

Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen

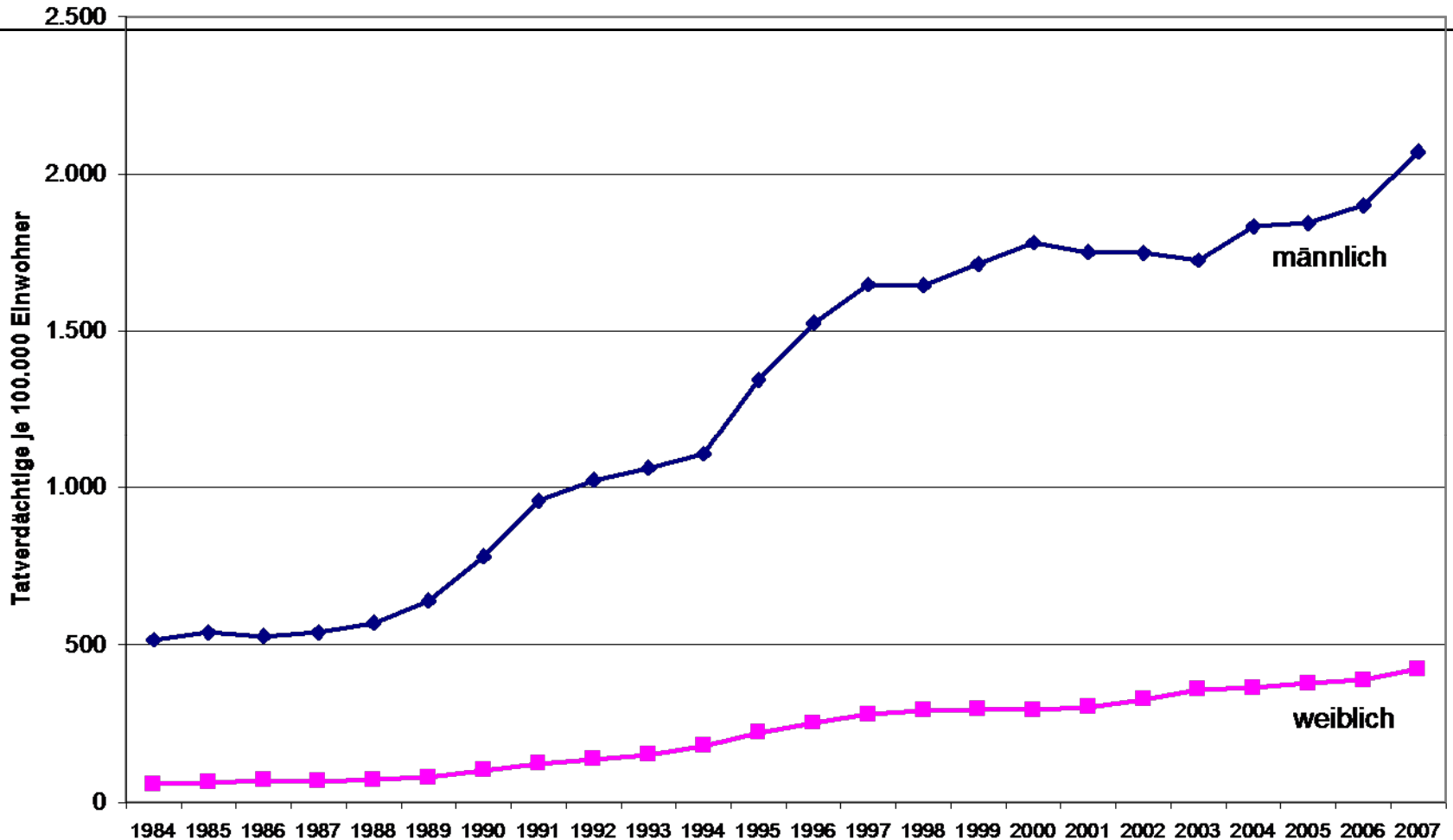
KFN Schülerbefragung 2005



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

**Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany**

Entwicklung der Tatverdächtigenbelastungsziffer für Gewaltkriminalität bei tatverdächtigen Jugendlichen für die Bundesrepublik Deutschland nach Geschlecht

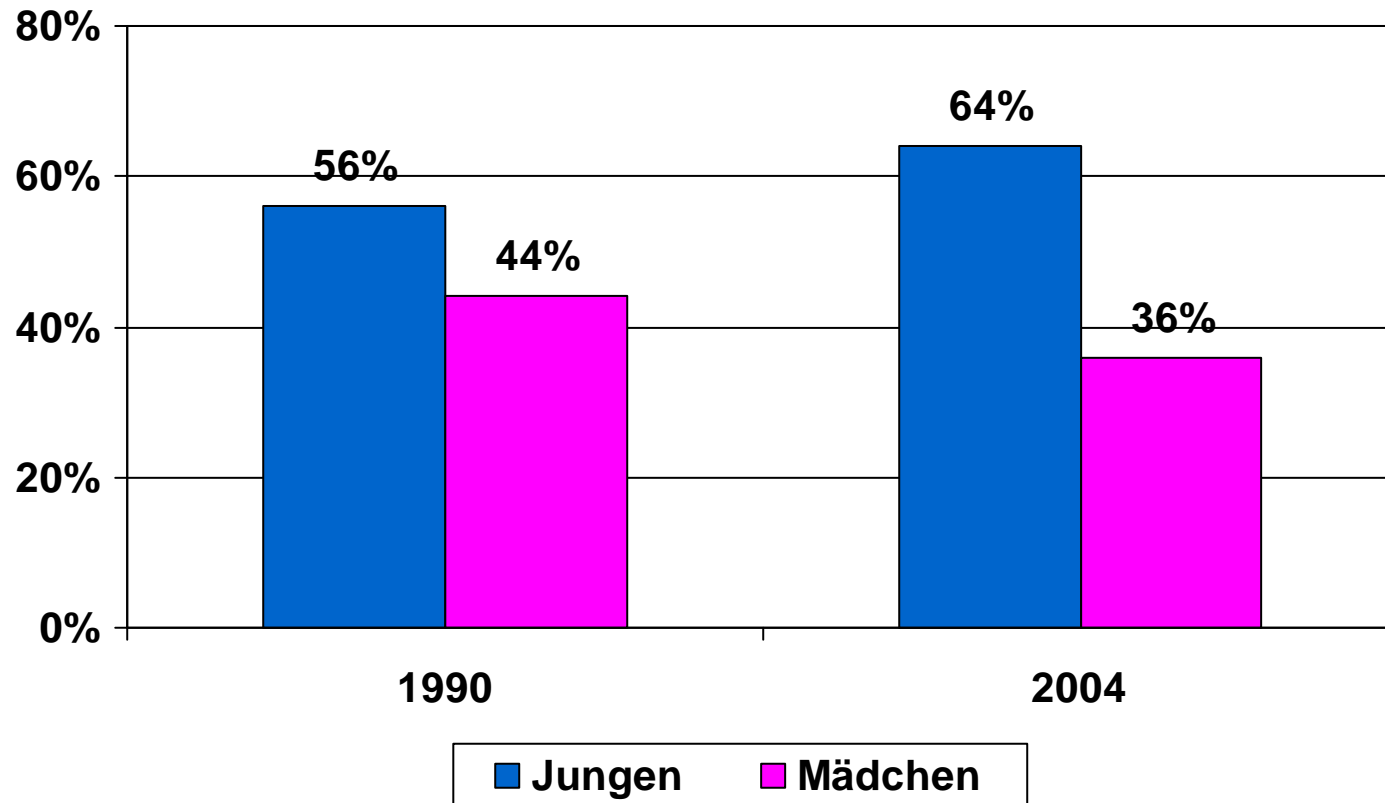


Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

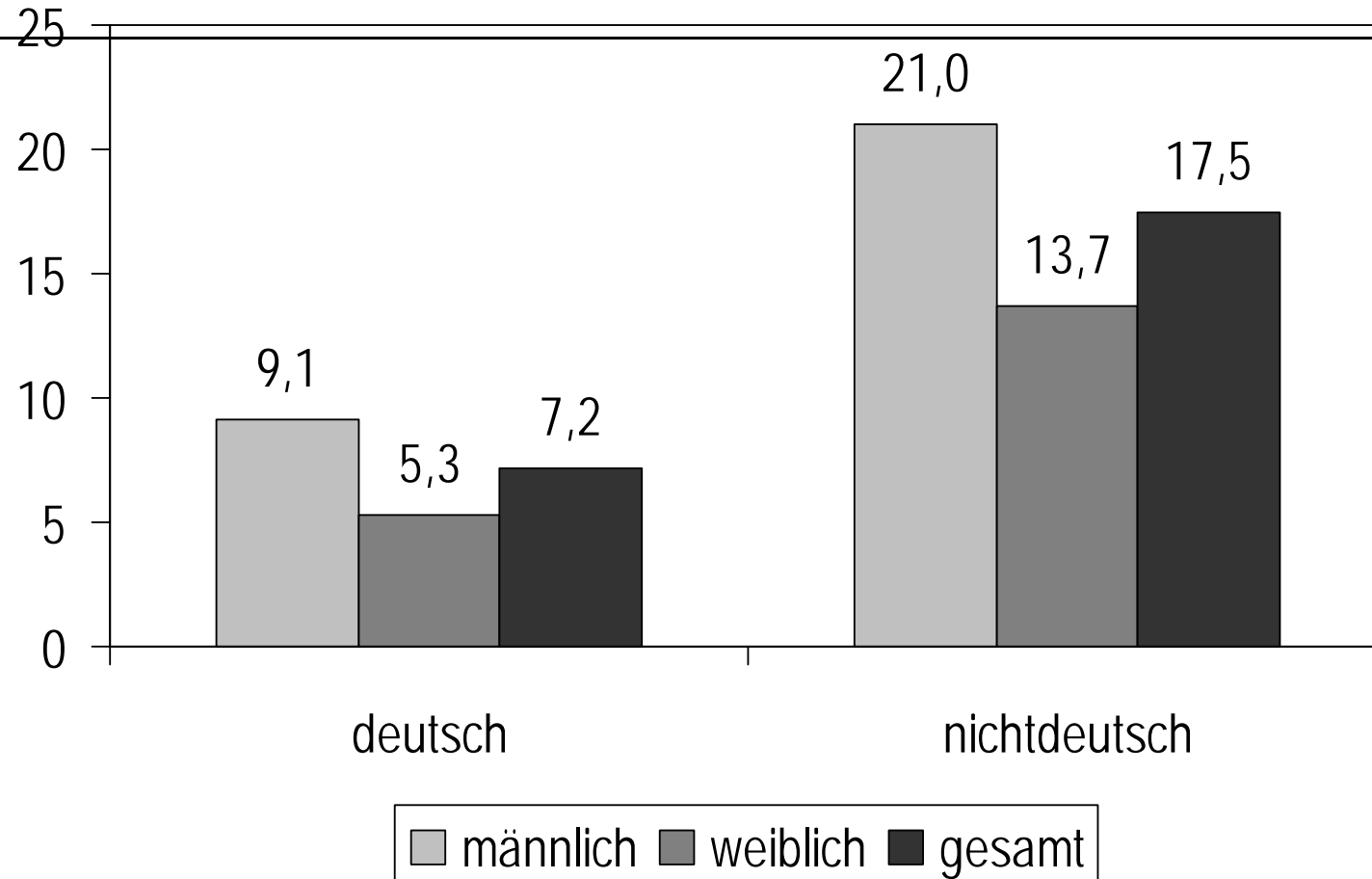
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

Schulabbrecher ohne Abschluss 1990 und 2004 nach Geschlecht

(in Prozent; Quelle: Statistisches Bundesamt)



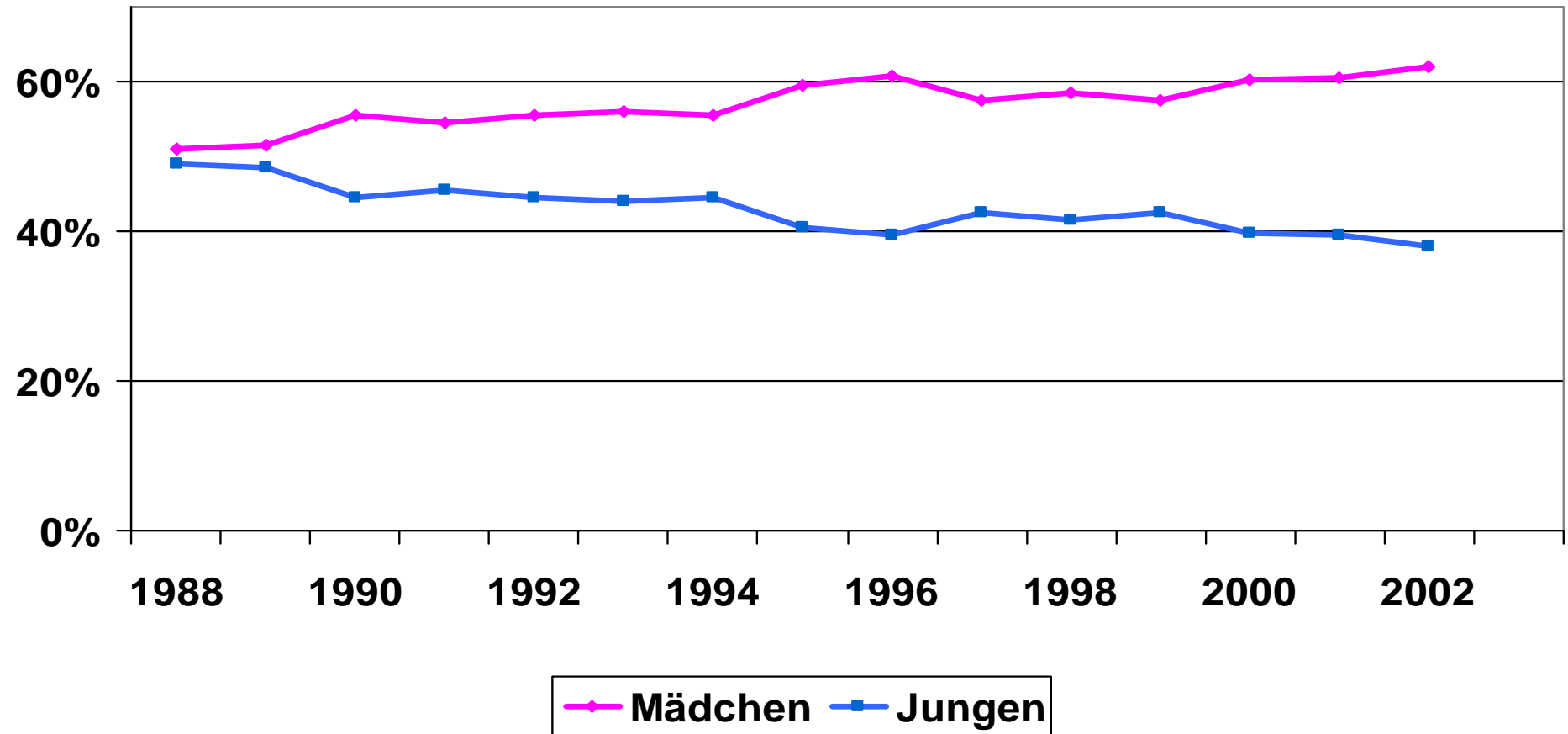
Deutsche und ausländische Schulabsolventen ohne Abschluss 2005 nach Geschlecht



Quelle: 7. Bericht der Beauftragten der Bundesregierung für Migration, Flüchtlinge und Integration über die Lage der Ausländerinnen und Ausländer in Deutschland (2007), S. 59

Schulaufsteiger aus HS, RS und BBS nach Geschlecht (11. Klasse Gymnasium)

(in Prozent; nur Niedersachsen; Quelle: Statistisches Landesamt)

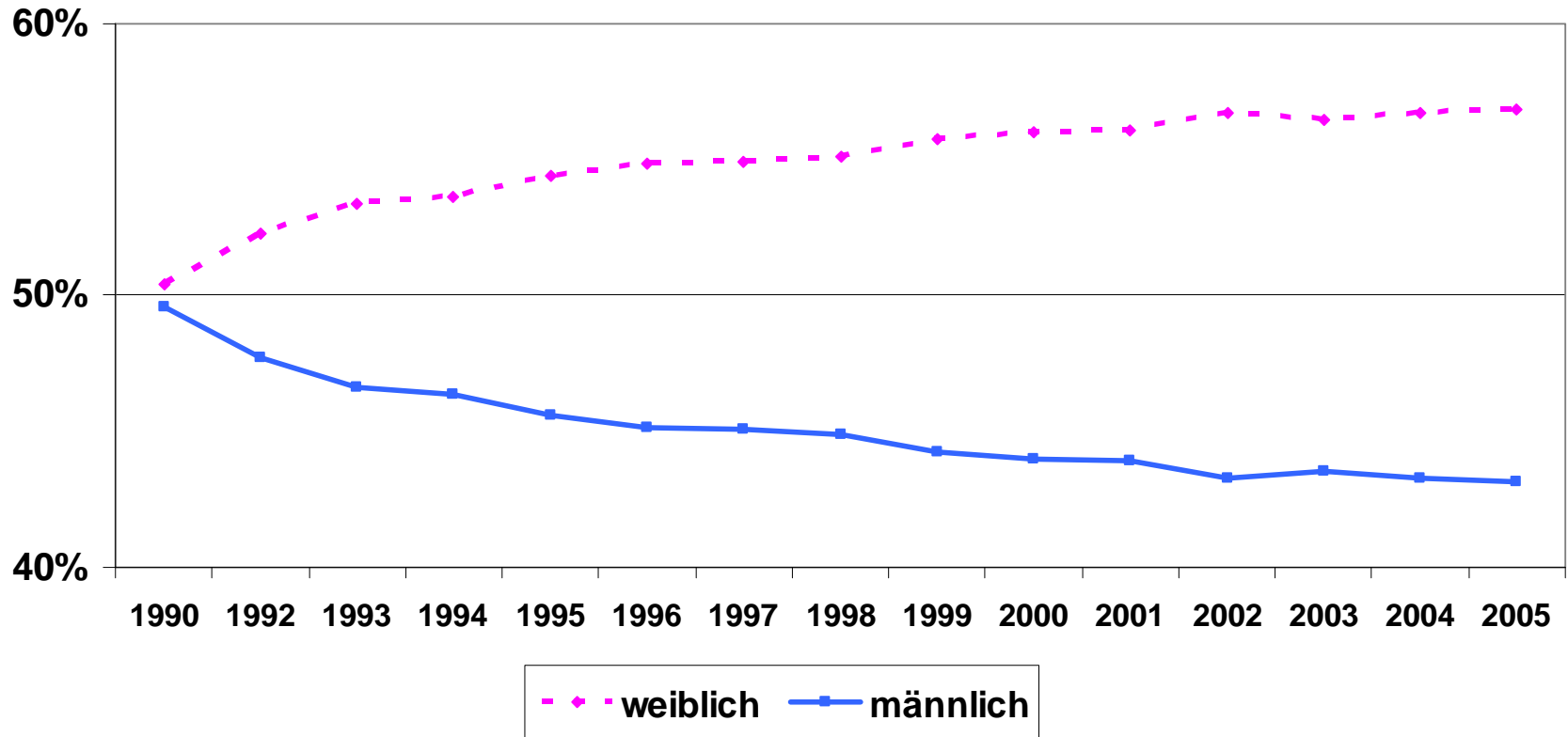


Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

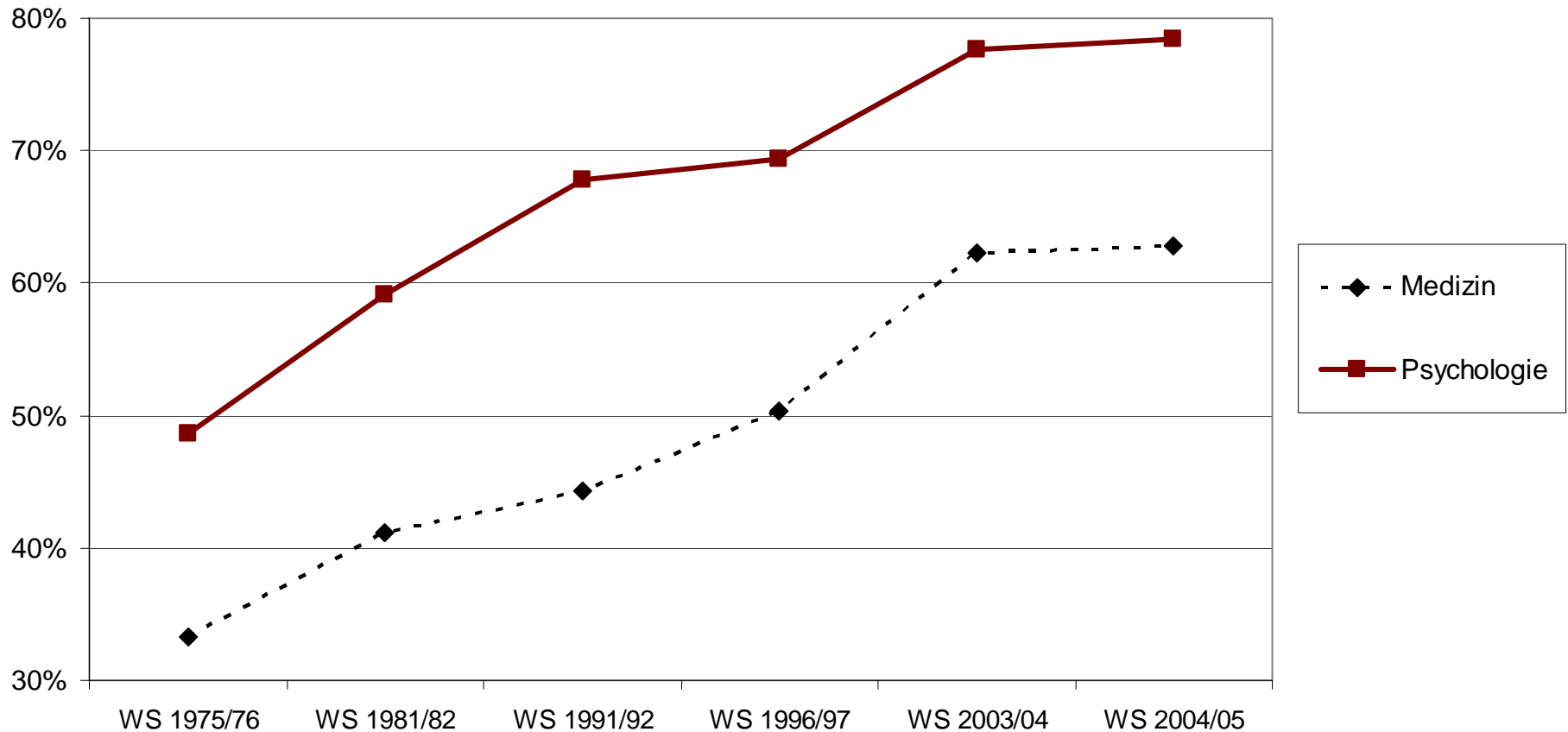
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

Abiturienten nach Geschlecht

(in Prozent; Quelle: Statistisches Bundesamt)

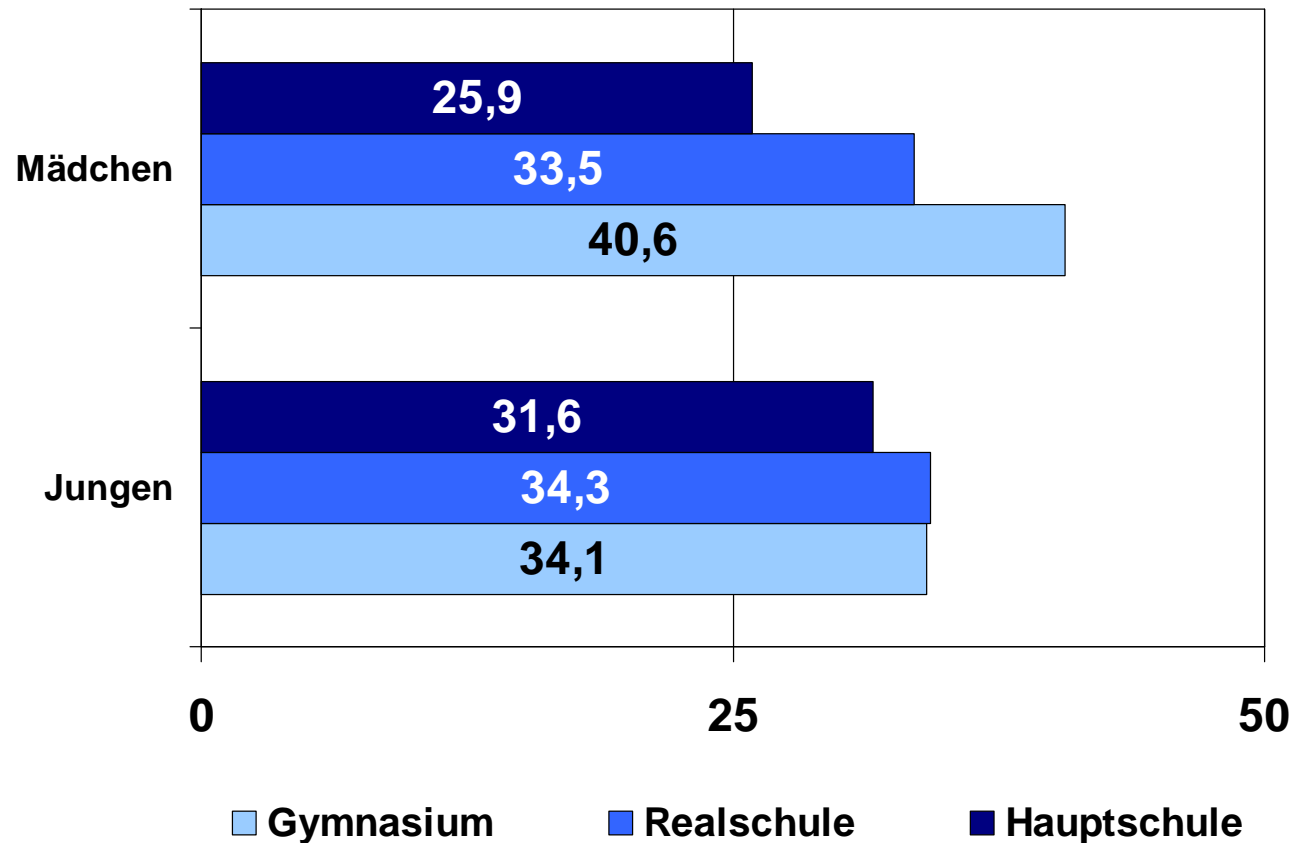


Frauenanteil unter Studienanfängern für Medizin und Psychologie im Längsschnitt (1975 – 2005)



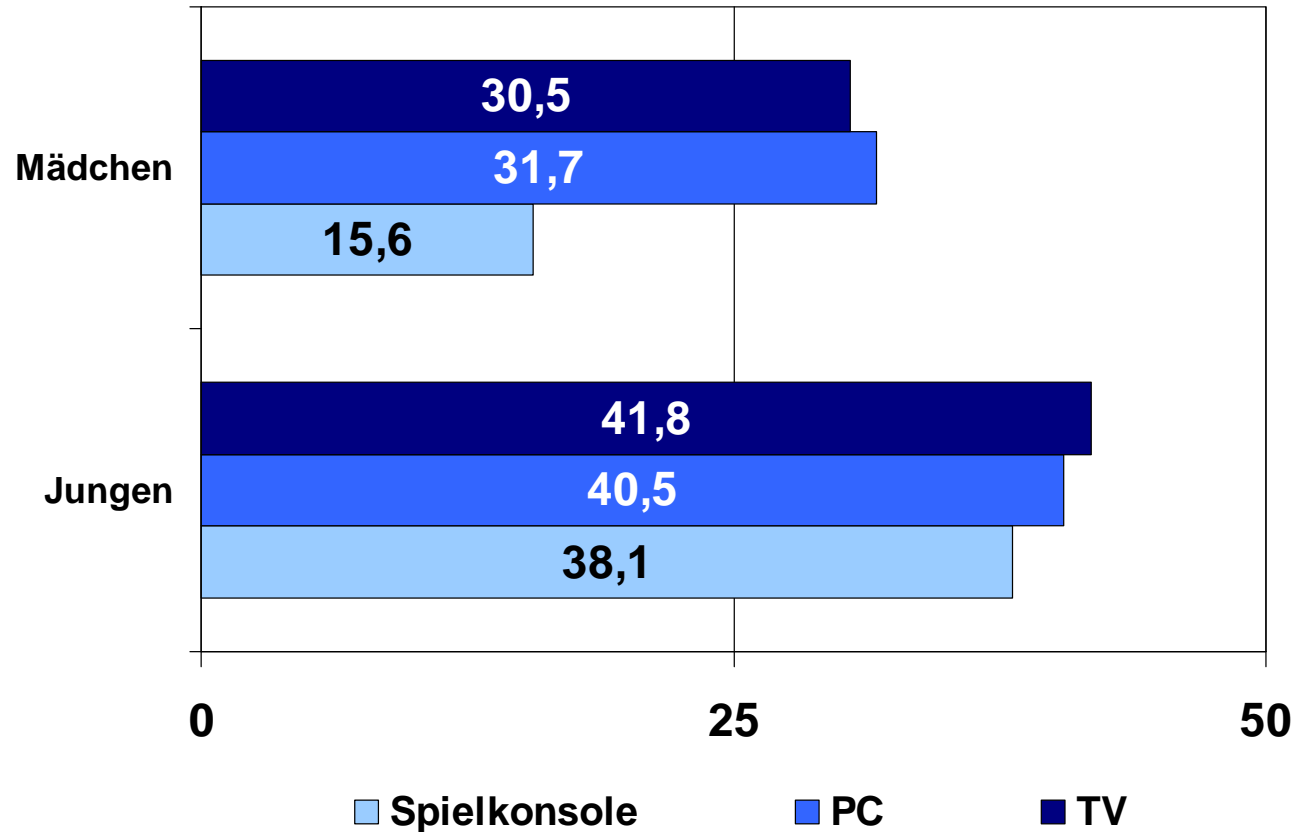
Schullaufbahneempfehlungen (4. Klasse) nach Geschlecht

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



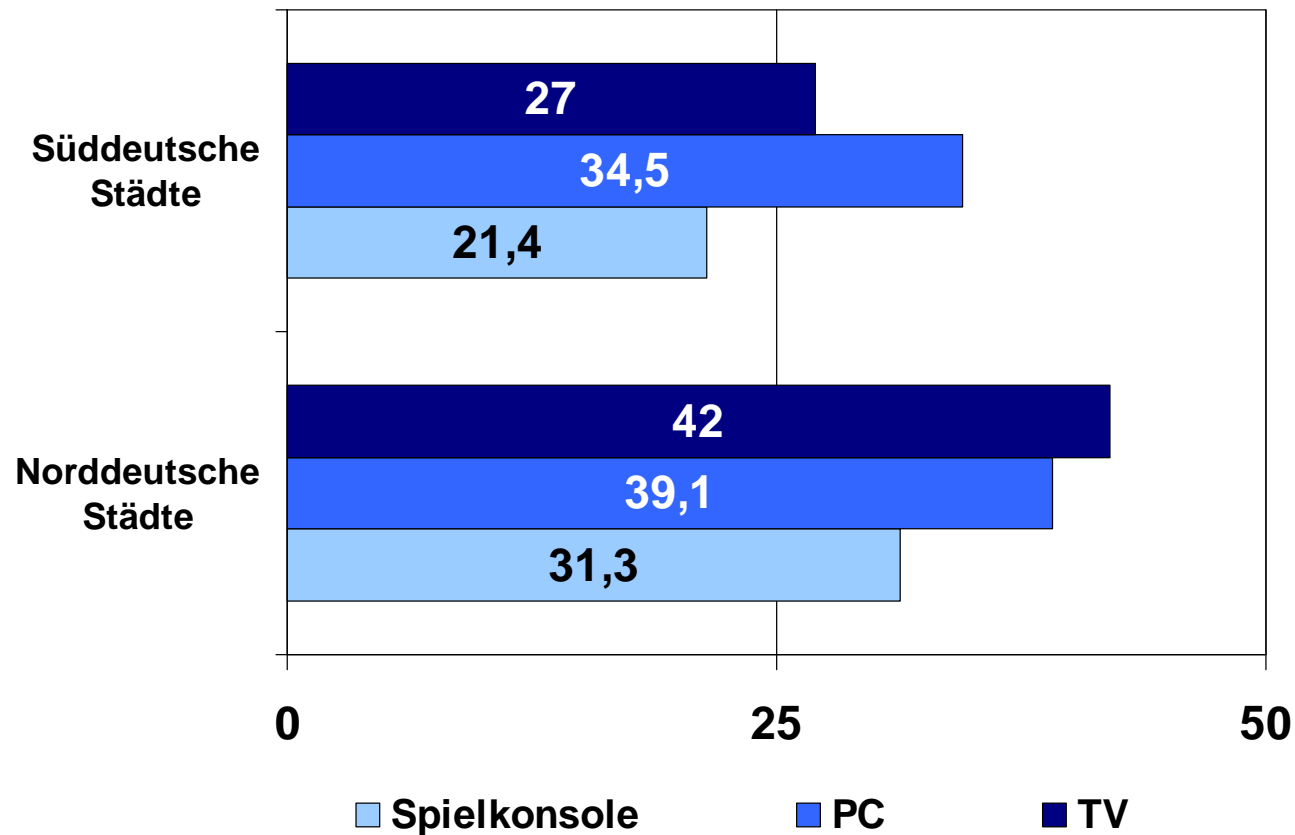
Medienausstattung im Kinderzimmer (4. Klasse) nach Geschlecht

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



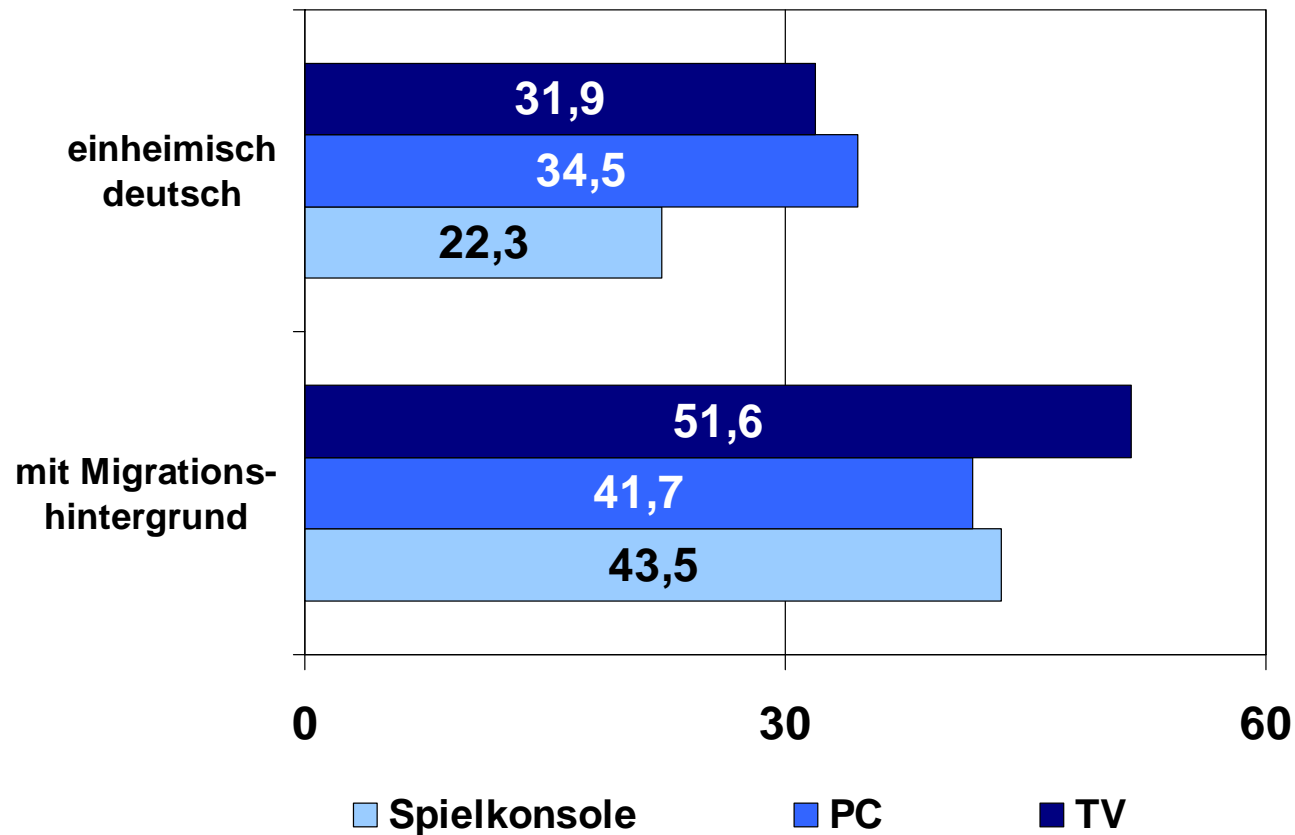
Medienausstattung im Kinderzimmer (4. Klasse) nach Region

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



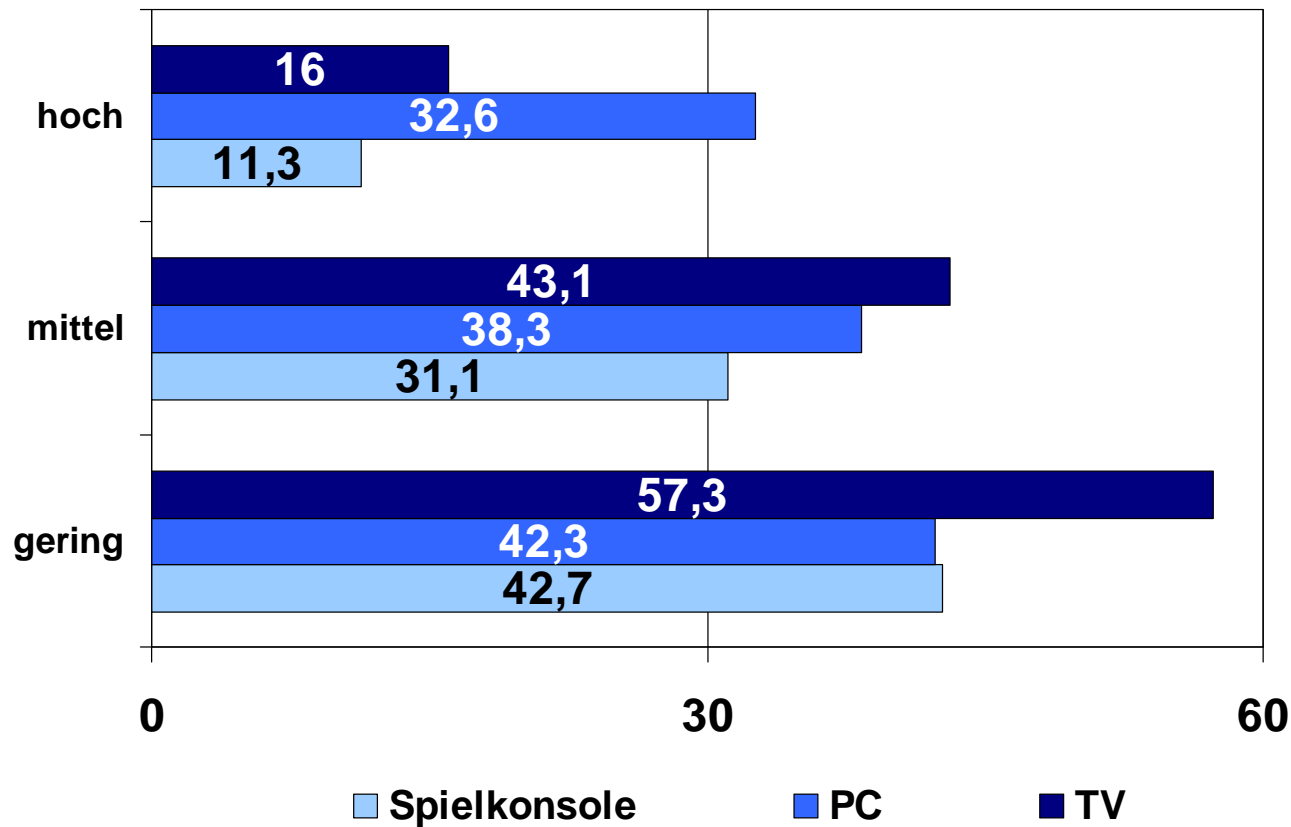
Medienausstattung im Kinderzimmer (4. Klasse) nach Migrationshintergrund

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



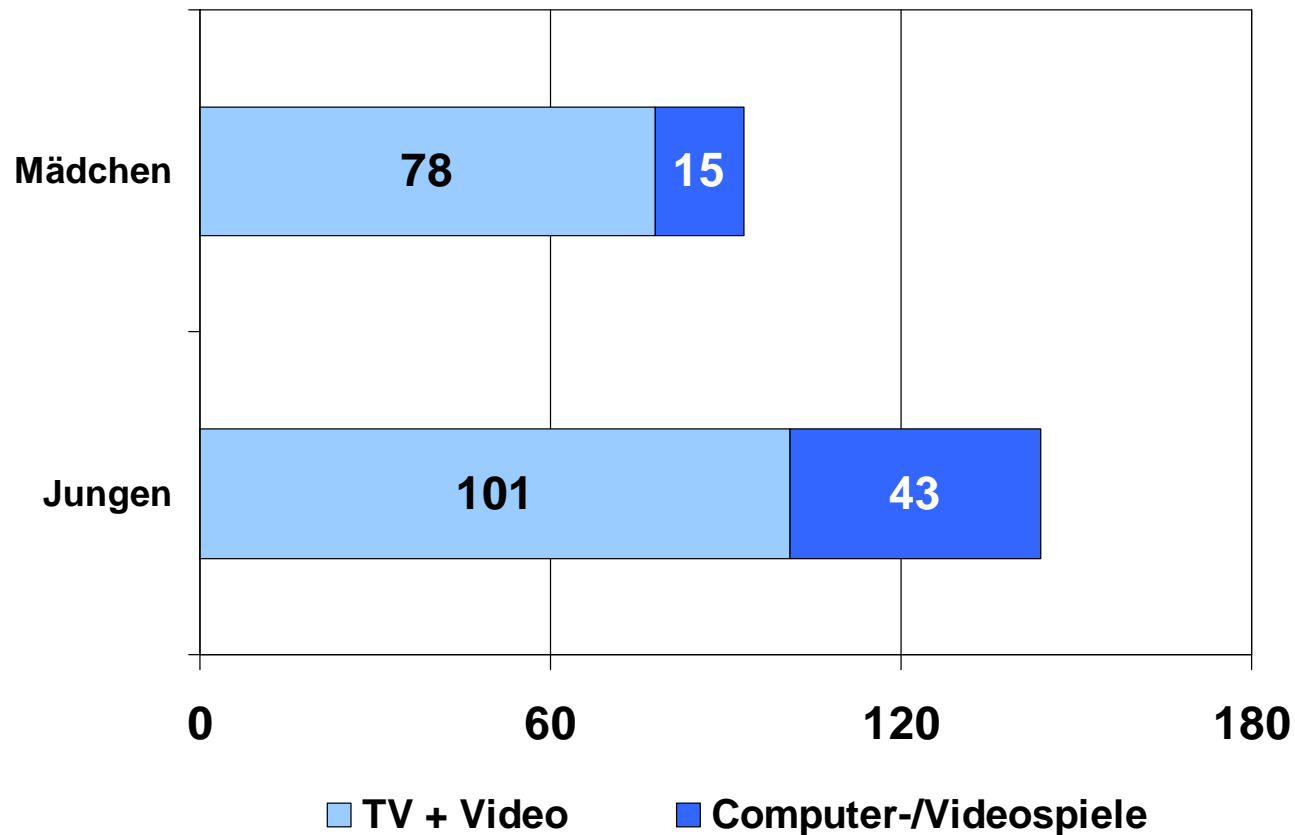
Medienausstattung im Kinderzimmer (4. Klasse) nach Bildungshintergrund im Elternhaus

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



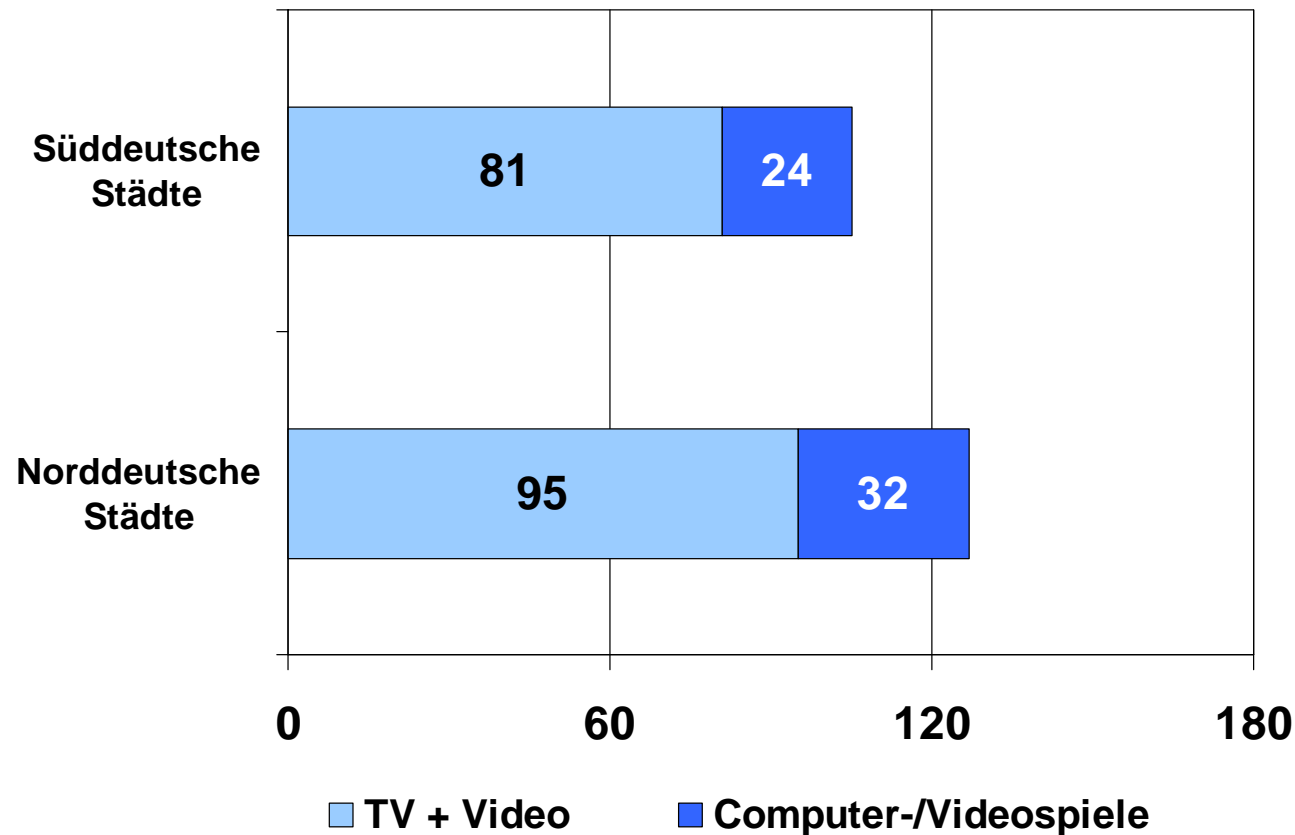
Medienzeiten an Schultagen (4. Klasse) nach Geschlecht

(in Minuten; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



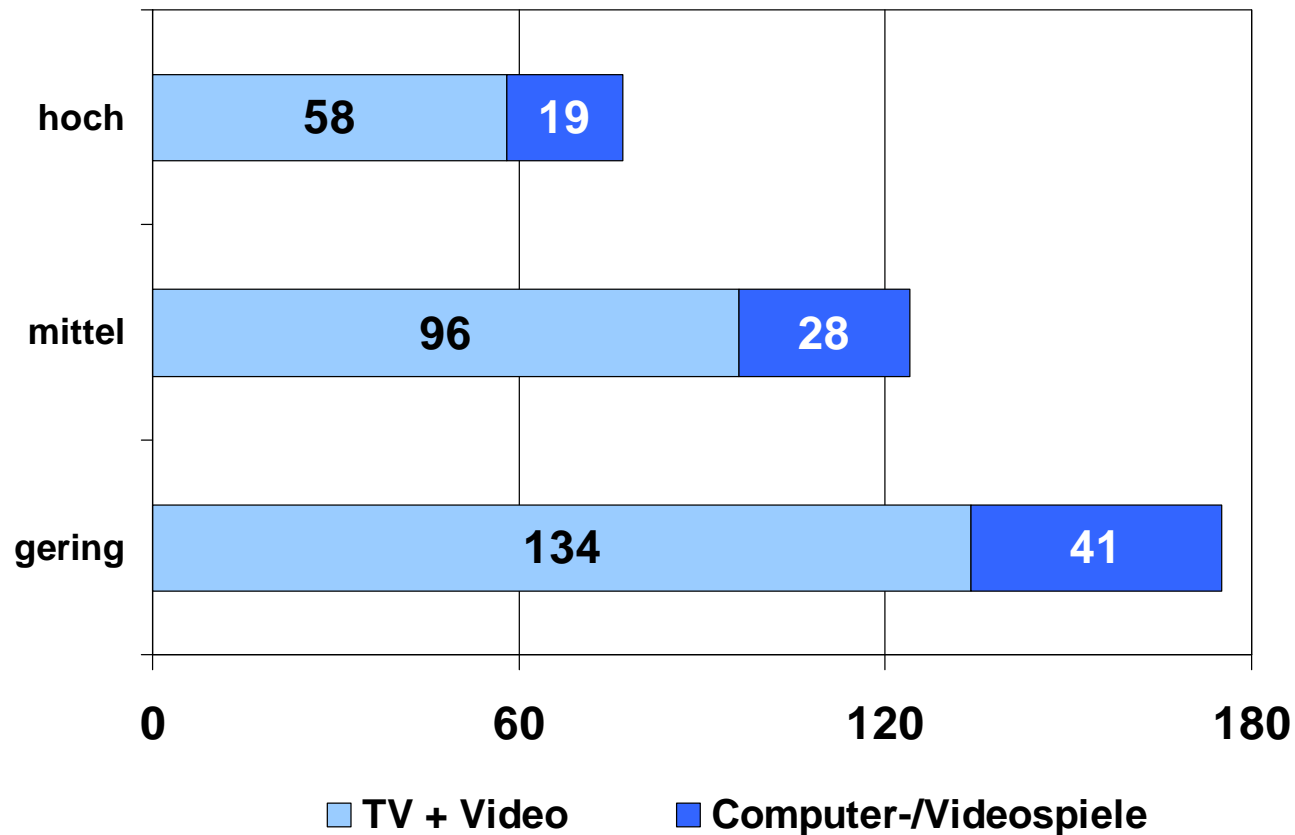
Medienzeiten an Schultagen (4. Klasse) nach Region

(in Minuten; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



Medienzeiten an Schultagen (4. Klasse) nach Bildungshintergrund im Elternhaus

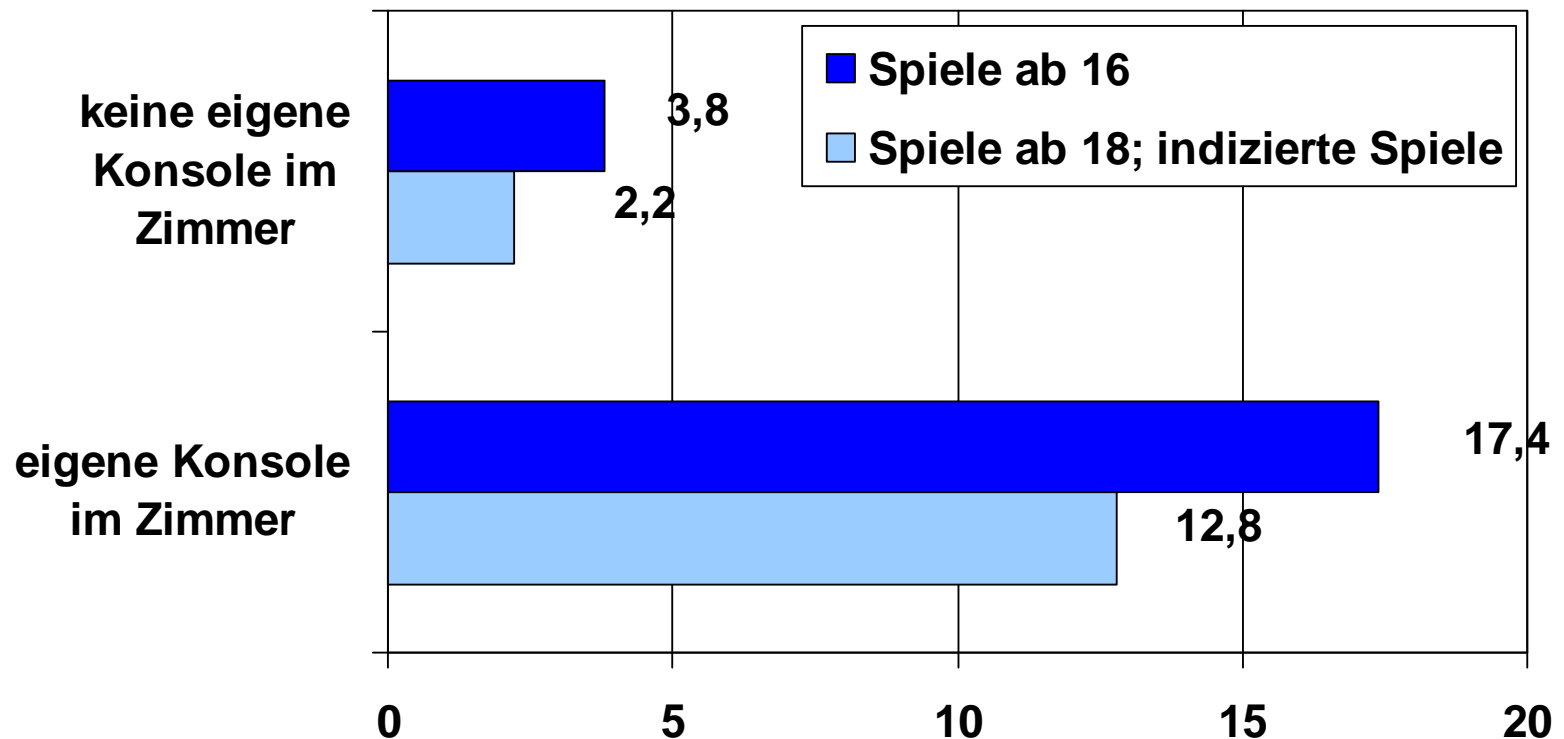
(in Minuten; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Spiele (4. Klasse) nach Konsolenbesitz

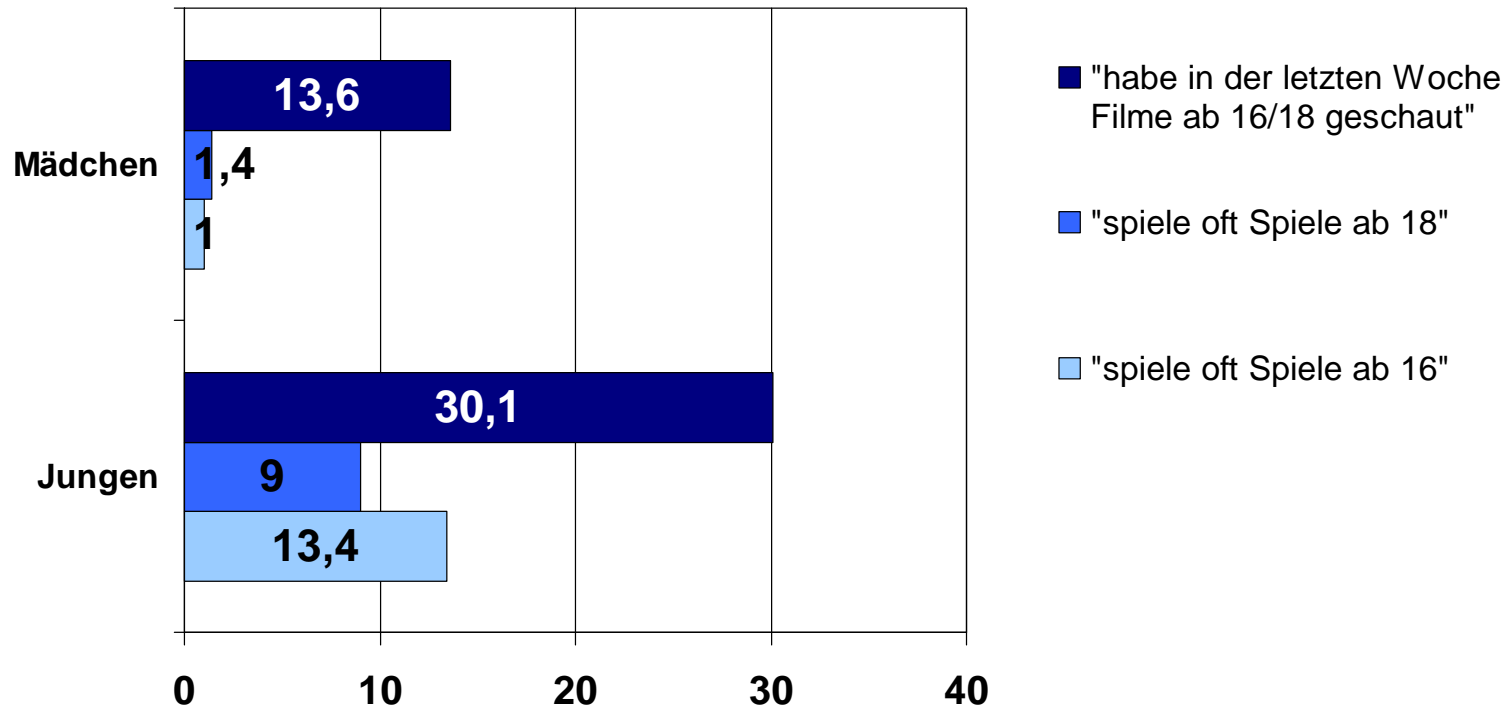
(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)

Kinder, die bei diesen Spielen angeben: „*Spiele ich oft.*“



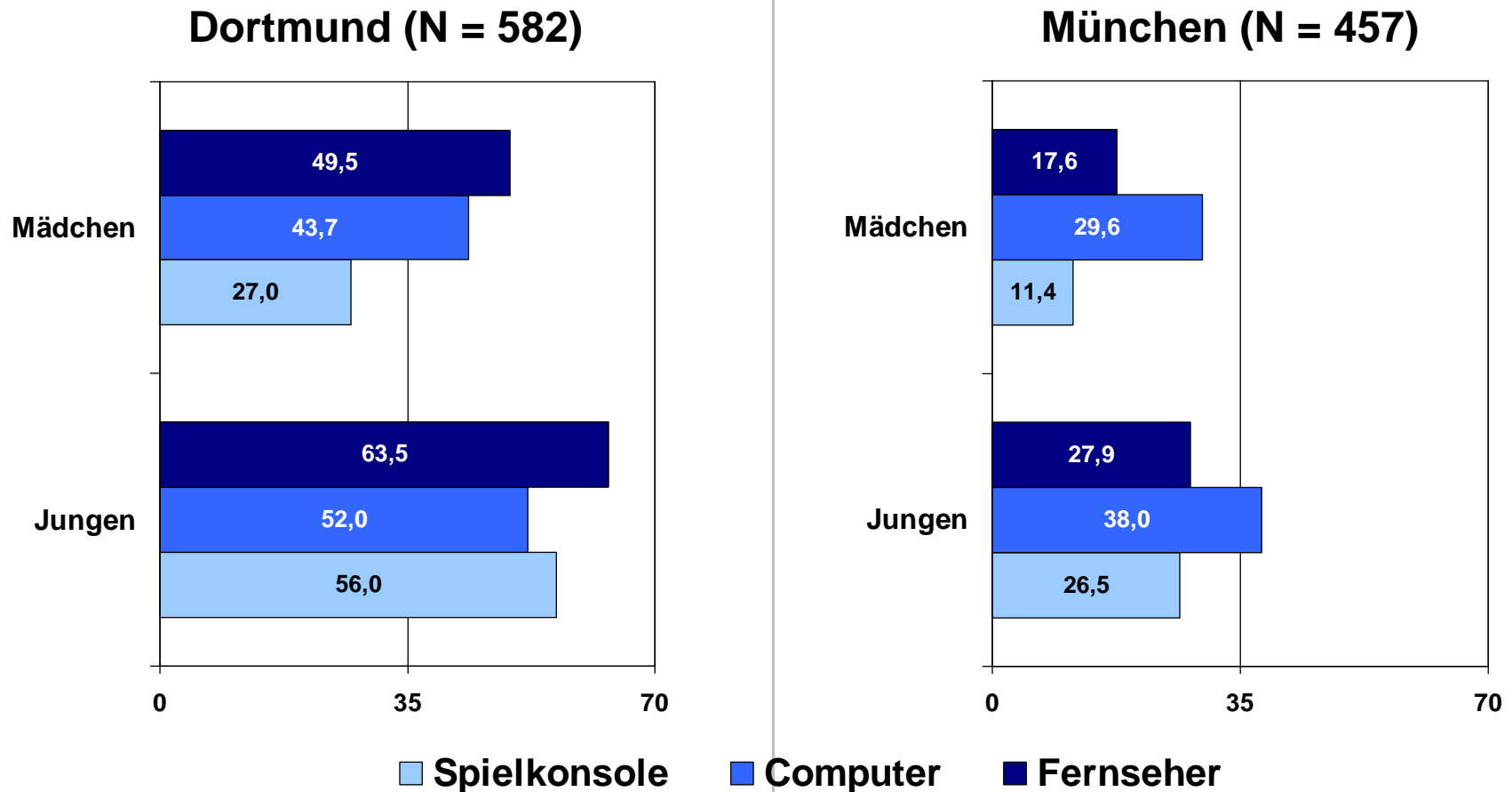
Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Medien (4. Klasse) nach Geschlecht

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



Vergleich Dortmund vs. München - Geräte im eigenen Zimmer (4. Klasse) nach Geschlecht

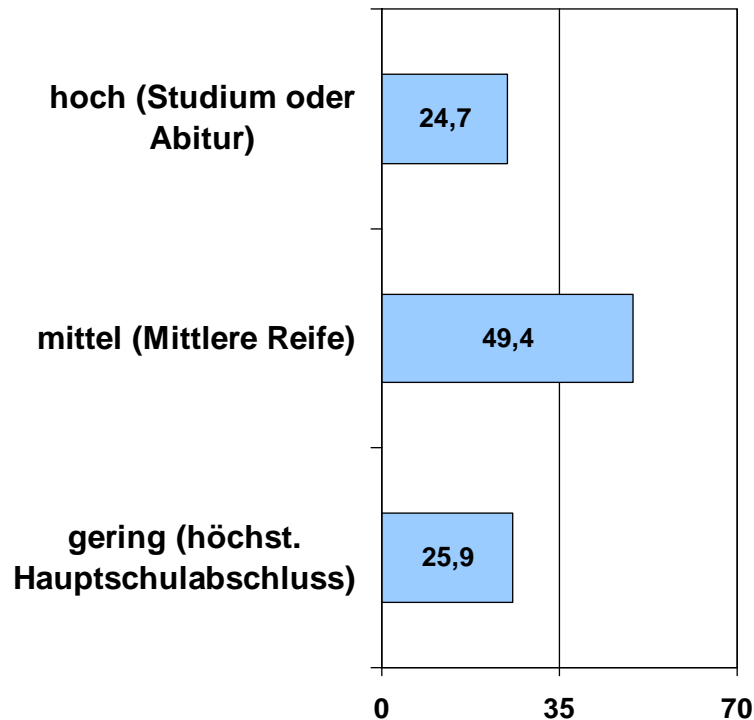
(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



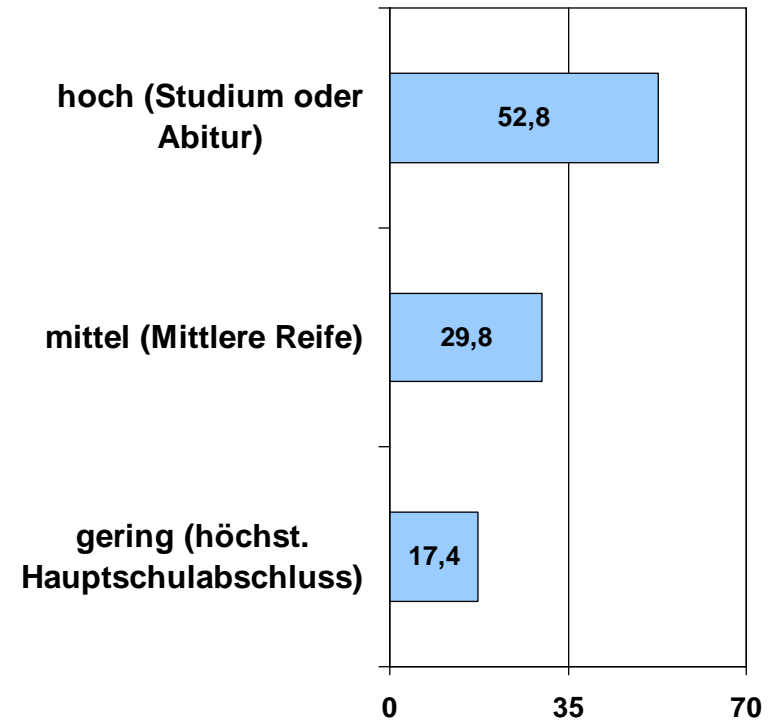
Vergleich Dortmund vs. München - Bildungsniveau der Eltern der befragten Kinder (4. Klasse)

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)

Dortmund (N = 582)

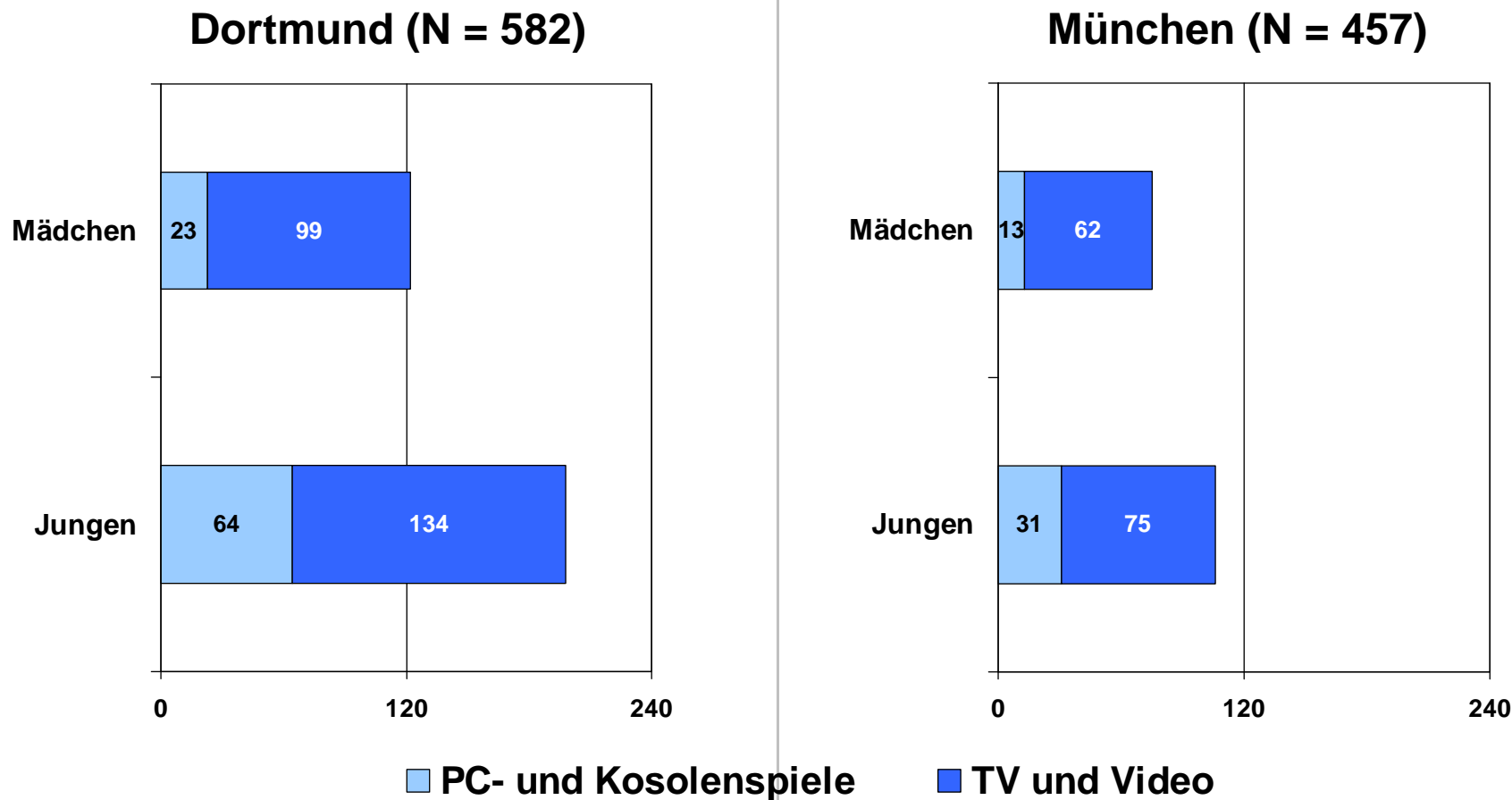


München (N = 457)



Vergleich Dortmund vs. München - Medienzeiten (4. Klasse) nach Gerät und Geschlecht

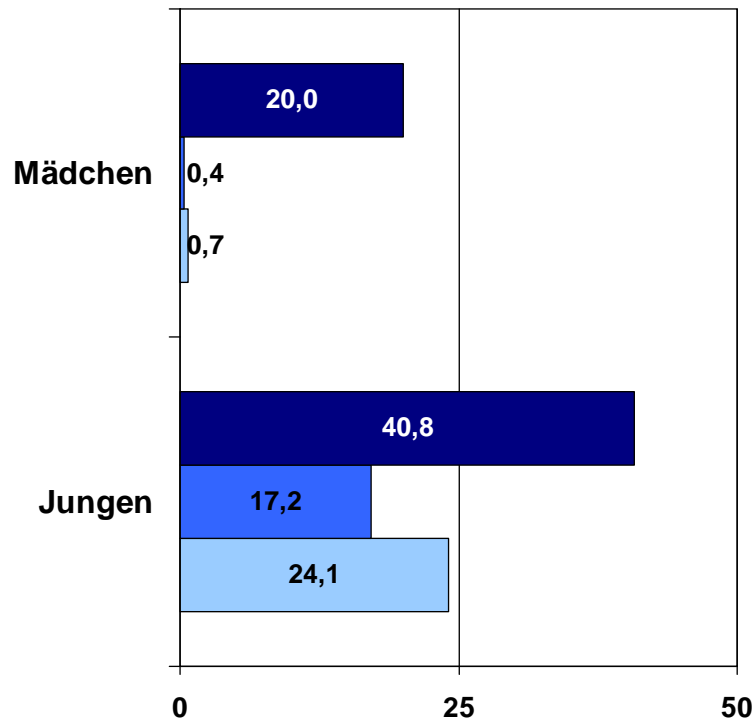
(in Minuten; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



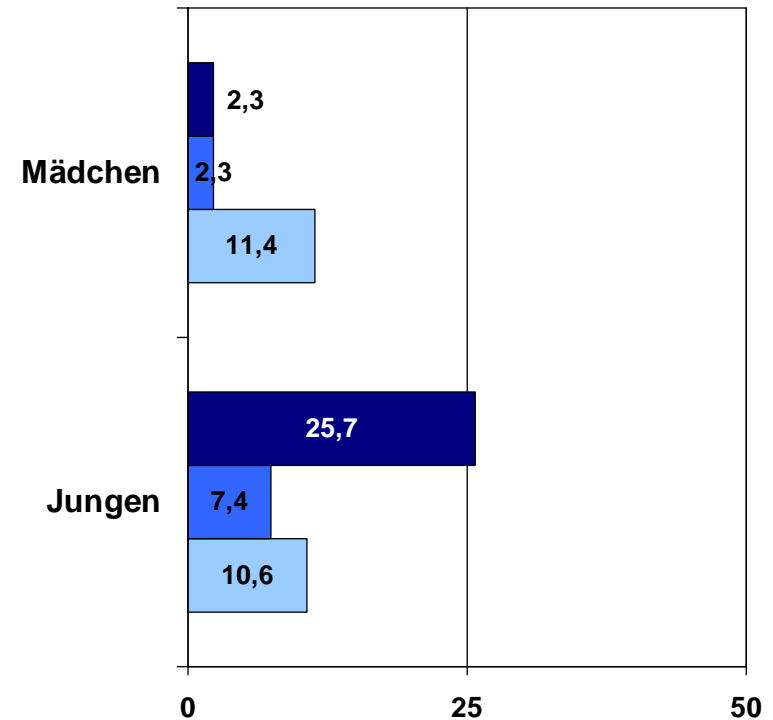
Vergleich Dortmund vs. München - Nutzung nicht altersgerechter Medieninhalte nach Geschlecht

(4. Klasse; in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)

Dortmund (N = 582)



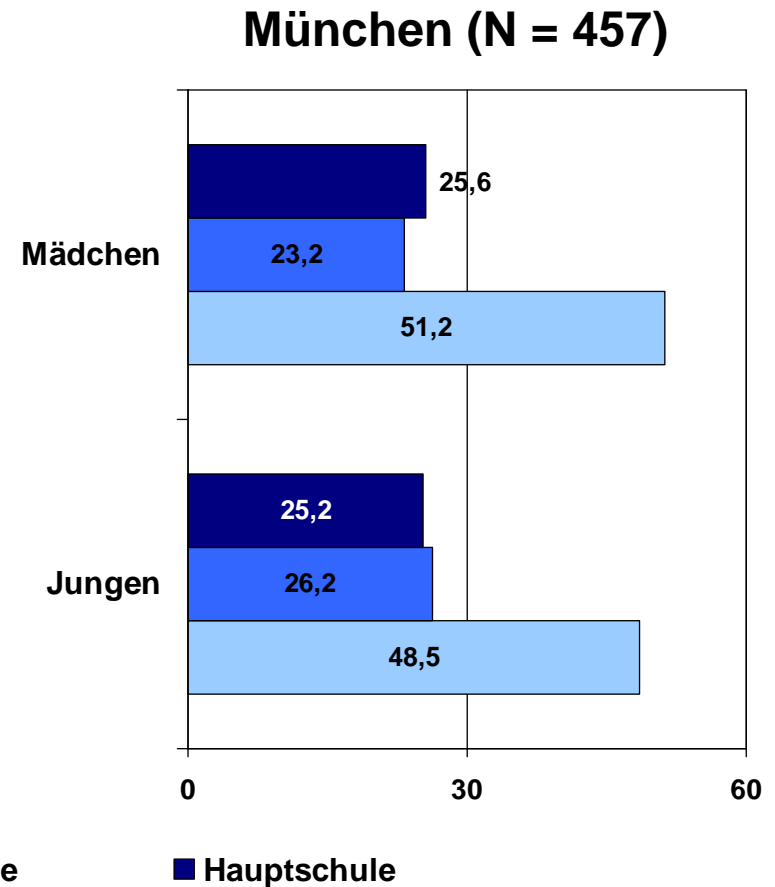
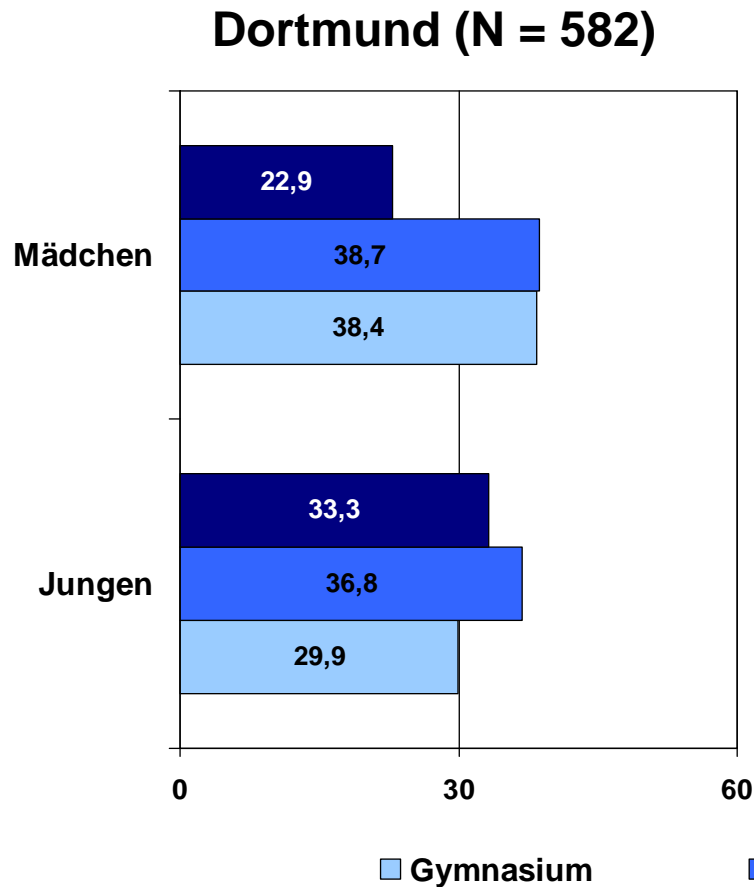
München (N = 457)



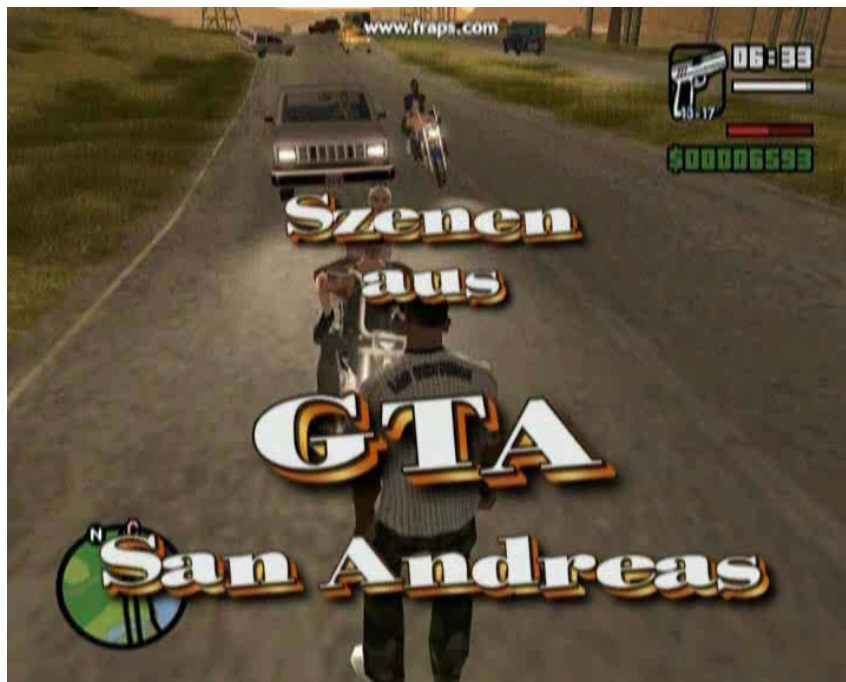
■ "spiele oft Spiele ab 16" ■ "spiele oft Spiele ab 18" ■ "habe letzte Woche Filme ab 16/18 geschaut"

Vergleich Dortmund vs. München - Schullaufbahneempfehlungen (4. Klasse) nach Geschlecht

(4. Klasse; in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



Spielsequenzen aus *GTA* (USK 16) und *Der Pate* (keine Jugendfreigabe)



© 2007 Take 2 Interactive, Videosequenzen angefertigt im Rahmen des Forschungsprojektes „Alterseinstufungen von Computerspielen durch die USK“

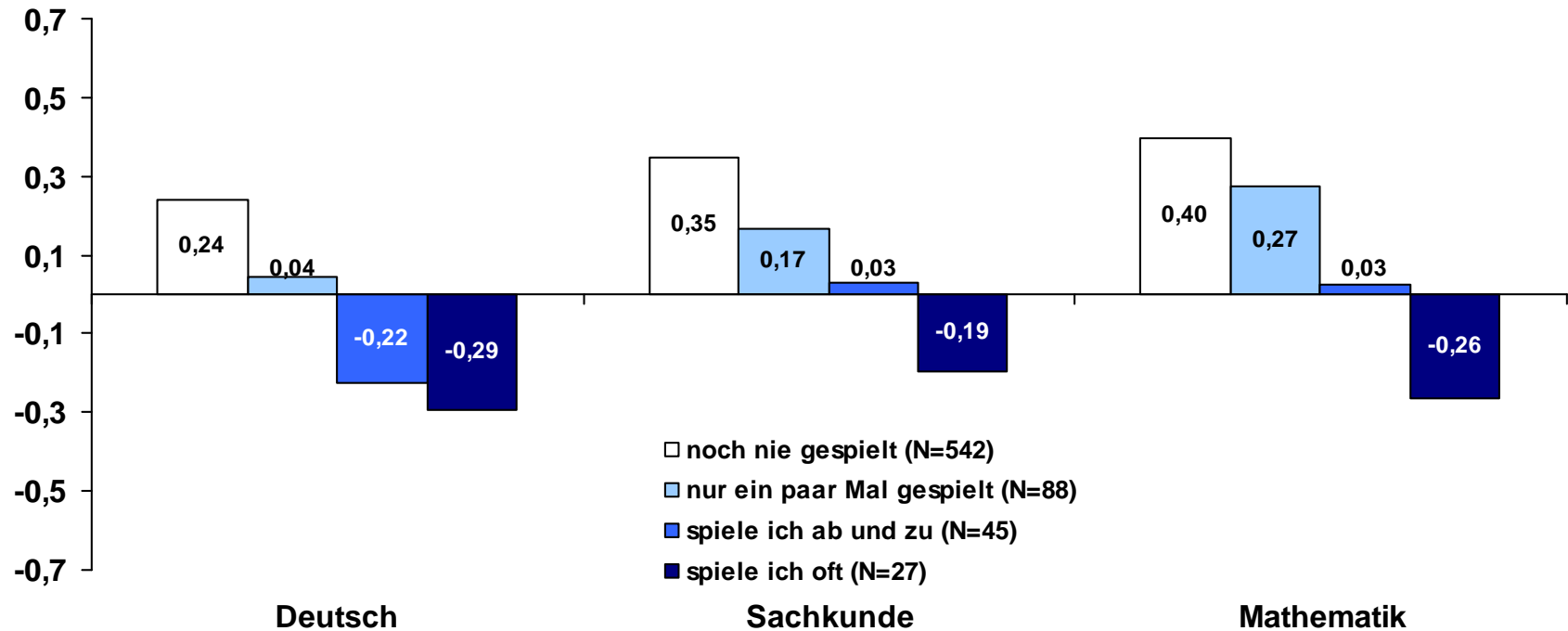


© 2007 Electronic Arts GmbH, Videosequenzen angefertigt im Rahmen des Forschungsprojektes „Alterseinstufungen von Computerspielen durch die USK“

Notenunterschiede in D, SK und Mathe nach Spielen nicht altersgerechter Spiele (nur Jungen)

(4. Klasse; Abweichung nach unten = schlechtere Leistung; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)

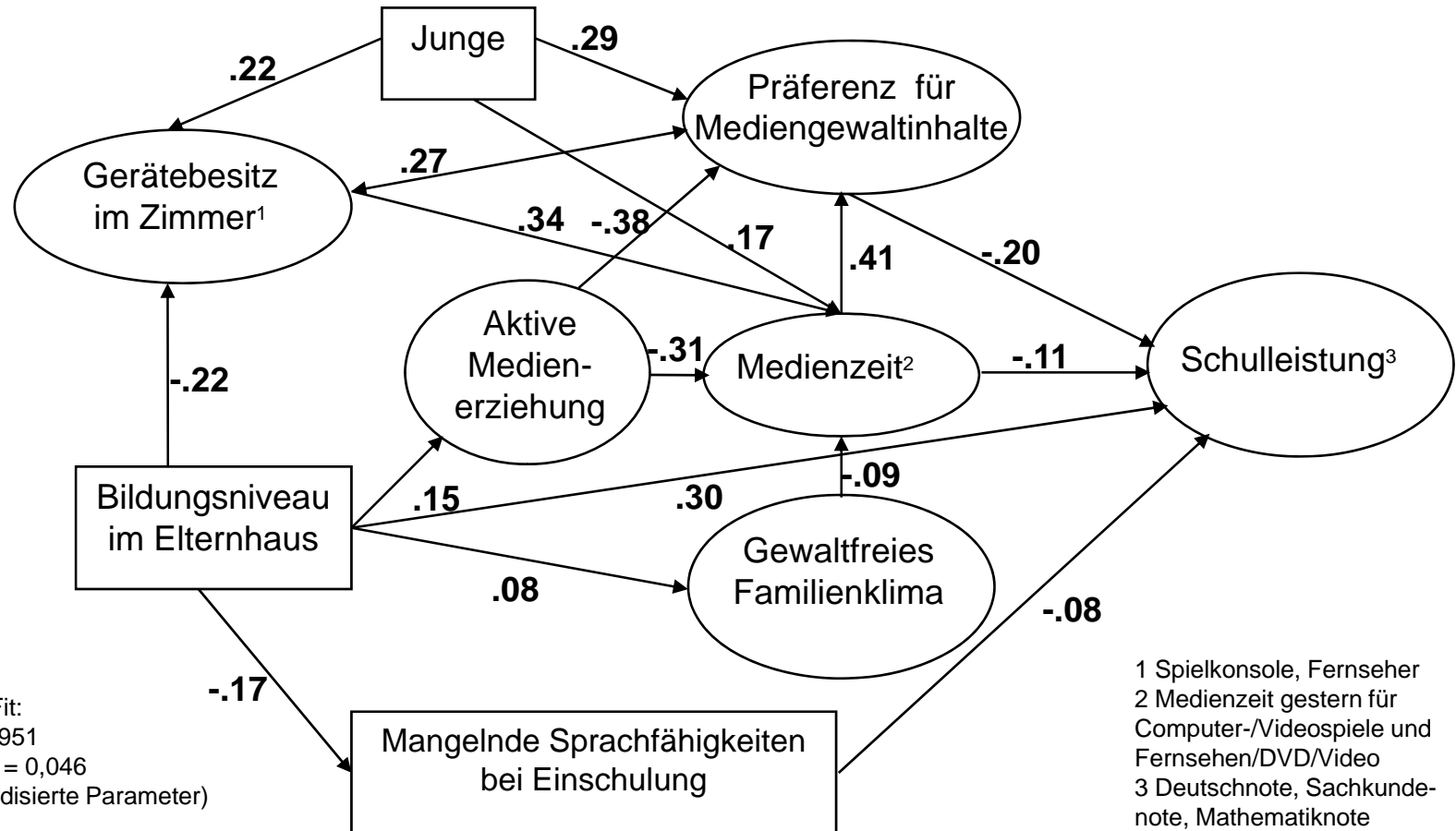
Spiele ab 18 (N = 702)



(Wichtig: Jungen ohne Migrationshintergrund aus Familien mit mittlerer und höherer Bildung und gutem Familienklima, ohne innerfamiliäre Viktimisierungserfahrungen in den letzten 4 Wochen)

Pfadmodell zum Einfluss von Mediennutzung auf Schulleistung (nur Deutsche)

(4. Klasse; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)

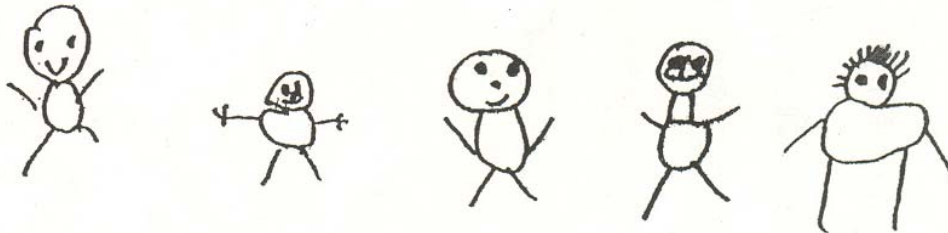


Typische Mensch-Zeichnungen von Vorschulkindern

Aus Nichtraucher-Familien und einer täglichen Fernsehdauer bis 60 Minuten



Bei einem täglichen Fernsehkonsum von mindestens 3 Stunden



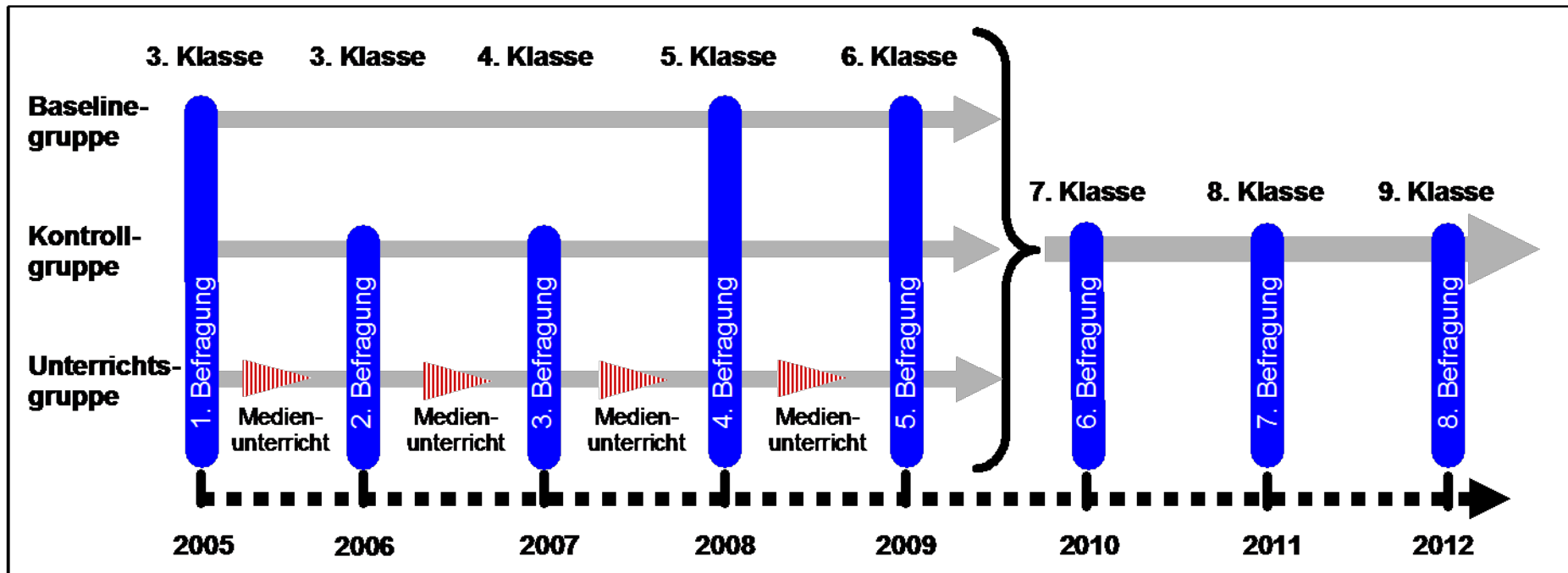
Bei einem elterlichen Nikotinabusus von mindestens 20 Zigaretten täglich



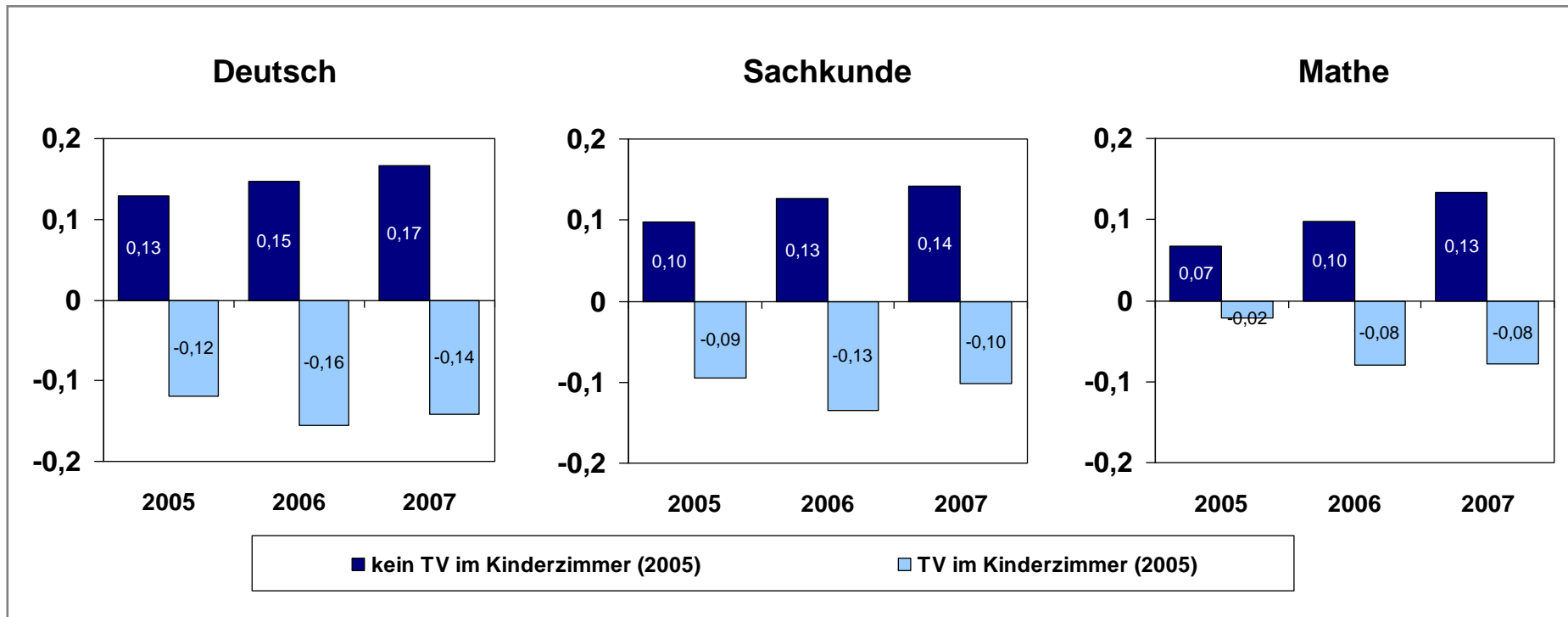
Zeichnungen aus:

Winterstein, P & Jungwirth, R.J. (2006). Medienkonsum und Passivrauchen bei Vorschulkindern. *Kinder und Jugendarzt*, 37(4), 205-211.

Längsschnittstudie Berlin - Design

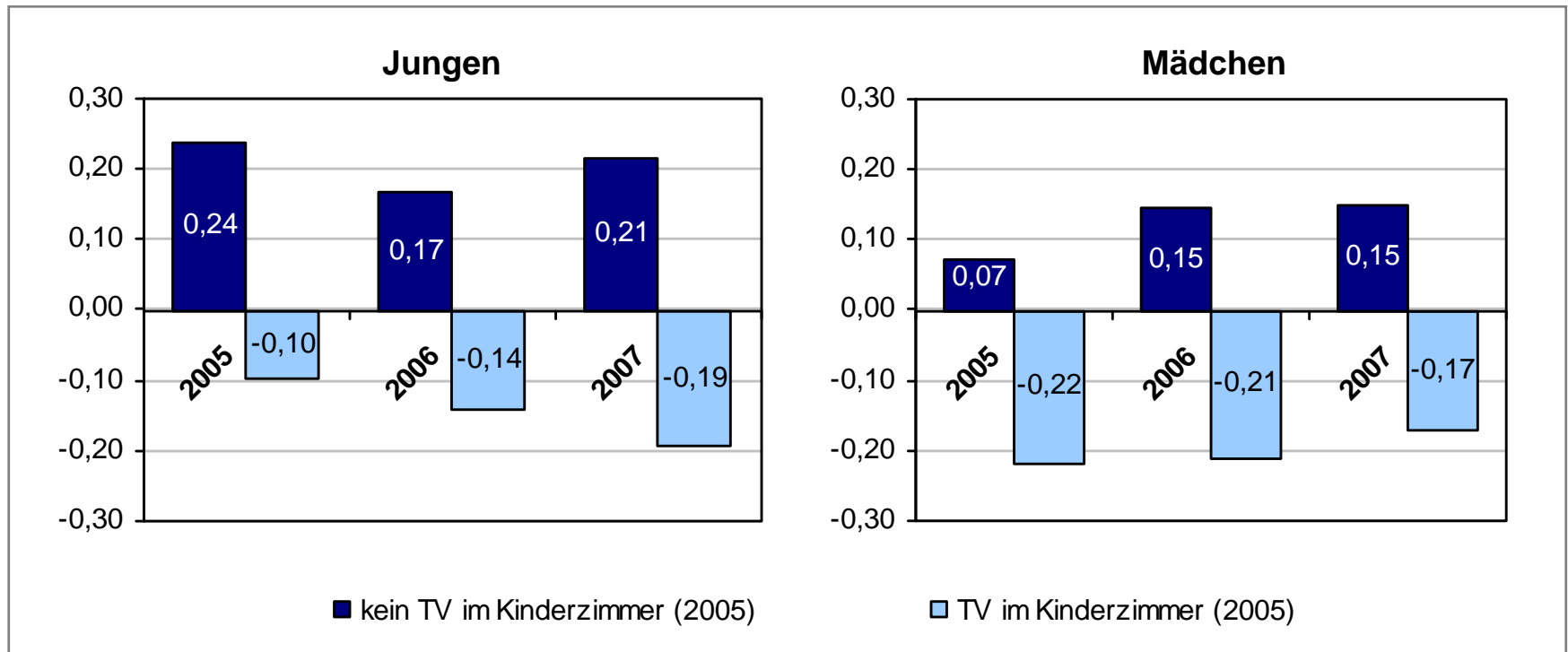


Mittlere stand. Schulnoten in D, M, SK (2005, 2006, 2007) nach Medienausstattung (2005) (Abweichung nach unten = schlechtere Leistung)

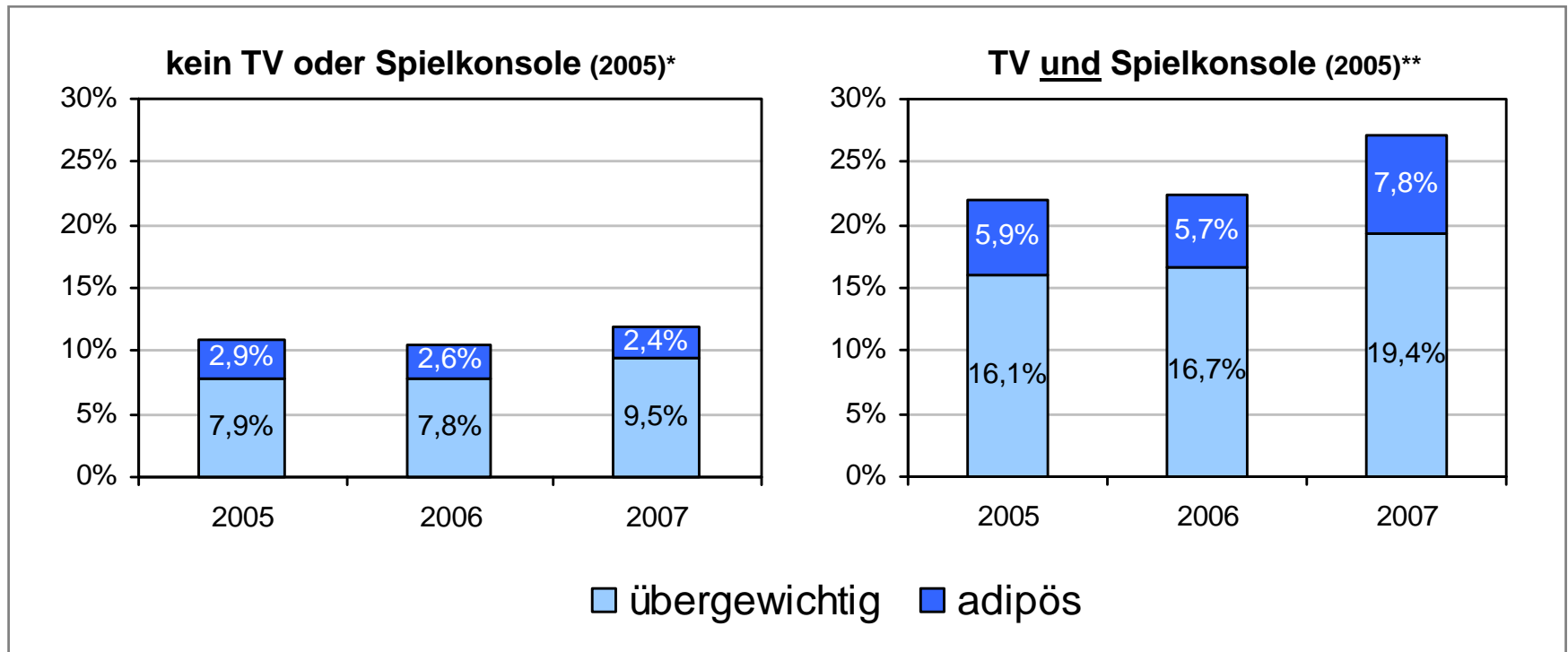


Mittlere stand. Schulnoten in D, M, SK (2005, 2006, 2007) nach Medienausstattung (2005) und Geschlecht

(Abweichung nach unten = schlechtere Leistung)



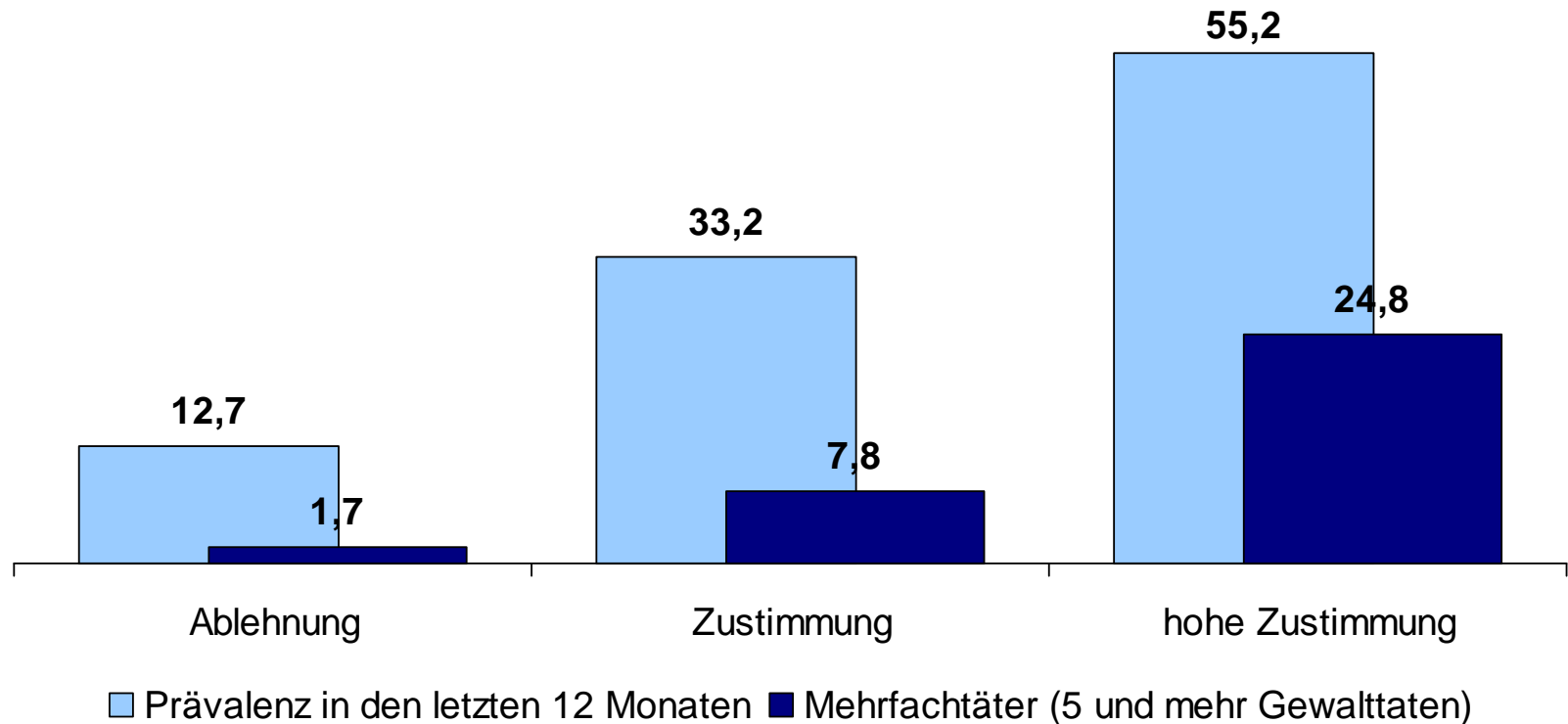
Übergewichtige und adipöse Kinder (2005, 2006, 2007) nach Medienausstattung (2005)



* n = 340; ** n = 186

Anteil Gewalttäter in den letzten 12 Monaten nach Zustimmung zu GLMN (nur männliche Befragte)

(9. Klasse; in Prozent; N = 7.118; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



Skala "Gewaltlegitimierende Männlichkeitsnormen" (GLMN)

"Bitte gib an, in welchem Maße Du die folgenden Aussagen für richtig hältst."

1 – stimme gar nicht zu, 2 – stimme eher nicht zu, 3 – stimme eher zu, 4 – stimme völlig zu

(1) Ein richtiger Mann ist stark und beschützt seine Familie.

(2) Ein Mann, der nicht bereit ist, sich gegen Beleidigungen mit Gewalt zu wehren, ist ein Schwächling.

(3) Als Vater ist ein Mann das Oberhaupt der Familie und darf sich notfalls auch mit Gewalt durchsetzen.

(4) Wenn eine Frau ihren Mann betrügt, darf der Mann sie schlagen.

(5) Ein Mann sollte bereit sein, Frau und Kinder mit Gewalt zu verteidigen.

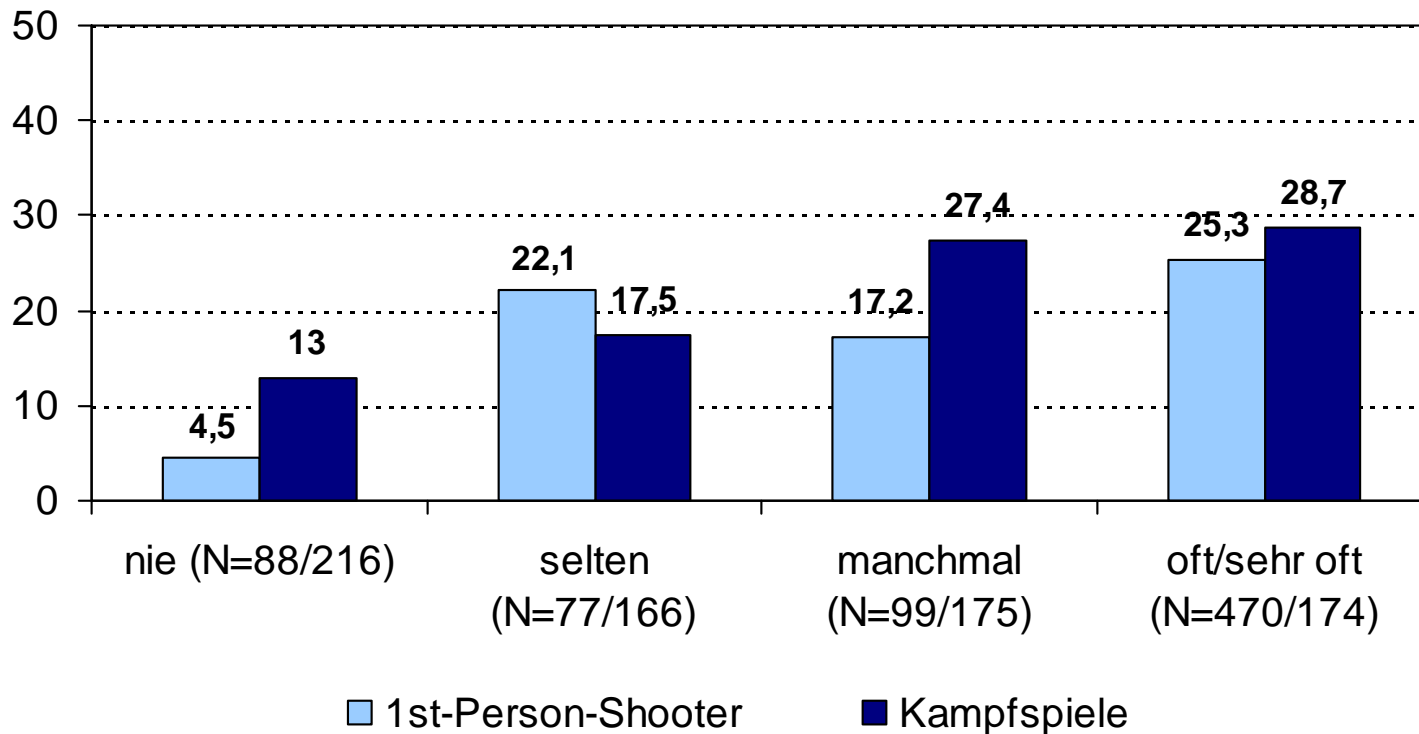
(6) Einem Mann als Familienvater müssen Frau und Kinder gehorchen.

(7) Ein richtiger Mann ist bereit, sich mit körperlicher Gewalt gegen jemanden durchzusetzen, der schlecht über seine Familie redet.

(8) Männern sollte es erlaubt sein, Schusswaffen zu besitzen, um Familie oder Eigentum zu beschützen.

Anteil gewalttätiger Jugendlicher (12-Monats-Prävalenz) nach Häufigkeit des Spielens bestimmter Computerspiele (nur männliche Befragte, Realschüler)

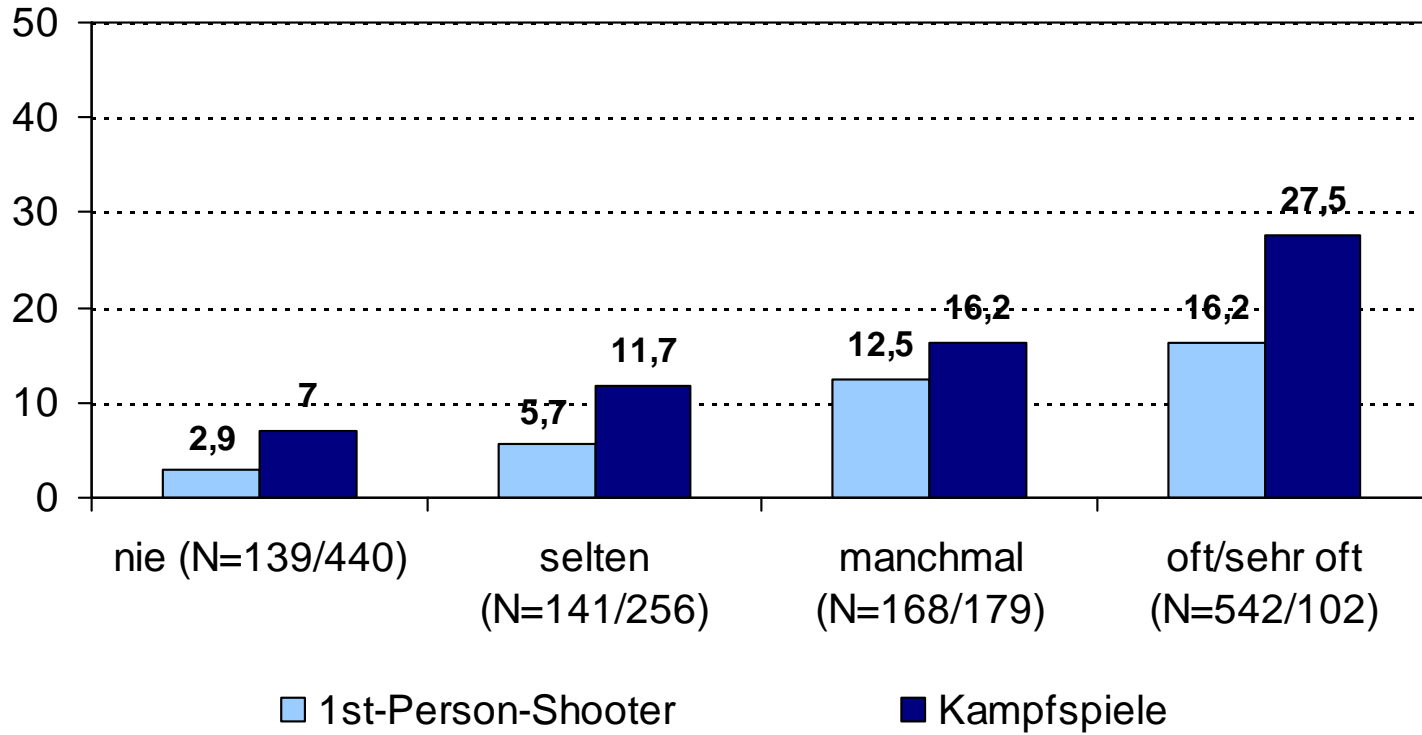
(9. Klasse; in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



(Wichtig: männliche Westdeutsche (beide Eltern deutsch), deren Eltern nicht von Arbeitslosigkeit bzw. Sozialhilfebezug betroffen sind und die in Kindheit keine Gewalt erlebt haben.)

Anteil gewalttätiger Jugendlicher (12-Monats-Prävalenz) nach Häufigkeit des Spielens bestimmter Computerspiele (nur männliche Befragte, Gymnasiasten)

(9. Klasse; in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)

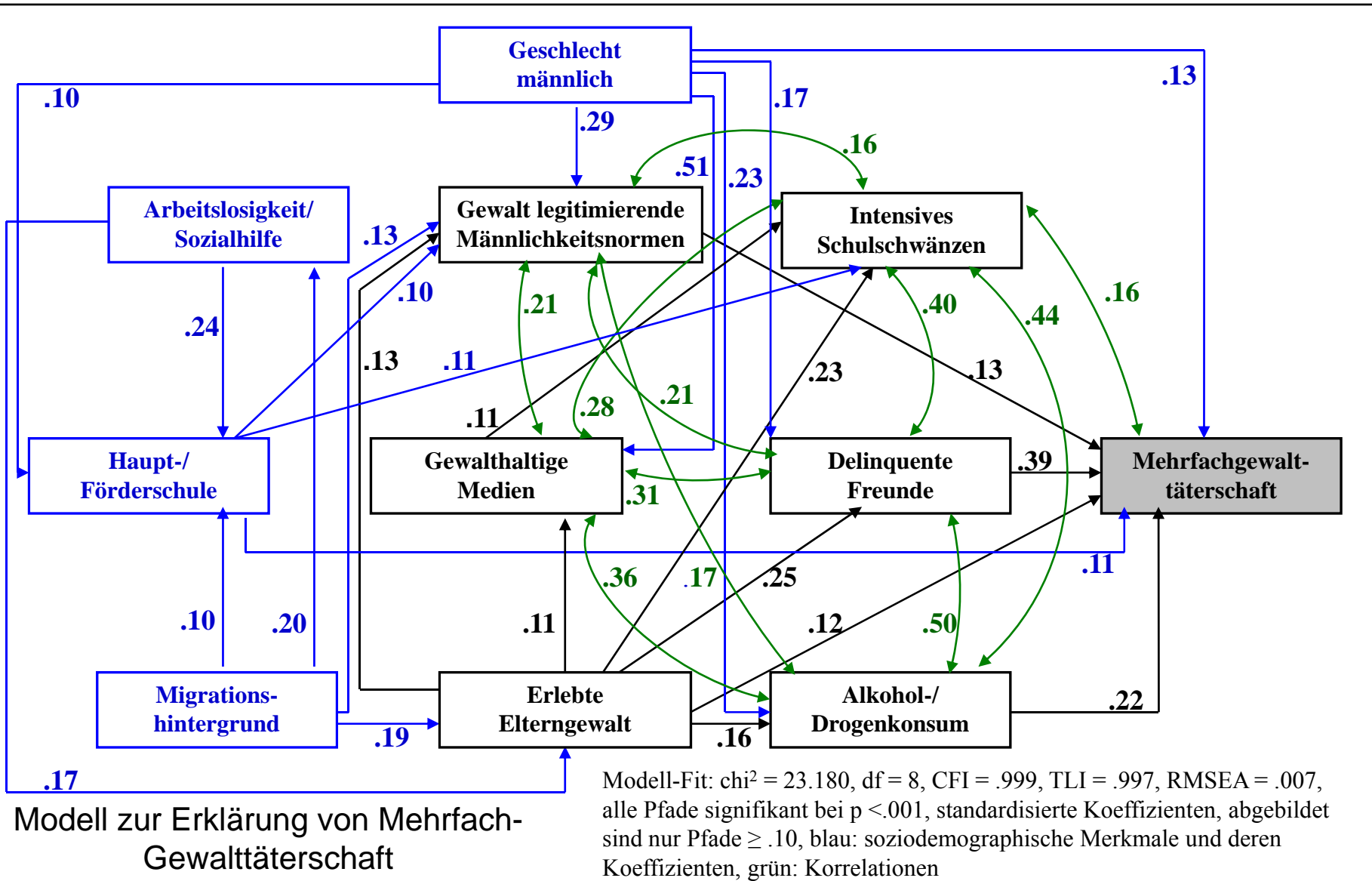


(Wichtig: männliche Westdeutsche (beide Eltern deutsch), deren Eltern nicht von Arbeitslosigkeit bzw. Sozialhilfebezug betroffen sind und die in Kindheit keine Gewalt erlebt haben.)



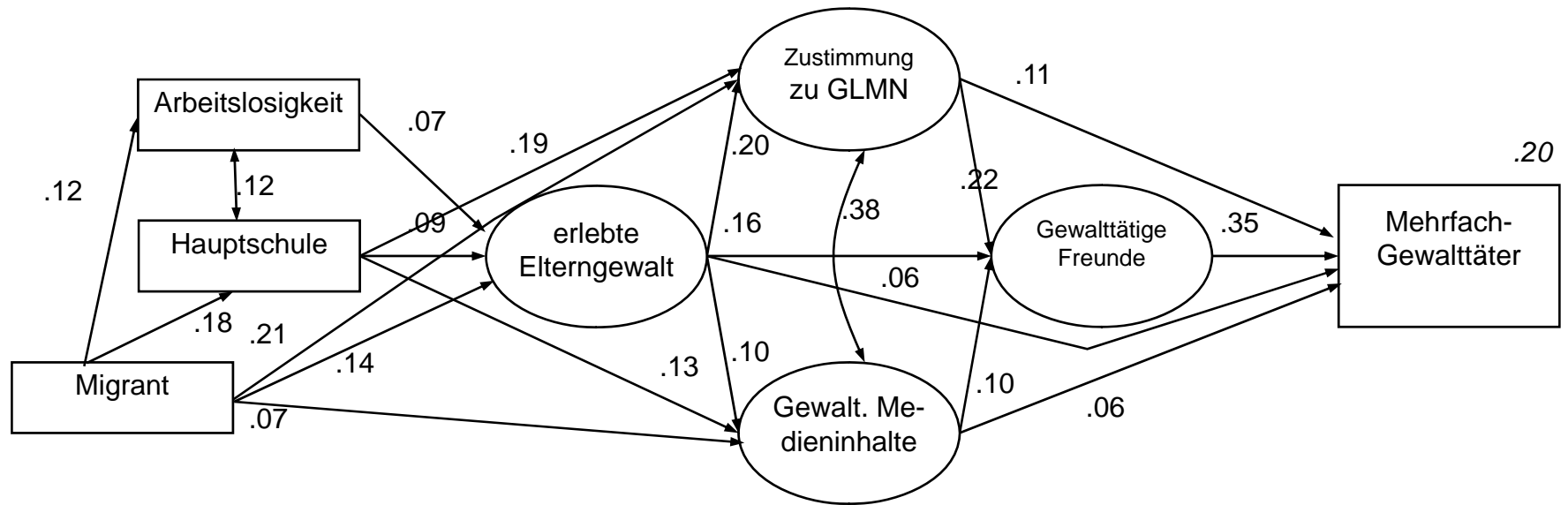
Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany



Modell zur Erklärung von Mehrfach-Gewalttäterschaft

(9. Klasse; N = 14.301; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



Modell-Fit: $\chi^2 = 1263.60$, $df = 97$,
AGFI = .98, RMR = .02, CFI = .97,
alle Pfade signifikant bei $p < .01$



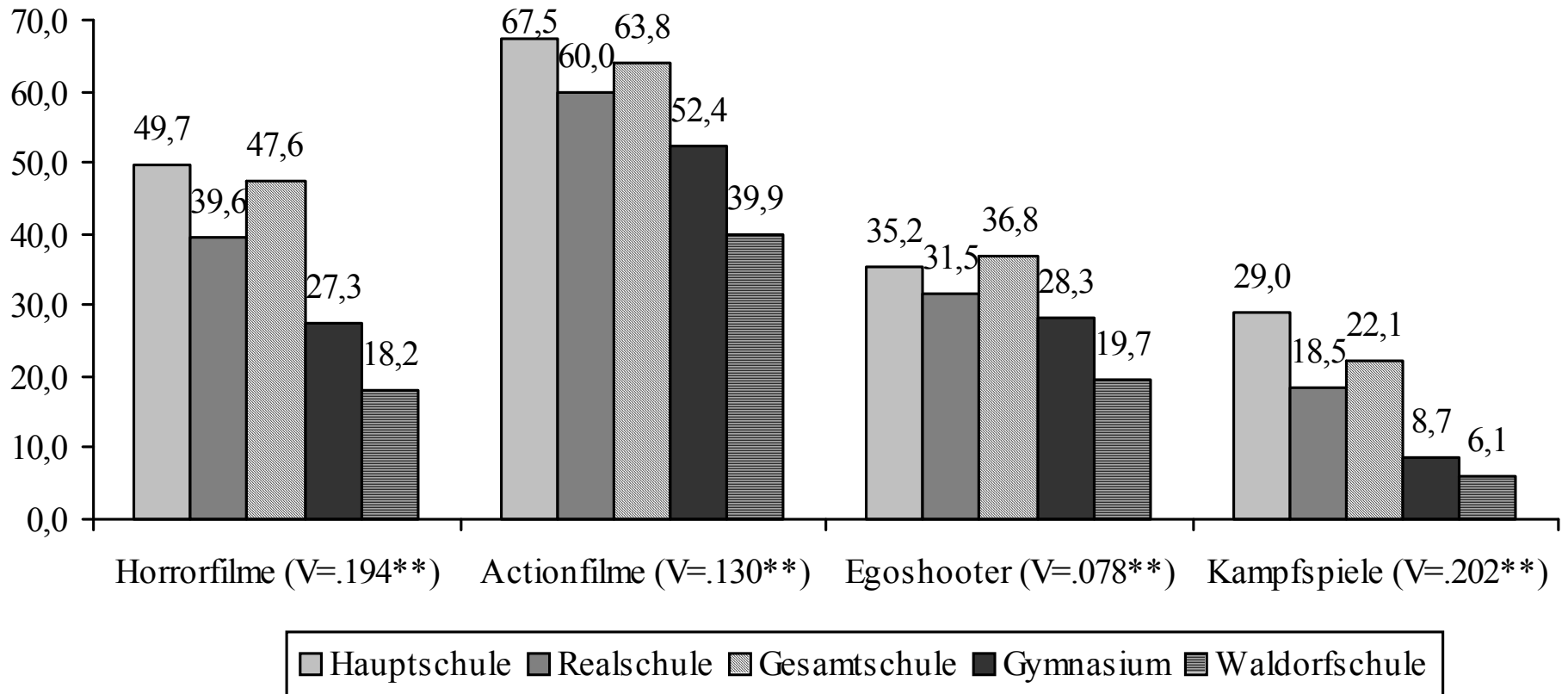
Schule und Gewalt - Zusammenfassung

- die Schule ist ein relativ sicherer Ort
- dennoch: ein substanzieller Anteil aller Jugendlichen hat Erfahrungen mit Gewalt gemacht: 19,1 % waren im letzten Schulhalbjahr Opfer, 23,9 % Täter von Körperverletzungen, Raubtaten oder Bedrohungen mit Waffen
- 2,7 % aller Schüler sind Mehrfachopfer, 3,3 % Mehrfachtäter von Gewalt
- weitet man die Definition von Gewalt auch auf verbale und relationale Aggressionsformen aus, so haben deutlich mehr als die Hälfte aller Schüler Gewalterfahrungen gemacht
- Schulgewalt ist Jungenproblem
- zentrale Bedingungsfaktoren sind eigene Gewaltopfererfahrungen (in Schule und Familie), Bekanntschaften mit delinquenten Freunden und gewaltaffine Persönlichkeitseigenschaften; zudem ist ein Einfluss des Medienkonsums zu konstatieren
- strukturellen Faktoren der Schulumwelt kommt eine eher untergeordnete Rolle zu (Größe, Migrantanteil) – zumindest bei den Jugendlichen; im Bereich der Klassen- bzw. Schulkultur sind hingegen Möglichkeiten gegeben, die von der Schule aktiv zu beeinflussen sind und die sich auf das Verhalten der Jugendlichen auswirken können



Gewalt an Schulen: Medien

Häufiger Konsum altersgefährdender Filmformate und Computer-/Videospieleformate nach Schulform (in %; gewichtete Daten)



Computerspiele: Was macht eigentlich ihren Reiz aus?

1. Herausforderung und Wettbewerb
2. Ausübung von Macht und Kontrolle (Selbstwirksamkeit)
3. Erprobung von Identitätsentwürfen, Entdeckung unzugänglicher Handlungsformen und Lebensbereiche
4. Geselligkeit (z.B. Online- oder LAN-Spiele)
5. Bekämpfung von Langeweile bei Alternativenmangel
6. Flucht aus dem Alltag (Eskapismus)
7. (Vermeintlicher) Stressabbau
8. Verschmelzungserleben mit dem Spiel (Flow)



Frage 1: Wann ist jemand Vielspieler, wann Exzessivspieler?

Nichtspieler: 0 h/Tag

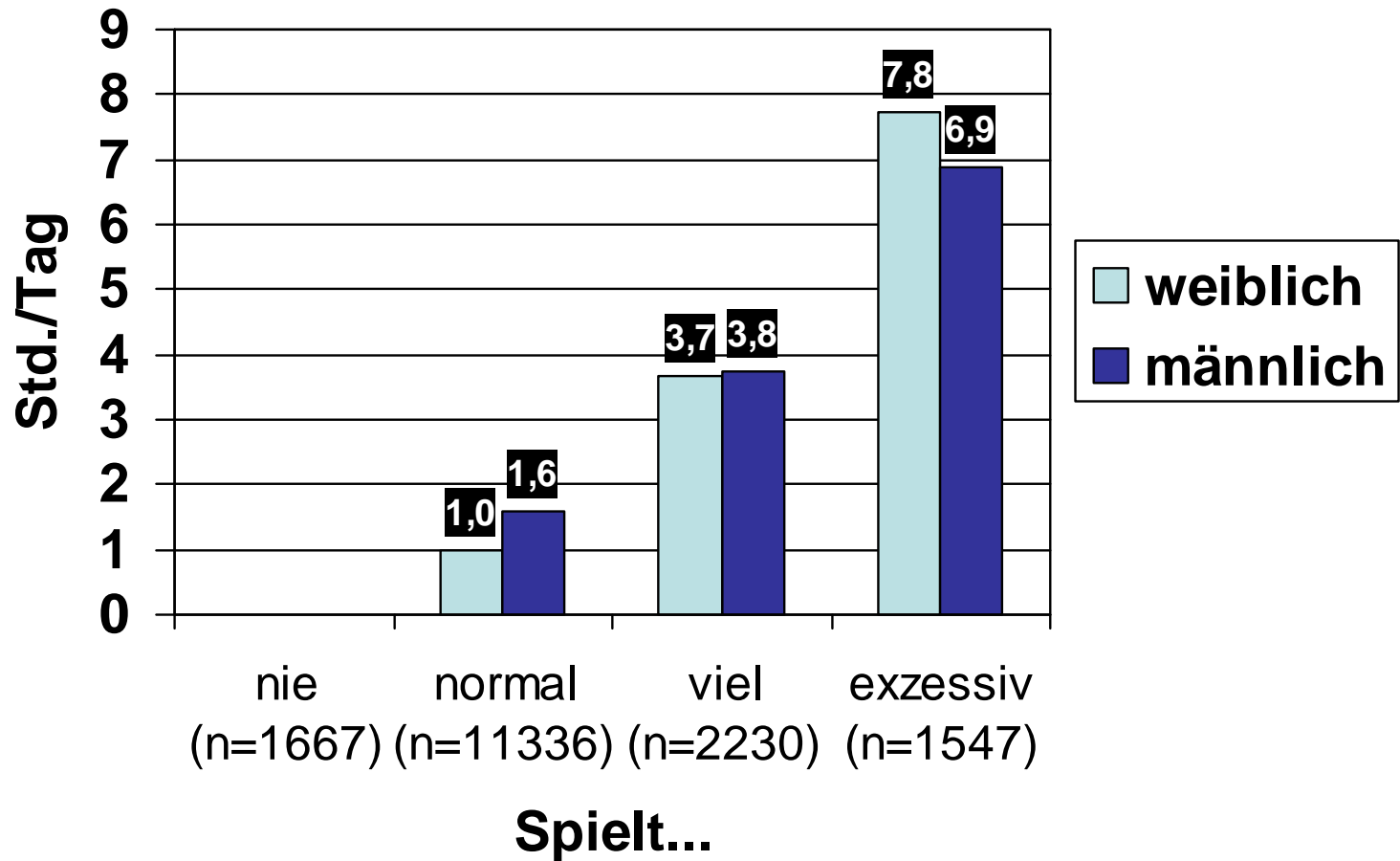
Normalspieler: < 3 h/Tag

Vielspieler: 3 – 4,8 h/Tag (Nutzer: 75%-Perzentil)

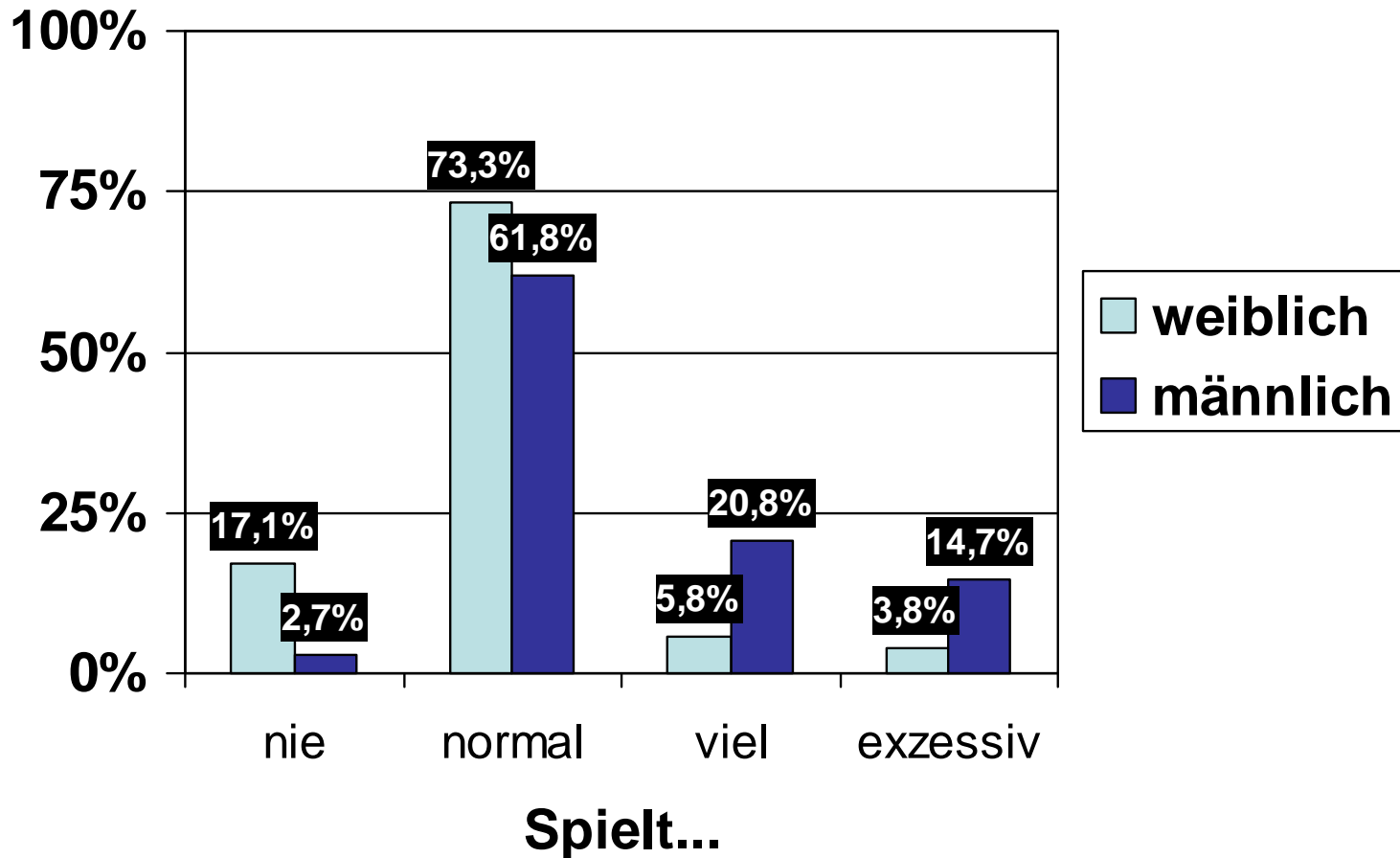
Exzessivspieler: > 4,8 h/Tag (Nutzer: 90%-Perzentil)



Tägliche Spieldauer der Nutzergruppen in Stunden



Verteilung von Jungen und Mädchen auf die Nutzergruppen



Computerspielsucht

Viel- und Exzessivspieler berichten vermehrt folgende Symptome:

Kontrollverlust (das Gefühl, trotz mehrmaliger Versuche die Spielmenge nicht reduzieren zu können)

Entzugerscheinungen (ständiges Denken an das Spielen, z.B. auch in der Schule)

Eine Aufrechterhaltung des Spielens trotz negativer Konsequenzen

- soziale Umfeld (z.B. Freunde beschwerten sich)
- Leistungskontexte (z.B. schlechtere Schulnoten).



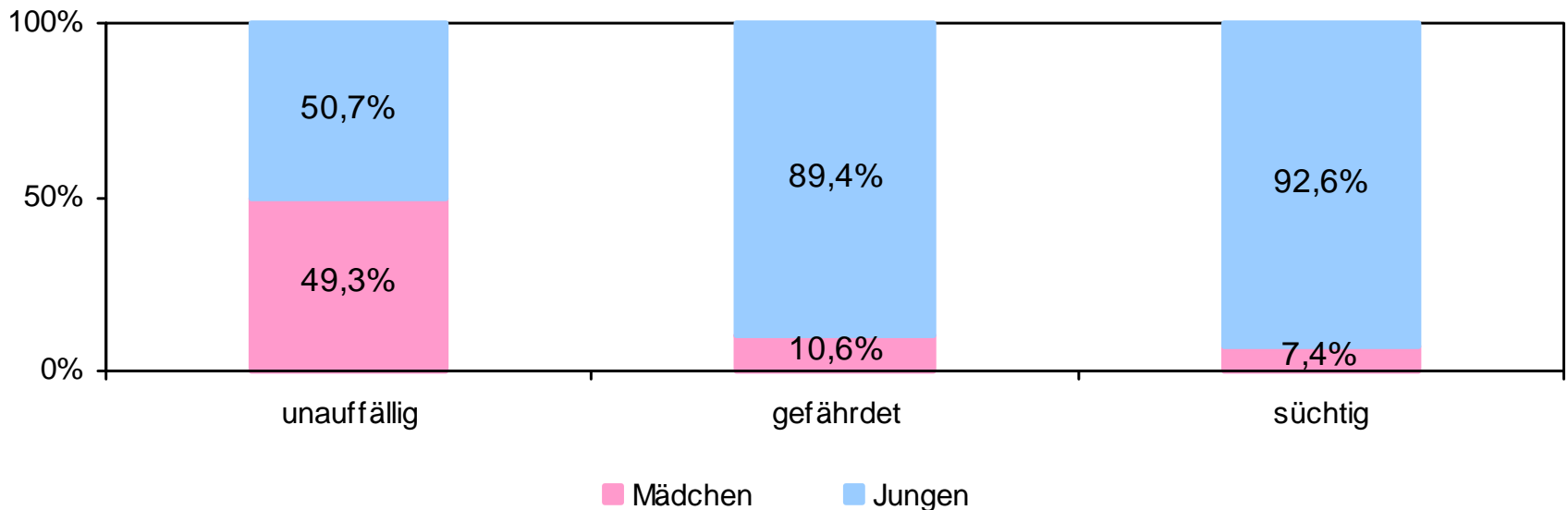
Häufigkeit von Computerspielsucht

Gefährdete Jugendliche: 3,6%

Mädchen: 0,8% ; Jungen: 6,2%

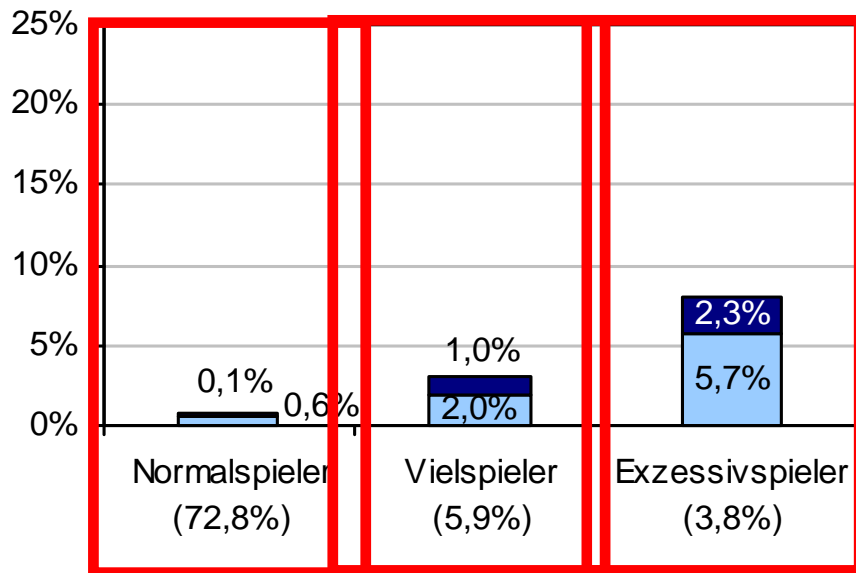
Süchtige Jugendliche: 1,5%

Mädchen: 0,3% ; Jungen: 2,7%

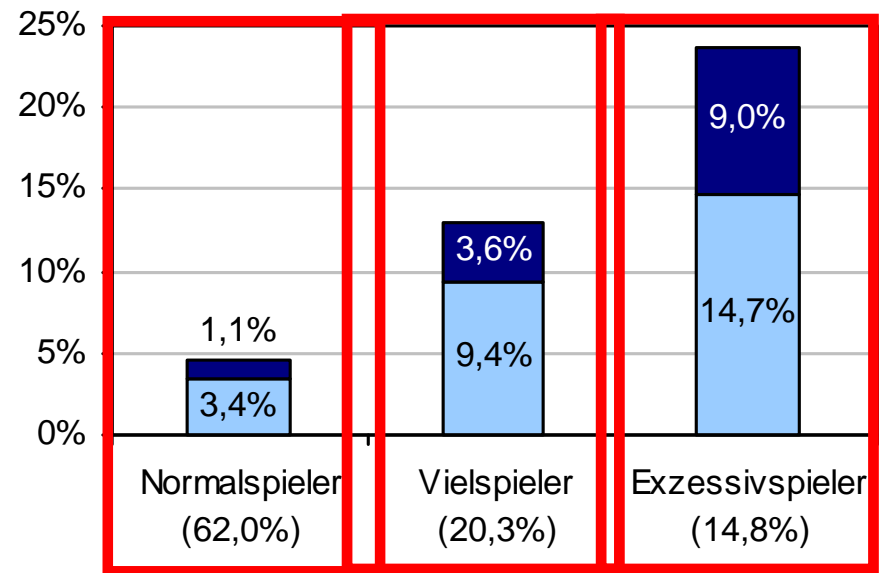


Gibt es eine unterschiedliche Suchtgefährdung von Jungen und Mädchen, unabhängig von der Spielzeit?

Mädchen



Jungen



■ gefährdet ■ süchtig

Geschlechterspezifische Vorliebe für Computerspiele

Mädchen:

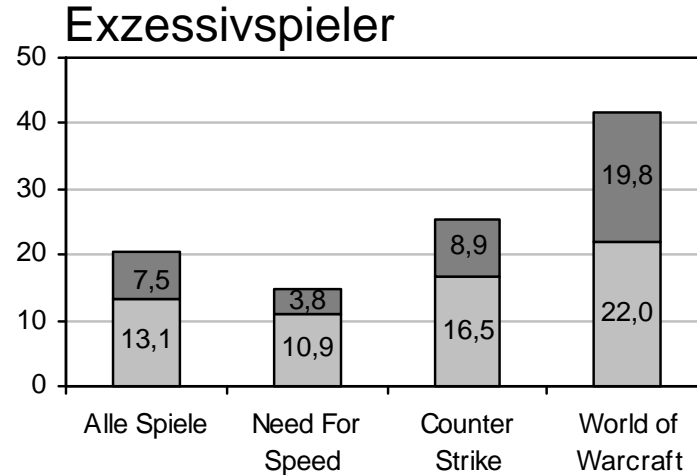
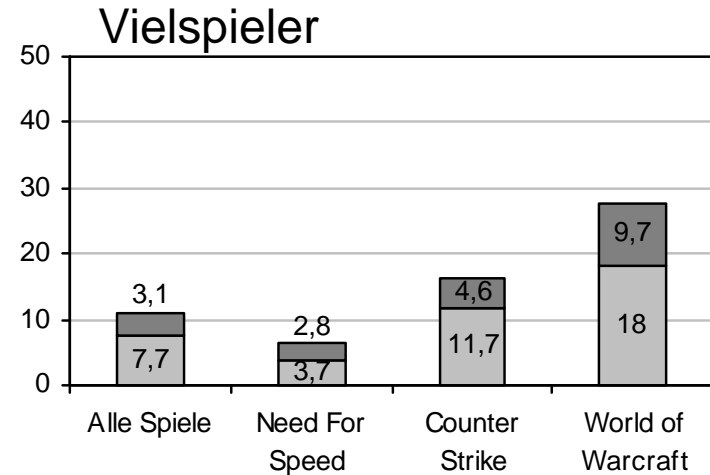
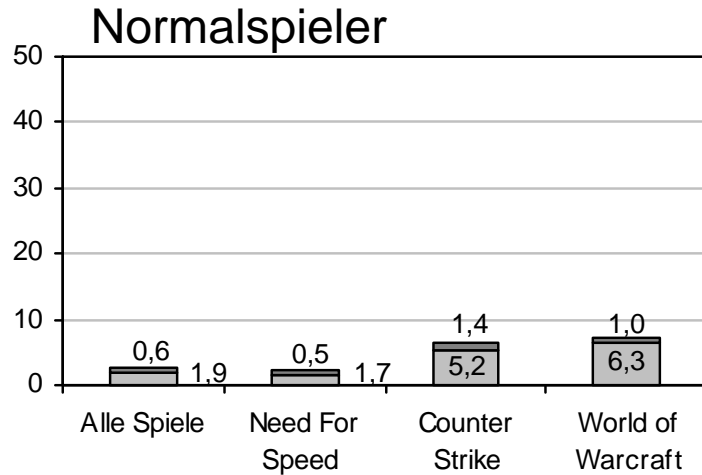
- Spielen ist häufig ein Mittel, um andere Ziele zu erreichen (Bsp. Handheld- oder Partyspiele)
- Bevorzugung einfach strukturierte Spiele für zwischendurch
- Bevorzugung kommunikativer und sozial-intelligenter Spiele (hohe Herausforderung für Spieldesigner!)

Jungen:

- Spielen ist häufig Selbstzweck
- Bevorzugung komplexer Spiele, die z.T. besonders hohe Nutzungszeiten nahe legen
- Bevorzugung wettkampforientierter und kampfbetonter Spiele



Spielvorlieben und Sucht unter den Nutzertypen



☐ gefährdet ■ süchtig

Zusammenfassung:

- Neben einem großen Anteil von **Normalspielern** (75% aller Nutzer), die bereits bis zu drei Stunden täglich spielen (MW Jungen 1,6h, MW Mädchen 1h), lassen sich **zwei Extremgruppen** ausmachen:
 - **Vielspieler** mit einer Nutzung von mehr als 3 Stunden täglich.
 - **Exzessivspieler** mit einer Nutzung von mehr als 4,8 std. täglich.
- Die Gruppen der *Vielspieler* und *Exzessivspieler* werden fast ausschließlich von **männlichen Jugendlichen** gebildet.
- Viel- und Exzessivspieler weisen ein **stark erhöhtes Risiko für Computerspielsucht** auf. Im Allgemeinen ist das Risiko der Jungen (auch bei identischer Spielzeit) deutlich höher als das der Mädchen. Die Gruppe der Computerspielsüchtigen besteht zu 90% aus Jungen.
- Bestimmte Spiele legen **besonders hohe Nutzungszeiten** nahe. So sind 70% der Jugendlichen, die WOW spielen, als Viel- und Exzessivspieler einzustufen aber (nur) 25% eines ebenso beliebten Autorennspiels.
- Bestimmte Spiele fördern darüber hinaus auch **unabhängig von der Nutzungsintensität eine stärkere Abhängigkeit**.

Ursachen und Folgen von Computerspielsucht

1. Beim Vorliegen von Computerspielsucht ist das Risiko für ADHD etwa um den Faktor 3 erhöht.
2. Beim Vorliegen von Computerspielsucht sind auch andere Medienaktivitäten signifikant erhöht.
3. Computerspielsucht geht mit Leistungseinbußen in der Schule einher.
4. Computerspielsüchtige stimmen stärker gewaltlegitimierenden Normen zu.
5. Von Elterngewalt betroffene Jugendliche sind häufiger computerspielsüchtig (17%) als unauffällige Jugendliche (7 %).
6. Computerspielsucht steht mit einem veränderten Erleben und Verhalten in der Schule in Zusammenhang. Gefährdete/süchtige Jugendliche haben höhere Schulangst, werden häufiger Opfer der Übergriffe anderer, meiden den Schulbesuch öfter.
7. Computerspielsüchtige Jugendliche sind in kriminologischer Hinsicht eher unauffällig. Sie begehen zwar etwas häufiger Ladendiebstähle, andere Formen delinquenten Verhaltens werden aber seltener ausgeführt.
8. Der Drogenkonsum von Computerspielsüchtigen fällt eher unterdurchschnittlich aus.

Ursachen und Folgen von Computerspielsucht

