

## 11. Literaturverzeichnis

- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 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. (1986). 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, D. R., Huston, A. C., Schmitt, K. L., Linebarger, D. L., & Wright, J. C. (2001). *Early childhood television viewing and adolescent behavior: the recontact study* (Vol. 66). Boston: Blackwell Publishers.
- Backhaus, K., Erichson, B., Plinke, W., & Weiber, R. (2003). *Multivariate Analysemethoden. Eine anwendungsorientierte Einführung* (10. Aufl.). Berlin: Springer.
- Bandura, A. (2002). Social cognitive theory of mass communication. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research* (2. Aufl.) (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.
- Baumeister, R. F., & Boden, J. M. (1998). Aggression and the self: high self-esteem, low self-control, and ego threat. In R. G. Geen & E. Donnerstein (Eds.), *Human aggression: theories, research, and implications for social policy* (pp. 111-138). San Diego: Academic Press.
- Baumeister, R. F., Smart, L., & Boden, J. M. (1996). Relation of threatened egotism to violence and aggression: the dark side of high self-esteem. *Psychological Review*, 103, 5-33.

- Bensley, L., & van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: review of the literature. *Journal of Adolescent Health, 29*, 244-257.
- Bettencourt, B. A., & Miller, N. (1996). Gender differences in aggression as a function of provocation: a meta analysis. *Psychological Bulletin, 119*, 422-447.
- Beyers, J. M., Bates, J. E., Pettit, G. S., & Dodge, K. A. (2003). Neighborhood structure, parenting processes, and the development of youths' externalizing behaviors: a multilevel analysis. *American Journal of Community Psychology, 31*, 35-53.
- Biedermann, T., & Plaum, E. (1999). *Aggressive Jugendliche: Fakten, Theorien, Hintergründe und methodische Zugangsweisen*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag.
- Bierhoff-Alfermann, D. (1989). *Androgynie. Möglichkeiten und Grenzen der Geschlechterrollen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- 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.
- Blakemore, J. E. O. (2003). Children's beliefs about violating gender norms: boys shouldn't look like girls, and girls shouldn't act like boys. *Sex Roles, 48*, 411-419.
- Blumberg, F. C. (1998). Developmental differences at play: children's selective attention and performance in video games. *Journal of Applied Developmental Psychology, 19*, 615-624.
- Bortz, J. (1993). *Statistik für Sozialwissenschaftler (4. Aufl.)*. Berlin: Springer.
- Broidy, L. M., Nagin, D. S., Tremblay, R. E., Bates, J. E., Brame, B., Dodge, K. A., et al. (2003). Developmental trajectories of childhood disruptive behaviors and adolescent delinquency: a six-site, cross-national study. *Developmental Psychology, 39*, 222-245.
- Burks, V. S., Laird, R. D., Dodge, A., Pettit, G. S. & Bates, J. E. (1999). Knowledge structures, social information processing, and children's aggressive behavior. *Social Development, 8*, 220-236.
- Cantor, J. (2001). The media and children's fears, anxieties, and perceptions of danger. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (pp. 207-221). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Carlo, G., Raffaelli, M., Laible, D. J., & Meyer, K. A. (1999). Why are girls less physically aggressive than boys? Personality and parenting mediators of physical aggression. *Sex Roles, 40*, 711-729.

- Charlton, M. (2004). Entwicklungspsychologische Grundlagen. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Eds.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 130-148). Göttingen: Hogrefe.
- Cillessen, A. H. N., van Ijzendoorn, H. W., van Lieshout, C. F. M., & Hartup, W. W. (1992). Heterogeneity among peer-rejected boys: subtypes and stabilities. *Child Development*, 63, 893-905.
- Coie, J. D., & Dodge, K. A. (1983). Continuities and changes in children's social status: a five-year longitudinal study. *Merrill-Palmer Quarterly*, 29, 261-282.
- 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.
- Coie, J. D., Dodge, K. A. & Coppotelli, H. (1982). Dimensions and types of social status: a cross-age perspective. *Developmental Psychology*, 18, 557-570
- Colwell, J., & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91, 295-310.
- Crick, N. (1997). Engagement in gender normative versus nonnormative forms of aggression: links to social-psychological adjustment. *Experimental Psychological*, 33(4), 610-617.
- Crick, N., Casas, J., F., & Mosher, M. (1997). Relational and overt aggression in preschool. *Developmental Psychology*, 33, 579-588.
- Crick, N. R., & Grotpeter, J. K. (1996). Children's treatment by peers: victims of relational and overt aggression. *Development and Psychopathology*, 8, 367-380.
- 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 empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, 3, 407-428.
- Dodge, K. A., Lansford, J. E., Salzer Burks, J., Bates, J. E., Pettit, G. S., Fontaine, R., et al. (2003). Peer rejection and social information-processing factors in the development of aggressive behavior problems in children. *Child Development*, 75, 374-393.
- Dodge, K. A., & Pettit, G. S. (2003). A biopsychosocial model of the development of chronic conduct problems in adolescence. *Developmental Psychology*, 39, 349-371.
- Dollard, J., Doob, L.W., Miller, N., Mowrer, O.H. & Sears, R. R. (1939) *Frustration and aggression*. New Haven: Yale University Press.
- Engel, U., & Reinecke, J. (1994). *Panelanalyse*. Berlin: Walter de Gruyter.

- Feierabend, S., & Klingler, W. (2003a). Kinder und Medien 2002. *Media Perspektiven*, 6, 278-289.
- Feierabend, S., & Klingler, W. (2003b). Medienverhalten Jugendlicher in Deutschland. *Media Perspektiven*, 10, 450-462.
- Fergusson, D., Lynskey, M. T., & Horwood, J. L. (1996). Factors associated with continuity and changes in disruptive behavior patterns between childhood and adolescence. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 24, 533-553.
- Finkel, S. E. (1995). *Causal analysis with panel data*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- 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.
- Freud, S. (1994). *Abriß der Psychoanalyse: einführende Darstellungen*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch-Verlag.
- Fritz, I., & Klingler, W. (2003). Zeitbudgets und Tagesablaufverhalten in Deutschland: Die Position der Massenmedien. *Media Perspektiven*, 9, 12-23.
- Fritz, J. (1997). Zwischen Transfer und Transformation. In J. Fritz & W. Fehr (Eds.), *Handbuch Medien: Computerspiele* (pp. 229-246). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J., & Fehr, W. (1997a). 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., & Fehr, W. (1997b). Gewalt, Aggression und Krieg: Bestimmende Spielthematiken in Computerspielen. In J. Fritz & W. Fehr (Eds.), *Handbuch Medien: Computerspiele* (pp. 277-288). 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.
- Fromme, J., & Gecius, M. (1997). Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen. In J. Fritz & W. Fehr (Eds.), *Handbuch Medien: Computerspiele* (pp. 121-136). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fromme, J., Meder, N., & Vollmer, N. (2000). *Computerspiele in der Kinderkultur*. Opladen: Leske Verlag + Budrich GmbH.

- Funk, J. B., Bechtoldt 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, 23-39.
- Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. *Journal of Communication*, 46, 19-32.
- Funk, J. B., Hagan, J., Schimming, J., Bullock, W. A., Buchman, D. D., & Myers, M. (2002). Aggression and psychopathology in adolescents with a preference for violent electronic games. *Aggressive Behavior*, 28, 134-144.
- 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*. Paper presented at the American Psychological Society, 16th Annual Convention, Chicago, Illinois.
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorielli, N., & Shanahan, J. (2002). Growing up with television: cultivation processes. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research (2. Aufl.)* (pp. 43-65). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Gieselmann, H. (2003). Aktion "Sauberer Bildschirm". Wie der Krieg hinter seinem virtuellen Abbild verschwindet. In F. Rötzer (Ed.), *Virtuelle Welten - reale Gewalt* (pp. 50-58). Hannover: Verlag Heinz Heise.
- Gleich, U. (2004). Medien und Gewalt. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Eds.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 587-618). Göttingen: Hogrefe.
- Glogauer, W. (1993). *Kriminalisierung von Kindern und Jugendlichen durch Medien*. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.
- Goldstein, J. (1998a). Immortal Kombat: war toys and violent video games. In J. Goldstein (Ed.), *Why we watch. The attractions of violent entertainment* (pp. 53-68). Oxford: Oxford University Press.
- Goldstein, J. (1998b). Why we watch. In J. Goldstein (Ed.), *Why we watch. The attractions of violent entertainment* (pp. 212-226). Oxford: Oxford University Press.
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: a review of the literature. *Aggression and Violent Behavior*, 4, 203-212.

- Grodal, T. (2000). Video games and the pleasures of control. In D. Zillmann & P. Vorderer (Eds.), *Media entertainment. The psychology of its appeal* (pp. 197-213). Mahwah (NJ): Lawrence Erlbaum Associates.
- Grossman, D., & DeGaetano, G. (2003). *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen*. Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben.
- Gurt, M. (2003). Medienangebote für Klein- und Vorschulkinder - Ein Überblick. *merz*, 47, 18-21.
- Habermas, T. (2002). Substanzenmissbrauch und Ess-Störungen. In R. Oerter & L. Montada (Eds.), *Entwicklungspsychologie (5. Aufl.)* (pp. 847-858). Weinheim: Beltz Verlage.
- Hall, J. A., & Halberstadt, A. G. (1980). Masculinity and femininity in children: development of the children's personal attributes questionnaire. *Developmental Psychology*, 16, 270-280.
- Haninger, K., & Thompson, K. M. (2004). Content and ratings of Teen-rated video games. *Journal of the American Medical Association*, 291, 856-865.
- Harter, S. (1985). *Manual for the self-perception profile for children (Revision of the perceived competence scale for children)*. Unpublished manuscript, University of Denver.
- Helmke, A. (1991). Entwicklung des Fähigkeitsselbstbildes vom Kindergarten bis zur dritten Klasse. In R. Pekrun & H. Fend (Eds.), *Schule und Persönlichkeitsentwicklung: Ein Resümee der Längsschnittforschung* (pp. 83-100). Stuttgart: Ferdinand Enke Verlag.
- 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.
- Herpertz-Dahlmann, B., Resch, F., Schulte-Markwort, M., & Warnke, A. (2003). Entwicklungspsychiatrie. In B. Herpertz-Dahlmann, F. Resch, M. Schulte-Markwort & A. Warnke (Eds.), *Entwicklungspsychiatrie. Biopsychologische Grundlagen und die Entwicklung psychischer Störungen* (pp. 315-357). Stuttgart: Schattauer.
- Hopf, W. (2001). Mediengewalt, Aggressivität und Gewalt bei Hauptschülern. In C. Hanckel, B. Jötten & K. Seifried (Eds.), *Schule zwischen Realität und Vision. Kongressbericht der 14. Bundeskonferenz 2000 in Berlin*. Bonn: Deutscher Psychologen Verlag GmbH.

- 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 (5. Aufl.)* (pp. 907-922). Weinheim: Beltz Verlage.
- 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., 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*, 201-221.
- Huntemann, N., & Morgan, M. (2001). Mass media and identity development. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (pp. 309-322). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Jo, E., & Berkowitz, L. (1994). A priming effect analysis of media influences: an update. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research* (pp. 43-60). Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- 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., & Sörbom, D. (1996). *LISREL 8: User's reference guide*. Chicago: Scientific Software International.
- Kassis, W. (2003). *Wie kommt die Gewalt in die Jungen?* Bern: Haupt.
- Kaukiainen, A., Björkqvist, K., Lagerspetz, K. M. J., Österman, K., Salmivalli, C., Rothberg, S., et al. (1999). The relationship between social intelligence, empathy, and three types of aggression. *Aggressive Behavior, 25*, 81-89.
- Kernis, M. H., Cornell, D. P., Sun, C.-R., Berry, A., & Harlow, T. (1993). There's more to self-esteem than whether it is high or low: the importance of stability of self-esteem. *Journal of Personality and Social Psychology, 65*, 1190-1204.
- Kirsh, S. J. (1998). Seeing the world through Mortal Kombat-colored glasses: violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. *Childhood, 5*, 177-184.
- Klimmt, C. (2001). Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. *Zeitschrift für Medienpsychologie, 13*, 22-32.

- Klimmt, C. (2004). Computer- und Videospiele. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Eds.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 695-716). Göttingen: Hogrefe.
- 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.
- Klimmt, C., & Vorderer, P. (2002). Wann wird aus Spiel Ernst? Hochinteraktive Medien, "Perceived Reality" und das Unterhaltungserleben der Nutzer/innen. In A. Baum & S. J. Schmidt (Eds.), *Fakten und Fiktionen. Über den Umgang mit Medienwirklichkeiten* (Vol. 29, pp. 314-324). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Knobloch, S., & Zillmann, D. (2002). Mood management via the digital jukebox. *Journal of Communication*, 52, 351-366.
- Kokko, K., & Pulkkinen, L. (2000). Aggression in childhood and long-term unemployment in adulthood: a cycle of maladaptation and some protective factors. *Developmental Psychology*, 36, 463-472.
- 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.
- Krempf, S. (2003). Mord ist Sport im Spiel. In F. Rötzer (Ed.), *Virtuelle Welten - reale Gewalt* (pp. 105-111). Hannover: Verlag Heinz Heise.
- 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.
- Kupersmidt, J. B., Coie, J. D., & Dodge, K. A. (1990). The role of poor peer relationships in the development of disorder. In S. R. Asher & J. D. Coie (Eds.), *Peer rejection in childhood* (pp. 274-307). Cambridge: Cambridge University Press.
- Kupersmidt, J. B., Griesler, P. C., DeRosier, M. E., Patterson, C. J., & Davis, P. W. (1995). Childhood aggression and peer relations in the context of family and neighborhood factors. *Child Development*, 66, 360-375.
- Lagerspetz, K. M. J., Björkqvist, K., & Peltonen, T. (1988). Is indirect aggression typical of females? Gender differences in aggressiveness in 11- to 12-year-old children. *Aggressive Behavior*, 14, 403-414.



- Leary, M. R., Kowalski, R. M., Smith, L., & Phillips, S. (2003). Teasing, rejection, and violence: Case studies of the school shootings. *Aggressive Behavior*, 29, 202-214.
- Leffelsend, S., Mauch, M., & Hannover, B. (2004). Mediennutzung und Medienwirkung. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Eds.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 51-71). Göttingen: Hogrefe.
- Lehmann, A. (2004). *Über den Zusammenhang zwischen (gewalthaltigen) Fernsehsendungen und aggressivem Verhalten bei Kindern*. Unpublished Diplomarbeit, Freie Universität Berlin.
- Lehmkuhl, U. (Ed.). (2003). *Aggressives Verhalten bei Kindern und Jugendlichen. Ursachen, Prävention, Behandlung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Lerner, R. M. (2002). *Concepts and theories of human development (3. Aufl.)*. Mahwah (NJ): Lawrence Erlbaum Associates.
- Lewis, M. D. (1995). Cognition-emotion feedback and the self-organization of developmental paths. *Human Development*, 38, 70-102.
- Lochman, J. E., & Lampron, L. B. (1986). Situational social problem-solving skills and self-esteem of aggressive and non-aggressive boys. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 14, 605-617.
- Loeber, R. (1990). Development and risk factors of juvenile antisocial behavior and delinquency. *Clinical Psychology Review*, 10, 1-41.
- Loehlin, J. C. (1998). *Latent variable models. An introduction to factor, path and structural analysis (3. Aufl.)*. 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.
- Maccoby, E. E. (1986). Social groupings in childhood: their relationship to prosocial and antisocial behavior in boys and girls. In D. Olweus, J. Block & M. Radke-Yarrow (Eds.), *Development of antisocial and prosocial behavior. Research, theories, and issues* (pp. 263-284). Orlando: Academic Press.
- Meinlschmidt, G., & Brenner, M. H. (1999). *Sozialstrukturatlas Berlin 1999 - Eine soziale Diagnose für Berlin*. Senatsverwaltung für Gesundheit und Soziales und Verbraucherschutz & TU Berlin.
- 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.

- Oerter, R. (1999). *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. Weinheim: Beltz Verlage.
- Oliver, M. B. (1994). The respondent gender gap. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research* (pp. 215-234). Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Oliver, M. B. (2002). Individual differences in media effects. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research (2. Aufl.)* (pp. 507-522). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Oppl, C. (in prep). *Lara Crofts Töchter? Eine Längsschnittstudie zu (gewalthaltigen) Bildschirmspielen und aggressiven Verhaltensweisen bei Mädchen*. Unpublished Dissertation, Freie Universität Berlin.
- Paik, H., & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: a meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.
- Petermann, F. (1998). Aggressives Verhalten. In R. Oerter & L. Montada (Eds.), *Entwicklungspsychologie: ein Lehrbuch (4. Aufl.)* (pp. 1016-1023). Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Pfeiffer, C. (2004). *Forschungsprojekt Medienverwahrlosung – erste Ergebnisse*. Online unter: [www.kfn.de](http://www.kfn.de).
- Phillipsen, L. C., Deptula, D. P., & Cohen, R. (1999). Relating characteristics of children and their friends to relational and overt aggression. *Child Study Journal*, 29, 269-288.
- 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.
- Roberts, D. F., Foehr, U. G., Rideout, V. J., & Brodie, M. (1999). Kids and media at the new millenium. *Kaiser Family Foundation*, 1-84.
- Robertz, F. J. (2004). *School Shootings. Über die Relevanz der Phantasie für die Begehung von Mehrfachtötungen durch Jugendliche*. Frankfurt am Main: Verlag für Polizeiwissenschaft.
- Rötzer, F. (2003). Aufmerksamkeitsterror. In F. Rötzer (Ed.), *Virtuelle Welten - reale Gewalt* (pp. 98-104). Hannover: Verlag Heinz Heise.
- Rötzer, F. (2004). Der Irakkrieg als Game. *merz*, 48, 77-78.
- Rubin, A. M. (2002). Media uses and effects: a uses-and-gratifications perspective. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research (2. Aufl.)* (pp. 525-545). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.

- Salisch, v. M. (2000a). *Wenn Kinder sich ärgern: Emotionsregulierung in der Entwicklung*. Göttingen: Hogrefe.
- Salisch, v. M. (2000b). 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. (2002). *Emotionale Kompetenz entwickeln*. Stuttgart: Kohlhammer GmbH.
- Salisch, v. M., & Bretz, H.-J. (2003). Ärgerregulierung und die Nutzung von (gewalthaltigen) Bildschirmspielen bei Schulkindern. *Zeitschrift für Medienpsychologie, 15*, 122-130.
- Salisch, v. M., Kristen, A., & Oppl, C. (2003). *Feldstudie: Gewalthaltige Computerspiele und aggressives Verhalten bei Schulkindern*. Bericht an das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Salisch, v. M., 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., Ittel, A., & Bonekamp, E. (2005). Wie entwickeln sich Geschlechtsunterschiede beim aggressiven Problemverhalten im Kindesalter? In A. Ittel & v. M. Salisch (Eds.), *Lästern, lügen leiden lassen: Aggressivität in Kindheit und Jugend*. Stuttgart: Kohlhammer GmbH.
- Salisch, v. M., Oppl, C., & Kristen, A. (2005). What attracts children? In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing computer games - Motives, responses, and consequences*. Mahwah, N.Y.: Erlbaum.
- Salisch, v. M., Oppl, C., & Vogelgesang, J. (2002). Am selbstwertdienlichsten ist es, über das zu reden, was ist. Ärger in Freundschaft und Selbstwert-Entwicklung im Jugendalter. In H. Uhlendorff & H. Oswald (Eds.), *Wege zum Selbst - Soziale Herausforderungen für Kinder und Jugendliche* (pp. 135-155). Stuttgart: Lucins & Lucins.
- Salisch, v. M., & Pfeiffer, I. (1998). Ärgerregulierung in den Freundschaften von Schulkindern - Entwicklung eines Fragebogens. *Diagnostica, 44*, 41-53.
- Salisch, v. M., Vogelgesang, J., & Oppl, C. (2003). Ärger in der Freundschaft: Herausforderung und Folgen. In U. Lehmkuhl (Ed.), *Aggressives Verhalten bei Kindern und Jugendlichen. Ursachen, Prävention, Behandlung* (pp. 146-156). Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

- Satow, L. (1999). Zur Bedeutung des Unterrichtsklimas für die Entwicklung schulbezogener Selbstwirksamkeitserwartungen. *Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie*, 31, 171-179.
- Scheithauer, H. (2003). *Aggressives Verhalten von Jungen und Mädchen*. Göttingen: Hogrefe.
- Schell, F., Stolzenburg, E., & Theunert, H. (1999). *Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln*. München: kopaed.
- Schmidtke, A., Schaller, S., Müller, I., Lester, D., & Stack, S. (2002). Imitation von Amok und Amok-Suizid. In M. Wolfersdorf & M. Wedler (Eds.), *Terroristen - Suizide und Amok*. Regensburg: S. Roderer Verlag.
- Schmitt, M. (2004). Persönlichkeitspsychologische Grundlagen. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Eds.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 151-173). Göttingen: Hogrefe.
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Post-Gorden, J. C., & Rodasta, A. (1988). Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 18, 454-460.
- 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.
- Seiffge-Krenke, I. (1993). Coping behavior in normal and clinical samples: more similarities than differences? *Journal of Adolescence*, 16, 285-303.
- Seiffge-Krenke, I. (1995). *Stress, coping, and relationships in adolescence*. Mahwah (NJ): Lawrence Erlbaum Associates.
- Selman, R. L. (1984). *Die Entwicklung des sozialen Verstehens. Entwicklungspsychologische und klinische Untersuchungen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- 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.

- Shrum, L. J. (2002). Media consumption and perceptions of social reality: effects and underlying processes. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research (2. Aufl.)* (pp. 69-94). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R. C., & Anderson, L. L. (2003). Violent media content and aggressiveness 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., Lachlan, K., & Tamborini, R. (2003). Popular video games: quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting and Electronic Media, 47*, 58-76.
- Sparks, G. G., & Sparks, C. W. (2002). Effects of media violence. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Media effects: advances in theory and research (2. Aufl.)* (pp. 269-285). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Steinberg, L. (2002). *Adolescence (6. Aufl.)*. New York: Knopf.
- Tangney, J. P., Hill-Barlow, D., Wagner, P. E., Marschall, D. E., Borenstein, J. K., Sanftner, J., et al. (1996). Assessing individual differences in constructive versus destructive responses to anger across the lifespan. *Journal of Personality and Social Psychology, 70*, 780 - 796.
- Theunert, H. (1993). Was suchen und was finden Kinder in Cartoons? - Phase 2 der Studie "Kinder und Cartoons". In H. Theunert (Ed.), *"Einsame Wölfe" und "schöne Bräute": Was Mädchen und Jungen in Cartoons finden, BLM-Schriftenreihe Band 26* (pp. 1-24). München: Bayerische Landeszentrale für neue Medien.
- Theunert, H. (2000). *Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität*. München: kopaed.
- Theunert, H., Demmler, K., & Kirchhoff, A. (2002). Vom Ego-Shooter zum Amokläufer? Fragen an PC- und Netzspieler. *merz, 46*, 138-142.
- Thompson, K. M., & Haninger, K. (2001). Violence in E-rated video games. *Journal of the American Medical Association, 286*, 591-598.
- 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*, 601-609.
- Trautner, H. M. (2002). Entwicklung der Geschlechtsidentität. In R. Oerter & L. Montada (Eds.), *Entwicklungspsychologie (5. Aufl.)* (pp. 648-674). Weinheim: Beltz Verlage.

- 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.
- Trudewind, C. & Steckel, R. (2002). Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des Umgangs mit gewalthaltigen Computerspielen. *Polizei & Wissenschaft, 1*, 83-100.
- Ulich, D., Kienbaum, J., & Volland, C. (2002). Empathie mit anderen entwickeln. Wie entwickelt sich Mitgefühl? In M. von Salisch (Ed.), *Emotionale Kompetenz entwickeln. Grundlagen in Kindheit und Jugend* (pp. 111-134). Stuttgart: Kohlhammer GmbH.
- 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 D. Zillmann & P. Vorderer (Eds.), *Media entertainment. The psychology of its appeal* (pp. 135-151). Mahwah (NJ): Lawrence Erlbaum Associates.
- Valkenburg, P. M., & Janssen, S. C. (1999). What do children value in entertainment programs? A cross-cultural investigation. *Journal of Communication, 49*, 3-21.
- van Mierlo, J., & van den Bulck, J. (2004). Benchmarking the cultivation approach to video game effects: a comparison of the correlates of TV viewing and game play. *Journal of Adolescence, 27*, 97-111.
- van Schie, E. G. M., & Wiegman, O. (1997). Children and videogames: leisure activities, aggression, social integration, and school performance. *Journal of Applied Social Psychology, 27*, 1175-1194.
- 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.
- 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 Associates.
- Walker, S., Richardson, D. S., & Green, 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.
- Weber, R., Ritterfeld, U., & Kostygina, A. (2005). Aggression and violence as effects of playing violent video games? In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing computer games: Motives, responses, and consequences*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Wegener-Spöhring, G. (1997). Spiel und Aggressivität. In J. Fritz & W. Fehr (Eds.), *Handbuch Medien: Computerspiele* (pp. 263-276). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Weiß, R. H. (2000). *Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern*. Göttingen: Hogrefe.
- 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.
- Witting, T., & Esser, H. (2003). Wie Spieler sich zu virtuellen Spielwelten in Beziehung setzen. *merz*, 47, 52-64.
- Wright, J. C., Huston, A. C., Vandewater, E. A., Bickham, D. S., Scantlin, R., Kotler, J. A., et al. (2001). American children's use of electronic media in 1997: a national survey. *Applied Developmental Psychology*, 22, 31-47.
- Zillmann, D. (1988). Cognition-excitation interdependencies in aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 14, 51-64.
- Zillmann, D. (1998). The psychology of the appeal of portrayals of violence. In J. Goldstein (Ed.), *Why we watch. The attractions of violent entertainment* (pp. 179-211). Oxford: Oxford University Press.
- Zillmann, D. (2004). Emotionspsychologische Grundlagen. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Eds.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 101-124). Göttingen: Hogrefe.