

5. Fragestellungen und Erwartungen

Im Rahmen dieser deutschen Feldstudie soll erörtert werden, ob es einen Zusammenhang zwischen der Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen und aggressivem Verhalten bei Jungen gibt. Solche korrelativen Zusammenhänge zum gleichen Zeitpunkt lassen jedoch noch keine fundierten Aussagen zur Einflussrichtung, also zum Verhältnis von Ursache und Wirkung zu. Im strengeren Sinne wird nur Kovariation gemessen. Soll überprüft werden, ob gewalthaltige Computerspiele aggressives Verhalten verstärken, so ist dies nur durch eine Wiederholungsmessung zu bewerkstelligen. Nur in einer Längsschnittstudie, in der das aggressive Verhalten der Kinder zu einem zweiten, späteren Zeitpunkt noch einmal untersucht wird, lässt sich die Einflussrichtung überprüfen. Somit kann anhand einer Längsschnittstudie die Frage beantwortet werden, ob die Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen auf das aggressive Verhalten der Kinder „wirkt“, indem sie schädigende Verhaltenstendenzen verstärkt (*Wirkung*). Oder ob Kinder, die bei der ersten Untersuchung aggressiver sind als ihre Mitschüler, sich später eher für gewalthaltige Computerspiele interessieren und sich daher vermehrt mit ihnen beschäftigen (*Selektion*).

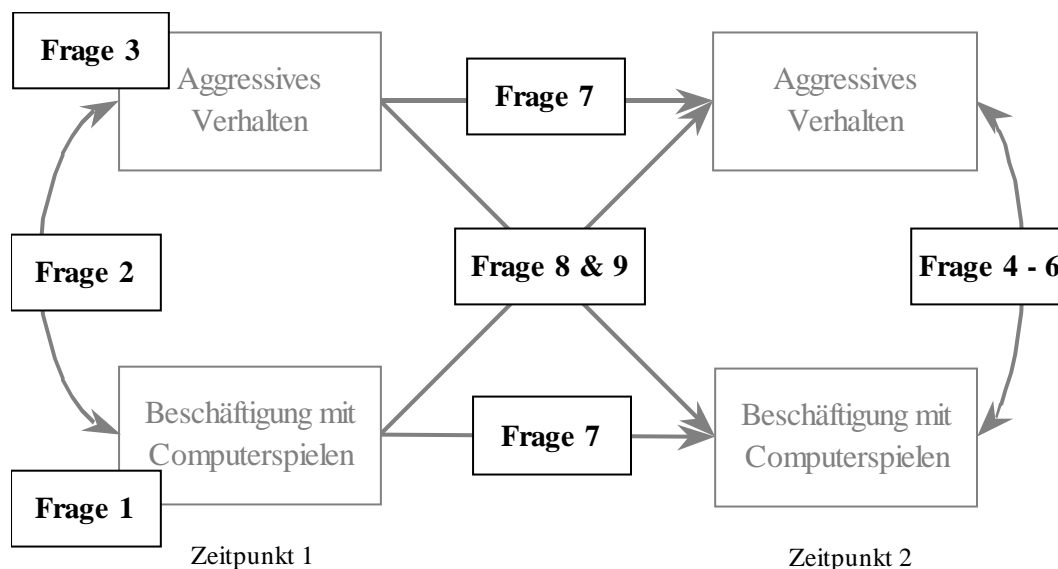


Abbildung 5.1. Fragestellungen projiziert auf das Kreuzpfadmodell

Im Folgenden werden zunächst die einzelnen Fragestellungen und Erwartungen aufgeführt, die sich bereits anhand eines Messzeitpunktes (Querschnitt) beantworten lassen. Darauf bauen die längsschnittlichen Fragestellungen auf, welche anschließend dargestellt werden. Abbildung 5.1 veranschaulicht grafisch, wo die einzelnen Fragestellungen – projiziert auf das in Kapitel 4.3 erwähnte Kreuzpfadmodell – zu verorten sind.

5.1 Fragestellungen zur ersten Erhebung

Davon ausgehend, dass Computerspiele mittlerweile zum Alltag von Kindern gehören (siehe Kapitel 3), vermuten wir, dass die meisten Grundschüler über Erfahrungen beim Umgang mit Konsolen, Gameboys oder Computern verfügen. Wir erwarten, dass die überwältigende Mehrheit der Schüler in der dritten und vierten Klasse Lieblingsspiele am Computer und an der Konsole benennen kann. Gleichzeitig gehen wir davon aus, dass einige dieser Spiele Gewaltdarstellungen enthalten. Von speziellem Interesse ist daher zu erfahren, wie viel Prozent der befragten Jungen bereits Erfahrung mit solchen, für ihre Altersgruppe nicht geeigneten Spielen, gesammelt haben. Bisher liegen zwar einerseits repräsentative Umfragen zur Beschäftigung mit Computerspielen (Feierabend & Klingler, 2003a; Roberts et al., 1999) und andererseits Inhaltsanalysen zur Gewalthaltigkeit von Konsolen und Computerspielen generell (Dietz, 1998; Haninger & Thompson, 2004; Smith et al., 2003; Thompson & Haninger, 2001) vor. Jedoch gibt es keine Befunde dazu, wie gewalthaltig die Computerspiele im Schnitt sind, die Grundschüler in Deutschland am liebsten spielen. Daher lautet die erste Frage:

F1. Wie viele Schüler haben gewalthaltige Lieblingscomputerspiele und wie viele favorisieren Titel, die erst für Jugendliche freigegeben sind?

Wenn ein Zusammenhang zwischen der Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen und aggressivem Verhalten existiert (Kapitel 4), dann sollten sich bereits bei der ersten Befragung der Kinder bedeutsame Korrelationen finden. Entsprechend den Resultaten der Metaanalysen (Anderson & Bushman, 2001; Sherry, 2001) sind bei dieser Feldstudie moderate Effekte (im Bereich um $r = .20$) zu erwarten. Daher ist zweitens zu beantworten, inwiefern:

F2. Besteht bereits bei Grundschulern ein Zusammenhang zwischen aggressivem Verhalten und der Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen?

Das Auffinden eines solchen Zusammenhangs liefert jedoch keine Hinweise über den Stellenwert, den die Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen einnimmt, verglichen mit bereits bekannten Faktoren, die ebenfalls aggressives Verhalten prognostizieren (siehe

Kapitel 2). Da Faktoren, wie zum Beispiel die Beliebtheit der Kinder (Dodge et al., 2003) oder fehlende schulische Anpassung und schlechte Schulleistungen (Kokko & Pulkkinen, 2000), aggressives Verhalten vorhersagen, ist zu analysieren, welchen Stellenwert gewalthaltige Computerspiele im Rahmen solcher Vorhersagemodelle einnehmen. Es ist zu erwarten, dass gewalthaltige Computerspiele zwar einen Teil der Gesamtvarianz aufklären, dass jedoch ihr Beitrag geringer ist als der von anderen Faktoren und Persönlichkeitsvariablen. Daher lautet die dritte Frage:

F3. Welche Bedeutung haben gewalthaltige Computerspiele bei der Erklärung von aggressivem Verhalten im Vergleich zu anderen Prädiktoren?

5.2 Fragestellungen zur zweiten Erhebung

Anhand der erneuten Befragung der gleichen Kinder, kann geprüft werden, wie sich die ermittelten Zusammenhänge ein Jahr später darstellen. Das Ziel, welches in der Replikation der gefundenen (querschnittlichen) Zusammenhänge liegt, ist zu klären, wie robust die Effekte sind. Da lediglich von moderaten Korrelationen – zwischen dem aggressiven Verhalten der Grundschüler und ihrer Vorliebe für gewalthaltige Computerspiele– ausgegangen wird, kann eine Replikation der Ergebnisse die Bedeutung eines wenn auch schwachen so doch konstanten Zusammenhangsmusters betonen. Wenn die Ergebnisse der ersten Befragung nicht rein zufällig zustande kamen, ist zu erwarten, dass sich ein Jahr später ungefähr gleich viele Jungen für gewalthaltige Computerspiele interessieren, sich die Zusammenhangsmuster ähnlich darstellen und der Stellenwert von Computerspielen bei der Vorhersage aggressiven Verhaltens dem im Vorjahr vergleichbar ist.

Zusammenfassend klärt die vierte Frage:

F4. Lassen sich die Ergebnisse des ersten Messzeitpunktes zur Nutzung und zum Stellenwert von gewalthaltigen Computerspielen sowie zum Zusammenhang mit aggressivem Verhalten replizieren?

Darüber hinaus machten die Kinder bei der zweiten Befragung nicht nur Angaben über ihre Lieblingsspiele, sondern zusätzlich auch über die Dauer und Häufigkeit, also wie lange und wie oft sie sich im Schnitt mit diesen Titel beschäftigten. Vermutet wird ein Zusammenhang zwischen der Dauer und der Häufigkeit, mit der gewalthaltige Computerspiele gespielt werden, und dem aggressiven Verhalten der Jungen. Einige der Forschungsgruppen setzen a priori diesen Zusammenhang voraus, wenn sie zum Beispiel einen multiplikativen Index aus Häufigkeit mal Gewalthaltigkeit bilden (Anderson & Dill,

2000; Gentile et al., 2004; Krahe & Möller, 2004). Daher wird mit der fünften Frage der Fokus auf diesen vermuteten Zusammenhang gelenkt:

F5. Haben die Dauer und die Häufigkeit der Beschäftigung mit (gewalthaltigen) Computerspielen einen Einfluss auf das aggressive Verhalten?

Neben den Fragebogen, füllten die Kinder noch eine Woche lang ein strukturiertes Tagebuch aus, in dem sie ihre Freizeitaktivitäten vermerkten (ausführliche Beschreibung in Kapitel 6). Sie machten detaillierte Angaben dazu, an welchen Wochentagen sie wie lange Computerspiele gespielt hatten. Ziel ist zu vergleichen, ob die Zusammenhänge zwischen gewalthaltigen Lieblingsspielen und aggressivem Verhalten durch die Tagebuchdaten gestützt werden. Der Vorteil der Tagebucherhebung liegt darin, dass sich auf diese Weise exaktere Angaben zur Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen ermitteln lassen, als über die Frage nach den Lieblingsspielen. Empirische Studien, bei denen ebenfalls Tagebücher zum Einsatz kamen (Roberts et al., 1999; Wiegman & van Schie, 1998), konnten zeigen, dass mittels dieser Erhebungsvariante gefundene Ergebnisse in vergleichbaren Bereichen liegen. Die sechste Frage lautet:

F6. Besteht ein Unterschied zwischen der Frage nach den Lieblingsspielen und der tatsächlichen Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen? Lassen sich für die Tagebuchdaten ähnlich hohe Zusammenhänge zwischen aggressivem Verhalten und der Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen ermitteln, wie für die Lieblingsspielfrage?

5.3 Längsschnittliche Fragestellungen zur Wirkrichtung

Die Betrachtung der Daten über die gesamte Zeitspanne des einen Jahres hinweg (längsschnittliche Datenanalyse) liefert weitere wichtige Ergebnisse. Anhand dieser Analysen lässt sich herausfinden, ob das aggressive Verhalten der Kinder zugenommen bzw. abgenommen hat, oder ob es stabil geblieben ist. Zudem kann geklärt werden, ob interindividuelle Unterschiede bestehen bleiben, d.h. ob die aggressiven Kinder des ersten Jahres auch diejenigen sind, die im zweiten Jahr auffallen. Bereits vorliegende Längsschnittstudien weisen auf eine hohe Stabilität des aggressiven Verhaltens hin (Broidy et al., 2003; Huesmann et al., 1984; Vaillancourt et al., 2003).

Zusätzlich ermöglicht die längsschnittliche Datenanalyse auch Auskunft darüber, wie stabil die Präferenz für gewalthaltige Computerspiele ist, die ebenso wie andere Vorlieben der Kinder starken Schwankungen unterliegen kann. Wichtig ist, diese Vorlieben nicht retrospektiv zu erfragen (wie z.B. bei Anderson & Dill, 2000), denn Antworten, die im

Rückblick gemacht werden, sind oft durch die aktuellen Präferenzen gefärbt. Über die Stabilität der Vorliebe für Computerspiele liegen bisher keine Befunde vor.

F7. Wie stabil sind das aggressive Verhalten und die Vorliebe für gewalthaltige Computerspiele über den Zeitraum von einem Jahr hinweg?

Auch der zentrale Aspekt dieser Arbeit, die Frage nach der Einflussrichtung, lässt sich anhand einer längsschnittlichen Datenanalyse – mittels Kreuzpfadmodellen - beantworten:

F8. Machen Computerspiele die Kinder aggressiver oder favorisieren aggressive Kinder eher gewalthaltige Spiele? Oder lassen sich beide Wirkrichtungen nachweisen (reziproker Zusammenhang)?

Inwieweit Persönlichkeitsvariablen im gefundenen Kreuzpfadmodell als Moderatorvariablen fungieren, soll anhand der letzten Frage beantwortet werden. Wie bereits erwähnt, liegen querschnittliche Befunden vor, die sowohl einen Zusammenhang zwischen Persönlichkeitsvariablen – wie Selbstwert und Schulleistung – und aggressivem Verhalten zum einen (Baumeister et al., 1996; Kokko & Pulkkinen, 2000; Lochman & Lampron, 1986), und einen Zusammenhang zwischen Persönlichkeitsvariablen und der Vorliebe für gewalthaltige Computerspiele zum anderen (Colwell & Payne, 2000; Gentile et al., 2004; Wiegman & van Schie, 1998) bestätigen. Daher ist mittels der um Persönlichkeitsvariablen erweiterten Kreuzpfadmodelle zu analysieren, ob die querschnittlichen Korrelationen auf eine Moderatorwirkung zurückzuführen sind.

F9. Welchen Einfluss auf das Wirkungsgefüge haben andere Variablen wie Schulleistung, Selbstwert oder der Umgang mit Ärger?

In Anlehnung an die Ergebnisse aus der Längsschnittstudie zum Fernsehen (Huesmann et al., 2003) wird vermutet, dass Variablen wie z.B. Schulleistung zwar in Zusammenhang mit Aggression und gewalthaltigen Computerspielen stehen, jedoch keinen Einfluss auf die längsschnittlichen Kreuzpfade ausüben.