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.


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

Herzlich danke 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.

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 Habitualisierungstheorie............................................................ 13
         2.2.2.3 Die Inhibitionstheorie...................................................................... 13
         2.2.2.4 Die sozial-kognitive Lerntheorie.................................................... 14
      2.2.3 Wirkungstheorien zu Kurzzeiteffekten ............................................... 16
         2.2.3.1 Das allgemeine Erregungsmodell...................................................... 16
      2.2.4 Integration von Wirkungstheorien zu Langzeit- und Kurzzeiteffekten...... 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 (gewalt haltigen) 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
Inhaltsverzeichnis

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 Fremdbericht und im Selbstbericht ............................................................................................................................. 149
Tabelle 11.6. KUHL1/2 Korrelationen zwischen Computerspieleinstufungen und fremdberichtetem 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 psychologischen 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 Drittvariable. Das Modell ist bezogen auf die KUHL
Studie.............................................................................................................................. 23
Abbildung 3.1. Screenshot aus dem Spiel Sudeki ................................................................. 41
Abbildung 3.2. Screenshot aus dem Spiel Tomb Raider The Angel of Darkness .............. 41
Abbildung 3.3. Screenshot aus dem Spiel The Sims 2 – University .................................... 47
Abbildung 3.4. Screenshot aus dem Spiel The Sims ............................................................ 47
Abbildung 3.5. Screenshot aus dem Spiel Harry Potter and the Prisoner of Azkeban .... 47
Abbildung 9.1: Modell zur Beziehung zwischen den Variablen Computerspielen und
aggressivem Verhalten über zwei Messzeitpunkte (KUHL1 und KUHL2) unter
Berücksichtigung einer psychologischen Variable .................................................... 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 Variable .................................................... 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 Aggressions-
variablen 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