

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1.	National repräsentative Daten zur Bildschirmgeräteausstattung in verschiedenen Alterspopulationen	28
Tabelle 2.	Experimentelle und quasiexperimentelle Studien zu den Wirkungen von Computerspielnutzung auf breitere kognitive Leistungsaspekte	73
Tabelle 3:	Experimentelle Studien zu den kurzfristigen Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Arousal- und Stressparameter (1996 – 2010)	86
Tabelle 4.	Befunde der Metaanalyse von Anderson und Bushman (2001) zum Zusammenhang von Gewaltspielnutzung und aggressiven Affekten und Kognitionen	93
Tabelle 5.	Befunde der Metaanalyse von Bushman und Huesmann (2006) zum Zusammenhang von Gewaltmediennutzung und aggressiven Affekten und Kognitionen	94
Tabelle 6.	Objektive Stressmoderatorvariablen und ihre mögliche Bedeutung für das Erleben negativ valenter Emotionen im Rahmen der Gewaltspielrezeption (in Anlehnung an Birbaumer & Schmidt, 1999, S. 94)	119
Tabelle 7.	Subjektive Stressmoderatorvariablen und ihre mögliche Bedeutung für das Erleben negativ valenter Emotionen im Rahmen der Gewaltspielrezeption (in Anlehnung an Birbaumer & Schmidt, 1999, S. 94)	122
Tabelle 8.	Übersicht über das realisierte zweifaktorielle Untersuchungsdesign mit zusätzlicher nicht-medialer Explorationsbedingung	135
Tabelle 9.	Zielvorgabe für die Untersuchungsstichprobe (N = 360)	139
Tabelle 10.	Realisierte Stichprobe (N = 369)	140

Tabelle 11.	Zuordnung der Versuchspersonen zu den Versuchsbedingungen	141
Tabelle 12.	Gesamtübersicht über das Stimulusmaterial der medialen Treatmentbedingungen	151
Tabelle 13.	Übersicht über das Messdesign der abhängigen Variablen	153
Tabelle 14.	Itemkennwerte der Skala Nervosität, Sensibilität und emotionale Labilität (N) des Hamburger Persönlichkeitsinventars (n = 365)	163
Tabelle 15.	Itemkennwerte der Skala Selbstwirksamkeitserwartung (n = 358)	164
Tabelle 16.	Itemkennwerte der Skala Altruismus, Fürsorglichkeit und Hilfsbereitschaft (Prosozialität) des Hamburger Persönlichkeitsinventars (n = 364)	166
Tabelle 17.	Itemkennwerte der Skala Distresserleben (n = 365)	172
Tabelle 18.	Antizipierte Störeinflüsse im Untersuchungsdesign und angewandte Kontrolltechniken	174
Tabelle 19.	Vergleich der Treatmentbedingungen hinsichtlich der Einflussnahme möglicher Störvariablen (Merkmale der Versuchsdurchführung)	183
Tabelle 20.	Vergleich der Treatmentbedingungen hinsichtlich der Einflussnahme möglicher Störvariablen (Merkmale der Versuchspersonen)	184
Tabelle 21.	Vergleich der Treatmentbedingungen hinsichtlich Unterhaltungserleben, Gewaltrating, Spielschwierigkeit und Spielerfolg	185
Tabelle 22.	Distresserleben nach Treatmentbedingung	187

Tabelle 23.	Interkorrelationen der abhängigen Variable Distresserleben mit den postulierten Stressmoderatorvariablen (nur Versuchspersonen der gewalthaltigen Medienbedingungen, n = 145)	188
Tabelle 24.	Lineare Regression zur Vorhersage von Distresserleben bei der Rezeption gewalthaltiger Bildschirmmedien (n = 145)	190
Tabelle 25.	Interkorrelationen der abhängigen Variablen und der Kovariate verbale Intelligenz	192
Tabelle 26.	Mittelwerte und Standardabweichungen der abhängigen Variablen in den Treatmentgruppen (n = 359)	195
Tabelle 27.	Mittelwerte und Standardabweichungen der Leistungswerte im Lerntest WERNICKO (Prozentualer Anteil richtiger Reaktionen) in den Treatmentgruppen (n = 364)	198
Tabelle 28.	Itemkennwerte der Selbsteinschätzungsskala zur Computerspielnutzungsbiographie (nur Spieler, n = 224)	207
Tabelle 29.	Selbsteinschätzungsskala zur Fernsehnutzungsbiographie (n = 348)	208
Tabelle 30.	Bivariate Korrelationen zwischen Mediennutzungsbiographie und kognitiven Leistungsindikatoren nach Geschlecht ohne Kontrolle weiterer Variablen (alle Versuchspersonen)	209
Tabelle 31.	Index Kulturelles Kapital im Elternhaus (n = 365)	211
Tabelle 32.	Skala Primäre Sozialisation des Biographischen Fragebogens (n = 365)	212
Tabelle 33.	Partialkorrelationen zwischen Computerspielnutzungsbiographie und kognitiven Leistungsindikatoren nach Geschlecht unter Kontrolle von kulturellem Kapital im Elternhaus und Primärsozialisation (nur Spieler; n = 227)	213

Tabelle 34.	Partialkorrelationen zwischen Fernsehnutzungsbiographie und kognitiven Leistungsindikatoren nach Geschlecht unter Kontrolle von kulturellem Kapital im Elternhaus und Primärsozialisation (n = 346)	215
Tabelle 35.	Bivariate Korrelationen zwischen aktuellen Mediennutzungsparametern und kognitiven Leistungsindikatoren nach Geschlecht ohne Kontrolle weiterer Variablen (alle Versuchspersonen)	216
Tabelle 36.	Trait-Komponente des Ärger-Ausdrucksinventar (n = 363)	218
Tabelle 37.	Partialkorrelationen zwischen aktuellen Mediennutzungsparametern und kognitiven Leistungsindikatoren nach Geschlecht unter Kontrolle von verbaler Intelligenz und Trait-Aggressivität (männlich: n = 180, weiblich n = 172)	219

Einleitung

Neben einer berechtigten Faszination für die "neuen Medien" und die hieraus resultierenden Kommunikations-, Lern- und Erlebniswelten wird immer wieder die gesellschaftliche Frage aufgeworfen, ob sich bestimmte Angebote und Nutzungsgewohnheiten auch nachteilig auf die Rezipienten und ihre Entwicklung auswirken können. Hier lassen sich im Wesentlichen zwei kritische Betrachtungsweisen voneinander abgrenzen: Die quantitative Perspektive, in welcher die mit Bildschirmmedien verbrachte Zeit als mögliche problematische Einflussgröße gesehen wird und die qualitative Perspektive, bei der gerade hinsichtlich bestimmter Bildschirmmedieninhalte oder Darstellungsformate ein negatives Wirkpotential auf den Rezipienten befürchtet wird.

Eine besonders prominente Debatte innerhalb der qualitativen Sichtweise betrifft das Wirkpotential von Gewaltdarstellungen in bildschirmbasierten Unterhaltungsmedien. Gestützt auf lernpsychologische Theorien sowie eine Vielzahl empirischer Daten aus Experimenten, Querschnitts- und Längsschnittuntersuchungen wird inzwischen in den empirischen Medienwissenschaften kaum mehr angezweifelt, dass die Rezeption von Mediengewalt sowohl kurz- als auch langfristig aggressionsnahe Konstrukte in negativer Weise beeinflussen kann. Ein weiterer inzwischen ebenfalls prominenter Forschungszweig betrifft die Frage nach dem Einfluss von Unterhaltungsmedien auf die kognitive und schulische Leistungsentwicklung. Hier wurden in der Vergangenheit sowohl stimulierende als auch leistungsmindernde Annahmen vertreten und in vielfältigen Studien, gerade zum Fernsehen, systematisch untersucht. Die empirische Datenlage weist dabei inzwischen mehrheitlich darauf hin, dass ein negativer Zusammenhang zwischen Unterhaltungsmediennutzung und Schulleistungen besteht. Dies zeigt sich für erhöhte Nutzungszeiten, insbesondere jedoch für die Nutzung unterhaltungsorientierter und gewalthaltiger Angebote.

Die Gründe für diesen Zusammenhang sind jedoch nach wie vor weitestgehend ungeklärt. So wird etwa die Annahme vertreten, dass die mit Unterhaltungsmedien verbrachte Zeit für den negativen Zusammenhang ausschlaggebend ist, indem nicht-mediale Aktivitäten wie das Hausaufgabenmachen oder andere lernförderliche Alltagserfahrungen zugunsten der Mediennutzung reduziert werden. Eine andere Vermutung besteht darin, dass die Nutzung gewalthaltiger Medien langfristig zu einer Ausprägung aggressiver und einer Reduzierung prosozialer Verhaltensweisen beiträgt. Dadurch könnte, vermittelt über einen zunehmenden Rückzug aus