



Zitation der hier vorgestellten Befunde wie folgt:

Möble, T. (2008): *Berliner Längsschnitt Medien. Wirkungen problematischer Mediennutzungsmuster im Grundschulalter.* Vortrag präsentiert auf dem Internationalen Kongress „Computerspiele und Gewalt“ der Hochschule für angewandte Wissenschaften München und der LMU, 20.11.2008, München.

Eine Verwendung von Inhalten dieses Vortragsabdrucks, auch von Auszügen, die über eine wissenschaftliche Zitation (s.o.) hinausgehen, bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung des Autors. Hierzu wenden Sie sich bitte an moessle@kfn.uni-hannover.de oder 0511-3483617.

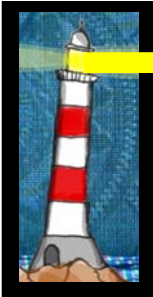
Berliner Längsschnitt Medien

Wirkungen problematischer Mediennutzungsmuster im Grundschulalter

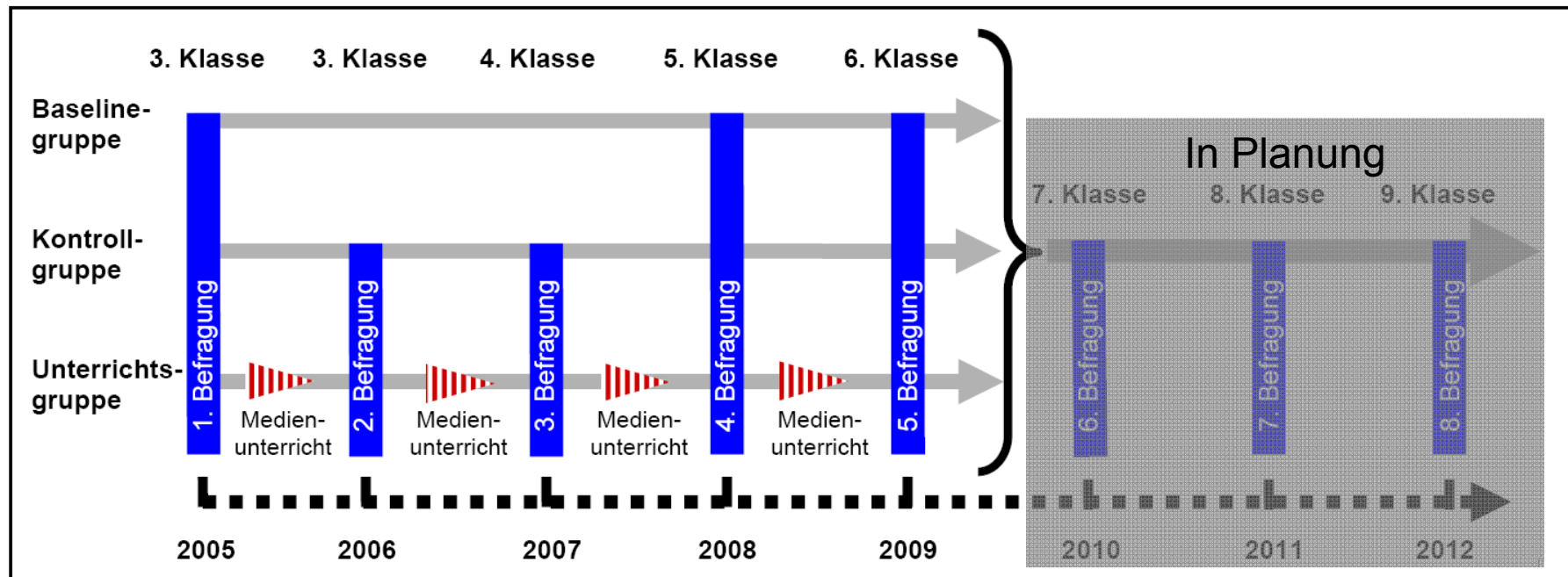


Thomas Möble
Matthias Kleimann
Florian Rehbein





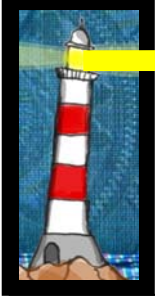
Studiendesign





Stichprobe

	Klassen	Lehrkräfte	Schüler/innen	Eltern
Grundgesamtheit	1.042	X	24.714	X
Bereinigte Stichprobe (N > 15)	1.009	X	24.352	X
Gezogene Stichprobe	80	X	1.929	X
MZP 1 (3. Klasse)				
Untersuchungsstichprobe	47	47	1.129	943
Anzahl (Teilnahmequote)	47 (100 %)	47 (100 %)	943 (84 %)	828 (88 %)
MZP 2 (3. Klasse)				
Untersuchungsstichprobe	40	40	967	X
Anzahl (Teilnahmequote)	40 (100 %)	39 (98 %)	846 (88 %)	X
MZP 3 (4. Klasse)				
Untersuchungsstichprobe	40	40	960	835
Anzahl (Teilnahmequote)	40 (100 %)	39 (98 %)	835 (87 %)	686 (82 %)
MZP 4 (5. Klasse)				
Untersuchungsstichprobe	47	44	998	828
Anzahl (Teilnahmequote)	44 (94 %)	40 (91 %)	828 (83 %)	594 (72 %)



Befragungsmethoden

Befragung an zwei aufeinander folgenden Schultagen (4 Schulstunden)

Schüler: Medienausstattung und Mediennutzungsverhalten
Freizeitverhalten und Sozialverhalten
Familiäre Situation und Erziehungsstil (inkl. Medienerziehung)
MZP 3 - 4: Gewalt, Empathie, Delinquenz, Computerspielabhängigkeit
(Schülerfragebogen – KFN)
Klassenklima, Selbstkonzept der Schulfähigkeit, Soziale Integration
(FEESS 3 - 4, Skala SIKS)
Intelligenz- und Leistungsmessung
(CFT 20 + Wortschatz- und Zahlenfolgetest)
Körperliche Parameter **(Körpergewicht, Körpergröße)**

Lehrer (Lehrerfragebogen):

Medienausstattung und –nutzung in der Klasse
Schulnoten der Kinder, gegenwärtige Schulleistung
Nur MZP 1: Einschätzung der körperlichen Statur, Arbeitsverhalten,
Lernverhalten, Sozial adäquates Verhalten, Zufriedenheit der Kinder
(Lehrerfragebogen über das Verhalten von Kindern und Jgdl. - TRF)



Befragungsmethoden

Eltern (Elternfragebogen) – MZP 1, 3 und 4:

Soziodemografie (z. B. Schulabschluss, Erwerbstätigkeit)

Mediennutzung (Eltern/Kind),

Medienausstattung (Eltern/Kind),

Medienerziehungsverhalten (getrennt für Fernsehen und Computer)

Einstellung gegenüber Medien und deren Nutzung

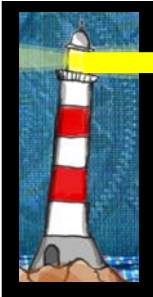
Kindliches Sozialverhalten (**Elternfragebogen über das Verhalten von Kindern und Jugendlichen - CBCL/4-18**)













Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Befragungsmethoden - Gesternfrage

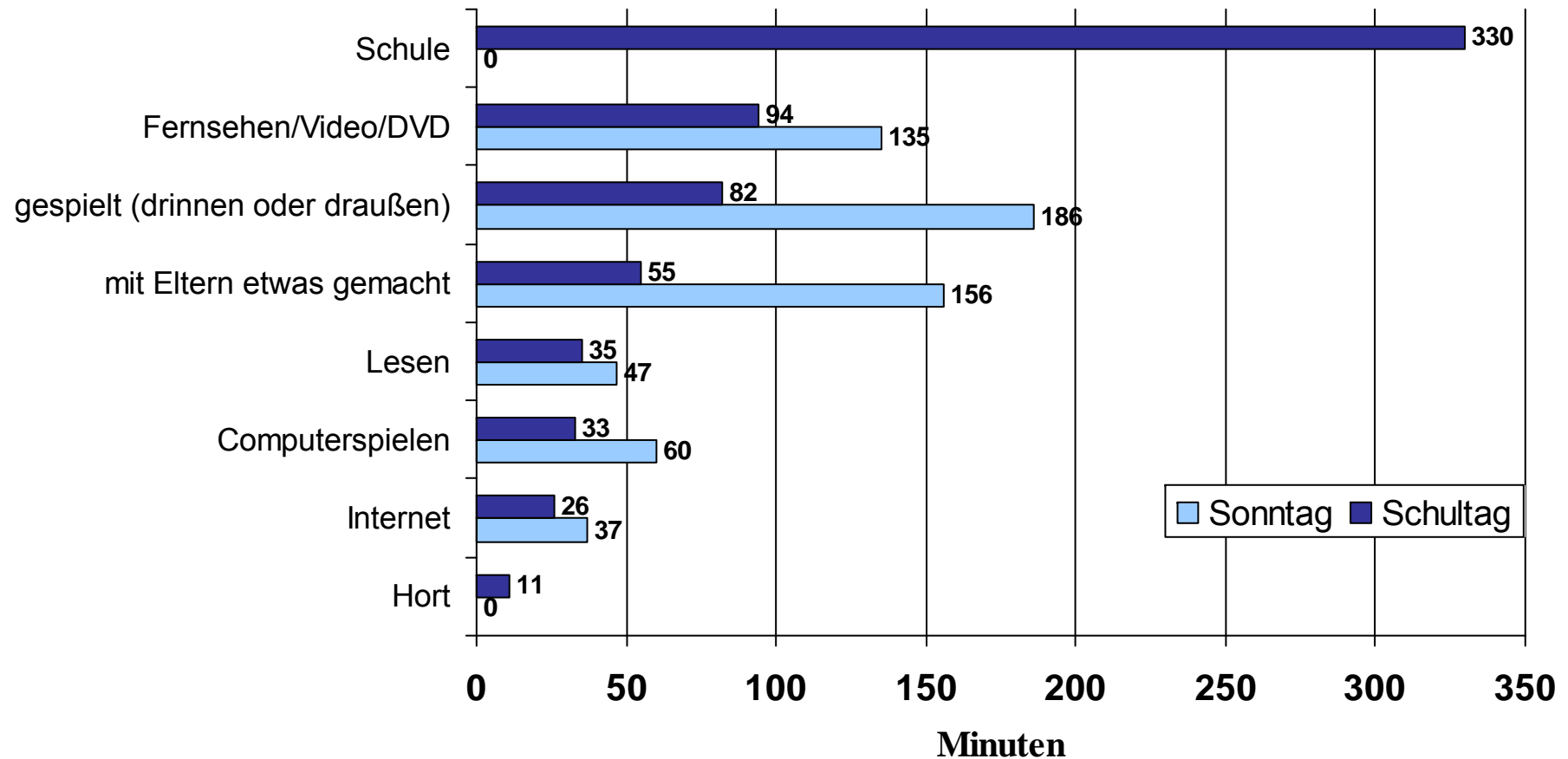
16. Was hast du gestern alles gemacht?										
Mein gestriger Tag	In der Schule gewesen	Im Hort oder bei der Tagesmutter gewesen	Computer oder Videospiele gespielt	gelesen	Fernsehen geschaut	Video oder DVD geschaut	Mit anderen Kindern draußen gespielt	Mit anderen Kindern drinnen gespielt	Alleine drinnen gespielt	Mit Eltern oder anderen Erwachsenen etwas gemacht
										
Vormittag	7 ⁰⁰ – 7 ³⁰									
	7 ³⁰ – 8 ⁰⁰									
	8 ⁰⁰ – 8 ³⁰									
	8 ³⁰ – 9 ⁰⁰									
	9 ⁰⁰ – 9 ³⁰									
	9 ³⁰ – 10 ⁰⁰									
	10 ⁰⁰ – 10 ³⁰									
	10 ³⁰ – 11 ⁰⁰									

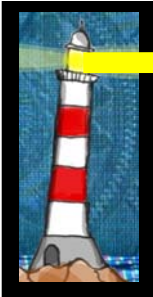




Zeitbudget (5. Klasse)

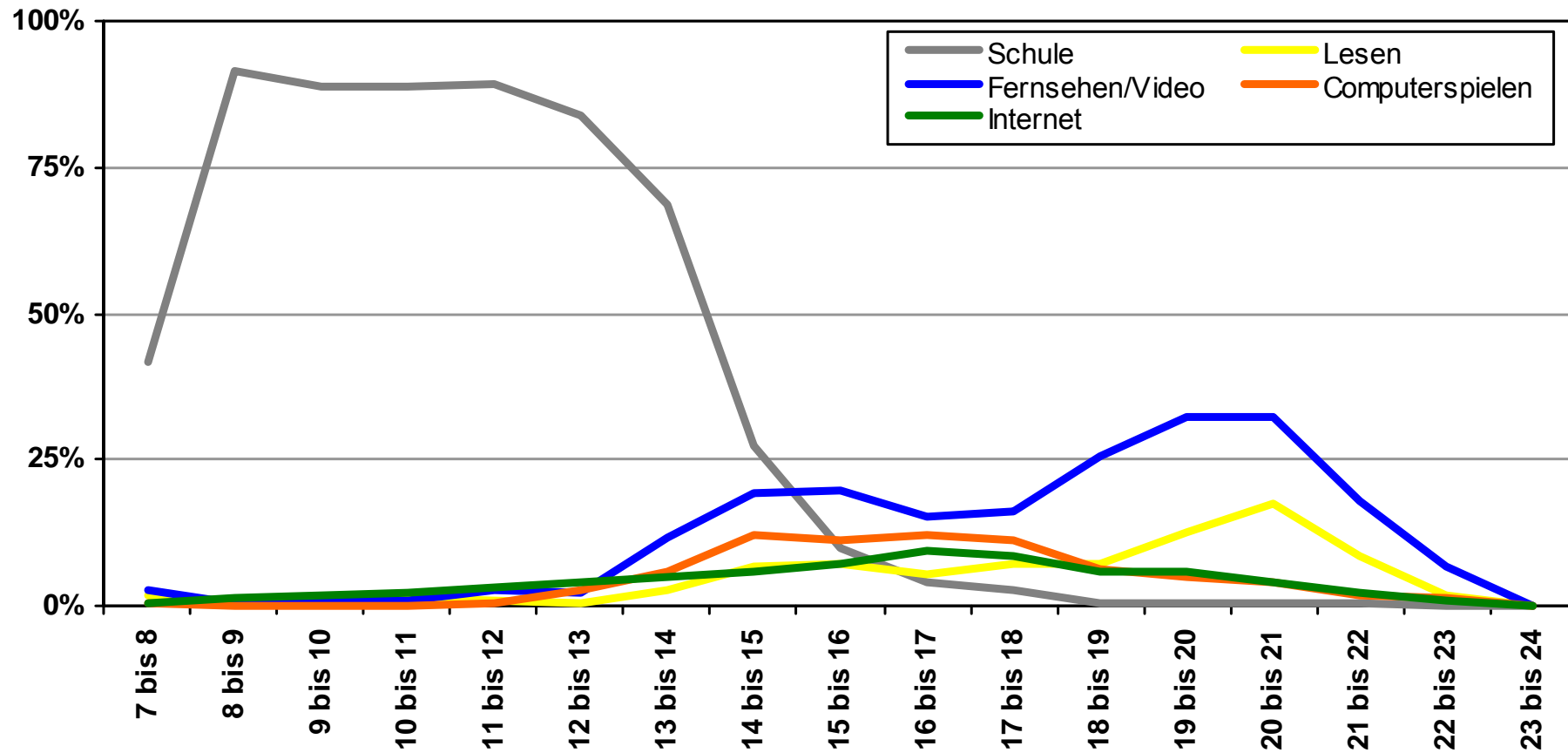
MZP 4 – Mai 2008





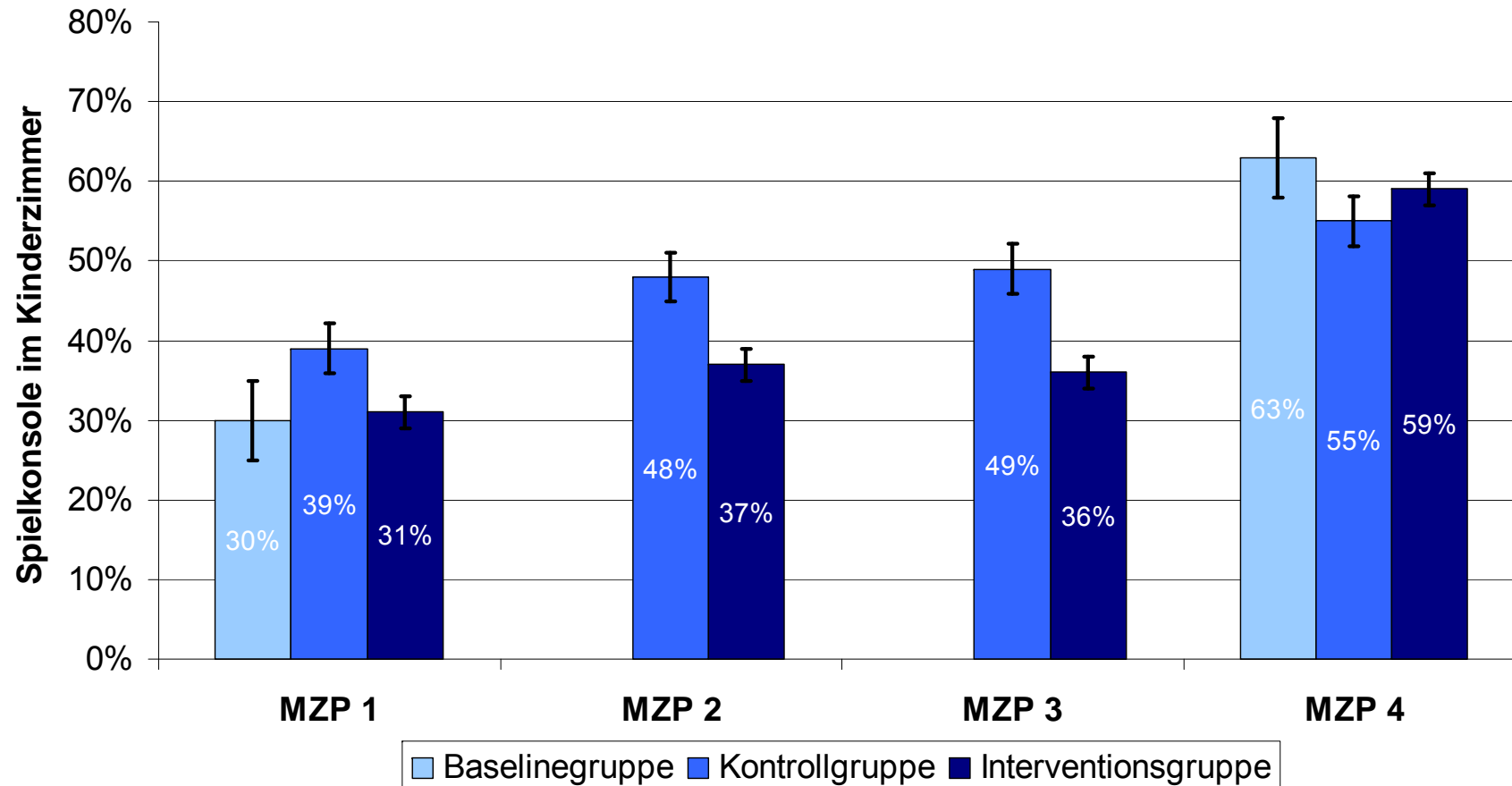
Tagesprofil Schultag (5. Klasse)

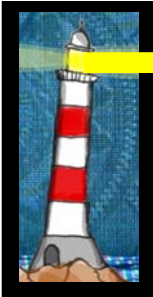
MZP 4 – Mai 2008



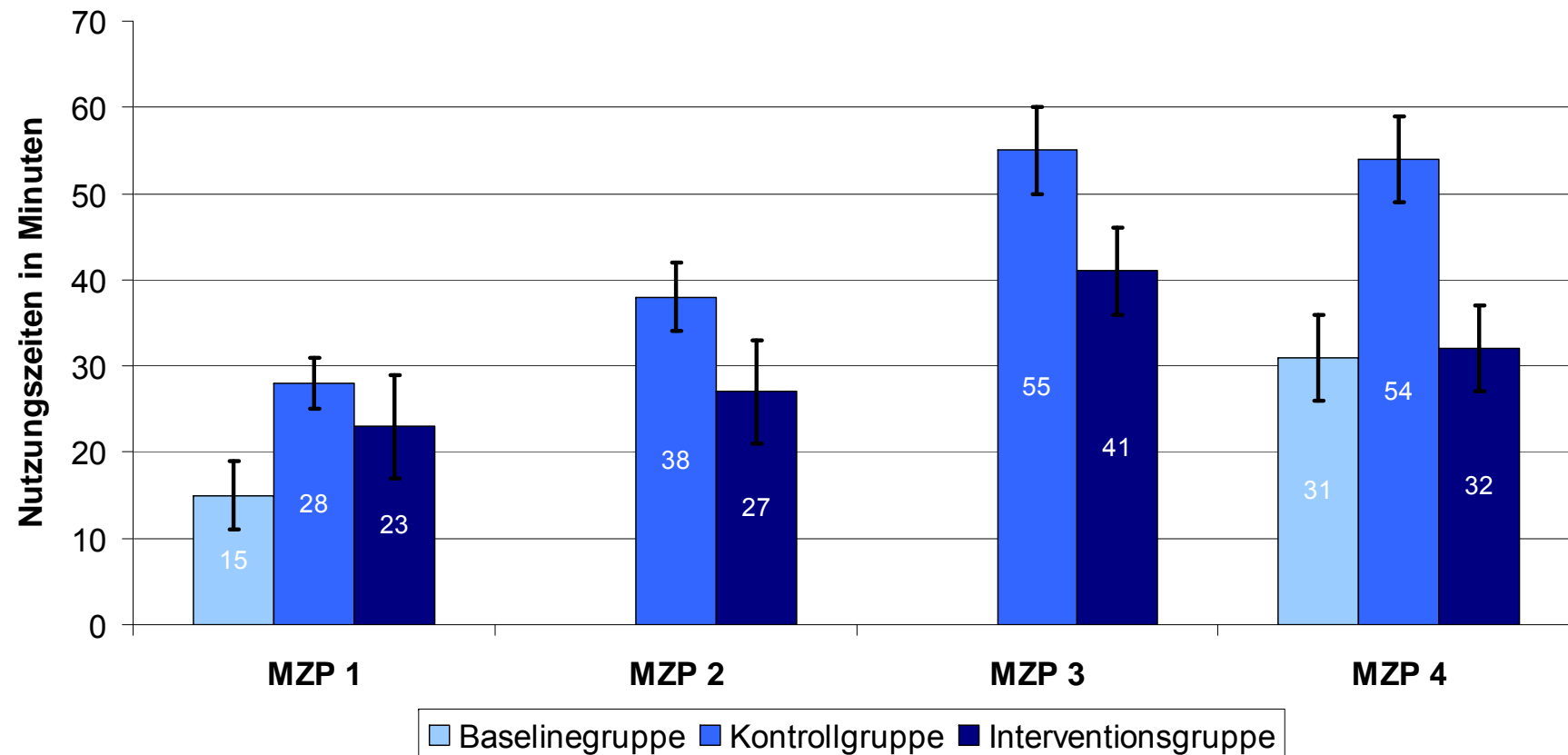


Medienausstattung (Spielkonsole) im Kinderzimmer





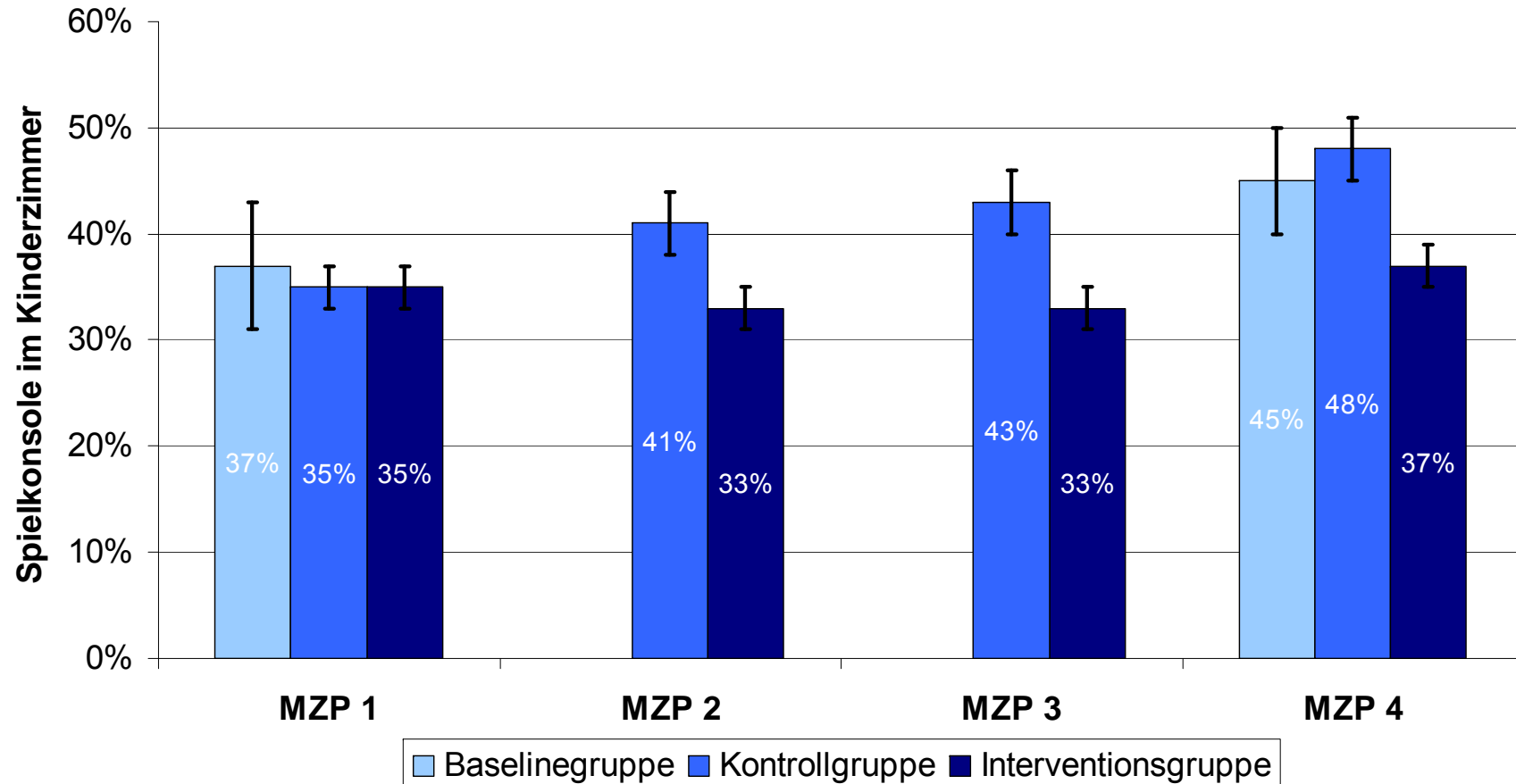
Mediennutzungszeiten – Computerspiele (Schultag)

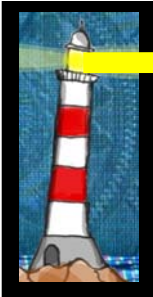




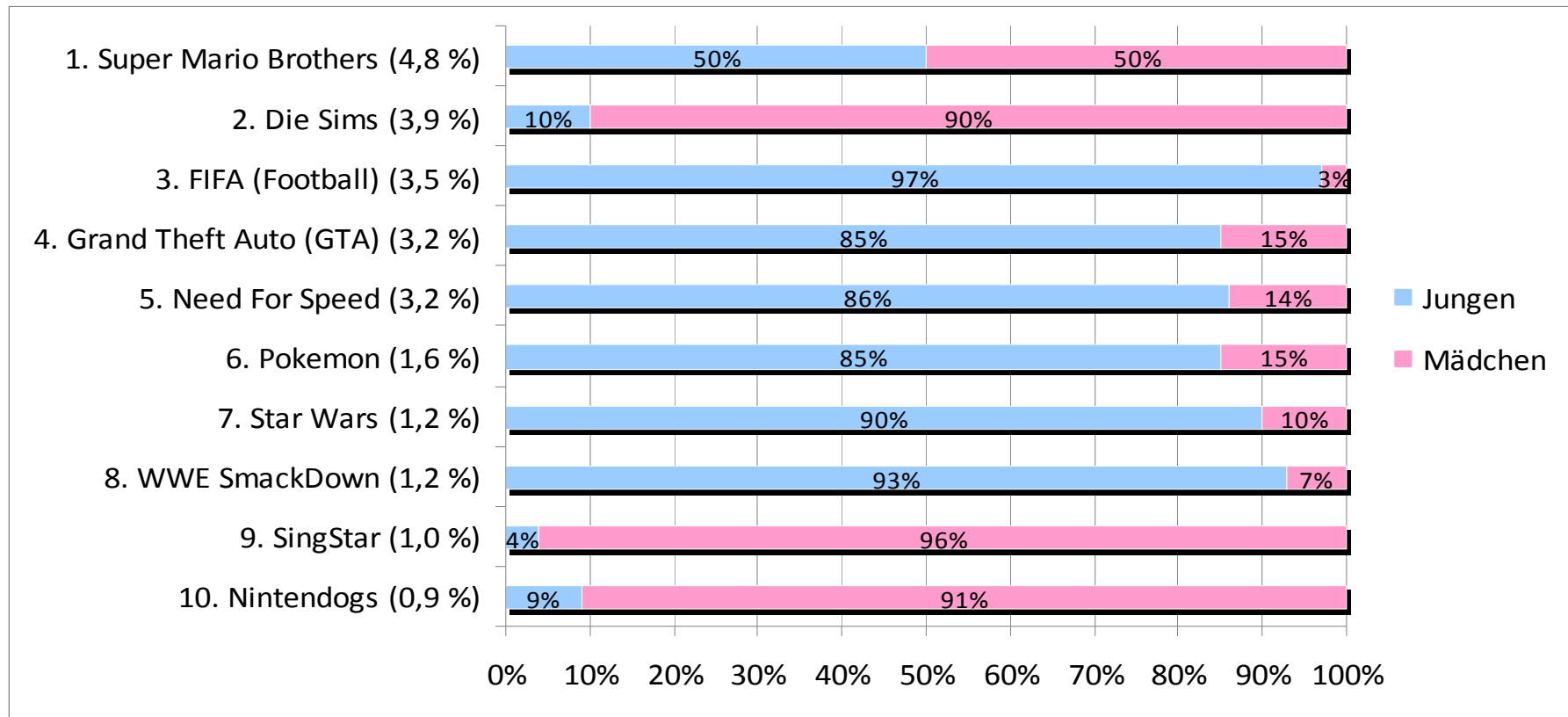
Nutzung nicht altersangemessener Computerspiele

(„hast du schon einmal ein Spiel ab 16 oder 18 Jahren gespielt“)





Lieblingscomputerspiele - 5. Klasse (MZP 4)





Entwicklungsbeeinträchtigende Computerspiele (MZP 4)

Fünftklässler/innen – Mai 2008

Erfahrungen mit Spielen ab 16

39 Prozent aller befragten Kinder (inklusive Nichtspieler) haben nach eigenen Angaben schon einmal ein Spiel ab 16 gespielt. (Mädchen: 17 %; **Jungen: 61 %**)

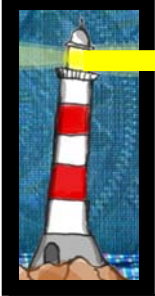
Erfahrungen mit Spielen ab 18

21 Prozent aller befragten Kinder haben nach eigenen Angaben schon einmal ein Spiel ohne Jugendfreigabe (ab 18) gespielt. (Mädchen: 6 %; **Jungen: 35 %**)

Zurzeit gespielte Spiele ab 16 oder 18

18 Prozent der befragten Fünftklässler spielte zum Befragungszeitpunkt ein Spiel ab 16 oder 18 (keine Jugendfreigabe, keine Kennzeichnung, indiziert) (Mädchen: 5 %; **Jungen: 31 %**)





Als Folgen erhöhter Fernseh- oder Computerspielnutzung werden diskutiert:

Leistungsdefizite in Schule bzw. Studium

Anderson & Dill, 2001; Fuchs & Wößmann, 2004; Gentile et al., 2004;
Mößle et al., 2006, 2007

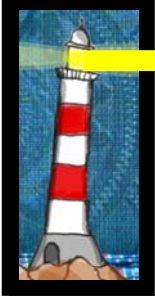
Auffälligkeiten im Sozial- und Kommunikationsverhalten und Aggressivität

*Anderson et al., 2007; Hauge & Gentile, 2005; Grüsser et al., 2005,
Mößle et al., 2006, 2007*

Computerspielsucht

*Fischer, 1994; Gupta, 1996; Griffiths & Hunt, 1998; Hauge & Gentile,
2003; Grüsser et al., 2005*





Mediennutzung und Schulleistung



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany





Diskussionsstand: Mediennutzung und Schulleistungen

Negativer Einfluss auf Rechen-, Sprach- und Lesekompetenz

Ennemoser et al. (2003), Deutschland

Höhere Fernsehdauer im Kindergarten sagt geringere Lesekompetenz in der ersten Klasse vorher.

Zimmermann et al. (2004), USA

Jede zusätzliche Stunde die Unter-3-Jährige fernsehen (Ø über 3 Stunden), wirkt sich negativ auf die Rechen- und Leseleistung aus.

Borzekowski et al. (2005), USA

eigene Fernseher im Kinderzimmer wirkt sich negativ auf die Schulleistungen aus.





Diskussionsstand: Mediennutzung und Schulleistungen

Christakis et al. (2004), USA

Hinweise auf frühes Fernsehen (mit 1 bis 3 Jahren) und ADHD im Alter von 7.

Pro Stunde, die im Alter von 1 bzw. 3 Jahren mehr Fernsehen geschaut wird, steigt die Wahrscheinlichkeit von ADHD im Alter von 7 Jahren um 28 Prozent.

Hancox et al. (2005), Neuseeland

Erhöhter TV-Konsum im Alter von 5 bis 15 Jahren wirkt sich negativ auf die Realisierung eines Schul- oder Uni-Abschlusses aus.

Erwachsene, die als Kinder mehr als 3 Stunden fernsahen, hatten mit 26 öfter keinen Schulabschluss.



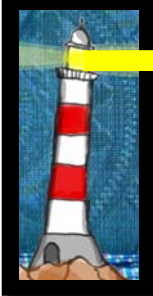


Diskussionsstand: Mediennutzung und Schulleistungen

Möble et al. (2007), Deutschland

- Die **Ausstattung von Kindern mit Mediengeräten** 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 zeigen sich **auch bei Kontrolle anderer Faktoren** (Geschlecht, Migrationshintergrund, Bildungsniveau, innerfamiliäres Klima).





Medienzeiten (TV, PC, MZP 1) und Schulleistung (MZP 1, MZP 2, MZP 3, MZP 4)

	TV an Schultag 1	Computerspiele an Schultag 1	Computerspiele USK 12/16/18 1
Mittlere Noten 1	-.14*	-.08	-.18*
Mittlere Noten 2	-.12 ^ĩ	-.12*	-.13 ^ĩ
Mittlere Noten 3	-.14*	-.14*	-.18*
Mittlere Noten 4	-.16*	-.13*	-.16*

Kontrollierte Variablen:

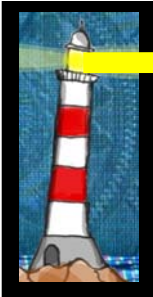
Wohlstandsindex, IQ (MZP 1)

Mittlere Noten:

Deutsch, Sachkunde, Mathe (standardisiert)

* $p < .05$, ^ĩ $p < .10$



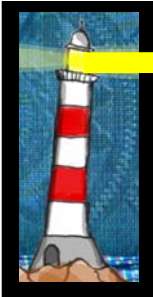


Mediennutzung (MZP 1) und Schulleistung (MZP1)

1 Spielkonsole, Fernseher
2 Elternfragebogen: TV an Schultag und WE
3 Standardisierte Lehrerbeurteilung in Mathe, Deutsch und Sachkunde

Im Modell kontrollierte Faktoren:
Einfluss des Geschlechts auf Deutsch- und Mathematiknote sowie Spielkonsolenbesitz

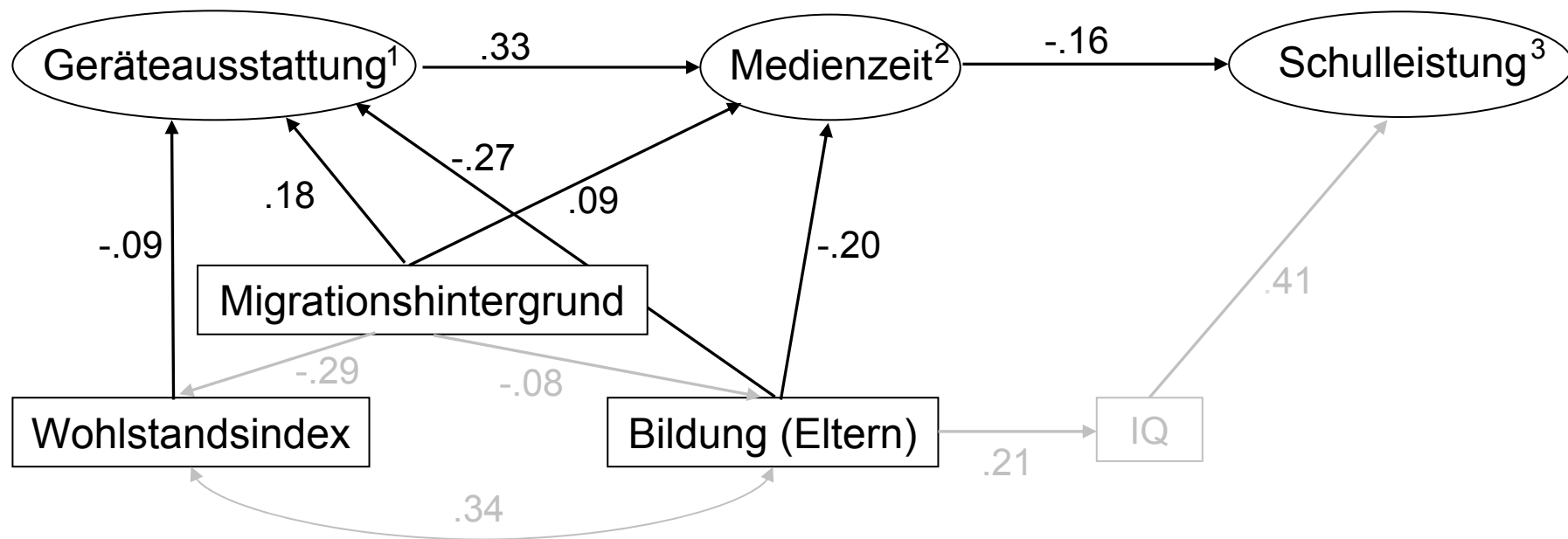


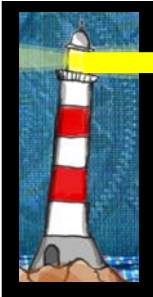


Mediennutzung (MZP 1) und Schulleistung (MZP1)

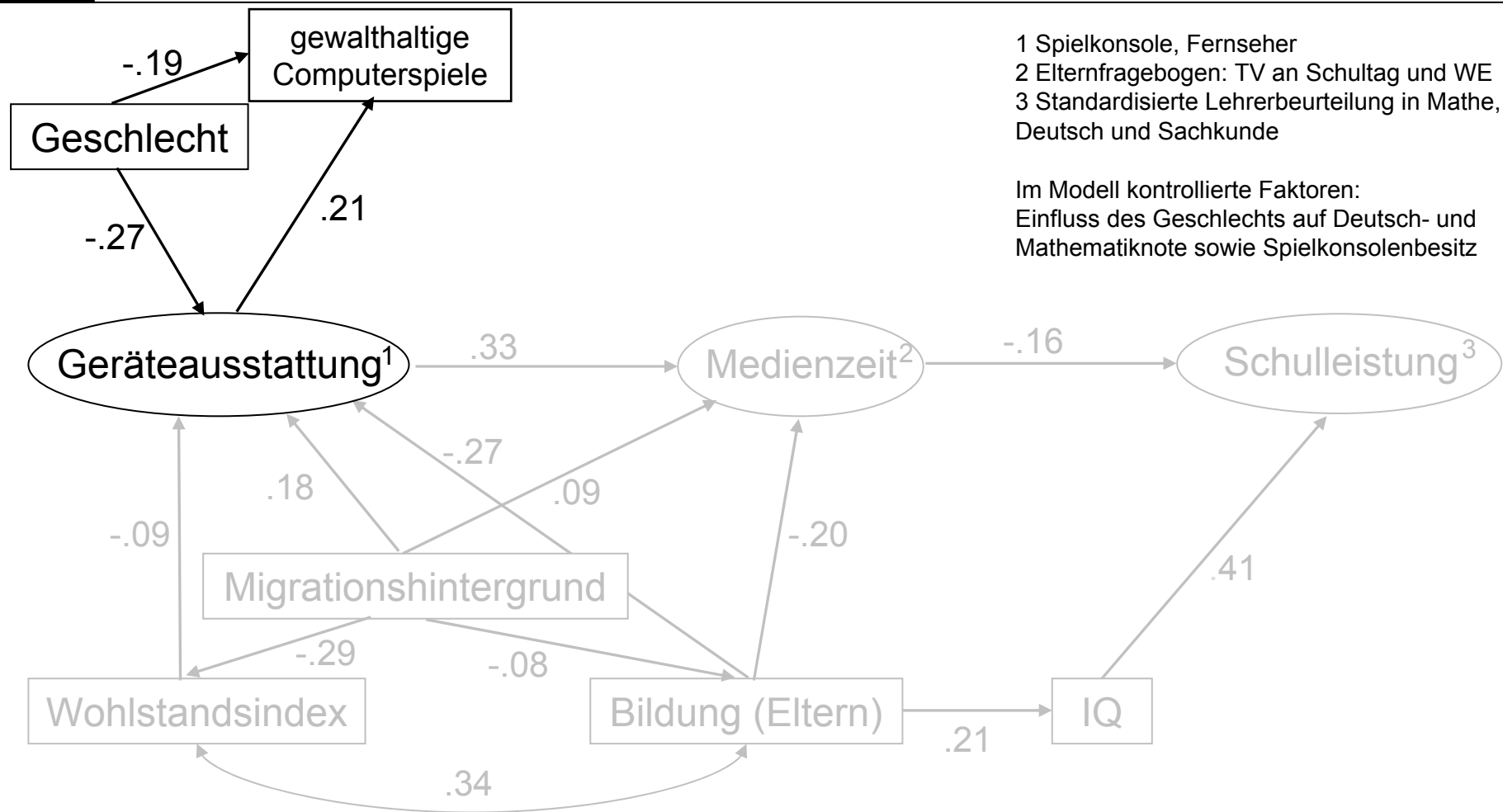
1 Spielkonsole, Fernseher
2 Elternfragebogen: TV an Schultag und WE
3 Standardisierte Lehrerbeurteilung in Mathe, Deutsch und Sachkunde

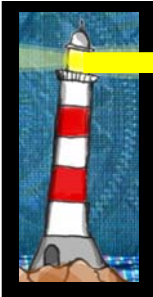
Im Modell kontrollierte Faktoren:
Einfluss des Geschlechts auf Deutsch- und Mathematiknote sowie Spielkonsolenbesitz



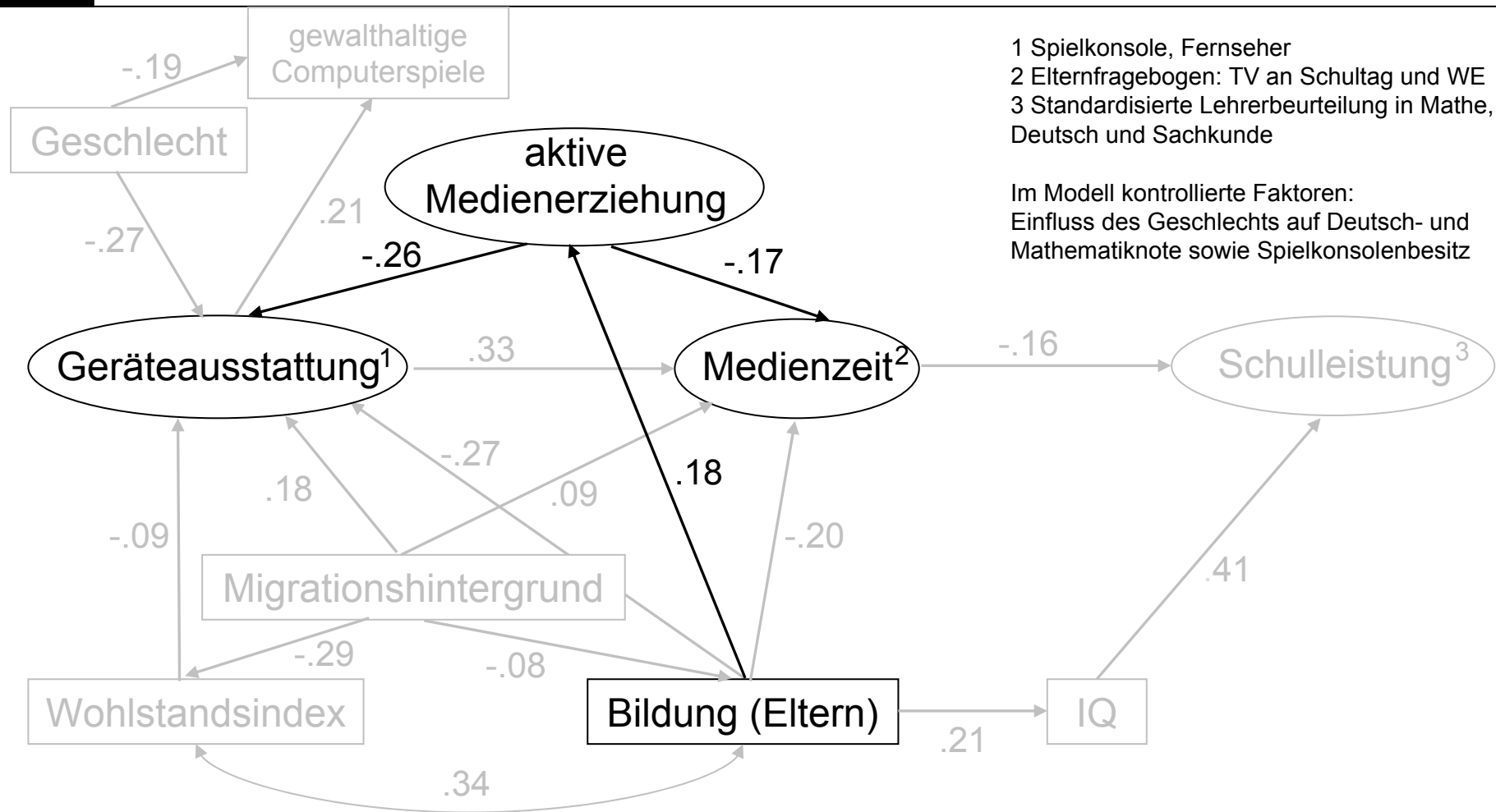


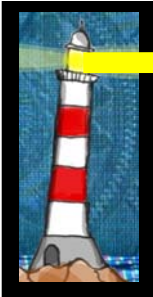
Mediennutzung (MZP 1) und Schulleistung (MZP1)



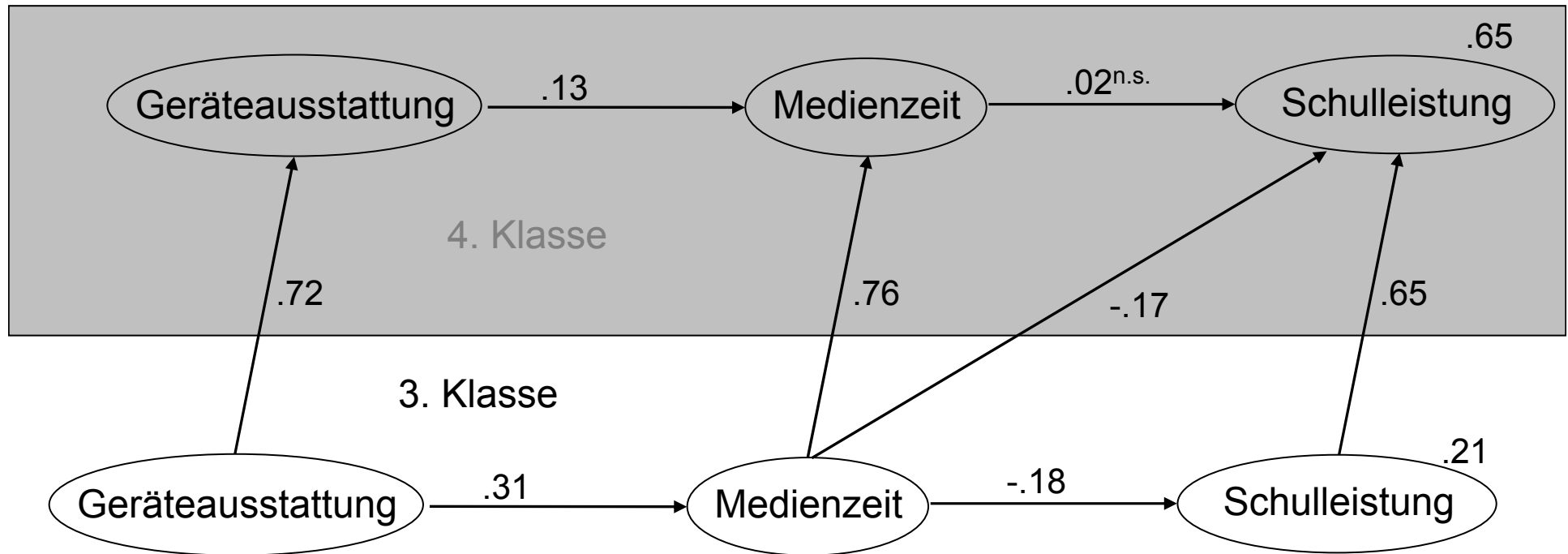


Mediennutzung (MZP 1) und Schulleistung (MZP1)





Mediennutzung und Schulleistung im Längsschnitt (MZP 1 und MZP 3, Modellausschnitt)



Modell Fit:

$\chi^2 = 605,8$, $df = 309$

GFI = .937, AGFI = .917

RMSEA = .039

RMR = .065, Standardized RMR = .061

Standardisierte Parameter; alle Pfade mindestens $p < .05$ (wenn nicht anders gekennzeichnet)

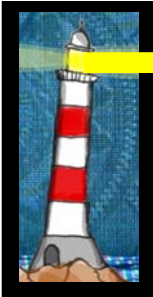


Mediennutzung und Sozialverhalten



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

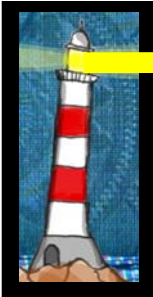




Mediennutzung (Computerspiel, MZP2, MZP 3, MZP 4) und Sozialverhalten (MZP 3, MZP 4)

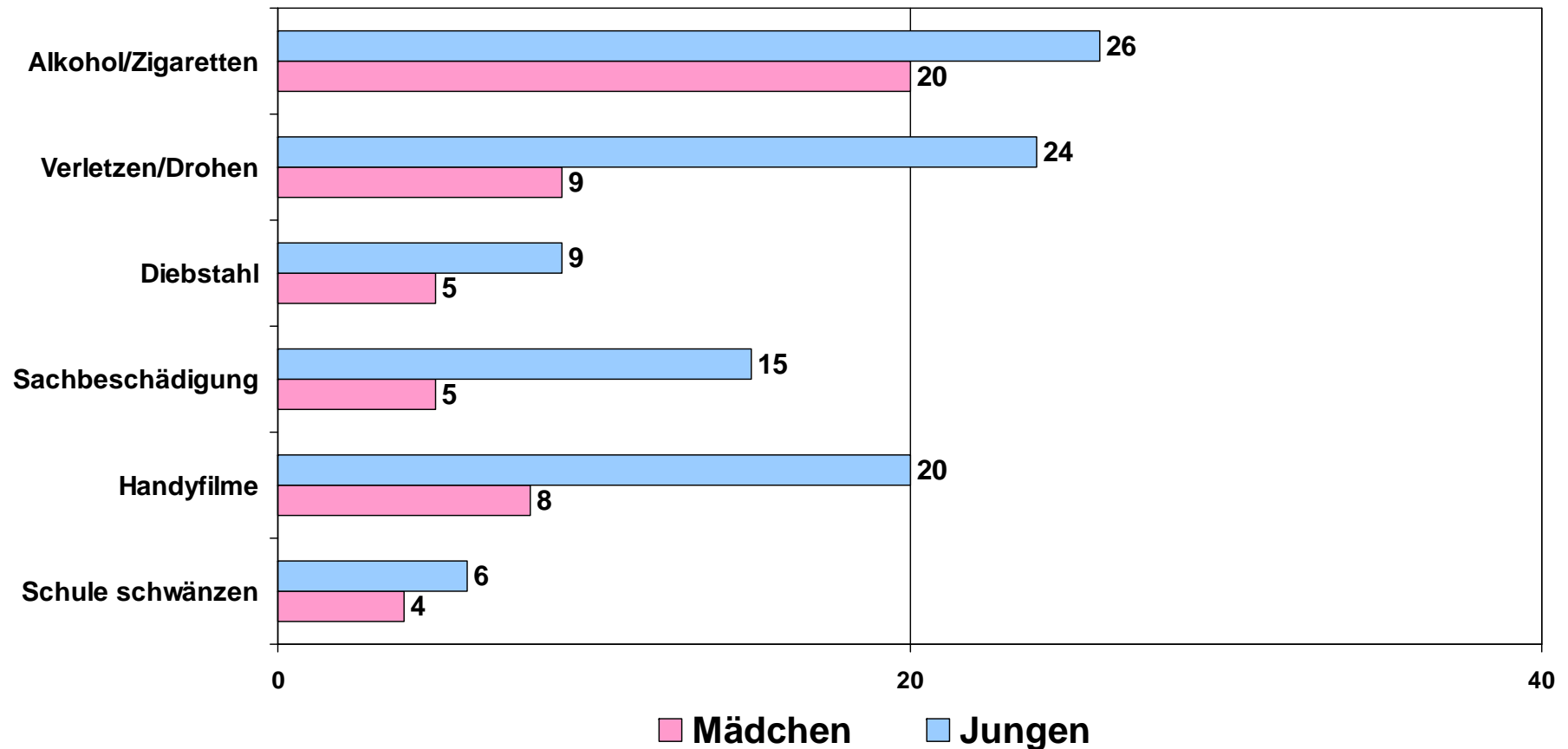
	Nutzungszeiten			Gewaltmediennutzung		
	MZP 2	MZP 3	MZP 4	MZP 2	MZP 3	MZP 4
MZP 3						
Empathie	-.23**	-.18**		-.18**	-.22**	
Impulsivität	.05	.10**		.08 ^ĩ	.04	
Del. Freunde	.08*	.12**		.09*	.15*	
MZP 4						
Empathie	-.17**	-.13**	-.20**	-.20**	-.16**	-.20**
Impulsivität	.10*	.09*	.08*	.16**	.14**	.17**
Del. Freunde	.15**	.18**	.12**	.11*	.12**	.13**
Risikosuche	.12**	.08 ^ĩ	.17**	.14**	.28**	.21**
GLMN	.20**	.23**	.19**	.17**	.23**	.21**
SDQ VP	.23**	.11*	.06 ^ĩ	.06 ^ĩ	.16**	.11**
SDQ PV	-.13**	-.11**	-.20**	-.19**	-.12**	-.18**

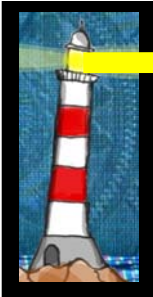
SDQ VP = Verhaltensprobleme, SDQ PV = Prosoziales Verhalten, GLMN = Gewaltlegitimierende Männlichkeitsnorm; * $p < .05$, ** $p < .01$, ^ĩ $p < .10$



Täterraten selbstberichteter Delinquenz außerhalb der Schule in den letzten 12 Monaten (in %)

Quelle: Berliner Längsschnitt Medien 2008 (MZP 4)





Logistische Regression

(Gewaltdelinquenz MZP 4)

Variable	B	SE B	Sig.	Exp(B)
MZP 1				
USK 12/16/18	1.163	.480	.015	3.20
MZP 2				
USK 12/16/18	-.756	.516	.143	.47
MZP 3				
USK 12/16/18	.671	.471	.155	1.96
Empathie	.206	.168	.221	1.23
Impulsivität	.145	.157	.357	1.16
Delinquenter Freundeskreis	.044	.126	.725	1.05
MZP 4				
USK 12/16/18	.080	.459	.862	1.08
Empathie	-.410	.149	.006	.66
Impulsivität	.326	.160	.042	1.39
Delinquenter Freundeskreis	.582	.173	.001	1.79
GLMN	.265	.389	.496	1.30

Nagelkerkes R² = .34

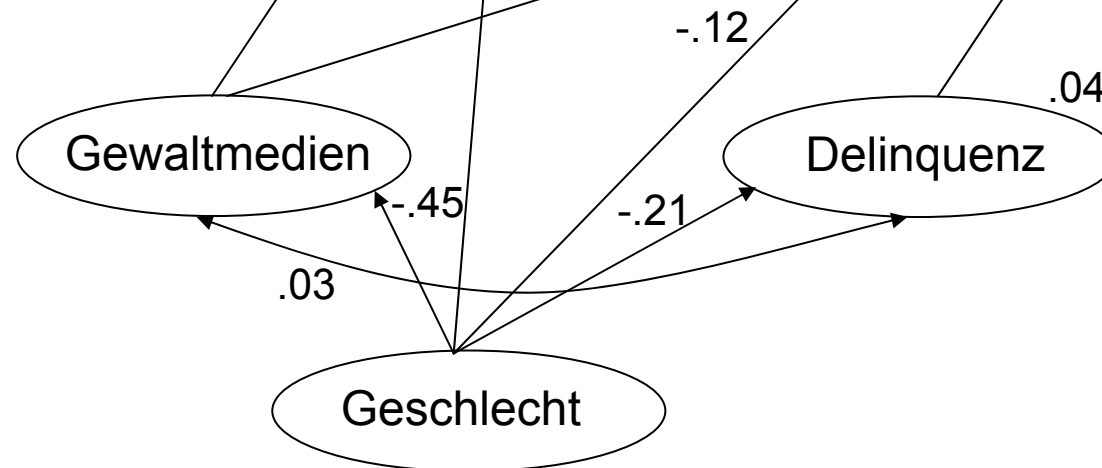


Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz im Längsschnitt (MZP 3 und MZP 3)

5. Klasse



4. Klasse



Modell Fit:

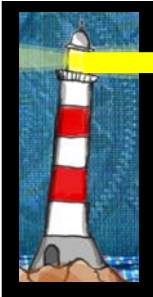
$\chi^2 = 1,2$, $df = 1$

GFI = .999, AGFI = .991

RMSEA = .015

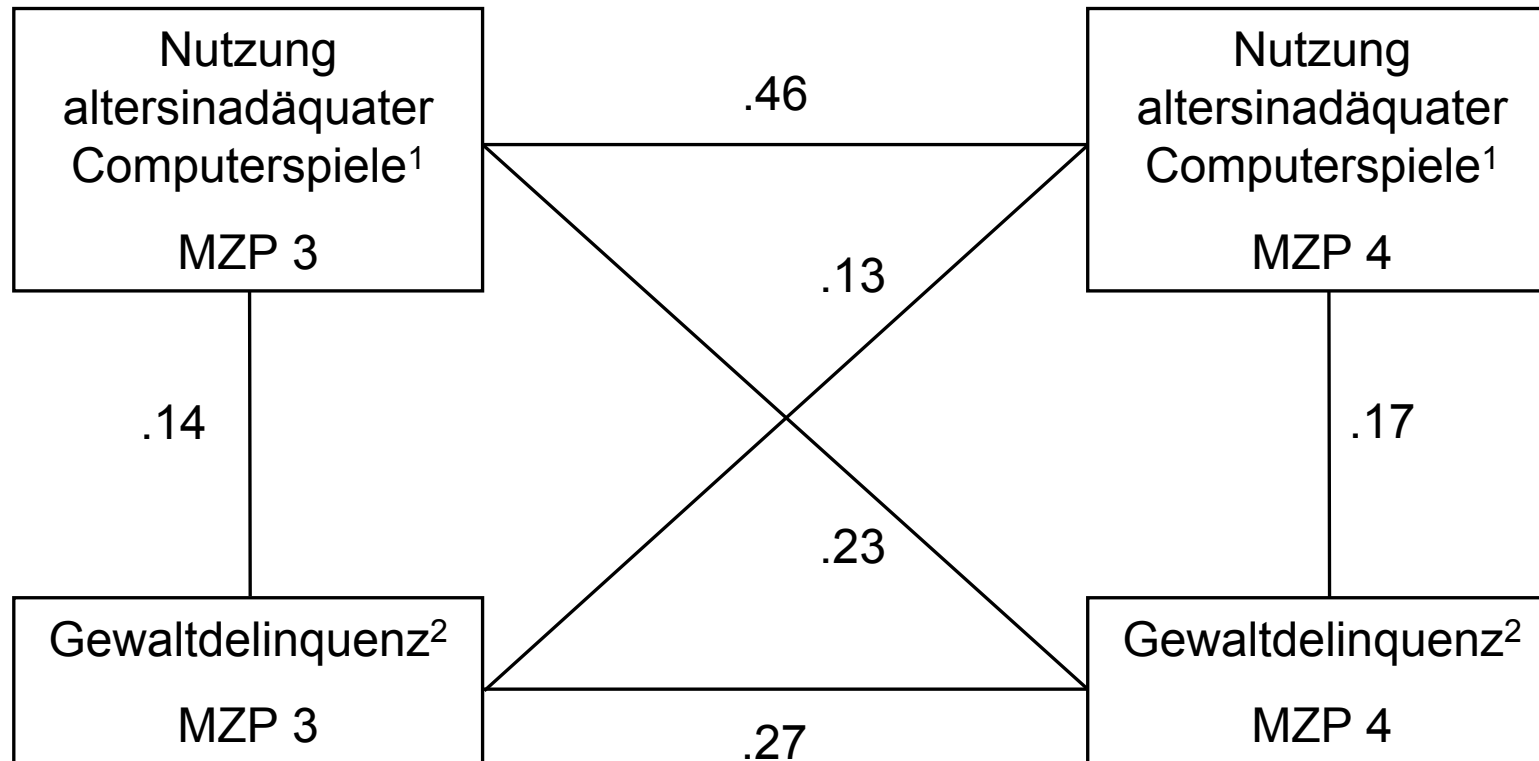
RMR = .002, Standardized RMR = .0084

Standardisierte Parameter; alle Pfade mindestens $p < .05$ (wenn nicht anders gekennzeichnet)



Cross-lagged panel – Korrelation

(Nutzung altersinadäquater Computerspiele, Gewaltdelinquenz MZP 3, MZP 4)



N = 444 (listwise); Test nach Kenny (1975) $p = .09$; ¹ USK 12,16,18; ² Verletzen/Drohen/Sachbeschädigung





Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Dr. Thomas Mößle
Kriminologisches Forschungsinstitut
Niedersachsen (KFN)
Lützerodestraße 9
30161 Hannover
moessle@kfn.uni-hannover.de

