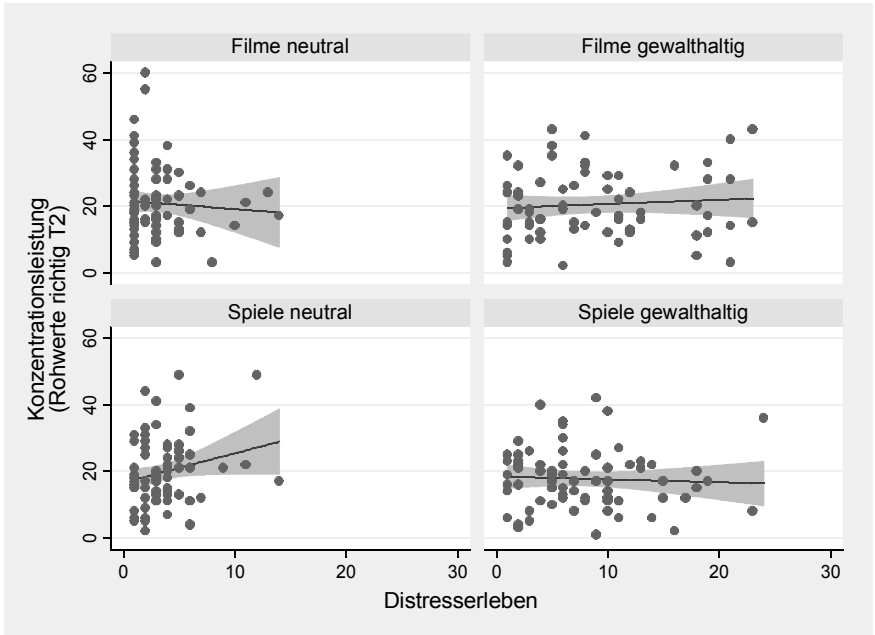
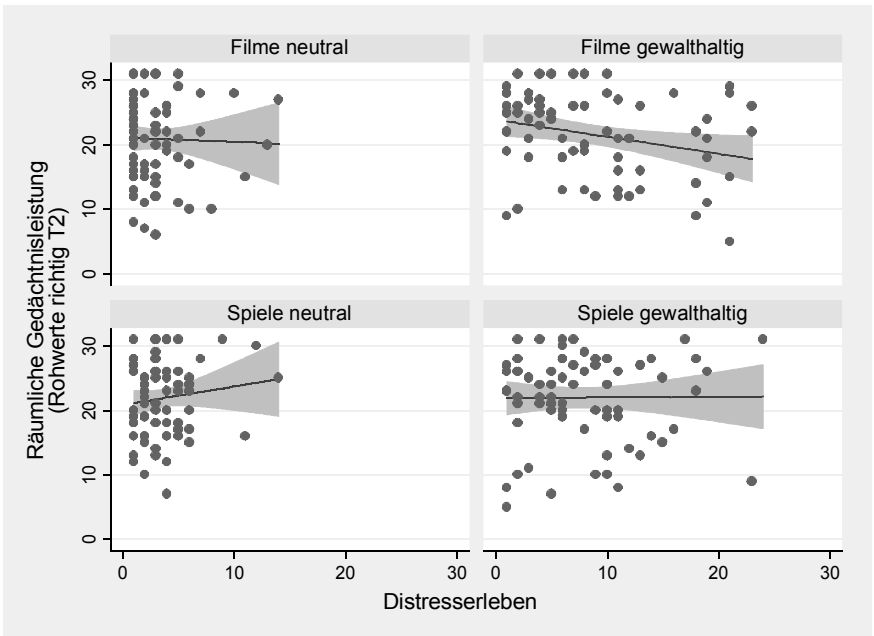


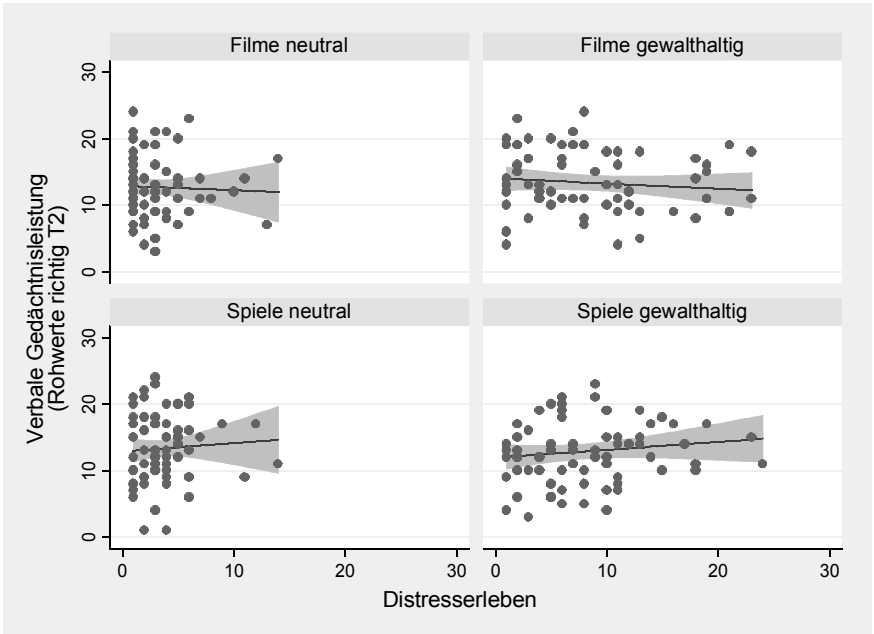
# Anhang K: Explorative Streudiagramme (Distress und Kognition)



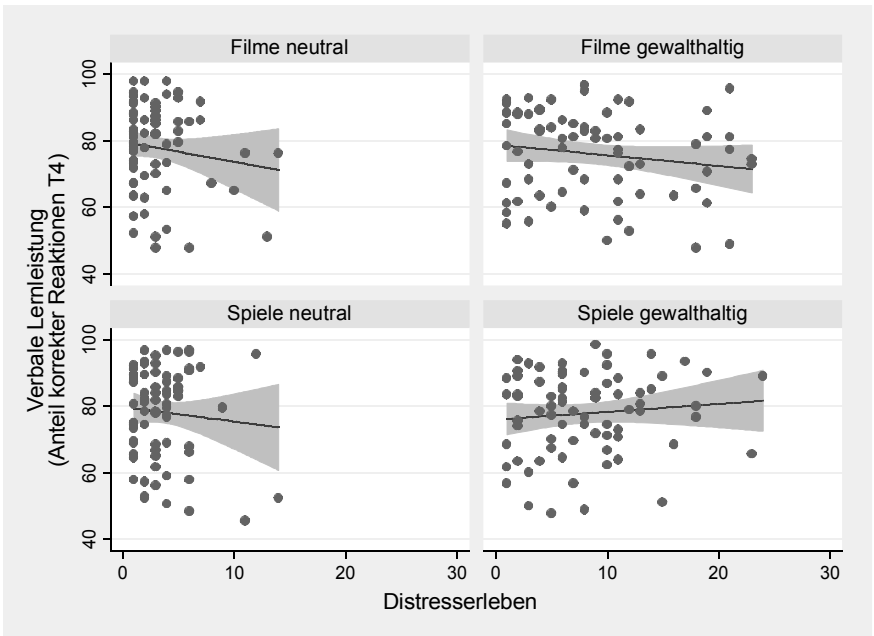
Rezeptionsbedingtes Distresserleben und Konzentrationsleistung ( $t_2$ ) nach Treatmentbedingung (n = 289, lineare Regressionsgerade mit 95 % CI)



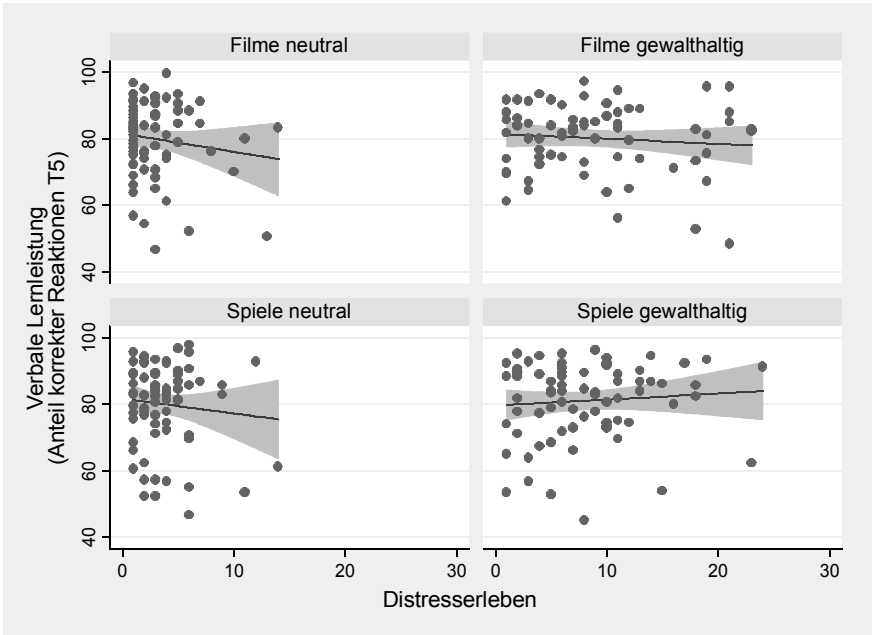
Rezeptionsbedingtes Distresserleben und räumliche Gedächtnisleistung ( $t_2$ ) nach Treatmentbedingung ( $n = 289$ , lineare Regressionsgerade mit 95 % CI)



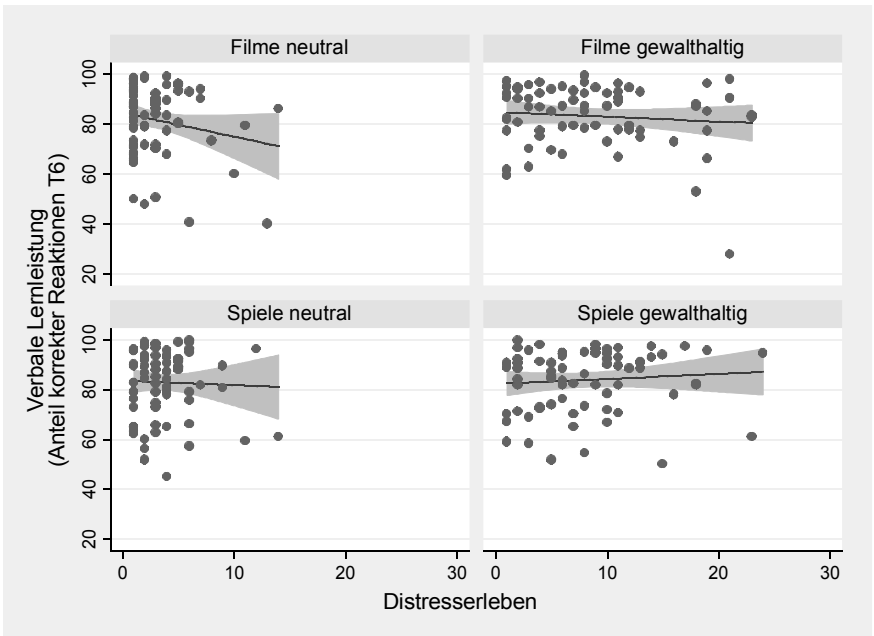
Rezeptionsbedingtes Distresserleben und verbale Gedächtnisleistung ( $t_2$ ) nach Treatmentbedingung ( $n = 289$ , lineare Regressionsgerade mit 95 % CI)



Rezeptionsbedingtes Distresserleben und verbale Lernleistung ( $t_4$ ) nach Treatmentbedingung ( $n = 292$ , lineare Regressionsgerade mit 95 % CI)



Rezeptionsbedingtes Distresserleben und verbale Lernleistung ( $t_5$ ) nach Treatmentbedingung (n = 292, lineare Regressionsgerade mit 95 % CI)



Rezeptionsbedingtes Distresserleben und verbale Lernleistung im abschließenden Transfertest ( $t_6$ ) nach Treatmentbedingung ( $n = 292$ , lineare Regressionsgerade mit 95 % CI)

## Abstract

In einem Experiment wurde die Fragestellung untersucht, ob schulrelevante kognitive Leistungen durch die Rezeption medialer Gewalt negativ beeinflusst werden. Hintergrund der Arbeit sind zum einen Forschungsdaten, die auf einen negativen Zusammenhang zwischen Bildschirmmediennutzung und Schulleistung hinweisen, zum anderen Erkenntnisse zum physiologischen Erregungspotential gewalthaltiger Medien. Untersucht wurden zwei Mainstreamhypothesen, zu denen bislang gerade in Hinblick auf die Computerspielnutzung kaum Daten vorliegen: Die *Gedächtnis-Defizit-Hypothese* postuliert, dass die Nutzung gewalthaltiger Medien als Post-Learning-Einfluss die Konsolidierung initial erlernter Wissensbestände beeinträchtigen kann. Die *Konzentrations-Defizit-Hypothese* postuliert, dass die Nutzung gewalthaltiger Medien als Prä-Learning-Einfluss die Konzentrationsleistung und damit die nachfolgende Encodierung beeinträchtigen kann.

Untersucht wurde eine hinsichtlich der Merkmale Geschlecht, Bildungsniveau (2-fach) und Computerspielnutzung (3-fach) parallelisierte Stichprobe von  $N = 369$  Versuchspersonen im Alter zwischen 18 und 25 Jahren ( $M = 20.7$ ,  $SD = 2.2$ ). Als unabhängige Variablen wurden interaktive (Computerspiele) und nicht-interaktive Medienbedingungen (Filme) realisiert und hierbei der Faktor Gewalt jeweils zweistufig variiert ( $2 \times 2$  Design). Zusätzlich wurde eine Explorationsbedingung berücksichtigt, bei der die Versuchspersonen nicht-medialen Freizeitaktivitäten nachgingen. Zur Überprüfung der Hypothesen wurde eine schulähnliche Lernsituation nachgestellt, in welcher hinsichtlich der abhängigen Variablen die räumlich-visuelle und verbale Gedächtnisleistung, die verbale Lernleistung und die Konzentrationsleistung erfasst wurden. Der Versuchsaufbau berücksichtigte hinsichtlich der Gedächtnis- und Lernleistung eine um 24 Stunden verzögerte Nachmessung am Folgetag der Untersuchung, um den isolierten Einfluss der Bedingungen auf die Gedächtnisfunktion Konsolidierung überprüfen zu können.

Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen in Übereinstimmung mit der empirischen Forschungslage, dass gewalthaltige gegenüber gewaltneutralen Bildschirmmedien in erhöhtem Maße Distresserleben beim Rezipienten auslösen. Besonders hohen subjektiven Distress bei der Nutzung gewalthaltiger Medien weisen Personen mit erhöhter Prosozialität, geringer habitueller Gewaltmedienexposition und geringer Präferenz für gewalthaltige Medien auf. Hinsichtlich der untersuchten kognitiven Leistungsparameter liefern die Daten jedoch keine Bestätigung der beiden untersuchten Interferenzhypothesen: Versuchspersonen weisen unabhängig vom Gewaltgehalt und der Art des gewalthaltigen Mediums dieselben kognitiven