

4. Empirische Ergebnisse der KFN-Schülerbefragung

4.1 Methode und Stichprobenbeschreibung

Insgesamt wurden 19.830 Schülerinnen und Schüler aus zehn verschiedenen Städten und Regionen Westdeutschlands befragt (Auf die ebenfalls im Rahmen dieser Schülerbefragung im Bundesland Thüringen erhobenen Daten kann an dieser Stelle noch nicht eingegangen werden, da diese zum Zeitpunkt der Auswertung noch nicht vorlagen.). Die Befragung fand im Februar und März 2005 in den folgenden Erhebungsgebieten statt: den Städten München, Schwäbisch Gmünd, Stuttgart, Kassel, Dortmund, Oldenburg, Wallenhorst/Belm und Lehrte sowie den Landkreisen Peine und Soltau-Fallingb.

In Schwäbisch Gmünd und Soltau-Fallingb. wurden sowohl in der vierten wie auch in der neunten Jahrgangsstufe Vollerhebungen durchgeführt. Weitere Vollerhebungen gab es in Wallenhorst/Belm, wo ausschließlich Grundschüler der vierten Klassen befragt wurden und in Lehrte, wo der Fokus auf der Erhebung von Daten zu den Neuntklässlern lag. Darüber hinaus gelang es in Kassel, Oldenburg und im Landkreis Peine, zumindest in den neunten Klassen Vollerhebungen zu realisieren, während nur ein Teil der Grundschüler befragt wurde.

In den Regionen, in denen keine Vollerhebung möglich war, wurde die zu befragende Stichprobe – in Schulklassen geklustert – nach einem Zufallsverfahren ausgewählt. Dabei wurde aus einer Liste aller vierten bzw. neunten Klassen, die dem KFN von den lokalen Schulbehörden zur Verfügung gestellt wurde, eine Zufallsstichprobe von Klassen gezogen. Die Klassengröße wurde dabei durch Gewichtung so berücksichtigt, dass jeder Schüler einer Region und Jahrgangsstufe die gleiche Chance hatte, Teil der Untersuchungsstichprobe zu werden. Da Erfahrungen früherer Schülerbefragungen des KFN gezeigt hatten, dass mit rund 25 Prozent Stichprobenausfall durch Krankheit sowie Teilnahmeverweigerung auf Schüler- und auf Schulebene zu rechnen war, stand für den Fall der Teilnahmeverweigerung einer ganzen Klasse bereits eine vorher ausgeloste Nachrückklasse fest. In die Bruttostichprobe wurden 7.748 Kinder und 19.376 Jugendliche aufgenommen. Jeweils 17 Prozent dieser Schüler konnten aufgrund von Totalausfällen ganzer Klassen nicht erreicht werden. Die bereinigte Stichprobe umfasst deshalb 6.431 bzw. 16.000 Schüler (siehe Tabelle 2). In der um die ausgefallenen Klassen bereinigten und durch die Nachrückklassen ergänzten bereinigten Bruttostichprobe lag die Rücklaufquote der Befragung bei den vierten Klassen bei 86 Prozent, in den neunten Klassen lag sie bei 89,4 Prozent. Selbst die auf die nicht bereinigte Bruttostichprobe bezogene Rücklaufquote von 71,4 Prozent (4. Klassen) bzw. 73,8 Prozent (9. Klassen) ist als recht gut zu bezeichnen.

Tabelle 2: Rücklaufquoten der Schülerbefragung 2005 (Anzahl Kinder/Jugendliche)

	4. Klasse	9. Klasse
Bruttostichprobe	7.748	19.376
Absagen von Klassen/Schulen (Totalausfälle)	- 1.317	- 3.376
Bereinigte Bruttostichprobe	6.431	16.000
Am Befragungstag abwesende	- 499	- 1.398
Teilnahmeverweigerung (Eltern/Schüler)	- 400	- 203
Nicht verwertbare Fragebögen	- 3	- 98
Anzahl Befragte (Analysestichprobe)	5.529	14.301
Rücklaufquote bezogen auf Bruttostichprobe	71,4 %	73,8 %
Rücklaufquote bezogen auf bereinigte Bruttostichprobe	86,0 %	89,4 %

Die Befragungen im Klassenverbund mittels eines standardisierten Fragebogens fanden sowohl in der vierten als auch in der neunten Klasse während des Schulunterrichts statt. Aufgrund des großen Altersunterschieds sowie eigener Erkenntnisinteressen für die beiden Altersgruppen wurden für die vierten und neunten Klassen unterschiedliche Fragebögen entwickelt. Neuntklässler erhielten von einem geschul-ten Interviewer einen 27-seitigen Fragebogen, den sie nach einer kurzen Einführung durch den Interviewer selbstständig ausfüllen konnten. Der Interviewer stand jedoch während der gesamten Bearbeitungszeit für Fragen der Schülerinnen und Schüler zur Verfügung. Im Durchschnitt benötigten die befragten Neuntklässler/innen 93 Minuten für das Ausfüllen des Fragebogens.

In den vierten Klassen kam ein 16-seitiger Fragebogen zum Einsatz, durch den die Kinder von Anfang bis zum Ende von einem Interviewer geführt wurden. Alle Fragen und Antwortmöglichkeiten wurden durch den Interviewer laut vorgelesen, zusätzlich wurde die entsprechende Seite mittels eines Overhead-Projektors an die Wand projiziert. Bei schwierigeren Fragen bekamen die Kinder darüber hinaus weitere mündliche Instruktionen durch den Interviewer. Die Interviews in den vierten Klassen dauerten im Schnitt 83 Minuten, also nicht ganz zwei Schulstunden. Zusätzlich zu den Angaben der Kinder füllte die Lehrkraft während des Klasseninterviews einen eigenen Fragebogen aus, in dem neben weiteren Angaben für jeden einzelnen Schüler eine vorläufige Schulempfehlung für eine weiterführende Schule sowie die Schulnoten der Schüler in mehreren Kernfächern notiert wurden.

Eine entscheidende Rolle für die weiteren Darstellungen spielt die Erhebungsmethode der Medienzeiten. Aufgrund der Überlegung, dass eine reine Erfassung täglicher oder wöchentlicher Durchschnittsmedienzeiten mittels eines Fragebogens nur zu groben Schätzungen mit einer großen Fehleranfälligkeit führen würde, wurde allen Befragungsteilnehmern ein Zeitplan für den gestrigen Tag vorgelegt, auf dem sie für die Tätigkeiten (in der Schule gewesen, für die Schule gelernt oder Hausaufgaben gemacht, Computer- oder Videospiele gespielt, Musik gemacht oder in Musikstunde gewesen, zu Hause gelesen, Fernsehen geschaut, Video oder DVD geschaut, mit anderen Kindern draußen gespielt, mit anderen Kindern drinnen gespielt, Sport

gemacht außerhalb der Schule, mit Eltern oder anderen Erwachsenen etwas gemacht) markieren konnten, inwiefern sie diese am Tag vor der Befragung ausgeübt hatten (siehe Abbildung 2).

Abbildung 2: Die Erfassung der Mediennutzungsdauer im Fragebogen mittels der Zeitplan-Methode (Gestern-Frage)

	Vormittag					Nachmittag					Abend							
Tätigkeit	7 Uhr	8 Uhr	9 Uhr	10 Uhr	11 Uhr	12 Uhr	13 Uhr	14 Uhr	15 Uhr	16 Uhr	17 Uhr	18 Uhr	19 Uhr	20 Uhr	21 Uhr	22 Uhr	23 Uhr	24 Uhr
In der Schule gewesen																		
Für die Schule gelernt oder Hausaufgaben gemacht																		
Computer- oder Videospiele gespielt																		
Musik gemacht oder in																		

Dabei konnten sich zwei Tätigkeiten auch überlappen (z. B. Fernsehen und mit Freunden treffen). Um möglichst für alle so erfassbaren Tage eine ausreichend große Anzahl an Antworten zu erhalten, wurde bei der Planung der Befragungstermine darauf geachtet, die Klasseninterviews über die ganze Woche zu verteilen. Die einzigen Tage, die auf diese Weise nicht erfasst werden konnten, waren der Freitag sowie der Samstag, da an den darauf folgenden Tagen in der Schule nicht befragt werden konnte. Auf die zur Erfassung des Samstages ebenfalls gestellte Frage nach den Tätigkeiten „Vorgestern“ wird in den folgenden Auswertungen zunächst nicht eingegangen, da sich besonders bei den Grundschulern hier große Erinnerungslücken zeigten und die Angaben zum Medienkonsum am Samstag durch diese Frageform nicht die gleiche Datenqualität aufweisen, wie die „Gestern-Antworten.“

Beschreibung der Stichprobe

Insgesamt ergab sich in der Summe aller Regionen bei den Viertklässlern eine tatsächlich realisierte Stichprobengröße von N = 5.529, die in insgesamt 303 Klassen in den verschiedenen Befragungsregionen geclustert waren. Bei den Neuntklässlern konnten N = 14.301 Schülerinnen und Schüler in 658 Klassen befragt werden.

Die Angaben der Schülerinnen und Schüler können für alle Untersuchungsregionen als repräsentativ bezeichnet werden. Eine Repräsentativität für Westdeutschland ist jedoch wegen der Konzentration auf einzelne Regionen nicht gegeben. Darüber hinaus muss bei der Interpretation der Ergebnisse, die für die Gesamtstichprobe präsentiert werden, auch beachtet werden, dass in einigen Befragungsorten lediglich Stichproben von Schülern und Schülerinnen befragt wurden, im Landkreis Soltau-Fallingb. und in Schwäbisch Gmünd dagegen in beiden Altersgruppen, in Wallenhorst/Belm, Lehrte, Kassel, Peine und Oldenburg zumindest für eine der beiden Jahrgangsstufen Vollerhebungen möglich waren. Diese letztgenannten Regionen fallen durch die Überrepräsentation ihrer Schüler/innen in der Gesamtstichprobe

stärker ins Gewicht als andere Orte. Auf der anderen Seite konnte durch die Auswahl einiger sehr unterschiedlicher Erhebungsgebiete sichergestellt werden, dass die Gesamtstichprobe eine Reihe regionaler Unterschiede aufweist, deren Vergleich gerade im Hinblick auf das im Folgenden darzustellende Freizeit- und Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen sehr ergiebig erscheint. Die Tabellen 3 und 4 geben Aufschluss über die jeweilige Stichprobengröße und Stichprobenzusammensetzung pro Region und Jahrgangsstufe.

Tabelle 3: Stichprobenbeschreibung nach Erhebungsgebiet, 4. Jahrgangsstufe

	Anzahl Be- fragte	Schulform (Anteil frei)	Geschlecht (Anteil männlich)	Alter in Jahren
Dortmund	590	4,7 %	50,4 %	10,33
Kassel	522	5,7 %	50,6 %	10,35
München	482	16,8 %	49,0 %	10,26
Oldenburg	826	13,7 %	49,9 %	10,34
LK Peine	488	--	43,0 %	10,26
Schwäbisch-Gmünd (VE)	499	7,6 %	52,1 %	10,24
LK Soltau-Fallingbostel (VE)	1.217	1,2 %	50,8 %	10,34
Stuttgart	535	12,0 %	50,5 %	10,32
Wallenhorst/Belm (VE)	370	--	52,3 %	10,31
Gesamt	5.529	6,7%	49,9 %	10,31

LK = Landkreis, VE = Vollerhebung

Tabelle 4: Stichprobenbeschreibung nach Erhebungsgebiet, 9. Jahrgangsstufe

	Anzahl Be- fragte	Schulform (Anteil frei)	Geschlecht (Anteil männlich)	Alter in Jahren
Dortmund	2.352	2,8 %	48,3 %	15,13
Kassel (VE)	1.659	10,4 %	50,0 %	15,14
München	2.846	10,5 %	49,8 %	15,25
Oldenburg (VE)	1.364	7,0 %	48,8 %	14,99
LK Peine (VE)	1.164	--	49,3 %	15,07
Schwäbisch-Gmünd (VE)	740	5,8 %	50,5 %	14,99
LK Soltau-Fallingbostel (VE)	1.510	1,7 %	48,4 %	15,06
Stuttgart	2.231	14,9 %	52,8 %	15,08
Lehrte (VE)	435	--	51,3 %	15,07
Gesamt	14.301	7,3 %	49,8 %	15,11

LK = Landkreis, VE = Vollerhebung

Die Erhebungsgebiete unterscheiden sich in signifikanter Weise im Hinblick auf mehrere Indikatoren: die ethnische Zusammensetzung, die Arbeitslosigkeit, die durchschnittliche Bildung der Eltern sowie die Wohnungsgröße (siehe Tabelle 5 und Tabelle 6). In der vierten Jahrgangsstufe schwankt der Migrantenanteil dabei ganz erheblich zwischen den einzelnen Regionen. In den größeren Städten liegt er teilweise bei deutlich über 30 Prozent, in Stuttgart sogar bei 40,2 Prozent. In den vergleichsweise dünn besiedelten niedersächsischen Landkreisen Soltau-Fallingbostel und Peine oder auch in Wallenhorst/Belm liegt er zwischen zehn und rund 13 Prozent.

Tabelle 5: Indikatoren des sozio-ökonomischen Status (in Prozent) nach Erhebungsgebiet, 4. Jahrgangsstufe

	Herkunft (Anteil auslän- disch)	kein ei- genes Zimmer	Arbeits- losig- keit	Bildung der Eltern (Lehrerangabe)		Status (Anteil unterpri- vilegiert)
				gering	hoch	
Dortmund	35,1	40,2	15,4	24,9	27,2	22,7
Kassel	33,8	30,3	13,0	24,0	33,4	18,0
München	22,8	28,0	5,7	14,8	56,1	11,8
Oldenburg	15,5	15,5	9,5	20,9	42,0	19,0
LK Peine	11,1	14,0	8,8	22,2	28,8	18,6
Schwäbisch-Gmünd	27,0	31,6	9,4	33,4	27,5	25,9
LK Soltau-Fallingbostal	10,0	14,1	8,9	22,2	23,6	14,7
Stuttgart	40,2	42,5	8,2	28,3	38,2	23,1
Wallenhorst/Belm	13,2	18,5	3,8	12,7	30,8	10,0
Gesamt	21,6	24,5	9,4	22,3	33,8	18,1

Fast jedes zehnte Kind gab an, dass die Erwerbssituation der Eltern aktuell von Arbeitslosigkeit gekennzeichnet ist. Die Rangfolge der Städte entspricht dabei dem nach den offiziellen Daten zu erwartenden Bild: In Dortmund und Kassel gibt es die meisten von Arbeitslosigkeit betroffenen Familien; München, die beiden niedersächsischen Gemeinden Belm und Wallenhorst sowie Stuttgart weisen geringe Quoten auf.

Fast eines von vier Kindern (22,3 %) lebt in einem Elternhaus mit geringem kulturellem Kapital. Dieses wurde über den Bildungsstand der Eltern erfasst. Allerdings ist es nicht möglich, das Bildungsniveau über die Kinder zu erfragen, weil diese i.d.R. den Abschluss der Eltern nicht kennen. Aus diesem Grund haben wir die Klassenlehrer darum gebeten, einzuschätzen, welches höchste Bildungsniveau ihrer Meinung nach im Elternhaus des Kindes vorhanden ist. Dargestellt sind jene Anteile geringer (unterhalb Realschulabschluss) bzw. hoher (Abitur oder Studium) zugeschriebener Bildung. Wiederum sind in Wallenhorst, Belm und München eher geringe Niveaus niedriger Bildung, in Dortmund und Kassel, besonders aber in Schwäbisch Gmünd und Stuttgart hohe Niveaus geringer Bildung zu verzeichnen. Die meisten Eltern mit Abitur bzw. abgeschlossenem Studium leben in München (56,1 %), die wenigsten im Landkreis Soltau-Fallingbostal (23,6 %).

Von allen befragten Kindern gab fast ein Viertel an, zu Hause kein eigenes Zimmer zu besitzen (24,5 %). Für Kinder in eher ländlich geprägten Gebieten trifft dies eher seltener zu, Kinder in Großstädten müssen demgegenüber häufiger ihr Zimmer mit Geschwistern teilen. In Stuttgart und Dortmund gilt dies für über 40 Prozent der Kinder.

Aus den drei Kriterien „niedriger Bildungsgrad im Elternhaus“, „kein eigenes Zimmer“ und „Arbeitslosigkeit der Eltern“ wurde eine Statusvariable gebildet, um unterprivilegierte Kinder identifizieren zu können. Dabei wurden all diejenigen Kinder als unterprivilegiert eingestuft, deren Eltern einen lediglich niedrigen Bildungsstand aufweisen. Fehlten die Angaben zum Bildungsstand der Eltern, wurde bei denjenigen Kindern eine Unterprivilegierung angenommen, wenn ihnen kein eigenes Zimmer zur Verfügung steht und die Eltern arbeitslos waren.

Tabelle 6: Indikatoren des sozio-ökonomischen Status (in Prozent) nach Erhebungsgebiet, 9. Jahrgangsstufe

	Herkunft (Anteil auslän- disch)	kein ei- genes Zimmer	Arbeits- losig- keit/ Sozial- hilfebe- zug	Bildung der Eltern		Status (Anteil unterpri- vilegiert)
				gering	hoch	
Dortmund	29,5	20,0	17,0	27,5	40,3	22,7
Kassel	32,4	10,9	15,6	13,9	54,5	12,5
München	30,4	16,9	8,1	20,6	53,2	18,7
Oldenburg	13,8	5,6	12,5	13,2	56,1	11,9
LK Peine	13,9	6,6	12,9	19,1	33,3	16,3
Schwäbisch-Gmünd	29,6	12,9	8,0	19,8	44,7	17,8
LK Soltau-Fallingbostel	13,3	5,1	11,2	18,3	33,5	15,8
Stuttgart	36,6	22,8	10,0	22,3	51,1	20,3
Lehrte	20,2	8,8	12,7	21,9	35,0	20,3
Gesamt	26,4	14,0	12,0	20,1	46,7	17,8

Gewichtete Daten

Auch in der 9. Jahrgangsstufe zeigt sich erwartungsgemäß, dass der Migrantenanteil in den größeren Städten mit deutlich über 30 Prozent klar höher ist als in den eher ländlichen Regionen. Den geringsten Anteil weisen wiederum die niedersächsischen Landkreise Soltau-Fallingbostel (13,3 %) und Peine (13,9 %) sowie die Stadt Oldenburg (13,8 %) auf.

In der 9. Jahrgangsstufe wurde zusätzlich zur Arbeitslosigkeit der Eltern auch der Sozialhilfebezug dieser erhoben, um, wie in früheren Schülerbefragungen, einen Indikator einer armutsnahen sozialen Lage zu bilden.²¹ Insgesamt gaben 12 Prozent der befragten Jugendlichen an, dass die Familie von Arbeitslosigkeit betroffen sei oder aktuell Sozialhilfe beziehe. Die Rangfolge der Städte innerhalb der Jugendstichprobe entspricht dabei der Kinderstichprobe sowie den offiziellen Daten: In Dortmund und Kassel gibt es wiederum die meisten Familien, die sich in einer armutsnahen sozialen Lage befinden; leicht überdurchschnittlich sind auch die Raten in Oldenburg, Peine und Lehrte; in den drei süddeutschen Städten München, Stuttgart und Schwäbisch-Gmünd sind die Quoten am geringsten.

Jeder Fünfte Jugendliche (20,1 %) lebt in einem Elternhaus mit geringem Bildungsniveau, d. h. die Eltern verfügen höchstens über einen Hauptschulabschluss. Die Angaben zum Bildungsniveau der Eltern basieren dabei in der Stichprobe der 9. Klassen auf den Angaben der Schülerinnen und Schüler und nicht wie bei den Viertklässlern auf den Angaben der Lehrkräfte. Die Extrema bilden Dortmund, wo mehr als ein Viertel der Jugendlichen in einem Elternhaus mit geringem kulturellem Kapital lebt und Kassel bzw. Oldenburg, wo nur etwa jeder siebte Jugendliche aus

21 Zur Bildung dieses Indikators wurden die Antworten auf die Fragen, ob die Familie derzeit Sozialhilfe erhält bzw. ob der Vater derzeit arbeitslos ist, zusammengefasst. Wenn es keinen Vater im Haushalt gibt, wenn der Schüler keine Angaben zum Vater gemacht hat oder wenn der Vater Rentner, in Umschulung oder Hausmann ist, wurde eine mögliche Arbeitslosigkeit der Mutter berücksichtigt.

einem Elternhaus mit geringem Bildungsniveau kommt. Auf der anderen Seite wachsen in Oldenburg (56,1 %), Kassel (54,4 %), München (53,2 %) und Stuttgart (51,1 %) mehr als die Hälfte der Jugendlichen in Elternhäusern mit Abitur bzw. abgeschlossenem Studium auf.

Insgesamt gaben von den befragten Jugendlichen mit 14 Prozent deutlich weniger als in der Grundschülerstichprobe an, kein eigenes Zimmer zu besitzen. Es sind aber wiederum die Jugendlichen aus eher ländlichen Gebieten, die seltener ihr Zimmer mit einem oder mehreren Geschwistern teilen. In den Großstädten Stuttgart und Dortmund trifft dies auf 22,8 Prozent respektive 20,0 Prozent der Jugendlichen zu. Oldenburg stellt dabei eine Ausnahme dar, da dort nur 5,6 Prozent der Jugendlichen angaben, kein eigenes Zimmer zu haben.

Analog zur 4. Jahrgangsstufe wurde auch für die 9. Jahrgangsstufe aus den Kriterien „niedriger Bildungsgrad im Elternhaus“, „kein eigenes Zimmer“ und „Arbeitslosigkeit der Eltern“ eine Statusvariable gebildet, um unterprivilegierte Jugendliche identifizieren zu können.

4.2 Ergebnisse der Grundschülerbefragung

4.2.1 Mediene Ausstattung

In Tabelle 7 sind die einzelnen Erhebungsgebiete zusammen mit der durchschnittlichen Geräteausstattung der befragten Viertklässler und ihren durchschnittlichen Medienzeiten aufgelistet. Es zeigen sich deutliche regionale Unterschiede im Gerätebesitz sowie in der Zeit, die die befragten Schülerinnen und Schüler täglich mit dem unterschiedlichen Medium verbringen.

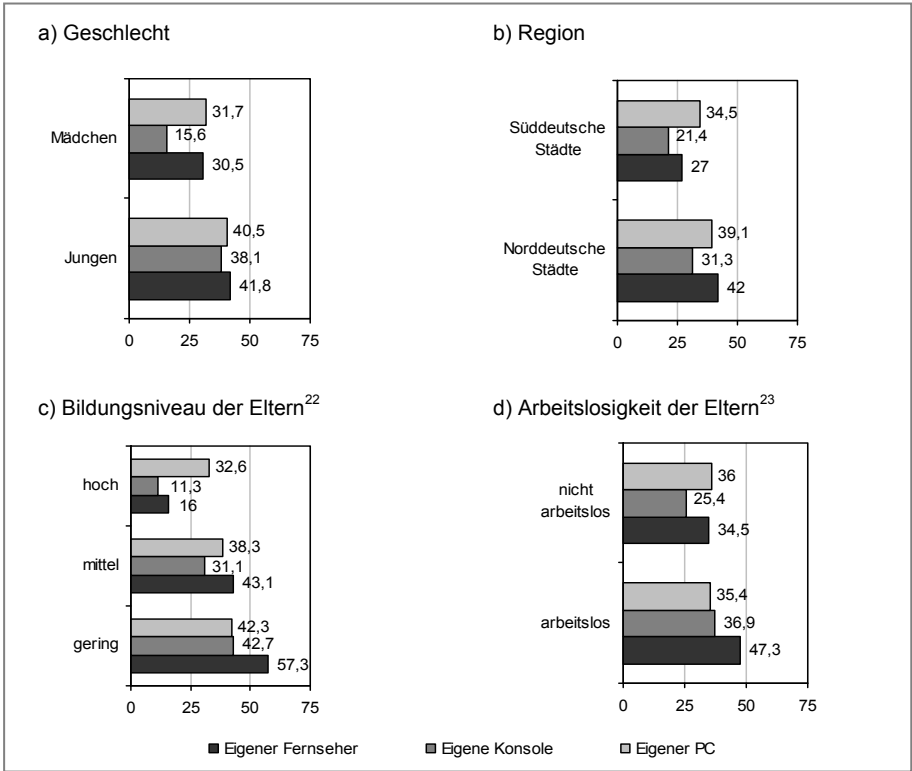
Tabelle 7: Verteilung des Gerätebesitzes sowie der Medienzeiten (TV und PC-/Videospielzeit) nach Befragungsregion, 4. Jahrgangsstufe

	N	TV im Zimmer	Konsole im Zimmer	PC im Zimmer	Fernseh- und Videozeit an Schultagen	PC-Videospielzeit an Schultagen
Dortmund	590	56,4 %	41,5 %	47,9 %	1:58	0:44
Kassel	522	37,4 %	32,3 %	37,0 %	1:33	0:32
München	482	22,3 %	19,0 %	33,6 %	1:09	0:22
Oldenburg	826	34,3 %	23,3 %	34,0 %	1:22	0:24
LK Peine	488	38,1 %	30,5 %	43,8 %	1:32	0:32
Schwäbisch-Gmünd	499	27,6 %	20,3 %	33,7 %	1:33	0:32
LK Soltau-Fallingbostel	1.217	38,6 %	26,0 %	30,6 %	1:31	0:29
Stuttgart	535	30,5 %	24,7 %	36,1 %	1:22	0:21
Wallenhorst/Belm	370	31,8 %	24,0 %	34,3 %	1:30	0:29
Gesamt	5.529	36,1 %	26,8 %	36,0 %	1:30	0:29

Im Durchschnitt gaben 36,1 Prozent der Viertklässler/-innen an, einen eigenen Fernseher im Zimmer zu besitzen, 26,8 Prozent haben eine Spielkonsole und 36,0 Prozent verfügen über einen eigenen Computer. Sowohl bei der Geräteausstattung im

Kinderzimmer als auch bei den durchschnittlichen Medienzeiten (TV: 90 Minuten; PC-Videospiele: 29 Minuten) liegen die meisten Befragungsregionen Norddeutschlands über den süddeutschen Städten und Landkreisen. Symptomatisch für diesen Befund ist die Tatsache, dass München bei der Geräteausstattung im Kinderzimmer und den täglichen Medienzeiten fast ausschließlich das Schlusslicht bildet, während Dortmund sowohl beim Gerätebesitz als auch bei den Medienzeiten der befragten Schülerinnen und Schüler an der Spitze liegt.

Abbildung 3: Geräte im eigenen Zimmer (4. Klasse, Angaben in Prozent) nach...



22 Formale Bildung: hoch = höchster Bildungsabschluss mindestens eines Elternteils ist ein abgeschlossenes Studium oder das Abitur; mittel = höchster Bildungsabschluss mindestens eines Elternteils ist die Mittlere Reife; niedrig = höchster Bildungsabschluss mindestens eines Elternteils ist der Hauptschulabschluss.

23 Arbeitslos = Einer der beiden Elternteile ist arbeitslos und der zweite ist arbeitslos oder nicht voll erwerbstätig.

Neben regionalen Unterschieden in der Ausstattung der Kinderzimmer mit eigenem Fernseher, eigener Spielkonsole und eigenem Computer unterscheiden sich die Kinder bezüglich ihres Besitzes von Mediengeräten auch deutlich nach Geschlecht und familiärem Hintergrund. Da wir bei den zehnjährigen Schülerinnen und Schülern weder zur sozialen Schicht noch zum Bildungshintergrund ihrer Eltern im Schülerfragebogen valide Daten erheben konnten, wurde als ein erster Indikator für den familiären Hintergrund der Kinder der formale Bildungsgrad der Eltern herangezogen, über den für rund drei Viertel der Viertklässlerstichprobe (76,7 Prozent) eine Einschätzung der Klassenlehrer/innen vorlag. Als zusätzliches Unterscheidungsmerkmal dienen die Angaben der Kinder zur Arbeitslosigkeit ihrer Eltern.

Bezüglich der Unterscheidung des Mediengerätebesitzes zwischen Jungen und Mädchen (Abbildung 3a) ist zunächst auffällig, dass die Schülerinnen vierter Klassen erheblich seltener als die Schüler in ihren Kinderzimmern über eigene Bildschirmgeräte verfügen. Besonders deutlich ist dieser Unterschied beim Spielkonsolenbesitz (Jungen: 38,1 %; Mädchen 15,6 %). Aber auch bei den anderen Geräten dominieren klar die Jungen. Ergänzend zu den Darstellungen in Tabelle 4, die klare Abweichungen des Gerätebesitzes zwischen den einzelnen Befragungsregionen (Abbildung 3b) zeigt, ergibt die Betrachtung der städtischen Befragungsgebiete Nord- bzw. Süddeutschlands noch einmal deutlich einen „Ausstattungsvorsprung“ norddeutscher Kinder im Gegensatz zu den süddeutschen Befragten. Besonders auffällig ist hier die um 15 Prozentpunkte höhere Fernsehausstattung der Kinder aus den drei nördlichen Städten.

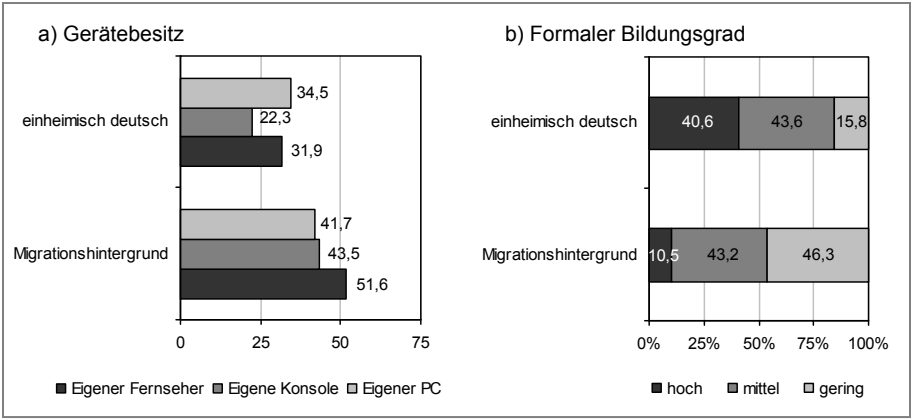
Hinsichtlich der Differenzierung des Mediengerätebesitzes der Kinder nach dem formalen Bildungsgrad (Abbildung 3c) ihrer Eltern zeigt sich, dass Kinder aus Familien mit niedrigem Bildungsniveau erheblich stärker mit Bildschirmgeräten ausgestattet sind als die Vergleichsgruppen. Besonders deutlich fällt hier auf, dass Kinder, deren Eltern ein hohes Bildungsniveau haben, erheblich seltener über eine Spielkonsole verfügen als solche aus einem Elternhaus mit niedriger formaler Schulbildung (11,3 % zu 42,7 %).

Unterscheidet man schließlich den Mediengerätebesitz der Kinder nach Arbeitslosigkeit der Eltern (Abbildung 3d) zeigt sich, dass Kinder aus Familien in denen mindestens ein Elternteil arbeitslos und der zweite Elternteil nicht voll erwerbstätig ist deutlich öfter ein Bildschirmgerät in ihrem eigenen Zimmer haben als Kinder aus Familien, die nicht von Arbeitslosigkeit betroffen sind. Auffällig beim Vergleich dieser Subgruppen sind die um fast 13 Prozentpunkte höhere Ausstattung mit Fernsehgeräten in der Gruppe der Kinder deren Eltern arbeitslos sind sowie eine vergleichbare Ausstattung mit einem eigenen PC in beiden Gruppen.

Vor dem Hintergrund dieser Erkenntnisse ist auch der Befund zu interpretieren, dass deutsche Kinder im Durchschnitt deutlich weniger häufig eigene Bildschirmmedien in ihren Zimmern besitzen als Schülerinnen und Schüler mit Migrationshintergrund. In Abbildung 4a wird zunächst der bivariate Zusammenhang zwischen ethnischer Zugehörigkeit und Gerätebesitz sehr deutlich. Fallen die Unterschiede beim PC-Besitz noch recht moderat aus, gibt es große Unterschiede beim Besitz von Fernsehgeräten und Spielkonsolen. Während von den Kindern mit Migrationshin-

tergrund mehr als die Hälfte (51,6 %) einen eigenen Fernseher im Zimmer besitzt, ist dies bei einheimisch deutschen Kindern nur bei knapp einem Drittel der Fall (31,9 %). Auch beim Spielkonsolenbesitz ergeben sich Abweichungen zwischen beiden Gruppen von mehr als 20 Prozentpunkten. Aufgrund des in Abbildung 3c dokumentierten Ergebnisses, wonach der Gerätebesitz maßgeblich mit dem formalen Bildungsgrad der Eltern zusammenhängt, wird in Abbildung 4b die Verteilung der formalen Elternbildung bei einheimisch deutschen Kindern bzw. Kindern mit Migrationshintergrund dargestellt. Hier ergeben sich beachtliche Differenzen. Eltern von Migrantenkindern haben nur zu rund zehn Prozent einen hohen formalen Bildungsabschluss, während dies bei deutschen Eltern zu rund 40 Prozent der Fall ist. Anders herum dominieren bei Migrantenfamilien die geringen Bildungsabschlüsse mit 46,3 Prozent, deutsche Eltern weisen nur zu 15,8 Prozent eine niedrige formale Bildung auf.

Abbildung 4: Gerätebesitz und Bildungsniveau der Eltern (in Prozent) nach Herkunft



Kontrolliert man den zentralen Einfluss des elterlichen Bildungsniveaus auf die Geräteausstattung im Kinderzimmer, ergeben sich die in Tabelle 8 dargestellten Zusammenhänge. Während es in Bezug auf den Computerbesitz keine oder nur äußerst geringe statistische Zusammenhänge zwischen der Zugehörigkeit zur Gruppe der Migranten bzw. der Deutschen und einem Gerätebesitz gibt, unterscheiden sich beide Gruppen beim Fernsehbesitz und beim Spielkonsolenbesitz der Kinder, wenn man Familien mit hoher als auch mit mittlerer formaler Bildung betrachtet. Die gefundenen Zusammenhänge sind mit einem Phi-Koeffizienten < 0.2 zwar schwach, aber hoch signifikant.

Tabelle 8: Zusammenhang zwischen ethnischer Zugehörigkeit und Mediengerätebesitz bei Kontrolle der formalen Bildung der Eltern

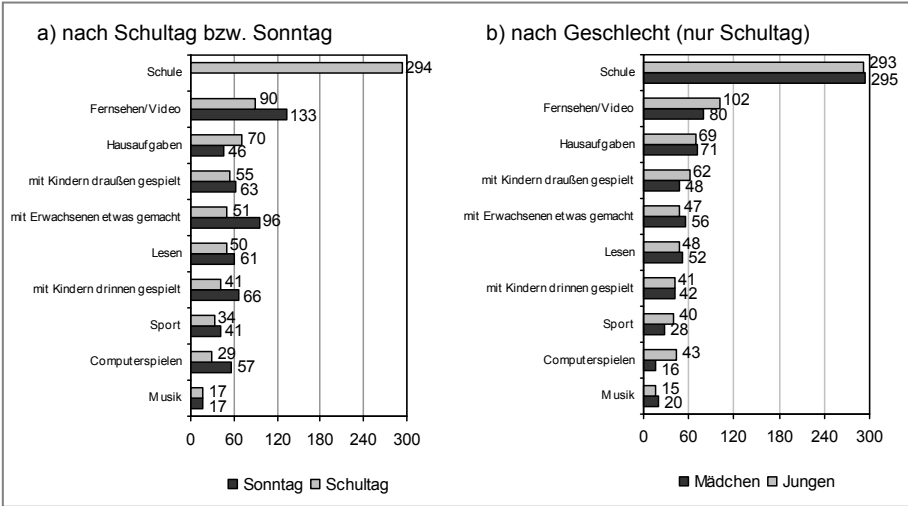
	formaler Bildungs- grad im Elternhaus	Gerätebesitz ein- heimisch deut- scher Kinder (in %)	Gerätebesitz von Kindern mit Migra- tionshintergrund (in %)	Zusammenhang zwischen Gerä- tebesitz und Migrationshin- tergrund (Phi-Koeffizient)
Eigener Fernse- her im Zimmer	hoch	14,9	32,0	0.119 **
	mittel	39,6	55,6	0.134 **
	gering	59,6	54,1	- 0.055 ^{n.s}
Eigene Spielkon- sole im Zimmer	hoch	10,3	25,3	0.119 **
	mittel	26,8	46,0	0.172 **
	gering	4,3	45,3	0.051 ^{n.s}
Eigener Compu- ter im Zimmer	hoch	31,9	42,7	0.059 *
	mittel	38,6	37,4	- 0.010 ^{n.s}
	gering	39,0	45,8	0.068 *

n.s. = nicht signifikant; * auf dem Niveau von $p < .05$ signifikant; ** auf dem Niveau von $p < .01$ signifikant

4.2.2 Medienzeiten

Der Alltag von Schülerinnen und Schülern der vierten Klassen wird neben dem Zeitaufwand für die Schule maßgeblich von Mediennutzung und Spielaktivitäten bestimmt (siehe Abbildungen 5a und 5b).

Abbildung 5: Das Zeitbudget eines Viertklässlers (in Minuten)



Dabei nimmt die Fernseh-, Video- und DVD-Nutzung einen zentralen Platz ein: Im Durchschnitt gaben die Schülerinnen und Schüler an, an ganz normalen Schultagen

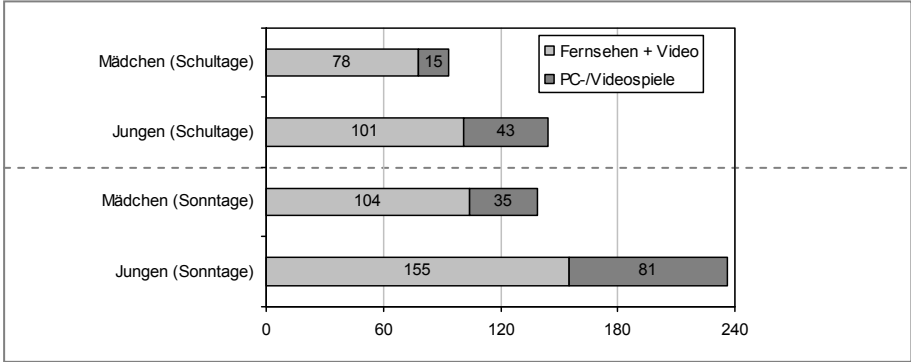
insgesamt 90 Minuten eines dieser Medien zu nutzen. An Wochenenden beläuft sich die Nutzungszeit sogar auf 133 Minuten.

Das Lesen nahm mit durchschnittlich 50 Minuten an Schultagen und rund einer Stunde an Wochenenden ebenfalls einen recht hohen Anteil der Freizeit der befragten Viertklässler ein, zumal durch die Art der Frage ausgeschlossen wurde, dass es sich bei den gelesenen Inhalten um schulrelevantes Material handelt. Beim Spielen von Computer- und Videospielen, das an Schultagen von den befragten Schülerinnen und Schülern rund eine halbe Stunde betrieben wurde, fällt vor allem die nahezu Verdoppelung der Spielzeit am Sonntag auf. Im Durchschnitt wird dann 57 Minuten gespielt.

Während sich Jungen und Mädchen in ihrem Zeitbudget für einige Tätigkeiten nicht oder nur unwesentlich unterscheiden (z. B. Hausaufgaben machen, Lesen, Musizieren, draußen spielen), gibt es bei der Nutzung elektronischer Medien deutliche Unterschiede. Wird der Konsum von Fernsehen und Video in einer Kategorie zusammengefasst (wie in Abbildung 5a und 5b geschehen), sitzen Jungen 22 Minuten länger an einem Schultag vor dem Fernsehbildschirm. Dieses Ergebnis ist insofern ungewöhnlich, als andere Studien, die die Mediennutzung von Kindern untersuchen, in der Regel nur über geringfügig höhere Fernsehzeiten von Jungen gegenüber Mädchen in dieser Altersgruppe berichten. In den KFN-Daten zeigt sich weiterhin, in diesem Fall in vollkommener Übereinstimmung mit anderen Erhebungen, eine ausgeprägte Vorliebe von Jungen für Computer- und Konsolenspiele (in Abbildung 5a und 5b in der Rubrik „Computerspielen“ zusammengefasst). Mit 43 Minuten an einem normalen Schultag spielen Jungs 27 Minuten länger Computer und Konsole als Mädchen der vierten Klasse.

Besonders deutlich stellt sich der Unterschied beim Zeitaufwand für Fernsehen und Computerspielen zwischen Jungen und Mädchen dar, wenn man die Zeiten für beide Tätigkeiten addiert und gesondert für beide Geschlechter an Schul- und an Sonntagen betrachtet (vgl. Abbildung 6).

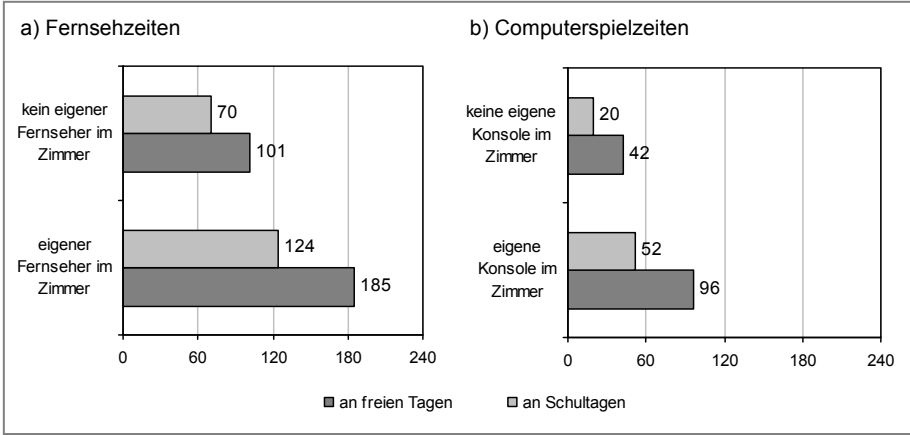
Abbildung 6: Das Zeitbudget (in Minuten) eines Viertklässlers an einem durchschnittlichen Schultag bzw. Sonntag



In der Addition von Computerspielen und Fernsehen beläuft sich die Medienzeit der Jungen an Sonntagen auf 236 Minuten, also knappe vier Stunden. Die Medienzeit der Mädchen beträgt an Sonntagen dagegen lediglich 139 Minuten, ein Wert, den die Jungen in etwa an normalen Schultagen erreichen.

Bereits der Tabelle 7 war zu entnehmen, dass Schüler und Schülerinnen aus Regionen mit höherer Mediengeräteausstattung im Kinderzimmer auch deutlich längere Mediennutzungszeiten aufweisen. Dass diese beiden Faktoren - Mediengeräteausstattung und Mediennutzungszeiten - in enger Beziehung zueinander stehen, zeigen die folgenden Darstellungen. Wie in Abbildung 7 zu sehen ist, geht der Besitz eines eigenen Fernsehgerätes oder auch einer eigenen Spielkonsole im Zimmer mit einer deutlich intensiveren Nutzung des entsprechenden Mediums einher. Beim Fernsehen erhöht sich die Medienzeit durch das eigene Gerät im Zimmer sowohl an freien Tagen wie auch an Schultagen etwa um den Faktor 1,8, bei der Spielkonsole steigt die Nutzungszeit sogar auf mehr als das Doppelte der Spielzeit von Kindern ohne eigene Konsole.

Abbildung 7: Unterschiede in den Medienzeiten (in Minuten) nach Gerätebesitz im Kinderzimmer²⁴



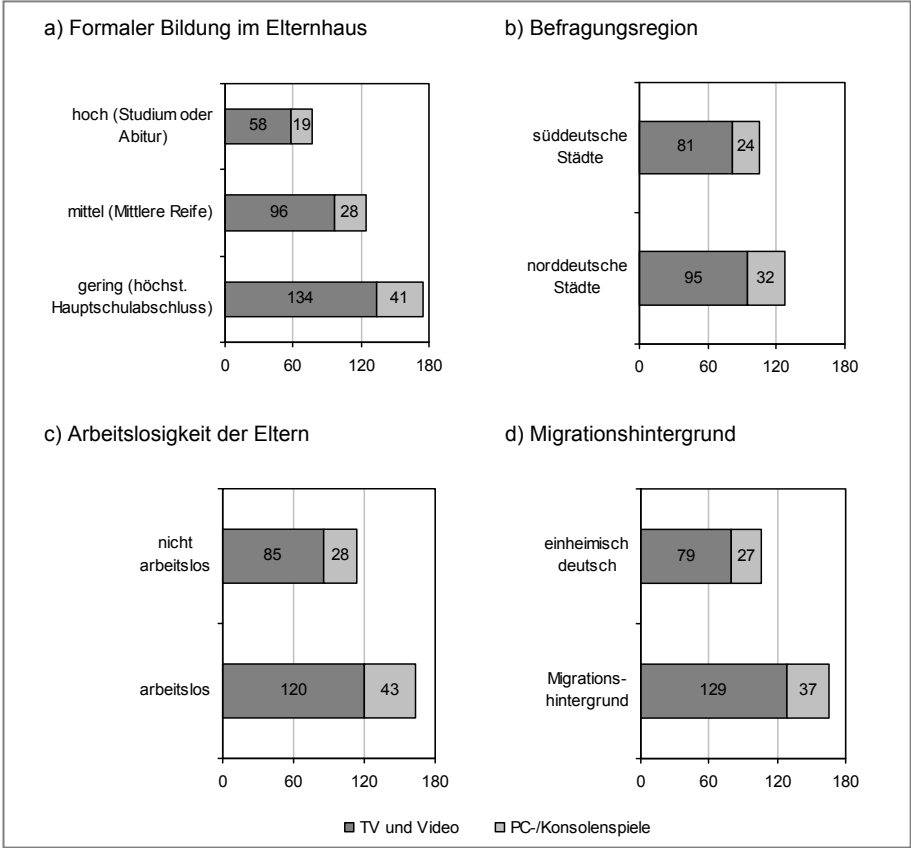
Der offensichtliche Zusammenhang zwischen dem Besitz von Mediengeräten und einer damit einhergehenden Erhöhung der Medienzeiten kann nicht nur einen Beitrag zur Erklärung der deutlich unterschiedlichen Nutzungszeiten von Jungen und Mädchen liefern. Er verweist darüber hinaus auch auf unterschiedliche Mediennutzungszeiten zwischen Schülerinnen und Schülern aus Elternhäusern mit verschiedener formaler Bildung, zwischen Schülerinnen und Schülern nach Migrationshin-

24 Univariate Varianzanalytische Auswertung: Fernseher im eigenen Zimmer (ja/nein), $F(1/5321) = 323,49, p < .001, \varepsilon = .25$; Spielkonsole im eigenen Zimmer (ja/nein), $F(1/5278) = 277,21, p < .001, \varepsilon = .23$.

tergrund sowie Arbeitslosigkeit der Eltern, und auf regionale Unterschiede bei den Mediennutzungszeiten (siehe Abbildung 8).

So weisen Schülerinnen und Schüler aus Elternhäusern, in denen mindestens ein hoher formaler Bildungsabschluss vorhanden ist mit insgesamt 77 Minuten Fernsehen, Video-/DVD-Nutzung und Computerspielen an durchschnittlichen Schultagen eine um rund 100 Minuten geringere tägliche Medienzeit auf als Kinder, die aus Elternhäusern mit geringer formaler Schulbildung stammen. Auch beim Vergleich norddeutscher und süddeutscher Befragungsregionen zeigt sich der aufgrund der unterschiedlichen Medienausstattung erwartete Befund: Norddeutsche Schüler und Schülerinnen verbringen mit 127 Minuten täglicher Medienzeit an Schultagen rund 20 Minuten länger vor Bildschirmmedien als süddeutsche Kinder.

Abbildung 8: Mediennutzungszeiten an Schultagen (in Minuten) nach...



Entsprechendes gilt für eine Unterscheidung nach Arbeitslosigkeit der Eltern: Kinder aus Familien deren Eltern von Arbeitslosigkeit betroffen sind, haben mit 163

Minuten eine um 50 Minuten längere tägliche Bildschirmmedienzeit als Kinder der Vergleichsgruppe. Am deutlichsten fällt der Unterschied jedoch aus, wenn nach dem Migrationshintergrund der Kinder unterschieden wird. So ist die tägliche Medienzeit der Kinder mit Migrationshintergrund mit 166 Minuten um eine Stunde höher als die der einheimisch deutschen Kinder.

4.2.3 Medieninhalte

Die Lieblingsspiele der Viertklässler

Gefragt nach ihren Lieblingsspielen auf Computer, stationärer (z. B. Xbox oder Playstation) oder auch tragbarer Spielkonsole (z. B. Gameboy), zeigten sich bei den befragten Viertklässlern die folgenden Ergebnisse.

Tabelle 9: Meist gespielte Spiele (geordnet nach Häufigkeit der Nennung)

Titel des Spiels	Genre	USK-Freigabe	Häufigkeit	Prozent
<i>Die Sims</i> (Teil 1 oder 2 sowie Erweiterungen)	Simulation	ohne Altersbeschränkung	500	9,0 (♂: 3,6; ♀: 14,4)
<i>Need for Speed</i> (alle Folgen und Erweiterungen)	Arcade-Racer	meist ohne Altersbeschränkung; Need for Speed Most Wanted: zumeist ab 12 Jahren	480	8,7 (♂: 15,8; ♀: 1,5)
<i>FIFA (Football)</i> (alle Jahrgänge)	Sportspiel	ohne Altersbeschränkung	403	7,3 (♂: 13,8; ♀: 0,8)
<i>Grand Theft Auto (GTA)</i> (alle Folgen)	Genremix	ab 16 Jahren	316	5,7 (♂: 10,0; ♀: 1,4)
<i>Pokemon</i> (alle Folgen)	Rollenspiel (rundenbasiert)	ohne Altersbeschränkung	187	3,4 (♂: 5,3; ♀: 1,5)
<i>Löwenzahn</i> (alle Folgen)	Edutainment	ohne Altersbeschränkung	176	3,2 (♂: 1,1; ♀: 5,2)
<i>Harry Potter</i> (alle Folgen)	Action-Adventure	meist ab 6 Jahren; einige Teile ohne Altersbeschränkung; einige ab 12	164	3,0 (♂: 2,1; ♀: 3,8)
<i>Age of Empires</i> (alle Folgen)	Strategie (militärisch)	ab 12 Jahren	155	2,8 (♂: 4,9; ♀: 0,6)
<i>Sponge Bob</i> (alle Folgen)	Jump 'n Run/ Arcade/Adventure (je nach Folge)	ohne Altersbeschränkung	136	2,5 (♂: 1,9; ♀: 2,9)
<i>Solitär</i>	Denkspiel	ohne Altersbeschränkung	128	2,3 (♂: 0,7; ♀: 3,9)

Die Spielreihe *Die Sims* ist bei den Viertklässlern insgesamt am beliebtesten. Insbesondere Mädchen dieser Altersgruppe finden sich unter den Anhängern dieser Familiensimulation (14,4 % aller Mädchen und nur 3,6 % aller Jungen dieser Altersgruppen geben dieses Spiel als eines ihrer drei Lieblingsspiele an). Obwohl weibliche Befragte im Durchschnitt deutlich weniger Computerspiele spielen, schafft es dieses Spiel offenbar, einen großen Teil dieser Gruppe zu begeistern. Auf den nächsten

beiden Plätzen folgen mit dem Rennspiel *Need for Speed* und dem Fußballspiel *FIFA* klassische „Jungen-Spiele“. Nach Einschätzungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) sind alle diese Spiele für Viertklässler nach Jugendschutzgesichtspunkten unbedenklich, lediglich eine der *Need-for-Speed-Folge Most Wanted* ist erst ab dem Alter von 12 Jahren freigegeben. Aus Sicht des Jugendschutzes höchst bedenklich ist allerdings das Spiel an der vierten Stelle der Liste der zehn beliebtesten Computerspiele dieser Altersgruppe. Die Serie *GTA* ist fast ausschließlich erst ab 16 Jahren freigegeben. In diesem Action-Adventure mit Autorenn-Anteilen ist der Spieler Mitglied einer Straßengang, die gegen andere Gangs und korrupte Polizisten kämpft. Vom Autodiebstahl bis zum Auftragsmord müssen verschiedenste Missionen erfüllt werden. Auch die häufige Nennung von *Age of Empires* durch Schüler der vierten Klasse steht im Widerspruch zu den Altersempfehlungen der USK, die dieses Spiel erst ab 12 Jahren freigibt.

Als einziges Lernspiel hat es die *Löwenzahn*-Reihe unter die ersten zehn Spiele geschafft. 5,2 % aller Mädchen und 1,1 % aller Jungen zählen diese Edutainment-Software zu ihren drei Lieblingsspielen. Insgesamt lässt sich unter den zehn am meisten genannten Computerspielen eine Zweiteilung zwischen originär für den Computer oder die Spielkonsole entwickelten Unterhaltungsprodukten (*Sims*, *FIFA*, *Need for Speed*, *GTA*, *Age of Empires*) und aus anderen Medienformen adaptierten Spielformaten (*Pokemon*, *Harry Potter*, *Löwenzahn*, *Sponge Bob*) feststellen.

Die Lieblingssender der Viertklässler

Im Themenkomplex Fernsehen wurden die Viertklässler auch bezüglich ihrer Senderpräferenzen befragt („Welche sind deine drei liebsten Fernsehprogramme?“). Die Lieblingssender der Viertklässler, gesamt sowie getrennt nach Geschlecht, sind geordnet nach der Häufigkeit ihrer Nennung in Tabelle 10 dargestellt.

Tabelle 10: Lieblingssender getrennt nach Geschlecht (geordnet nach Häufigkeit der Nennung)

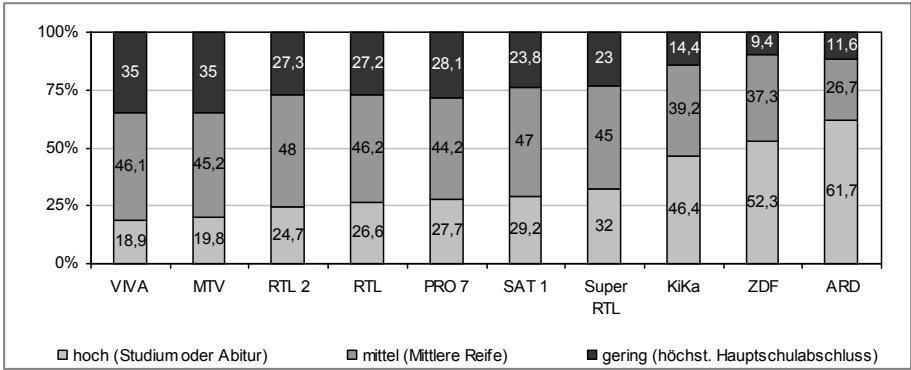
	Gesamt	Mädchen	Jungen
Name des Senders (Prozent aller Nennungen)	<i>Super RTL</i> (23,89)	<i>Super RTL</i> (24,78)	<i>Super RTL</i> (23,03)
	<i>RTL 2</i> (15,93)	<i>KiKa</i> (19,44)	<i>RTL 2</i> (19,02)
	<i>KiKa</i> (14,09)	<i>RTL 2</i> (12,73)	<i>PRO 7</i> (9,91)
	<i>RTL</i> (8,02)	<i>RTL</i> (9,67)	<i>KiKa</i> (8,94)
	<i>PRO 7</i> (7,86)	<i>SAT 1</i> (7,36)	<i>MTV</i> (7,14)
	<i>SAT 1</i> (7,21)	<i>PRO 7</i> (5,72)	<i>SAT 1</i> (7,04)
	<i>MTV</i> (5,64)	<i>VIVA</i> (4,90)	<i>RTL</i> (6,35)
	<i>VIVA</i> (4,81)	<i>MTV</i> (4,09)	<i>VIVA</i> (4,65)
	<i>ZDF</i> (4,56)	<i>ZDF</i> (5,23)	<i>ZDF</i> (3,91)
	<i>ARD</i> (2,49)	<i>ARD</i> (2,57)	<i>ARD</i> (2,41)
	<i>DSF</i> (1,24)	<i>VOX</i> (1,03)	<i>DSF</i> (2,35)
	<i>Drittes Programm</i> (0,54)	<i>Drittes Programm</i> (0,58)	<i>Drittes Programm</i> (0,50)

Zur Auswahl standen die in obiger Tabelle angeführten Fernsehprogramme, wobei das dritte Programm den *NDR*, *Hessen*, *Bayern*, *Südwest*, *MDR*, *WDR* und *RBB* beinhaltete. Die Kinder konnten außerdem in einer weiteren Kategorie „Ich habe einen

anderen Lieblingssender“ den entsprechenden Sender eintragen, falls ihr Lieblings-sender nicht mit aufgelistet war. In dieser Kategorie wurde von 564 Schülern und 224 Schülerinnen ein Sender eingetragen, was insgesamt etwa 5 Prozent aller Nennungen entspricht. Am häufigsten genannt wurden die Sender *DSF* (200 Nennungen), *VOX* (116), *Kabel1* (94), *Tele5* (94) und *Eurosport* (93).

Betrachtet man die Rangliste (Gesamt) aus Tabelle 10, fällt auf, dass die Sendergruppe von *RTL* eindeutig von den Kindern der vierten Klasse präferiert wird, mit dem klaren Erstplatzierten *Super RTL*, mit fast einem Viertel der Nennungen (2. *RTL* 2, 4. *RTL*). Einzige Ausnahme bildet der *KIKA*, der Kinderkanal der öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten, der in seiner Beliebtheit an die beiden Erstplatzierten anschließen kann. Deutliche Unterschiede zwischen den Geschlechtern bestehen darin, dass *PRO 7* bei den Jungen in der Top 3 zu finden ist und dass bei den Mädchen der *KIKA* (2. Platz, Jungen 4. Platz) sowie *RTL* (4. Platz, Jungen 7. Platz) deutlich höher im Kurs stehen. Zusätzlich schafft es aus der Sparte der anderen Lieblingssender *VOX* bei den Mädchen sowie das *DSF* bei den Jungen in die Bestenliste, mit jeweils deutlichem Abstand zu den dritten Programmen der öffentlich-rechtlichen Sender.

Abbildung 9: Lieblingssender nach formaler Bildung im Elternhaus (Anteil in Prozent)



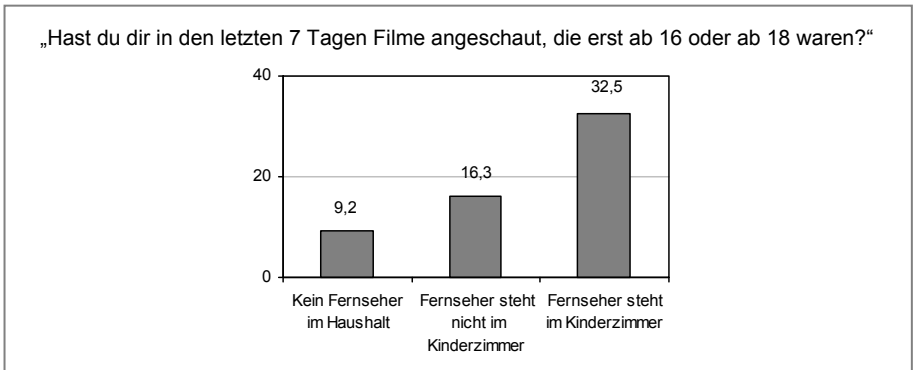
Betrachtet man die Sendervorlieben der Viertklässler und Viertklässlerinnen getrennt nach dem höchsten Bildungsniveau im Elternhaus (siehe Abbildung 9), so fällt auf, dass mit Ausnahme der öffentlich-rechtlichen Sender alle anderen Sender mit einem Anteil zwischen 44,2 und 48 Prozent relativ gleich oft von Kindern aus einem Elternhaus mit mittlerer Bildung bevorzugt werden. Der *KIKA* kommt diesen mit 39,2 Prozentpunkten noch am nächsten (*ZDF*: 37,3 %; *ARD*: 26,7 %). Unterschiede zwischen den Gruppen sind hauptsächlich in den beiden Randgruppen (hoch/gering) zu beobachten. *ARD* (61,7 %), *ZDF* (52,3 %) und *KIKA* (46,4 %) sind am beliebtesten bei den Kindern, deren Eltern mindestens Abitur haben. Die beiden ersten Sender wurden jedoch insgesamt nur 390- respektive 793-mal genannt. Die Musiksender *VIVA* und *MTV* werden auf der anderen Seite mehr von Kindern aus

einem Elternhaus mit geringem Bildungsniveau bevorzugt.

Medieninhalte und Geräteausstattung

In Kapitel 4.2.2 wurde bereits der offensichtliche Zusammenhang zwischen dem Besitz von Mediengeräten und einer Erhöhung der Medienzeiten beschrieben. Es hat sich gezeigt, dass Kinder ohne eigenen Fernseher an Schultagen rund 70 Minuten fernsehen (Wochenende 101 Minuten). Kinder mit einem eigenen Gerät dagegen mehr als zwei Stunden (124 Minuten; am Wochenende 185 Minuten). Eine eigene Spielkonsole bedeutet bei 10-Jährigen an Schultagen eine Erhöhung der Spielzeit von 20 Minuten auf über 50 Minuten, am Wochenende von 42 auf 96 Minuten.

Abbildung 10: Medieninhalte nach Geräteausstattung (Fernseher) in Prozent²⁵



Ein ähnlicher Zusammenhang kann auch für den Konsum entwicklungsbeeinträchtigender Medieninhalte beobachtet werden. Schüler und Schülerinnen der vierten Klasse, die über einen eigenen Fernseher in ihrem Kinderzimmer verfügen, schauen beispielsweise doppelt so häufig Filme, die wegen ihres oft brutalen Inhalts erst ab 16 Jahren freigegeben sind bzw. keine Jugendfreigabe bekommen haben (32,5 %), als diejenigen, bei denen der Fernseher an einem anderen Ort im Haus steht (16,3 %) (siehe Abbildung 10). Kinder ohne einen Fernseher im Haushalt gaben nur noch zu 9,2 Prozent an, einen derartigen Film innerhalb der letzten 7 Tage geschaut zu haben.

Noch deutlicher werden die inhaltlichen Unterschiede bei der entsprechenden Analyse zu Computerspielen. Das gilt insbesondere im Hinblick auf solche Spiele, die aufgrund der in ihnen enthaltenen Gewaltszenen ab 16 Jahren frei gegeben sind

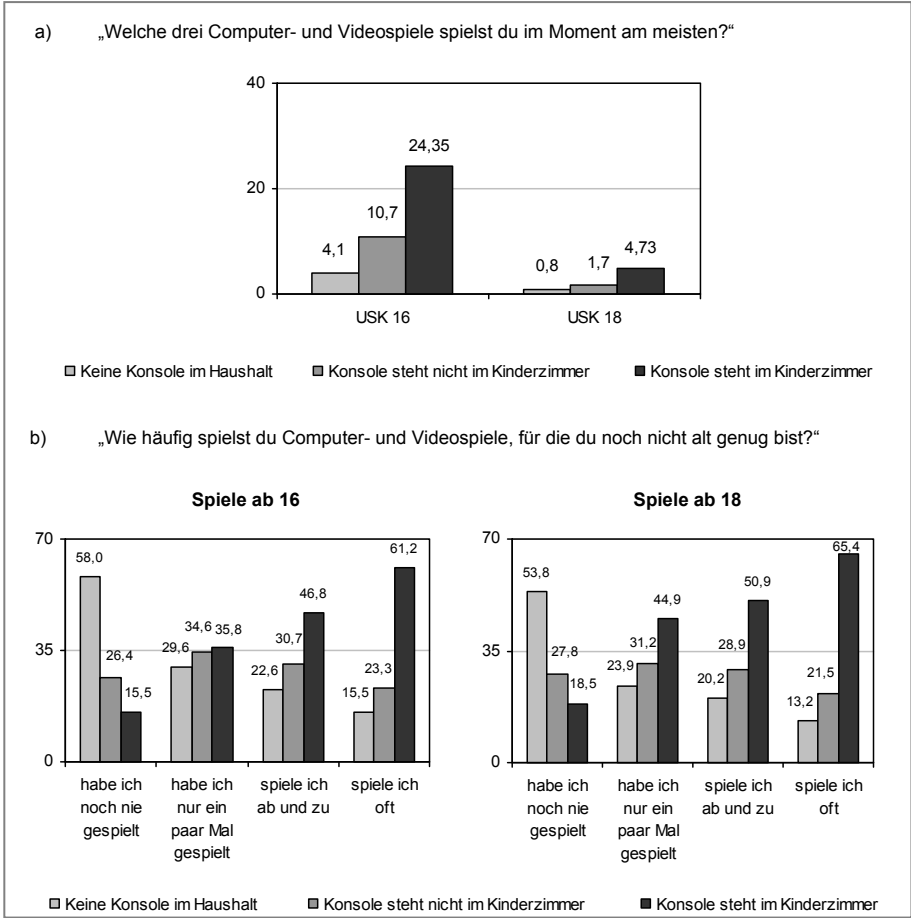
25 Univariate Varianzanalytische Auswertung: Fernseher (Kein Fernseher im Haushalt/Fernseher steht nicht im Kinderzimmer/Fernseher steht im Kinderzimmer), $F(2/5477) = 103,14, p < .001, \epsilon = .19$.

oder keine Jugendfreigabe erhalten haben (Im Folgenden auch mit USK 16 und USK 18 abgekürzt). Um das Ausmaß, in dem entwicklungsbeeinträchtigende Video- und Computerspiele von den befragten Viertklässlern genutzt werden, detaillierter beleuchten zu können, wurden alle Kinder nach den Titeln der drei von ihnen zurzeit am intensivsten genutzten Computerspiele befragt. Für alle Spielertitel wurden nachträglich die jeweiligen Altersfreigaben der USK, der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle, recherchiert. Bei diesen Alterseinstufungen handelt es sich um verbindliche Richtwerte, die beispielsweise beim Verkauf von Software an Kinder und Jugendliche zwingend beachtet werden müssen.

Die Auswertung der von den Kindern aktuell gespielten Spiele ergab, dass 3,0 Prozent der befragten Mädchen und 21,3 Prozent der Jungen zum Befragungszeitpunkt mindestens ein Spiel spielten, das erst ab 16 freigegeben ist bzw. keine Jugendfreigabe hat. Spiele, die auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) stehen, für die also nicht geworben werden darf und die nicht offen zugänglich im Handel ausliegen dürfen, wurden dagegen so gut wie gar nicht genutzt. In der gesamten westdeutschen Viertklässlerstichprobe ergaben sich nur sieben Fälle, in denen Kinder ein indiziertes Spiel spielten. Zum Vergleich: Die Nutzung von Computerspielen ohne Jugendfreigabe, die aber nicht indiziert sind, also in der Öffentlichkeit beworben und ausgestellt werden dürfen, lag mit zwei Prozent (111 Fälle) unter allen befragten westdeutschen Viertklässlern um ein Sechzehnfaches höher. Das legt die Vermutung nahe, dass die marginale Nutzung indizierter Spiele durch Viertklässler auf zwei Faktoren zurückzuführen ist: Zum einen gibt es nur sehr wenige Spiele dieser Kategorie. Im Jahr 2005 wurden beispielsweise nach Angaben der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien nur 29 Spiele indiziert. Dem stehen 470 Spiele gegenüber, die „ab 16“ bzw. 110 Spiele, die „ohne Jugendfreigabe“, also ab 18 Jahren, für den Markt frei gegeben wurden. Zum anderen dürften indizierte Spiele wegen des Werbeverbots bei Kindern und Jugendlichen nur einen geringen Bekanntheitsgrad erreichen.

Betrachtet man nun den Unterschied zwischen den Kindern, die eine eigene Spielkonsole im Kinderzimmer stehen haben und den Kindern, bei denen die Spielkonsole an einem anderen Ort im Haus steht, so zeigt sich bei der Frage „Welche drei Computer- und Videospiele spielst du im Moment am meisten?“, dass die Schülerinnen und Schüler mit eigener Spielkonsole derartige Computerspiele momentan rund zwei (USK 16: 2,27) bis drei (USK 18: 2,78) Mal häufiger spielen als solche ohne eine eigene Konsole (siehe Abbildung 11a). Kinder ohne eine Konsole im Haushalt spielen diese Spiele nur noch zu 4,1 (USK 16) bzw. 0,8 (USK 18) Prozent.

Abbildung 11: Medieninhalte (USK 16/USK 18) nach Geräteausstattung (Spielkonsole) in Prozent²⁶

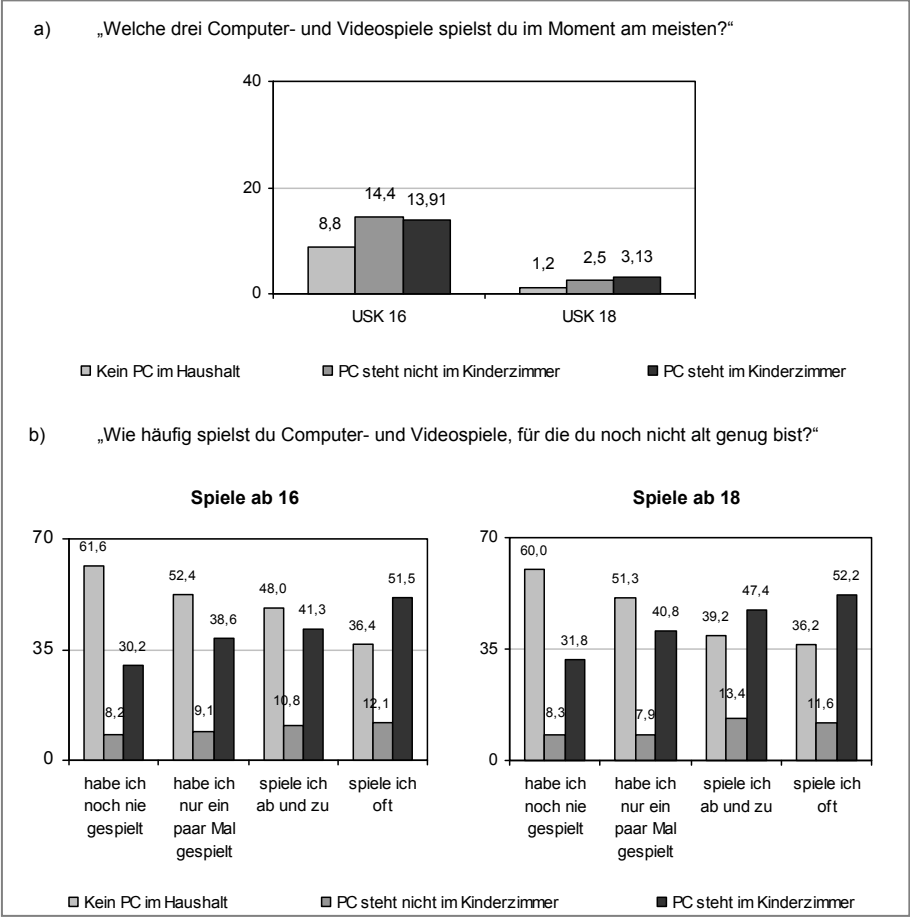


Wurden die Kinder getrennt für Spiele „ab 16“ und Spiele „ohne Jugendfreigabe“ gefragt „Wie häufig spielst du Computer- und Videospiele, für die du noch nicht alt genug bist?“, gaben auch diejenigen Kinder mit eigener Spielkonsole im Kinderzimmer rund drei mal häufiger an, diese Spiele „oft“ (USK 16: 61,2 %; USK 18: 65,4 %) beziehungsweise „ab und zu“ (USK 16: 46,8 %; USK 18: 50,9 %) zu spielen als Kinder ohne Konsole im Kinderzimmer. Steht die Konsole nicht im Kinder-

26 Multivariate (USK 16/USK 18) Varianzanalytische Auswertung: Spielkonsole (Keine Spielkonsole im Haushalt/Spielkonsole steht nicht im Kinderzimmer/Spielkonsole steht im Kinderzimmer), $F(4/10806) = 108,44, p < .001, \varepsilon = .19$; Zwischensubjekteffekte: USK 16, $F(2/5405) = 198,83, p < .001, \varepsilon = .27$; USK 18, $F(2/5405) = 36,46, p < .001, \varepsilon = .11$.

zimmer, verteilen sich Kinder vergleichbar innerhalb der vier Antwortkategorien (USK 16: 23,3 bis 34,6 %; USK 18: 21,5 bis 31,2 %). Am wenigsten werden derartige Spiele erwartungsgemäß von Kindern ohne eine Spielkonsole im Haushalt gespielt.

Abbildung 12: Medieninhalte (USK 16/USK 18) nach Geräteausstattung (PC) in Prozent

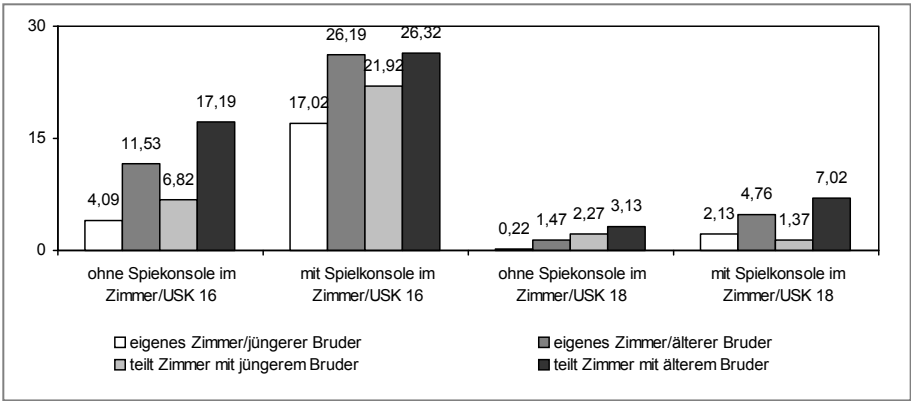


Hinsichtlich des eigenen PCs im Kinderzimmer stellt sich dieser Zusammenhang nicht mehr so eindeutig dar. Zwar wird von Kindern im Moment deutlich öfter ein Computerspiel mit einer USK 16 oder USK 18 Freigabe gespielt, wenn sich ein PC im Haushalt befindet, der genaue Ort des Computers scheint bei dieser Frage jedoch nicht ausschlaggebend für den Konsum dieser Medieninhalte zu sein (siehe Abbildung 12a).

Wurden die Kinder gefragt „Wie häufig spielst du Computer- und Videospiele, für die du noch nicht alt genug bist?“, stellt sich das Bild etwas differenzierter dar. Schüler und Schülerinnen mit einem eigenen PC im Kinderzimmer gaben deutlich am häufigsten an, Spiele ab 16 bzw. 18 „oft“ (USK 16: 51,5 %; USK 18: 52,2 %) oder „ab und zu“ (USK 16: 41,3 %; USK 18: 47,4 %) zu spielen. Steht der PC nicht im Kinderzimmer, sondern an einem anderen Ort im Haushalt, so hat dies anscheinend mit einem Anteil von etwa 10 Prozent innerhalb der Kategorien keinen großen Einfluss auf den Konsum derartiger Medieninhalte. Eine mögliche Erklärung ist darin zu sehen, dass Eltern einen besseren Überblick über die gespielten Inhalte, zumindest derer am Computer, haben, wenn diese Geräte nicht im Kinderzimmer stehen. Für die Spielkonsole trifft dies hingegen nicht so eindeutig zu. Stehen die Geräte jedoch im Kinderzimmer werden vergleichbar oft USK 16 oder USK 18 Spiele gespielt. Für die relativ hohen Werte der Kinder ohne einen eigenen PC im Haushalt in den Kategorien „spiele ich oft“ und „spiele ich ab und zu“ gibt es zwei mögliche Erklärungen: Entweder spielen diese Kinder Spiele mit einer Alterfreigabe „ab 16“ oder „ohne Jugendfreigabe“ an der Spielkonsole oder sie spielen diese bei Freunden.

Mit letzterer Erklärung ist ein weiterer Punkt angesprochen, der mögliche Einfluss der Peer-Group auf den Konsum entwicklungsbeeinträchtigender Medieninhalte. An dieser Stelle genauer betrachtet werden soll der spezielle Einfluss eines älteren Bruders. In die Analyse aufgenommen wurden nur Kinder mit ausschließlich entweder einem bzw. mehreren jüngeren Brüdern oder einem bzw. mehreren älteren Brüdern.

Abbildung 13: Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Medieninhalte (Computerspiele, in Prozent) nach Geräteausstattung im Zimmer, eigenem Zimmer und jüngerem bzw. älterem Bruder²⁷

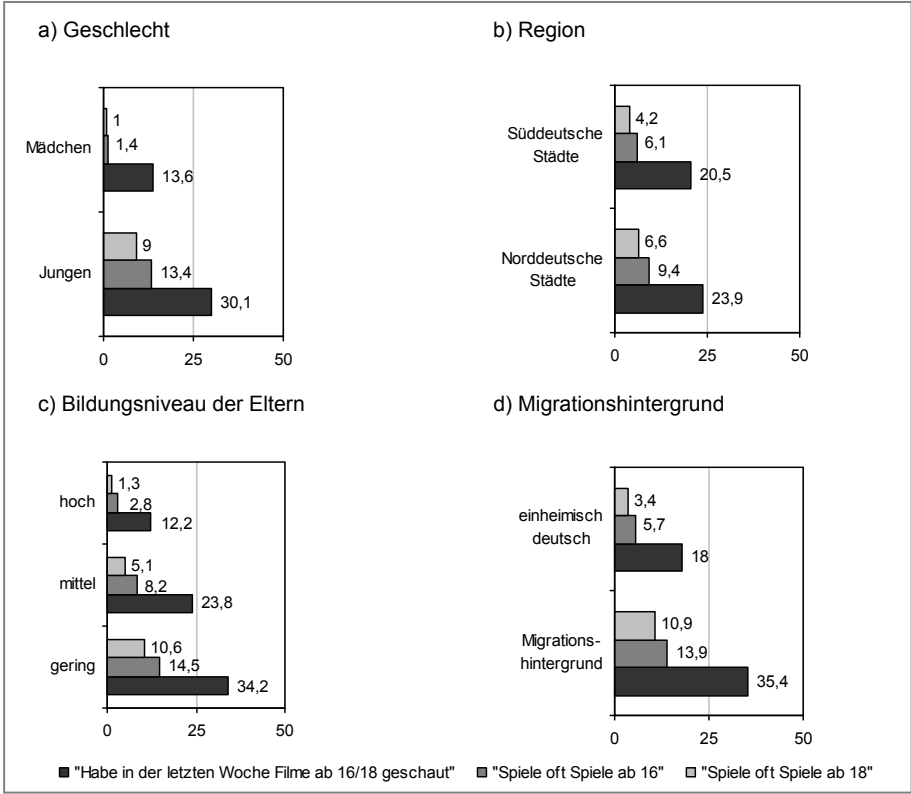


27 Multivariate (USK 16/USK 18) Varianzanalytische Auswertung: Zimmer (eigenes Zimmer, jüngerer Bruder/eigenes Zimmer älterer Bruder/teilt Zimmer mit jüngeren Bruder/teilt Zimmer mit älterem Bruder), $F(3/3170) = 7,09, p < .001, \epsilon = .11$.

Abbildung 13 verdeutlicht zum einen den bereits zuvor berichteten Einfluss der Spielkonsole im eigenen Zimmer auf den Konsum entwicklungsbeeinträchtigender Computerspiele. Zum anderen ist auch ersichtlich, dass diejenigen Schülerinnen und Schüler deutlich häufiger angeben Spiele mit einer USK 16 oder USK 18 Freigabe zu spielen, wenn sie einen älteren Bruder (mehrere ältere Brüder) haben, als wenn sie nur einen jüngeren Bruder (mehrere jüngere Brüder) haben. Weiterhin steigend auf den Konsum derartiger Spiele wirkt sich aus, wenn die Kinder das Zimmer mit ihrem älteren Bruder teilen. Dieser Einfluss wird aber teilweise vom Spielkonsolenbesitz überlagert, d. h. es macht dann keinen Unterschied mehr, wenn die Kinder mit einem älteren Bruder ein Zimmer teilen oder ihr eigenes Zimmer haben, wenn die Spielkonsole in diesem Zimmer steht.

Betrachtet man schließlich den Konsum entwicklungsbeeinträchtigender Medieninhalte getrennt nach Geschlecht, Region, Bildungsniveau der Eltern sowie Arbeitslosigkeit der Eltern, zeigen sich die in Kapitel 4.2.1 und 4.2.2 bereits für die Medienausstattung und Medienzeiten beobachteten Unterschiede (siehe Abbildung 14).

Abbildung 14: Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Medieninhalte (in Prozent) nach...



Kinder aus Elternhäusern mit geringem formalen Bildungshintergrund, bei denen besonders häufig ein eigener Fernseher oder eine eigene Spielkonsole im Kinderzimmer steht (vgl. Abbildung 3c), verbringen beispielsweise besonders viel Zeit mit Fernsehen und Computerspielen (vgl. Abbildung 8a). Darüber hinaus spielen diese Kinder auch vergleichsweise häufig entwicklungsbeeinträchtigende Spiele (vgl. Abbildung 14c). Während Kinder aus Familien mit hohem formalen elterlichen Bildungsniveau auf Fernseh- und Computerspielzeiten von 77 Minuten an Schultagen kommen und nur zu 2,8 Prozent zum Befragungszeitpunkt ein Computerspiel nutzen, das erst „ab 16 Jahren“ freigegeben ist (keine Jugendfreigabe: 1,3 Prozent), nutzen Kinder aus Elternhäusern mit niedriger formaler Bildung pro durchschnittlichem Schultag 175 Minuten Fernsehen und Computerspiele und spielen zu 14,5 Prozent ein entwicklungsbeeinträchtigendes Computerspiel mit einer USK 16 Freigabe (USK 18: 10,6 %). Gleiches gilt für den Vergleich des Geschlechts, der Region und des Migrationshintergrunds (sowie der Arbeitslosigkeit, die hier nicht abgebildet ist). Männliche Viertklässler nutzen Filme und Computerspiele ab 16 bzw. ohne Jugendfreigabe deutlich häufiger als Mädchen, Kinder aus Norddeutschland mehr als Kinder aus Süddeutschland und Kinder mit Migrationshintergrund häufiger als einheimische deutsche Kinder.

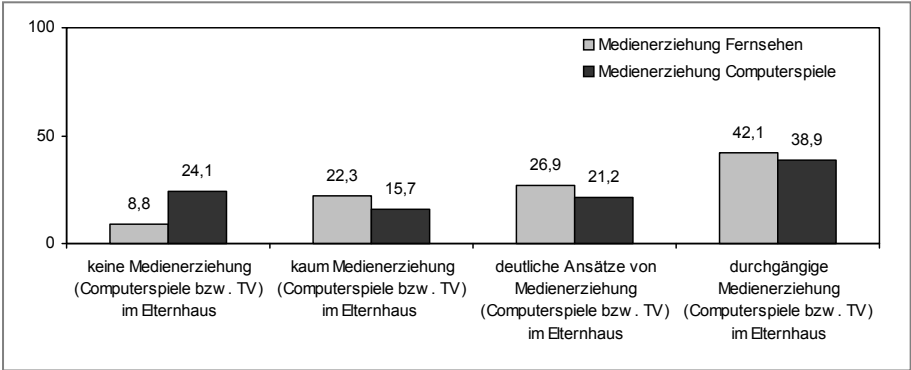
Medieninhalte und Medienerziehung

Die Zuwendung zu Medieninhalten mit entwicklungsbeeinträchtigendem Potential durch Schülerinnen und Schüler der vierten Klassen wirft die Frage nach elterlichem Engagement in der Medienerziehung der betroffenen Kinder auf. Da die Eltern im Rahmen der Schülerbefragung 2005 nicht direkt befragt werden konnten, wurden den Kindern einzelne Aussagen zur Medienerziehung durch ihre Eltern vorgelegt. Dabei konnten Sie getrennt für die Bereiche Fernsehkonsum und Computer- bzw. Videospielnutzung angeben, inwieweit ihre Eltern Interesse an den medialen Aktivitäten ihrer Kinder zeigen, ob in den Familien klare Regeln bezüglich zeitlicher Begrenzungen für Fernseh- bzw. Videospielnutzung gelten und ob elterliche Vorgaben zu den erlaubten Medieninhalten existieren. Außerdem wurden die Kinder gefragt, ob sie von ihren Eltern Computerspiele bekommen, für die sie eigentlich noch nicht alt genug sind (14,9 Prozent bejahten diese Frage). Aus diesen verschiedenen Dimensionen möglicher erzieherischer (Nicht-)Maßnahmen wurde getrennt für die „Medienerziehung Computerspiele“ und die „Medienerziehung Fernsehen“ ein vierstufiger Index gebildet, der für beide Bereiche anzeigt, inwieweit in den Familien der Schüler/innen Medienerziehung praktiziert wird.

Es zeigte sich zunächst, dass Medienerziehung für den Bereich des Fernsehens stärker in den Familien verankert zu sein scheint, als dies bei den Computerspielen der Fall ist (siehe Abbildung 15). Während 42,1 Prozent der Kinder ein durchgängiges Medienerziehungsverhalten ihrer Eltern für den Bereich des Fernsehens berichteten (Interesse am Fernsehkonsum der Kinder gepaart mit klaren zeitlichen und inhaltlichen Vorgaben), berichteten ein solches - aus medienpädagogischer Sicht wün-

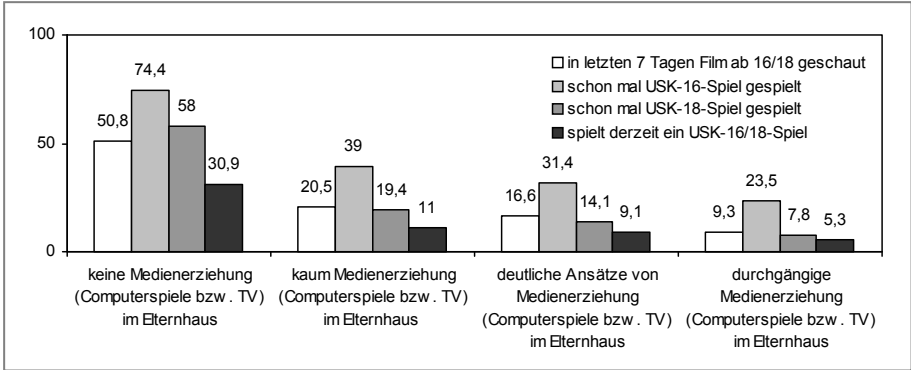
schenswertes - Verhalten der Eltern für den Bereich der Computerspiele etwas weniger Kinder (38,9 %). Sehr viel deutlicher fällt der Unterschied zwischen beiden Medien am anderen Ende des elterlichen Medienerziehungsverhaltens aus, nämlich dort, wo Eltern gar nicht medienerzieherisch tätig werden. In 8,8 Prozent der Familien findet keine Medienerziehung zum Fernsehverhalten statt, während weitaus mehr Kinder, ein knappes Viertel, ein solch achtloses Verhalten ihrer Eltern angab, wenn es um Computer- und Videospiele geht.

Abbildung 15: Medienerziehung (Computerspiele bzw. Fernsehen) im Elternhaus



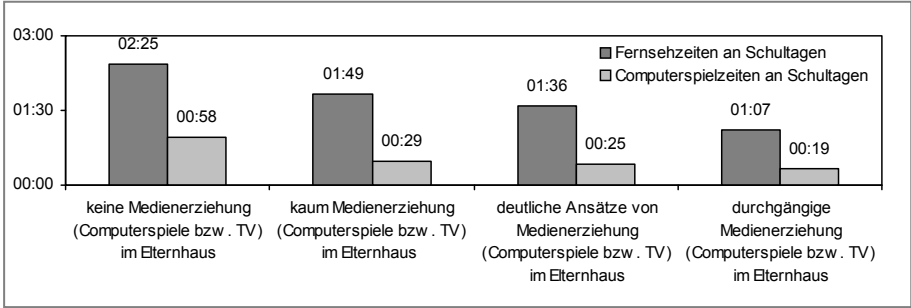
In Abbildung 16 wird deutlich, dass fehlendes elterliches Interesse und fehlende klare Mediennutzungsregeln sich deutlich im Mediennutzungsverhalten der Kinder niederschlagen. So haben Kinder ohne Fernseherziehung in der Familie fünfmal häufiger in der Woche vor der Befragung Filme im Fernsehen angeschaut, die erst ab 16 bzw. 18 Jahren freigegeben sind.

Abbildung 16: Spielen von nicht altersgerechten Computer-/Videospielen (in %), nach Medienerziehung (Computerspiele bzw. Fernsehen) im Elternhaus



Bei den Computerspielen zeigt sich ein ähnliches Bild. Sowohl die Angaben der Kinder zu Erfahrungen mit Computerspielen „ab 16“ bzw. „ohne Jugendfreigabe“ differieren deutlich nach Ausmaß der elterlichen Medienerziehung, wie auch die Angaben der Kinder darüber, ob sie zum Befragungszeitpunkt ein Computerspiel nutzten, das erst an ältere Jugendliche oder Erwachsene verkauft werden darf. Während lediglich 5,3 Prozent der Kinder angaben aktuell ein solches Spiel zu spielen, waren es bei denjenigen Kindern ohne jegliche elterliche Einflussnahme 30,9 Prozent. Auch die Mediennutzungszeiten von Kindern mit verschiedener elterlicher Medienerziehung unterscheiden sich ganz erheblich (vgl. Abbildung 17). Da ein durchgängiges Medienerziehungskonzept immer auch zeitliche Begrenzungen enthält, verwundert es kaum, dass Kinder ohne Medienerziehung im Elternhaus deutlich mehr als doppelt so lange Computer spielen und fernsehen als Kinder mit durchgängiger Medienerziehung.

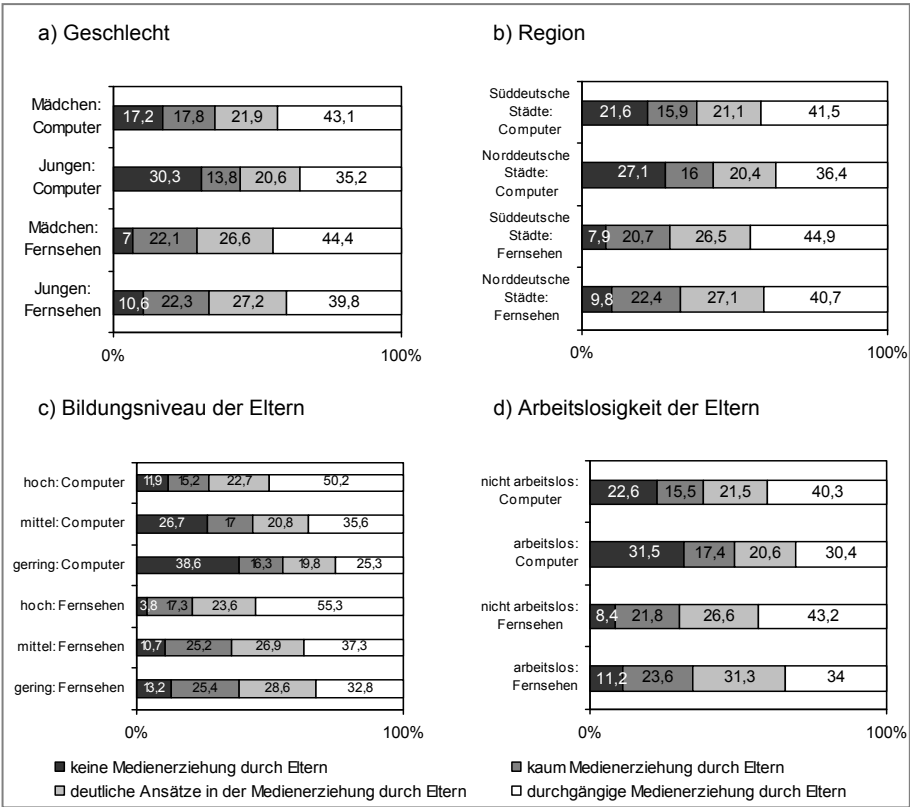
Abbildung 17: Medienzeiten an Schultagen (in hh:mm) nach Medienerziehung (Computerspiele bzw. Fernsehen) im Elternhaus



Interessant erscheint im Hinblick auf die Unterschiede zwischen den verschiedenen Gruppen hinsichtlich sowohl inhaltlicher als zeitlicher Mediennutzungsmuster vor allem ein Aspekt: Zwar ist ein durchgängiges Medienerziehungskonzept im Elternhaus immer der Idealfall mit den besten Resultaten, der größte graduelle Unterschied bezüglich der zeitlichen Ausdehnung der Mediennutzung und der Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Medien besteht aber zwischen der Gruppe der Kinder ohne Medienerziehung und derjenigen, in der nur Ansätze von Medienerziehung („kaum Medienerziehung“) zu finden sind. Dieses Ergebnis lässt sich durchaus so interpretieren, dass bereits eine gewisse Sensibilisierung von Eltern für das Mediennutzungsverhalten ihrer Kinder deutliche Erfolge zeitigen könnte.

Im Hinblick auf die positiven Zusammenhänge zwischen Medienerziehung und den Mediennutzungsmustern der Kinder stellt sich die Frage, ob es große Differenzen in der Medienerziehung zwischen verschiedenen Gruppen von Kindern gibt. In Abbildung 18 ist zu erkennen, dass dies tatsächlich der Fall ist.

Abbildung 18: Elterliches Medienerziehungsverhalten (Computer/Fernsehen in Prozent) nach...



Jungen berichten weitaus häufiger über fehlende Medienerziehung im Elternhaus als Mädchen (besonders deutlich bei den Computerspielen, 30,3 % gegenüber 17,2 %), in den süddeutschen Regionen findet mehr aktive Medienerziehung statt als in den norddeutschen Regionen, hoch gebildete Eltern achten deutlich stärker auf die Medienerziehung ihrer Kinder als mittel oder gering gebildete Eltern und in von Arbeitslosigkeit betroffenen Familien wird deutlich weniger auf die Mediennutzung der Kinder geachtet als in anderen Haushalten. Besonders der Jungen-Mädchen-Unterschied erscheint problematisch, da Jungen aufgrund ihrer weitaus stärker ausgeprägten Vorliebe für Medieninhalte mit entwicklungsbeeinträchtigendem Potential in besonderer Weise in ihrer Mediennutzung begleitet werden müssten.

4.3 Ergebnisse der Befragung der Neuntklässler

4.3.1 Medienausstattung

Die Medienausstattung in den Zimmern der befragten Neuntklässler übersteigt diejenige der Schülerinnen und Schüler vierter Klassen ganz erheblich. Während die Besitzquote eines eigenen Fernsehers mit 64,9 Prozent diejenige der Viertklässler (36,1 %) mit fast 30 Prozent am deutlichsten übertrifft, liegen die Neuntklässler beim Besitz von Spielkonsolen (39,9 %) um rund 13, bei den Computern (57,9 %) um fast 20 Prozent über den Befragten der vierten Klassen.

Tabelle 11: Verteilung des Gerätebesitzes sowie der Medienzeiten (TV und PC-/Videospielzeit) nach Befragungsregion, 9. Jahrgangsstufe

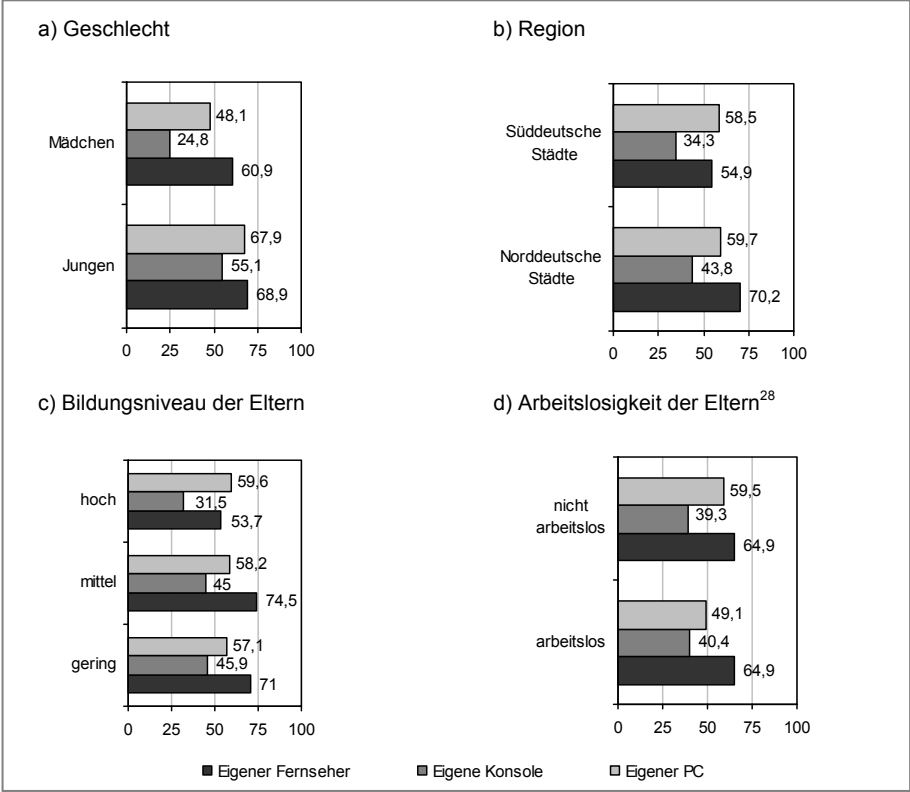
	N	TV im Zimmer	Konsole im Zimmer	PC im Zimmer	Fernseh- und Videozeit an Schultagen	PC-Videospielzeit an Schultagen
Dortmund	2.352	75,2	50,6	61,1	2:26	0:59
Kassel	1.659	65,3	38,5	59,9	2:11	0:51
München	2.846	58,2	35,4	59,7	2:04	0:44
Oldenburg	1.364	67,4	38,3	57,1	2:04	0:57
Peine	1.164	76,4	45,6	56,6	2:36	1:02
Schwäbisch-Gmünd	740	46,6	29,7	50,7	2:08	0:53
Soltau-Fallingb.ostel	1.510	72,8	41,0	49,6	2:29	1:03
Stuttgart	2.231	53,3	34,3	59,7	2:01	0:48
Lehrte	435	74,7	48,5	60,5	2:14	1:01
Gesamt	14.301	64,9	39,9	57,9	2:14	0:54

Die regionalen Unterschiede beim Mediengerätebesitz sind weiterhin beträchtlich, jedoch nicht so stark ausgeprägt wie bei den Befragten der vierten Klassen. Die Spitzenwerte beim Besitz von Konsolen und Computern in den Jugendzimmern erreicht wie in den vierten Klassen die Dortmunder Schülerschaft, beim Fernsehbesitz liegen Jugendliche aus Dortmund mit 75,2 Prozent knapp hinter den Neuntklässlern aus Peine (76,4 %). Auch bei Schülerinnen und Schülern neunter Klassen zeigt sich die Tendenz, dass die Geräteausstattung in den süddeutschen Erhebungsregionen – zumindest beim Fernsehen und den Spielkonsolen – recht deutlich unter derjenigen norddeutscher Befragungsgebiete liegt. Beim Computerbesitz sind diese Unterschiede dagegen fast vollständig nivelliert (vgl. auch Abbildung 19).

Auch bei den Schülerinnen und Schülern neunter Klassen zeigen sich deutliche Unterschiede bei der Medienausstattung zwischen Mädchen und Jungen. Mehr als zwei Drittel der befragten Jungen berichten, einen eigenen Fernseher zu besitzen (68,9 %), bei den Mädchen sind es 60,8 Prozent. Dabei ist der Geschlechterunterschied beim Fernsehbesitz noch am wenigsten ausgeprägt und hat sich im Vergleich zu den Daten der Viertklässler sogar verringert (Viertklässler: Jungen: 41,8 %; Mädchen 30,5 %). Beim Besitz eines Computers bzw. einer Spielkonsole sind die Unterschiede zwischen den Geschlechtern sogar größer geworden als bei den Viertklässlern. Rund ein Viertel der Mädchen (24,8 %) aber 55,1 Prozent der Jungen geben an,

eine Spielkonsole im Zimmer zu haben. Etwas weniger als die Hälfte (48,1 %) der Mädchen aber zwei Drittel der Jungen besitzt einen Computer.

Abbildung 19: Geräte im eigenen Zimmer (9. Klasse, Angaben in Prozent) nach...

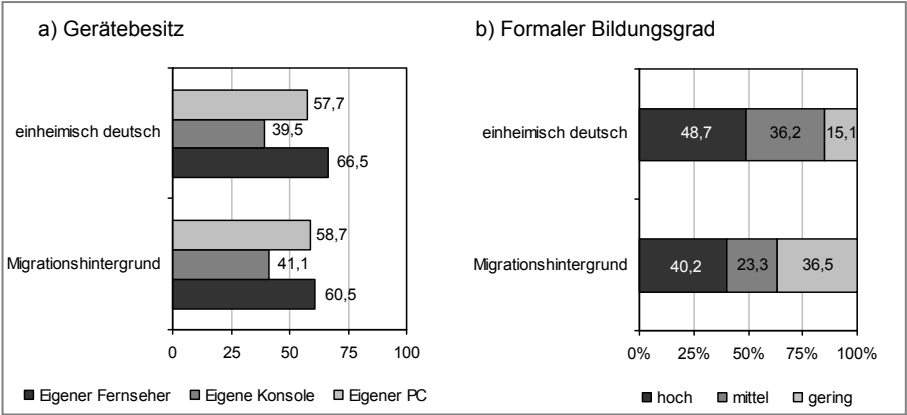


Bemerkenswert erscheint, auch im Vergleich mit den Angaben der Viertklässler aus den gleichen Regionen, der Medienausstattungsvergleich zwischen Neuntklässlerinnen und Neuntklässlern aus Elternhäusern mit unterschiedlichem Sozialstatus der Eltern. Hier wurde einerseits die formale Bildung der Eltern erhoben sowie eine bestehende Arbeitslosigkeit der Eltern (beides nach Angaben der befragten Schüler/innen).

28 Zur Bildung dieses Indikators wurden die Antworten auf die Fragen, ob die Familie derzeit Sozialhilfe erhält bzw. ob der Vater derzeit arbeitslos ist, zusammengefasst. Wenn es keinen Vater im Haushalt gibt, wenn der Schüler keine Angaben zum Vater gemacht hat oder wenn der Vater Rentner, in Umschulung oder Hausmann ist, wurde eine mögliche Arbeitslosigkeit der Mutter berücksichtigt.

Hinsichtlich des Fernsehgerätebesitzes der Schülerinnen und Schüler ergeben sich bei der Unterscheidung zwischen Befragten aus von Arbeitslosigkeit betroffenen Familien bzw. aus Familien, in denen die Eltern arbeiten gehen, keine Unterschiede. Auch zeigt sich zwischen Schülerinnen und Schülern aus Elternhäusern mit geringem und mit mittlerem formalem Bildungshintergrund der Eltern kein deutlicher Unterschied. Lediglich Neuntklässler aus Familien mit hohem Bildungsstatus der Eltern weisen beim Fernsehbesitz (53,7 %) eine deutlich geringere Ausstattungsquote auf als die anderen Jugendlichen. Ähnliches zeigt sich für den Besitz von Spielkonsolen: Keine nennenswerten Unterschiede zwischen Schülern aus von Arbeitslosigkeit betroffenen Familien und den anderen; bei der Unterscheidung nach dem Bildungsniveau der Eltern fallen lediglich Befragte aus Familien mit hohem formalen Bildungshintergrund durch eine deutlich niedrigere Ausstattungsquote auf. Erheblich stärkere Ausstattungsunterschiede zeigen sich beim Computer. Während es hier kaum Unterschiede nach formalem Bildungshintergrund der Eltern gibt, ergibt die Differenzierung der Schüler/innen nach Arbeitslosigkeit ihrer Eltern Abweichungen zwischen den Gruppen von rund zehn Prozent. Jugendliche, deren Familien von Arbeitslosigkeit betroffen sind, haben deutlich seltener einen Computer im eigenen Zimmer.

Abbildung 20: Gerätebesitz und Bildungsniveau der Eltern (in Prozent) nach Herkunft



Ein wiederum anderes Bild als noch bei den Viertklässlern ergibt sich bei der Betrachtung des Mediengerätebesitzes nach dem ethnischen Hintergrund der befragten Neuntklässler/innen. Ein bemerkenswerter Ausstattungsunterschied zeigt sich hier lediglich beim Fernsehbesitz. Anders aber, als bei der Gruppe der Viertklässler, in der Kinder mit Migrationshintergrund durch einen höheren Mediengerätebesitz auffielen, haben bei den Neuntklässlern die einheimisch deutschen Jugendlichen sogar häufiger einen Fernseher im Zimmer, und dies, obwohl bei den Familien mit Migrationshintergrund der Anteil der hoch gebildeten Eltern deutlich niedriger ist, als bei einheimisch deutschen Familien (vgl. Abbildung 20).

Um den Zusammenhang zwischen ethnischem Hintergrund, formalem Bildungsniveau im Elternhaus und dem Gerätebesitz der Schülerinnen und Schüler näher zu beleuchten, wurde der Mediengerätebesitz in Tabelle 12 nach Bildungshintergrund und ethnischem Hintergrund der Familie gleichzeitig betrachtet.

Tabelle 12: Zusammenhang zwischen ethnischer Zugehörigkeit und Mediengerätebesitz bei Kontrolle der formalen Bildung der Eltern

	formaler Bildungs- grad im Elternhaus	Gerätebesitz ein- heimisch deut- scher Jugendlicher (in %)	Gerätebesitz von Jugendlichen mit Migrationshinter- grund (in %)	Zusammenhang zwischen Gerä- tebesitz und Migrations- hintergrund (Phi-Koeffizient)
Eigener Fernse- her im Zimmer	hoch	52,5	58,8	0.050**
	mittel	75,8	67,4	- 0.071**
	gering	80,5	57,9	- 0.245**
Eigene Spielkon- sole im Zimmer	hoch	29,2	40,9	0.100**
	mittel	45,2	43,7	- 0,11 ^{n.s.}
	gering	50,3	40,0	-0.102**
Eigener Compu- ter im Zimmer	hoch	58,8	62,8	0.032*
	mittel	57,8	60,3	0,019 ^{n.s.}
	gering	58,3	55,8	- 0,025 ^{n.s.}

n.s. = nicht signifikant; * auf dem Niveau von $p < .05$ signifikant; ** auf dem Niveau von $p < .01$ signifikant

Hier ergeben sich interessante Unterschiede zwischen einheimisch deutschen Jugendlichen und solchen aus Familien mit Migrationshintergrund. Beim Fernseher- und Konsolenbesitz unter einheimisch deutschen Jugendlichen ist die einfache Regel zu erkennen, dass mit höherem Bildungshintergrund im Elternhaus die Ausstattung mit Unterhaltungsmediengeräten sinkt. Bei den Migranten zeigt sich dagegen, dass Jugendliche aus Familien mit mittlerem Bildungshintergrund die höchste Geräteausstattung aufweisen und Schüler/innen aus Elternhäusern mit niedrigem formalem Bildungsniveau sogar über die wenigsten eigenen Geräte verfügen. Im Ergebnis besitzen damit Migrantenkinder aus Familien mit hohem formalem Bildungsniveau häufiger solche Geräte verfügen als deutsche Jugendliche aus vergleichbaren Familien. In Familien mit geringem Bildungsniveau zeigt sich dagegen das umgekehrte Bild. Einheimisch deutsche Jugendliche haben häufiger einen eigenen Fernseher, eine eigene Spielkonsole und einen eigenen Computer als vergleichbare Migranten.

Eine Erklärung für diese Befunde könnte möglicherweise sein, dass bei Migrantenfamilien mit höherem formalem Bildungsniveau eine breite Geräteausstattung aus Sicht der Eltern ein für Jugendliche wichtiges Statussymbol darstellt. Bei einheimisch deutschen Familien dieses Bildungsniveaus ist dies eher nicht der Fall. Dort wird besonders in höher gebildeten Schichten der Besitz elektronischer Mediengeräte eher skeptisch gesehen. In Familien mit geringem Bildungsniveau der Eltern dagegen ist ein Faktor zu berücksichtigen, der bisher noch nicht erwähnt wurde: Der Besitz eines eigenen Zimmers. Während 88,8 Prozent der einheimisch deutschen Jugendlichen aus Familien mit niedrigem formalem Bildungsniveau über ein eigenes Zimmer verfügen, ist dies bei der vergleichbaren Gruppe der Jugendlichen mit

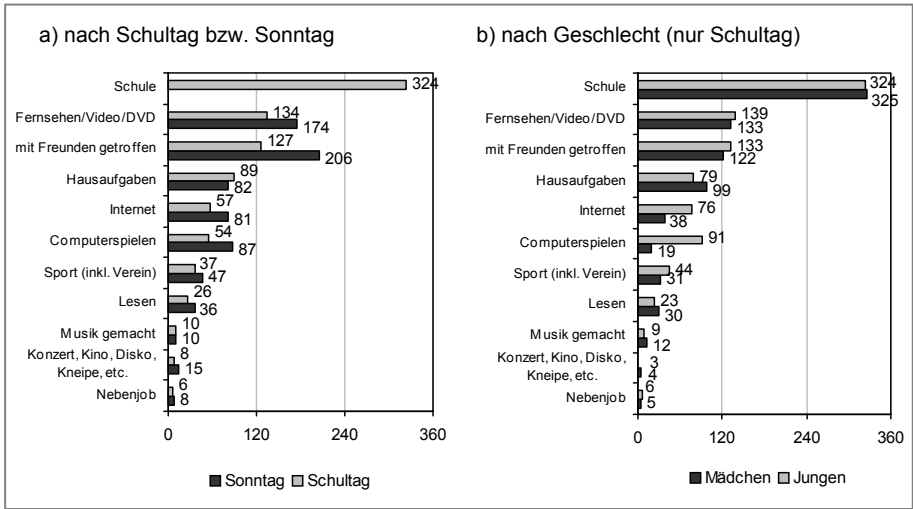
Migrationshintergrund nur zu 51,3 Prozent der Fall. Da ein eigenes Zimmer in der Regel auch mit höherem Gerätebesitz einhergeht, verwundert es kaum, dass bei den Jugendlichen mit Migrationshintergrund die Geräteausstattungsquote vergleichsweise niedrig ist. Die relativ niedrige Quote der Jugendlichen mit Migrationshintergrund, die über ein eigenes Zimmer verfügt, ist darüber hinaus auch ein Anzeichen für eine materielle Schlechterstellung dieser Gruppe. Während bei deutschen Jugendlichen ein niedriger sozialer Status offensichtlich nicht dazu führt, dass keine Mediengeräte angeschafft werden (können), mag bei einigen Migrantenfamilien die finanzielle Lage derart angespannt sein, dass selbst Anschaffungen wie ein eigener Fernseher oder eine eigene Spielkonsole nicht möglich sind.

4.3.2 Medienzeiten

Schülerinnen und Schüler der neunten Klasse unterscheiden sich in ihrer Freizeitgestaltung gegenüber den in Kapitel 4.2 betrachteten Viertklässlern vor allem durch ein breiteres „Menü“ an verschiedenen Freizeittätigkeiten und deutlich höhere Nutzungszeiten elektronischer Medien. Sowohl das Computerspielen als auch Fernsehen, Video und DVD schauen nehmen einen erheblich breiteren Raum ein als noch bei den Viertklässlern. Als neues relevantes elektronisches Medium kommt für diese Altersgruppe das Internet hinzu, das an Schultagen immerhin fast eine Stunde genutzt wird (57 Minuten, vgl. Abbildung 21) und an Wochenenden sogar 81 Minuten. Deutlich höher als bei den parallel befragten Viertklässlern fallen die Fernsehnutzungs- und Computerspielzeiten der Neuntklässler aus. Mit 134 Minuten an einem Schultag liegen sie rund eine Dreiviertelstunde über der täglichen Fernsehzeit der Grundschüler (90 Minuten) und mit durchschnittlich 54 Minuten Computerspielzeit an einem Schultag um immerhin 25 Minuten über der Computerspielzeit der Viertklässler.

Bei der Rezeption von Fernseh- Video- und DVD-Inhalten zeigt sich zumindest in der Quantität der Nutzung im Vergleich von weiblichen und männlichen Schülern im Unterschied zu den Viertklässlern eine Annäherung zwischen den Geschlechtern. Mit 133 Minuten (Mädchen) und 139 Minuten (Jungen) liegen Schülerinnen und Schüler der neunten Klasse bei dieser Form der Mediennutzung fast gleich auf. Bei den Computerspielen hingegen vergrößert sich im Vergleich zu Schülerinnen und Schülern der vierten Klassen der Abstand zwischen den Geschlechtern deutlich. Während die Mädchen mit 19 Minuten Spielzeit an Schultagen fast genau auf dem zeitlichen Niveau von Viertklässlerinnen (15 Minuten) liegen, nutzen Jungen mit 91 Minuten Spielzeit an Schultagen dieses Medium mehr als doppelt so lange als männliche Viertklässler (43 Minuten).

Abbildung 21: Das Zeitbudget eines Neuntklässlers (in Minuten)

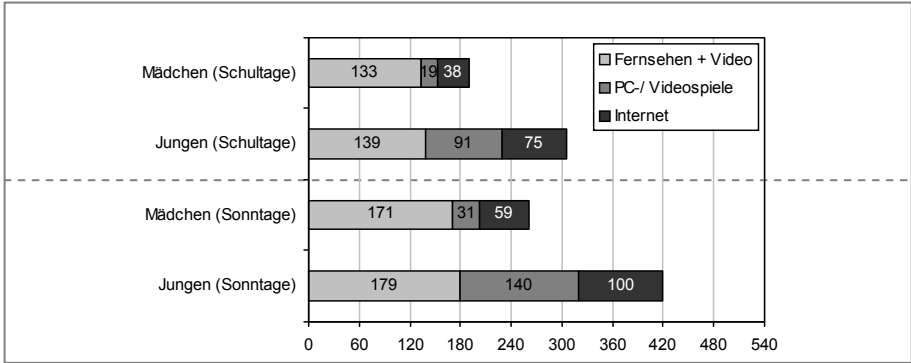


Männliche Neuntklässler nutzen Computerspiele an Sonntagen deutlich länger als an Schultagen (vgl. Abbildung 22). Dabei fällt die Steigerung der Spielzeit im Vergleich zu den Mädchen der neunten Klassen deutlich stärker aus. Die Computerspielzeit von männlichen Neuntklässlern erhöht sich am Sonntag im Vergleich zu normalen Schultagen von 91 auf 140 Minuten, eine Steigerung um 49 Minuten. Mädchen spielen hingegen mit durchschnittlich 31 Minuten an Sonntagen nur 12 Minuten länger als an Schultagen. Im Vergleich zu allen anderen Freizeitaktivitäten ist Computerspielen damit das Merkmal, in dem sich männliche und weibliche Schüler am stärksten voneinander unterscheiden. Für die in die Neuntklassbefragung mit aufgenommene Tätigkeit Internetnutzung zeigt sich ferner, dass Jungen mit 75 Minuten täglicher Nutzungszeit das Internet an Schultagen doppelt so lange nutzen wie Mädchen, am Wochenende sogar dreimal so lange (Jungen: 180 Minuten, Mädchen: 59 Minuten). Dies hängt auch damit zusammen, dass bei der Internetnutzung nicht zwischen verschiedenen Onlinetätigkeiten unterschieden wurde und somit das Spielen von Computerspielen über das Internet sowohl bei der Computerspielzeit als auch bei der Internetzeit erfasst wird. Da die gängigsten Computerspiele mit Internetverbindung oft auf eine männliche Zielgruppe zugeschnitten sind (z. B. *Counter Strike*, *World of Warcraft*), weisen Jungen diese hohen Internetzeiten auf.

In Abbildung 22 wurden die drei relevantesten medialen Freizeitaktivitäten der Neuntklässler, i. e. Fernsehen/Video/DVD schauen, Computerspielen und Internetnutzung getrennt für beide Geschlechter an Schul- und an Sonntagen aufaddiert. In der Summe von Computerspielen, Internetnutzung und Fernsehen/Video/DVD ergibt sich für Jungen an Sonntagen eine durchschnittliche Medienzeit von 419 Minuten, also fast sieben Stunden. Die Medienzeit der Mädchen beträgt an Sonntagen dagegen lediglich 261 Minuten, also vier Stunden 21 Minuten, ein Wert, den die

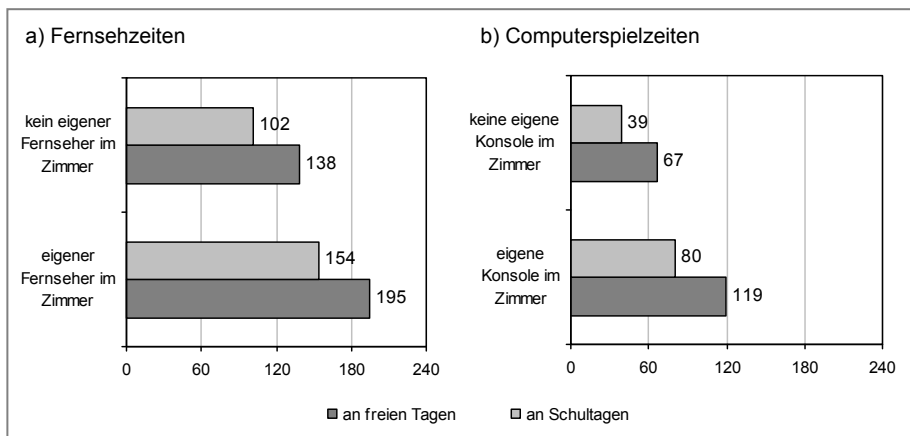
Jungen bereits an normalen Schultagen mit 305 Minuten deutlich übertreffen (Mädchen an Schultagen: 190 Minuten). Bei diesen Medienzeiten ist aber zu beachten, dass sich die einzelnen Tätigkeiten durchaus überschneiden können und dass das Fernsehen bei vielen Jugendlichen als „Nebenbei-Medium“ fungiert, welches lediglich die Hintergrundkulisse für andere Tätigkeiten, etwa auch das Surfen im Internet, liefert, so dass eine additive Verknüpfung der einzelnen Tätigkeiten eine durchschnittliche Maximalzeit darstellt.

Abbildung 22: Das Zeitbudget (in Minuten) eines Neuntklässlers an einem durchschnittlichen Schultag bzw. Sonntag



Als ein weiterer Einflussfaktor in Bezug auf die Medienzeiten zeigt sich auch für die Neuntklässler die Mediengeräteausstattung (siehe Abbildung 23). Der bereits für die Viertklässler beschriebene Zusammenhang zwischen höherer Mediengeräteausstattung und längeren Mediennutzungszeiten (vgl. Abbildung 7) konnte auch für die neunte Klasse bestätigt werden. So geht der Besitz einer eigenen Spielkonsole oder eines eigenen Fernsehgerätes im Zimmer mit einer deutlich intensiveren Nutzung des entsprechenden Mediums einher. Befindet sich eine eigene Spielkonsole im Jugendzimmer, steigt die Nutzungszeit an Schultagen um den Faktor 2,1 und an freien Tagen um den Faktor 1,8. Beim Fernsehen erhöht sich durch das eigene Gerät im Zimmer die Medienzeit an Schultagen um 52 Minuten und freien Tagen um 57 Minuten.

Abbildung 23: Unterschiede in den Medienzeiten (in Minuten) nach Gerätebesitz im Jugendzimmer²⁹



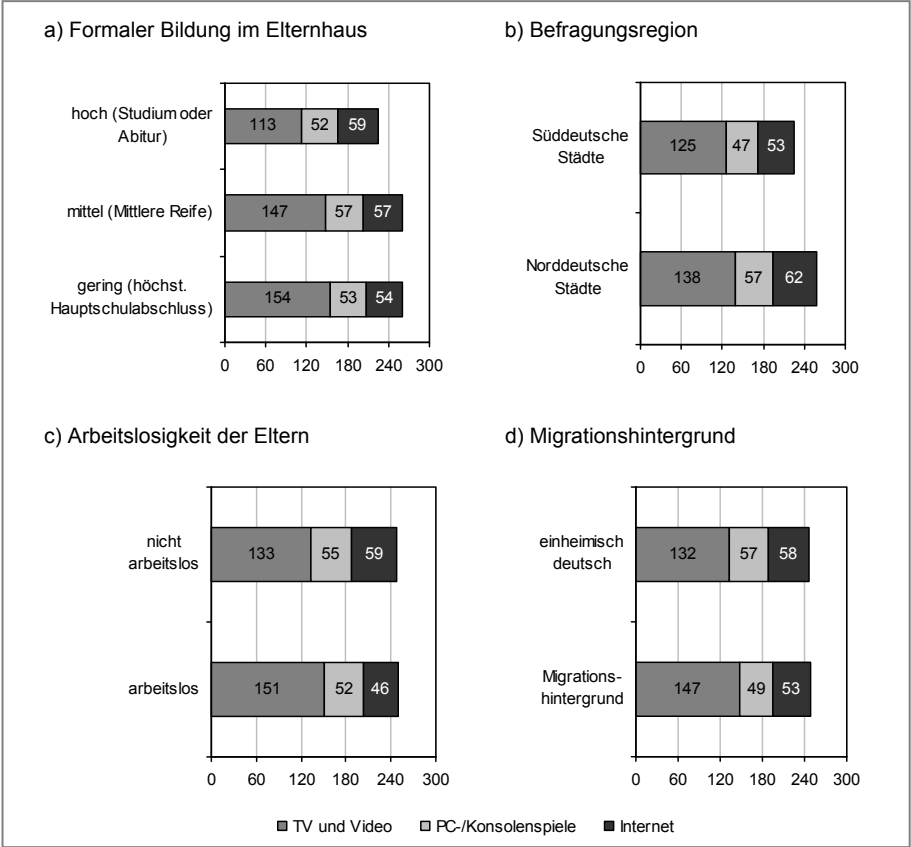
Die augenscheinliche Beziehung zwischen dem Besitz von Mediengeräten und einer damit einhergehenden Erhöhung der Medienzeiten kann somit zwar auch für die neunten Klassen einen Beitrag zur Erklärung der deutlich unterschiedlichen Nutzungszeiten von Jungen und Mädchen liefern, für andere Gruppierungsmerkmale ist dieser Beitrag jedoch nicht so eindeutig und muss differenzierter betrachtet werden (vgl. Abbildung 24). Im Gegensatz zu den vierten Klassen zeigen sich in der Befragung der Neuntklässler neben deutlichen Geschlechtsunterschieden nur leichte regionale Unterschiede in der Ausstattung mit Mediengeräten. Ausstattungsunterschiede bezüglich des formalen Bildungshintergrundes sowie der Arbeitslosigkeit der Eltern können nicht beobachtet werden. Dementsprechend sind aufgrund der nicht gefundenen Ausstattungsunterschiede auch keine oder nur geringfügige Unterschiede in den Mediennutzungszeiten zwischen Schülerinnen und Schülern aus Elternhäusern mit verschiedener formaler Bildung und zwischen Schülerinnen und Schülern nach Arbeitslosigkeit der Eltern zu erwarten.

Beim Vergleich norddeutscher und süddeutscher Befragungsregionen zeigt sich auch für die neunten Klassen der aufgrund der unterschiedlichen Medienausstattung zu erwartende Befund: Süddeutsche Schüler und Schülerinnen verbringen mit 225 Minuten täglicher Medienzeit an Schultagen ca. eine halbe Stunde weniger vor elektronischen Bildschirmmedien als norddeutsche Neuntklässler. Vergleicht man die Mediennutzungszeiten von Schülerinnen und Schülern aus Elternhäusern mit verschiedener formaler Bildung, von Schülerinnen und Schülern nach Arbeitslosigkeit der Eltern sowie von einheimischen deutschen und Schülerinnen und Schülern mit Migrationshintergrund, so zeigen sich keine oder nur geringfügige Unterschiede

29 Univariate Varianzanalytische Auswertung: Fernseher im eigenen Zimmer (ja/nein), $F(1/14148) = 439,31$, $p < .001$, $\varepsilon = .18$; Spielkonsole im eigenen Zimmer (ja/nein), $F(1/14148) = 504,667$, $p < .001$, $\varepsilon = .19$.

in den Gesamtmediennutzungszeiten von Fernsehen, Computerspielen und Internet. Am deutlichsten treten für diese drei Gruppierungen noch die Unterschiede in den Fernsehnutzungszeiten hervor. Computerspielen und Internetnutzung sind über die unterschiedlichen Subgruppen annähernd vergleichbar, wobei in Bezug auf die Internetnutzung beispielsweise nicht die genaue Art der Nutzung erhoben wurde, z. B. Chatten, Surfen, für Schule recherchieren etc., die sich in den unterschiedlichen Subgruppen deutlich unterscheiden kann.

Abbildung 24: Mediennutzungszeiten an Schultagen (in Minuten) nach...



Die Lieblingsspiele der Neuntklässler

Genau wie die Schüler und Schülerinnen der vierten Klassen wurden auch die Neuntklässler nach den drei Computer- bzw. Konsolenspielen gefragt, die sie zurzeit am häufigsten spielen. In Tabelle 13 sind die zehn am häufigsten genannten Spieletitel aufgelistet, wobei Spieleserien und Spielerweiterungen bzw. Updates von Spielen immer unter dem Hauptnamen des Spieles zusammengefasst sind.

Tabelle 13: Meist gespielte Spiele (geordnet nach Häufigkeit der Nennung)

Titel des Spiels	Genre	USK-Freigabe	Häufigkeit	Prozent
<i>Die Sims</i> (Teil 1 oder 2 sowie Erweiterungen)	Simulation	ohne Altersbeschränkung	2.321	16,2 (♂: 2,6; ♀: 29,7)
<i>Need for Speed</i> (alle Folgen und Erweiterungen)	Arcade-Racer	meist ohne Altersbeschränkung; Need for Speed Most Wanted: zumeist ab 12 Jahren	2.060	14,4 (♂: 22,3; ♀: 6,6)
<i>Counter Strike</i> (alle Folgen)	Shooter	ab 16 Jahren oder keine Jugendfreigabe	2.000	14,0 (♂: 25,8; ♀: 2,2)
<i>Grand Theft Auto (GTA)</i> (alle Folgen)	Genremix	meist ab 16 Jahren	1.522	10,6 (♂: 17,8; ♀: 3,5)
<i>FIFA (Football)</i> (alle Jahrgänge)	Sportspiel	ohne Altersbeschränkung	1.192	8,3 (♂: 15,5; ♀: 1,2)
<i>Solitär</i>	Denkspiel	ohne Altersbeschränkung	856	6,0 (♂: 0,7; ♀: 11,2)
<i>Warcraft</i> (alle Folgen)	Strategie	ab 12 oder 16 Jahren	633	4,4 (♂: 8,3; ♀: 0,6)
<i>Half Life</i> (Teil 1 oder 2)	Shooter	meist ab 16 Jahren	474	3,3 (♂: 6,3; ♀: 0,4)
<i>Fussball Manager</i> (alle Jahrgänge)	Management	ohne Altersbeschränkung	388	2,7 (♂: 5,1; ♀: 0,3)
<i>Call of Duty</i> (Teil 1 und 2)	Shooter	keine Jugendfreigabe	368	2,6 (♂: 4,9; ♀: 0,2)
<i>World of Warcraft</i> (außerhalb der Rangreihe)	Rollenspiel	Ab 12 Jahren	250	1,7 (♂: 3,3; ♀: 0,2)

Wie bei den Viertklässlern liegt auch bei Schülern und Schülerinnen der neunten Klassen die Spielreihe *Die Sims* klar an Nummer eins, was auch in dieser Altersgruppe durch ihre starke Beliebtheit bei den Mädchen bedingt ist. 29,7 Prozent aller Mädchen, aber nur 2,6 Prozent aller Jungen zählen dieses Spiel zu einem ihrer drei momentan am meisten gespielten Spiele. Mit *Need for Speed* und *GTA* sind zwei weitere Spiele unter den ersten vier Nennungen, die bereits bei den Viertklässlern in ihre Beliebtheit dort zu finden waren. Analog zur Befragung der vierten Klassen gibt es auch bei diesen beiden Spielen deutliche Unterschiede nach dem Geschlecht der Schüler. So zählen lediglich 6,6 Prozent aller Mädchen, aber 22,3 Prozent aller Jungen das Spiel *Need for Speed* zu ihren drei Lieblingsspielen. Für das Spiel *GTA* sind es 3,5 Prozent der Mädchen und 17,8 Prozent der Jungen. Letztlich erreicht mit dem

Spiel *Solitär* lediglich ein weiteres Spiel, das deutlich häufiger von Mädchen gespielt wird, eine Platzierung unter den Top 10 (Mädchen: 11,2 %; Jungen: 0,7 %), alle anderen Spiele werden klar von Jungen präferiert.

Insgesamt finden sich vier Spiele unter den zehn beliebtesten Spielen, die von der USK ab 16 Jahren frei gegeben worden sind oder aber keine Jugendfreigabe erhalten haben, drei First-Person-Shooter und ein Genremix, der aus der Third-Person-Sicht gespielt wird (*GTA*). Neu hinzugekommen ist zu den Top 4, im Vergleich zur vierten Klasse, der wohl bekannteste Titel aus dem Shooter-Genre, *Counter Strike*, das ganz eindeutig von den Jungen bevorzugt wird. So zählen 25,8 Prozent aller Jungen und nur 2,2 Prozent aller Mädchen dieses Spiel zu ihren drei Lieblingsspielen. Im Gegensatz zu den Spielpräferenzen der Viertklässler, handelt es sich bei allen Spielen der Top-Ten um Formate, die genuin für den Computer- oder Konsolenbereich entwickelt wurden. Cross-Mediale Produktionen wie etwa *Harry Potter* oder *Löwenzahn* finden sich nicht unter den zehn beliebtesten Spielen.

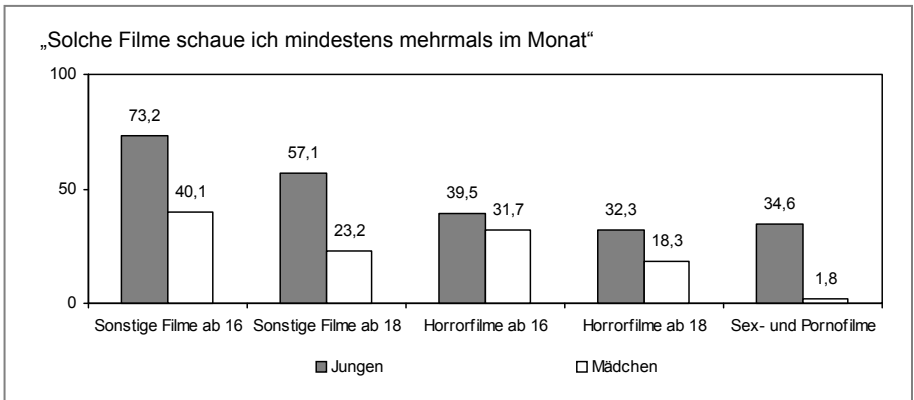
Filmgenrevorlieben der Neuntklässler

Im Themenkomplex Fernsehen wurden die Neuntklässler im Gegensatz zu den Schülern und Schülerinnen der vierten Klasse nicht bezüglich ihrer Senderpräferenzen befragt („Welche sind deine drei liebsten Fernsehprogramme?“), sondern nach dem Konsum bestimmter Genre: „Wie häufig schaust du zu Hause/bei Freunden die folgenden Arten von Spielfilmen, die erst ab 16 oder ab 18 sind?“. Als Kategorien standen zur Verfügung „Horrorfilme ab 16“, „Horrorfilme ab 18“, „Sex- und Pornofilme“, „sonstige Filme (z. B. Actionfilme, Thriller) ab 16“ und „sonstige Filme (z. B. Actionfilme, Thriller) ab 18“. Die Schülerinnen und Schüler konnten bei der Beantwortung zwischen den Abstufungen „nie“, „einmal im Monat oder seltener“, „mehrmals im Monat“, „mehrmals in der Woche“ und „jeden Tag“ wählen.

Insgesamt ergab sich folgende durchaus zu erwartende Rangreihe in der Häufigkeit der Nutzung: An erster Stelle liegen sonstige Filme ab 16, gefolgt von sonstigen Filmen ab 18. So geben 56,6 respektive 40,2 Prozent aller Jugendlichen an diese Filme mindestens mehrmals im Monat³⁰ zu schauen. An dritter und vierter Stelle finden sich Horrorfilme ab 16 (35,6 %) und Horrorfilme ab 18 (25,3 %). Am geringsten sind mit 18,2 Prozent aller Jugendlichen die Angaben zur Nutzungshäufigkeit von Sex- und Pornofilmen. Wie für die Computerspiele, zeigt sich jedoch auch für die Filmgenrevorlieben der Neuntklässler ein eindeutiger Geschlechtereffekt: Jungen schauen die gefragten Spielfilmgenres insgesamt deutlich häufiger als Mädchen. In Abbildung 25 sind deshalb für diejenigen Jugendlichen, die angeben mindestens mehrmals im Monat solche Filme zu schauen, die gewonnenen Ergebnisse getrennt nach Geschlecht und Genre abgetragen.

30 Die Antwortkategorien „mehrmals im Monat“, „mehrmals in der Woche“ und „jeden Tag“ wurden hierfür zu einer Kategorie zusammengefasst.

Abbildung 25: Medieninhalte nach Geschlecht (in Prozent)



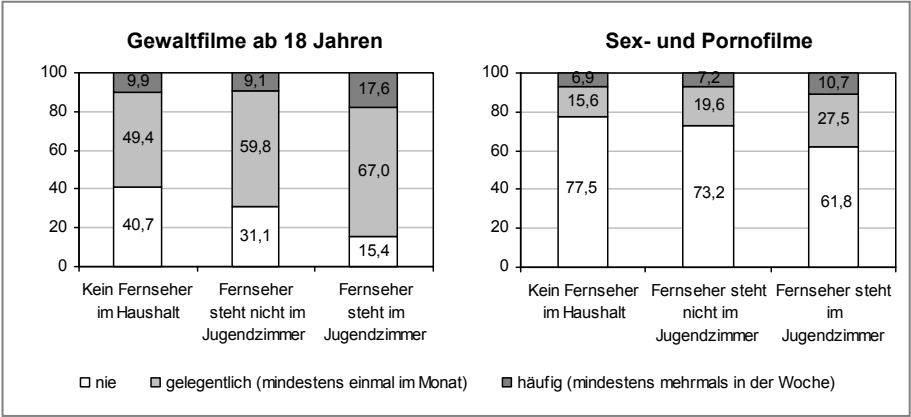
So ergibt der Geschlechtervergleich, dass mehr als doppelt so viele männliche (57,1 %) als weibliche (23,2 %) Jugendliche angeben sonstige Filme ab 18 (z. B. Action, Thriller) mindestens mehrmals im Monat zu schauen. Am klarsten fallen die Unterschiede bezüglich der Spielfilmvorlieben jedoch im Bereich der Sex- und Pornofilme aus. Insgesamt geben 34,6 Prozent aller männlichen Jugendlichen und nur 1,8 Prozent aller weiblichen Jugendlichen an mindestens mehrmals im Monat derartige Filme zu schauen. Deutlich geringere Unterschiede zeigen sich für Horrorfilme ab 18 (Jungen: 32,3 %; Mädchen: 18,3 %) und insbesondere für Horrorfilme ab 16 (Jungen: 39,5 %; Mädchen: 31,7 %). Letztere scheinen Jungen wie Mädchen fast gleichermaßen zu begeistern.

Medieninhalte und Geräteausstattung

Auch für die Neuntklässler hat sich der Zusammenhang zwischen der Geräteausstattung im Zimmer und erhöhten Mediennutzungszeiten klar bestätigt. Jugendliche ohne einen eigenen Fernseher schauen an Schultagen im Durchschnitt 1 Stunde und 42 Minuten und am Wochenende rund 3 Stunden fern. Der eigene Fernseher im Jugendzimmer erhöht die durchschnittlichen Fernsehzeiten an Schultagen um 52 und am Wochenende um 29 Minuten. Steht die Spielkonsole im Zimmer der Jugendlichen wird an Schultagen 1 Stunde und 20 Minuten und am Wochenende ca. 2 Stunden gespielt, was eine Erhöhung um 28 bzw. 39 Minuten im Vergleich zu den Jugendlichen ohne eigene Konsole im Zimmer ergibt. Dieser Zusammenhang kann aber, vergleichbar zu den Ergebnissen der Viertklässler, nicht nur bezüglich der Nutzungszeiten, sondern auch bei Betrachtung der konsumierten Inhalte beobachtet

werden. Um dies zu veranschaulichen wurde in Abbildung 26 die Nutzung³¹ von Gewaltfilmen ab 18 (sonstige Filme ab 18 und Horrorfilme ab 18) sowie Sex- und Pornofilmen getrennt nach Geräteausstattung im Jugendzimmer abgetragen. Die Antwortabstufungen „einmal im Monat oder seltener“ und „mehrmals im Monat“ wurden dabei zu der Kategorie gelegentlich (mindestens einmal im Monat), die Abstufungen „mehrmals in der Woche“ und „jeden Tag“ zu der Antwortkategorie häufig (mindestens mehrmals in der Woche) zusammengefasst.

Abbildung 26: Konsum von Gewaltfilmen ab 18 Jahren sowie Sex- und Pornofilmen nach Geräteausstattung (Fernseher) in Prozent³²



Die Abbildung zeigt, dass mit Verfügbarkeit des eigenen Fernsehgerätes im Jugendzimmer der Anteil derjenigen Jugendlichen, die angeben Gewaltfilme ab 18 bzw. Sex- und Pornofilme gelegentlich oder häufig zu schauen deutlich ansteigt. Steht der Fernseher im Jugendzimmer antworten 84,6 Prozent der Jugendlichen Gewaltfilme ab 18 und 38,2 Prozent der Jugendlichen Sex- und Pornofilme gelegentlich oder häufig und zu konsumieren. Steht der Fernseher nicht im eigenen Zimmer sinkt diese Quote auf 68,9 bzw. 26,8 Prozent. Die niedrigsten Nutzungshäufigkeiten (Gewaltfilme ab 18: 59,3 %; Sex- und Pornofilme: 22,5 %) werden dann angegeben,

31 Wie häufig schaust du zu Hause/bei Freunden die folgenden Arten von Spielfilmen, die erst ab 16 oder ab 18 sind?

32 Univariate Varianzanalytische Auswertung **Gewaltfilme ab 18** (AV: nie, 1-mal im Monat oder seltener, mehrmals im Monat, mehrmals in der Woche, jeden Tag): Fernseher (Kein Fernseher im Haushalt/Fernseher steht nicht im Jugendzimmer/Fernseher steht im Jugendzimmer), $F(2/13811) = 315,19, p < .001, \epsilon = .21$. Univariate Varianzanalytische Auswertung **Sex- und Pornofilme** (AV: nie, 1-mal im Monat oder seltener, mehrmals im Monat, mehrmals in der Woche, jeden Tag): Fernseher (Kein Fernseher im Haushalt/Fernseher steht nicht im Jugendzimmer/Fernseher steht im Jugendzimmer), $F(2/13759) = 82,245, p < .001, \epsilon = .11$.

wenn die Erreichbarkeit eines Fernseherers noch zusätzlich erschwert und kein Fernsehgerät im Haushalt³³ vorhanden ist.

Ähnliches zeigt sich auch im Bereich der Video- und Computerspiele, wenn man nach Spielen differenziert, die von der USK keine Jugendfreigabe erhalten haben bzw. von der BPjM indiziert wurden. Um eine Nutzungshäufigkeit dieser Video- und Computerspiele möglichst genau ermitteln zu können, wurden auch alle Schülerinnen und Schüler der neunten Klassen nach den Titeln der drei von ihnen zurzeit am häufigsten genutzten Computerspiele befragt.³⁴ Wie für die genannten Spieletitel der Viertklässler, wurden auch für die Spieletitel der Jugendlichen nachträglich die jeweiligen Altersfreigaben der USK bzw. eine Indizierung durch die BPjM recherchiert. Die Auswertung der von den Jugendlichen aktuell gespielten Spiele ergab, dass 2,2 Prozent der befragten Mädchen und 26,5 Prozent der Jungen zum Befragungszeitpunkt ein Spiel spielten, das keine Jugendfreigabe hat. 85,5 Prozent der Jungen und 28,8 Prozent der Mädchen gaben an, mindestens einmal in der Vergangenheit ein Spiel ohne Jugendfreigabe gespielt zu haben. Spiele, die auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) stehen, wurden auch in dieser Altersgruppe deutlich seltener genutzt. Nur 0,4 Prozent (32 Fälle) aller Mädchen der neunten Jahrgangsstufe und 4,4 Prozent (313 Fälle) aller Jungen zählen ein indiziertes Video- oder Computerspiel zu einem der drei Spiele, die sie momentan am meisten spielen.

Somit zeigt sich auch in den Befragungsdaten der neunten Jahrgangsstufe eine deutliche Diskrepanz zwischen den indizierten Spielen (dürfen nicht in der Öffentlichkeit beworben und ausgestellt werden) und den Spielen die keine Jugendfreigabe erhalten haben. Dürfen die Spiele in der Öffentlichkeit beworben und ausgestellt werden, werden sie auch deutlich häufiger von den Jugendlichen gespielt. Auch bei den Jugendlichen haben anscheinend indizierte Spiele wegen des Werbeverbots nur einen geringen Bekanntheitsgrad (vgl. Höynck, Möble, Kleimann, Pfeiffer & Rehbein, 2007).

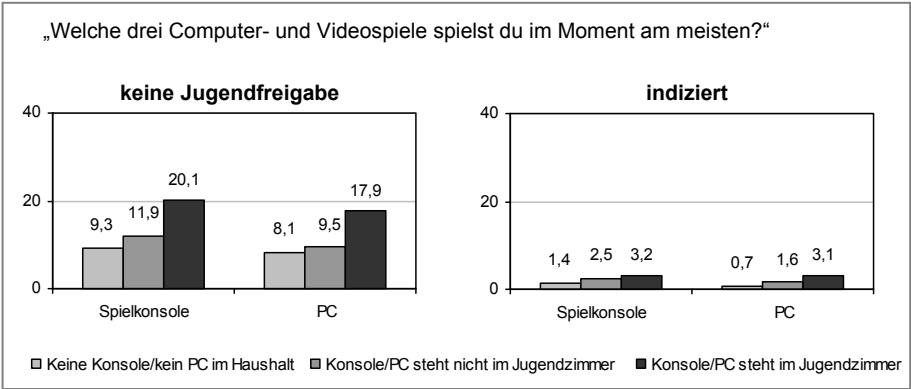
Betrachtet man nun die Nutzung von Video- und Computerspielen getrennt nach dem Besitz einer Spielkonsole (Keine Konsole im Haushalt, Konsole steht nicht im Jugendzimmer, Konsole steht im Jugendzimmer; siehe Abbildung 27), zeigt sich bei der Frage „Wie heißen die drei Computer- und Videospiele, die Du zurzeit am meisten spielst?“, dass die Jugendlichen mit eigener Spielkonsole Spiele ohne Jugendfreigabe rund zwei Mal häufiger spielen als die Jugendlichen ohne eine eigene Konsole (Mit Spielkonsole im Zimmer: 20,1 %; ohne Spielkonsole: 11,9 %). Erwartungsgemäß werden derartige Spiele mit 9,3 Prozent am wenigsten von Jugendlichen ohne eine Spielkonsole im Haushalt gespielt. Zwar werden indizierte Computer- und Videospiele insgesamt deutlich weniger von den Jugendlichen genannt, es bestätigt sich aber auch für diese Gruppe der Spiele, dass die Nutzungshäufigkeit mit zunehmender Verfügbarkeit über eine Spielkonsole klar ansteigt. Zusammenge-

33 Die Kategorie kein Fernseher im Haushalt in dieser Abbildung abzutragen ist durchaus sinnvoll, da explizit nach zu Hause oder bei Freunden gefragt wurde.

34 „Wie heißen die drei Computer- und Videospiele, die Du zurzeit am meisten spielst?“

fasst zeigt sich ein vergleichbares Befundmuster wie es für die Viertklässler bereits zu den Spielen ab 16 und Spielen ab 18 berichtete wurde, nur um eine „Altersgrenze“ nach oben verschoben.

Abbildung 27: Medieninhalte (USK 18/indiziert) nach Geräteausstattung (Spielkonsole/PC) in Prozent³⁵



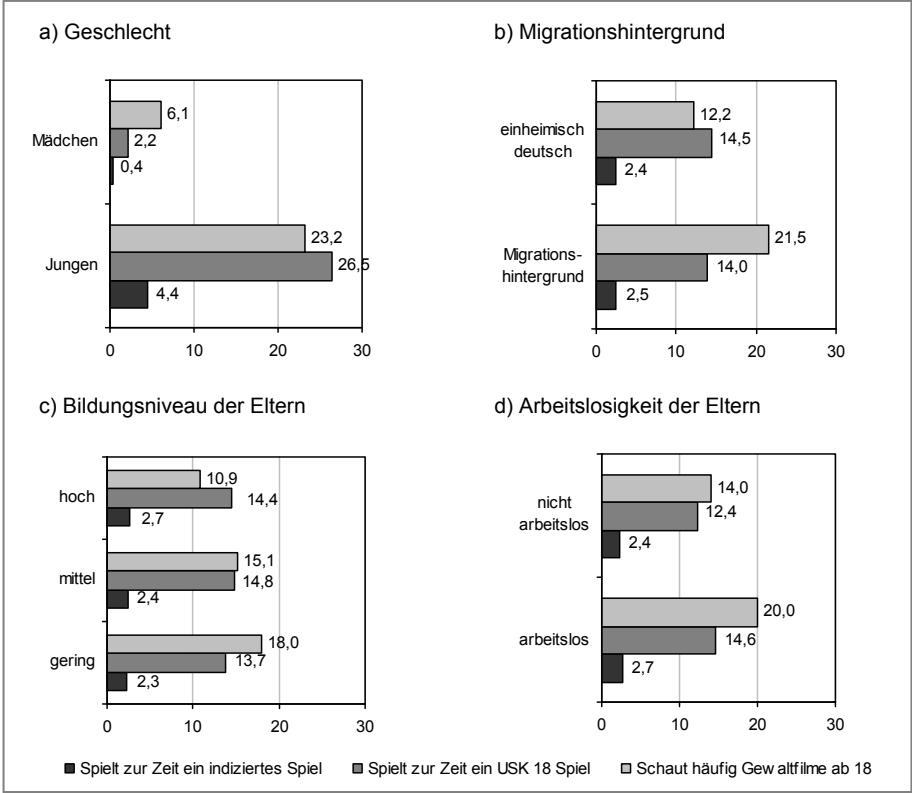
Hinsichtlich des eigenen PC im Jugendzimmer stellt sich der Zusammenhang zwischen Erreichbarkeit des Gerätes und Spielen nicht altersadäquater Computer- und Videospiele vergleichbar zum Spielkonsolenbesitz dar. Von den Jugendlichen wird ein Computerspiel mit der Kennzeichnung keine Jugendfreigabe bzw. einer Indizierung deutlich häufiger gespielt, wenn sich ein PC im eigenen Zimmer befindet. Im Gegensatz zu den Viertklässlern, bei denen der Besitz eines PC im Haushalt das entscheidende Kriterium darstellte, scheint in der neunten Jahrgangsstufe auch der genaue Standort des Computers im Haus ausschlaggebend für den Konsum dieser Medieninhalte zu sein (siehe Abbildung 27).

Betrachtet man schließlich den Konsum von Medieninhalten, die erst ab dem Alter von 18 Jahren frei gegeben sind, getrennt nach Geschlecht, Migrationshintergrund, Bildungsniveau der Eltern sowie Arbeitslosigkeit der Eltern, unterscheidet sich die Befundlage eindeutig von den Befragungsdaten der Viertklässler. Dort beobachtete Unterschiede sind in der neunten Klasse nicht mehr festzustellen. Die Befunde sind aber vergleichbar mit den Ergebnissen zur Ausstattung mit Mediengeräten sowie den Medienzeiten, wenn nach diesen Kategorien unterschieden wird (sie-

35 Univariate Varianzanalytische Auswertung **keine Jugendfreigabe:** Spielkonsole (Keine Spielkonsole im Haushalt/Spielkonsole steht nicht im Jugendzimmer/Spielkonsole steht im Jugendzimmer), $F(2/12533) = 120,33, p < .001, \varepsilon = .14$; PC (Kein PC im Haushalt/PC steht nicht im Jugendzimmer/PC steht im Jugendzimmer), $F(2/13935) = 100,77, p < .001, \varepsilon = .12$. Univariate Varianzanalytische Auswertung **indiziert:** Spielkonsole (Keine Spielkonsole im Haushalt/Spielkonsole steht nicht im Jugendzimmer/Spielkonsole steht im Jugendzimmer), $F(2/12533) = 13,405, p < .001, \varepsilon = .04$; PC (Kein PC im Haushalt/PC steht nicht im Jugendzimmer/PC steht im Jugendzimmer), $F(2/13935) = 16,597, p < .001, \varepsilon = .04$.

he Abbildung 28). Dies gilt auch für eine Unterscheidung nach der Befragungsregion (Süddeutsche Städte vs. Norddeutsche Städte).

Abbildung 28: Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Medieninhalte (in Prozent) nach...



Allein bei einer Unterscheidung nach dem Geschlecht sind deutliche Unterschiede in der Nutzung gewalthaltiger Medieninhalte (Gewaltfilme ab 18, Computerspiele ab 18 sowie indizierte Computerspiele) zu beobachten. Jungen, bei denen häufiger ein eigener Fernseher oder eine eigene Spielkonsole im Jugendzimmer steht (vgl. Abbildung 19a), verbringen beispielsweise mehr Zeit mit Fernsehen und Computerspielen (vgl. Abbildung 22). Darüber hinaus spielen Jungen auch häufiger gewalthaltige Spiele und schauen Gewaltfilme ab 18. Während Mädchen der neunten Klasse auf Fernseh- und Computerspielzeiten von 152 Minuten an Schultagen kommen, nur zu 2,2 Prozent zum Befragungszeitpunkt ein Computerspiel nutzten, das keine Jugendfreigabe erhalten hat (Indiziert: 0,4 %) und nur zu 6,1 Prozent gewalthaltige Filme ab 18 schauen, nutzen Jungen pro durchschnittlichem Schultag 230 Minuten Fernsehen und Computerspiele, spielen zu 26,5 Prozent ein gewalthaltiges Computerspiel mit einer Kennzeichnung „keine Jugendfreigabe“ (Indiziert: 4,4 %) und schauen zu

23,2 Prozent Gewaltfilme ab 18 Jahren.

Für eine Unterscheidung nach Migrationshintergrund bzw. Bildungsniveau und Arbeitslosigkeit der Eltern, für die bereits nur geringe Unterschiede bei Betrachtung der Ausstattung mit Mediengeräten sowie den Medienzeiten beobachtet wurden, sind keine nennenswerten Unterschiede beim Konsum gewalthaltiger Medieninhalte festzustellen. Lediglich bezüglich der Nutzungshäufigkeit von Gewaltfilmen scheinen Jugendliche aus Familien mit Migrationshintergrund, Jugendliche aus Familien mit geringerem Bildungsniveau und Jugendliche, deren Eltern von Arbeitslosigkeit betroffen sind, diese häufiger zu nutzen. Im Bereich der Video- und Computerspiele sind keine Unterschiede festzustellen.

4.4 Schwerpunktauswertungen

4.4.1 Mediennutzung und Schulleistung (4. Klasse)

In diesem Abschnitt wird der Zusammenhang zwischen verschiedenen Formen der Mediennutzung und der Leistungsfähigkeit von Schülerinnen und Schülern dargestellt. Wie in der Einleitung bereits beschrieben wurde, liefern schulstatistische Daten der letzten Jahre klare Indizien dafür, dass männliche Schüler in ihren Leistungen hinter denen ihrer Klassenkameradinnen zurückbleiben. Auch in den Daten der Schülerbefragung 2005 zeigen sich derartige Anzeichen. So wurden die Klassenlehrer/innen der befragten Viertklässler gebeten, zu jeder Schülerin und jedem Schüler die zum Befragungszeitpunkt bereits feststehende Empfehlung für den Besuch einer weiterführenden Schule in eine Liste einzutragen, die später dann über einen Anonymisierungsschlüssel mit den Befragungsdaten der Kinder verbunden wurde. Hier zeigte sich, dass deutlich mehr Mädchen eine Gymnasialempfehlung bekamen, während die Jungen bei den Hauptschulempfehlungen klar vorne lagen (Mädchen: 40,6 % Gymnasialempfehlung; 33,5 % Realschulempfehlung; 25,9 % Hauptschulempfehlung. Jungen: 31,1 % Gymnasialempfehlung; 34,3 % Realschulempfehlung; 31,6 % Hauptschulempfehlung). Da sich Jungen und Mädchen vor allem in ihrer Mediennutzung deutlich unterscheiden und Jungen bereits in der vierten Klasse deutlich länger elektronische Medien nutzen und sehr viel stärkere Präferenzen für gewalttätige Inhalte ausweisen (vgl. Kapitel 4.2), soll im Folgenden untersucht werden, inwieweit solche Mediennutzungsmuster mit schlechteren schulischen Leistungen assoziiert sind und wie sich ein solcher Zusammenhang interpretieren lässt.

Die Schülerbefragung 2005 kommt hier zu ähnlichen Befunden wie die in Kapitel 2 vorgestellten internationalen Studien zu Fernseh- und Computerspielnutzung der letzten Jahre: Die intensive Nutzung von Filmen sowie Computerspielen und hierbei insbesondere die Nutzung gewaltbetonter, wenig entwicklungsförderlicher Angebote geht mit schlechteren Schulleistungen einher.

Die Schulleistungen wurden dabei zwei unterschiedlichen Quellen entnommen, dem Schülerfragebogen und dem Fragebogen, der von den Lehrkräften ausgefüllt wurde. Dieser beinhaltete dem neben weiteren Angaben für jeden einzelnen Schüler

einer Klasse eine vorläufige Schulempfehlung für eine weiterführende Schule (Hauptschule, Realschule oder Gymnasium) sowie die Schulnoten der Schüler in den Kernfächern Deutsch, Sachkunde und Mathematik. Wenn keine Angaben der Lehrkraft zu einem Schüler oder einer Schülerin vorlagen, wurden die Selbstangaben der Kinder in diesen Fächern verwendet.³⁶

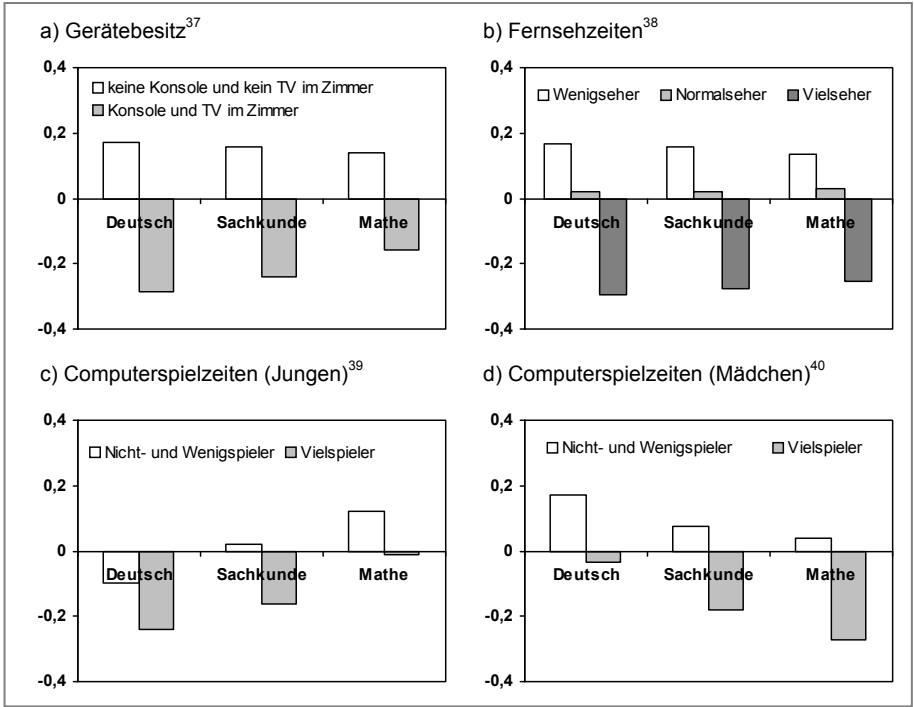
Zur besseren Vergleichbarkeit wurden die Schulnoten für die einzelnen Fächer am jeweiligen Klassenmittelwert standardisiert. Der Klassendurchschnitt entspricht dabei nach der Standardisierung einem Wert von 0, eine positive Abweichung nach oben steht für eine bessere, eine negative Abweichung nach unten für eine im Vergleich zum Klassenmittelwert schlechtere Leistung.

Zunächst zeigt sich, dass schon die Verfügbarkeit von Mediengeräten mit schlechteren Schulleistungen korreliert. Kinder der vierten Klasse, die über keine eigene Medienausstattung bestehend aus Fernseher und Spielkonsole verfügen, stehen in den Schulfächern Deutsch, Sachkunde und Mathematik um 0,1 bis 0,2 Notenpunkte besser da, als ihr durchschnittlicher Klassenkamerad oder ihre durchschnittliche Klassenkameradin. Kinder hingegen, die über eine Fernseher-Konsolen-Ausstattung im eigenen Zimmer verfügen liegen zwischen 0,1 und 0,3 Notenpunkten unterhalb des Klassendurchschnitts, erbringen also schlechtere Leistungen (vgl. Abbildung 29a). Da jedoch eine erhöhte Ausstattung mit Mediengeräten im Kinderzimmer sowohl Charakteristikum größer Bildungsferne der Eltern als auch einer nachlässigeren Medienerziehung ist, lässt dieser Befund isoliert betrachtet noch keinen Rückschluss darauf zu, inwieweit die Geräteausstattung als eigenständiges Phänomen schlechtere Schulleistungen bedingen kann.

Ähnliches gilt für die Zusammenhangsdaten zur Mediennutzungszeit und Schulleistung. Teilt man die Kinder in Vielnutzer, Normalnutzer und Wenignutzer auf, schneiden Schülerinnen und Schüler mit sehr hohen Mediennutzungszeiten deutlich schlechter in der Schule ab als Altersgenossen mit geringerer Medienzeit. Erhöhte Fernsehzeiten bedeuten bei beiden Geschlechtern geringere Schulleistungen in Deutsch, Sachkunde und Mathematik (vgl. Abbildung 29b). Insbesondere beim Computerspielen zeigen sich jedoch geschlechtsspezifische Unterschiede in den Schulleistungen. Fallen die Noten in Sachkunde bei erhöhter Computerspielnutzung bei Jungen und Mädchen einheitlich um fast 0,2 Notenpunkte geringer aus als der Klassendurchschnitt, kommen in Deutsch und Mathematik die jeweils geschlechtstypischen „Achillesfersenfächer“ zum Ausdruck, die durch eine ausgeprägte Computerspielnutzung in besonderer Weise leiden: Vielspielende Jungen weichen insbesondere in Deutsch deutlich negativ vom Klassenmittel ab, vielspielende Mädchen in Mathematik (vgl. Abbildung 29c, 29d).

36 Die Angaben der Schüler und Schülerinnen in den einzelnen Fächern korrelieren dabei mit den Angaben der Lehrkräfte wie folgt: Deutsch, $r = .89$, $p < .001$; Mathematik, $r = .92$, $p < .001$; Sachkunde, $r = .87$, $p < .001$.

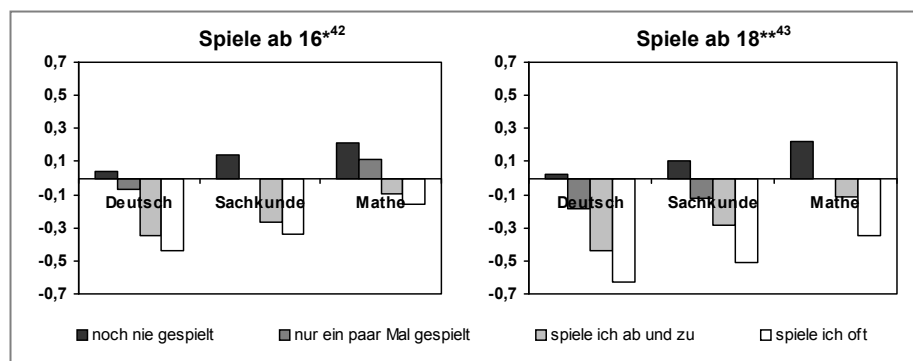
Abbildung 29: Abweichungen der Schulnoten in Deutsch, Sachkunde und Mathematik vom Klassendurchschnitt nach Gerätebesitz und Medienzeiten (Abweichung nach unten bedeutet SCHLECHTERE Leistung)



- 37 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: Gerätebesitz (Keine Spielkonsole und kein TV im Zimmer, Konsole und TV im Zimmer), $F(3/4143) = 99,34, p < .001, \epsilon = .27$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(1/4145) = 267,23, p < .001, \epsilon = .25$; Sachkundenote, $F(1/4145) = 216,26, p < .001, \epsilon = .23$; Mathematiknote, $F(1/4145) = 98,18, p < .001, \epsilon = .15$.
- 38 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: Fernsehzeiten (Viel-, Normal-, Wenigseher) $F(6/10624) = 45,93, p < .001, \epsilon = .16$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(2/5313) = 124,77, p < .001, \epsilon = .22$; Sachkundenote, $F(2/5313) = 112,71, p < .001, \epsilon = .21$; Mathematiknote, $F(2/5313) = 75,97, p < .001, \epsilon = .17$.
- 39 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: Computerspielzeiten (Nicht- und Wenigspieler, Vielspieler) $F(3/2649) = 9,99, p < .001, \epsilon = .11$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(1/2651) = 12,47, p < .001, \epsilon = .07$; Sachkundenote, $F(1/2651) = 29,67, p < .001, \epsilon = .11$; Mathematiknote, $F(1/2651) = 12,97, p < .001, \epsilon = .07$.
- 40 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: Computerspielzeiten (Nicht- und Wenigspieler, Vielspieler) $F(3/2653) = 12,11, p < .001, \epsilon = .12$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(1/2655) = 23,42, p < .001, \epsilon = .10$; Sachkundenote, $F(1/2655) = 35,61, p < .001, \epsilon = .11$; Mathematiknote, $F(1/2655) = 20,44, p < .001, \epsilon = .09$.

Noch deutlichere Unterschiede in den Schulleistungen ergeben sich, wenn nach der Häufigkeit des Spielens von für diese Altersgruppe verbotenen Spielen und nach den dargestellten Gewaltszenen (Spiele ab 16 bzw. ab 18 Jahren⁴¹) differenziert wird. Hier sind insbesondere Jungen auffällig, denn wie bereits dargestellt wurde ist die Vorliebe für gewalthaltige Computerspiele fast ausschließlich ein männliches Phänomen (vgl. Kapitel 4.2). Je öfter Jungen der vierten Klasse für sie verbotene Spiele spielen, desto schlechter sind ihre Schulnoten in den Fächern Deutsch, Mathematik und Sachkunde. Entsprechendes gilt, wenn nach der Intensität der Gewaltdarstellungen unterschieden wird und die Befunde zu den Spielen ab 16 bzw. ab 18 miteinander verglichen werden. Jungen, die Spiele ab 18 spielen haben dabei nochmals wesentlich schlechtere Noten als Jungen, die sich auf Spiele ab 16 Jahren beschränken (vgl. Abbildung 30).

Abbildung 30: Abweichungen der Schulnoten von Jungen zum Notendurchschnitt der Klasse in Deutsch, Sachkunde und Mathematik nach Häufigkeit des Spielens verbotener Spiele (Abweichung nach unten bedeutet SCHLECHTERE Leistung; *N = 2.410; **N = 2.235)

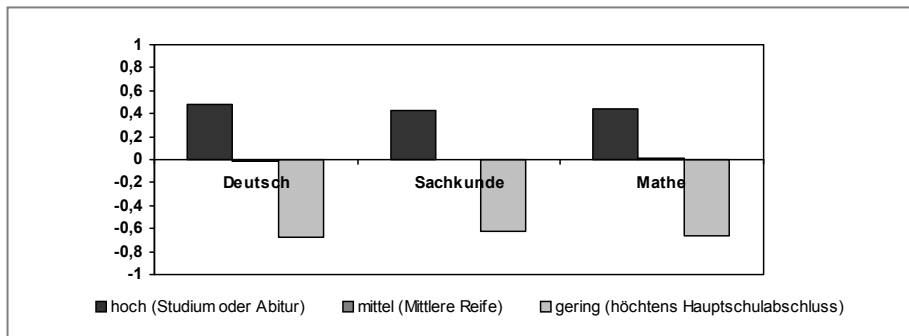


Wie bereits ausgeführt wurde ist der Zusammenhang zwischen Schulleistungen und Mediennutzungsgewohnheiten jedoch mit weiteren relevanten Einflussvariablen

- 41 Die Kinder wurden getrennt für Spiele ab 16 bzw. Spiele ab 18 gefragt „Wie häufig spielst du Computer- oder Videospiele, für die du noch nicht alt genug bist?“ mit den Abstufungen „spiele ich oft“, „spiele ich ab und zu“, „habe ich nur ein paar Mal gespielt“ und „habe ich noch nie gespielt“.
- 42 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: USK 16 (spiele ich oft, spiele ich ab und zu, habe ich nur ein paar Mal gespielt, habe ich noch nie gespielt), $F(9/14358) = 38,908$, $p < .001$, $\epsilon = .16$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(3/4786) = 101,29$, $p < .001$, $\epsilon = .25$; Sachkundenote, $F(3/4786) = 72,75$, $p < .001$, $\epsilon = .21$; Mathematiknote, $F(3/4786) = 19,88$, $p < .001$, $\epsilon = .11$.
- 43 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: USK 18 (spiele ich oft, spiele ich ab und zu, habe ich nur ein paar Mal gespielt, habe ich noch nie gespielt), $F(9/13656) = 39,54$, $p < .001$, $\epsilon = .16$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(3/4552) = 111,29$, $p < .001$, $\epsilon = .27$; Sachkundenote, $F(3/4552) = 77,70$, $p < .001$, $\epsilon = .23$; Mathematiknote, $F(3/4552) = 31,89$, $p < .001$, $\epsilon = .15$.

verknüpft. So spielt der Bildungshintergrund im Elternhaus für die Schulleistungen eine entscheidende Rolle und gilt zu Recht als wichtigster „Moderator“ für schulischen Lernerfolg. Die nachfolgende Abbildung veranschaulicht noch einmal, dass eine positive oder negative Abweichung vom Klassenmittel wesentlich deutlicher vom Bildungsniveau der Eltern bestimmt wird, als dies bei Zusammenhangsdaten zwischen Mediennutzung und Schulleistung der Fall ist (vgl. Abbildung 31).

Abbildung 31: Schulnoten der Kinder nach Bildungshintergrund im Elternhaus (Abweichung nach unten bedeutet SCHLECHTERE Leistung)⁴⁴



Hier weichen die Noten der Kinder aus bildungsferneren Elternhäusern um ca. 0,6 Notenpunkte negativ vom Klassenmittel ab. Kinder aus Elternhäusern, in denen beide Eltern höchstens einen Hauptschulabschluss besitzen, unterscheiden sich in ihren Schulnoten um mehr als eine Notenstufe von Kindern aus Elternhäusern mit hoher formaler Bildung.

Doch auch von weiteren Faktoren kann angenommen werden, dass sie sowohl das Mediennutzungsverhalten der Kinder als auch ihre schulischen Leistungen maßgeblich beeinflussen. So zeigen unsere Analysen, dass Kinder mit Migrationshintergrund deutlich intensivere Mediennutzer sind, als deutsche Kinder und auch stärker mit Mediengeräten ausgestattet sind. Zugleich erbringen diese Kinder auch die schlechteren Schulleistungen. Auch das innerfamiliäre Klima könnte von entscheidender Bedeutung sein. Erleben Kinder ihr Zuhause als von Spannungen geprägt oder werden sie sogar Opfer von regelmäßigen Misshandlungen durch ihre Eltern ist es plausibel, dass diese sich nicht nur verstärkt in mediale Welten zurückziehen sondern auch verminderte Schulleistungen aufweisen. Auch geschlechtsspezifische Unterschiede in Mediennutzung und Schulleistung gilt es zu entwirren. Wird diesen Erwägungen nicht Rechnung getragen, können Befunde wie die oben dargestellten

44 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: Bildungsniveau der Eltern (hoch, mittel, niedrig), $F(6/8342) = 243,22$, $p < .001$, $\epsilon = .42$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(2/4172) = 720,19$, $p < .001$, $\epsilon = .59$; Sachkundenote, $F(2/4172) = 633,03$, $p < .001$, $\epsilon = .55$; Mathematiknote, $F(2/4172) = 524,40$, $p < .001$, $\epsilon = .50$.

Scheinkorrelation darstellen, Zusammenhänge, die nicht in der interpretierten Form vorhanden sind, sondern vielmehr durch andere Variablen bedingt werden. Um dies auszuschließen werden in die nachfolgenden Analysen nur noch folgende Kinder einbezogen:

- Deutsche Jungen ohne Migrationshintergrund
- Familie weist mittlere bis höhere Bildung auf
- Kind fühlt sich durch seine Eltern geliebt⁴⁵
- Kind hat in den letzten vier Wochen keine Gewalterfahrungen gemacht⁴⁶

Wir konzentrieren uns also bei der Auswertung auf Jungen mit protektiven Rahmenbedingungen, die aus Familien mit mittlerer und höherer Bildung stammen, die sich von beiden Eltern geliebt fühlen und in den letzten vier Wochen zuhause keinerlei Gewalterfahrungen gemacht haben. Betrachtet man bei dieser Gruppe zunächst wieder den Zusammenhang zwischen dem Gerätebesitz und Schulleistungen, so zeigt sich, dass die Medienausstattung ihre Funktion als bestimmendes Merkmal behält.

Innerhalb der betrachteten Gruppe bedeutet der Medienbesitz zwar nicht, dass deshalb unterdurchschnittliche Leistungen im Vergleich zum Klassenmittelwert erbracht werden, wohl aber, dass das für diese Gruppe eigentlich typische überdurchschnittliche Leistungsniveau verfehlt wird. Während die Gruppe der Jungen nicht ausgestattet mit Fernsehgerät und Konsole erwartungskonform überdurchschnittliche Leistungen erbringt und in Deutsch 0,25, in Sachkunde 0,3 und in Mathe sogar 0,4 Notenpunkte besser als der Durchschnitt liegt, bringen ähnliche, jedoch mit Fernsehgerät und Konsole ausgestattete Kinder, nur noch durchschnittliche oder allenfalls leicht überdurchschnittliche Noten. In Deutsch sind sie sogar schlechter als der Klassendurchschnitt (vgl. Abbildung 32a).

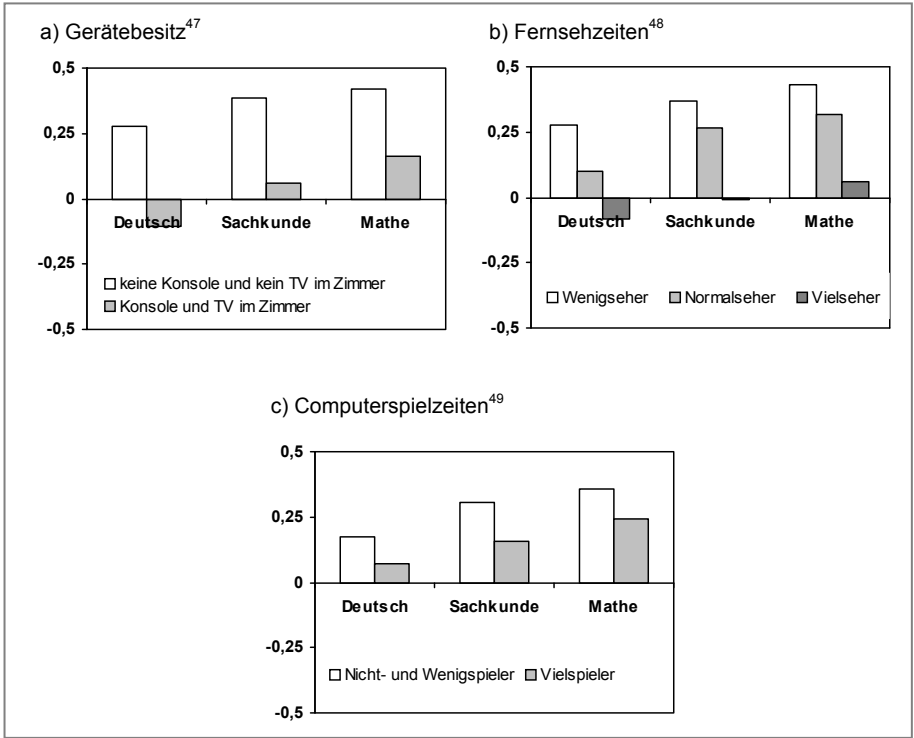
Ähnliches ergibt sich bei Betrachtung der Mediennutzungszeiten. Die Gruppe der Jungen mit günstigen familiären Ausgangsbedingungen erbringt bei intensiver Fernsehnutzung nur noch durchschnittliche Schulleistungen. Normalnutzer erzielen hingegen schon deutlich überdurchschnittliche und Wenigseher die besten Schulleistungen (vgl. Abbildung 32b). Hinsichtlich der Computerspielzeit liegen ebenfalls die Nicht- und Wenigspieler unter den Jungen in ihren schulischen Leistungen vorne. Vielspieler weisen zwar immer noch überdurchschnittliche Leistungen auf, erreichen

45 Die Kinder wurden gefragt „Du und deine Eltern: Inwieweit stimmst du diesen Aussagen zu? Mein Vater geht sehr lieb mit mir um“ bzw. „Meine Mutter geht sehr lieb mit mir um“. Die Antwortalternativen waren abgestuft wie folgt: „stimmt gar nicht“, „stimmt eher nicht“, „stimmt eher“ und „stimmt voll und ganz“. In die Analyse aufgenommen wurden nur Jungen, die ankreuzten „stimmt voll und ganz“.

46 Eine gewaltfreie Erziehung wurde mit der Frage „Manchmal kommt es vor, dass Eltern ihre Kinder schlagen. Wie oft ist dir das in den letzten 4 Wochen passiert?“, „mir eine runtergehauen“, „mich mit der Faust geschlagen“ bzw. „mich richtig verprügelt“ mit den Abstufungen „nie“, „1- oder 2-mal“, „3- bis 5-mal“ und „6-mal oder mehr“ erhoben. Einbezogen in die Analyse wurden nur Jungen, die „nie“ ankreuzten.

allerdings nicht das Leistungsniveau der Jungen, die Computerspiele nie oder nur moderat nutzen (vgl. Abbildung 32c).

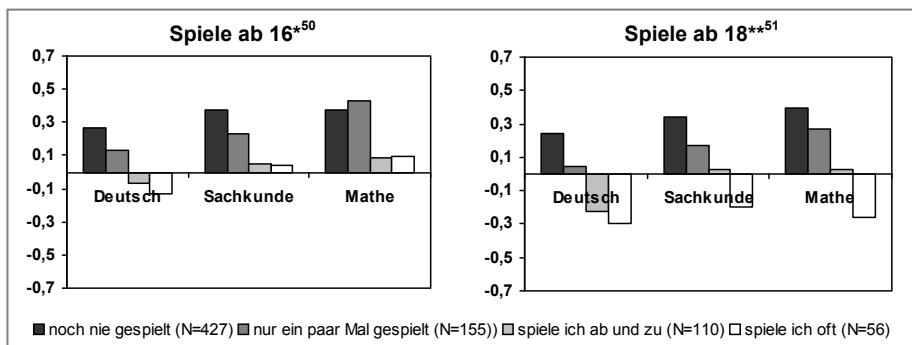
Abbildung 32: Abweichungen der Schulnoten zum Notendurchschnitt der Klasse in Deutsch, Sachkunde und Mathematik nach Gerätebesitz und Medienzeiten für einheimische deutsche Jungen aus Familien mit mittlerer und höherer Bildung, gutem Familienklima und gewaltfreier Erziehung in den letzten vier Wochen (Abweichung nach unten bedeutet SCHLECHTERE Leistung)



- 47 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: Gerätebesitz (Keine Spielkonsole und kein TV im Zimmer, Konsole und TV im Zimmer), $F(3/663) = 14,02, p < .001, \epsilon = .25$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(1/665) = 36,81, p < .001, \epsilon = .23$; Sachkundenote, $F(1/665) = 29,55, p < .001, \epsilon = .21$; Mathematiknote, $F(1/665) = 15,18, p < .001, \epsilon = .15$.
- 48 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: Fernsehzeiten (Viel-, Normal-, Wenigseher) $F(6/1580) = 6,42, p < .001, \epsilon = .16$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(2/791) = 13,35, p < .001, \epsilon = .18$; Sachkundenote, $F(2/791) = 14,13, p < .001, \epsilon = .19$; Mathematiknote, $F(2/791) = 11,65, p < .001, \epsilon = .17$.
- 49 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: Computerspielzeiten (Nicht- und Wenigspieler, Vielspieler) $F(3/790) = 2,49, p = .059, \epsilon = .10$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(1/792) = 3,63, p = .057, \epsilon = .07$; Sachkundenote, $F(1/792) = 7,04, p < .01, \epsilon = .10$; Mathematiknote, $F(1/792) = 4,14, p < .05, \epsilon = .07$.

In analoger Weise soll nun der Zusammenhang zwischen der Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Computerspiele und Schulleistungen dargestellt werden. Auch hier bestätigt sich, dass der Nutzung von Gewaltspielen eine eigenständige Bedeutsamkeit zukommt. Bei der skizzierten Gruppe ausschließlich einheimischer deutscher Jungen aus Familien mit mittlerer und höherer Bildung, gutem Familienklima und gewaltfreier Erziehung steht die Nutzung von Spielen ab 16 Jahren, insbesondere aber die Nutzung von Spielen ab 18 Jahren mit deutlich schlechteren Schulleistungen in Zusammenhang (vgl. Abbildung 33).

Abbildung 33: Abweichungen der Schulnoten zum Notendurchschnitt der Klasse in Deutsch, Sachkunde und Mathematik nach Häufigkeit des Spielens verbotener Spiele für einheimische deutsche Jungen aus Familien mit mittlerer und höherer Bildung, gutem Familienklima und gewaltfreier Erziehung in den letzten vier Wochen (Abweichung nach unten bedeutet SCHLECHTERE Leistung; *N = 748; **N = 702)



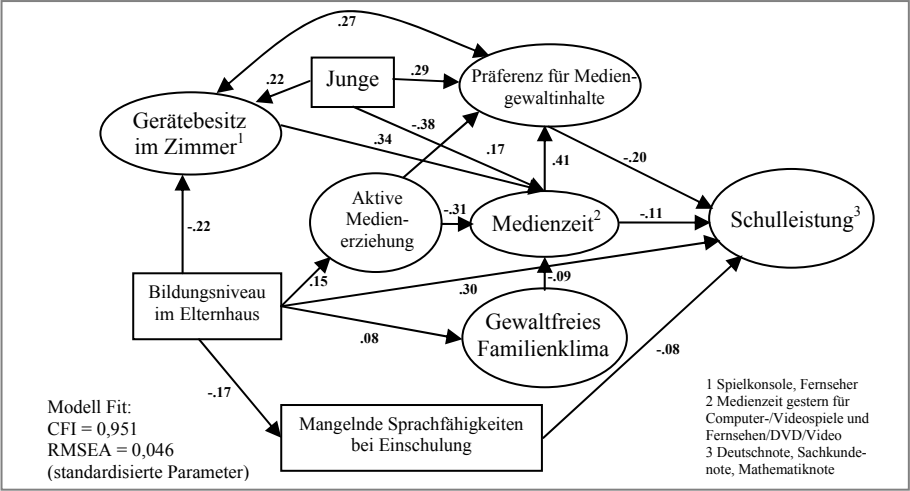
Die Jungen, die noch nie oder nur ein paar Mal Computerspiele ab 16 oder ab 18 Jahren gespielt haben, haben bessere Schulleistungen in Sachkunde, Deutsch und Mathematik als der Klassendurchschnitt. Die Kinder hingegen, die regelmäßig Spiele mit einer Freigabe ab 16 Jahren spielen, erbringen nur noch durchschnittliche Leistungen. Kinder die regelmäßig Spiele ab 18 Jahren spielen, liegen sogar unter dem Klassendurchschnitt (ca. 0,2 – 0,3 Notenpunkte schlechter). Ergänzende Analysen zu solchen Kindern, die nicht unter derart privilegierten Rahmenbedingungen aufwachsen, zeigen im Übrigen, dass dort die Bedeutsamkeit des Medienkonsums

- 50 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: USK 16 (spiele ich oft, spiele ich ab und zu, habe ich nur ein paar Mal gespielt, habe ich noch nie gespielt), $F(9/2229) = 4,70$, $p < .001$, $\varepsilon = .14$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(3/743) = 9,40$, $p < .001$, $\varepsilon = .20$; Sachkundenote, $F(3/743) = 8,23$, $p < .001$, $\varepsilon = .18$; Mathematiknote, $F(3/743) = 6,43$, $p < .001$, $\varepsilon = .16$.
- 51 Multivariate (Deutsch-, Mathematik-, Sachkundenote) Varianzanalytische Auswertung: USK 18 (spiele ich oft, spiele ich ab und zu, habe ich nur ein paar Mal gespielt, habe ich noch nie gespielt), $F(9/2085) = 4,53$, $p < .001$, $\varepsilon = .14$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(3/695) = 10,73$, $p < .001$, $\varepsilon = .21$; Sachkundenote, $F(3/695) = 8,22$, $p < .001$, $\varepsilon = .20$; Mathematiknote, $F(3/695) = 9,01$, $p < .001$, $\varepsilon = .19$.

weit geringer ausfällt. Offenkundig wirken sich hier die anderen Faktoren wie etwa Gewalterfahrungen in der Familie, Armut oder ein geringes Interesse der Eltern an der Schulbildung ihrer Kinder so belastend aus, dass die Bedeutung von Fernsehen und Computerspielen dahinter zurücktritt.

Um das Bedingungsgefüge der maßgeblichen Variablen für Schulleistungen klarer herausarbeiten zu können, wurde ein Strukturgleichungsmodell erstellt. Wegen der großen Bedeutung, die der Zugehörigkeit zu Familien mit Migrationshintergrund zukommt, wurden nur einheimische deutsche Kinder in die Analyse mit aufgenommen. Deutlich zu erkennen ist zunächst der große Einfluss des Bildungshintergrundes der Eltern auf die Schulleistungen der Kinder (.30). Diesem Faktor kommt auch eine wesentliche Bedeutung für die Ausstattung mit Mediengeräten im Kinderzimmer zu: Je höher die formale Bildung im Elternhaus, desto unwahrscheinlicher ist es, dass die Kinder im eigenen Zimmer mit Fernseher und Spielkonsole ausgestattet sind. Beachtung verdient jedoch vor allem der Zusammenhang zwischen der Präferenz für Mediengewalt und Schulleistungen (-.20). Aber auch eine erhöhte Medienzeit für sich genommen bedingt bereits schlechtere Schulleistungen (-.11). Da die „Medienfaktoren“ (vergleichsweise hoher Gerätebesitz, hohe Medienzeiten und hohe Präferenz für Mediengewaltinhalte) vor allem auf Jungen zutreffen, kann es nicht verwundern, dass sich Leistungsdefizite in der Schule vor allem bei ihnen zeigen. Gleichzeitig sind in dem Modell auch wichtige Moderatorfaktoren zu erkennen. Eine aktive Medienerziehung der Eltern führt sowohl zu einer verringerten Präferenz für Mediengewalt als auch zu einer allgemeinen Reduktion der Mediennutzungszeit. Auch ein positives, gewaltfreies Familienklima trägt zu niedrigeren Medienzeiten bei (vgl. Abbildung 34).

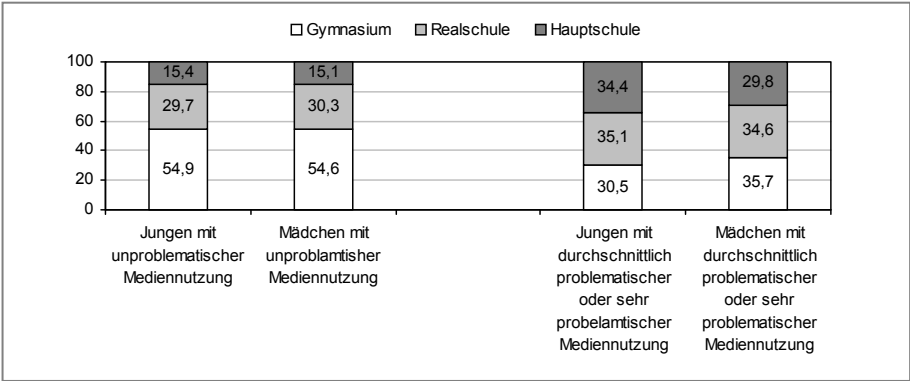
Abbildung 34: Pfadmodell zum Einfluss von Mediennutzung auf Schulleistung (Im Modell kontrollierte Faktoren: Ethnie, Alter der Kinder und Einfluss des Geschlechts auf Deutsch- und Mathematiknote)



Die durch die Noten in den Kernfächern Deutsch, Sachkunde und Mathematik abgebildete Schulleistung der untersuchten Viertklässler ist im Übrigen recht hoch korreliert mit der Empfehlung der Klassenlehrer/innen für den Besuch einer weiterführenden Schule. So ergaben sich jeweils hoch signifikante Korrelationen ($p < .001$) zwischen der standardisierten Deutschnote und der Schulempfehlung von $r = .77$, zwischen der standardisierten Mathematiknote und der Schulempfehlung von $r = .71$ und zwischen der Sachkundenote und der Schulempfehlung von $r = .69$.

Die nachfolgende Abbildung 35 veranschaulicht, inwieweit sich die im Modell dargestellten Zusammenhänge zwischen Mediennutzung und Schulleistung auch im Zusammenhang zwischen Schulempfehlungen und Mediennutzungsverhalten niederschlagen. Dabei wird bei einer Gruppe von Kindern, bei der keinerlei problematische Formen von Mediennutzung⁵² festgestellt werden können, überprüft, inwieweit sich hier noch ausgeprägte Geschlechterunterschiede bei den Schulempfehlungen ergeben. Gemäß dem Modell in Abbildung 34 müssten, da sich Bildungsniveau im Elternhaus und die Sprachfähigkeiten der Kinder bei der Einschulung nicht zwischen den Geschlechtern unterscheiden, die Geschlechterunterschiede in einer Gruppe von Schülern mit unproblematischer Mediennutzung deutlich weniger ausgeprägt sein. Tatsächlich ist genau dies der Fall:

Abbildung 35: Schulempfehlungen für Jungen und Mädchen nach Art ihrer Mediennutzung



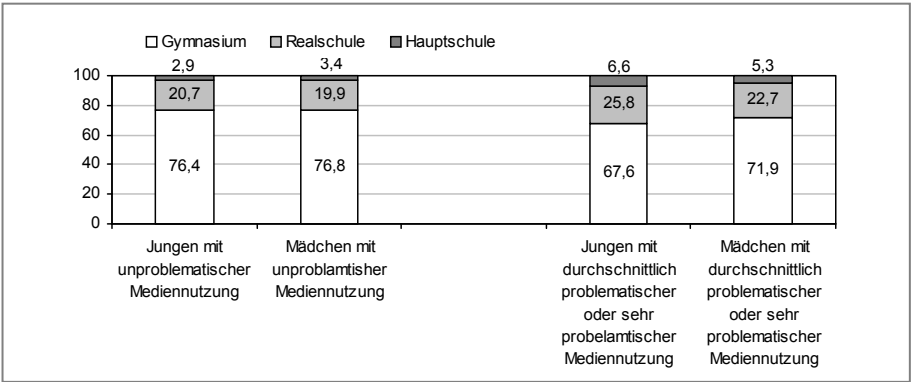
Zwischen Jungen und Mädchen ergeben sich keine Unterschiede in den Schulempfehlungen der Lehrer, wenn nur diejenigen Kinder mit unproblematischer Mediennutzung betrachtet werden. Jungen wie Mädchen dieser Gruppe bekommen zu rund 55 Prozent eine Empfehlung für das Gymnasium und zu rund 15 Prozent eine

52 Als Kriterien für die so genannte unproblematische Mediennutzung wurden herangezogen: Die Schüler spielen zurzeit kein Computerspiel, das ab 16 oder 18 Jahren freigegeben ist und haben in der letzten Woche vor der Befragung auch keine derartigen Filme geschaut. Darüber hinaus beträgt die durchschnittliche Medienzeit, die diese Viertklässler insgesamt vor dem Fernseher und dem Computer verbringen nicht über 60 Minuten an Schultagen.

Hauptschulempfehlung. Deutlich höhere Hauptschulempfehlungsquoten und niedrigere Gymnasialempfehlungsquoten weisen dagegen Jungen und Mädchen mit durchschnittlich problematischer bzw. sehr problematischer Mediennutzung auf. Innerhalb der Gruppe mit problematischer Mediennutzung existiert darüber hinaus ein geringer Geschlechterunterschied.

Da das Bildungsniveau im Elternhaus eine zentrale Rolle für die schulische Leistungsfähigkeit von Kindern spielt, wird der oben dargestellte Zusammenhang in Abbildung 36 noch einmal für Kinder mit vergleichbarem elterlichem Hintergrund abgebildet. So lässt sich sicherstellen, dass die Variable der problematischen Mediennutzung bei Jungen und Mädchen nicht systematisch geschlechtsspezifisch mit dem Bildungsniveau im Elternhaus zusammenhängt und dieses sich so indirekt auf die Schulempfehlung auswirkt. Abbildung 36 zeigt den Zusammenhang zwischen Geschlecht, problematischer Mediennutzung und Schulempfehlung nur für diejenigen Schüler, deren Eltern ein hohes Bildungsniveau, also mindestens ein Abitur aufweisen. Kaum verwundern kann die in allen Gruppen hohe Quote der Gymnasialempfehlungen und der sehr geringe Prozentsatz an Hauptschulempfehlungen. Ansonsten zeigen sich aber ähnliche Zusammenhänge wie in Abbildung 35, wenn auch auf einem anderen Niveau: Innerhalb der Gruppe mit unproblematischer Mediennutzung gibt es keine Geschlechterunterschiede, zwischen den Mediennutzungsgruppen existieren leichte Unterschiede und innerhalb der Gruppe mit problematischer Mediennutzung erkennt man wiederum einen kleinen Geschlechterunterschied.

Abbildung 36: Schulempfehlungen für Jungen und Mädchen aus Elternhäusern mit hoher formaler Schulbildung nach Art ihrer Mediennutzung



Mediennutzung und Schulleistung bei Schüler/innen der neunten Klassen

Zunächst können die Daten der Neuntklässlerbefragung auch einen Befund der Viertklässlerbefragung bestätigen, der sich aus unserer Sicht als ein Effekt ge-

schlechtsspezifischer Mediennutzungsmuster in der Grundschulzeit interpretieren lässt (vgl. Abbildung 34): Die Geschlechterunterschiede in den Schulempfehlungen für die Viertklässler schlagen sich auch noch in den neunten Klassen in der Verteilung der Geschlechter auf die unterschiedlichen Schultypen nieder. So waren 34,6 Prozent der befragten Neuntklässlerinnen Schülerinnen eines Gymnasiums, während nur 31,8 Prozent der männlichen Schüler Gymnasiasten waren (Dies ist gleichbedeutend mit einem Mädchenanteil in Gymnasien von 52,2 %). Andererseits betrug der Hauptschüleranteil unter den Jungen 22,4 Prozent, unter den Mädchen lediglich 18,8 Prozent (Jungenanteil an Hauptschulen: 54,4 %).

Die für die Befragten der vierten Klassen gefunden Ergebnisse konnten hinsichtlich direkter Zusammenhänge zwischen Mediennutzung und Schulleistung allerdings nur ansatzweise bei Schülerinnen und Schülern der neunten Klassen beobachtet werden. Die Zusammenhänge zwischen einer zeitlich und inhaltlich problematischen Mediennutzung und der schulischen Leistungsfähigkeit ermittelt über die Schulnoten sind vergleichsweise gering⁵³, weswegen von einer separaten Darstellung abgesehen wird. Es erscheinen mehrere Gründe für diese geringen Zusammenhänge ausschlaggebend zu sein. Einerseits sind die Schulnoten als Indikatoren schulischer Leistungsfähigkeit in den neunten Klassen weitaus weniger geeignet als noch in der Grundschule. Bedingt durch die frühe Aufteilung der Schülerinnen und Schüler nach der vierten Klasse in das größtenteils dreigliedrige Schulsystem bilden Schulnoten von „sehr gut“ bis „ungenügend“ innerhalb einer Hauptschul- oder auch einer Gymnasialklasse keineswegs mehr die gesamte Bandbreite schulischer Leistungsfähigkeit eines gesamten Schülerjahrgangs ab, sondern differenzieren lediglich zwischen Schülern innerhalb eines durch die Schulform schon stark vorgegebenen Leistungsniveaus. Da Mediennutzung – wie in diesem Kapitel deutlich wurde – aber nur ein Faktor (und keineswegs der bedeutsamste) unter vielen anderen Einflussgrößen auf Schulleistung ist, ist es nur plausibel anzunehmen, dass der Faktor Mediennutzung innerhalb eines relativ homogenen Leistungsspektrums in einer Schulform in Konkurrenz zu anderen, wichtigeren Einflussfaktoren sich kaum mehr als relevant erweist. Zumal bereits durch die Zuweisung der Kinder nach der vierten Klassen zu bestimmten Schulformen auch eine Segregation verschiedener Mediennutzungsmilieus stattgefunden hat, so dass etwa von Hauptschülern neunter Klassen durchwegs mehr ferngesehen und Computer gespielt wird, als dies etwa bei Schülerinnen und Schülern in Gymnasien der Fall ist. Formen problematischer Mediennutzung finden sich also vorwiegend in bestimmten Schulformen. Dort aber derart verlässlich und homogen, dass problematische Mediennutzung nur noch ein „Grundrauschen“ im Leben der meisten Schülerinnen und Schüler darstellt, dass sie als Merkmal einer Schulleistungsdifferenzierung innerhalb dieser Klasse kaum mehr eine Rolle spielen kann.

53 Alle bivariaten Korrelationen der Noten in Deutsch, Englisch und Mathematik mit Computerspielzeiten, Fernsehzeiten und der Nutzung entwicklungsbeeinträchtigter Medieninhalte liegen unter $r = .1$.

Zusammenfassung

- Die Ausstattung von Kindern mit Mediengeräten wie Fernseher und Spielkonsole erhöht bereits deutlich die Gefahr schulischer Leistungseinbußen.
- Erhöhte Medienzeiten der Kinder insbesondere aber die Nutzung gewalthaltiger Angebote geht mit schlechteren Schulleistungen einher.
- Hiervon sind insbesondere Jungen betroffen, da diese bereits im Grundschulalter mit Mediengeräten ausgestattet sind, höhere Nutzungszeiten als Mädchen aufweisen und gewaltbetonte Filme und Spiele stärker präferieren.
- Die Folgen für das schulische Leistungsniveau zeigen sich auch dann, wenn Geschlecht und Nationalität des Kindes, das Bildungsniveau der Eltern sowie das innerfamiliäre Klima statistisch kontrolliert werden.
- Kinder mit protektiven Rahmenbedingungen scheinen sogar besonders anfällig für die Folgen problematischer Mediennutzungsmuster zu sein, indem sich diese besonders nachhaltig auf ihre schulische Leistungsentwicklung auswirken.

4.4.2 Medieninhalte und Gewaltprävalenz (9. Klasse)

In diesem Abschnitt soll der Frage nachgegangen werden, inwieweit die Rezeption von Gewaltmedien im frühen Jugendalter mit Gewaltbereitschaft in Zusammenhang steht. Wie in Kapitel 3 bereits gezeigt werden konnte, existiert eine Vielzahl von Untersuchungen, die in der Gesamtschau zeigen, dass an einer durch Gewaltmediennutzung (Fernsehen und Computerspiele) hervorgerufenen Steigerung aggressionsnaher Konstrukte nicht mehr ernsthaft gezweifelt werden kann (vgl. Kapitel 3.2.1). Die Untersuchungen bleiben jedoch einen entscheidenden Nachweis schuldig: Eine Veränderung von Variablen auf der kognitiven Ebene muss nicht zwangsläufig mit einer gesteigerten Gewaltbereitschaft einhergehen.

So kann die Medienwirkungsforschung zwar eindrucksvoll die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele auf aggressive Gedanken und Gefühle sowie auf eine gesteigerte physiologische Erregung belegen. Diese Variablen sind aber trotz ihrer Verhaltensnähe nicht mit Verhalten gleichzusetzen. So kann von einer erhöhten Erregung oder einer Intensivierung aggressiver Gedanken einer Person nicht darauf geschlossen werden, dass diese sich nun in jedem Fall auch gewalttätiger verhalten würde. Eine solche Annahme wäre alleine deshalb nicht haltbar, weil gewalttätiges Verhalten nur in spezifischen sozialen Situationen zum Ausdruck kommen kann, insbesondere in solchen, in denen sowohl ein prosoziales als auch aggressionsbezogenes Verhalten zielführend eingesetzt werden kann und dadurch bestimmte Prädispositionen und Verhaltenstendenzen der handelnden Akteure wirksam werden. Ähnliche Einschränkungen müssen auch experimentelle Untersuchungen in Kauf nehmen, die zum Teil mit verhaltensnahen Konstrukten wie dem *Noise-Blasting-Paradigm* arbeiten. Auch hieraus kann nur eingeschränkt darauf geschlossen wer-

den, welche Bedeutung die Rezeption medialer Gewaltinhalte in realen Verhaltenskontexten einnehmen würde.

In Ergänzung der bestehenden Forschung soll in diesem Kapitel anhand unserer Befragungsdaten der Neuntklässler überprüft werden, ob die Nutzung gewalthaltiger Medien mit einer erhöhten Gewaltprävalenz⁵⁴ in Beziehung steht und über welche weiteren Faktoren diese neben der Mediennutzung vermittelt ist. Wir konzentrieren uns damit auf einen Bereich abweichenden Verhaltens, der als Delinquenz nicht nur den Bruch mit sozialen sondern auch rechtlichen Normen markiert. Der Nachteil dieser Operationalisierung besteht darin, dass Auswirkungen auf ein Gewaltverhalten hiermit recht konservativ geschätzt werden, weil viele Unterdimensionen bzw. „mildere“ Formen von Gewalt wie Mobbing und psychische Gewalt nicht erfasst werden. Andererseits ergibt sich über diese Art der Operationalisierung von Gewalttätigkeit ein konkretes, auch über längere Zeit hinweg recht gut erinnerbares Maß für gewalttätiges Verhalten, das sich an konkreten im Fragebogen festgelegten Merkmalen einer Gewalttat festmachen lässt.

Neben der Gewaltprävalenz wird im Verlauf der weiteren Auswertungen auch die Tendenz der Jugendlichen, Gewalt als festen Bestandteil gesellschaftlichen Zusammenlebens und des eigenen Handlungsrepertoires zu akzeptieren (Gewaltakzeptanz)⁵⁵, einen wichtigen Bestandteil im Beziehungsgefüge der Entstehung von Gewalt darstellen. Der Gesamtmittelwert aller befragten westdeutschen Jugendlichen

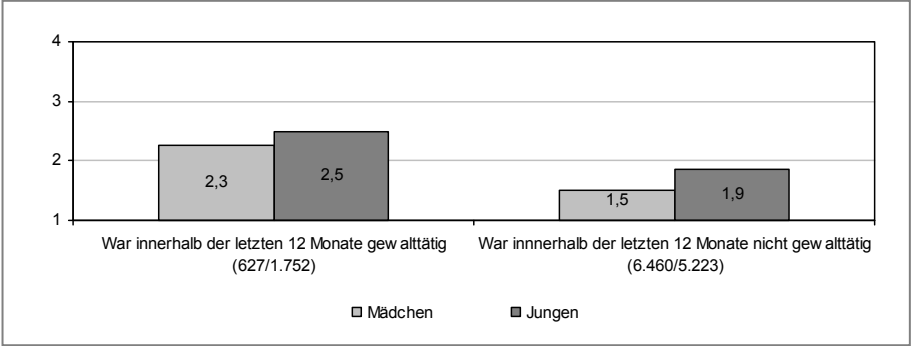
54 Dichotomisierte Erfassung (Selbstbericht) der Prävalenz von gewaltbezogenem Verhalten in den letzten 12 Monaten (Körperverletzung, Raub, Erpressung, Bedrohung mit einer Waffe). Das Merkmal gilt als erfüllt, wenn ein Jugendlicher angibt innerhalb des Berichtszeitraums mindestens eine dieser Taten begangen zu haben.

55 Die Itembatterie zur Gewaltakzeptanz bestand aus 11 Einzelitems, die zu einem Index zusammengefasst wurden (Cronbachs Alpha = .98), der zwischen 1 und 4 variiert. Niedrige Werte bedeuten niedrige Gewaltakzeptanz, hohe Werte signalisieren eine hohe Gewaltakzeptanz der Befragten.

Das Konstrukt der *Gewaltakzeptanz* korreliert mit $r = .67$ mit der *Zustimmung zu Gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen (GLMN)*, die in vielen Veröffentlichungen des KFN (z. B. Möble, Kleimann, Rehbein & Pfeiffer, 2006) eine Rolle bei der Erklärung von Gewaltdelinquenz eine Rolle spielen. Es existiert demnach trotz durchaus unterschiedlicher theoretischer Hintergründe ein enger empirischer Zusammenhang zwischen beiden Konstrukten. Innerhalb der folgenden Auswertungen haben wir uns entschieden, statt der *Zustimmung zu Gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen* die *Gewaltakzeptanz* zu fokussieren, da die *GLMN* im Gegensatz zur *Gewaltakzeptanz* das Problem mit sich bringen, jeweils nur geschlechtsspezifisch interpretierbar zu sein. So ist die hohe Zustimmung zu *Gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen* aus Sicht eines männlichen Schülers immer auch Beschreibung der eigenen Rolle als Mann in der Gesellschaft und damit unter Umständen auch Rechtfertigung eigener Gewalttätigkeit. Als Prädiktor männlicher Gewalt sind *GLMN* demnach gut interpretierbar. Weibliche Schülerinnen, die den *GLMN* zustimmen, verteidigen hingegen keineswegs eigenes gewalttätiges Verhalten, sondern geben lediglich Auskunft über ihre Ansicht zur Rolle des Mannes in Gesellschaft und Familie. So gesehen sind *GLMN* als direkte Prädiktoren von weiblicher Gewalttätigkeit nicht geeignet. Die Items zur *Gewaltakzeptanz* hingegen vermeiden die enge Verzahnung kultureller, rollenbezogener Normen mit persönlichen Einstellungen und lassen sich für männliche und weibliche Schüler als Prädiktoren eigenen Verhaltens gut interpretieren.

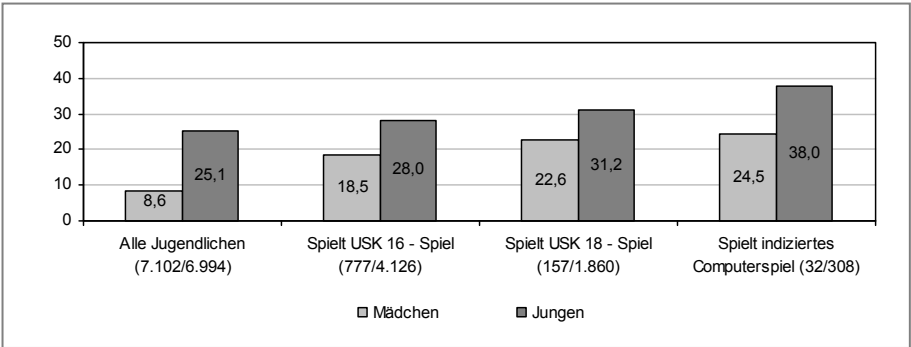
für den gebildeten Gewaltakzeptanzindex lag etwas unterhalb des Skalenmittelwertes bei $M = 1,8$, wobei männliche Befragte tendenziell etwas höhere Gewaltakzeptanzwerte aufwiesen ($m = 2,0$) als weibliche Befragte ($m = 1,6$). Die beiden Variablen Gewaltprävalenz und Gewaltakzeptanz hängen dahingehend zusammen, dass Jugendliche, die von mindestens einer im letzten Jahr ausgeübten Gewalttat berichten, auf der Gewaltakzeptanzskala deutlich höhere Werte erreichen als Jugendliche ohne Gewaltprävalenzbelastung (vgl. Abbildung 37).

Abbildung 37: Gewaltakzeptanz nach Gewaltprävalenz in den letzten 12 Monaten und Geschlecht



Betrachtet man zunächst die Daten zur Nutzung von gewalthaltigen Spielen und Gewaltprävalenz, so zeigt sich, dass sowohl bei Jungen als auch bei Mädchen mit einer Nutzung von Spielen mit einem erhöhten Risiko der Jugendbeeinträchtigung oder Jugendgefährdung auch eine höhere Gewaltprävalenz besteht (vgl. Abbildung 38).

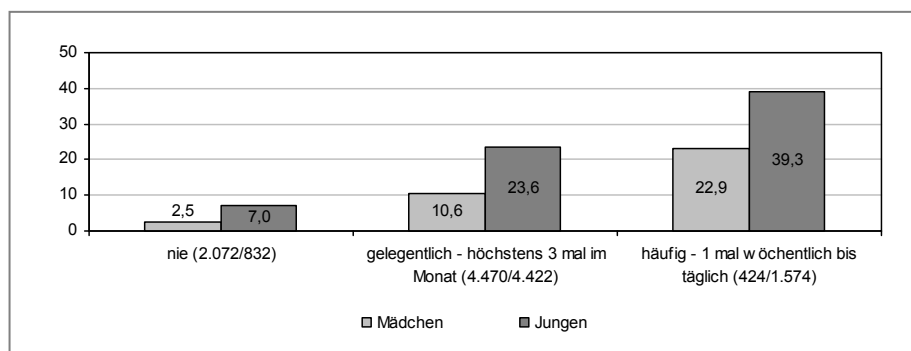
Abbildung 38: Gewaltprävalenz in den letzten 12 Monaten nach derzeit gespielten Computerspielen und Geschlecht (in Prozent)



So treten zwar unabhängig von der Mediennutzung 8,6 Prozent aller Mädchen und bereits 25,1 Prozent aller Jungen als Gewalttäter/innen in Erscheinung. Betrachtet man aber vergleichsweise die Mädchen, die derzeit Computerspiele mit einer Altersfreigabe „ab 16 Jahren“ nutzen, also Spiele spielen, deren Alterseinstufung bereits leicht oberhalb der Empfehlung für eine durchschnittlich 15-jährige Population liegt, so erhöht sich der Prävalenzwert auf 18,5 Prozent, der der Jungen auf 28 Prozent. Noch höher fallen die Prävalenzzahlen aus für Jugendliche die zum Befragungszeitpunkt Computerspiele ohne Jugendfreigabe (USK 18) nutzen oder sogar solche Spiele, die aufgrund einer besonderen Jugendgefährdung indiziert wurden. Hier steigen die Prävalenzzahlen der Mädchen auf 22,6 bzw. 24,5 Prozent, die der Jungen auf 31,2 respektive 38 Prozent.

Ein ähnlicher Befund ergibt sich, wenn die Gewaltprävalenz unterschiedlicher Nutzergruppen von Filmen einander gegenübergestellt wird (vgl. Abbildung 39).

Abbildung 39: Gewaltprävalenz in den letzten 12 Monaten nach Rezeption von Gewaltfilmen und Geschlecht (in Prozent)

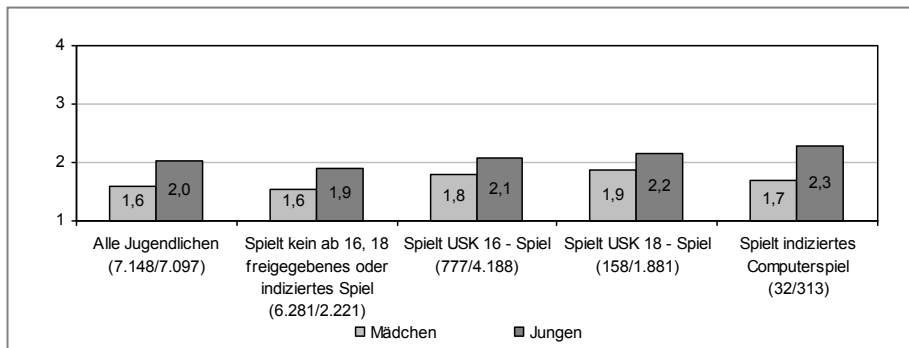


Jugendliche die angeben, niemals Gewaltfilme ab 18 (sonstige Filme ab 18 und Horrorfilme ab 18) zu schauen weisen stark verringerte Prävalenzzahlen auf (Jungen 2,5 %, Mädchen 7 %). Werden derartige Filme hingegen gelegentlich, d. h. maximal dreimal im Monat, angeschaut steigen die Prävalenzzahlen bei den Mädchen bereits auf das vierfache (10,6 %), bei den Jungen immerhin auf mehr als das dreifache (23,6 %). Mädchen dieser Gruppe liegen somit leicht über und Jungen dieser Gruppe leicht unter dem Bevölkerungsdurchschnitt ihrer Altersgruppe. Besonders hoch fallen die Zahlen jedoch bei den Jugendlichen aus, die häufig, d. h. mindestens einmal wöchentlich bis täglich solche Filme anschauen (Mädchen: 22,9 %, Jungen: 39,3 %).

Kennzeichnete sich der Zusammenhang von Gewaltprävalenz und einer Nutzung von jugendbeeinträchtigenden oder –gefährdenden Medien durch deutliche Niveauunterschiede in der Gewaltprävalenz, so stellt sich der Zusammenhang von Spiel- und Filmvorlieben und einer bestehenden Gewaltakzeptanz nicht ganz so deutlich dar. In Abbildung 40 ist der Zusammenhang zwischen dem Spielen von Computerspielen mit gewalttätigem Inhalt (USK 16, USK 18, indiziert) und den Gewaltakzept-

tanzwerten der Befragten abgetragen. Dabei zeigt sich, dass es diejenigen Jugendlichen, die derzeit keine solche Spiele spielen, die niedrigsten Gewaltakzeptanzwerte aufweisen (Jungen: $m = 1,9$; Mädchen $m = 1,6$), während die Gruppe der „18-Spielerinnen“ bei den Mädchen ($m = 1,9$) und die der Nutzer indizierter Computerspiele bei den Jungen ($m = 2,3$) die höchsten Werte erreicht. Die Nutzung gewaltbetonter Spiele geht demnach mit (signifikant) leicht erhöhten Gewaltakzeptanzwerten einher, auch wenn diese Unterschiede in der rein bivariaten Betrachtung recht klein ausfallen.

Abbildung 40: Gewaltakzeptanz nach derzeit gespielten Computerspielen und Geschlecht



Ähnliche Befunde zeigen sich auch, wenn man die Jugendlichen nach der Häufigkeit der von ihnen rezipierten Filme „ab 18“ unterscheidet. Solche Befragte, die angeben, dies nie zu tun, weisen niedrigere Werte (Jungen: $m = 1,6$; Mädchen $m = 1,4$) auf als gelegentliche Nutzer solcher Filme (Jungen: $m = 2,0$; Mädchen $m = 1,6$). Die höchsten Gewaltakzeptanzwerte haben Jugendliche mit einer hohen Nutzungsfrequenz solcher Filme (mind. einmal in der Woche) (Jungen: $m = 2,3$; Mädchen $m = 2,0$).

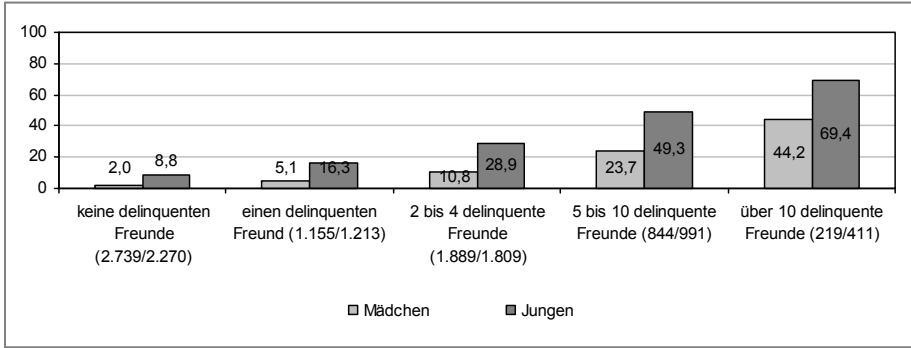
Sowohl zwischen Gewaltprävalenz und der Nutzung von Mediengewaltinhalten als auch zwischen Gewaltakzeptanz und Mediengewaltnutzung finden sich demnach deutliche bivariate Zusammenhänge. Ziel der weiteren Ausführungen soll es sein, empirisch begründete Aussagen über die genaue Richtung dieser Zusammenhänge zu machen und dabei weitere Einflussfaktoren, die bei der Genese von Jugendgewalt eine wichtige Rolle spielen, zu berücksichtigen. Dabei kann die Darstellung dieser weiteren Einflussfaktoren an dieser Stelle nur in sehr knapper Form erfolgen. Eine sehr detaillierte Analyse findet sich in Baier, Pfeiffer, Windzio und Rabold (2006).

Ein erster entscheidender Einflussfaktor für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens ist das soziale Umfeld (vgl. Baier et al., 2006; Wilmers et al., 2002). Zentral sind hier die Rollen von Elternhaus und Peer-Group. Dass Erfahrungen von Gewalt und gewalttätiger Erziehung im Elternhaus einen prägenden Einfluss auf gewaltdelinquentes Verhalten von Kindern und Jugendlichen haben, steht außer Zweifel und kann auch anhand der Daten der KFN-Schülerbefragung 2005 eindrucksvoll gezeigt werden. So weisen Jugendliche ohne Erfahrungen massiver elterlicher Gewalt in

Kindheit und Jugend eine Gewaltprävalenz von 13,7 Prozent auf, während solche Befragte, die in der Kindheit oder in den letzten 12 Monaten vor der Befragung von ihren Eltern körperlich schwer gezüchtigt oder misshandelt wurden, mit 26,9 Prozent eine annähernd doppelt so hohe Gewaltprävalenzbelastung zeigen.

Ähnlich klar stellt sich der Zusammenhang zwischen einem delinquenten Freundeskreis und der eigenen Gewaltprävalenz dar. So zeigen bivariate Auswertungen recht eindrucksvoll, dass mit einer zunehmenden Anzahl delinquenter Freunde auch die eigene Gewaltdelinquenz von Jugendlichen klar ansteigt. In Abbildung 41 ist die Gewaltprävalenz der befragten Neuntklässler in Abhängigkeit der Anzahl delinquenter Freunde⁵⁶ abgetragen. Während Jugendliche ohne delinquente Freunde nur zu 2 Prozent (Mädchen) bzw. zu 8,8 Prozent (Jungen) eine Gewaltprävalenzbelastung im letzten Jahr aufweisen, ist die Gewaltprävalenz bereits bei einem delinquenten Freund oder einer delinquenten Freundin etwa doppelt so hoch (Mädchen: 5,1 %; Jungen: 16,3 %). In einer Clique aus 5 bis zehn delinquenten Freunden berichtet jeder zweite Junge von eigener Gewaltdelinquenz im letzten Jahr, bei den Mädchen ist es fast ein Viertel. In Cliquen mit mehr als zehn delinquenten Freunden schließlich ist die Gewaltbelastung eines jeden Jugendlichen am erheblichsten. Mehr als zwei Drittel der Jungen und fast die Hälfte der Mädchen in diesen Freundeskreisen berichtet über eigene Gewalttaten im letzten Jahr.

Abbildung 41: Gewaltprävalenz in den letzten 12 Monaten nach Anzahl delinquenter Freunde und Geschlecht (in Prozent)



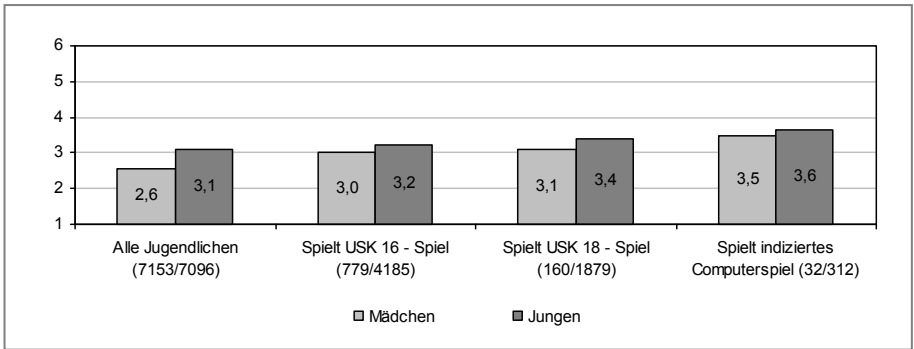
Bevor in einem letzten Schritt die oben dargestellten bivariaten Zusammenhänge in einem Pfadmodell miteinander in Beziehung gesetzt und interpretiert werden, soll noch beleuchtet werden, in wie weit verschiedene Persönlichkeitsmerkmale der Ju-

56 Die Jugendlichen wurden bzgl. verschiedener Delikte danach gefragt, wie viele ihrer Freunde im letzten Jahr ein solches Delikt begangen haben: Ladendiebstahl, Raub, Körperverletzung, Fahrzeugdiebstahl, Einbruch in Auto, Drogen dealen. Die Angaben für das Delikt, bei dem die höchste Zahl eingetragen wurde, wurden als Indikator für die Anzahl delinquenter Freunde herangezogen.

gendlichen im Beziehungsgeflecht von Mediengewaltrezeption und Gewaltprävalenz eine Rolle spielen.

Zur Erfassung einiger Persönlichkeitsmerkmale wurde den Jugendlichen in der KFN-Schülerbefragung 2005 unter anderem eine sechsstufige Itembatterie vorgelegt, die mehrere Subdimensionen von Selbstkontrolle abbildet, darunter zwei, deren Zusammenhänge mit Gewaltmedienrezeption und Gewaltprävalenz im Folgenden näher betrachtet werden sollen. Es zeigt sich, dass Jugendliche, die zum Befragungszeitpunkt von der USK mit „ab 16 Jahren oder „ohne Jugendfreigabe“ oder von der BPJM indizierte Computerspiele spielten, höhere Werte auf einer Risikosuche-Skala⁵⁷ aufweisen als der Schnitt aller Jugendlichen (vgl. Abbildung 42). Erwartungsgemäß haben diejenigen Befragten die höchsten Werte auf der Risikosuche-Skala, deren Spieleauswahl mit dem Spielen indizierter Spiele am stärksten von der Altersnorm von durchschnittlich 15-Jährigen abweicht. Jugendliche mit der Tendenz, gerne Risiken einzugehen, um dadurch Aufregung und Abenteuer zu erleben, wählen somit eher Computerspiele mit expliziten Gewaltdarstellungen aus, als andere Mitglieder ihrer Altersgruppe. Dies zeigt sich sowohl bei Jungen wie auch bei Mädchen, wobei Jungen bezüglich der Risikosuche ein höheres Basislevel aufweisen ($m = 3,1$) als Mädchen ($m = 2,6$).

Abbildung 42: Risikosuche nach derzeit gespielten Computerspielen und Geschlecht (in Prozent)

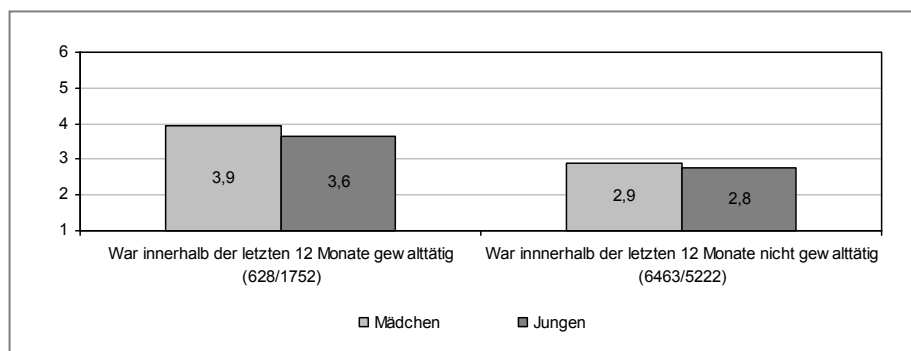


Als weitere Subdimension von Selbstkontrolle soll schließlich noch *aufbrausendes Temperament*, das die für die Betrachtung des Zusammenhangs von Mediengewaltrezeption und Gewalttätigkeit von Bedeutung ist, näher beleuchtet werden. So gibt es, wie in Abbildung 43 dargestellt, eine deutliche Verbindung zwischen einem *auf-*

57 Items zur Risikosuche (Cronbachs Alpha = .87): „Ich teste gerne meine Grenzen, indem ich etwas Gefährliches mache.“; „Ich gehe gern ein Risiko ein, einfach weil es mir Spaß macht.“; „Manchmal finde ich es aufregend, Dinge zu tun, die mich in Gefahr bringen können.“; „Aufregung und Abenteuer sind mir wichtiger als Sicherheit.“

*brausendem Temperament*⁵⁸ und Gewaltprävalenz. Neuntklässler mit mindestens einer Gewalttat im letzten Jahr weisen deutlich höhere Werte auf der Temperament-Skala auf als andere Gleichaltrige. Interessanterweise geben Mädchen auf dieser Skala durchschnittlich etwas höhere Werte an als Jungen, so dass sich besonders hohe Werte für ein *aufbrausendes Temperament* bei gewaltdelinquenten Mädchen zeigen. Zusammenhänge zwischen der Auswahl von Mediengewaltinhalten und einem *aufbrausendem Temperament* bestehen übrigens nicht durchgängig. Während die Auswahl von Computerspielen „ab 16 Jahren“ oder „ohne Jugendfreigabe“ nicht oder nur sehr gering vom Temperament der entsprechenden Person beeinflusst zu sein scheint, zeigen sich signifikante Unterschiede je nachdem, ob die Jugendlichen häufig Gewaltfilme ab 18 nutzen (*Aufbrausendes Temperament*: $m = 3,4$) ob sie dies nur gelegentlich tun (*Aufbrausendes Temperament*: $m = 3,0$) oder ob sie dies nie tun (*Aufbrausendes Temperament*: $m = 2,7$).

Abbildung 43: Aufbrausendes Temperament nach Gewaltprävalenz in den letzten 12 Monaten und Geschlecht



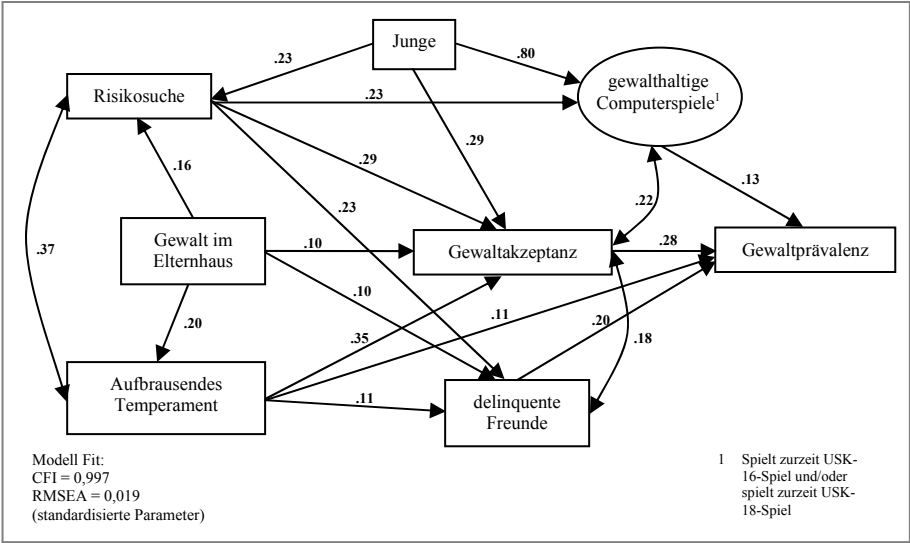
Die oben beschriebenen Zusammenhänge zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und Gewaltprävalenz sollen abschließend in einem multifaktoriellen Strukturgleichungsmodell dargestellt werden. Maßgabe bei der Entwicklung des Modells war die Beschreibung eines kausalen Zusammenhangs zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und Gewaltprävalenz bei Einbeziehung wichtiger - aus der Literatur bekannter - Einflussfaktoren auf gewalttätiges Verhalten.

In der gewählten Modellstruktur (vgl. Abbildung 44) findet sich bei gleichzeitiger Kontrolle anderer wichtiger Faktoren ein signifikanter schwacher bis mittlerer Einfluss des Spielens gewalthaltiger Computerspiele auf die Gewaltprävalenz der be-

58 Items zu aufbrausendem Temperament (Cronbachs Alpha = .76): „Wenn ich mit jemandem wirklich Streit habe, kann ich nur schwer ruhig bleiben.“; „Bei einer ernsten Meinungsverschiedenheit ist es normalerweise schwer für mich, ruhig darüber zu reden, ohne mich aufzuregen.“; „Wenn ich mich über andere ärgere, habe ich oft mehr Lust, sie zu verletzen, als mit ihnen darüber zu reden.“; „Ich verliere ziemlich schnell die Beherrschung.“; Wenn ich echt wütend bin, gehen mir die Anderen besser aus dem Weg.“

fragten Neuntklässler. In den latenten Faktor „gewalthaltige Computerspiele“ wurde dabei die häufige Nutzung von Computerspielen mit einer USK-Einstufung „ab 16 Jahren“ oder „keine Jugendfreigabe“ einbezogen⁵⁹. Wie aus dem Modell hervorgeht sind es vornehmlich Jungen, die ein derartiges Nutzungsprofil aufweisen. Ein weiterer Erklärungsfaktor für die Gewaltcomputerspielnutzung ist die Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben (Risikosuche), ebenfalls ein Konstrukt, dem insbesondere Jungen zustimmen. Zudem steht die Nutzung solcher Spiele im Zusammenhang mit der Akzeptanz von Gewalt als normalem und unverzichtbarem Bestandteil gesellschaftlichen Zusammenlebens und des eigenen Alltags (Gewaltakzeptanz).

Abbildung 44: Pfadmodell zum Einfluss von Mediennutzung auf Gewaltprävalenz



Interessanterweise erwies sich ein Modell, in dem die Nutzung von Filmen mit (starkem) Gewaltanteil für die Erklärung von Gewalttätigkeit im letzten Jahr als eigenständiger Faktor berücksichtigt wurde, in Konkurrenz zum oben abgebildeten Modell als deutlich schlechter in der Empirie verankert und wurde deshalb verworfen. Die Nutzung solcher Filme ist zwar, wie in Abbildung 39 dargestellt, mit höherer Gewaltprävalenz korreliert, scheint aber in Konkurrenz mit anderen, unzweifelhaft wichtigen Einflussfaktoren, keine eigenständige Erklärungskraft im Hinblick auf gewalttätiges Verhalten zu besitzen.

Gewaltakzeptanz erweist sich im Gesamtmodell als wichtigster erklärender Faktor für Gewaltprävalenz von Jugendlichen. Sie ist eng verknüpft mit der Zugehörig-

59 Die Nutzung indizierter Spiele wurde im Modell nicht berücksichtigt, da sie für den latenten Faktor „Gewalthaltige Computerspiele“ keinerlei zusätzliche Erklärungskraft bedeutete.

keit zu einem Kreis delinquenter Freunde, durch den gewalttätiges Verhalten in den letzten Monaten ebenfalls zum Teil erklärt werden kann. Als wichtigster Hintergrundfaktor im Geflecht der verschiedenen Prädiktoren zeigt sich die Erfahrung von Gewalt im Elternhaus in Jugend und Kindheit der Befragten. Berichten die Jugendlichen von schwerer Züchtigung oder Misshandlung durch ihre Eltern, steigt damit sowohl ihre Gewaltakzeptanz wie auch das Risiko des Kontaktes mit einem delinquenten Freundeskreis. Zudem findet sich ein Einfluss von Erfahrungen mit massiver Gewalt im Elternhaus auf die Schwierigkeit von Jugendlichen, aggressive Impulse zu kontrollieren, was wiederum direkt mit einer erhöhten Gewaltprävalenz korreliert ist und sich darüber hinaus als starker Einflussfaktor auf die Zugehörigkeit zu einem delinquenten Freundeskreis erweist. Und schließlich ist das Erleben von Gewalt im und durch das Elternhaus korreliert mit einer erhöhten Disposition, sich gerne größeren Risiken oder Gefahren auszusetzen.

Zwar handelt es sich beim vorliegenden empirischen Material um reine Querschnittsdaten, so dass eine zweifelsfreie Aussage über Kausalitäten der einzelnen Konstrukte nicht möglich ist, jedoch lässt sich zusammenfassend feststellen, dass das Spielen gewalthaltiger Computerspiele in der Gesamtmodellstruktur neben weiteren Prädiktoren eine eigenständige Erklärungskraft für Gewaltdelinquenz besitzt und nicht, wie oftmals postuliert, lediglich Ausdruck höherer Gewaltakzeptanz oder einer gewalttätigeren Persönlichkeit zu sein scheint.

Zusammenfassung

- Auch bei Kontrolle wichtiger anderer Einflussfaktoren ergibt sich ein direkter Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und der Gewaltprävalenz von Jugendlichen.
- Eine klare Kausalität dieses Zusammenhangs ist zwar aufgrund des querschnittlichen Forschungsdesigns nicht zweifelsfrei zu folgern, stellt aber nach Kontrolle weiterer Einflussfaktoren in einem Pfadmodell und unter Berücksichtigung der aktuellen Forschungen in diesem Bereich die naheliegendste Interpretation dar.
- Computerspiele treten trotz ihres eigenständigen Erklärungswertes für Gewaltprävalenz in ihrer Relevanz erwartungsgemäß hinter anderen Faktoren zurück. Von übergeordneter Bedeutung sind Gewaltakzeptanz und ein delinquenter Freundeskreis. Gewaltakzeptanz steht wiederum in Wechselwirkung mit dem Spielen von gewalthaltigen Spielen.
- Die Rezeption gewalthaltiger Filme ist zwar bivariat deutlich mit erhöhter Gewaltprävalenz korreliert, verliert aber im Wechselspiel mit anderen wichtigen Einflussfaktoren an Bedeutung. Die Nutzung von Gewaltfilmen erscheint in diesem Alter somit eher ein Indikator für hohe Gewaltakzeptanz und einem mit Gewaltprävalenz verknüpften Lebensstil zu sein, als ein direkt kausaler Faktor, der für erhöhte Gewalttätigkeit von Jugendlichen verantwortlich ist.

4.4.3 Computerspielsucht (9. Klasse)

Die Daten der Befragung der 9. Klassen ermöglichen neben der Betrachtung des Zusammenhangs von Mediennutzung und Jugendgewalt auch beschreibende Analysen zur Prävalenz von Computerspielsucht. Wie bereits gezeigt werden konnte ist die Forschung nach wie vor darum bemüht, exzessives Spielverhalten als suchtspezifisches Störungsbild näher zu klassifizieren und den Anteil der davon betroffenen Jugendlichen zu ermitteln (vgl. Kapitel 3.1). Um für unseren Datensatz den Anteil problematischen Spielverhaltens zu bestimmen wurde die Stichprobe der Jugendlichen in vier Untergruppen eingeteilt. Die Auswertungen wurden dabei basierend auf der sog. Schätzfrage⁶⁰, bei der die Jugendlichen darum gebeten werden, ihre durchschnittliche Computerspielnutzung an Wochentagen und Wochenenden anzugeben, durchgeführt. Dieses Item hat zunächst den Nachteil, dass es die Nutzungszeiten im Gruppenmittel leicht überschätzt und daher gegenüber der Frage, wie viel am vorangegangenen Tag gespielt wurde, zu leicht erhöhten Gruppenmittelwerten führt. Es weist jedoch den für diese Analyse entscheidenden Vorteil auf, dass diese Werte exaktere Schätzwerte des Spielverhaltens einer einzelnen befragten Person erlauben. So kann ein Jugendlicher, der ansonsten exzessiv Computerspiele spielt, ausgerechnet zum Befragungszeitpunkt, d. h. am vorangegangenen Tag, nicht dazu gekommen sein und würde dann fälschlich der Gruppe der *Niespieler* zugeordnet werden. Hinzu kommt dass eine Frage nach durchschnittlichen Nutzungszeiten, die ein hohes Abstraktionsvermögen des Befragten erfordert, bei Neuntklässlern wesentlich unproblematischer eingesetzt werden kann, als bei Viertklässlern.

In einem ersten Schritt der Gruppenunterteilung wurde der Anteil von *Niespielern* ermittelt, also der Jugendlichen die angeben an Wochentagen sowie an Wochenenden durchschnittlich null Stunden Computerspiele zu spielen. Mit dieser Auswahl sollte sichergestellt werden, dass sich in der Gruppe der *Niespieler* nur Jugendliche befinden, die wirklich niemals, nicht einmal sehr selten Computerspiele spielen. Zur Aufteilung der verbleibenden Computerspielnutzer wurde mit Perzentilbereichen gearbeitet. Das Hauptfeld aller Nutzer wurde als *Normalspieler* eingestuft. Als *Normalspieler* gilt, wer mehr als null Stunden spielt, dabei aber nur so viel spielt, dass mindestens 25 Prozent aller Spieler noch mehr spielen (entspricht dem 75. Perzentil). Die oberen 25 Prozent wurden ihrerseits in zwei Gruppen eingeteilt. Ein *Vielspieler* spielt soviel, dass mindestens 75 % aller Spieler weniger spielen, aber noch mindestens 10 % mehr spielen als dieser (entspricht dem 75. bis 90. Perzentil). Ein *Exzessivspieler*⁶¹ spielt hingegen so viel, dass mindestens 90 % aller Spieler we-

60 „Schätze doch mal: Wie lange spielst Du pro Tag ungefähr Computer- und Videospiele mit den in Frage 43 erwähnten Geräten?“; Geräte: Computer, Spielkonsole (z. B. Playstation, Gamecube, Xbox), Tragbare Konsole (z. B. Gameboy, Nintendo DS), Handy.

61 Der Begriff Exzessivspieler umschreibt nach unserer Definition zunächst nur ein besonders extremes Spielverhalten mit besonders hoher Nutzungsintensität und ist für sich genommen nicht gleichbedeutend mit Computerspielsucht.

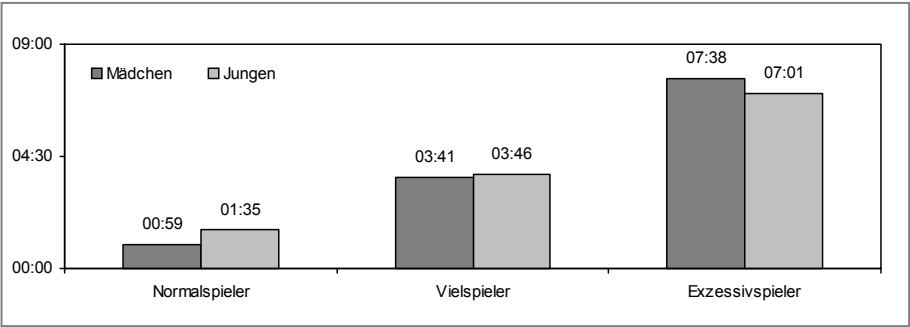
niger spielen als dieser (entspricht dem 90. Perzentil). Die daraus resultierende Aufteilung der Stichprobe lässt sich nachfolgender Tabelle 14 entnehmen.

Tabelle 14: Aufteilung der Stichprobe in Computerspielnutzergruppen

	Anzahl	Prozent
Niespieler	1.484	10,2 %
Normalspieler	9.812	67,4 %
Vielspieler	1.911	13,1 %
Exzessivspieler	1.358	9,3 %
Gesamt	14.565	100 %

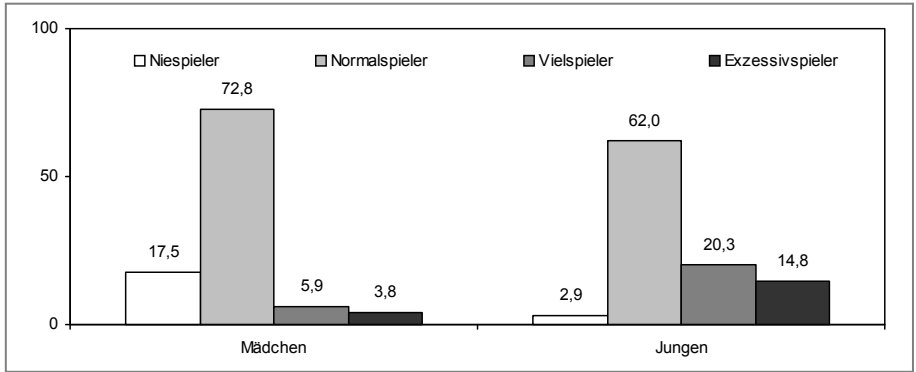
Insgesamt geben die von uns befragten Jugendlichen neunter Schulklassen an, täglich durchschnittlich ca. 2 Stunden Computerspiele zu spielen (Jungen: 150 Minuten; Mädchen: 66 Minuten). Für die unterschiedlichen Nutzergruppen zeigen sich die nachfolgenden durchschnittlichen Spielzeiten. In der Gruppe der *Normalspieler* spielen die Mädchen ca. 1 Stunde, die Jungen 1 Stunde und 35 Minuten täglich. In der Gruppe der *Vielspieler* wird an einem durchschnittlichen Tag unabhängig vom Geschlecht bereits ca. 3 Stunden und 40 Minuten gespielt. Als besondere Extremgruppe erweist sich jedoch sowohl für die Mädchen als auch für die Jungen die Gruppe der Exzessivspieler, in der mehr als 7 Stunden am Tag Computer gespielt wird (vgl. Abbildung 45).

Abbildung 45: Computerspielzeiten (Stunden pro Tag, in hh:mm) nach Nutzergruppe und Geschlecht



Erwartungskonform variiert die Zugehörigkeit der Geschlechter zu den jeweiligen Gruppen sehr stark (vgl. Abbildung 46). Mädchen sind mit 17,5 Prozent deutlich häufiger den *Niespielern* zuzurechnen als Jungen, bei denen nur 2,9 Prozent angeben, nie zu spielen. Die Gruppe der *Normalspieler* ist ebenfalls für Mädchen die häufigere Nutzungsform als für Jungen: 72,8 Prozent der Mädchen und 62 Prozent der Jungen sind als *Normalspieler* einzustufen. Bei den Jungen gewinnen dafür intensivere Nutzungsformen an Bedeutung. So sind ca. 20 Prozent der Jungen der Gruppe der *Vielspieler* (Mädchen 5,9 %) und fast 15 Prozent der Gruppe der *Exzessivspieler* zuzuordnen (Mädchen 3,8 %).

Abbildung 46: Computerspielnutzergruppen nach Geschlecht (Anteil in Prozent)



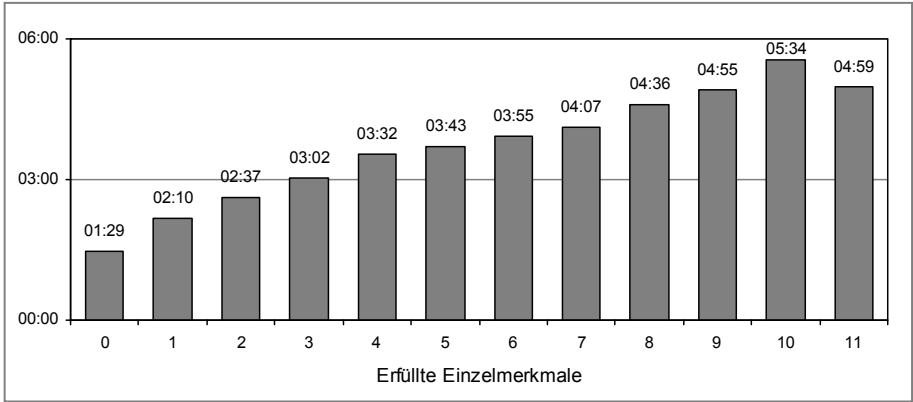
Mit einer im Tagesverlauf stark erhöhten Nutzung interaktiver Spiele, wie sie bereits bei der Gruppe der *Vielspieler* insbesondere aber bei den *Exzessivspielern* beobachtet werden kann, muss befürchtet werden, dass hier auch das Risiko für Computerspielsucht deutlich erhöht ist. Je mehr sich das Alltagsleben auf das Spielen konzentriert, desto stärker müssen andere Aktivitäten dahinter zurücktreten und verlieren an Bedeutung. Das Spielen verliert zunehmend seine ursprüngliche Unterhaltungsfunktion und dient mehr und mehr einer inadäquaten Form von Stressregulation (vgl. Kapitel 3.1).

Um das Risiko einer Computerspielsucht empirisch für unsere Stichprobe zu überprüfen, können die Befragungsdaten der für die Messung von Computerspielsucht adaptierten Internetsuchtskala (Hahn & Jerusalem, 2001) in eine Analyse mit einbezogen werden. Drei zentrale Symptome der Computerspielsucht wurden mittels vierstufiger Items („Stimmt nicht“, „Stimmt kaum“, „Stimmt eher“, „Stimmt genau“) im Selbstbericht erhoben. Jeweils vier Items erfassen dabei *Entzugserscheinungen* (z. B. „Meine Gedanken kreisen ständig um das Computer- und Videospielen, auch wenn ich gar nicht spiele.“), vier Items *Negative Konsequenzen* (z. B. „Mir wichtige Menschen beschweren sich, dass ich zuviel Zeit mit Spielen verbringe.“) und drei Items *Kontrollverlust* (z. B. „Ich verbringe oft mehr Zeit mit Computer- und Videospielen, als ich mir vorgenommen habe.“). Eine Gegenüberstellung der Anzahl erfüllter Einzelkennzeichen⁶² und der täglichen Computerspielzeit ergibt einen nahezu linearen Zusammenhang zwischen beiden Variablen (vgl. Abbildung 47). In der Gruppe der Jugendlichen, bei der keine Suchtkennzeichen vorliegen, wird durchschnittlich ca. 1 Stunde und 30 Minuten gespielt. Dies entspricht in etwa dem Spielverhalten unserer *Normalspieler*, die im Tagesdurchschnitt 1 Stunde und 10 Minuten spielen. Die Grafik zeigt zudem auf, dass mit höheren Nutzungszeiten

62 Ein Einzelkennzeichen wird dann als erfüllt angesehen, wenn „Stimmt eher“ oder „Stimmt genau“ angekreuzt wurde.

eine zunehmende Anzahl von Suchtkennzeichen erfüllt ist. Ab 3 Stunden und mehr täglichem Computerspielkonsum verfestigt sich die Symptomatik zusehends.

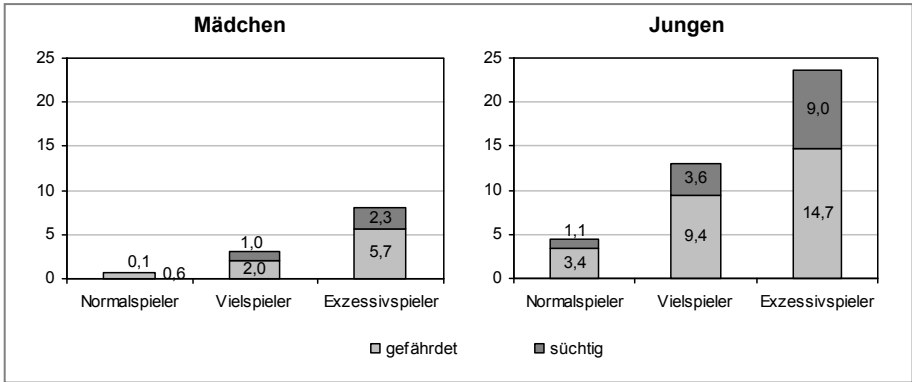
Abbildung 47: Computerspielzeiten (Stunden pro Tag, in hh:mm) nach erfüllten Einzelmerkmalen



Unter Nutzung der Klassifizierung von Hahn und Jerusalem (2001), lassen sich auch Prävalenzzahlen für Suchtgefährdung und Suchterkrankung ermitteln⁶³. Insgesamt ergeben sich damit auf Basis unserer Daten die folgenden Prävalenzzuschätzungen für Computerspielsucht (alle Jugendlichen 9. Klassen einbezogen): 3,6 Prozent aller Jugendlichen 9. Schulklassen sind als suchtgefährdet einzustufen (0,8 % der Mädchen, 6,2 % der Jungen). 1,5 Prozent der Jugendlichen sind als süchtig einzustufen (0,3 % der Mädchen, 2,7 % der Jungen). Betrachtet man die unterschiedlichen Nutzergruppen (vgl. Abbildung 48), ergibt sich folgendes Bild: Bei den *Normalspielern* sind gerade die Mädchen hinsichtlich eines möglichen Suchtverhaltens absolut unauffällig. Bei den Jungen zeigt sich aber bereits in dieser moderaten Nutzergruppe ein kleiner Anteil, der als gefährdet (3,4 %) und als süchtig (1,1 %) einzustufen ist. Bei den *Vielspielern* wird das Phänomen Computerspielsucht erstmalig auch für die Mädchen relevant (Gefährdete: 2 %, Süchtige: 1 %). Bei den Jungen werden demgegenüber jedoch sehr viel höhere Werte erreicht: 9,4 Prozent der vielspielenden Jungen sind als gefährdet, 3,6 Prozent als süchtig einzustufen. In der Gruppe der *Exzessivspieler* werden schließlich die höchsten Suchtwerte erreicht (Mädchen: gefährdet 5,7 %, süchtig 2,3 %; Jungen: gefährdet 14,7 %, süchtig 9 %).

63 Bei elf Items auf einer vierstufigen Skala resultieren Gesamtsummenwerte zwischen 11 und 44 mit der folgenden Gruppeneinteilung: 1 – 27 = unauffällig, 28 – 32 = gefährdet, 33 – 44 = süchtig.

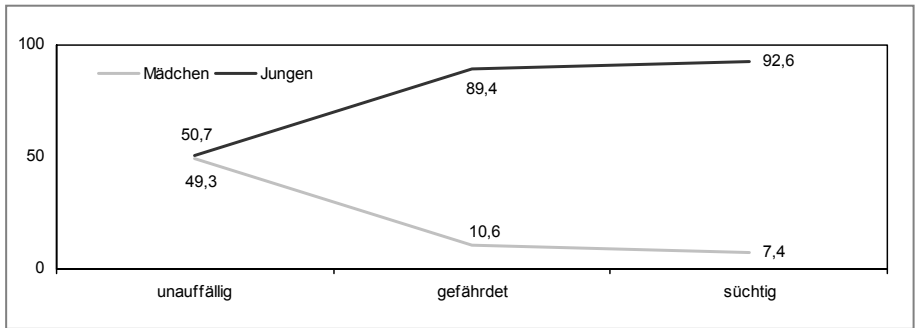
Abbildung 48: Anteil Computerspielsüchtiger und -gefährdeter nach Nutzungsgruppen und Geschlecht (in Prozent)



Es zeigt sich demnach nicht nur ein starker Geschlechtsunterschied hinsichtlich der Nutzungszeiten von Computerspielen: Jungen weisen gegenüber Mädchen auch unabhängig von ihrer Nutzungshäufigkeit ein stark erhöhtes Risiko dafür auf, an Computerspielsucht zu erkranken. Dies ist daran zu erkennen, dass eine Gruppe von Jungen mit nahezu identischer Spielzeit wie eine Vergleichsgruppe von Mädchen deutlich stärkere Suchtwerte aufweist. Diese geschlechtsspezifische Suchtgefährdung ist in Ermangelung geeigneter Erklärungsansätze zu diesem Zeitpunkt nur schwer interpretierbar. Zum einen erscheint denkbar, dass Jungen stärker in den Sog von Computerspielen geraten könnten, weil genretypische Eigenschaften von Computerspielen wie Wettkampf und das Erleben von Abenteuern diese generell stärker ansprechen. Andererseits wäre es auch umgekehrt möglich, dass gerade die von Jungen stärker favorisierten Spiele (z. B. Online-Shooter, komplexe Online-Rollenspiele) ein stärkeres Suchtpotential aufweisen bzw. ausuferndere Nutzungsmuster nahe legen. So liegt bei einem Shooter, der sich jederzeit über Internet gegen andere spielen lässt, eine exzessive Nutzung vermutlich näher als bei einem Partyspiel, das in privaten Gruppen z. B. mit Freunden zuhause an einem Gerät gespielt wird, Spiele, die insbesondere Mädchen ansprechen. Auch lassen die Genrevorlieben und Nutzungsstile der Mädchen die Annahme nahe liegend erscheinen, dass Mädchen weniger zum Selbstzweck spielen, Spiele also eher instrumentell einsetzen um Langeweile zu überbrücken (vielfach durch Handy oder Handheldspiele) oder um bereits vorhandene soziale Interaktionen zu bereichern. Diese Nutzungsformen erweisen sich möglicherweise hinsichtlich der Ausbildung suchtartiger Verhaltensweisen als weniger kritisch.

Das geschlechtsspezifische Suchtgefährdungsrisiko vermittelt noch einmal folgende Abbildung 49. Es zeigt sich, dass die Gruppe der Gefährdeten zu 89,4 Prozent aus Jungen und nur zu 10,6 Prozent aus Mädchen besteht. Bei der Gruppe der Süchtigen fällt die Geschlechtertrennung noch deutlicher aus: Diese wird zu 92,6 Prozent von Jungen und nur zu 7,4 Prozent von Mädchen gebildet.

Abbildung 49: Computerspielsuchtgefährdung nach Geschlecht (in Prozent)

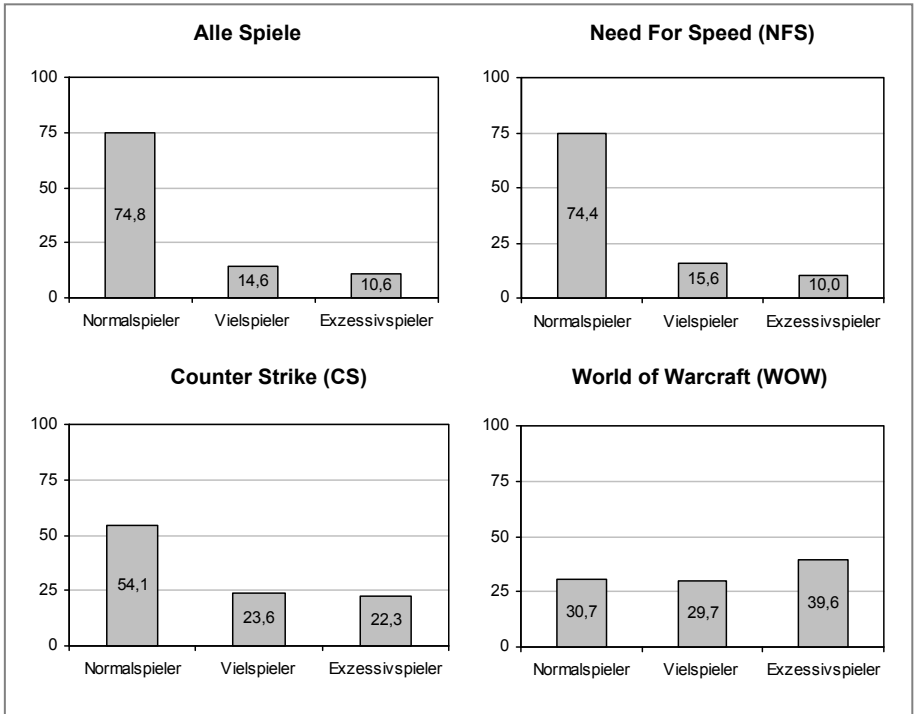


Bei Betrachtung der weiteren Unterscheidungskriterien Befragungsregion, Bildungsniveau sowie Arbeitslosigkeit der Eltern hat sich gezeigt, dass diese erwartungsgemäß keinen Einfluss auf eine Suchtgefährdung der Jugendlichen nehmen. Wie bereits in obiger Diskussion angedeutet, scheinen andere Faktoren neben dem Geschlecht, wie zum Beispiel eine bestehende Spielgenreavorliebe, für eine Suchtgefährdung der Jugendlichen maßgeblich von Bedeutung zu sein. Um zu überprüfen, ob bestimmte Spielgenres tatsächliche höhere Nutzungszeiten nahe legen und damit einhergehend ein höheres Abhängigkeitsrisiko bergen haben wir prototypisch insgesamt drei Computerspiele, die als besonders einschlägig für ihr zugrunde liegendes Genre gelten können und große Fangemeinden aufweisen, auf ihre differentielle Wirkung hin untersucht. Ausgewählt wurden: *Need For Speed* (NFS, Genre Sportspiele, Subgenre Autorennspiel), *Counter Strike* (CS, Genre First-Person-Shooter, Subgenre Online-Taktik-Shooter) und *World Of Warcraft* (WOW, Genre MMORPG - Massively Multiplayer Online Role-Playing Game).⁶⁴

Unsere Annahme, dass sich die Vorliebe für bestimmte Spiele auch in höheren Nutzungszeiten widerspiegelt, kann zunächst bestätigt werden. *NFS-Spieler* spielen durchschnittlich 2 Stunden und 17 Minuten, *CS-Spieler* 3 Stunden und 22 Minuten und *WOW-Spieler* 4 Stunden und 38 Minuten täglich. Höhere Spielzeiten erhöhen innerhalb der Spielergemeinschaften auch den Anteil von *Viel-* und *Exzessivspielern* (vgl. Abbildung 50).

64 Die Klassifizierung wurde wie folgt vorgenommen: Wenn ein Spieler eines der drei Spiele nennt, gilt er als Spieler des entsprechenden Spiels. Bei Mehrfachnennungen der in Frage stehenden Spiele gilt die folgende Zuordnungsregel: WOW-Spieler ist jeder Spieler, der WOW als eines der Lieblingsspiele nennt, unabhängig von weiteren Nennungen. Als CS-Spieler gilt wer CS, nicht aber WOW nennt. Als NFS Spieler gilt, wer NFS, nicht aber CS oder WOW nennt. Diese Zuordnung wurde vorgenommen, damit nicht Spieler eines Spiels mit erwartungsgemäß höheren Nutzungszeiten (WOW) fälschlicherweise als Spieler von Spielen mit geringeren Nutzungszeiten klassifiziert werden.

Abbildung 50: Anteil an Nutzergruppen nach Spielvorlieben (in Prozent)

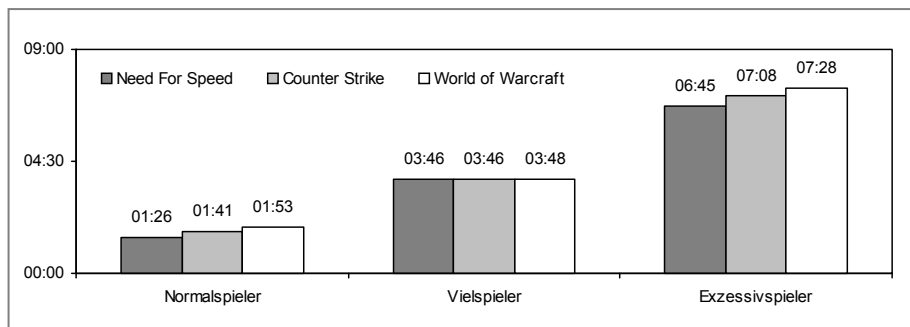


So zeigt sich bei *NFS-Spielern* keine nennenswerte Abweichung der relativen Häufigkeit der *Normalspieler* (74,4 %), *Vielspieler* (15,6 %) und *Exzessivspieler* (10 %) von der Gesamtpopulation aller Spieler. Anders bei *CS-Spielern*: Hier beträgt der Anteil von *Normalspielern* nur noch 54,1 Prozent, *Vielspieler* (23,6 %) und *Exzessivspieler* (22,3 %) machen bereits knappe 46 Prozent also fast die Hälfte der Gruppe aus. Bei den *WOW-Spielern* nehmen *Vielspieler* und *Exzessivspieler* schließlich den größten Anteil ein. Hier ist der *Normalspieler* schon nicht mehr „Normalität“: Nur noch 30,7 Prozent der *WOW-Spieler* können als *Normalspieler* eingestuft werden. *Vielspieler* hingegen machen bereits 29,7 und *Exzessivspieler* 39,6 Prozent der Gruppe aus.

Natürlich ist zu erwarten, dass die höheren Nutzungszeiten von *CS-Spielern* und insbesondere *WOW-Spielern* auch mit höheren Abhängigkeitswerten innerhalb dieser Spielergemeinschaften einhergehen. Die entscheidende Frage ist jedoch, ob das Spielen eines bestimmten Spiels, **unabhängig von höheren Nutzungszeiten**, ein höheres Abhängigkeitsrisiko birgt. Maßgeblich ist hier also die Frage, ob nicht nur die zeitliche Beschäftigung mit einem Spiel, sondern auch spezifische Eigenschaften eines Spiels selbst (z. B. Vernetzungsgefüge mit Mitspielern, Möglichkeit komplexer Rollenübernahme usw.) ein höheres Abhängigkeitsrisiko bergen. Es wurde daher

ermittelt ob Spieler innerhalb einer Nutzergruppe, die unterschiedliche Spiele bevorzugen, veränderte Gefährdungs- und Abhängigkeitswerte aufweisen. Diese Differenzen wären dann nicht mehr auf die unterschiedlichen Nutzungszeiten zurückzuführen, da diese unabhängig vom gespielten Spiel innerhalb einer Nutzergruppe immer ähnlich ist (vgl. Abbildung 51).

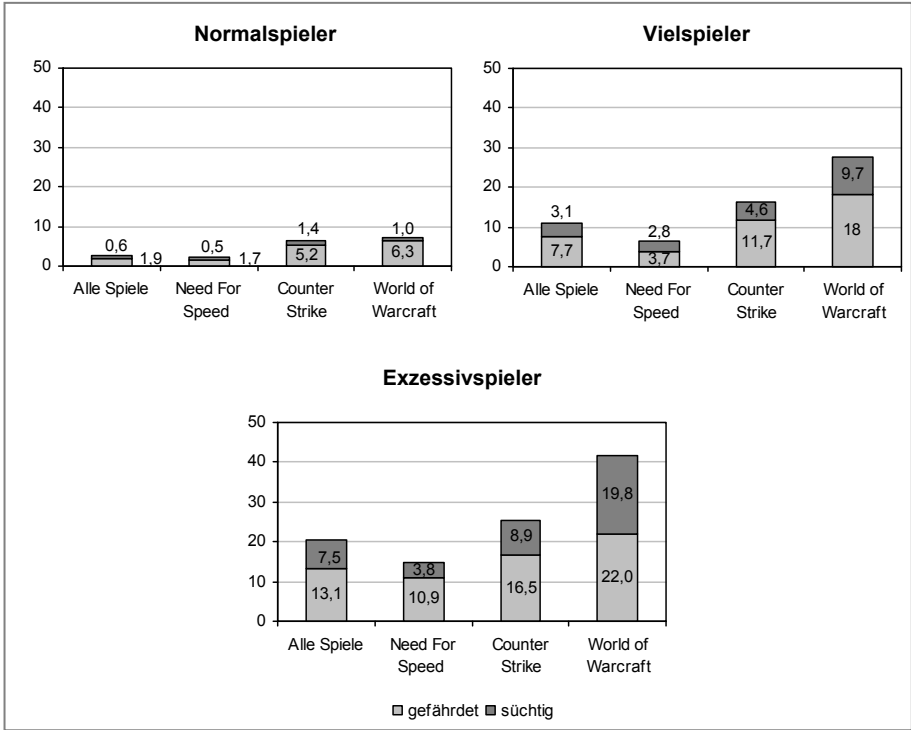
Abbildung 51: Computerspielzeiten (Stunden pro Tag, in hh:mm) nach Nutzergruppe und Spielvorlieben



Es zeigt sich, dass eine leichte Schwankung der durchschnittlichen Nutzungszeit auch bei einer Nutzergruppenaufteilung bestehen bleibt. Dies ergibt sich daraus, dass insgesamt erhöhte Spielzeiten auch andere Verteilungsverläufe aufweisen. Es steigt damit die Wahrscheinlichkeit an, dass Spieler Nutzungszeiten im oberen Bereich einer Nutzergruppe aufweisen (maßgeblich innerhalb der unteren und der oberen Gruppe), wodurch die durchschnittliche Spielzeit hier leicht höher ausfällt. So variiert die Nutzungszeit eines Normalspielers je nach bevorzugtem Spiel zwischen 1 Stunde und 26 Minuten und 1 Stunde und 53 Minuten, die Nutzungszeit eines Exzessivspielers zwischen 6 Stunden und 45 Minuten und 7 Stunden und 28 Minuten. Dennoch lässt sich mit dieser Aufteilung eine weitestgehende Angleichung der Nutzungszeiten für weitergehende Analysen erreichen. In der nachfolgenden Abbildung haben wir die drei Nutzergruppen jeweils nach ihren Spielvorlieben unterteilt und die Abhängigkeitswerte abgetragen (vgl. Abbildung 52)

Betrachten wir zunächst die Gruppe der **Normalspieler**. Wie bereits gezeigt wurde erscheinen innerhalb dieser Gruppe nur 1,9 Prozent als gefährdet und 0,6 Prozent als abhängig. Die Werte der *NFS-Normalspieler* weichen hiervon auch kaum ab. Bei *CS-Normalspielern* hingegen steigt insbesondere das Gefährdungsrisiko deutlich an (5,2 %). Auch der Anteil von Abhängigen fällt mit 1,4 Prozent leicht höher aus. Bei den *WOW-Normalspielern* sind 6,3 Prozent als gefährdet und zu 1 Prozent als abhängig einzustufen. Insbesondere der Anteil der Gefährdeten fällt also sowohl beim Referenztitel des Online-Shooter-Genres als auch beim MMORPG bereits deutlich höher aus, obgleich es sich noch um „normale“ Nutzungszeiten handelt.

Abbildung 52: Anteil Computerspielsüchtiger und -gefährdeter nach Spielvorlieben und Nutzertypen (in Prozent)



Noch deutlicher wird die Bedeutsamkeit des Genres bei der Gruppe der **Vielspieler**. Unter den *Vielspielern* ermitteln wir einen Gefährdungsanteil von 7,7 Prozent und einen Abhängigkeitsanteil von 3,1 Prozent. Die Werte der *NFS-Vielspieler* sind demgegenüber leicht verringert (3,7 %; 2,8 %). Hier sind die Abhängigkeitswerte also niedriger, als aus dem Nutzungsgruppendurchschnitt zu erwarten wäre. Die *CS-Vielspieler* weisen hingegen einen deutlich erhöhten Anteil an Gefährdeten (11,7 %) und Abhängigen (4,6 %) Spielern auf. Bei den *WOW-Vielspielern* sind sogar 18 Prozent als gefährdet und zu 9,7 Prozent als abhängig einzustufen.

Selbst in der Gruppe der **Exzessivspieler** geht die Präferenz für unterschiedliche Spiele noch mit deutlich abweichenden Abhängigkeitswerten einher, obgleich hier die Spielzeit bereits so hoch ist (Tagesdurchschnitt ca. 7 Stunden), dass unabhängig vom gespieltem Spiel 13,1 Prozent als gefährdet und 7,5 Prozent als abhängig einzustufen sind. Bei den *NFS-Exzessivspielern* liegen die Werte jedoch wiederum niedriger als im Gruppendurchschnitt zu erwarten wäre (10,9 %; 3,8 %). Von den *CS-Exzessivspielern* sind hingegen 16,5 Prozent gefährdet und 8,9 Prozent abhängig. Bei den *WOW-Exzessivspielern* ergibt sich sogar ein Anteil von 22 Prozent Gefährdeten und 19,8 Prozent Abhängigen.

Zusammengefasst weisen diese Ergebnisse darauf hin, dass die Nutzung einiger Computerspiele stärker mit Computerspielsucht in Verbindung steht als die Nutzung anderer Spiele. Eine nahe liegende Erklärung ist zunächst, dass bestimmte Spiele auf ihre Nutzer ein ganz besonders hohes Faszinationspotential entfalten, z. B. über sozialkommunikative Kontexte in Online-Spielen wie *Counterstrike*, bei denen sich durch das Spielen mit Anderen reizvolle Interaktionsmuster entfalten und aktiv Anerkennung erfahren wird. Bei Spielen wie *World Of Warcraft* kommen möglicherweise weitere Aspekte wie die Einnahme komplexer Rollen innerhalb hochgradig authentischer Welten hinzu, wodurch das Leben im Virtuellen im Extremfall die Bedeutung des eigenen Lebens in den Schatten stellen kann. Spieler erleben dann zunehmend das Gefühl, die Kontrolle über ihre Spielzeiten zu verlieren, werden gedanklich immer stärker von den Spielen beherrscht und setzen das Spielen letztlich selbst dann fort, wenn negative Konsequenzen in schulischen und sozialen Kontexten drohen.

Welche Bedeutsamkeit jedoch genau das Spiel selbst bei der Entstehung und Aufrechterhaltung dieser abhängigen Nutzungsformen einnimmt, muss noch im Detail erforscht werden. So ist anzunehmen, dass nicht nur bestimmte Spiele ein besonderes Suchtpotential in sich bergen und verstärkt zu abhängigen Nutzungsformen führen, sondern dass sich Spieler mit einer besonderen Affinität zum exzessiven Spielen auch gezielt bestimmte Spiele aussuchen. Auch hier stellt sich letztlich die Frage nach der Kausalität. Wahrscheinlich ist, dass sich beide Wirkungen gegenseitig ergänzen und verstärken. Zu welchen Anteilen sie jeweils wirksam werden und wie sie ineinander greifen ist jedoch noch offen.

Bezüglich der Computerspiele stellt sich beispielsweise die Frage warum andere Spiele, die ebenfalls intensiv genutzt werden (z. B. *Need For Speed*), nur eine moderate *Suchtwirkung* entfalten. Welche Konstruktionsmerkmale von Spielen bewirken also ein besonders hohes Suchtpotential? Um diese Frage zu klären reicht unser erster explorativer Versuch mit einem Vergleich von drei prototypischen Spielen nicht aus. Genreübergreifende Analysen, die verschiedenste Spiele und Spielgenre auf ihre besondere Wirkungsweise hin vergleichen, könnten diesbezüglich eine Aufklärung leisten.

Zusätzlich ist von besonderem Interesse, welche Merkmale einen Spieler besonders anfällig für die Ausbildung einer Computerspielabhängigkeit machen. Hier stellt sich also die Frage nach Besonderheiten in der Person oder ihrem sozialen Umfeld, welche maßgeblich mitbestimmen, ob sich eine Person bei der intensiven Nutzung von Computerspielen als abhängig erlebt oder nicht. So verdeutlichen die vorgestellten Befunde, dass zwar der Anteil von Computerspielabhängigkeit in der Gruppe der Vielspieler und Exzessivspieler deutlich ansteigt, dass jedoch auch in diesen Gruppen ein großer Anteil von Spielern verbleibt, welcher sich trotz seiner erhöhten Spielzeiten hinsichtlich der von uns untersuchten Suchtkennzeichen *Kontrollverlust*, *Entzugserscheinungen* und *Spielen trotz negativer Konsequenzen* als unauffällig erlebt. Sehr wahrscheinlich ist also, dass nicht nur das Geschlecht sondern noch weitere Faktoren wie etwa bestimmte Persönlichkeitsmerkmale, Sozialisationsaspekte oder Stressbewältigungsstrategien des Betreffenden eine maßgebliche

Rolle dafür spielen können, ob eine erhöhte Nutzung von Computerspielen auch in einer Abhängigkeit mündet.

Eine weitere ebenfalls wichtige Frage betrifft die Folgen, die bei einer Abhängigkeit von Computerspielen für die Betroffenen drohen. Sicherlich können bereits die stark erhöhten Nutzungszeiten als eine beeinträchtigende Folge der Computerspielsucht aufgefasst werden, indem die Abhängigkeit einen großen Teil der vorhandenen Freizeit bindet und anderweitige Entfaltungsmöglichkeiten der Person kaum noch zulässt. Dennoch ist bei Computerspielabhängigkeit, ebenso wie bei anderen Verhaltenssuchten, die schädigende Wirkung zunächst nicht so unmittelbar greifbar wie bei stoffgebundenen Suchterkrankungen, bei denen die Einnahme des Suchtmittels langfristig zu einer Schädigung des gesamten Organismus, insbesondere des Nervensystems führt. Häufig drohen bei stoffgebundenen Abhängigkeiten zudem weitere Folgeerkrankungen wie Herz- und Leberschäden, und nicht zuletzt mündet die Notwendigkeit, dass Suchtmittel zu finanzieren, oftmals in verschiedene Formen der Beschaffungskriminalität. Aber auch bei der anerkannten Verhaltenssucht „Pathologisches Glücksspiel“ (vgl. Kapitel 3.1) sind die negativen Auswirkungen auf die Betroffenen noch deutlicher erkennbar als bei Computerspielsucht. Oftmals geht die Glücksspielsucht mit einer hohen Verschuldung und schließlich dem finanziellen Ruin der betroffenen Personen sowie dem Bruch sozialer Beziehungen einher, wodurch eine massive Beeinträchtigung und ein hoher Leidensdruck bei den erkrankten Personen entstehen. Bei einer Abhängigkeit von Computerspielen hingegen ist ein solcher Leidensdruck nicht zwangsläufig gegeben (vgl. Grüsser & Thalemann, 2006). Gerade im kindlichen oder adoleszenten Lebensalter können Computerspiele häufig exzessiv gespielt werden, ohne dass für den Betroffenen negative Wirkungen spürbar werden müssen. Daher ist es für eine Bewertung der klinischen Relevanz von Computerspielsucht von zentraler Bedeutung herauszuarbeiten, ob und wenn ja in welchem Maße sich eine solche Störung auch auf weitere primäre Lebenskontexte der Betroffenen auswirkt.

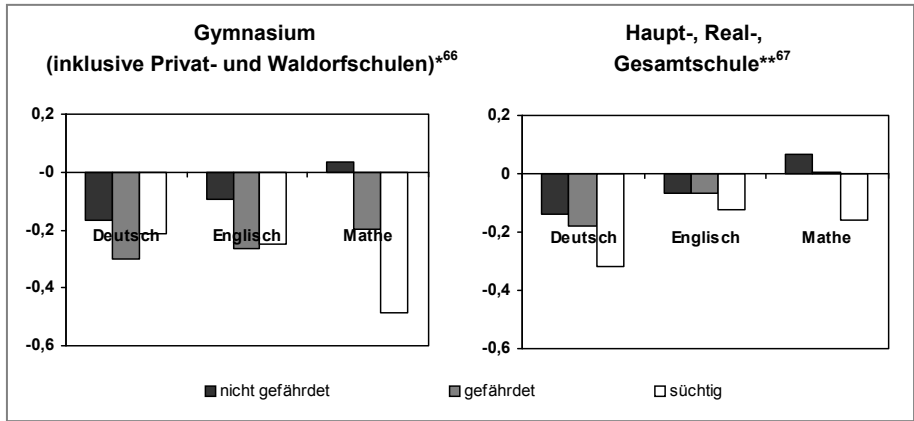
In Kapitel 3.1 wurde beschrieben, wie Suchterkrankungen in der Regel zu einer zunehmenden Fokussierung auf den Belohnungsstoff bzw. die belohnende Verhaltensweise führen, wodurch das Suchtmittel eine immer wichtigere Rolle für die Befriedigung von Bedürfnissen einnimmt. Dadurch verblasst die Bedeutung anderer Verhaltensweisen und Ziele zunehmend: Soziale Kontakte und Alltagspflichten werden vernachlässigt, das Freizeitverhalten verarmt, die schulische Leistungsbereitschaft wird in Mitleidenschaft gezogen. Inwieweit solche subtileren Folgen bei Computerspielsüchtigen vorliegen, wurde jedoch bislang kaum empirisch untersucht.

Derartige Fragen nach besonderen Prädispositionen, die in Zusammenhang mit Computerspielabhängigkeit von Bedeutung sind, sowie nach den besonderen Folgen, die für betroffene Jugendliche drohen, können anhand unserer Daten nicht erschöpfend beantwortet werden, da eine Erhebung der für diese Fragestellung relevanten Merkmale nicht im Fokus der Schülerbefragung 2005 stand. Basierend auf einer explorativen Analyse der von uns erhobenen Variablen lassen sich jedoch bereits jetzt die folgenden Befunde festhalten:

- In den Gruppen der Computerspielabhängigen bzw. Abhängigkeitsgefährdeten ist der Anteil von an ADHS betroffenen Personen stark erhöht. So geben in der Gruppe der männlichen, hinsichtlich Computerspielsucht unauffälligen Jugendlichen nur 3,6 Prozent an, dass bei Ihnen schon einmal die Diagnose ADHS durch einen Arzt oder Psychologen gestellt wurde. Bei den computerspielsuchtgefährdeten Jungen liegt dieser Anteil hingegen bei 7,5 Prozent, bei computerspielsüchtigen Jungen sogar bei 9,7 Prozent. Diese Daten deuten auf eine ernstzunehmende Komorbidität zwischen ADHS und Computerspielsucht hin.
- Die oft geäußerte Befürchtung, Computerspielsucht könnte auch mit weiteren Suchterkrankungen in Zusammenhang stehen, findet in unseren Daten hingegen keine Bestätigung. Es zeigt sich, dass eine Abhängigkeit von Computerspielen keinerlei Verbindungen zu stoffgebundenen Abhängigkeiten aufweist und in den Gruppen der abhängigkeitsgefährdeten und abhängigen Nutzer kein häufigerer Gebrauch von problematischen Substanzen wie Tabak, Alkohol und Rauschmittel vorliegt, als in der Gruppe der unauffälligen Computerspielnutzer.⁶⁵
- Die Gruppen unterscheiden sich recht deutlich hinsichtlich ihrer Akzeptanz von Gewalt (vgl. Kapitel 4.3.2). In der Gruppe der unauffälligen Jugendlichen liegt der gebildete Gewaltakzeptanzindex etwas unterhalb des Skalenmittelwertes bei $M = 1,8$, in der Gruppe der abhängigkeitsgefährdeten Jugendlichen steigt dieser auf $M = 2,2$ und in der Gruppe der abhängigen Jugendlichen auf $M = 2,4$.
- Wie zu erwarten war, werden schulische Leistungen, ähnlich wie schon für die reinen Mediennutzungszeiten aufgezeigt (vgl. Kapitel 4.4.1), auch mit dem Vorliegen von Computerspielabhängigkeit geringer, und zwar auch dann, wenn nach verschiedenen Schulstufen differenziert wird. So weisen auf dem Gymnasium computerspielsuchtgefährdete und -süchtige Jungen deutlich schlechtere Schulleistungen auf als Jungen, die als unauffällig einzustufen sind. Insbesondere in Mathematik, sind die Schulleistungen der computerspielsüchtigen Jungen deutlich reduziert und liegen ca. 0,5 Notenpunkte unter dem Klassenmittel. Bei Haupt-, Real-, und Gesamtschülern, die in dieser Analyse als eine Gruppe zusammengefasst wurden, zeigt sich ein ähnlicher Befund. Die Noten sind schon bei den suchgefährdeten Jungen leicht reduziert, deutlich schlechter fallen jedoch die Noten der süchtigen Jungen aus (vgl. Abbildung 53).

65 Berücksichtigt wurden hierbei Haschisch, Schnaps/Whisky, Heroin, Bier oder Wein, Marihuana, Speed, Ecstasy, Kokain, LSD, Schnüffeln, Alcopops und Zigaretten/Tabak.

Abbildung 53: Abweichungen der Schulnoten zum Notendurchschnitt der Klasse in Deutsch, Englisch und Mathematik nach besuchtem Schultyp und Computerspielsuchtgefährdung (Nur Jungen; Abweichung nach unten bedeutet SCHLECHTERE Leistung; *N = 2.509; **N = 4.609)



- 66 Multivariate (Deutsch-, Englisch-, Mathematiknote) Varianzanalytische Auswertung: Computerspielsucht/-gefährdung (nicht gefährdet, gefährdet, süchtig), $F(6/4514) = 4,51, p < .001, \epsilon = .08$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(2/2258) = 2,97, p = .051, \epsilon = .05$; Englischnote, $F(2/2258) = 3,26, p < .05, \epsilon = .05$; Mathematiknote, $F(2/2258) = 11,55, p < .001, \epsilon = .10$.
- 67 Multivariate (Deutsch-, Englisch-, Mathematiknote) Varianzanalytische Auswertung: Computerspielsucht/-gefährdung (nicht gefährdet, gefährdet, süchtig), $F(6/8870) = 4,07, p < .05, \epsilon = .04$; Zwischensubjekteffekte: Deutschnote, $F(2/4436) = 4,07, p < .05, \epsilon = .04$; Englischnote, $F(2/4436) = .014, p = .83$; Mathematiknote, $F(2/4436) = 4,6, p < .05, \epsilon = .04$.

Zusammenfassung

- Jungen weisen einen weit höheren Anteil an Viel- und Exzessivspielern auf als Mädchen (35 % vs. 10 %), Mädchen hingegen einen weit höheren Anteil von Nichtspielern (17,5 % vs. 3 %).
- Jungen weisen ein höheres Risiko für Computerspielabhängigkeit und Abhängigkeitsgefährdung auf als Mädchen (8,9 % vs. 1,1 %).
- Jungen weisen, **selbst dann, wenn sie ähnlich lange wie Mädchen spielen**, einen höheren Anteil an Gefährdeten und Abhängigen auf. Vielspieler sind zu 13 Prozent, Vielspielerinnen nur zu 3 Prozent auffällig. Exzessivspieler sind zu 23,7 Prozent, Exzessivspielerinnen hingegen nur zu 8 Prozent auffällig.
- Das geschlechtsspezifische Risiko für Computerspielabhängigkeit kann zu diesem Zeitpunkt nicht vollständig aufgeklärt werden. Es zeigt sich jedoch, dass das gespielte Genre einen maßgeblichen Einfluss hat indem:
 1. Spieler bestimmter Genre höhere Nutzungszeiten aufweisen (NFS: 02:17 Stunden, CS: 03:22 Stunden, WOW: 04:38 Stunden) und damit diese Spieler häufiger Viel- und Exzessivspieler sind (NFS: 25,6 %, CS: 45,9 %, WOW: 69,3 %).
 2. Spieler bestimmter Spiele **auch unabhängig von ihrer Nutzungszeit** ein höheres Risiko für Computerspielabhängigkeit tragen, da offenbar die Spiele selbst ein stärkeres Suchtpotential aufweisen. Spiele, die vornehmlich online mit oder gegen andere menschliche Spieler gespielt werden (Beispiel CS) und darunter insbesondere Spiele des MMORPG-Genre, welche die Einnahme komplexer Rollen innerhalb hochgradig authentischer Welten ermöglichen (Beispiel WOW) scheinen ein besonders hohes Abhängigkeitspotential auf ihre Nutzer zu entfalten.
- Bei einer explorativen Betrachtung der möglichen Folgen einer Computerspielabhängigkeit konnten
 1. eine Komorbidität mit ADHS
 2. höhere Gewaltakzeptanzwerte bei computerspielsuchtgefährdeten und -süchtigen Jugendlichen
 3. schlechtere Schulleistungen bei computerspielsuchtgefährdeten und -süchtigen Jugendlichen
 4. aber keine Zusammenhänge mit anderen stoffgebundenen Süchten festgestellt werden.