

## **8. Integration: aggressives Verhalten, Computerspielen und andere (psychologische) Merkmale**

Die Ergebnisse zum Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Computerspielen oder aggressiven Verhaltensweisen und anderen (psychologischen) Merkmalen ihrer NutzerInnen (siehe Kapitel 6) wiesen darauf hin, dass die Beliebtheit bei den Peers, das Selbstwertgefühl, die Empathiefähigkeit und der schulische Leistungsstand sowohl mit dem Spielen von gewalthaltigen Computerspielen als auch mit aggressiven Verhaltensweisen in Beziehung stehen. Andere Einflussgrößen, so die Vermutung, könnten den Zusammenhang zwischen aggressiven Verhaltensweisen und gewalthaltigen Computerspielen moderieren.

Eine Möglichkeit, andere Merkmale in Strukturgleichungsmodellen zu berücksichtigen zeigten Huesmann und KollegInnen (2003) in ihrer Untersuchung zu gewalthaltigen Fernsehsendungen und aggressivem Verhalten. Sie erweiterten ihre Strukturgleichungsmodelle durch die Drittvariablen, Sozialschicht und kognitives Leistungsniveau (IQ), die sowohl aggressives Verhalten, als auch Fernsehpräferenzen erklären. Das Ergebnismuster des Strukturgleichungsmodells veränderte sich durch das Hinzunehmen dieser Drittvariablen nicht. Der Kreuzpfad, gewalthaltiger Fernsehkonsum im Kindesalter auf aggressives Verhalten im Erwachsenenalter (Wirkung), blieb trotz der eingeführten Drittvariablen signifikant. Sozialschicht und kognitives Leistungsniveau (IQ) schienen damit nicht den Zusammenhang zwischen Fernsehgewalt und aggressivem Verhalten zu beeinflussen. Die häufige Beschäftigung mit gewalthaltigen Fernsehsendungen im Kindes- und Jugendalter schien trotz Kontrolle der Sozialschicht und des kognitives Leistungsniveau (IQ) das aggressive Verhalten im Erwachsenenalter zu fördern (ähnlich Johnson et al., 2002).

Ähnlich dieser Studien von Huesmann et al. (2003) sollen die cross-lagged Panelmodelle in der vorliegenden Untersuchung durch die Drittvariablen erweitert werden, die in Zusammenhang mit (gewalthaltigen) Computerspielen und offen bzw. relational aggressiven Verhaltensweisen stehen (schulischer Leistungsstand, schulischer Selbstwert und soziale Präferenz), um so mögliche Mediatoreffekte aufzudecken.

Die theoretische Ausführung ist an dieser Stelle zu Ende. Es wurden verschiedene Theorien zur Selektion und Wirkung von Computerspielen vorgestellt und der aktuelle Forschungsstand zum Zusammenhang von gewalthaltigen Computerspielen und aggressiven Verhaltensweisen

dargestellt. Das folgende Kapitel widmet sich den Fragestellungen, die in dieser Arbeit untersucht wurden.