

7. Ergebnisse aus Längsschnittstudien

Nach einer kurzen Einführung, welchen Gewinn Längsschnittstudien bringen, werden Ergebnisse aus Längsschnittstudien aus der Fernsehforschung und aus der Computerspielforschung im Zusammenhang mit aggressiven Verhaltensweisen vorgestellt.

7.1 Wo führt es hin? Wo kommt es her?

Bisher beruhte die Darstellung der Ergebnisse auf kurzfristigen Effekten. Mit den beiden Fragen: wo führt es hin? wo kommt es her? soll auf die vermutete längerfristige Interaktion von Nutzungs- und Wirkungsaspekten hingewiesen werden und auf die Notwendigkeit, die Kausalrichtungen korrelativer Zusammenhänge in Längsschnittuntersuchungen zu klären.

Bisher fanden sich in der Computerspielforschung weitaus mehr Labor- und Querschnittsstudien (Sherry, 2001). Laborstudien geben nur Antworten zur kurzfristigen Steigerung z.B. aggressiven Verhaltens unmittelbar nach der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele. Feldstudien zur Validierung der Ergebnisse aus dem Labor fehlen (Sherry, 2001). Feldstudien sind erforderlich, um experimentell gefundene Effekte in der Alltagswelt der Individuen zu untersuchen (Klimmt & Trepte, 2003).

Querschnittsanalysen erlauben nur die Interpretation eines korrelativen Zusammenhangs zwischen dem Spielen gewalthaltiger Computerspiele und einem überdurchschnittlich aggressiven Verhalten. Sie geben jedoch keine Auskunft über die Wirkrichtung dieser Zusammenhänge. Die Interpretation eines korrelativen Zusammenhangs kann in zwei Richtungen erfolgen. Erstens: bereits im Vorfeld aggressivere Mädchen suchen vermehrt (gewalthaltige) Computerspiele (*Selektion* von Computerspielen). Zweitens: Das Spielen (gewalthaltiger) Computerspiel führt zu erhöht aggressivem Verhalten (*Wirkung* von Computerspielen). Um Aussagen über temporale Kausalität machen zu können, sind Längsschnittstudien erforderlich. Denn nur durch mindestens zwei Messzeitpunkte wird es möglich, Zusammenhänge kausal zu interpretieren (zumindest in einem temporalen Sinne). Cross-lagged Panelmodelle (zur Erläuterung Abschnitt 10.4.) scheinen bei Längsschnittdaten die beste Möglichkeit, die kausale Richtung vorherzusagen. Längsschnittstudien zur Überprüfung langfristiger Effekte des Zusammenhangs von Computerspielen und aggressivem Verhalten gibt es bislang nur wenige. Neben der Wirkrichtung geben Längsschnittstudien Auskunft über kumulativ-langfristige Wirkungen, also z.B. inwieweit die Sozialisation mit Gewaltspielen langfristig zur Ausbildung einer aggressiven

Persönlichkeit beitragen kann. Außerdem lassen sich durch Längsschnittstudien auch moderierende Variablen identifizieren (Klimmt & Trepte, 2003).

7.2 Ergebnisse aus Längsschnittstudien zur Fernsehgewalt

Erst in letzter Zeit gibt es auch Längsschnittstudien zu gewalthaltigen Computerspielen und aggressivem Verhalten (Gentile, Walsh, Ellison, Fox & Cameron 2004; Möller & Krahe, in Druck; Slater, Henry, Swaim & Anderson, 2003). Eine große Anzahl an Längsschnittstudien zu aggressiven Verhaltensweisen und Konsum von Fernsehgewalt finden sich dagegen in der Fernsehforschung (z.B. Huesmann & Eron, 1986; Huesmann, Moise-Titus, Podolski, & Eron, 2003).

In Längsschnittstudien interessiert die Frage nach der Wirkrichtung korrelativer Zusammenhänge. Die erste Wirkrichtung geht davon aus, dass aggressive Kinder (und Erwachsene) Medienangebote mit gewalthaltigen Inhalten aussuchen (Bushman & Huesmann, 2001, S. 243; Schmitt, 2004). Dies ist die Selektionsperspektive. Für diese Wirkrichtung sprechen die Ergebnisse von Huesmann und Eron (1986). Regressionsanalysen zeigten, dass die von ihren Peers als aggressiv eingestuften Mädchen und Jungen im Grundschulalter ein Jahr später vermehrt gewalthaltige Fernsehsendungen auswählten. Allerdings ergab sich für Mädchen gleichzeitig auch, dass übermäßiges Schauen gewalthaltiger Fernsehsendungen ein Jahr später, nach Aussagen der Peers, mit erhöhtem aggressivem Verhalten einherging, nicht jedoch für Jungen. Huesmann und Eron (1986) weisen darauf hin, dass die Effekte nicht unidirektional, sondern bidirektional sind. Dies bedeutet, dass aggressivere Kinder mehr gewalthaltige Fernsehsendungen schauen und dieses wiederum aggressives Verhalten verstärkt. Den Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Fernsehsendungen und aggressiven Verhaltensweisen zu erklären, bedarf somit ein wechselseitiges Handlungsmodell (Huesmann & Eron (1986).

Für diese zweite Wirkrichtung, die Wirkungsperspektive, die davon ausgeht, dass Kinder durch Medien beeinflusst werden, finden sich auch weitere Befunde aus der Fernschwirkungsforschung von Huesmann und Kollegen. Bereits 1983 wiesen Eron et al. in ihrer Längsschnittstudie zur Fernschwirkung mit jüngeren Kindern, auf den Einfluss von Medien hin. Sie sprachen von einer möglichen sensitiven Periode, die irgendwann vor dem 8. Lebensjahr beginnt und bis zum 12. Lebensjahr besteht und in welcher die Kinder in besonderem Maße beeinflussbar seien, da Kinder in diesem Alter noch eine höhere Plastizität im Gehirn haben (Huesmann & Eron, 1986). Lefkowitz et al. (1972 zitiert nach

Huesmann, 2003) untersuchten dieselben Kinder in der dritten Klassenstufe und 11 Jahre später mit 19 Jahren. Schauten Kinder in der dritten Klasse vermehrt gewalthaltige Fernsehinhalte, konnte erhöhtes aggressives Verhalten mit 19 Jahren vorhergesagt werden ($r = .31$). Die andere Richtung konnte dagegen nicht bestätigt werden. Aggressiveres Verhalten in der dritten Klasse sagte nicht den Konsum von Fernsehgewalt mit 19 Jahren vorher ($r = .01$). Der Wirkungspfad blieb auch bestehen, wenn der Intelligenzquotient, der Sozialstatus und der gesamte Fernsehkonsum statistisch kontrolliert wurden. Die Beziehung galt, im Gegensatz zu den oben berichteten Ergebnissen von Huesmann und Erin (1986), jedoch nur für Jungen.

Spätere Längsschnittstudien konnten die Effekte für Jungen und für Mädchen ($N = 557$) nachweisen (z.B. Huesmann, Moise-Titus, Podolski, & Eron, 2003). In der Grundschule waren Kinder über ihre Lieblingssendungen im Fernsehen befragt worden. Diese wurden im Anschluss durch unabhängige Rater im Hinblick auf ihre Gewalthaltigkeit eingeschätzt. Zusätzlich bewertet wurde, wie häufig die Kinder die Serien sahen, wobei die Aussage „jedes mal, wenn sie läuft“ den Wert 10 erhielt. Dieser Wert wurde mit der Einschätzung auf Gewalt der Sendung gewichtet. Aggressives Verhalten wurde mittels Fremdbereichten (Peernomination) erhoben. Es wurde sowohl offen als auch indirekt aggressives Verhaltensweisen erfasst. Die verschiedenen Angaben wurden zu einem Aggressionswert zusammengefasst. Die korrelativen Ergebnisse ergaben, dass der Konsum von Fernsehgewalt in der ersten und dritten Klassenstufe signifikant mit dem aggressiven Verhalten 15 Jahre später zusammenhing und zwar sowohl für Männer (nur körperlich aggressives Verhalten: $r = .17^*$; $p < .05$; Komposit aus körperlich und indirekt aggressivem Verhalten: $r = .21^{**}$; $p < .01$) als auch für Frauen (nur körperlich aggressives Verhalten $r = .15^*$; $p < .05$; Komposit aus körperlich und indirekt aggressivem Verhalten: $r = .19^{**}$; $p < .01$). Für Frauen fand sich außerdem eine signifikante Vorhersage indirekter Aggression ($r = .20^{**}$; $p < .01$).

Zur Klärung, ob aggressives Verhalten das Sehen von Gewalt genauso beeinflusst wie andererseits das Sehen von Gewalt das aggressive Verhalten beeinflusst, wurden Strukturgleichungsmodelle (cross-lagged Panelmodelle) berechnet, in denen die Stabilität des Konsums gewalthaltiger Fernsehprogramme und die Stabilität des aggressiven Verhaltens sowie die Zusammenhänge zwischen ihnen in der Kindheit kontrolliert wurden. Von Bedeutung für die Beantwortung der „Wirkrichtung“ waren die beiden „Kreuzpfade“ zwischen den beiden zeitversetzten Variablen. Signifikant blieb der Kreuzpfad von häufigem

Konsum von Fernsehgewalt im Kindesalter auf aggressives Verhalten im Erwachsenenalter 15 Jahre später für die Männer ($\beta = .19^{**}$) und für die Frauen ($\beta = .17^{**}$) (Wirkungspfad). Die Grundschul Kinder, die vermehrt gewalthaltige Fernsehinhalte sahen, neigten zu vermehrt aggressivem Verhalten im Erwachsenenalter. Der andere Kreuzpfad, der vom aggressiven Verhalten im Kindesalter zu einer verstärkten Auswahl gewalthaltiger Fernsehprogramme im Erwachsenenalter führte (Selektion), fiel zwar positiv aus, war aber sehr gering (Männer: $\beta = .08$; Frauen: $\beta = .09$) und wurde weder bei den männlichen noch bei den weiblichen Teilnehmern signifikant. Es konnte also die Wirkungsrichtung bestätigt werden, nämlich dass das Sehen von Gewalt in der Kindheit aggressives Verhalten im Erwachsenenalter verstärkt, nicht jedoch die Selektionsrichtung.

Die Längsschnittstudien der Fernsehforschung legten damit Ergebnisse für beide Wirkrichtungen vor. Die Selektionsrichtung, dass aggressivere Kinder im Grundschulalter sich eher gewalthaltigen Fernsehinhalten zuwenden, bestätigte sich in der Untersuchung von Huesmann und Eron (1986), wenngleich für Mädchen in dieser Studie gleichzeitig auch die Wirkungsrichtung signifikant wurde, also bidirektionale Zusammenhänge zu vermuten sind. Die Wirkungsrichtung, dass Kinder, die im Grundschulalter vermehrt gewalthaltige Fernsehinhalte sehen, im Erwachsenenalter auch vermehrt aggressives Verhalten zeigte, bestätigte sich in der Untersuchung von Huesmann, Moise-Titus, Podolski und Eron (2003).

Die komplex angelegten Untersuchungen von Huesmann und KollegInnen zeigen, dass der Zusammenhang zwischen aggressivem Verhalten und dem Schauen gewalthaltiger Fernsehprogramme sehr vielschichtig ist und kein alleiniger Faktor aggressives Verhalten erklären kann (siehe auch Kapitel 8). Sie weisen ebenfalls darauf hin, dass der Entwicklungsstand ein entscheidender Faktor ist und berücksichtigt werden muss, denn jüngere Kinder (6-11 Jahre) schienen in ihren Studien beeinflussbarer durch gewalthaltige Medien als Jugendliche und Erwachsene.

7.3 Ergebnisse aus Längsschnittstudien zu Computerspielen

Mittlerweile finden sich auch Längsschnittstudien, die den Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Computerspielen und aggressiven Verhaltensweisen näher beleuchten (Gentile, Walsh, Ellison, Fox & Cameron, 2004; Möller & Krahe, in Druck; Slater, Henry, Swaim & Anderson, 2003), bislang jedoch keine, soweit mir bekannt, die Mädchen in den Mittelpunkt stellt. Tabelle 7.1. gibt einen Überblick über die wichtigsten Ergebnisse dieser Studien.

Tabelle 7.1. Wichtigste Ergebnisse aus Längsschnittstudien zu Computerspielen

Längsschnittstudien	mittleres Alter in J.	N	Ergebnisse
Gentile, Walsh, Ellison, Fox & Cameron, 2004			Pfadanalysen
	9.65	430	<i>Direkter Pfad: T1 gw-Medien auf T2 aggr. Verhalten</i> verbalem $r = .20^{***}$ körperlichem $r = .27^{***}$ relationalem $r = .14^*$ prosozialem Verhalten $r = -.24^{***}$ <i>Indirekter Pfad: T1 gw-Medien auf T2 aggr. Verhalten über</i> feindlichen Attributionsstil $r = .18^{**}$ verbal $r = .19^{***}$ körperlich $r = .19^{***}$ relational $r = .25^{***}$ prosoziales Verhalten verringerte $r = -.13^*$
Möller & Krahe, in Druck			Hierarchische Regression
	13.3 (T1)		
	13.8 (T2)	237	T1 Konsum gw-Videospiele auf T2 physische Aggressivität $\beta = .18^{**}$ T1 physische Aggressivität auf T2 Konsum gw-Videospiele $\beta = .12$
Slater, Henry, Swaim & Anderson, 2003			Latent Growth Curves (Ergebnisse vereinfacht dargestellt)
	12.34	2550	<i>Effekt gw-Medien auf aggressives Verhalten</i> zeitgleich $\hat{\beta} = .088^*$ verzögert $\hat{\beta} = .034^*$ <i>Effekt aggressive Tendenzen auf gw-Medien</i> zeitgleich $\hat{\beta} = .113^{***}$ verzögert $\hat{\beta} = -.002$

Anmerkung. * $p < .05$; ** $p < .01$; *** $p < .001$; J = Jahre; M = Mittelwert; gw = gewalthaltig

In der Studie von Möller und Krahe (in Druck) wurden $N = 237$ (45% Jungen und 55% Mädchen) Jugendliche in Deutschland im Durchschnitt 13.3 Jahre zum ersten Messzeitpunkt (T1) und 13.8 Jahre zum zweiten Messzeitpunkt (T2) befragt. Der Abstand zwischen den beiden Messzeitpunkten betrug ein halbes Jahr. Die Angaben zum aggressiven Verhalten wurden im Selbstbericht erhoben. Das Konsummaß von Videospiegengewalt wurde über die Multiplikation von Häufigkeit (Selbstbericht) mal Gewaltgehalt (Expertenrating) gewonnen. Der Konsum gewalthaltiger Videospiele ist somit ein gewichteter Index. Die mittels hierarchischer Regressionen berechneten Kreuzpfadmodelle deuten auf die Richtung hin, dass der Konsum gewalthaltiger Videospiele zu T1 zu spielen zur Vorhersage physisch aggressiven Verhaltens ein halbes Jahr später führte ($\beta = .18; p < .01$) (Wirkungspfad), wengleich auch die andere Richtung physische Aggressivität zu T1 auf Konsum gewalthaltiger Spiele ein halbes Jahr später in der Tendenz vorhanden war ($\beta = .12; p < .10$), also der Selektionspfad. Der Wirkungspfad wurde bestätigt, während der Selektionspfad in der Tendenz vorhanden war, dies lässt reziproke Effekte vermuten. Jugendliche also, die zum ersten Messzeitpunkt angaben, intensiv gewalthaltige Videospiele zu spielen, berichteten zum zweiten Messzeitpunkt ein erhöhtes körperlich aggressives Verhalten, gleichzeitig gaben körperlich aggressivere Jugendlichen vermehrten Konsum gewalthaltiger Videospiele zu T2 an. Medienrezeption und Medienwirkung scheinen damit einem wechselseitigen Prozess zu unterliegen, welche sich gegenseitig bedingen.

Zu fragen bleibt, ob die unterschiedlichen Jahreszeiten (November und April), in denen die Daten erhoben wurden Einfluss auf den Videospielekonsum haben. Es könnte vermutet werden, dass Jugendliche im Winter mehr Zeit mit dem Spielen von Videospiele verbringen als im Frühjahr. Des weiteren wäre es sinnvoll, die Angaben zum aggressiven Verhalten auch mit Fremdbichtsdaten zu stützen, da gerade bei sozial unerwünschtem Verhalten (aggressives Verhalten) die eigenen Antworten verfälscht werden, um ein positives Bild von sich zu vermitteln oder aber die Jugendlichen angeben wollen und mehr gewalthaltige Spielen angeben als sie eigentlich spielen.

In einer weiteren Längsschnittstudie mit zwei Messzeitpunkten („time lag“ 2 bis 6 Monate) aus Minnesota (USA) von Gentile, Walsh, Ellison, Fox und Cameron (2004) wurden $N = 430$ Kinder der dritten, vierten und fünften Klassenstufe (7-11 Jahre; $M = 9.65$; $SD = 1.03$) (49% Mädchen, 51% Jungen) untersucht. Gentile et al. (2004) nahmen drei Erweiterungen vor. Erstens: drei Aggressionsarten (verbal, körperlich und relational) wurden unterschieden. Zweitens: Die Mediengewalt wurde in drei Medienarten gemessen. Es konnten jeweils drei Lieblings-Fernsehsendungen, drei Lieblings-Filme und drei Lieblings-Videospiele genannt

werden. Zusätzlich erhoben wurde die Häufigkeit, mit der diese geschaut bzw. gespielt wurden, sowie eine Einschätzung, wie gewalthaltig diese Medienprodukte seien. Gebildet wurde, ähnlich in der Studie von Möller und Krahe (in Druck), ein gewichteter Gewalthaltigkeitsindex, indem die Selbsteinschätzung über die Gewalthaltigkeit mit den Angaben über die Häufigkeit diese Medien zu spielen, multipliziert wurde. Ein allgemeiner Gewalthaltigkeitsindex wurde weiterhin aus dem Mittelwert aller neun Medienangaben gebildet. Drittens: Sowohl Mediengewalt als auch aggressives Verhalten und prosoziales Verhalten wurde zu zwei Messzeitpunkten erhoben. Aggressives Verhalten und prosoziales Verhalten wurde mit Fremdbewertungen, einer Peernomination und einem Lehrerrating erhoben. Jeweils für körperlich und relational aggressives Verhalten wurde ein Komposit über die Angaben aus Peernomination und Lehrerrating gebildet. Medienkonsum wurde im Selbstbericht erhoben und ebenfalls im Selbstbericht wurde der feindliche Attributionsstil erhoben. Über mehrdeutige Geschichten wurde erfasst, wie feindselig die Welt wahrgenommen wird.

Wie die Pfadanalysen zeigten, führte der gewalthaltige Medienkonsum zu T1 in *direkten* Pfaden zu erhöhtem verbalem ($r = .20; p < .001$), körperlichem ($r = .27; p < .001$) und relationalem ($r = .14; p < .05$) aggressiven Verhalten und zu verringertem prosozialem Verhalten ($r = -.24; p < .001$) zu T2 (Wirkung). Gewalthaltiger Medienkonsum zum ersten Messzeitpunkt führte gleichzeitig auch zu einem erhöhtem feindlichen Attributionsstil ($r = .18; p < .01$), der seinerseits verbal ($r = .19; p < .001$), körperlich ($r = .19; p < .001$) und relational ($r = .25; p < .001$) aggressives Verhalten verstärkte und prosoziales Verhalten verringerte ($r = -.13; p < .05$). Dies zeigt einen *indirekten* Einfluss gewalthaltigen Medienkonsums über einen feindlich gesinnten Attributionsstil auf verbal, körperlich und relational aggressives Verhalten.

Kinder also, die sich vermehrt gewalthaltigen Medieninhalten zuwandten (T1), zeigten vermehrt verbales, körperliches und relational aggressives Verhalten (T2). hatten einen feindlicheren Attributionsstil und zeigten weniger prosoziales Verhalten. Gentile, Walsh, Ellison, Fox und Cameron (2004) folgerten daraus, dass Medienkonsum mit gewalthaltigem Inhalt ein Risikofaktor für aggressives Verhalten und eine feindseligere Einstellung darstellt und in Kombination mit einer bereits vorhandenen Tendenz zu aggressivem Verhalten und einem feindlich gesinnten Weltbild einen größeren Einfluss auf Kinder haben kann. Auch in dieser Studie bestätigte sich also die Wirkungsrichtung. Wenngleich die Autoren in ihren Kreuzkorrelationen auch die andere Richtung entdeckten, denn verbal und körperlich aggressives Verhalten und eine feindlich gesinnte Einstellung zu T1 korrelierten auch

signifikant positiv mit gewalthaltigem Medienkonsum zu T2 und prosoziales Verhalten zu T1 korrelierte negativ mit gewalthaltigem Medienkonsum zu T2. Anzuregen wäre, diese auf Korrelationen beruhenden Ergebnisse mit Strukturgleichungsmodellen zu überprüfen. Dennoch weisen diese Ergebnisse darauf hin, dass von einer bidirektionalen Beziehung zwischen gewalthaltigem Medienkonsum und aggressivem Verhalten auszugehen ist, zumindest in einem kurzen Intervall von zwei bis sechs Monaten, wie es in der vorliegenden Untersuchung der Fall war. Ob auch für ein längeres Zeitintervall reziproke Beziehungen gelten, bleibt an dieser Stelle offen.

Auch der dritten hier vorgestellten Längsschnittstudie entspricht die Sichtweise eines reziproken Einflussprozesses. Slater, Henry, Swaim und Anderson (2003) wiesen darauf hin, dass beide Wirkrichtungen nicht unabhängig voneinander sind, sondern sich gegenseitig verstärken. Slater et al. (2003) schlugen dementsprechend eine Abwärtsspirale für die Beziehung gewalthaltiger Medieninhalten und aggressivem Verhalten unter Jugendlichen vor. Diese testeten sie in ihrer Studie in den USA mit $N = 2550$ Teilnehmern (anfangs 6th und 7th grade; $M = 12.34$; $SD = .77$). Die Teilnehmer wurden viermal über einen Zeitraum von 2 Jahren befragt. Sie sollten angeben, wie häufig sie Actionfilme sehen und wie häufig sie Computer- oder Videospiele spielen, die eine Waffennutzung erfordern. Zudem sollten sie Angaben über ihre Einstellungen zu aggressivem Verhalten und zu ihrem tatsächlichen aggressiven Verhalten machen. Die zentrale Annahme dieses Modells ist, dass aggressive Tendenzen dazu führen, Medien mit gewalthaltigem Inhalt zu suchen, gleichzeitig aber auch der Konsum dieser Medien die aggressiven Verhaltensweisen verstärken. Dies wurde mit dem Verfahren der „latent growth curves“ berechnet. Ihre Ergebnisse bestätigten die Abwärtsspirale. Es wurde sowohl querschnittlich (zeitgleich) ($\hat{\beta} = .088$; $p < .05$) als auch im (zeit-) verzögerten Pfad ($\hat{\beta} = .034$; $p < .05$) ein Effekt von Medien mit gewalthaltigem Inhalt auf aggressives Verhalten gefunden. Die selektive Auswahl gewalthaltiger Medien aufgrund aggressiver Tendenzen konnte jedoch nur im Querschnitt (zeitgleich) ($\hat{\beta} = .113$; $p < .000$) nicht jedoch als verzögerter Effekt ($\hat{\beta} = -.002$; ns) bestätigt werden. Slater et al. (2003) interpretierten die Abwärtsspirale demnach als asymmetrisch. Konsistent mit dem Gedanken der Abwärtsspirale können die Ergebnisse als sich gegenseitig verstärkende Effekte gesehen werden, denn aggressives Verhalten führt kurzfristig zur Selektion gewalthaltiger Medien und die Nutzung gewalthaltiger Medien führt kurzfristig und langfristig zu aggressivem Verhalten. Slater et al. (2003) beschrieben die Effekte weiterhin als kumulativ. Denn die Effekte können sich nicht nur verstärken, sondern sich auch über die Zeit akkumulieren.

Zu fragen bleibt, inwiefern die Ergebnisse auch auf Kinder übertragbar sind, denn die Untersuchung wurde bei Jugendlichen durchgeführt und noch dazu aus relativ homogenen Umgebungen, eine statistische Generalisierbarkeit ist folglich nicht gewährleistet. Außerdem fehlten ca. 30% der Daten der Teilnehmer, die durch multiple Imputation geschätzt wurden. Auch wenn diese Methode ein statistisch korrektes Verfahren ist, könnte dies Auswirkungen auf die Pfadkoeffizienten haben. Interessante Ansätze bietet die Untersuchung dennoch und zukünftige Studien mit Kindern und einer randomisierten Stichprobe wäre deshalb wünschenswert.

7.4 Zusammenfassung der Ergebnisse aus Längsschnittstudien zu Fernsehen und Computerspielen

Die Längsschnittstudien der Fernsehforschung legten Ergebnisse für beide Wirkrichtungen vor. Huesmann und Eron (1986) zeigten, dass aggressivere Kinder im Grundschulalter sich eher gewalthaltigen Fernsehinhalten zuwenden (Selektion), für Mädchen ergab sich in dieser Studie gleichzeitig jedoch auch die Wirkungsrichtung, so dass ein wechselseitiger Beeinflussungsprozess angenommen werden kann. Die Mädchen in der vorliegenden Untersuchung sind auch im Grundschulalter, ein Ergebnis im Sinne eines wechselseitiger Beeinflussungsprozess wäre demnach zu erwarten, auch wenn unklar ist, inwieweit Fernsehen und Computerspielen miteinander vergleichbar sind. Huesmann, Moise-Titus, Podolski und Eron, (2003) fanden, dass die Grundschulkinder, die vermehrt gewalthaltige Fernsehinhalte sahen, vermehrt aggressives Verhalten im Erwachsenenalter zeigten (Wirkung). Eine längerfristige und kontinuierliche Nutzung von gewalthaltigen Fernsehinhalten, hat damit Einfluss auf das spätere aggressive Verhalten. Da die Kinder der vorliegenden Untersuchung (wieder mit der Einschränkung, dass Fernsehen und Computerspiele nicht direkt vergleichbar sind) nur ein Jahr später und nicht im Erwachsenenalter untersucht wurden, ist eine Wirkung der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele auf aggressives Verhalten in der vorliegenden Untersuchung nicht zu erwarten.

Die Ergebnisse der Längsschnittstudien der Computerspielforschung sprachen für die Wirkungsperspektive, dennoch weisen alle drei Studien auch auf die gleichzeitige Tendenz der Selektionsperspektive hin. Der Konsum gewalthaltiger Computerspiele führt also zu aggressivem Verhalten, gleichzeitig führt aber auch aggressives Verhalten zum Konsum gewalthaltiger Computerspiele. Zumindest zeigte sich diese reziproke Beziehung in der Tendenz bei Möller und Krahe (in Druck), ebenso lassen dies die Ergebnisse von Gentile, Walsh, Ellison, Fox und Cameron (2004) vermuten und Slater et al. (2003) konnten zusätzlich zumindest einen kurzfristigen

Effekt dahingehend zeigen, dass aggressivere Kinder sich mehr gewalthaltige Computerspiele auswählen.

Damit scheint eine unidirektionale Wirkrichtung, also entweder Wirkung oder Selektion, zur Erklärung des Zusammenhangs zwischen (gewalthaltigen) Computerspielen und aggressiven Verhaltensweisen nicht sinnvoll. Im Sinne von Slater et al. (2003) scheint es somit sinnvoll, beide Wirkrichtungen nicht unabhängig voneinander zu betrachten, sondern sie als sich gegenseitig verstärkende Prozesse aufzufassen, also ein reziprokes Modell anzunehmen, in dem beide Richtungen zulässig sind. Ein aggressives Mädchen wendet sich verstärkt gewalthaltigen Medienangeboten zu. Dies wiederum beeinflusst das Verhalten und Denken des Mädchens und verfestigt seine aggressiven Neigungen, woraufhin es sich wiederum zu gewalthaltigen Medien hingezogen fühlt (Kuncik, 1998). In der mittleren Kindheit und im Jugendalter nimmt die aktive Auswahl der Aktivitäten, die zu einem passen zu (Nischensuche) (Scarr & McCartney, 1983 In: Anderson, Huston, Schmitt, Linebarger, Wright, 2001). Unterstützen die Medien die Interessen, Werte und Motive, kann dies dazu führen, dass Kinder sich längerfristig diesen Aktivitäten zuwenden (Fritz, 1995) und dadurch die Persönlichkeitsstruktur, die sich in dieser Zeit stabilisiert (Krampen, 2002), beeinflusst wird (Schmitt, 2004). Ob ein derartiger Verfestigungsprozess nachzuweisen ist und für welche Altersstufen er zutreffend ist, ist empirisch noch eine offene Frage.

Die vorliegende Feldstudie hat zum Ziel, Aussagen über die Richtung zwischen aggressivem Verhalten und Computerspielnutzung bei Mädchen über den Zeitraum eines Jahres zu machen. Die Daten wurden daher an zwei Messzeitpunkten im Abstand eines Jahres durchgeführt. Dies erlaubt die Integration von Nutzung und Wirkung und die Beantwortung der Frage nach langfristigen Effekten des Computerspielens. Die Daten der Längsschnittstudien werden in Anlehnung an die der Fernsehforschung (z.B. Huesmann, Moise-Titus, Podolski und Eron, (2003) mit längsschnittlich angelegten cross-lagged Panelmodellen überprüft. Cross-lagged Panelmodelle ermöglichen unter Berücksichtigung der Stabilität des Computerspielens, sowie der Stabilität des aggressiven Verhaltens, die Berechnung der Wirkrichtung zwischen den beiden Variablen Computerspiele und aggressives Verhalten.

Fraglich bleibt, ob der spezifische Inhalt in Computerspielen über einen größeren Zeitraum einen direkten Einfluss auf das Verhalten hat oder ob andere Variablen Einfluss auf den Zusammenhang nehmen. Um zu prüfen, ob ein längerfristig angelegter Zusammenhang durch andere psychologische Variablen mediiert wird oder aber stabil ist, wurden Kontrollvariablen

herangezogen. Eine Möglichkeit, dies zu überprüfen zeigt die Studie von Huesmann und KollegInnen (2003), die im nächsten Abschnitt erläutert wird.