

13. Literatur

- Alfermann, D. (1996). *Geschlechterrollen und geschlechtstypisches Verhalten*. Stuttgart, Berlin, Köln: Kohlhammer.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27(1), 113-122.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.
- Anderson, C. A., & Ford, C. M. (1987). Affect of the game player: short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12(4), 390-402.
- Anderson, C. A., & Murphy, C. R. (2003). Violent video games and aggressive behavior in young women. *Aggressive Behavior*, 29, 423-429.
- Anderson, J., R. (1996). *Kognitive Psychologie (2 ed.)*. Heidelberg, Berlin, Oxford: Spektrum.
- Backhaus, K., Erichson, B., Plinke, W., & Weiber, R. (2003). *Multivariate Analysemethoden. Eine anwendungsorientierte Einführung (10. Aufl.)*. Berlin: Springer.
- Bandura, A. (1994). Social cognitive theory of mass communication. In Zillmann (Ed.), *Media Effects* (pp. 61-90).
- Bandura, A. (2002). Social cognitive theory of mass communication. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research (2nd)* (pp. 121-151). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bartholow, B. D., & Anderson, C. A. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior: potential sex differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38, 283-290.
- Baumgarten, H. (1995). Beurteilung von Kausalmodellen. *Marketing, ZFP, Heft 3, 3.Quartal*, 162 -176.

- Bensley, L., & van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: review of the literature. *Journal of Adolescent Health, 29*, 244-257.
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: its causes, consequences, and control*. Philadelphia: Temple Univ. Press.
- Berkowitz, L., & LePage, A. (1967). Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology, 7*, 202-207.
- Björkqvist, K., Lagerspetz, K. M. J., & Kaukiainen, A. (1992). Do girls manipulate and boys fight? Developmental trends in regard to direct and indirect aggression. *Aggressive Behavior, 18*, 117-127.
- Björkqvist, K., Österman, K., & Lagerspetz, K. M. J. (1994). Sex differences in covert aggression among adults. *Aggressive Behavior, 20*, 27-33.
- Björkqvist, K., Östermann, K., & Kaukiainen, A. (1992). The development of direct and indirect strategies in males and females. In K. Björkqvist & P. Niemela (Eds.), *Of mice and women: Aspect of female aggression* (pp. 51-64). San Diego, CA: Academic Press.
- Blumler, J. G., & Katz, E. (1974). *The uses of mass communication: Current perspectives on gratifications research*. Beverley Hills, CA: Sage.
- Bollen, K. A. (1989). *Structural equations with latent variables*. New York: John Wiley.
- Bortz, J. (1993). *Statistik für Sozialwissenschaftler (4. Aufl.)*. Berlin: Springer.
- Bruhns, K., & Wittmann, S. (2002). *"Ich meine, mit Gewalt kannst du dir Respekt verschaffen"*. Opladen: Leske + Buderich.
- Bushman, B. J., & Anderson, C., A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin, 28*(12), 1679-1686.
- Bushman, B. J., & Geen, R. G. (1990). Role of Cognitive-Emotional Mediators and Individual Differences in the Effect of Media Violence on Aggression. *Journal of Personality and Social Psychology, 58*(1), 156-163.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2001). Effects of televised violence on aggression. In D. Singer & J. Singer (Eds.), *Handbook for children and the media* (pp. 223-254). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Butler, J. (1991). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt/M: Suhrkamp.

- Cairns, R., B., Cairns, B., D., Neckerman, H., J., Gest, S., D., & Garipey, J.-L. (1988). Social networks and aggressive behavior: Peer support or peer rejection? *Developmental Psychology*, 24, 815-823.
- Cassell, J., & Jenkins, H. (Eds.). (1999). *From barbie to mortal kombat: gender and computer games*. Cambridge: MIT Press.
- Charlton, M. (2004). Entwicklungspsychologische Grundlagen. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Eds.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 130-148). Göttingen: Hogrefe.
- Coie, J. D., & Dodge, K. A. (1998). Aggression and antisocial behaviour. In W. Damon (Ed.), *Handbook of Child Psychology* (Vol. 3, pp. 779 - 862). New York: John Wiley.
- Colwell, J., & Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6(2), 149-158.
- Colwell, J., & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91, 295-310.
- Cooper, J., & Mackie, D. (1986). Video games and aggression in children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16(8), 726-744.
- Coyne, S. M., & Archer, J. (2004). Indirect aggression in the media: a content analysis of british television programs. *Aggressive Behavior*, 30, 254-271.
- Crick, N., Casas, J., F., & Ku, H.-C. (1999). Relational and Physical Forms of Peer Victimization in Preschool. *Experimental Psychological*(2), 376-385.
- Crick, N., Casas, J., F., & Mosher, M. (1997A). Relational and Overt Aggression in Preschool. *Developmental Psychology*, 33(4), 579-588.
- Crick, N. R. (1996). The role of overt aggression, relational aggression, and prosocial behavior in the prediction of children's future social adjustment. *Child Development*, 67, 2317-2327.
- Crick, N. R., & Grotpeter, J. K. (1995). Relational aggression, gender, and social-psychological adjustment. *Child Development*, 66, 710-722.
- Deater-Deckard, K., & Plomin, R. (1999). An adoption study of the etiology of teacher reports of externalizing problems in middle childhood. *Child Development*, 70, 144-154.

- Decovic, M., & Gerris, J. R. (1994). Developmental analysis of social cognitive and behavioral Differences between popular and rejected children. *Journal of Applied Developmental Psychology, 15*, 367-386.
- Deselms, J. L., & Altman, J. D. (2003). Immediate and prolonged effects of videogame violence. *Journal of Applied Social Psychology, 33*, 1553-1563.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles, 38*, 425-441.
- Dill, K. E., & Dill, J. C. (1998). Video game violence: a review of the emperical literature. *Aggression and Violent Behavior, 3*, 407-428.
- Dishion, T. J., Patterson, G. R., Stoolmiller, M., & Skinner, M. L. (1991). Family, school, and behavioral antecedents to early adolescent involvement with antisocial peers. *Developmental Psychology, 27*, 172-180.
- Dittler, U. (1995 A). *Frauen und Computerspiele (Teil 1) - Geschlechtsspezifische Unterschiede im Umgang mit Video- und Computerspielen* (Vol. 3): Nomos-Verlag.
- Dittler, U. (1995 B). *Frauen und Computerspiele (Teil 2) - Frauenbilder und weibliche Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen*, (Vol. 4): Nomos-Verlag.
- Dominick, J. R. (1984). Videogames, television violence, and aggression in teenagern. *Journal of Communiation, 34*, 136-147.
- Dorsch, F., Häcker, H., & Stapf, K. (1994). *Dorsch - Psychologisches Wörterbuch*. Bern, Göttingen, Toronto: Hans Huber.
- Eagly, A. H., & Steffen, V. J. (1986). Gender and aggressive behavior: A meta-analytic review of the social psychological literature. *Psychological Bulletin, 100*(3), 309-330.
- Eron, L. D., Huesmann, L. R., Brice, P., Fischer, P., & Mermelstein, R. (1983). Age trends in the development of aggression, sex typing, and related television habits. *Develomental Psychology, 19*(1), 71-77.
- Eron, L. D., Huesmann, L. R., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1972). Does television violence cause aggression? *American Psychologist, 27*, 253-263.
- Feierabend, S., & Klingler, W. (2001). Kinder und Medien 2000: PC/Internet gewinnen an Bedeutung. *Media Perspektiven, 11*, 345-357.
- Feierabend, S., & Klingler, W. (2003). Kinder und Medien 2002. *Media Perspectives, 6*, 278-300.

- Feshbach. (1955). The drive-reducing function of fantasy behavior. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 50, 3-11.
- Festinger, L. (1957). *A theory of cognitive dissonance*. Evanston, IL: Row Peterson.
- Finkel, S. E. (1995). *Causal analysis with panel data*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Fleming, M. J., & Rickwood, D. J. (2001). Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. *Journal of Applied Social Psychology*, 31, 2047-2071.
- Fling, S., Smith, L., Rodriguez, T., Thornton, D., Atkins, E., & Nixon, K. (1992). Videogames, aggression, and self-esteem: a survey. *Social Behavior and Personality*, 20, 39-46.
- Fritz, J. (1995). Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In F. Jürgen (Ed.), *Warum Computerspiele faszinieren* (pp. 11-38). Weinheim München: Juventa.
- Fritz, J., & Fehr, W. (1997). Computerspieler wählen lebensstypisch: Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen. In J. Fritz & W. Fehr (Eds.), *Handbuch Medien: Computerspiele* (pp. 67-76). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J., Hönemann, H., Misk-Schneider, K., & Ohnemüller, B. (1997). Vielspieler am Computer. In J. Fritz & W. Fehr (Eds.), *Handbuch Medien: Computerspiele* (pp. 197-206). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J., & Misk-Schneider, K. (1995). Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In J. Fritz (Ed.), *Warum Computerspiele faszinieren* (pp. 86-125). Weinheim, München: Juventa.
- Frodi, A., Macaulay, J., & Thome, P. R. (1977). Are woman always less aggressive than men? a review of the experimental literature. *Psychological Bulletin*, 84(4), 634-660.
- Fromme, J., & Cecius, M. (1997). Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen. In J. Fritz & W. Fehr (Eds.), *Handbuch Medien: Computerspiele* (pp. 121-136). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Funk, J. B., Baldacci, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-39.
- Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1996). Playing Violent Video and Computer games and Adolescent Self-Concept. *Journal of Communication*, 46 (2)(2).

- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitisation, and the moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology, 24*(4), 413-436.
- Gailey, C. W. (1996). Mediated messages: gender, class, and cosmos in home video games. In G. Patricia & C. Rodney (Eds.), *Interacting with video* (pp. 9-24). Norwood, New Jersey: Ablex Publishing Corporation.
- Galen, B. R., & Underwood, M. K. (1997). A developmental investigation of social aggression among children. *Developmental Psychology, 33*, 589-600.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence, 27*, 5-22.
- Gentile, D. A., Walsh, D. A., Ellison, P. R., Fox, M., & Cameron, J. (2004). Media violence as a risk factor for children: A longitudinal study. *American Psychological Society, 16th Annual Convention*.
- Gieselmann, H. (2000). Die Gewalt in der Maschine. *C't, 4*, 132.
- Gloger-Tippelt. (1993). Geschlechtertypisierung als Prozess über die Lebensspanne. *Zeitschrift für Sozialisationsforschung und Erziehungssoziologie, 13*, 258-275.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: a review of the literature. *Aggression and Violent Behavior, 4*, 203-212.
- Grimm, J. (1999). *Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, Sozialer Effekt. Zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung am Beispiel von Gewaltdarstellungen*. Wiesbaden: Opladen.
- Grodal, T. (2000). Video games and the pleasures of control. In D. Zillmann & P. Vorderer (Eds.), *Media Entertainment* (pp. 197-213). Mahwah (NJ): Lawrence Erlbaum Associates.
- Hagemann-White. (1984). *Sozialisation: Weiblich - männlich?* Meisenheim/Glan: Leske&Buderich.
- Hall, J. A., & Halberstadt, A. G. (1980). Masculinity and femininity in children: development of the children's personal attributes questionnaire. *Developmental Psychology, 16*(4), 270-280.
- Harter, S. (1985). *Manual for the self-perception profile for children (Revision of the perceived competence scale for children)*. Unpublished manuscript, Denver.

- Hartmann, T., Klimmt, C., & Vorderer, P. (2001). Avatare: Parasoziale Beziehungen zu virtuellen Akteuren. *Medien und Kommunikationswissenschaften*, 3(49), 351-386.
- Hawley, P. H. (1999). The ontogenesis of social dominance: A strategy-based evolutionary perspective. *Developmental Review*, 19, 97-132.
- Hawley, P. H., Little, T. D., & Pasupathi, M. (2002). Winning friends and influencing peers: Strategies of peer influence in late childhood. *International Journal of Behavioral Development*, 26, 466-473.
- Hearold, S. (1986). A Synthesis of 1043 Affects of Television on Social Behavior. In G. Comstock (Ed.), *Public Communication and Behavior* (Vol. 1, pp. 66-135). Orlando: Academic.
- Heider, F. (1958). *The psychology of interpersonal relations*. New York: Wiley.
- Hektner, J. M., August, G. J., & Realmuto, G. M. (2003). Effects of pairing aggressive and Nonaggressive children in strategic peer affiliation. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 31, 399-412.
- Henington, C., Hughes, J. N., Cavell, T. A., & Thompson, B. (1998). The role of relational aggression in identifying aggressive boys and girls. *Journal of School Psychology*, 36, 457-477.
- Hoppe-Graff, S., & Kim, H.-O. (2002). Die Bedeutung der Medien für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. In R. Oerter & L. Montada (Eds.), *Entwicklungspsychologie* (Vol. 5, pp. 907-922). Weinheim: Beltz Verlage.
- Horstkemper. (1993). "Koedukation macht Mädchen brav?" - der heimliche Lehrplan der geschlechtsspezifischen Sozialisation in der Schule. In R. Valtin (Ed.), *Probleme der Koedukation in der Grundschule*. Frankfurt: Arbeitskreis Grundschule.
- Huesmann, L. R., & Eron, L. D. (1986). The development of aggression in american children as a consequence of television violence viewing. In L. R. Huesmann & L. D. Eron (Eds.), *Television and the Aggressive Child: A Cross-National Comparison*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Huesmann, L. R., Eron, L. D., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1984). Stability of aggression over time and generations. *Developmental Psychology*, 20, 1120-1134.
- Huesmann, L. R., & Guerra, N. G. (1997). Children's normative beliefs about aggression and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72, 408-419.

- Huesmann, L. R., Lagerspetz, K. M. J., & Eron, L. D. (1984). Intervening variables in the tv violence-aggression relation: evidence from two countries. *Developmental Psychology*, 20(746-775).
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C.-L., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39(2), 201-221.
- Hüther, G. (2001). *Bedienungsanleitung für ein menschliches Gehirn*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Hyde, J. S. (1984). How large are gender differences in aggression ? A developmental meta-analysis. *Developmental Psychology*, 20, 722-736.
- Ittel, A., & Salisch, v. M. (2004). *Lügen, Lästern, Leiden lassen. Aggression in Kindheit und Jugendalter*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S., & Brook, J. S. (2002). Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science*, 295, 2468-2471.
- Jöreskog, K. G. (1986). *Lisrel VI. Analyses of Linear Structural Relationships by the Method of Maximum Likelihood. USER'S GUIDE*. (4 ed.). Mooresville Indiana: Scientific Software, Inc.
- Jöreskog, K. G. (1993). Testing structural equation models. In K. A. Bollen & S. J. Long (Eds.), *Testing structural equation models* (pp. 294-317). Newbury Park: Sage Publications.
- Kafai, Y. B. (1996). Gender differences in children's constructions of video games. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Eds.), *Interacting with video* (pp. 39-66). Norwood: Ablex Publishing Corporation.
- Kassis, w., & Steiner, O. (2003). Persönlichkeitsmerkmale und soziale Erfahrungen von Mädchen, die extensiv gewaltdarstellende Computerspiele nutzen
Ein korrespondenzanalytischer Zugang. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15(4), 131-139.
- Keenan, K., & Shaw, D. (1997). Development and social influences on young girls' early problem behaviors. *Psychological Bulletin*(121), 95-113.
- Klimmt, C. (2001). Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 13(1), 22-32.

- Klimmt, C. (2004 A). Computer- und Videospiele. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Eds.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 696-716). Göttingen: Hogrefe.
- Klimmt, C. (2004 B). Der Nutzen von Computerspielen - ein optimistischer Blick auf interaktive Unterhaltung. *Merz*, 3(48), 7-11.
- Klimmt, C. (in Druck A). Die Nutzung von Computerspielen- und Videospiele - aktives Spielen am Bildschirm. In U. Hasebrink, P. Rössler, H. Scherer & D. Schlütz (Eds.), *Nutzung der Medienspiele - Spiele der Mediennutzer*. (pp. 1-32). München: Fischer.
- Klimmt, C. (in Druck B). *Dimensions and determinants of the enjoyment of playing digital games: A three-level model*. *Proceedings of "Level Up"*. Paper presented at the The 1st international conference on digital games,, Utrecht, the Netherlands, November 4-6, 2003.
- Klimmt, C., & Trepte, S. (2003). Theoretisch-methodische Desiderata der medienpsychologischen Forschung über die aggressionsfördernden Wirkungen gewalthaltiger Computer- und Videospiele. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15, 114-121.
- Krahé, B., & Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27, 53-69.
- Krampen, G. (2002). Persönlichkeits- und Selbstkonzeptentwicklung. In L. Montada & R. Oerter (Eds.), *Entwicklungspsychologie* (Vol. 5, pp. 675-710). Basel / Berlin: Weinheim.
- Kristen, A. (2005). *Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele: Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst*. Dissertation. Berlin: Freie Universität Berlin.
- Kristen, A., Oppl, C., & Salisch, v. M. (2004). *Einmal Counterstrike, immer Counterstrike? Längsschnittliche Stabilität der Beschäftigung mit gewalthaltigen Bildschirmspielen bei Kindern*. Paper presented at the 44. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Psychologie, Göttingen.
- Kunczik, M. (1998). *Gewalt und Medien*. Köln: Böhlau Verlag.
- Kunczik, M., & Zipfel, A. (2002). Medien und Gewalt. Zum Forschungsstand. *BPjS-Aktuell*, 4, 3-13.

- Ladas, M. (2003). Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. In F. Rötzer (Ed.), *Virtuelle Welten - reale Gewalt* (pp. 26-35). Hannover: Verlag Heinz Heise.
- Leffelsend, S., Mauch, M., & Hannover, B. (2004). Mediennutzung und Medienwirkung. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Eds.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 51-100). Göttingen, Bern, Toronto, Seattle: Hogrefe.
- Lehmann, A. (2005). *Über den Zusammenhang zwischen (gewalthaltigen) Fernsehsendungen und aggressivem Verhalten bei Kindern*. Unpublished manuscript, FU Berlin.
- Lerner, R. M. (2002). *Concepts and theories of human development (3. Aufl.)*. Mahwah (NJ): Lawrence Erlbaum Associates.
- Lin, S., & Lepper, M. R. (1987). Correlates of children's Usage of Videogames and Computers. *Journal of Applied Social Psychology, 17*(1), 72-93.
- Loehlin, J. C. (1998). *Latent variable models. An introduction to factor, path and structural analysis. Third Edition*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Loudin, J. L., Loukas, A., & Robinson, S. (2003). Relational aggression in college students: Examining the roles of social anxiety and empathy. *Aggressive Behavior, 29*, 430-439.
- Maletzke, G. (1988). *Massenkommunikationstheorien*. Tübingen: Max Niemeyer.
- Meinlschmidt, G., & Brenner, M. H. H. (1999). *Sozialstrukturatlas Berlin 1999 - Eine soziale Diagnose für Berlin*. Berlin: Senatsverwaltung für Gesundheit und Soziales und Verbraucherschutz & TU Berlin.
- Misek-Schneider, K., & Fritz, J. (1995). StudentInnen im Sog der Computerspiele. In F. Jürgen (Ed.), *Warum Computerspiele faszinieren* (pp. 39-65). Weinheim München: Juventa.
- Möller, I., & Krahe, B. (2004). *Gewalt in Bildschirmspielen und ihre Auswirkungen auf die Aggressionsbereitschaft jugendlicher Nutzer/innen*. Paper presented at the 44. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Psychologie, Göttingen.
- Moretti, M. M., Holland, R., & McKay, S. (2001). Self-other representations and relational and overt aggression in adolescent girls and boys. *Behavioral Sciences & the Law, 19*(1), 109-126.

- Mullin, C., & Linz, D. G. (1995). Desensitization and resensitization to violence against women: Effects of exposure to sexually violent films on judgements of domestic violence victims. *Journal of Personality and Social Psychology*, 69, 449-459.
- Oerter, R. (2002). Kindheit. In R. Oerter & L. Montada (Eds.), *Entwicklungspsychologie* (5. Aufl.) (pp. 209-257). Weinheim: Beltz Verlage.
- Oerter, R., & Dreher, E. (2002). Jugendalter. In R. Oerter & L. Montada (Eds.), *Entwicklungspsychologie* (Vol. 5, pp. 258-318). Basel / Berlin: Beltz.
- Oliver, M. B. (2002). Individual differences in media effects. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media Effects. Advances in Theory and Research* (pp. 507-524). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Oppl, C. (2001). *Ärgerregulierung und Selbstbewertung im Kindes- und Jugendalter - eine Längsschnittstudie*. Unpublished manuscript, Freie Universität Berlin.
- Paik, H., & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: a meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.
- Pakasiahti, L., Spoof, I., Asolund-Peltola, R.-L., & Keltikangas-Järvinen, L. (1998). Parents' social problem-solving strategies in families with aggressive and non-aggressive girls. *Aggressive Behavior*, 24, 37-51.
- Pfeiffer, C. (2004). Pfeiffer, C. (2004). *Forschungsprojekt Medienverwahrlosung - erste Ergebnisse*. from Online unter: www.kfn.de.
- Raney, A. A., Smith, J., & Baker, K. (2005). Adolescents and the appeal of video games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing computer games: Motives, responses, and consequences*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Richardson, D. R., & Geen, L. R. (1999). Social sanction and threat explanations of gender effects on direct and indirect aggression. *Aggressive Behavior*, 25, 425-434.
- Roberts, D. F., Foehr, U. G., Rideout, V. J., & Brodie, M. (1999). Kids and media at the new millenium. *Kaiser Family Foundation*, 1-84.
- Röser, J. (1997). Probleme der Mediengewalt-Forschung: Medienaneignung und gesellschaftlicher Kontext oder: Wie die Geschlechterperspektive die Gewaltforschung theoretisch inspirieren könnte. *Rundfunk und Fernsehen*, 45, 437-455.
- Rubin, A. M. (2002). The uses-and-gratifications perspective of media effects. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media Effects. Advances in Theory and Research* (pp. 525-548). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

- Salisch, M. v., Kristen, A., & Oppl, C. (2005). Aggressives Verhalten und (neue) Medien. In I. Seiffge-Krenke (Ed.), *Aggressionsentwicklung zwischen Normalität und Pathologie*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Salisch, v. M. (2000 A). *Wenn Kinder sich ärgern: Emotionsregulierung in der Entwicklung*. Göttingen: Hogrefe.
- Salisch, v. M. (2000 B). Zum Einfluß von Gleichaltrigen (Peers) und Freunden auf die Persönlichkeitsentwicklung. In M. Amelang (Ed.), *Enzyklopädie der Psychologie, Differentielle Psychologie, Band 4: Determinanten individueller Differenzen* (pp. 345-405).
- Salisch, v. M. (2004). Geschlechtsunterschiede bei externalisierendem Problemverhalten im Kindesalter t. *Kindheit und Entwicklung, 4*.
- Salisch, v. M., Kristen, A., & Oppl, C. (2003). *Feldstudie: Gewalthaltige Computerspiele und aggressives Verhalten bei Schulkindern*. Unpublished manuscript.
- Salisch, v. M., & Pfeiffer, I. (1998). Ärgerregulierung in den Freundschaften von Schulkindern - Entwicklung eines Fragebogens. *Diagnostica, 44*, 41-53.
- Scheithauer, H. (2003). *Aggressives Verhalten von Jungen und Mädchen*. Göttingen: Hogrefe.
- Schie, E. G. M. v., & Wiegman, O. (1997). Children and videogames: leisure activities, aggression, social integration, and school performance. *Journal of Applied Social Psychology, 27*, 1175-1194.
- Schmidt, U. (2004). Im Reich der Feen und Kobolde. LAN-Party für Mädchen. *Merz, 3*(48), 30-33.
- Schmitt, M. (2004). Persönlichkeitspsychologische Grundlagen. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Eds.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 151-173). Göttingen: Hogrefe.
- Schramm, H., & Wirth, W. (2004). *Stimmungsregulation durch Medien. Eine kritischer Reflexion von Stimmungs- und Emotionstheorien unter besonderer Berücksichtigung der Mood-Management Theorie Zillmanns*. Paper presented at the DGPS, Göttingen.
- Schwarzer, R. (1997). *Gesundheitspsychologie* (Vol. 2). Göttingen: Hogrefe.
- Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (1982). *Skalen zur Erfassung von Lehrer- und Schülermerkmalen*. Berlin: Free University Press.

- Seiffge-Krenke, I. (1989). Bewältigung alltäglicher Problemsituationen: Ein Coping-Fragebogen für Jugendliche. *Zeitschrift für Differentielle und Diagnostische Psychologie*, 10, 201-220.
- Selg, H. (2003). Mediengewalt und ihre Auswirkungen auf Kinder. *Unsere Jugend - Zeitschrift für Studium und Praxis der Sozialpädagogik*, 4, 147-156.
- Selman, R. L. (1984). *Die Entwicklung des sozialen Verstehens*. Frankfurt/M.
- Serbin, L., A., Powlisha, K., K., & Gulko, J. (1993). The development of sex typing in middle childhood. *Monographs of the Society for Research in the Child Development*, 58(2).
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: a meta-analysis. *Human Communication Research*, 27, 409-431.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2005). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing computer games: Motives, responses, and consequences*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sieverding, M., & Alfermann, D. (1992). Instrumentelles (maskulines) und expressives (feminines) Selbstkonzept: ihre Bedeutung für die Geschlechtsrollenforschung. *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 23, 6-15.
- Silbereisen, R. K., & Ahnert, L. (2002). Soziale Kognition Entwicklung von sozialem Wissen un Verstehen. In R. Oerter & L. Montada (Eds.), *Entwicklungspsychologie* (Vol. 5, pp. 590-618). Basel/Berlin: Beltz.
- Silvern, S. B., & Williamson, P. A. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8, 453-462.
- Simmons, R. (2002). *Odd girl out. The hidden culture of aggression in girls*. New York:: Harcourt.
- Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C., & Anderson, L. L. (2003). Violent media content and aggressivness in adolescents. A downward spiral model. *Communication Research*, 30, 713-736.
- Smith, S. L. (2005). Perps, pimps, and provocative clothing: Examining negative content patterns in video games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing computer games: Motives, responses, and consequences*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.

- Smith, S. L., & Donnerstein, E. (1998). Harmful effects of exposure to media violence: learning of aggression, emotional desensitization, and fear. In R. G. Geen & E. Donnerstein (Eds.), *Human aggression: theories, research, and implications for social policy* (pp. 167-202). San Diego: Academic Press.
- Spence, J. T., Helmrich, R., & Stapp, J. (1974). The personal attributes questionnaire: A measure of sex-role stereotypes and masculinity and femininity. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, 4(43).
- Steckel, R. (1998). *Aggression in Videospiele: Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern?* Münster New York München Berlin: Waxmann.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R., Greenfield, P. M., & Gross, E. (2001). New forms of electronic media: the impact of interactive games and the internet on cognition, socialization, and behavior. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (pp. 73-96). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Sutton, J., Smith, P. K., & Swettenham, J. (1999 A). Bullying and "theory of mind": a critique of the "social skills deficit" view of anti-social behavior. *Social Development*, 8(1), 117-127.
- Sutton, J., Smith, P. K., & Swettenham, J. (1999 B). Socially undesirable need not be incompetent: a response to crick and dodge. *Social Development*, 8(1), 132-134.
- Tannenbaum, P. H., & Zillmann, D. (1975). Emotional arousal in the facilitation of aggression through communication. In L. Berkowitz (Ed.), *Advances in Experimental Social Psychology* (pp. 149-192). New York: Academic Press.
- Theunert, H., Demmler, K., & Kirchhoff, A. (2002). Vom Ego-Shooter zum Amokläufer? Fragen an PC- und Netzspieler. *merz*, 46, 138-142.
- Tomada, G., & Schneider, B. H. (1997). Relational aggression, gender, and peer acceptance: invariance across culture, stability over time, and concordance among informants. *Developmental Psychology*, 33(4), 601-609.
- Trautner, H. M. (Ed.). (1997). *Lehrbuch der Entwicklungspsychologie* (2 ed. Vol. 2). Göttingen Bern Toronto Seattle: Hogrefe.
- Tremblay, R. E. (2000). The development of aggressive behaviour during childhood: What have we learned in the past century? *International Journal of Behavioral Development*, 24, 129-141.
- Uhlmann, E., & Swanson, J. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, 27, 41-52.

- Underwood, M. K., Galen, B. R., & Paquette, J. A. (2001). Top ten challenges for understanding gender and aggression in children: why can't we all just get along? *Social Development, 10*, 248-266.
- Vaillancourt, T., Brendgen, M., Boivin, M., & Tremblay, R. E. (2003). A longitudinal confirmatory factor analysis of indirect and physical aggression: Evidence of two factors over time? *Child Development, 74*, 1628-1638.
- Valkenburg, P. M., & Cantor, J. (2000). Children's likes and dislikes of entertainment programs. In Zillmann & Vorderer (Eds.), *Media Entertainment* (pp. 135-151).
- Villani, S. (2001). Impact of media on children and adolescents: a 10-year review of research. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 40*, 392-401.
- Volland, C., Ulich, D., Hölzle, E., & Schock, K.-H. (2003). Der Einfluss von Geschlecht, Alter und Vertrauensbeziehungen auf die Mitgefühlbereitschaft Jugendlicher. *Augsburger Universitäts- Schriften, 90*, 1-18.
- Vollmer, N. (2000). Nutzungshäufigkeiten und Spielvorlieben. In J. Fromme, N. Meder & N. Vollmer (Eds.), *Computerspiele in der Kinderkultur* (pp. 28-45). Opladen: Leske Verlag + Budrich GmbH.
- Vorderer, P. (2000). Interactive Entertainment and Beyond. In D. Zillmann & P. Vorderer (Eds.), *Media Entertainment The Psychology of Its Appeal* (pp. 21-36). Mahwah: Lawrence Erlbaum.
- VUD, V. d. U. D. (2005). *Der Markt der Unterhaltungssoftware*, from <http://www.vud.de>
- Walker, S., Richardson, D. S., & Geen, L. R. (2000). Aggression among older adults: The relationship of interaction networks and gender role to direct and indirect responses. *Aggressive Behavior, 26*, 145-154.
- Warman, D. M., & Cohen, R. (2000). Stability of aggressive behaviors and children's peer relationships. *Aggressive Behavior, 26*, 277-290.
- Wegener-Spöhring, G. (1997). Spiel und Aggressivität. In J. Fritz & W. Fehr (Eds.), *Handbuch Medien: Computerspiele* (pp. 263-276). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Werner, N., Bigbee, M. A., & Crick, N. R. (1999). Aggression und Viktimisierung in Schulen: "Chancengleichheit" für aggressive Mädchen. In M. Schäfer & D. Frey (Eds.), *Aggression und Gewalt unter Kindern und Jugendlichen* (pp. 153-177). Göttingen: Hogrefe.

- Wieczerkowski, W., Nickel, H., Janowski, A., Fittkau, B., & Rauer, W. (1974). *Angstfragebogen für Schüler (AFS)*. Göttingen: Hogrefe.
- Wiegman, O., & van Schie, E. G. M. (1998). Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behaviour. *British Journal of Social Psychology*, 37, 367-378.
- Wiemken, J. (2004). Barbie Mode Designer oder WarCraft? Geschlechtsspezifische Präferenzen bei Computerspielen. *Merz*, 3(48), 24-29.
- Witting, T., & Esser, H. (2003). Wie Spieler sich zu virtuellen Spielwelten in Beziehung setzen. *merz*, 47, 52-64.
- Yoon, J. S., & Somers, C. L. (2003). Aggressive content of high school students' TV viewing. *Psychological Report*(93), 949-953.
- Zaremba, J. (2004). Gaming Female: Die Computerheldin und ihre weibliche Fankultur. *Feministische Studien Zeitschrift für interdisziplinäre Frauen- und Geschlechterforschung*, 1, 68-79.
- Zillmann, D. (1988). Cognition-excitation interdependencies in aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 14, 51-64.
- Zillmann, D., & Bryant, J. (1985). *Selective exposure to communication*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.