

Video Game Exposure and Risk Perception

Brandon Dlabik, Jonathan Seay, Troy Jones, and Sahaj Vohra
Wittenberg University



Introduction

-. 0-. .- .)/ - /). .
/2)1 (3 .0-) -.84
1 -.0 .) - . .))
-.84 -1) 1 -. 0). /
). -) / (- /) -. & - /)
) .) 0- 1-4 4 1 -.)
.) . 2) 0 / . /0 4) 1 . /)
/ - /). /2) 1 (3 .0-
) -. & - /) (- - 4 .
3 () 2 / . -) /4 / - / .
2 0 - / / 1 (3 .0-) -. &
- /)
- /) / - -0 / - (0) 1 -. /4
0) - - 0 / .0 /) . ()
/ - (. (/ .0-1 4 / / . . .
.) /4 / - / . -. & - /) .) 1 - /4
1 (1 - .) //0 .

Hypothesis: Greater video game exposure will predict lower riskiness ratings of potentially risky behaviors.

Method

((- (-4- -0/ - () 0) - - 0 /
. /0)/ 0 /) (/)) .0-1 4 / /) 0 / (/ - .
2 3 0 - . .)) / . 2) //) /) & -
) / / // - / . 0 3 0 1)) . (

Materials

Big Five Personality Traits

. . . / - .) /4 - / - / . .) .) / 0 .) ..
- .) ..))) .. 3 / - 1 - .)) /1
(/) /40 .) / 1) 1) / -4 /))

Risk Perception and Risky Behaviors

- /) / . (/ / . .) / . & / &) 0 . /)) -
0) / 2 . & / (/ - / 2 -. 84 -) /
/) / 4 -. 84 1 - - -) &) . (&) .)
1 - /) ()) /) / 2 (0 / 4 / 0 4))
/ . 1 - .

Video Game Exposure

(.0- - /) / . 1 () 3 .0- 2 / / (. . &
2 /) - /) / . 4 1 (. . . /)) () /
1 -4 4 2 () 4 0- / 4 4 1 (. -2 &) 2
() 44 - / 4 1) 4) 1 (.

Results and Conclusion

-- /). () / 1 - . - . 4) 0) .)) /
) / 1 -- /) / 2) - , 0) 4 4) 1 (.) 2 -. 84
- /) / - / / 1 - .) / - , 0) 4 4) 1 (. .) 4 -
4) 1 (. 2 - . . / 1 4 .. / 2 / -. 84 1 - / 0 /
-- /) -4 - 4) 1 (. (4 3) 4 - - /) / .)
(- 2) /)) / - . 84 1 - . /) / - .) ..

References

0) . 0 & (. .) .) /) /) / . / & . &)
- /))) 3 / 1) 1) / -4 1)) . . .) - -
(2 /) / /)) 2 / / 4) - / 1 2 - 0-) . .) /4)
.4 4
0) - .. 4 .) / . & &) 0 . /)) -
R