

# **Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele: Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst**

## **Inauguraldissertation**

zur Erlangung des akademischen Grades

Doktor der Philosophie (Dr. phil.)

bei dem Fachbereich

Erziehungswissenschaften und Psychologie

der Freien Universität Berlin



vorgelegt von

**Astrid Kristen**

Diplom-Psychologin

Berlin 2005

Erstgutachterin: Prof. Dr. Maria von Salisch

Zweitgutachter: PD Ph.D. Angela Ittel

Tag der mündlichen Prüfung:

04. Juli 2005

Herzlich danken möchte ich denen, die zum Gelingen dieser Dissertation beigetragen haben.

Ich wünsche allen, dass sie im Rahmen ihrer eigenen Projekte auf eine ebenso engagierte Unterstützung zurückgreifen können.

Besonderer Dank gilt:

der Kommission zur Vergabe von Promotionsstipendien gem. NaFöG, durch deren Stipendium ich mich ganz auf die Dissertation konzentrieren konnte,

den Kindern und Schulen, für ihre Bereitschaft mitzumachen und ihre Offenheit,  
den Computerspiel-Fachleuten, für ihre Geduld und ihre Gewissenhaftigkeit, bei der Einstufung der Lieblingsspiele,

Maria von Salisch, für die erstklassige Betreuung und die fachkundige Unterstützung,

Caroline, für die enge Zusammenarbeit und unzählige Tassen Tee und Milchkaffee,

Anja, für ihre computertechnische Beratung,

Hans-Joachim Bretz, für die methodische Beratung,

Christine und Judith, für die Hilfe bei der Auswertung der soziometrischen Wahlen,

meinen Eltern, für die finanzielle Unterstützung und ihr unbezahlbares Vertrauen,

Doris, für die frische Seeluft und den Zuspruch,

Ricardo, für Tipps und Insiderwissen zum Thema Computerspiele,

Tanja, für das coole Logo,

Norbert, für das friesisch-herbe Titelbild,

Alexander, fürs ausdauernde Korrekturlesen und Motivieren – du bist der wahre Psychologe!

## Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

1.	Einleitung	1
1.1	Sind Computerspiele die Schuldigen oder die Sündenböcke?	2
1.2	Warum nur Jungen?	4
2.	Aggressives Verhalten bei Grundschulern	6
2.1	Offen aggressives Verhalten bei Jungen	6
2.2	Relational aggressives Verhalten bei Jungen	7
2.3	Personale und situative Einflussfaktoren	8
2.4	Aggressives Verhalten in der Entwicklung	20
2.5	Zusammenfassung	22
3.	Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen	24
3.1	Nutzungshäufigkeit von Computerspielen bei Kindern	24
3.2	Formen von Gewaltdarstellungen und Geschlechtsstereotypen	29
3.3	Zusammenfassung	37
4.	Gewalt in Computerspielen und aggressives Verhalten	38
4.1	Medienwirkung	38
4.2	Medienselektion	50
4.3	Reziprokes Modell	68
4.4	Zusammenfassung	74
5.	Fragestellungen und Erwartungen	75
5.1	Fragestellungen zur ersten Erhebung	76
5.2	Fragestellungen zur zweiten Erhebung	77
5.3	Längsschnittliche Fragestellungen zur Wirkrichtung	78
6.	Methode	80
6.1	Die Jungen-Stichprobe	80
6.2	Design	83
6.3	Ablauf der Untersuchung	85
6.4	Die Erhebungsverfahren	87
6.5	Datenaufbereitung	95

7.	Ergebnisse der ersten Erhebung	102
7.1	Wie sieht die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele aus?	102
7.2	Besteht ein Zusammenhang zwischen aggressivem Verhalten und gewalthaltigen Lieblingsspielen?	107
7.3	Welche Bedeutung haben Computerspiele bei der Erklärung von aggressivem Verhalten?	112
7.4	Zusammenfassung	116
8.	Ergebnisse der zweiten Erhebung	117
8.1	Lassen sich die Ergebnisse replizieren?	117
8.2	Welchen Einfluss haben Spieldauer und Häufigkeit?	123
8.3	Zusammenfassung	125
8.4	Exkurs: Die Tagebuch-Daten	126
9.	Längsschnittliche Ergebnisse zur Wirkrichtung	136
9.1	Wie stabil sind aggressives Verhalten und Lieblingscomputerspiele?	136
9.2	Machen Computerspiele aggressiver?	140
9.3	Welchen Einfluss haben Persönlichkeitsvariablen?	148
9.4	Zusammenfassung	152
10.	Diskussion	153
10.1	Diskussion der Ergebnisse	153
10.2	Ausblick	159
11.	Literaturverzeichnis	162
12.	Anhang	177
A	Fragebogen für Kinder	178
B	Einstufung durch Lehrkräfte	183
C	Tagebuch	184
D	Einstufung der Gewalthaltigkeit durch Fachleute	188
E	Demographie	189
F	Psychometrische Kennwerte	193
G	Ergebnistabellen	208

Lebenslauf

## **Abbildungsverzeichnis**

<i>Titelbild</i>	„Kind und Computer“ von Norbert Ahlers (2005)	
<i>Abbildung 2.1</i>	Biopsychosoziales Modell zur Entstehung von conduct disorder nach Dodge & Petit (2003)	10
<i>Abbildung 3.1</i>	Screenshoot aus Pokémon - Colosseum	32
<i>Abbildung 3.2</i>	Screenshoot aus Tekken 4	33
<i>Abbildung 3.3</i>	Screenshoot aus GTA Vice City	33
<i>Abbildung 3.4</i>	Screenshoot aus Counter Strike	34
<i>Abbildung 4.1</i>	Das GAAM Modell in seiner kurzfristigen Variante	47
<i>Abbildung 4.2</i>	Das GAAM Modell in seiner langfristigen Variante	48
<i>Abbildung 4.3</i>	Faktoren für die Attraktivität von Gewaltdarstellungen	63
<i>Abbildung 4.4</i>	Dynamisches Kreuzpfadmodell übertragen auf Computerspiele und aggressives Verhalten	69
<i>Abbildung 5.1</i>	Fragestellungen projiziert auf das Kreuzpfadmodell	75
<i>Abbildung 6.1</i>	Design des KUHL-Projektes	83
<i>Abbildung 7.1</i>	Lieblingscomputerspiele zu Messzeitpunkt 1	103
<i>Abbildung 7.2</i>	Lieblingsspiel-Genres zu Messzeitpunkt 1	104
<i>Abbildung 7.3</i>	Spiele ab 16/18 Jahren als Lieblingsspiele (Messzeitpunkt 1)	105
<i>Abbildung 7.4</i>	Egoshooter als Lieblingsspiele (Messzeitpunkt 1)	106
<i>Abbildung 8.1</i>	Lieblingscomputerspiele zu Messzeitpunkt 2	118
<i>Abbildung 8.2</i>	Lieblingsspiel-Genres zu Messzeitpunkt 2	119
<i>Abbildung 8.3</i>	Spielhäufigkeit zu Messzeitpunkt 2	124
<i>Abbildung 8.4</i>	Spieldauer zu Messzeitpunkt 2	124
<i>Abbildung 8.5</i>	Rücklaufquote Tagebücher	127
<i>Abbildung 8.6</i>	Computerspiele nach Tagebuch	130
<i>Abbildung 8.7</i>	Verweildauer Computerspiele nach Tagebuch	133
<i>Abbildung 9.1</i>	Pfadmodell zu Offen Aggressiv und Vorliebe für Egoshooter	144
<i>Abbildung 9.2</i>	Pfadmodell zu Ärgerregulierung und Egoshooter	147
<i>Abbildung 9.3</i>	Pfadmodell zu Offen Aggressiv, Egoshooter, Schulleistung	149
<i>Abbildung 9.4</i>	Pfadmodell zu Ärgerregulierung, Egoshooter, Schulleistung	151

<i>Abbildung A1</i>	Logo des Projektes <b>KUHL</b>	178
<i>Abbildung A2</i>	Auszug aus den Fragen zur Demographie	178
<i>Abbildung A3</i>	Auszug aus den Fragen zum Freizeitverhalten	179
<i>Abbildung A4</i>	Auszug aus dem adaptierten KÄRST (Projekt <b>KUHL</b> )	179
<i>Abbildung A5</i>	Auszug aus dem adaptierten NOBAGS (Projekt <b>KUHL</b> )	179
<i>Abbildung A6</i>	Auszug aus dem adaptierten SPPC (Projekt <b>KUHL</b> )	180
<i>Abbildung A7</i>	Auszug aus dem adaptierten CASQ (Projekt <b>KUHL</b> )	180
<i>Abbildung A8</i>	Auszug aus der adaptierten Skala zur sozialen Erwünschtheit (Projekt <b>KUHL</b> )	180
<i>Abbildung A9</i>	Auszug aus dem adaptierten SOZK (Projekt <b>KUHL</b> )	181
<i>Abbildung A10</i>	Auszug aus der adaptierten Skala zur Empathie-Erfassung (Projekt <b>KUHL</b> )	181
<i>Abbildung A11</i>	Auszug aus dem adaptierten CPAQ (Projekt <b>KUHL</b> )	181
<i>Abbildung A12</i>	Auszug aus der Einstufung durch Klassenkameraden (Projekt <b>KUHL</b> )	182
<i>Abbildung B1</i>	Auszug aus der Einstufung durch die Lehrkräfte (Projekt <b>KUHL</b> )	183
<i>Abbildung C1</i>	Auszug aus dem Tagebuch: Wochentag ( <b>KUHL 1</b> )	184
<i>Abbildung C2</i>	Auszug aus dem Tagebuch: Wochenende ( <b>KUHL 1</b> )	185
<i>Abbildung C3</i>	Auszug aus dem Tagebuch: Wochentag ( <b>KUHL 2</b> )	186
<i>Abbildung C4</i>	Auszug aus dem Tagebuch: Wochenende ( <b>KUHL 2</b> )	187
<i>Abbildung D1</i>	Auszug aus der Gewalthaltigkeits-Einstufung (Projekt <b>KUHL</b> )	188
<i>Abbildung G1</i>	Scatterplot zur Korrelation Offen Aggressiv und brutale Spielhandlung (Messzeitpunkt 1)	208
<i>Abbildung G2</i>	Scatterplot zur Korrelation Offen Aggressiv und brutale Spielhandlung (Messzeitpunkt 2)	209
<i>Abbildung G3</i>	Pfadmodell zu Offen Aggressiv und brutale Spielhandlung	210

## **Tabellenverzeichnis**

<i>Tabelle 6.1</i>	Stichprobenverteilung Jungen (Längsschnitt)	80
<i>Tabelle 6.2</i>	Demographische Beschreibung der Jungen- Längsschnittstichprobe	81
<i>Tabelle 6.3</i>	Gründe für fehlende Beteiligung beim 2. Messzeitpunkt	84
<i>Tabelle 6.4</i>	Skalen und Verfahren im Projekt <b>KUHL</b>	88
<i>Tabelle 7.1</i>	Korrelationen Fremdbericht zu Messzeitpunkt 1	108
<i>Tabelle 7.2</i>	Korrelationen Selbstbericht zu Messzeitpunkt 1	110
<i>Tabelle 7.3</i>	Querschnitt-Korrelationen Selbstbericht und gewalthaltige Computerspiele zu Messzeitpunkt 1	111
<i>Tabelle 7.4</i>	Korrelationen Prädiktoren- mit Kriteriumsvariablen zu MZP 1	113
<i>Tabelle 7.5</i>	Vorhersage offen aggressiven Verhaltens MZP 1	115
<i>Tabelle 8.1</i>	Querschnitt-Korrelationen Fremdbericht und gewalthaltige Computerspiele	120
<i>Tabelle 8.2</i>	Vorhersage offen aggressiven Verhaltens MZP 2	122
<i>Tabelle 8.3</i>	Querschnitt-Korrelationen Spielhäufigkeit/Dauer und Aggression zu Messzeitpunkt 2	125
<i>Tabelle 8.4</i>	Vergleich Lieblingsspiel versus Tagebuchprotokoll	131
<i>Tabelle 8.5</i>	Zusammenhang Lieblingsspiel und Tagebuchprotokoll	131
<i>Tabelle 9.1</i>	Vergleich Lieblingsspiele zu MZP1 und MZP 2	137
<i>Tabelle 9.2</i>	Korrelationen gewalthaltige Computerspiele über Jahresspanne	138
<i>Tabelle 9.3</i>	Korrelationen aggressives Verhalten über Jahresspanne	139
<i>Tabelle 9.4</i>	Interkorrelationen Pfadmodell Offen Aggressiv und Egoshooter	143
<i>Tabelle 9.5</i>	Interkorrelationen Pfadmodell Ärgerregulierung und Egoshooter	146
<i>Tabelle 9.6</i>	Interkorrelationen erweitertes Pfadmodell Ärgerregulierung, Egoshooter und Schulleistung	150

<i>Tabelle E1</i>	Demographie der Substichprobe Brennpunkt-Milieu Ostteil	189
<i>Tabelle E2</i>	Demographie der Substichprobe Mittelschicht-Milieu Ostteil	190
<i>Tabelle E3</i>	Demographie der Substichprobe Brennpunkt-Milieu Westteil	191
<i>Tabelle E4</i>	Demographie der Substichprobe Mittelschicht-Milieu Westteil	192
<i>Tabelle F1</i>	Deskriptive Kennwerte Ärgerregulierung (KÄRST)	193
<i>Tabelle F2</i>	Deskriptive Kennwerte Normative Einstellungen (NOBAGS)	194
<i>Tabelle F3</i>	Deskriptive Kennwerte Selbstwert (SPPC)	194
<i>Tabelle F4</i>	Deskriptive Kennwerte Stressbewältigung (CASQ)	195
<i>Tabelle F5</i>	Deskriptive Kennwerte Soziale Erwünschtheit	195
<i>Tabelle F6</i>	Deskriptive Kennwerte Schüler-Sozialklima (SOZK)	195
<i>Tabelle F7</i>	Deskriptive Kennwerte Mitgefühlbereitschaft (Empathie)	196
<i>Tabelle F8</i>	Deskriptive Kennwerte Geschlechtsrollenselbstkonzept (CPAQ)	196
<i>Tabelle F9</i>	Deskriptive Kennwerte Lieblingscomputerspiele	197
<i>Tabelle F10</i>	Deskriptive Kennwerte Fremdbbericht	198
<i>Tabelle F11</i>	Faktorenanalyse KÄRST (Messzeitpunkt 1)	199
<i>Tabelle F12</i>	Faktorenanalyse KÄRST (Messzeitpunkt 2)	200
<i>Tabelle F13</i>	Faktorenanalyse NOBAGS (Messzeitpunkt 1)	201
<i>Tabelle F14</i>	Faktorenanalyse NOBAGS (Messzeitpunkt 2)	201
<i>Tabelle F15</i>	Faktorenanalyse CASQ (Messzeitpunkt 1)	202
<i>Tabelle F16</i>	Faktorenanalyse CASQ (Messzeitpunkt 2)	202
<i>Tabelle F17</i>	Faktorenanalyse Soziale Erwünschtheit (Messzeitpunkt 1)	203
<i>Tabelle F18</i>	Faktorenanalyse Soziale Erwünschtheit (Messzeitpunkt 2)	203
<i>Tabelle F19</i>	Faktorenanalyse Schüler-Sozialklima (Messzeitpunkt 1)	204
<i>Tabelle F20</i>	Faktorenanalyse Empathie (Messzeitpunkt 2)	204
<i>Tabelle F21</i>	Faktorenanalyse CPAQ (Messzeitpunkt 2)	205
<i>Tabelle F22</i>	Reliabilitäten der Skalen ( <b>KUHL</b> -Stichprobe)	206
<i>Tabelle F23</i>	Reliabilitäten der Skalen (Jungen-Längsschnittstichprobe)	207
<i>Tabelle G1</i>	Korrelationen Fremdbbericht zu Messzeitpunkt 2	211
<i>Tabelle G2</i>	Korrelationen Selbstbericht zu Messzeitpunkt 2	211
<i>Tabelle G3</i>	Querschnitt-Korrelationen Selbstbericht und gewalthaltige Computerspiele zu MZP 2	212
<i>Tabelle G4</i>	Querschnitt-Korrelationen CPAQ und Aggression zu MZP 2	212
<i>Tabelle G5</i>	Korrelationen Prädiktoren- mit Kriteriumsvariablen zu MZP2	213