



**Übung zur Vorlesung**  
**„Einführung in die Methoden der quantitativen Sozialforschung“**  
Sommersemester 2018

**Übungsblatt 3**

**Geschlossene Fragen**

**G1. Nach einem Experiment mit Studierenden stellen Sie fest, dass die Versuchsgruppe, die aggressives Verhalten in einem Film beobachtet hat, in einer Gruppendiskussion eine höhere Aggressivität zeigt als die Kontrollgruppe. Was trifft zu?**

- a) In diesem Experiment ist die externe Validität hoch und die interne Validität niedrig..
- b) Ein Kausalschluss kann gezogen werden, weil relevante Drittvariablen durch das Design ausgeschlossen wurden.
- c) Ein Kausalschluss kann gezogen werden, weil ex-post alle relevanten Drittvariablen kontrolliert werden können.
- d) Da der Konsum von Filmen von persönlichen Präferenzen abhängt, sollte der Zusammenhang besser in einer Befragung untersucht werden, bei der auch diese Vorlieben erfasst werden.

**G2. Was trifft zu?**

- a) Ohne Randomisierung kann Selbstselektion den Effekt verursachen.
- b) Je größer die Fallzahl, desto eher misslingt die Randomisierung.
- c) Bei einem vorexperimentellen XO-Design liegen Beobachtungen für alle Kategorien der unabhängigen Variablen vor.
- d) Auch vorexperimentelle Designs erlauben es Hypothesen zu testen.

**G3. Was trifft zu?**

- a) Experimentelle Designs beruhen auf einer Zuteilung der Testpersonen nach einem Zufallsverfahren auf Versuchs- und Kontrollgruppe.
- b) Bei experimentellen Designs erfolgt eine Manipulation der abhängigen Variablen durch die Forschenden.
- c) Das klassische experimentelle Design kann nicht durch Reaktivität verzerrt sein, falls die Randomisierung funktioniert hat.
- d) In den Sozialwissenschaften ist es bei jeglicher Fragestellung möglich, Zufallsgruppen zu bilden.

**G4. Was trifft zu?**

- a) Als Regressionseffekt bezeichnet man Verzerrungen durch Reaktivität.
- b) Ein Problem bei quasi-experimentellen Designs ist die Nicht-Vergleichbarkeit der Gruppen infolge von Selbstselektion.
- c) Der systematische Ausfall von Probanden ist in quasi-experimentellen Designs kein Problem.
- d) Quasi-experimentelle Designs sind Experimenten stets vorzuziehen, weil sie in natürlicher Umgebung stattfinden.

**Offene Fragen**

**01. Typologisieren Sie Experimente und beschreiben Sie die einzelnen Typen kurz!**

**02. Nennen Sie die zwei wesentlichen Aspekte der Randomisierung!**

**03. Nennen Sie Fehlerquellen des Experiments und beschreiben Sie diese bzw. deren Auswirkungen kurz!**

**04. Welche Arten von Validität unterscheidet man bei Experimenten? Erläutern Sie die beiden Arten anhand eines Beispiels!**