

## Arbeitsblatt Hypothesen

### Teil 1: Hypothesen Einordnen können

Beispiel Hypothese	Art der Hypothese? (Unterschiedshypothese, Zusammenhangshypothese, Veränderungshypothese)	Was ist AV, UV bzw. Prädiktor, Kriterium?	Positiv gerichtet, negativ gerichtet oder ungerichtet?
Kinder, die ein eigenes Fernsehgerät im Kinderzimmer haben, schauen mehr fern als Kinder ohne eigenen Fernseher.			
Je mehr Freunde Jugendliche haben, umso mehr Zeit verbringen sie auf Social-Networking-Sites im Internet.			
Je mehr Freunde Jugendliche haben, umso weniger Zeit verbringen sie auf Social-Networking-Sites.			
Jugendliche nutzen mit wachsender Freundeszahl entweder mehr oder weniger intensiv Social-Networking-Sites.			
Je erholsamer das Computerspielen empfunden wird, umso häufiger wird für Erholungszwecke auf Computerspiele zurückgegriffen.			
Die Aggressivität der Teilnehmenden eines Anti-Aggressionstrainings ist unmittelbar nach dem Training sowie 3 Monate später geringer ausgeprägt als vor dem Training.			

**Teil 2: Hypothesen und Forschungsfragen selbst formulieren.**

Forschungsfrage/ Hypothese aus Alltagstheorie

Alltagstheorie/ Alltagsmeinung	Mögliche <b>prüfbare Forschungsfrage und/oder Forschungshypothese?</b>
Thilo Sarrazin („Deutschland schafft sich ab“) äußert in einem Interview mit „Die Zeit“ (2010) die Meinung, „...dass sich die Türken und die Araber zu großen Teilen kaum Mühe geben, Deutsch zu lernen...“	

Hypothesen aus einer oder mehreren Theorien abgeleitet

Theoretische Grundlage	Mögliche <b>Hypothese</b> in Bezug auf Computerspiele?
Die <b>Theorie des sozialen Lernens</b> postuliert, dass gewalthaltige Medieninhalte als Vorbilder dienen und somit aggressives Denken und Handeln fördern.	
Die <b>Katharsis-Theorie</b> postuliert, dass Mediennutzende ihre Aggressivität über gewalthaltige Medieninhalte symbolisch abreagieren und somit abbauen.	
Die <b>Mood-Management-Theorie</b> postuliert, dass Mediennutzende depressive Gefühle durch spannende und gewalthaltige Medieninhalte reduzieren können:	

Forschungsfrage aus Forschungsstand

Forschungsstand	Mögliche <b>Forschungsfragen?</b>
<p>Forschungsproblem: Jugendliche galten lange als die typischen Computerspieler und werden oft untersucht, aber was kennzeichnet das Erleben und Verhalten älterer Computerspieler?</p> <p>Forschungsstand: Es gibt zwar einige Studien zu soziodemografischen Merkmalen älterer Spieler, aber eine detailliertere Erfassung des Spielverhaltens bei der Zielgruppe „Ü35“ fehlt bislang. In Studien mit jüngeren Spielern tauchen vier Unter Aspekte des Spielerverhaltens auf: 1. ursprünglicher Anlass dafür mit dem Spielen zu beginnen; 2. notwendige Kenntnisse und Fertigkeiten; 3. Integration des Spielens in den Alltag; 4. Veränderung des Spielverhaltens über die Zeit.</p> <p>Die Studie somit eine Vergleichbarkeit der Befunde für ältere und jüngere Spieler an. Über diesen Rückbezug auf den bisherigen Forschungsstand zu den dort behandelten 4 Unter aspekten des Nutzungsverhalten hinaus wird kein Bezug zu Theorien gemacht.</p>	