

**Replik auf Fergusons Studie:
Angeblich keine Wirkungen durch Gewalt in Videospiele -
falsche Behauptungen, methodische Tricks, Unklarheiten in der
Datenerhebung und Ignoranz gegenüber dem Forschungsstand.**

Zusammenfassung: Die Studie von Ferguson weist viele Unklarheiten, methodische Probleme und Tricks, vor allem aber Widersprüche auf, die einen Manipulationsverdacht nahelegen.

**Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in
Adolescents**

Christopher J. Ferguson

J Youth Adolescence

DOI 10.1007/s10964-010-9610-x

Received: 24 September 2010 / Accepted: 9 November 2010

© Springer Science+Business Media, LLC 2010

Published online: 14 December 2010

"Keine Aggressionen durch gewaltverherrlichende Videospiele" titelte am 14. Dezember 2010 www.springer.com und fügte hinzu: „Entgegen weitläufiger Meinung gibt es zwischen gewaltverherrlichenden Videospiele oder Filmen und dem gewalttätigen und aggressiven Handeln von jungen Menschen hispanischer Abstammung in den Vereinigten Staaten keinen wirklichen Zusammenhang.“ In Deutschland wurde die obige Studie von Ferguson als ein Beleg für die „Wirkungslosigkeit“ von Gewalt in Video- und Computerspielen gefeiert. Wie steht es aber um die Gültigkeit dieser Studie?

Im Abstract seiner Untersuchung schreibt Ferguson: *"Although several prospective studies of video game violence effects have been conducted..."* Obwohl mehrere "vorausblickende" Studien zu Effekten von gewalthaltigen Videospiele durchgeführt wurden, habe keine der Untersuchungen gut validierte Instrumente zur Messung der Jugendgewalt eingesetzt, *"noch die Effekte von Videogewaltspielen im Kontext von anderen Einflüssen auf Jugendgewalt wie die familiäre Lebenswelt, Jugenddelinquenz und Symptome für Depression berücksichtigt"*. (1)

Symptome von Depressivität bei den untersuchten Personen wurden als Drittvariable in bisherigen Studien zu Videogewaltwirkungen kaum einbezogen, insbesondere deshalb, weil die für Aggression relevanten Merkmale von Depressivität unbedingt sehr differenziert (nach Alter, Art der Depression, kulturspezifische Wahrnehmung etc.) erfasst werden müssen. Die Behauptung Fergusons, Variablen der familiären Lebenswelt wie z. B. elterliche Gewalt, Akzeptanz, Armut etc. oder die Jugenddelinquenz seien in bisherigen Studien zu Videogewaltspielen nicht erhoben worden, **ist falsch**. Aufgrund seiner universitären Tätigkeit, durch die Ferguson der Forschungsstand bekannt sein müsste, ist anzunehmen, dass er hier gezielt **ignorant und selektiv** vorgeht.

Studien im Kontext sozialer Einflüsse

Viele internationale und nationale Studien zu Wirkungen von Videogewalt untersuchten Bedingungen (Drittvariablen) aus dem sozialen Kontext. Nur einige Beispiele sollen hier genannt werden: Die 6-monatige Längsschnittstudie mit „Elementary School Students“ bezog das elterliche Engagement beim Medienkonsum (Anderson, Gentile, Buckley 2007, 114) ein; die Querschnittsstudie von Möble et al. (2006) untersuchte u. a. Bildungsniveau und

Erziehungsstil der Eltern; in der Längsschnittstudie „Media Violence and Youth Violence – A 2-Year Longitudinal Study“ (Hopf, Huber, Weiß 2008) wurden als familiäre Faktoren „Akzeptanz in der Erziehung, Armut, physische Elterngewalt und elterliche Medienerziehung sowie Delinquenz (Diebstahl, Gewaltkriminalität)“ erhoben.

Besonders bemerkenswert ist hier aus mehreren Gründen, dass Ferguson in seiner Studie inhaltlich auf die o. g. zweijährige deutsche Längsschnittstudie nicht eingeht:

1. Für das französische Spielerportal "gamingsince198x" verfasste Ferguson eine Kritik an der o. g. zweijährigen Längsschnittstudie, die im deutschen Portal "stigma-videospiele.de" dann 2010 veröffentlicht wurde. Am 7. Febr. 2010 wurde der Text dieser Kritik von Ferguson per Mail mit den Worten betätigt: „It is indeed correctly attributed“, da eine Authentisierung seines Textes eingefordert wurde. Auf diese Kritik antworteten die Autoren der o. g. Studie im März 2010 durch eine Replik mit dem Titel: **Christopher Fergusons "Kreuzzug"...**

(http://www.mediengewalt.eu/downloads/Ferguson_Stellungnahme.pdf)

Ferguson war also diese Studie längst bekannt, bevor seine Untersuchung am 24. September 2010 beim publizierenden Verlag einging. Die Ergebnisse von Hopf/Huber/Weiß (2008), in einer ähnlichen Altersgruppe (12-14 Jahre) gefunden, widersprechen völlig denen der Untersuchung Fergusons: *"Die Häufigkeit des Konsums von Mediengewalt und acht zusätzliche Risikofaktoren wurden in einer zweijährigen Längsschnittstudie mittels Pfadanalysen untersucht. Der Konsum von Mediengewalt (Gesamtwert) bewirkte die spätere Gewalt-tätigkeit von Schülern ($\beta=.28$) und spätere Gewaltdelinquenz ($\beta=.30$) stärker als die anderen Risikofaktoren."* (Hopf, Huber, Weiß 2008). Ist das der zentrale Grund, dass Ferguson diese Längsschnittstudie ignorierte?

2. Weiterhin bezieht er sich zur Begründung der Pfadanalyse, die die Effekthypothese in seiner Studie überprüfen soll, auf die Studie von Möller, I., & Krahe, B. (2009). *Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. Aggressive Behavior, 35, 79–89.* Diese Studie enthält **keine Drittvariablen** aus dem sozialen Kontext der untersuchten Jugendlichen. Zur Erinnerung - Ferguson forderte in seinem Abstrakt, Effekte von Gewalt in Videospielen *"im Kontext von anderen Einflüssen auf Jugendgewalt wie die familiäre Lebenswelt, Jugenddelinquenz"* zu untersuchen. Er benutzt also beliebige Studien, wenn sie gerade seinen Interessen dienen.

Wiederholungsbefragung T2

Die Stichprobe T1 ist ein "Snowball sampling" von 536 Jugendlichen, gezogen aus einer früheren Querschnittsstudie, die mehrheitlich Hispanics waren und in einer Kleinstadt der USA an der Grenze zu Mexiko lebten: *"As this sample was drawn from a small Hispanic-majority city population on the border of Mexico, this sample of youth were almost all (519; 96.8%) Hispanic."* (Ferguson 2010) In der Erstbefragung betrug das Durchschnittsalter 12,34 Jahr (10-14 Jahre). Die Jugendlichen und Familien wurden durch Beiträge in lokalen Radiosendern angesprochen, an einer Studie zur "Jugendgesundheit" teilzunehmen. Die Zweitbefragung fand 12 Monate später bei 302 Jugendlichen der Anfangsstichprobe statt.

Über die Datenerhebung T1 wird von Ferguson auf seine frühere Querschnittsstudie verwiesen. **Die Wiederholungsbefragung T2 jedoch wurde per Telefoninterviews durchgeführt, von "trainierten Hilfskräften":** *"T2 assessments were conducted via phone interview with a trained research assistant using a standardized scripted interview comprised mainly of items taken from the outcome assessments (CBCL, OBS, NLE) and video game use."* (Ferguson 2010).

1. Die Interviewer benutzten ein standardisiertes Skript, das **"hauptsächlich"** oder **"überwiegend"** die Items der Fragebögen *CBCL*, *OBS*, *NLE* und zum *Videogewaltkonsum* enthielt. Kein Leser kann kontrollieren, welche Items weggelassen und welche Items aus diesen Fragebögen übernommen wurden. **Von "well validated measures of youth violence", die Ferguson in seinem Abstrakt forderte, kann also keine Rede mehr sein.** Zu betonen ist hier: Immer wieder ist in Fergusons Publikationen die Behauptung nachzulesen, dass in allen anderen Studien zu Effekten des Konsums von Videogewaltspielen keine validen Messinstrumente verwendet würden.

2. **Die Validität von Daten aus Telefoninterviews in Medienwirkungsstudien ist höchst zweifelhaft, denn besonders in Wirkungsstudien spielt die Qualität der Datenerhebung eine zentrale Rolle.** In Telefoninterviews sind Lügen, Übertreibungen und angepasste Antworten überhaupt nicht kontrollierbar. Allein in einer beobachtbaren Datenerhebungssituation können die Tester einige Randbedingungen kontrollieren. Ferguson begibt sich hier auf das Niveau von Meinungsumfragen und zum wiederholten Male interessieren ihn seine eigenen Maßstäbe nicht.

Pfadanalyse

"Path Analysis of Temporal Sequencing of Video Game Violence Exposure and Aggression (H2, H3)"

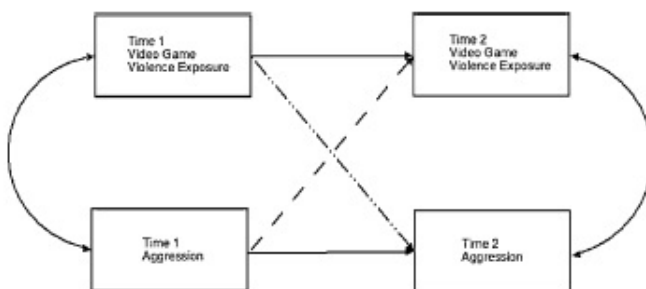


Fig. 2 Initial time sequenced path model

Fergusons 2-Variablen Pfadanalyse orientiert sich am Modell von Möller/Krahe (2009): *"The basic path analysis was based on that used by Moller and Krahe (2009),..."* Das Ergebnis seiner Pfadanalyse erscheint aufgrund des methodischen Vorgehens, wie oben skizziert, tendenziell vorhersagbar: *"Neither of these proved to be good fits to the data, nor did a combined path analysis with T1 aggression and video game violence exposure both leading to T2 aggression and video game violence exposure."*

Es stellt sich hier grundsätzlich die Frage, die sowohl das methodische Vorgehen von Möller/Krahe wie auch von Ferguson betrifft, ob eine zwei-Variablen Pfadanalyse einen Beleg für die Effekt- oder Selektionshypothese überhaupt liefern kann, denn die beiden Faktoren Videogewaltkonsum und Aggression bilden die oberste Ebene eines Pfadmodells. Sie sind von einer Reihe weiterer Einflüsse auf den unteren Ebenen des Pfadmodells **abhängig**, ohne die sie nicht ihre direkte Wirkung auf die Zielvariable besitzen.

Die Mängel der Erhebungsmethoden und statistischen Verfahren, vor allem jedoch die Problematik der kulturell spezifischen Wahrnehmung von Depression durch Hispanics (Lewis-Fernández et al. 2005) stellen die **Gültigkeit und Seriosität dieser Studie sehr in**

Frage. Die Studie von Ferguson weist viele Unklarheiten, methodische Probleme und Tricks, vor allem aber Widersprüche auf, die einen Manipulationsverdacht nahelegen.

- (1) **Abstract:** "Although several prospective studies of video game violence effects have been conducted, none have employed well validated measures of youth violence, nor considered video game violence effects in context with other influences on youth violence such as family environment, peer delinquency, and depressive symptoms."
- (2) **Depressive Symptoms:** "The withdrawal/depression scale of the Child Behavior Checklist Youth Self-Report (YSR; Achenbach and Rescorla 2001) indicated child depressive symptoms."

Literatur:

- Anderson, C. A.; Gentile, D. A.; Buckley, K. E. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents*. University Press: Oxford.
- Hopf, W. H.; Huber, G. L.; Weiß, R. H. (2008). Media Violence and Youth Violence. A 2-Year Longitudinal Study. *Journal of Media Psychology*, Vol. 20 (3) 79-96.
- Lewis-Fernández, R.; Das, A. K.; Alfonso, C.; Weissman, M. M. and Olfson, M. (2005). Depression in US Hispanics: Diagnostic and Management Considerations in Family Practice. *The Journal of the American Board of Family Practice* 18:282-296
- Möller, I., & Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35, 79–89.
- Möble, T. Kleimann, M., Rehbein, F & Pfeiffer, C. (2006). Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. *Zeitschrift für Jugendkriminalität und Jugendhilfe*, 3, 295-309.