



Lara Crofts Töchter? Eine Längsschnittstudie zu Computerspielen und aggressivem Verhalten von Mädchen

1. „Because Women DO Play“¹: Was Mädchen mit Computerspielen und aggressivem Verhalten zu tun haben - eine Einleitung

Lara Crofts Töchter? Der Eingangstitel der Arbeit stellt die Frage nach dem Einfluss, den Frauenfiguren in Computerspielen auf ihre Spielerinnen haben. Die Figur der Lara Croft wurde für diese Eingangsfrage gewählt, denn sie vereint, wie keine andere, Weiblichkeit und aggressives Verhalten. Lara Croft ist außerdem eine der frühesten weiblichen Figuren in Computerspielen und das berühmteste Beispiel für computeranimierte Frauenfiguren (Zaremba, 2004). Auch wer Computerspiele meidet, kommt an ihr nicht vorbei. Sie ist nicht nur die Actionheldin aus dem 1996 auf den Markt gekommenen Spiel Tomb Raider. Mit ihrem Sexappeal und ihrer Kampfkraft ist sie auch als Werbefigur auf Plakatwänden und in Zeitschriften zu sehen (vgl. Zaremba, 2004). Ob Frauenfiguren in Computerspielen dazu führen, dass zunehmend mehr Mädchen Gefallen an Computerspielen finden, wie dies der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) (2005) schreibt, ist eine offene Frage, ebenso ob und welchen Einfluss diese auf die Entwicklung von Mädchen haben.

Fest steht dagegen, dass heute mit Computer- und Videospielen weltweit mehr Geld (18,8 Milliarden Euro pro Jahr) umgesetzt wird als mit Kinofilmen (VUD, 2005). Die Begeisterung für Computerspiele scheint dabei nicht nur bei Jungen, männlichen Jugendlichen und Erwachsenen zu bestehen. Im Internet finden sich immer mehr Webseiten

¹ Slogan der Womengamers unter <http://www.womengamers.com/>

speziell für computerspielende Mädchen. Im Portal *Zockerweibchen* (<http://www.zockerweibchen.de/>) können weibliche Zockerinnen z.B. als Teams zueinander finden, um gegeneinander anzutreten und es werden Interviews und Profile von Zockerweibchen vorgestellt. Das Portal der *Womengamers* (<http://www.womengamers.com/index.php>) wirbt mit ihrem Slogan „because women DO play“ und die *Grrls* (<http://www.grrlgamer.com/fragem/grrlpower.html>) machen durch Stimmen wie „... the gaming industry sorely lacks a female perspective. Women are getting the short end of the stick here. We are not producing the games, and our needs are being ignored by the people creating them“ (Stephanie Brail: “Why Games Need Grrl Power”) auf die Wünsche von Mädchen aufmerksam. Dieses Zitat macht deutlich, dass es immer noch wenig Computerspiele gibt, die sich an den Bedürfnissen von Mädchen orientieren und zeigt wie aktuell und wichtig es ist, sich mit computerspielenden Mädchen zu beschäftigen.

Aber auch aus wissenschaftlicher Forschung scheint es sinnvoll, bei einer längsschnittlichen Untersuchung zu Computerspielen und aggressiven Verhaltensweisen den Fokus einmal nur auf Mädchen zu richten. Bedingt durch das Schulmassaker in Erfurt im April 2002, das mit dem intensiven Spielen des Actionspiels Counter Strike in Verbindung gebracht wurde, gerieten Computerspiele in Kritik, das wissenschaftliche Interesse galt jedoch vor allem Jungen. Bei Computerspielen besteht eine öffentliche Besorgnis über deren Einfluss auf Kinder und Jugendliche. Bisherige Metaanalysen von Querschnittstudien, die die Beziehung zwischen aggressiven Verhaltensweisen und der Beschäftigung mit (gewalthaltigen) Computerspielen untersuchten, zeigten entsprechend moderate Zusammenhänge (Anderson & Bushman, 2001; Sherry, 2001), die meist dahingehend interpretiert werden, dass die intensive Beschäftigung mit Computerspielen das aggressive Verhalten von Kindern fördert. Da diese Zusammenhänge ausschließlich auf Laborexperimenten und Querschnittsanalysen beruhen ist diese Interpretation jedoch nicht zulässig, denn korrelative Ergebnisse aus Querschnittanalysen lassen keine Aussagen über die Wirkrichtung zu. Sherry (2001) mahnt entsprechend an, dass Längsschnittstudien fehlen, die es möglich machen, kausale Aussagen, zumindest in einem temporalen Sinn, zu treffen und Feldstudien, die es möglich machen, die Ergebnisse aus dem Labor in der Alltagswelt der Individuen zu untersuchen (Klimmt & Trepte, 2003). Die Ergebnisse der Metaanalysen weisen keine Geschlechterunterschiede auf. Dennoch zeigen sich bei gesonderter Betrachtung der Studien signifikante Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen (z.B. Bartholow & Anderson, 2002, Cooper & Mackie, 1986; Deselms & Altman, 2003). Bis auf

wenige Ausnahmen gibt es jedoch keine Studien, die Jungen und Mädchen unabhängig voneinander untersuchten (z.B. Kassis & Steiner, 2003).

Mädchen getrennt von Jungen zu untersuchen, ist sowohl in Bezug auf die Forschung zu Computerspielen, als auch in Bezug auf die Forschung zu aggressivem Verhalten sinnvoll. Wissenschaftliche Untersuchungen bestätigten, dass Computerspiele bei Mädchen immer beliebter werden. Diese Entwicklung zeigte sich auch in repräsentativen Studien (Feierabend & Klingler, 2003). Während im Jahr 2000 noch 58% der Mädchen angaben, Computerspiele zu spielen, stieg diese Zahl auf 65% im Jahr 2002 (Feierabend & Klingler, 2003). Und Mädchen konsumieren vermehrt auch gewaltdarstellende Computerspiele (Cassell & Jenkins, 1999). Der größere Teil der Mädchen, die Computerspiele spielen, bevorzugen jedoch Computerspiele, die wenig Gewalt und Actionszenen enthalten (Roberts, Foehr, Rideout & Brodie, 1999). Aus Forschungsergebnissen zu aggressivem Verhalten bei Mädchen lässt sich dies erklären. Mädchen haben eine eigene Kultur aggressiven Verhaltens. Simmons (2002) zeigte in ihrem Buch *Odd Girl Out: The Hidden Culture of Aggression in Girls*, dass Mädchen von unserer Gesellschaft entmutigt werden, Konflikte untereinander offen auszutragen. Sie werden dahingehend sozialisiert, „nett“ zu sein oder zumindest so zu scheinen. Dies könnte dazu führen, dass Mädchen zu einer indirekten und versteckten Art der Aggression neigen, die sich darin äußert, Strategien des Ausschließens zu verwenden, Gerüchte zu verbreiten und an ihren Freundschaften zu manipulieren. In Studien aus Nordamerika ist entsprechend bekannt, dass Mädchen mehr relational aggressives Verhalten pflegen als Jungen (z.B. Crick & Grotpeter, 1995). In europäischen Studien sind die Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen im relational aggressiven Verhalten weniger deutlich (Tomada & Schneider, 1997) oder gar nicht vorhanden (Scheithauer, 2003). Dennoch zeigte sich in allen Studien, wenn Mädchen aggressives Verhalten zeigen, dann ist es eher relational als offen, auch wenn es nicht über das Niveau der Jungen steigt. Bisher wurde relational aggressives Verhalten in Studien zu (gewalthaltigen) Computerspielen und aggressiven Verhaltensweisen kaum berücksichtigt, sondern das körperlich aggressive Verhalten stand im Mittelpunkt. Aus diesem Grund wird in der vorliegenden Untersuchung das relational aggressive Verhalten in Kombination mit der Computerspielnutzung untersucht. Um die Vergleichbarkeit mit anderen Studien zu gewährleisten und weil (gewalthaltige) Computerspiele vor allem offen aggressive Verhaltensweisen zeigen, wird das verbal und körperlich aggressive Verhalten ebenfalls berücksichtigt.

Mädchen in längsschnittlicher Betrachtung und im Feld einmal unter die Lupe zu nehmen, erscheint damit sowohl in Bezug auf das Computerspielverhalten als auch in Bezug auf die aggressiven Verhaltensweisen von Mädchen im Grundschulalter sinnvoll.

Überblick über den Inhalt der vorliegenden Arbeit

Die schriftliche Ausfertigung der vorliegenden Dissertation gliedert sich in die Teile Theorie, Fragestellung, Methode, Ergebnisse und Diskussion.

Der theoretische Teil der Arbeit gibt eine Beschreibung der gängigen Theorien der Computerspielforschung (Kapitel 2), dabei werden Selektions- und Wirkungstheorien unterschieden, sowie eine Möglichkeit der Verbindung beider Richtungen vorgestellt. Es folgt eine Darstellung der empirischen Forschungsergebnisse zu den Präferenzen von Mädchen bei Computerspielen (Abschnitt 3.2) und den Besonderheiten von Mädchen beim aggressiven Verhalten (Kapitel 4). Im Anschluss werden bisherige Ergebnisse aus Querschnitt- und Längsschnittstudien zum Zusammenhang zwischen Computerspielen und aggressiven Verhaltensweisen vorgestellt (Kapitel 5 und 7) und auf die Zusammenhänge zwischen Computerspielen und anderen (psychologischen) Variablen und zwischen aggressiven Verhaltensweisen und anderen (psychologischen) Variablen aufmerksam gemacht (Kapitel 6).

Im Kapitel 9 werden die Fragestellungen der vorliegenden Arbeit vorgestellt und aufgezeigt, worin sich die vorliegende Studie von der im theoretischen Teil der Arbeit dargelegten Forschung unterscheidet.

Das Methodenkapitel beinhaltet die Beschreibung der Mädchenstichprobe und den Ablauf der Erhebung (Abschnitte 10.1. und 10.2.) Es wird vorgestellt, welche Erhebungsmethoden verwendet und wie die Daten aufbereitet wurden (Abschnitt 10.3.). Da die Längsschnittdaten mit einem nicht allseits bekannten Analyseverfahren ausgewertet wurden, wird das Verfahren der kreuzverzögerten (cross-lagged) Panelmodelle erläutert (Abschnitt 10.4.).

Das Kapitel 11 über die Ergebnisse der Daten der Mädchenstichprobe lässt sich grob in die folgende Teile untergliedern: Darstellung der Ergebnisse der Computerspiele (Abschnitt 11.1.), Darstellung der Ergebnisse des aggressiven Verhaltens (Abschnitt 11.2.), Zusammenhänge zwischen Computerspielen und aggressiven Verhaltensweisen (11.3.), Zusammenhänge zwischen Computerspielen und aggressiven Verhaltensweisen und anderen psychologischen Variablen (Abschnitt 11.4. und 11.5.), Vorhersage relational und offen

aggressiven Verhaltens (Abschnitt 11.6.) und letztlich Darstellung der Ergebnisse der cross-lagged Panelmodelle (Abschnitt 11.7.) und der erweiterten cross-lagged Panelmodelle (Abschnitt 11.8.).

Abschließend werden die Hauptergebnisse der Arbeit diskutiert (Abschnitt 12.1.), es wird auf die Beschränkungen der Arbeit (Abschnitt 12.2.) hingewiesen und aufgezeigt, welchen Erkenntnisgewinn (Abschnitt 12.3.) die Ergebnisse für die wissenschaftliche Forschung bieten. Mit einem kurzem Ausblick und Ideen für zukünftige Forschungsarbeiten wird die schriftliche Ausfertigung beendet (12.4.).