

Einleitung

"Wir wissen alle, dass Fernsehen dick, dumm,
traurig und gewalttätig macht."

(Ursula von der Leyen als Bundesministerin für Familie,
Frauen, Senioren und Jugend in der ZDF-Sendung
Berlin Mitte vom 12. Oktober 2006)

„Medien wirken nicht durch ihre Inhalte, sondern durch die Passung ihrer Bedeutungsangebote für die jeweiligen Mediennutzer [...] Entscheidend ist also nicht, ob beispielsweise Bilder zur Identifikation und Nachahmung angeboten werden, sondern ob und wie diese Bilder zu unserer psychischen Realität passen [...] und dann entsprechend dieser Realität gedeutet werden.“

(Medienpädagoge Ralf Vollbrecht im *Handbuch Medienpädagogik* – hrsg. von Sander, von Gross & Hugger, 2008, S. 151)

„Es gibt keinen einzigen stichhaltigen Beleg dafür, dass gewalttätige Computer- und Videospiele gewalttätiges Verhalten fördern. Die Behauptung wird durch ständige Wiederholung auch nicht wahrer. Die Rufe nach Verboten [...] führen dazu, dass eine Betrachtung der wahren Ursachen kaum stattfindet: die Isolation einzelner Jugendlicher, die soziale Verwahrlosung an den Schulen, die mangelnde Betreuung auffälliger Minderjähriger.“

(Christian Stöcker, Diplompsychologe, Redakteur auf *Spiegel Online* am 21. November 2006)

Mit jedem neu eingeführten Medienprodukt, unabhängig davon, ob es zur täglichen Informations- und Wissensvermittlung, zur Unterhaltung, zur sozio-kulturellen Orientierung oder zur Lebensbewältigung eingesetzt wird, wird auch über dessen (meist negative) Wirkung insbesondere auf Kinder und Jugendliche diskutiert – erfahrungsgemäß sehr kontrovers. Prominente Beteiligte dieser Debatte sind dabei u.a. die Politik, die (Medien-)Pädagogik, die herstellende Medienindustrie sowie die Medien selbst, die sich allesamt meistens auf die selben Erkenntnisse der Medienwirkungsforschung stützen. Die unterschiedlichen Schlüsse, die daraus gezogen werden, sowie die Positionen die eingenommen werden, werden durch die drei Eingangszitate dabei recht gut abgedeckt: Dies sind die Annahme einer kausalen Wirkung auf den Mediennutzer, die Annahme einer se-

lektiven Auswahl spezifischer Medieninhalte durch den Mediennutzer (Selektion) sowie die Annahme einer reinen Wirkungslosigkeit. Die Annahme einer Selektion wird dabei vermutlich aufgrund der unterstellten fehlenden Kausalität oft auch mit der einer Wirkungslosigkeit gleichgesetzt.

Werden kausale Wirkungen auf den Rezipienten vermutet, dann auf emotionaler, kognitiver, motivationaler oder auch gesundheitlicher Ebene, wobei je nach Themengebiet (so z. B. Gewaltverhalten, Schulleistung, Fettleibigkeit oder Computerspielabhängigkeit) diese Wirkungen über unterschiedliche Wirkmechanismen begründet werden (siehe Kapitel 3, 4 und 6). So werden schlechtere Schulleistungen zum Beispiel unter anderem durch eine Zeitverdrängung durch den Medienkonsum erklärt, welche zu Lasten schulbezogener Aktivitäten geht.

Spricht man auf der anderen Seite von Selektion, wird davon ausgegangen, dass bestimmte Medieninhalte aufgrund spezifischer Persönlichkeitseigenschaften aktiv von den Nutzern ausgesucht werden, so dass eine Passung zwischen Mediennutzer und Medium entsteht. In anderen Worten: gewaltaffine Kinder und Jugendliche konsumieren auch eher gewalthaltige Medien. So hat der aktive Mediennutzer z. B. gemäß des *uses and gratifications*-Ansatzes (vgl. Katz, Blumler & Gurevitch, 1974) bestimmte Erwartungen, wie seine Bedürfnisse durch die Nutzung bestimmter Medien befriedigt werden können. Nach der *Mood-Management-Theorie* (vgl. Zillmann, 1988) werden Medien darüber hinaus zur Stimmungsregulation eingesetzt; je nach dem individuellen psychophysiologischen Erregungsniveau werden so beispielsweise bei geringem Erregungsniveau (z. B. Langeweile) eher anregende oder bei hohem Erregungsniveau (z. B. Stress) eher beruhigende Programme bzw. Spiele ausgesucht.

Vereint werden Wirk- und Selektionsannahmen in Modellen, die einen integrativen Ansatz aus Wirkannahmen und prädisponierenden Persönlichkeitseigenschaften postulieren, so z. B. dem für den Bereich der Gewaltmedienwirkung entwickelten *Downward Spiral Model* von Slater und Kollegen (Slater, Henry, Swaim & Anderson, 2003). Dieses besagt, dass sich Prädispositionen und der Konsum von Mediengewalt reziprok beeinflussen und antisoziale, negative, zerstörerische Folgen haben.

In der öffentlichen Debatte Selektion vs. Wirkung wird zu Gunsten einer einfachen monokausalen Erklärung häufig eine wichtige Bedingung vernachlässigt: Zur Erklärung komplexer Variablen wie zum Beispiel Gewaltverhalten, Schulleistung oder auch Fettleibigkeit sind vermutlich auch ebenso komplexe multifaktorielle Wirkgefüge (bio-)psychosozialer Einflussgrößen notwendig. Wird eine solche multifaktorielle Bedingtheit herangezogen, dann leider allzu oft, um genau einem Faktor im Wirkgefüge, nämlich den Medien, eine generelle Wirkungslosigkeit zu attestieren; es seien doch die anderen Variablen der Persönlichkeit und des sozialen Umfeldes, die sich hier auswirken (vgl. das Eingangszi-

tat von Stöcker). Vernachlässigt wird dabei allerdings, dass auch diese mit einem spezifischen Mediennutzungsverhalten einhergehen und sich möglicherweise gegenseitig verstärken.

Medien werden von Kindern und Jugendlichen aus den unterschiedlichsten Motiven eingesetzt: zur Anerkennung im Freundeskreis, zur Erweiterung des Erfahrungshorizonts, zur Kompensation von Selbstwertdefiziten, zur Stimmungsregulation, um die Zugehörigkeit zu einer Subkultur zu zeigen, zum Nachweis von Autonomie und Erwachsensein, um Einsamkeitsgefühle abzubauen, um von Problemen abzulenken, um dem Alltag zu entfliehen und nicht zuletzt einfach um Langeweile zu kompensieren (vgl. Kleimann, 2011; Six, 2008). Mediennutzung ist also immer funktional, insbesondere in entwicklungssensitiven Phasen des Kindes- und Jugendalters. Für eine Spezifizierung kann hier das klassische Konzept der Entwicklungsaufgaben von Havighurst (1972) gleich in doppelter Hinsicht weiterhelfen: Erstens dürfte die Entwicklung einer Medienkompetenz im Kanon der Entwicklungsaufgaben sowohl für die mittlere Kindheit als auch für die Adoleszenz keinesfalls fehlen, wollte man deren Inhalte der heutigen Zeit anpassen (vgl. Hoppe-Graff & Kim, 2002). Zweitens wird aus der Vielfalt der zur Bewältigung anderer Entwicklungsaufgaben zur Verfügung stehenden Optionen von Kindern und Jugendlichen oftmals die Mediennutzung eingesetzt. Passend zu den individuellen Entwicklungsvoraussetzungen wählen Kinder und Jugendliche dabei Nutzungsform und Nutzungsinhalt unterschiedlicher Medien aus; identische Medienerfahrungen können dabei je nach Entwicklungsstand unterschiedlich interpretiert und verarbeitet werden (vgl. Hoppe-Graff & Kim, 2002). Eine von Kindern und Jugendlichen in diesem Sinne als funktional wahrgenommene Mediennutzung kann sich jedoch in manchen Fällen nicht nur längerfristig als dysfunktional erweisen. Neben der Funktion eines „Werkzeuges“ zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben, vermitteln und transportieren Medien grundsätzlich auch Normen, Werte und Einstellungen und nehmen darüber ebenfalls einen direkten Einfluss auf Kinder und Jugendliche.

Allein diese entwicklungspsychologischen Ausführungen verdeutlichen, dass die Bedeutung der kindlichen und jugendlichen Mediennutzung nicht unterschätzt werden darf. Wichtig ist aber, wenn ein Mediennutzungsverhalten als Einflussfaktor für andere komplexe Variablen betrachtet wird, dass dies erstens methodisch fundiert unter Berücksichtigung der wichtigsten aus der Literatur bekannten bzw. diskutierten Einflussgrößen geschieht und dass zweitens zur Beantwortung der Frage nach Selektion vs. Wirkung längsschnittliche Daten vorliegen. Genau hier soll der *Berliner Längsschnitt Medien* ansetzen. Ziel der vorliegenden Arbeit soll es sein vor diesem entwicklungspsychologischen Hintergrund für die Themenbereiche Schulleistung, Kinder- und Jugendgewalt, Computerspielabhängigkeit sowie Fettleibigkeit, erstens den Stellenwert einer zeitlich ex-

zessiven sowie inhaltlich problematischen Mediennutzung im multifaktoriellen Beziehungsgeflecht (bio-)psychosozialer Erklärungsvariablen zu bestimmen und zweitens den ursächlichen Einfluss dieser Mediennutzungsmuster vor dem Hintergrund von Selektions- und Wirkannahmen in den Längsschnittdaten zu ergründen.

Im ersten Kapitel werden die Rahmenbedingungen, die Umsetzung, die Stichprobe sowie die eingesetzten Skalen und Testinstrumente des *Berliner Längsschnitts Medien* beschrieben. Zusammen mit dem zweiten Kapitel, in dem die Bedeutung der Nutzung elektronischer Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen auch anhand der Daten des *Berliner Längsschnitts Medien* dargestellt wird, bildet dieses das Fundament für die folgenden thematischen Kapitel. So wird in den Kapiteln drei *Mediennutzung und Schulleistung*, vier *Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz*, fünf *Computerspielabhängigkeit* und sechs *Mediennutzung und Fettleibigkeit* jeweils zunächst der internationale Forschungsstand zum Thema vorgestellt und die Ergebnisse des *Berliner Längsschnitt Medien* mit diesem in Beziehung gesetzt. In Kapitel sieben *Medienprävention und –intervention* werden Evaluationsergebnisse des durchgeführten medienpädagogischen Präventions- und Interventionsprogrammes vorgestellt. In den Schlussbemerkungen werden schließlich die unterschiedlichen Ergebnisse der einzelnen thematischen Kapitel zusammenfassend resümiert und bewertet.