

Literatur

- Adams, D. (1992). Biology does not make men more aggressive than women. In B. Kay & P. Niemelä (Ed.), *Of mice and women: Aspects of female aggression* (pp. 17-26). San Diego, CA: Academic Press.
- Alfermann, D. (1996). *Geschlechterrollen und geschlechtstypisches Verhalten*. Stuttgart [u.a.]: Kohlhammer.
- Amelang, M. B. D. (1997). *Differentielle Psychologie und Persönlichkeitsforschung*. Berlin: Kohlhammer.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C. A. & Murphy, C. R. (2003). Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Women. *Aggressive Behavior*, 29, 423-429.
- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Arbeitsgemeinschaft Online Forschung e.V. (2008). *internet facts. Berichtsband - Teil 1 zur internet facts 2008-2*. Frankfurt: Herausgeber.
- Argyle, M. & Lu, L. (1990). The happiness of extraverts. *Personality and Individual Differences*, 11, 1011-1017.
- Baacke, D., Ferchhoff, W. & Vollbrecht, R. (1998). *Trendforschung. Alltagskulturen und Jugendkulturen*. Opladen: Leske + Budrich.
- Backhaus, K., Erichson, B., Plinke, W. & Weiber, R. (1986). *Multivariate Analysemethoden*. Berlin u.a.: Springer.
- Bandilla, W. (1999). WWW-Umfragen - Eine alternative Datenerhebungsmethode für die empirische Sozialforschung? In B. Batinic, A. Werner, L. Gräf & W. Bandilla (Ed.), *Online Research. Methoden, Anwendungen, Ergebnisse* (pp. 9-20). Göttingen: Hogrefe.
- Barnett, M. A., Vitaglione, G. D., Harper, K. K. G., Quackenbush, S. W., Steadman, L. A. & Valdez, B. S. (1997). Late Adolescents' Experiences With and Attitudes Toward Videogames. *Journal of applied social psychology*, 27 (15), 1316-1334.
- Bartholow, B. D. & Anderson, C. A. (2002). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38 (3), 283-290.
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A. & Davis, E. B. (2005). Correlates and Consequences of Exposure to Video Game Violence: Hostile Personality, Empathy, and Aggressive Behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31 (11), 1573-1586.

- Bartussek, D. (1996). Faktoranalytische Gesamtsysteme der Persönlichkeit. In M. Amelang (Ed.), *Differenzielle Psychologie und Persönlichkeitsforschung* (Vol.3: Temperaments- und Persönlichkeitsunterschiede, (pp. 51-105). Göttingen: Hogrefe.
- Beasley, B. & Standley, T. C. (2002). Shirts vs. Skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication & Society*, 5 (3), 279-293.
- Beavis, C. (2005). *Pretty good for a girl: gender, identity and computer games*. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, Vancouver, Canada.
- Behr, K., Trepte, S. & Reinecke, L. (2007). *Herausforderung oder Wettbewerb? Determinanten des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen von Frauen und Männern*. Vortrag auf der 5. Tagung der Fachgruppe Medienpsychologie der Deutschen Gesellschaft für Psychologie, 05.09.-07.09.2007, Dresden.
- Bem, S. L. (1974). The measurement of psychological androgyny. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 42, 155-162.
- Berelson, B. (1960 [erstmals 1948]). Communication and Public Opinion. In W. Schramm (Ed.), *Mass Communications* (pp. 527-543). Urbana, IL: University of Illinois Press.
- Bergemann, N. & Johann, G. (1987). Gemeinsame Analysen von FPI-K, EPI, Giessen-Test und Berger- Skalen - ein Beitrag zur diagnostischen Valenz der Skalen zur Erfassung von Selbstakzeptanz und Akzeptanz Anderer. *Zeitschrift für Klinische Psychologie, Psychopathologie und Psychotherapie*, 35, 304-312.
- Bierhoff-Alfermann, D. (1989a). *Androgynie. Möglichkeiten und Grenzen der Geschlechtsrollen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Bierhoff-Alfermann, D. (1989b). *Die Psychologie der Geschlechtsunterschiede*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Bigner, J. J. (1972). Sibling influence on sex-role preference of young children. *Journal of Genetic Psychology*, 121, 271-282.
- Bioocca, F. A. (1988). Opposing Conceptions of Audience: The Active and Passive Hemispheres of Mass Communication Theory. In J. A. Anderson (Ed.), *Communication Yearbook 11* (pp. 51-80). Newbury Park, CA: Sage.
- Bischof-Köhler, D. (2002). *Von Natur aus anders. Die Psychologie der Geschlechtsunterschiede*. Stuttgart: W. Kohlhammer.
- Blanchard, L., Czaczyk, B. & Blanchard, R. J. (1986). Differential reactions of men and woman to realism, physical damage, and emotionality in violent films. *Aggressive Behavior*, 12, 45-55.
- Blasius, J. & Brandt, M. (2008). *Repräsentativität in Online-Befragungen durch geschichtete Stichproben*. Grenzen und Herausforderungen der Umfrageforschung, Tagung des Fachbereichs Politikwissenschaft und Soziologie am 29./30. Mai 2008, Universität Salzburg.
- Blumler, J. (1985). The social character of media gratifications. In K. E. Rosengren, L. A. Wenner & P. Palmgreen (Ed.), *Media gratifications research* (pp. 41-60). Beverly Hills: Sage.

- Bofinger, J. (2001). *Schüler - Freizeit - Medien: Eine empirische Studie zum Freizeit- und Medienverhalten 10- bis 17-jähriger Schülerinnen und Schüler*. München: kopaed verlagsgmbh.
- Borkenau, P. & Ostendorf, F. (1993). *NEO-Fünf-Faktoren Inventar (NEO-FFI) nach Costa und McCrae*. Göttingen u.a.: Hogrefe.
- Bortz, J. & Döring, N. (1995). *Forschungsmethoden und Evaluation*. Berlin: Springer.
- Bortz, J. & Döring, N. (2002). *Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler*. Heidelberg: Springer.
- Bortz, J. (1999). *Statistik für Sozialwissenschaftler*. Berlin u.a.: Springer.
- Bosnjak, M. & Batinic, B. (1999). Determinanten der Teilnahmebereitschaft an internet-basierten Fragebogenuntersuchungen am Beispiel E-Mail. In B. Batinic, A. Werner, L. Gräf & W. Bandilla (Ed.), *Online Research. Methoden, Anwendungen und Ergebnisse* (pp. 145-158). Göttingen: Hogrefe.
- Bower, R. T. (1973). *Television and the Public*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Brim, O. G. (1958). Family structure and sex role learning by children: A further analysis of Helen Koch's data. *Sociometry*, 21, 1-16.
- Brosius, H. & Koschel, F. (2001). *Methoden der empirischen Kommunikationsforschung: Eine Einführung*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Brown, M. R., Hall, L. R., Holtzer, R., Brown, S. L. & Brown, N. L. (1997). Gender and Video Game Performance. *Sex Roles*, 36 (11/12), 793-812.
- Bryce, J. & Rutter, J. (2002). *Killing like a girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility*. Tampere, Finland.
- Burda Community Network GmbH. (2007). *Typologie der Wünsche 2008*. Offenburg: Hrsg.
- Burgess, M. C. R., Stermer, S. P. & Burgess, S. R. (2006). Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles*, 57 (5-6), 419-433.
- Cantor, J. & Reilly, S. (1982). Adolescents' fright reactions to television and films. *Journal of Communication*, 32 (1), 87-99.
- Cantril, H. (1940). *The invasion from Mars: A study of the psychology of panic*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Carr, D. (2005). Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences. *Simulation & Gaming*, 36 (4), 464-482.
- Cassell, J. & Jenkins, H. (2000a). Chess for Girls? Feminism and Computer Games. In J. Cassell & H. Jenkins (Ed.), *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games* (pp. 2-45). Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Cassell, J. & Jenkins, H. (2000b). *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT.
- Cassell, J. (2001). Storytelling as a Nexus of Change In the Relationship between Gender and Technology: A Feminist Approach to Software Design. In J. Cassell & H. Jenkins (Ed.), *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games* Cambridge, Mass: MIT Press.

- Cattel, R. B., Ebger, H. W. & Tatsuoka, M. M. (1970). *Handbook of the Sixteen Personality Factor Questionnaire*. Champaign, IL: Institute of Personality and Ability Testing.
- Chan, E. & Vorderer P., (2006). Massively Multiplayer Online Games. In P. Vorderer & Bryant J. (Ed.), *Playing Video Games. Motives, responses and consequences* (pp. 77-88). Mahwah, London: Lawrence Erlbaum.
- Cockburn, C. (1992). The Circuit of Technology: Gender, Identity and Power. In Roger Silverstone; Eric Hirsch (Ed.), *Consuming Technologies: Media Information and Domestic Spaces* (pp. 32-47). London: Sage.
- Colwell, J., Grady, C. & Rhaiti, S. (1995). Computer Games, Self-esteem and Gratification of Needs in Adolescents. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5, 195-206.
- CompuTec Media AG (2003). *Kick 4.0. No Nerds*. Nürnberg: Hrsg.
- Conway, J. C. & Rubin, A. M. (1991). Psychological predictors of television viewing motivation. *Communication Research*, 18, 443-463.
- Costa, P. J. & McCrae, R. (1988). From catalogue to classification: Murray's needs and the five-factor model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55, 258-265.
- Costa, P. T. & McCrae R. (1992). Four ways five factors are basic. *Personality and Individual Differences*, 13, 653-665.
- Couper, M. P. & Coutts, E. (2006). Onlinebefragung. Probleme und Chancen verschiedener Arten von Online-Erhebungen. In A. Diekmann (Ed.), *Methoden der Sozialforschung, Sonderheft 44 der Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* (pp. 217-243). Opladen: Leske+Budrich.
- Dawson, C. R., Cragg, A., Taylor, C. & Toombs, B. (2007). *Video Games. Research to improve understanding of what players enjoy about video games, and to explain their preferences for particular games*. London: BBFC.
- Deaux, K. & Kite, M. (1993). Gender stereotypes. In F. L. Denmark & A. Paludi (Ed.), *Psychology of woman: A handbook of issues and theories* (pp. 107-139). Westport, CT: Greenwood.
- Dickey, M. D. (2007). Girl gamers: the controversy of girl games and the relevance of female-oriented game design for instructional design. *British Journal of Educational Technology*, 37 (5), 785 - 793.
- Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, 38 (5/6), 425-442.
- Dominick, J. R. (1984). Videogames, television violence and aggression in teenagers. *Journal of Communication*, 34 (2), 136-147.
- Douse, N. A. & McManus, I. C. (1993). The personality of fantasy game players. *British Journal of Psychology*, 84, 505-509.
- Durkin, K. & Barber, B. (2002). Not so doomed: computer game play and positive adolescent development. *Applied Developmental Psychology*, 23, 373-392.
- Durndell, A., Glissov, P. & Siann, G. (1995). Gender and Computing: Persisting differences. *Educational Research*, 37 (3), 219-227.
- Electronic Arts GmbH (2006). Das Fräuleinwunder. *EA Das Magazin*, 8-15.

- Electronic Arts GmbH (2009). *Homepage*. Online: <http://www.electronic-arts.de>, zugegriffen am 15.01.2009.
- Ernst, C. & Angst, J. (1983). *Birth order: Its influence on personality*. New York: Springer.
- Eron, L. D., Huesmann, L. R., Brice, P., Fischer, P., & Mermelstein, R. (1983). Age trends in the development of aggression, sex typing, and related television habits. *Developmental Psychology*, 19(1), 71-77.
- Etaugh, C. & Liss, M. B. (1992). Home, school, and playroom: Training grounds for adult gender roles. *Sex Roles*, 26, 129-147.
- Eysenck, H. J. (1967). *The biological basis of personality*. Springfield: Charles C. Thomas.
- Eysenck, H. J. (1991). Dimensions of personality: 16, 5 or 3? - Criteria for a taxonomic paradigm. *Personality and Individual Differences*, 12, 773-790.
- Feierabend, S. & Rathgeb, T. (2008). *JIM 2008. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Finn, S. (1997). Origins of media exposure: Linking personal traits to TV, radio, print, and film use. *Communication Research*, 24, 507-529.
- Flanagan, M. (2005). *Troubling 'Games for Girls': Notes from the Edge of Game Design*. Proceedings from DIGRA 2005 (16-20 June), Vancouver, Canada.
- Fletcher-Flinn, C. M. & Suddendorf, T. (1996). Computer attitudes, gender and exploratory behavior: a developmental study. *Journal of Educational Computing Research*, 15 (4), 369-392.
- Fling, S., Smith, L., Rodriguez, D., Thornton, D., Atkins, E. & Nixon K., (1992). Videogames, aggression, and self-esteem: A Survey. *Social Behavior and Personality*, 20 (1), 39-46.
- Franke, A. (1997). Endstationen. Geschlechtsspezifische Unterschiede bei Drogennotfällen und Drogentodesfällen. *Suchtreport*, 4, 29-36.
- Friedrichs, J. (1980). *Methoden empirischer Sozialforschung*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Frindte, W. & Obwexer, I. (2003). Ego-Shooter - Gewalthaltige Computerspiele und aggressive Neigung. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15 (4), 140-148.
- Fritz, J. & Fehr, W. (1993). Videospiele und ihre Typisierung. In Bundeszentrale für politische Bildung (Ed.), *Computerspiele - Bunte Welt im grauen Alltag. Ein medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch*, (pp. 67-88). Bonn: Herausgeber.
- Fritz, J. & Fehr, W. (1997). Computerspieler wählen lebensstypisch. In J. Fritz & W. Fehr (Ed.), *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis* (pp. 67-76). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. & Fehr, W. (2003). Computerspiele als Fortsetzung des Alltags. In W. Fehr & J. Fritz (Ed.), *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. (1997). Zur "Landschaft" der Computerspiele. In J. Fritz & W. Fehr (Ed.), *Handbuch Medien. Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis* (pp. 87-97).
- Fritz, J. (2003). *Im Sog der Computerspiele. Vorurteile und Erkenntnisse über Vielspieler*. Online: <http://snp.bpb.de/referate/fritzsog.htm>. Zugegriffen am: 15.06.2008.

- Fritz, J., Hönemann, H., Misek-Schneider, K. & Ohnemüller, B. (1997). Vielspieler am Computer. In J. Fritz & W. Fehr (Ed.), *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis* (pp. 197-206). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fromme, J. & Gecius, M. (1997). Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen. In J. Fritz & Fehr Wolfgang (Ed.), *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis* (pp. 121-135). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Funk, J. B. & Buchman, D. D. (1996a). Children's Perceptions of Gender Differences in Social Approval for Playing Electronic Games. *Sex Roles*, 35 (3/4), 219-231.
- Funk, J. B. & Buchman, D. D. (1996b). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. *Journal of Communication*, 46 (2), 19-32.
- Funk, J. B., Buchman, D. D. & Germann, J. N. (2000). Preference for Violent Electronic Games, Self-concept, and Gender Differences in Young Children. *American Journal of Orthopsychiatry*, 70 (2), 233-241.
- Fürst, G. (1993). Familiäre Lebensbedingungen und die subjektive Bedeutsamkeit der Medien Fernsehen und Videospiele für 12-13jährige Kinder. *Medienpsychologie*, 5 (4), 280-303.
- Gaudiosi, J. (April 2007). *How the Wii is creaming the competition*. Online: http://money.cnn.com/magazines/business2/business2_archive/2007/05/01/8405654/index.htm. Zugegriffen am: 15.12.2008.
- Gibb, G. D., Bailey, J. R., Lornbirth, T. T. & Wilson, W. P. (1983). Personality differences between high and low electronic video game users. *Journal of Psychology*, 114, 143-152.
- Gloger-Tippelt, G. (1995). Konstrukte im Bereich der Geschlechtertypisierung. In M. Amelang (Ed.), *Enzyklopädie der Psychologie, Differentielle Psychologie, Band 3: Temperaments- und Persönlichkeitsunterschiede* (pp. 223-255). Göttingen: Hogrefe.
- Gräf, L. (1999). Optimierung von WWW-Umfragen: Das Online Pretest-Studio. In B. Batinic, A. Werner, L. Gräf & W. Bandilla (Ed.), *Online research: Methoden, Anwendungen und Ergebnisse*. (pp. 159-177). Göttingen / Bern / Toronto / Seattle: Hogrefe.
- Graner Ray, S. (2004). *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media.
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K. & Holmstrom, A. (2008). Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups. *Simulation & Gaming*. Published July 25th 2008, DOI: 10.1177/1046878108319930.
- Greenfield, P. M. (1994). Video Games as cultural artefacts. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15 (1), 3-12.
- Griffiths, M. (1991a). Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence*, 14 (1), 53-73.
- Griffiths, M. (1991b). The observational analysis of adolescent gambling in U.K. amusement arcades. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 1, 309-320.
- Griffiths, M. (2000). Categorization of videogames: some comments on 'Children and electronic games' by Funk, et al. *Psychological Reports*, 86, 1247-1248.

- Griffiths, M. D. & Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Communication & Applied Social Psychology*, 5 (3), 189-193.
- Griffiths, M. D. (1997). Computer Game Playing in Early Adolescence. *Youth & Society*, 29 (2), 223-237.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *Cyberpsychology and Behavior*, 6 (1), 81-91.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87-96.
- Grodal, T. (2000). Video Games and the Pleasure of Control. In D. Zillmann & P. Vorderer (Ed.), *Media entertainment: the psychology of its appeal* (Vol.1: Mass media - Psychological aspects, (pp. 197-214). Mahwah, NJ [u.a.]: Erlbaum.
- Grotevant, H. D. (1978). Sibling constellation and sex typing in adolescents. *Child Development*, 49, 540-542.
- Haines, L. (2004). *Why are there so few women in games?*. Online: www.MTNW_Woman-in-Games_Sep04-1.pdf, zugegriffen am 19.05.2005.
- Hall, K. (2006). *Nintendo: Wii Want To Expand Games' Appeal*. Online: http://www.businessweek.com/globalbiz/blog/eyeonasia/archives/2006/09/nintendo_wii_wa.html. Zugegriffen am: 30.07.2007
- Hartmann, T. & Klimmt, C. (2006a). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11 (4), article 2.
- Hartmann, T. & Klimmt, C. (2006b). The Influence of Personality Factors on Computer Game Choice. In P. Vorderer & J. Bryant (Ed.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 115-131). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hartmann, T. (2006). Gewaltspiele und Aggression – aktuelle Forschung und Implikationen. In W. Kaminski (Ed.), *Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit* (pp. 81-99). München: KoPäd.
- Hartmann, T. (2008). Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen? In T. Quandt, J. Wimmer & J. Wolling (Ed.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (pp. 211-224). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaft.
- Hartmann, T., Klimmt, C., Vorderer, P. (2001). Avatare: Parasoziale Beziehungen zu virtuellen Akteuren. *Medien- und Kommunikationswissenschaft*, 49 (3), 350-362.
- Harwood, J. (1999). Age identification, social identity gratifications, and television viewing. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 43 (1), 123-136.
- Hauptmanns, P. (1999). Grenzen und Chancen von quantitativen Befragungen mit Hilfe des Internet. In B. Batinic, A. Werner, L. Gräf & W. Bandilla (Ed.), *Online Research. Methoden, Anwendungen, Ergebnisse* (pp. 21-38). Göttingen: Hogrefe.
- Heilbrun, A. (1976). Measurement of masculine and feminine sex role identities as independent dimensions. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 44 (183-190).
- Hepp, A. & Vogelsang, W. (2008). Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen. In T. Quandt, J. Wimmer & J. Wolling (Ed.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (pp. 97-112). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaft.

- Herkner, W. (1996). *Lehrbuch Sozialpsychologie*. Bern, Göttingen, Toronto, Seattle: Verlag Hans Huber.
- Hermida, A. (2004). *Girl gamers strike at the boys*. Online: <https://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3496963.stm>, zugegriffen am 25.02.2004.
- Herzog, H. (1944). What do we really know about daytime serial listeners? In P. Lazarsfeld & F. Stanton (Ed.), *Radio research 1942-1943* (pp. 3-53). New York: Duell, Sloan, & Pearce.
- Hovland, C., Janis, I. & Kelly, H. (1953). *Communication and persuasion*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Huesmann, L. R., Guerra, N. G., Zelli, A. & Miller, L. (1992). Differing normative beliefs about aggression for boys and girls. In K. Bjorkquist & P. Niemele (Ed.), *Of mice and women: Aspects of female aggression* (pp. 77-87). Orlando, FL: Academic.
- Inkpen, K., Upitis, R., Klawe, M., Lawry, J., Anderson, A., Ndunda, M., Sedighian, K., Leroux, S. & Hsu, D. (1994). We have never forgetful flowers in our garden: Girls' responses to electronic games. *Journal of Computers in Math and Science Teaching*, 13 (4), 383-403.
- Ivory, J. D. (2006). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication and Society*, 9 (1), 103-114.
- Jansz, J. & Martens, J. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing digital interactive games (DIGs). *New Media & Society*, 7 (3), 333-355.
- Johnson, M. M. (1963). Sex role learning in the nuclear family. *Child development*, 34, 319-333.
- Jungwirth, H. (1993). Game-Boys, aber kaum Game-Girls. In J. Maaß & C. Schartner (Ed.), *Computerspiele - (un)heile Welt der Jugendlichen?* (pp. 53-64). München u.a.: Profil Verlag.
- Jungwirth, H. (1995). *Über Video- und Computerspiel zu einem neuen Selbstverständnis*. Online: <http://snp.bpb.de/referate/jungw2.htm>, zugegriffen am 14.09.2007.
- Jurica, B., Alanis, K. & Ogletree, S. (2002). Sex Differences Related to Video Arcade Game Behavior. *Psi Chi Journal*, 7 (3), 145-148.
- Kafai, Y. B. (1996). Gender Differences in Children's Constructions of Video Games. In P. Greenfield & R. Cocking (Ed.), *Interacting with video* (pp. 39-66). Ablex, NJ: Norwood.
- Kaplan, S. J. (1983). The image of amusement arcades and differences in male and female video game playing. *Journal of Popular Culture*, o.Jg. (16), 93-98.
- Kassis, W. & Steiner, O. (2003). Persönlichkeitsmerkmale und soziale Erfahrungen von Mädchen, die extensiv gewaltdarstellende Computerspiele nutzen. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 15 (4), 131-139.
- Kasten, H. (1993a). *Die Geschwisterbeziehung. Band 1*. Göttingen: Hogrefe.
- Kasten, H. (1993b). *Die Geschwisterbeziehung. Band 2: Spezielle Geschwisterbeziehungen*. Göttingen: Hogrefe.
- Katz, E. & Foulkes, D. (1962). On the use of the mass media as "escape": Clarification of a concept. *Public Opinion Quarterly*, 3, 377-377.

- Kayali, F. & Purgathofer, P. (2008). Two Halves of Play. Simulation versus Abstraction and Transformation in Sports Videogames Design. *Ehudamos. Journal for Computer Game Culture*, 2 (1), 105-127.
- Kelly, J. & Worell, L. (1976). Parent behaviors related to masculine, feminine, and androgynous sex role orientations. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 44, 843-851.
- Kennedy, H. W. (2005). Illegitimate, Monstrous, and Out There: Female Quake Players and Inappropriate Pleasures. In Joanne Hallows; Rachel Mosley (Ed.), *Feminism in Popular Culture* London: Berg.
- Kerr, A. (2003). *Woman just want to have fun – a study of adult female players of digital games*. In M. Copier & J. Raessens Level Up, proceedings from the first international conference of the International Digital Games Research Association, Utrecht, The Netherlands.
- Kestenbaum, G. & Weinstein, L. (1985). Personality, Psychopathology and Development Issues in Male Adolescent Video Game User. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 24, 329-333.
- Kiewitz, C. & Weaver, J. B. III (2001). Trait aggressiveness, media violence, and perceptions of interpersonal conflict. *Personality and Individual Differences*, 31(6), 821-835.
- Kimura, D. (1999). *Sex and cognition*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kinder, M. (1996). Contextualizing Video Game Violence: From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2. In P. Greenfield & R. Cocking (Ed.), *Interacting with video* (pp. 25-38). Ablex, NJ: Norwood.
- Klimmt, C. & Hartmann, T. (2006). Effectance, Self-Efficacy, and the Motivation to Play Video Games. In P. Vorderer & J. Bryant (Ed.), *Playing video games. Motives, responses and consequences* (pp. 133-146). Mahwah, N.J.: Erlbaum.
- Klimmt, C. & Vorderer, P. (2002). 'Lara ist mein Medium'. Parasoziale Interaktionen mit Lara Croft im Vergleich zur Lieblingsfigur aus Film und Fernsehen. In P. Roessler, S. Kubisch & V. Gehrau (Ed.), *Empirische Perspektiven der Rezeptionsforschung* (pp. 177-192). München: Reinhard Fischer.
- Klimmt, C. (2001a). Ego-Shooter, Prügelspiel, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospiele. *Medien- und Kommunikationswissenschaft*, 49 (4), 480-497.
- Klimmt, C. (2001b). Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 13 (1), 22-32.
- Klimmt, C. (2004). *Computerspielen als Handlung: Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Institut für Journalistik & Kommunikationsforschung, Hochschule für Musik & Theater, Hannover.
- Klink, A., Marcolesco, M., Siemens, S. & Wolling, J. (2008). Sport in virtuellen und realen Welten. Eine Befragung unter Jugendlichen. In T. Quandt, J. Wimmer & J. Wolling (Ed.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (pp. 263-278). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaft.
- Knobloch-Westerwick, S. & Hastall, M. R. (2006). Social Comparison With News Personae. Selective Exposure to News Portrayals of Same-Sex and Same-Age Characters. *Communication Research*, 33 (4), 262-284.

- Krampen, G. (2000). *Handlungstheoretische Persönlichkeitspsychologie*. Göttingen: Hogrefe.
- Krause, M., Klimmt, C. & Schneider, B. (2004). Das Kommunikationswerkzeug als Lifestyle-Accessoire: Eine kultursoziologische Studie zur Alltagsästhetik des Mobiltelefons bei Jugendlichen. *Medien- und Kommunikationswissenschaft*, 52 (3), 432-454.
- Kristen, A. (2006). *Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele*. Dissertation im Fachbereich Erziehungswissenschaften und Psychologie, FU Berlin.
- Kromrey, H. (1998). *Empirische Sozialforschung. Modelle und Methoden der Datenerhebung und Datenauswertung*. Opladen: Leske+Budrich.
- Kunz, F. (2006). *Weblogs als öffentliche Kommunikation*. Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung.
- LaRose, R. & Eastin, M. (2004). A social cognitive theory of Internet uses and gratifications. Toward a new model of media attendance. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 48 (3), 358-375.
- Lehr, U. (1972). Das Problem der Sozialisation von geschlechtsspezifischen Verhaltensweisen. In C. Graumann (Ed.), *Handbuch der Psychologie* (Vol.7.2), 886-954. Göttingen: Hogrefe.
- Lenney, E. (1977). Women's self-confidence in achievement settings. *Psychological Bulletin*, 84 (1), 1-13.
- Lever, J. (1976). Sex differences in the games children play. *Social Problems*, 23, 478-487.
- Lin, C. A. (1998). Exploring personal computer adoption dynamics. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42, 95-112.
- Lucas, K. & Sherry, J. L. (2004). Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation. *Communication Theory*, 31 (5), 499-523.
- Lull, J. (1978). Choosing television programs by family vote. *Communication Quarterly*, 26, 53-57.
- Lull, J. (1980). The social uses of television. *Human Communication Research*, 6, 197-209.
- Maccoby, E. E. & Jackling, C. N. (1974). *The psychology of sex differences*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Mahood, C., Oliver, M. B. & McGrath, J. (2000, June). *The effects of home video game violence and fantasy portrayals upon enjoyment and emotional state: A gender comparison*. The 50th annual conference of the International Communication Association (ICA), Acapulco, Mexico.
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5, 333-370.
- Mares, M. L. & Cantor, J. (1992). Elderly viewers' responses to televised portrayals of old age. Empathy and mood management versus social comparison. *Communication Research*, 19 (459-478).
- Maslow, A. (2002). *Motivation and Personality*. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Matei, R. (2006). *Hot Girls Play Nintendo Wii, Fat Guys Play PS3*. Online: <http://news.softpedia.com/news/Hot-Girls-Play-Nintendo-Wii-Fat-Guys-Play-PS3-41538.shtml>. Zugegriffen am: 30.07.2007.

- McClure, R. F. & Mears, F. G. (1984). Video game players: Personality characteristics and demographic variables. *Psychological Reports*, 55, 271-276.
- McClure, R. F. & Mears, F. G. (1986). Videogame playing and psychopathology. *Psychological Reports*, 59, 59-62.
- McGuire, W. (. (1974). Psychological Motives and Communication Gratification. In J. Blumler & E. Katz (Ed.), *The Uses of Mass Communications. Current Perspectives on Gratification Research* Beverly Hills, CA: Sage.
- McHale, S. M., Kim, J., Dotterer, A. M., Crouter, A. C. & Booth, A. (im Druck). The Development of Gendered Interests and Personality Qualities from Middle Childhood through Adolescence: A Bio-Social Analysis. *Child Development*.
- McQuail, D. (1973). *Soziologie der Massenkommunikation*. Berlin: Verlag Volker Spieß.
- McQuail, D. (1984). With the benefit of hindsight: Reflections on uses and gratifications research. *Critical Studies in Mass Communication*, 1, 177-193.
- McQuail, D. (2000). *McQuails mass communication theory*. London: Sage.
- Mehrabian, A. & Wixen, W. (1986). Preferences for individual video games as a function of their emotional effects on players. *Journal of Applied Social Psychology*, 16, 3-15.
- Merten, K. (1984). Vom Nutzen des 'Uses and Gratifications Approach': Anmerkungen zu Palmgreen. *Rundfunk und Fernsehen*, 32, 66-72.
- Messick, D. M. & Mackie, D. M. (1989). Intergroup relations. *Annual Revue of Psychology*, 40, 45-81.
- Möhring, W. & Schlütz, D. (2003). *Die Befragung in der Medien- und Kommunikationswissenschaft*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Moller, L. C., Hymel, S. & Rubin, K. H. (1992). Sex typing in play and popularity in middle childhood. *Sex Roles*, 26, 331-353.
- Morlock, H., Yando, T. & Nigolean, K. (1985). Motivation of video game players. *Psychological reports*, 57 (1), 247-250.
- Mummendey, A. (1985). Verhalten zwischen sozialen Gruppen: Die Theorie der sozialen Identität. In D. Frey & M. Irlé (Ed.), *Theorien der Sozialpsychologie* (Vol.2: Gruppen und Lerntheorien, (pp. 185-216). Bern: Huber.
- Murphy, M. (2007). Playing it Safe. *The Journal of the Royal Society for the Promotion of Health*, 127 (4), 155-157.
- Myers, D. (1990). Computer game genres. *Play and Culture*, o.Jg. (3), 286-301.
- Natale, M. J. (2002). The Effect of a Male-Oriented Computer Gaming Culture on Careers in the Computer Industry. *Computers and Society*, 32 (2), 24-31.
- Nelson, T. & Carlson, D. (1985). Determining factors in choice of arcade games and their consequences upon young male players. *Journal of Applied Social Psychology*, 15, 124-139.
- Nissen, J. (1993). *Pöjkarna vid Datorn*. Stockholm: Symposion Graduale.
- Noelle-Neumann, E., Schulz, W. & Wilke, J. (1997). *Fischer Lexikon Publizistik Massenkommunikation*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Nolan, L. & Patterson, S. (1990). The active audience: Personality type as an indicator of TV program preference. *Journal of Social Behavior and Personality*, 5, 697-710.
- Nutt, D. & Raiton, D. (2003). The Sims: Real life as genre. *Information, Communication and Society*, 6 (4), 577-592.

- Ogletree, S. M. & Drake, R. (2007). College students' video game participation and perceptions: Gender differences and implications. *Sex Roles*, 56 (7-8), 537-542.
- Golem.de. (19.08.2008). *GC 08: Was Frauen wollen*. Online: <http://www.golem.de/0808/61806.html>, zugegriffen am 01.11.2008.
- Gamestar. (2002). Was Frauen wollen. *Gamestar* (9), 42-48.
- Oliver, M. B. (1993). Exploring the paradox of the enjoyment of sad films. *Human Communication Research*, 19, 315-342.
- Oliver, M. B. (2000). The Respondent Gender Gap. In D. Zillmann & P. Vorderer (Ed.), *Media entertainment: the psychology of its appeal* (Vol.1: Mass media - Psychological aspects, (pp. 215-233). Mahwah, NJ [u.a.]: Erlbaum.
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E., Almerigi, J. B., Baer, L., Nicholi II, A. M. & Beresin, E. V. (2007). Factors Correlated with Violent Video Game Use by Adolescent Boys and Girls. *Journal of Adolescent Health*, 41 (1), 77-83.
- Oppl, C. (2006). *Lara Crofts Töchter? Eine Längsschnittstudie zu Computerspielen und aggressivem Verhalten von Mädchen*. Dissertation im Fachbereich Erziehungswissenschaft und Psychologie, FU Berlin.
- Palmgreen, P. & Rayburn, J. (1982). Gratifications sought and media exposure: An expectancy value model. *Communication Research*, 9 (4), 561-580.
- Palmgreen, P. & Rayburn, J. I. (1979). Uses and Gratifications and exposure to public television. *Communication Research*, 6 (2), 11-179.
- Palmgreen, P. (1984). Uses and gratifications: A theoretical perspective. *Communication Yearbook*, 8, 20-55.
- Pasquier, D., Buzzi, C., d'Haenens, L. & Sjöberg, U. (1998). Family Lifestyles and Media Use Patterns. *European Journal of Communication*, 13 (4), 503-519.
- Pellett, T. & Harrison, J. M. (1992). Children's perceptions of gender appropriateness of physical activities: A further analysis. *Play & Culture*, 5, 305-313.
- Pervin, L. & Oliver, P. (2001). *Handbook of Personality: Theory and Research*. New York: Guilford.
- Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A. & Griffiths, M. D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18, 687-691.
- Popp, U. (2002). *Geschlechtersozialisation und schulische Gewalt*. Weinheim: Juventa.
- Provenzo, E. F. (1991). *Video kids: Making sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Quandt, T. & Wimmer, J. (2008). Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie. In T. Quandt, J. Wimmer & J. Wolling (Ed.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (pp. 169-192). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaft.
- Reinecke, J. (1991). *Interviewer- und Befragtenverhalten*. Opladen: Westdt. Verl.
- Reinecke, L., Trepte, S. & Behr, K. (2007). Why Girls Play. Results of a Qualitative Interview Study with Female Video Game Players. 77. *Hamburger Forschungsbericht zur Sozialpsychologie*. Hamburg: Universität Hamburg, Arbeitsbereich Sozialpsychologie.
- Roberts, B. W. & Mroczek, D. (2008). Personality Trait Change in Adulthood. *Current Directions in Psychological Science*, 17 (1), 31 - 35.

- Roe, K. & Muijs, D. (1998). Children and Computer Games: A profile of a heavy user. *European Journal of Communication*, 13 (2), 181-200.
- Ronge, V. (1984). Massenmedienkonsum und sein Erforschung: Eine Polemik gegen 'Uses and Gratifications'. *Rundfunk und Fernsehen*, 32, 73-82.
- Rosengren, K. E. & Windahl, S. (1972). Mass media consumption as a functional alternative. In D. McQuail (Ed.), *Sociology of Mass Communication* (pp. 166-194). Harmondsworth: Penguin.
- Rosengren, K. E. (1974). Uses and gratifications: A paradigm outlined. In J. Blumler & E. Katz (Ed.), *The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications* (pp. 269-286). Beverly Hills, CA: Sage.
- Rouse, L. P. & Eve, R. A. (1991). Explaining deviant behavior among adolescent girls: Internal social control and differential association. *Clinical Sociology Review*, 9, 162-177.
- Rubin, A. (1983). Television uses and gratifications: The interactions of viewing patterns and motivations. *Journal of Broadcasting*, 37, 37-51.
- Rubin, A. M. (1994). Media uses and effects: a uses-and-gratifications perspective. In J. Bryant & D. Zillmann (Ed.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 417-436). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Ruggerio, T. (2000). Uses and gratifications theory in the 21st century. *Mass Communication and Society*, 3 (3-27), 3-27.
- Rust, J., Golombok, S., Hines, M., Johnston, K. & Golding, J. (2000). The Role of Brothers and Sisters in the Gender Development of Preschool Children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 77 (4), 292-303.
- Sargent, S. L., Zillmann, D. & Weaver, J. B. (1998). The gender gap in the enjoyment of televised sports. *Journal of Sport and Social Issues*, 22, 46-64.
- Scheele, B. (1998). Psychologie der Geschlechterdifferenzen: zwischen unbeantworteten Fragen und fragwürdigen Antworten. *Kölner psychologische Studien*, 3 (1), 23-60.
- Scherer, H. & Schlütz, D. (2002). Gratifikationen à la Minute: Die zeitnahe Erfassung von Gratifikationen. In P. Rössler, S. Kubisch & V. Gehrau (Ed.), *Empirische Perspektiven der Rezeptionsforschung* (pp. 133-151). München: R. Fischer.
- Scherer, H. (1997). *Medienrealität und Rezipientenhandeln. Zur Entstehung handlungsleitender Vorstellungen*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts Verlag.
- Schlütz, D. (2002). *Bildschirmspiele und ihre Faszination: Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote*. München: Fischer.
- Schmidt, U. (2004). Im Reich der Feen und Kobolde. LAN-Party für Mädchen. *Merz*, 48 (3), 30-33.
- Schmitt, M. (2004). Persönlichkeitspsychologische Grundlagen. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Ed.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 151-173). Göttingen: Hogrefe.
- Schmundt, H. (August 2006). Umschmeichelte Zockerweibchen. *DER SPIEGEL*, 59 (34), 142.
- Schneider-Düker, M. & Kohler, A. (1988). Die Erfassung von Geschlechtsrollen - Ergebnisse zur deutschen Neukonstruktion des Bem Sex-Role-Inventory. *Diagnostica*, 34, 256-270.

- Schott, G. R. & Horrell, K. R. (2000). Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. *Convergence: the journal of research into new media technologies*, 6 (4), 36-53.
- Schutz, W. (1958). *FIRO: A three-dimensional theory of interpersonal behavior*. New York: Rinehart and Company.
- Schwarzer, R. (1996). *Psychologie des Gesundheitsverhaltens*. Göttingen: Hogrefe.
- Selnow, G. W. (1984). Playing videogames: The electronic friend. *Journal of Communication*, 34 (2), 148-156.
- Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B. S. & Lachlan, K. (2006). Video Game Uses and Gratifications as Predicators of Use and Game Preference. In P. Vorderer & J. Bryant (Ed.), *Playing video games. Motives, responses and consequences* (pp. 213-224). Mahwah, N.J.: Erlbaum.
- Sherry, L. (2001). The effects of violent video games on aggression. A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27 (3), 409-431.
- Shinkle, E. (2008). Video games, emotion and the six senses. *Media, Culture & Society*, 30, 907 - 915.
- Simmons, R. (2002). *Odd girl out. The hidden culture of aggression in girls*. New York: Harcourt.
- Smith, S. L. (2006). Perps, Pimps, and Provocative Clothing: Examining Negative Content Patterns in Video Games. In P. Vorderer & J. Bryant (Ed.), *Playing video games. Motives, responses and consequences* (pp. 57-75). Mahwah, N.J.: Erlbaum.
- Smith, S., Lachlan, K. & Tabmorini, R. (2003). Popular Video Games: Quantifying the Presentation of Violence and its Contexts. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 47 (1), 58-76.
- Spence, J. T. & Helmreich, R. L. (1978). *Masculinity & femininity. Their psychological dimensions, correlates and antecedents*. Austin: Univ. of Texas Press.
- Standord, S. W. (1983). Comments on Palmgreen and Rayburn: Gratifications sought and media exposure. *Communication Research*, 10, 247-258.
- Statistisches Bundesamt (2004). *Bildungsbericht 2004*. Online: <http://www.bildungsbericht.de/daten/b3.xls#Tab.B3-1A!A1>. Zugegriffen am: 30.06.2008.
- Steiner, M. (11.10.2008). *Immer mehr Frauen spielen Videogames*. Online: <http://www.presetext.de/pte.mc?pte=081011002>, zugegriffen am 01.11.2008.
- Stericker, A. B. & Johnson, J. E. (1977). Sex role identification and self-esteem in college students: Do men and women differ? *Sex Roles*, 3 (1), 19-26.
- Subrahmanyam, K. & Greenfield, P. M. (2001). Computer Games for Girls: What Makes Them Play? In J. Cassel & H. Jenkins (Ed.), *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games* (pp. 46-71). Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Sutton-Smith, B. & Roberts, J. M. (1970). *The sibling*. New York: Holt, Rinehart, & Winston.
- Tajfel, H. & Turner, J. C. (1986). The social identity theory of intergroup behavior. In W. G. Austin & S. Worchel (Ed.), *Psychology of intergroup relations* (pp. 7-24). Chicago, IL: Nelson-Hall.
- Taylor, T. L. (2003). Multiple pleasures: women and online gaming. *Convergence*, 9 (1), 21-46.

- Trepte, S. & Krämer, N. C. (2006). *Expanding Social Identity Theory for Research in Media Effects: Two International Studies and a Theoretical Model*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Dresden.
- Trepte, S. (2004). Soziale Identität und Medienwahl. *Medien- und Kommunikationswissenschaft*, 52 (2), 1-21.
- Trudewind, C. & Steckel, R. (2003). Effekte gewaltorientierter Computerspiele bei Kindern: Wirkmechanismen, Moderatoren und Entwicklungsfolgen. *Zeitschrift für Familienforschung*, 15 (3), 238-271.
- Turner, J. C., Brown, R. J. & Tajfel, H. (1979). Social comparison and group interest in ingroup favouritism. *European Journal of Social Psychology*, 9, 187-204.
- Updegraff, K. A., McHale, S. M. & Crouter, A. C. (1996). Egalitarian and traditional families: What do they mean for girls' and boys' achievement in math and science? *Journal of Youth and Adolescence*, 25, 73-88.
- Vandewater, E. A., Shim, M. & Caplovitz, A. G. (2004). Linking obesity and activity level with children's television and video game use. *Journal of Adolescence*, 27, 71-85.
- Vogelgesang, W. (1994). Jugend- und Medienkulturen. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* (4), 464-491.
- Vogelgesang, W. (2003). LAN-Partys: Jugendkulturelle Erlebnisräume zwischen Off- und Online. *Medien + Erziehung*, 47 (5), 65-75.
- Vollmer, N. (2000). Nutzungshäufigkeiten und Spielvorlieben. *Computerspiele in der Kinderkultur* (pp. 28-45). Opladen: Leske Verlag + Budrich.
- Vorderer, P. (1992). *Fernsehen als Handlung. Fernsehfilmrezeption aus motivationspsychologischer Perspektive*. Berlin: Edition Sigma.
- Vorderer, P., Bryant, J., Pieper, K. M. & Weber, R. (2006). Playing Video Games as Entertainment. In P. Vorderer & J. Bryant (Ed.), *Playing video games. Motives, responses and consequences* (pp. 1-7). Mahwah, N.J.: Erlbaum.
- Vorderer, P., Hartmann, T. & Klimmt, C. (2003). Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. In D. Marinelli (Ed.), *Proceedings of the 2nd International Conference on Entertainment Computing (ICEC 2003), Pittsburgh* (pp. 1-8). New York: ACM.
- Vosmeer, M. (13.04.2007). 'I'd like to have a house like that...' A study of female players of *The Sims*. Online: <http://womeningames.wordpress.com/2007/04/13/wig-2007-the-big-game-abstracts>, zugegriffen am 01.11.2008.
- Waples, D., Berelson, B. & Bradshaw, F. R. (1940). *What Reading Does to People. A Summary of Evidence on the Social Effects of Reading and a Statement of Problems of Research*. Chicago: University of Chicago Press.
- Weaver, J. B. (2000). Personality and Entertainment Preferences. In D. Zillmann & P. Vorderer (Ed.), *Media entertainment: the psychology of its appeal* (Vol.1: Mass media - Psychological aspects, (pp. 235-248). Mahwah, NJ [u.a.]: Erlbaum.
- Weaver, J. B., Brosius, H. B. & Mundorf, N. (1993). Personality and movie preferences: a comparison of American and German audiences. *Personality and Individual Differences*, 14, 307-316.
- Weber, R., Ritterfeld, U. & Kostygina, A. (2006). Aggression and Hostility as Effects of Playing Violent Games. In P. Vorderer & J. Bryant (Ed.), *Playing Video Games*.

- Motives, responses and consequences* (pp. 347-362). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Webster, J. & Wakshlag, J. (1983). A theory of television program choice. *Communication Research*, 10, 430-446.
- Weiner, B. (1986). *An attributional theory of motivation and emotion*. New York: Springer.
- Wigand, R., Borstelmann, S. & Boster, F. (1985). Electronic leisure: Video game usage and the communication climate of video arcades. *Communication Yearbook*, 9, 275-293.
- Wilder, G., Mackie, D. & Cooper, J. (1985). Gender and computers: Two surveys of computer-related attitudes. *Sex Roles*, 13, 215-228.
- Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N. & Nickell, E. (2006). From tree house to barracks: The social life of guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1 (4), 338-361.
- Willoughby, T. (2008). A short-term longitudinal study of internet and computer game use by adolescent boys and girls: Prevalence, frequency of use, and psychosocial predictors. *Developmental Psychology*, 44, 195-204.
- Wimmer, J., Quandt, T. & Vogel, K. (2008). Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans. In T. Quandt, J. Wimmer & J. Wolling (Ed.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaft.
- Windahl, S. (1981). Uses and gratifications at the crossroads. In G. Wilhoit & H. de Bock (Ed.), *Mass communication review yearbook* (pp. 174-185). Beverly Hills: Sage.
- Witting, T. & Esser, H. (2003). Wie Spieler sich zu virtuellen Spielwelten in Beziehung setzen. *medien+erziehung*, 47 (5), 52-64.
- Wolling, J. (2008). Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung. In T. Quandt, J. Wimmer & J. Wolling (Ed.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (pp. 73-93). Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaft.
- Wong, P., Kettlewell, G. & Sproule, C. (1985). On the importance of being masculine: Sex role, attribution and women's career achievement. *Sex Roles*, 12 (7-8), 757-769.
- Wood, R. T., Griffiths, M. D., Chappell, D. & Davies, M. N. (2004). The Structural Characteristics of Video Games: A Psycho-Structural Analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 7 (1), 1-10.
- Yee, N. (2001). *The Norrathian Scrolls. A Study of EverQuest*. Online: <http://www.nickyee.com/eqt/download.html>. Zugriffen am: 30.06.2008.
- Yee, N. (2002). *Five motivation factors for why people play MMORPGs*. Online: <http://www.nickyee.com/facets/home.html>. Zugriffen am: 30.06.2008.
- Yee, N. (2003). *Gender and age distribution*. Online: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000194.php>. Zugriffen am: 30.06.2008.
- Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *Presence Teleoperators and Virtual Environments*, 15 (3), 309-329.

- Zillmann, D. (1988). Mood management: Using entertainment to full advantage. In L. Donohew, H. E. Sypher & E. T. Higgins (Ed.), *Communication, social cognition, and affect* (pp. 147-171). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zucker, R. A. & Van Horn, H. (1972). Sibling social structure and oral behavior: drinking and smoking in adolescence. *Quarterly journal of studies on alcohol*, 33 (1), 193-197.

Anhang

Fragebogen

Wir freuen uns über Dein Interesse an unserer Studie über Frauen und Computerspiele. Danke, dass Du Dir die Zeit nimmst, unsere Fragen zu beantworten. Das Ausfüllen wird in etwa 20 Minuten dauern. Bitte beantworte alle Fragen spontan und direkt. Es gibt keine richtigen und falschen Antworten, wir sind an Deiner Meinung und Deinen persönlichen Erfahrungen interessiert. Einzige Voraussetzung zur Teilnahme ist, dass Du weiblich bist und zumindest gelegentlich Computerspiele spielst. Wenn wir in diesem Fragebogen von Computerspielen sprechen, meinen wir damit sowohl das Spielen am PC, an der Konsole aber auch das Spielen mit so genannten Handhelds, wie z. B. Game Boys und auch Handys. In unseren Fragen benutzen wir im Folgenden nur noch den Begriff „Computerspiele“, meinen damit aber alle Spiele an eben genannten Geräten.

Als Dank für Deine Unterstützung kannst Du an einem Gewinnspiel teilnehmen, wenn Du den Fragebogen komplett ausfüllst.

Gewinne: 3 aktuelle PC-Spiele, 5 PC-Controller, 10 PlayStation 2-Controller, 10 limitierte "The Sims" - T-Shirts, diverse Spieleposter

Die Studie unterliegt den Datenschutzregelungen. Du brauchst weder Namen noch Adresse anzugeben. Wenn Du an dem Gewinnspiel teilnehmen möchtest, wird Deine E-Mail-Adresse getrennt von Deinen Antworten gespeichert und direkt im Anschluss an die Verlosung gelöscht.

1. In welchem Alter hast Du erste Erfahrungen am Computer gemacht? (offen in Jahren)

2. Und in welchem Alter hast Du begonnen, Computerspiele zu spielen? (offen in Jahren)

3. Wer hat Dich damals zum Computer spielen angeregt?

- andere Personen
- bin selbst darauf gekommen
- kann mich nicht erinnern

[FILTER: WENN „andere Personen“]

3a. Und wer hat Dich dazu angeregt?

- Mutter
- Vater
- Bruder / Brüder
- Schwester / Schwestern
- Fester Freund / Lebenspartner
- andere Frauen
- andere Männer

[ENDE FILTER]

4. Auf welchem Gerät hast Du anfangs gespielt?

- PC
- Konsole
- Gameboy oder ein ähnliches Gerät
- Handy
- Sonstiges

5. Wie häufig spielst Du Computerspiele an den folgenden Geräten? Du kannst Deine Antworten zwischen „Sehr selten / nie“ und „Täglich / fast täglich“ abstufen.

- PC
- Konsole
- Gameboy oder ein ähnliches Gerät
- Handy

5a. Wenn Du mal alles zusammen nimmst, wie lange spielst Du in etwa pro Woche? (offen in Stunden)

6. Wie gern spielst Du die nachfolgenden Spiele-Typen? Du kannst Deine Antworten jeweils zwischen „gar nicht gern“ und "sehr gern" abstufen. Wenn Du eine der Computerspiel-Arten nicht kennst, klicke einfach "kenne ich nicht" an. (Bitte beantworte jede Zeile!)

- Kampfspiele
- Shooter
- Jump and Run-Spiele
- Adventure-Spiele
- Rollenspiele
- Strategie- und Management-Spiele
- Auto- oder Motorrad-Rennspiele
- andere Sportspiele
- Flugsimulationen
- Geschicklichkeitsspiele (z. B. Tetris)
- Quizspiele
- Traditionelle Spiele (z. B. PC-Schach)

7. Wie heißen Deine derzeitigen Lieblingsspiele? (maximal drei)

8. Jeder Mensch hat ja ganz unterschiedliche Eigenschaften. Bitte beschreibe Dich selbst einmal anhand der unten aufgeführten Eigenschaften. 5er Skala „trifft gar nicht zu“ bis „trifft voll und ganz zu“ (randomisiert)

- Ich fühle mich oft angespannt und nervös.
- Ich ärgere mich oft darüber, wie andere Leute mich behandeln.
- Ich bin zu häufig entmutigt und will aufgeben, wenn etwas schief geht.
- Ich bin selten traurig oder deprimiert.
- Ich bin gerne im Zentrum des Geschehens.
- Ich ziehe es gewöhnlich vor, Dinge allein zu tun.
- Ich bin ein fröhlicher, gut gelaunter Mensch.
- Ich bin ein sehr aktiver Mensch.
- Ich versuche, zu allen Menschen freundlich zu sein.
- Manche Leute halten mich für egoistisch.
- Ich glaube, dass man von den meisten Leuten ausgenutzt wird, wenn

man es zulässt.

- Ich versuche stets rücksichtsvoll und sensibel zu handeln.
- Ich teile mir meine Zeit immer so ein, dass ich alles erledigen kann, was ich mir vorgenommen habe.
- Ich gehe immer sehr systematisch vor.
- Ich arbeite hart, um meine Ziele zu erreichen.
- Ich bin manchmal nicht so verlässlich oder zuverlässig, wie ich sein sollte.

9. Wie häufig spielst Du auf folgende Art und Weise Computer?

	Kommt (so gut wie) nie vor	Kommt manchmal vor	Kommt häufig vor
Bei mir oder bei Freunden gemeinsam an einem Gerät	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bei mir oder bei Freunden an lokal vernetzten Geräten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mit Anderen über das Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Auf LAN-Partys	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
In Kaufhäusern oder Spielhallen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Allein zu Hause	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Spielst Du in einer organisierten Gruppe?

- Nein
- Ja, ich spiele in ...
 - ... einem Clan
 - ... einer Gilde
 - ... einer League
 - ... in einer Zunft

Sonstiges: _____

11. Jetzt interessieren uns Deine persönlichen Erfahrungen. Wie sehr treffen folgende Aussagen auf Dich zu? 5er Skala „trifft gar nicht zu“ bis „trifft voll und ganz zu“ (randomisiert)

- Ich unterhalte mich mit meinen Freunden gern über Computerspiele.
- An Computerspielen mag ich es, Dinge tun zu können, die ich im wahren Leben nicht tun kann.
- Ich mag Computerspiele, in denen es um Themen aus meinem eigenen Leben geht.
- Es gefällt mir, dass ich in Computerspielen in eine ganz andere Rolle schlüpfen kann.
- Computerspielen ist ein sehr gutes Mittel gegen Langeweile.
- Manchmal spiele ich Computer, um meine Stimmung zu verbessern.
- Ich spiele häufig Computer, wenn ich keine Lust habe, bestimmte Aufgaben zu erledigen.
- Wenn ich wütend bin, kann ich mich beim Computer spielen auch mal richtig abreagieren.
- Nach dem Spielen fühle ich mich häufig befreit oder entlastet.
- Ich spiele Computer, um mich persönlich weiterzuentwickeln und neue Dinge zu lernen.
- Ich spiele häufig Computer, einfach weil es zu meinem normalen Tagesablauf gehört.
- Es ist mir schon häufiger passiert, dass ich einfach nicht mehr aufhören konnte zu spielen.
- Computerspiele geben mir die Möglichkeit, mit meinen Freunden eine schöne Zeit zu verbringen.
- Ich habe schon oft durch das Computerspielen neue Menschen kennen gelernt.
- Durch das Computerspielen habe ich schon viele Jungs kennen gelernt.
- Ich höre meist so lange nicht auf zu spielen, bis ich einen schwierigen Abschnitt geschafft habe.
- Computerspiele können mich leicht beim Ehrgeiz packen.
- Misserfolg in einem Computerspiel spornt mich zu noch größeren Anstrengungen an.
- Beim Spielen am Computer ist es mir sehr wichtig, dass ich gewinne.
- Ich spiele gern Computer, weil es ein Hobby ist, bei dem niemand merkt, wenn ich mal verliere.
- Spielen am Computer macht mir einfach nur so Spaß. Ob ich dabei gewinne oder verliere, ist mir egal.
- Ich finde es toll, wenn ich in Computerspielen bedeutende Entscheidungen treffen kann.
- Es macht mir Spaß, in einem Computerspiel das Schicksal der Spielfiguren in der Hand zu haben.

- Es gefällt mir, in einem Spiel eine ganz neue Welt zu erschaffen.
- Ich mag Spiele, bei denen man die Spannung förmlich spürt.
- Beim Computer spielen rege ich mich nicht auf, sondern bleibe ganz ruhig.
- Bei schwierigen oder brenzligen Spielsituationen gerate ich ganz schön unter Stress.
- Ich spiele gerne mit Anderen zusammen oder in einem Team.
- So richtig spannend wird es nur mit realen Spielgegnern.

13. Wie viele Spiele hast Du in den letzten zwölf Monaten in etwa dazu bekommen? (Offen Anzahl)

14. Wenn Du mal an die letzten vier Wochen denkst: Wie viele unterschiedliche Spiele hast Du da gespielt? (Offen Anzahl)

15. Und wie ist Deine Meinung zum derzeitigen Computerspiele-Angebot ganz allgemein? 5er Skala: „stimme gar nicht zu“ bis „stimme voll und ganz zu“ (randomisiert)

- Es gibt genügend Computerspiele, die mich interessieren.
- Computerspiele sollten mehr die Interessen von Mädchen / Frauen berücksichtigen.
- Das aktuelle Computerspiele-Angebot ist hauptsächlich auf Jungen / Männer ausgerichtet.

16. Ein Computerspiel setzt sich ja aus verschiedenen Elementen zusammen. Wie wichtig sind Dir die Folgenden? 5er Skala „gar nicht wichtig“ bis „sehr wichtig“ (randomisiert)

- Spielen mit Zeitlimit, „gegen die Uhr“
- Kurzes Spiel für zwischendurch
- Verschiedene Handlungsstränge im Spiel
- Lustige, humorvolle Geschichte
- Gute Action
- Riskante Spielsituationen
- Kampfelemente
- Interessante Geschichte
- Spielfigur mit außergewöhnlichen Fähigkeiten
- Graphische Qualität und Design
- Toller Sound

- Verschiedene Möglichkeiten für den Spielausgang / das Ziel
- Wenn man bei Fehlern nicht gleich wieder von Vorne anfangen muss.
- Einfache Bedienung
- Interessante Spielfigur
- 3D-Umgebungen
- Niedliche Spielfiguren
- Friedliche und harmonische Spielhandlung
- Wenn man sich für eine gute Sache einsetzen kann

17. Wie sehr stimmst Du den folgenden Aussagen zu? 5er Skala: „stimme gar nicht zu“ bis „stimme voll und ganz zu“ (randomisiert)

- Frauen, die Computerspiele spielen, sind etwas Besonderes.
- Frauen haben einen schweren Stand unter den Computerspielern.
- Viele meiner Freundinnen verstehen einfach nicht, warum ich gern Computerspiele spiele.
- Männer / Jungen haben mehr Respekt vor mir, weil ich Computerspiele spiele.
- Häufig komme ich mit Jungen/Männern besser klar als mit Mädchen/Frauen.

26. Bitte beschreibe Dich noch einmal anhand der folgenden Merkmale: Wie sehr treffen die folgenden Eigenschaften auf Dich persönlich zu? 5er Skala: „trifft gar nicht zu“ bis „trifft voll und ganz zu“ (randomisiert)

- Kindisch
- Heiter
- Zart
- Sanft
- Schüchtern
- verteidige eigene Überzeugungen
- selbstsicher
- durchsetzungsfähig
- kräftig
- kinderlieb
- unabhängig
- herzlich
- leichtgläubig
- mitfühlend

- Verständnisvoll
- Nachgiebig
- Aggressiv
- Wettbewerbsorientiert
- fälle leicht Entscheidungen
- gehe Risiken ein
- Individualistisch
- starke Persönlichkeit

18. Ganz allgemein betrachtet, wie würdest Du Deine Spielstärke einschätzen? Du kannst Dich zwischen Anfänger und Profi einordnen.

Anfänger				Profi
○	○	○	○	○

19. Angenommen, Du hättest eine Zeit lang nicht mehr die Möglichkeit, Computerspiele zu spielen. Wie sehr würdest Du das Spielen vermissen?

Würde ich gar nicht vermissen				Würde ich sehr stark vermissen
○	○	○	○	○

20. Nun zum Thema Spielfiguren: Spielst du lieber weibliche oder lieber männliche Spielfiguren? Männlich und weiblich randomisiert)

- Lieber weibliche
- Lieber männliche
- Ist mir egal
- Kommt auf das Spiel an

21. Und welche Meinung hast Du zu weiblichen Spielfiguren in Computerspielen? Bitte gib an, wie sehr du den jeweiligen Aussagen zustimmst. 5er Skala: „stimme gar nicht zu“ bis „stimme voll und ganz zu“ (randomisiert)

- Die meisten weiblichen Spielfiguren gefallen mir.
- Es gibt genügend unterschiedliche weibliche Spielfiguren.
- Ich mag starke Frauen in Computerspielen.

22. Wie gern siehst Du folgende Fernsehsendungen an?
5er Skala: „gar nicht gern“ bis „sehr gern“ (randomisiert)

- Action-, Abenteuerfilme und Thriller
- Daily-Soaps
- Quiz-Sendungen
- Krimis
- Sportberichte, Sportsendungen
- Science-Fiction-Serien und Filme
- Horror
- Mystery und Fantasy
- Comedy und Komödien
- Familien- und Arztserien
- Talkshows

23. Jeder nutzt seine Freizeit ja unterschiedlich. Was der eine langweilig findet, machen andere Menschen sehr gerne. Wie verbringst Du Deine Freizeit? 5er Skala: „gar nicht gern“ bis „sehr gern“ (randomisiert)

- Mannschaftssport
- Einzelsport
- Shoppen
- Disco / Party
- Musik-Veranstaltungen
- Ins Kino gehen
- Gesellschaftsspiele spielen
- Bücher Lesen (keine Schul- und Lehrbücher)
- Zeitschriften lesen
- Kneipen besuchen
- Musik machen
- Wohnung / Zimmer verschönern
- Malen / Zeichnen / Kreativ sein
- Schrauben und Werkeln
- Anderer Verein (nicht Sport)
- Videos ansehen
- Mit Freunden treffen
- Stylings ausprobieren

24. Nun haben wir noch einige Fragen zu Deiner Computernutzung allgemein: Wie häufig nutzt Du die folgenden Anwendungsmöglichkeiten des PC? 5er Skala: „sehr selten/nie“ bis „täglich/fast täglich“ (randomisiert)

- Text- und Datenverarbeitung (z. B. Word, Excel)
- Bild- / Film-/ Musikwiedergabe
- Internet / E-mails / Chat
- Programmieren
- Foto-/ Videobearbeitung
- Grafik und Design

25. Wie sehr treffen die folgenden Aussagen zum Thema Computer und Technik auf Dich zu? Du kannst Deine Antworten jeweils zwischen "trifft gar nicht zu" und "trifft voll und ganz zu" abstufen. (randomisiert)

- Ich interessiere mich für Technik im Allgemeinen.
- Ich möchte genau wissen, wie ein Computer funktioniert.
- Ich könnte mir vorstellen, einen Beruf auszuüben, in dem technische Fähigkeiten eine größere Rolle spielen.
- Ich könnte mir vorstellen, einen Beruf in der Computer-Branche auszuüben.
- Ich habe ein gutes Verständnis für mathematische Zusammenhänge.
- Ich habe ein gutes Verständnis für technische Zusammenhänge.

Zum Abschluss einige letzte Fragen zu Deiner Person. Auch diese Angaben werden selbstverständlich streng vertraulich behandelt.

26. Du bist:

- männlich
- weiblich

27. Und wie alt bist Du?

___ Jahre

28. Wie viele männliche und weibliche Personen leben außer Dir in Deinem Haushalt?

___ männliche Personen

___ weibliche Personen

29. Was ist Deine momentane berufliche Tätigkeit / Ausbildung?

- Schülerin
- Auszubildender / Lehrling
- Studentin
- Hausfrau
- Teilweise berufstätig
- Ganztätig berufstätig
- Auf Arbeitssuche / nicht berufstätig

[FILTER: WENN SCHÜLER DANN:]

30a. Welche Schule besuchst Du?

- Hauptschule / Gesamtschule mit Ziel Hauptschulabschluss
- Realschule / Gesamtschule mit Ziel Mittlere Reife
- Gymnasium / Gesamtschule mit Ziel Abitur
- Berufsbildende Schule

30b. Was ist Dein höchster bisher erreichter Bildungsabschluss?

- (noch) kein Abschluss
- Haupt-/Volksschulabschluss
- Realschulabschluss/Mittlere Reife
- (Fach)Abitur
- (Fach)Hochschulabschluss

31. Hast Du Geschwister? Wenn ja, sind diese älter oder jünger als du selbst?

- Jüngere Schwester/n
- Ältere Schwestern/n
- Jüngere/r Brüder
- Ältere/r Brüder

32. Welche dieser Aussagen treffen auf Dich zu? (Mehrfachnennungen)
(randomisiert)

- Ich habe einen großen Bekanntenkreis
- Ich bin eher ein Einzelgänger
- Ich habe eine(n) allerbeste(n) Freund/in
- Ich habe einen festen Freund/Lebenspartner
- Ich gehöre zu einer festen Clique.
- Ich habe ein enges Verhältnis zu meiner Familie.

33. Und hast du mehr männliche oder mehr weibliche Bekannte?

- Mehr männliche
- Mehr weibliche
- Etwa ausgeglichen

34. Wie viel Geld steht Dir im Monat etwa für Freizeit und Hobbys zur Verfügung?

ca. _____ Euro

35. Und wie viel gibst Du im Monat etwa für die folgenden Dinge aus? (offen)

- Für Computerspiele
- Für Musik
- Für Kosmetik
- Für Kleidung

36. Wie bist Du auf diese Befragung aufmerksam geworden? (offen)

37. Gibt es etwas, dass Du uns noch mit auf den Weg geben möchtest? (offen)

Damit hast Du das Ende des Fragebogens erreicht! Auf der nächsten Seite kannst Du am Gewinnspiel teilnehmen.