



Lara Crofts Töchter?

Eine Längsschnittstudie
zu Computerspielen und
aggressivem Verhalten
von Mädchen

Inauguraldissertation

zur Erlangung des akademischen Grades
Doktor(in) der Philosophie (Dr. phil.)
bei dem Fachbereich
Erziehungswissenschaften und Psychologie
der Freien Universität Berlin

vorgelegt von

Oppl, Caroline

Diplom-Psychologin

Erstgutachterin: Prof. Dr. Maria von Salisch

Zweitgutachterin: PD Dr. Monika Sieverding

Tag der mündlichen Prüfung

06. Januar 2006

Allen, die mich bei dieser Arbeit unterstützt und begleitet haben möchte ich hiermit ganz herzlich danken.

Großer Dank geht an die Kinder und Schulen ohne deren Bereitschaft das ganze Projekt nicht hätte verwirklicht werden können.

Ebenso danken möchte ich den Computerspielexperten für ihren Einsatz bei der Einstufung, der von den Kindern genannten Lieblingsspiele.

Ganz besonderer Dank geht an Prof. Dr. Maria von Salisch für ihre wunderbare Betreuung in allen Phasen der Dissertation und ihre hilfreichen Vorschläge und Ideen bei der Realisierung der Arbeit. Mir hat es großen Spaß gemacht unter ihrer Leitung die Dissertation zu schreiben und das Projekt KUHL durchzuführen.

Ebenso danken möchte ich meiner Zweitgutachterin PD Dr. Sieverding, die mir in ihrem Colloquium die Möglichkeit gab meine Arbeit einem kritischen und erfrischenden Publikum vorzustellen.

Ganz herzlich bedanken möchte ich mich bei meiner Mistreiterin und Kollegin Astrid Kristen für eine unkomplizierte und enge Zusammenarbeit, ohne die ich sicher nicht mit so viel Engagement und Freude bei der Arbeit geblieben wäre.

Herzlich Danken möchte ich ebenfalls Judith und Christine für ihre Hilfe bei der Auswertung der soziometrischen Daten und vielen weiteren hilfreichen Anmerkungen und Beantwortungen von Fragen.

Herzlich danken möchte ich Dr. Joachim Bretz und Stefanie Pohl für die hilfreiche Unterstützung in methodischen Fragen.

Und ganz herzlich bedanken möchte ich mich auch noch bei meiner Mutter, bei Judith und Silke für ihr großes Engagement beim Korrekturlesen der Arbeit.

Die Dissertation wurde gefördert durch das Projekt Berliner Chancengleichheit für Frauen und Geschlechterforschung und des Nachwuchsförderungsgesetzes (NaFöG).

Für ihre finanzielle Unterstützung und ihr Vertrauen bin ich sehr dankbar. Es ermöglichte mir mich in vollem Masse der Dissertation zu widmen.

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

1.	„Because Women DO Play“: Was Mädchen mit Computerspielen und aggressivem Verhalten zu tun haben - eine Einleitung	1
	Überblick über den Inhalt der vorliegenden Arbeit.....	4
2.	Theorien der Computerspielforschung.....	6
2.1	Theorien zur Selektion: „Was machen die Menschen mit den Medien?“	6
2.1.1	Die Theorie des selektiven Nutzens	7
2.1.2	Der Nutzen- und Belohnungsansatz	8
2.1.3	Die Theorie des Stimmungsmanagements	9
2.1.4	Das motivationspsychologisches Grundmodell	9
2.1.5	Zusammenfassung der Selektionstheorien	10
2.2	Theorien zur Wirkung: „Was machen die Medien mit den Menschen?“	11
2.2.1	Die Katharsis Theorie.....	12
2.2.2	Wirkungstheorien zu Langzeiteffekten	12
2.2.2.1	Die Theorie der Neo-Assoziativen Netzwerke.....	12
2.2.2.2	Die Habitualisierungsthese.....	13
2.2.2.3	Die Inhibitionstheorie.....	13
2.2.2.4	Die sozial-kognitive Lerntheorie.....	14
2.2.3	Wirkungstheorien zu Kurzeiteffekten	16
2.2.3.1	Das allgemeine Erregungsmodell.....	16
2.2.4	Integration von Wirkungstheorien zu Langzeit- und Kurzeiteffekten.....	17
2.2.4.1	Das General Affective Aggression Model (GAAM)	17
2.2.5	Zusammenfassung der Wirkungstheorien.....	19
2.3	Modelle zur Integration von Selektions- und Wirkungsansätzen	21
2.3.1	Das Modell des Developmental Contextualism	21
2.3.2	Das Modell der Abwärtsspirale.....	23
2.3.3	Zusammenfassung der Modelle zur Integration von Selektions- und Wirkungsansätzen	24
2.4	Die Bedeutung des (sozial) kognitiven Entwicklungsstandes.....	25
2.4.1	Die Bedeutung des kognitiven Entwicklungsstandes bei der Wahrnehmung und Interpretation von (gewalthaltigen) Computerspielen.....	26

2.4.2	Die Bedeutung der sozialen Perspektivenübernahme beim Erkennen und bei der Anwendung relational aggressiver Verhaltensweisen.....	28
2.4.3	Die Bedeutung der Entwicklung des Geschlechterrollenselbstkonzepts bei der Wahl von Computerspielen und bei der Anwendung aggressiven Verhaltens.....	29
2.5	Zusammenfassung: Bedeutung des kognitiven Entwicklungsstand und Entwicklung des Geschlechterrollenselbstkonzepts.....	33
3.	Ergebnisse aus der Computerspielforschung	35
3.1	Computerspielen als eine Form des Spielens	35
3.1.1	Charakteristik eines Spiels	35
3.1.2	Drei historische und psychologische Spieltheorien.....	36
3.1.3	Warum Kinder spielen.....	37
3.1.4	Interaktivität	38
3.1.5	Transfer: Aggressives Verhalten in Computerspielen und in der Realität .	38
3.1.6	Weibliche Darstellungen in Computerspielen.....	40
3.2	Ergebnisse zu Computerspielen und Mädchen	43
3.2.1	Computerspielhäufigkeit	44
3.2.2	Computerspieldauer.....	45
3.2.3	Computerspiele und Computerspielgenres.....	45
3.2.4	Mädchen und ihre Präferenzen für relational aggressives Verhalten im Fernsehen.....	48
3.2.5	Zusammenfassung der Ergebnisse zu Computerspielen und Mädchen	49
4.	Ergebnisse zum aggressiven Verhalten von Mädchen	51
4.1	Definition aggressiven Verhaltens	51
4.2	Mädchen und aggressives Verhalten.....	52
4.3	Entwicklung aggressiven Verhaltens	54
4.4	Stabilität aggressiven Verhaltens	55
4.5	Zusammenfassung der Ergebnisse zu aggressivem Verhalten von Mädchen....	57
5.	Ergebnisse zu Computerspielen und aggressivem Verhalten aus Querschnittstudien	58
5.1	Ergebnisse aus Metaanalysen und Überblicksartikel	58
5.2	Ergebnisse zu Geschlechterunterschieden.....	60
5.3	Ergebnisse aus neueren Querschnittsstudien.....	64
5.4	Zusammenfassung der Ergebnisse aus Metaanalysen und Querschnittstudien..	68

6.	Ergebnisse zu Computerspielen, aggressivem Verhalten und anderen (psychologischen) Merkmalen ihrer NutzerInnen	70
6.1	Ergebnisse zu Computerspielen und anderen Merkmalen	70
6.2	Ergebnisse zu aggressivem Verhalten und anderen Merkmalen.....	74
6.3	Zusammenfassung der Ergebnisse zu Computerspielen, aggressivem Verhalten und anderen Merkmalen ihrer NutzerInnen	76
7.	Ergebnisse aus Längsschnittstudien	77
7.1	Wo führt es hin? Wo kommt es her?.....	77
7.2	Ergebnisse aus Längsschnittstudien zur Fernsehgewalt.....	78
7.3	Ergebnisse aus Längsschnittstudien zu Computerspielen.....	80
7.4	Zusammenfassung der Ergebnisse aus Längsschnittstudien zu Fernsehen und Computerspielen.....	85
8.	Integration: aggressives Verhalten, Computerspielen und andere (psychologische) Merkmale.....	88
9.	Fragestellungen und Erwartungen.....	90
10.	Methode.....	101
10.1	Die Mädchenstichprobe.....	101
10.2	Der Ablauf der Erhebung	106
10.3	Erhebungsverfahren und Datenaufbereitung.....	108
10.3.1	Computerspielverhalten: Erhebungsverfahren und Datenaufbereitung ...	112
10.3.1.1	Selbstbericht: Computerspielverhalten im Fragebogen	112
10.3.1.2	Selbstbericht: Das Freizeit-Medien-Tagebuch.....	112
10.3.1.3	Gewaltrating der Computerspiele von ExpertenInnen	113
10.3.1.4	Einteilung der Computerspiele in Genres und Altersfreigaben mit Hilfe der Datenbank der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)	115
10.3.1.5	Computerspieldauer.....	117
10.3.1.6	Computerspielnutzung in Schicht/ Stadtteil	118
10.3.2	Aggressives Verhalten: Erhebungsverfahren und Datenaufbereitung	119
10.3.2.1	Selbstbericht: Kindliche Ärgerregulierungsstrategien (KÄRST)	119
10.3.2.2	Selbstbericht: Normative Beliefs About Aggression Scale (NOBAGS).....	121
10.3.2.3	Selbstbericht: Coping Across Situations Questionnaire for Adolescents (CASQ).....	122

10.3.2.4	Fremdbericht: Peer Nominierung (PNI) zum aggressiven Verhalten .	123
10.3.2.5	Fremdbericht: Lehrerrating (LR) zum aggressiven Verhalten	123
10.3.3	Psychologische Variablen: Erhebungsverfahren und Datenaufbereitung	126
10.3.3.1	Selbstbericht: Self Perception Profile for Children (SPPC).....	126
10.3.3.2	Selbstbericht: Soziales Klassenklima (SOZK).....	127
10.3.3.3	Selbstbericht: Erfassung des Mitgeföhls (Empathie).....	127
10.3.3.4	Selbstbericht: Childrens Personal Attributes Questionnaire (CPAQ).	128
10.3.3.5	Fremdbericht: Peer Nomination (PNI) zur sozialen Präferenz	129
10.3.3.6	Fremdbericht: Lehrerrating (LR) zum schulischen Leistungsniveau und zum prosozialen Verhalten.....	130
10.3.4	Sonstiges: Erhebungsverfahren und Datenaufbereitung	130
10.3.4.1	Selbstbericht: Soziodemographie	130
10.3.4.2	Selbstbericht: Soziale Erwünschtheit (SOZER).....	131
10.4	Besondere statistische Analysemethoden zur Auswertung der Längsschnittdaten: Strukturgleichungsmodelle.....	132
11.	Ergebnisse der Mädchenstichprobe.....	138
11.1	Mädchen und ihre Präferenzen bei der Computerspielnutzung	139
11.2	Mädchen und aggressives Verhalten.....	147
11.3	Mädchen, Computerspiele und aggressives Verhalten.....	150
11.4	Mädchen, Computerspiele und psychologische Variablen	155
11.5	Mädchen, aggressives Verhalten und psychologische Variablen.....	159
11.6	Die Bedeutung von Computerspielen gegenüber anderen (psychologischen) Variablen zur Vorhersage relational und offen aggressiven Verhaltens bei Mädchen	164
11.7	Überprüfung der Wirkrichtung.....	169
11.8	Überprüfung der Wirkrichtung erweitert um eine Drittvariable	178
11.9	Zusammenfassung der Ergebnisse der Mädchenstichprobe.....	184
12.	Diskussion, Kritik, Erkenntnisgewinn und Ausblick	188
12.1	Diskussion der Ergebnisse.....	188
12.1.1	Mädchen und ihre Präferenzen bei der Computerspielnutzung	188
12.1.2	Mädchen und aggressives Verhalten.....	193
12.1.3	Mädchen, Computerspiele und aggressives Verhalten.....	194
12.1.4	Mädchen, Computerspiele und psychologische Variablen	199
12.1.5	Mädchen, aggressives Verhalten und psychologische Variablen	201

12.1.6	Die Bedeutung von Computerspielen gegenüber anderen psychologischen Variablen zur Vorhersage relational und offen aggressiven Verhaltens bei Mädchen	204
12.1.7	Überprüfung der Wirkrichtung.....	205
12.1.8	Überprüfung der Wirkrichtung erweitert um eine Drittvariable	211
12.2	Beschränkungen der Untersuchung.....	215
12.3	Erkenntnisgewinn für die Wissenschaft.....	218
12.4	Ausblick für zukünftige Forschung.....	222
	Lara Crofts Töchter?	224
13.	Literatur.....	226
14.	Anhang	242
	Anhang A Fragebogen für Kinder.....	243
	Anhang B Einstufung durch die Lehrkräfte	248
	Anhang C1 Beispielseiten des Freizeit-Medien-Tagebuchs KUHL1	249
	Anhang C2 Beispielseiten des Freizeit-Medien-Tagebuchs KUHL2	252
	Anhang D Einstufung der Gewalthaltigkeit von Computerspielen durch Fachleute	255
	Anhang E Demographische Beschreibung.....	256
	Anhang F Geburtsland der Eltern.....	259
	Anhang G Mittelwerte und Standardabweichungen	261
	Anhang H Faktorenanalysen	268
	Anhang I Interne Konsistenzen	276
	Anhang J Korrelation mit sozialer Erwünschtheit	280
	Anhang K Korrelation aggressives Verhalten.....	281
	Anhang L Tagebuch.....	282
	Anhang M Listenweise Interkorrelationen der Indikatoren der LISREL Modelle	285
	Lebenslauf und Erklärung	288

Tabellenverzeichnis

Tabelle 5.1. Ergebnisse aus Metaanalysen von Querschnittstudien.....	58
Tabelle 5.2. Wichtigste Ergebnisse für Mädchen aus Querschnittstudien	61
Tabelle 5.3. Ergebnisse aus neueren Querschnittstudien	65
Tabelle 7.1. Wichtigste Ergebnisse aus Längsschnittstudien zu Computerspielen.....	81
Tabelle 10.1. KUHL1/2 Alter in Jahren der Mädchenstichprobe	102
Tabelle 10.2. KUHL1/2 Verteilung der Mädchenstichprobe in Schicht und Stadtteil.....	103
Tabelle 10.3. KUHL1 Demographische Beschreibung der Mädchenstichprobe	104
Tabelle 10.4. KUHL1 Geburtsland der Eltern der Mädchenstichprobe.....	105
Tabelle 10.5. KUHL1/2 Überblick über die Erhebungsverfahren	109
Tabelle 10.6. KUHL1 Interkorrelation von Peer Nomination und Lehrerrating zum aggressiven Verhalten	124
Tabelle 10.7. KUHL2 Interkorrelation von Peer Nomination und Lehrerrating zum aggressiven Verhalten	125
Tabelle 10.8. Festgelegte Kriterien zur Beurteilung der Modellpassung.....	134
Tabelle 11.1. KUHL1/2 Häufigkeiten der von Mädchen im Fragebogen genannten Lieblingscomputerspiele	140
Tabelle 11.2. KUHL1/2: Stabilität der Computerspielpräferenzen aus dem Fragebogen....	145
Tabelle 11.3. KUHL1/2: Kreuztabelle der Lieblingscomputerspiele im Fragebogen	146
Tabelle 11.4. KUHL1/2: Überdurchschnittlich aggressive Mädchen, eingestuft durch Peers und Lehrkräfte	148
Tabelle 11.5. KUHL1/2 Stabilität aggressiven Verhaltens im Fremdbbericht und im Selbstbericht	149
Tabelle 11.6. KUHL1/2 Korrelationen zwischen Computerspieleinstufungen und fremdbberichtetem aggressivem Verhalten.....	151
Tabelle 11.7. KUHL1 Korrelationen zwischen Computerspieleinstufungen und selbstberichtetem aggressivem Verhalten	153
Tabelle 11.8. KUHL2 Korrelationen zwischen Computerspieleinstufungen und selbstberichtetem aggressivem Verhalten	153
Tabelle 11.9. KUHL2 Korrelationen zwischen der Computerspieldauer und aggressivem Verhalten	154
Tabelle 11.10. KUHL1 Korrelationen zwischen Computerspielgenres und psychologischen Variablen	158

Tabelle 11.11. KUHL2 Korrelationen zwischen Computerspielgenres und psychologischen Variablen	158
Tabelle 11.12. KUHL1 Korrelationen zwischen aggressivem Verhalten und fremdberichteten psychologische Variablen	161
Tabelle 11.13. KUHL2 Korrelationen zwischen aggressivem Verhalten und fremdberichteten psychologischen Variablen.....	161
Tabelle 11.14. KUHL1 Korrelationen zwischen aggressivem Verhalten und selbstberichteten psychologischen Variablen.....	163
Tabelle 11.15. KUHL2 Korrelationen zwischen aggressivem Verhalten und selbstberichteten psychologischen Variablen.....	163
Tabelle 11.16. KUHL1 Regressionsanalyse AV Fremdbericht offen aggressives Verhalten	166
Tabelle 11.17. KUHL2 Regressionsanalyse AV Fremdbericht offen aggressives Verhalten	166
Tabelle 11.18. KUHL1 Regressionsanalyse AV Fremdbericht relational aggressives Verhalten	168
Tabelle 11.19. KUHL2 Regressionsanalyse AV Fremdbericht relational aggressives Verhalten	168

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 2.1.: Erklärung kurzfristiger Effekte mit Hilfe des GAAM	18
Abbildung 2.2: Erklärung langfristiger Effekte mit Hilfe des GAAM	19
Abbildung 2.3. Ein dynamisch-interaktionistisches Modell zur Beziehung aggressiven Verhaltens und Computerspielen über zwei Messzeitpunkte (KUHL1 und KUHL2) unter Berücksichtigung einer Drittvariablen. Das Modell ist bezogen auf die KUHL Studie.....	23
Abbildung 3.1. Screenshot aus dem Spiel <i>Sudeki</i>	41
Abbildung 3.2. Screenshot aus dem Spiel <i>Tomb Raider The Angel of Darkness</i>	41
Abbildung 3.3. Screenshot aus dem Spiel <i>The Sims 2 – University</i>	47
Abbildung 3.4. Screenshot aus dem Spiel <i>The Sims</i>	47
Abbildung 3.5. Screenshot aus dem Spiel <i>Harry Potter and the Prisoner of Azkeban</i>	47
Abbildung 9.1: Modell zur Beziehung zwischen den Variablen Computerspielen und aggressivem Verhalten über zwei Messzeitpunkte (KUHL1 und KUHL2) unter Berücksichtigung einer psychologischen Variablen	90
Abbildung 10.1. Überblick über die Untersuchung der Mädchenstichprobe im Projekt KUHL	106
Abbildung 10.2. Cross-lagged Panelmodell.....	135
Abbildung 10.3. Erweitertes cross-lagged Panelmodell	136
Abbildung 11.1. Modell zur Beziehung zwischen den Variablen Computerspielen und aggressivem Verhalten über zwei Messzeitpunkte (KUHL1 und KUHL2) unter Berücksichtigung einer psychologischen Variablen	138
Abbildung 11.2. KUHL1/2 Computerspielen	139
Abbildung 11.3. KUHL1/2 Prozentangaben der im Fragebogen von Mädchen genannten Computerspiele.....	141
Abbildung 11.4. KUHL1/2 Prozentangaben der im Fragebogen von Mädchen genannten Genre	142
Abbildung 11.5. KUHL1/2 Prozentangaben der von Mädchen genannten Egoshooterspiele und Spiele freigegeben ab 16/18 Jahren.....	143
Abbildung 11.6. KUHL1/2 Stabilitätspfad Computerspiele über ein Jahr.....	144
Abbildung 11.7. KUHL1/2 Aggressives Verhalten	147
Abbildung 11.8. KUHL1/2 Stabilitätspfad des aggressiven Verhaltens über ein Jahr	148

Abbildung 11.9. KUHL1/2 Korrelationen zwischen Computerspiel- und Aggressionsvariablen im Querschnitt	150
Abbildung 11.10. KUHL1/2 Computerspielnutzung und psychologische Variablen.....	155
Abbildung 11.11. KUHL1/2 Aggressives Verhalten und psychologische Variablen.....	159
Abbildung 11.12. KUHL1/2 Cross-lagged Panelmodell.....	170
Abbildung 11.13. Modell 1 Rollenspiel und relational aggressives Verhalten: bivariate Korrelationen zu KUHL1 und KUHL2.....	171
Abbildung 11.14. Modell 1 Rollenspiel und relational aggressives Verhalten: Stabilitäten über ein Jahr von KUHL1 nach KUHL2.....	171
Abbildung 11.15. Modell 1 Rollenspiel und relational aggressives Verhalten: Wirkung oder Nutzung?	173
Abbildung 11.16. Modell 2 Egoshooter und offen aggressives Verhalten: Korrelationen zu KUHL1 und KUHL2.....	174
Abbildung 11.17. Modell 2 Egoshooter und offen aggressives Verhalten: Stabilitäten über ein Jahr von KUHL1 nach KUHL2.....	175
Abbildung 11.18. Modell 2 Egoshooter und offen aggressives Verhalten: Wirkung oder Nutzung?	176
Abbildung 11.19. Cross-lagged Panelmodell erweitert um eine psychologische Variablen zu KUHL1	178
Abbildung 11.20. Modell 1a Rollenspiel und relational aggressives Verhalten erweitert um die Variable schulischer Leistungsstand	180
Abbildung 11.21. Modell 1b Rollenspiel und relational aggressives Verhalten erweitert um die Variable schulischer Selbstwert	181
Abbildung 11.22. Modell 1c Rollenspiel und relational aggressives Verhalten erweitert um die Variable soziale Präferenz	182