



Matthias Kleimann
**Medienwelten - Neueste
Forschungsergebnisse des KFN**

Publikation

Vorlage: Datei des Autors
Eingestellt am 19. November 2009 unter
www.hss.de/download/Berichte/091110_RM_Kleimann.pdf

Autor

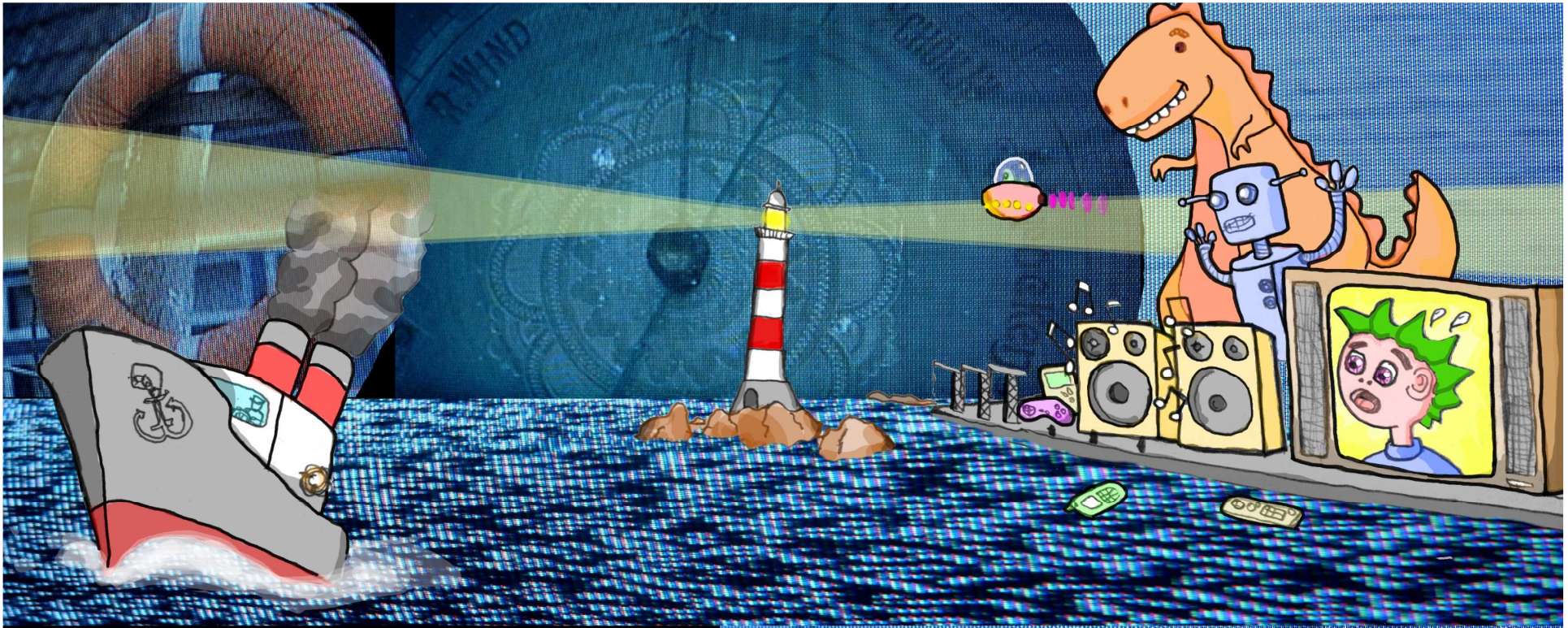
Matthias Kleimann
Dipl.-Medienwissenschaftler

Veranstaltung

22. Jugendforum: Lebenswelten Jugendlicher
Tagung der Hanns-Seidel-Stiftung
am 10. November 2009
im Konferenzzentrum München

Empfohlene Zitierweise

Beim Zitieren empfehlen wir hinter den Titel des Beitrags das Datum der
Einstellung und nach der URL-Angabe das Datum Ihres letzten Besuchs
dieser Online-Adresse anzugeben.
[Vorname Name: Titel. Untertitel (Datum der Einstellung).
In: <http://www.hss.de/...pdf> (Datum Ihres letzten Besuches).]



Medienwelten – Neuste Forschungsergebnisse des KFN

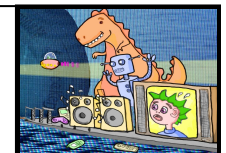
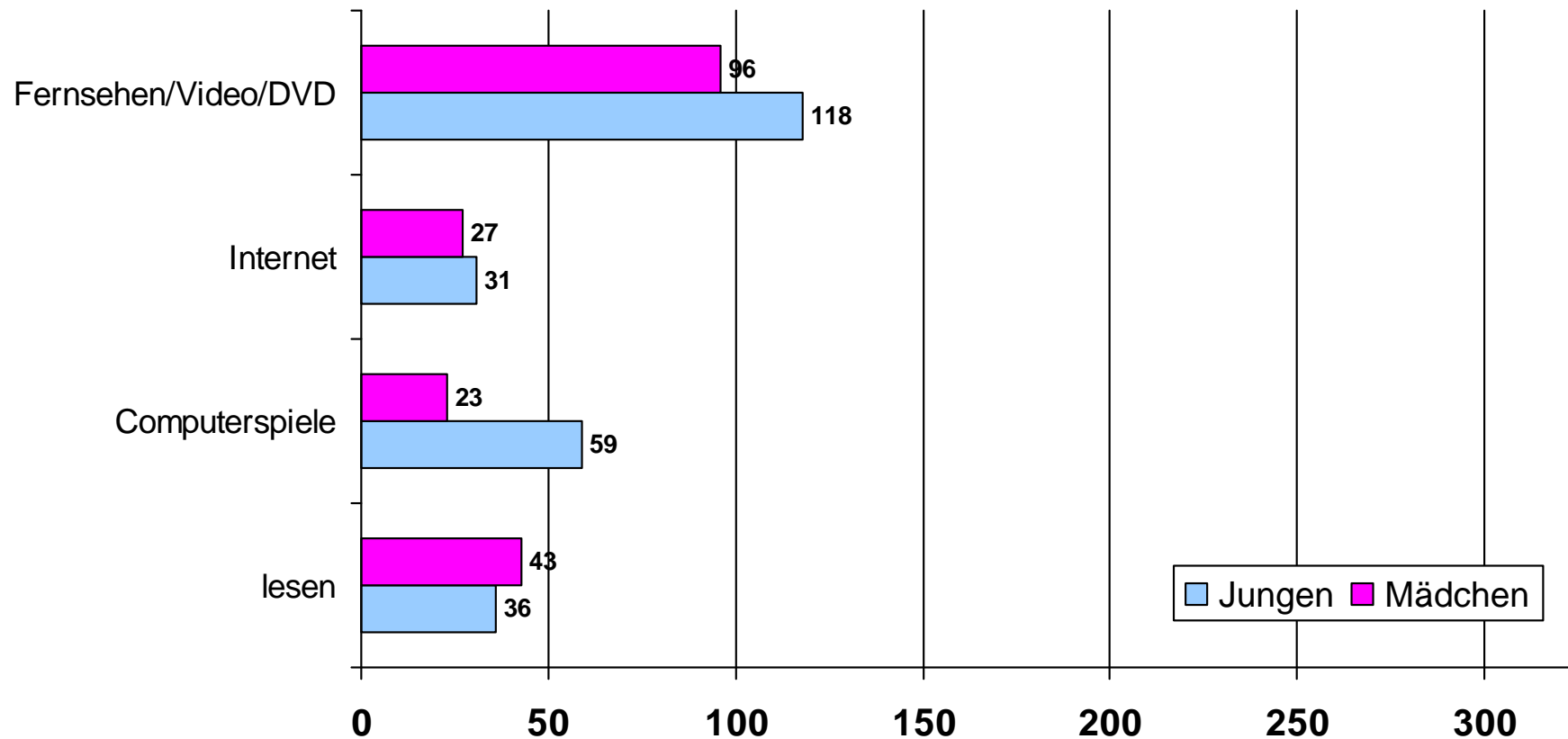


München, 10. November 2009
Matthias Kleimann, Dipl.-Medienwiss,



Das Zeitbudget eines Fünftklässlers

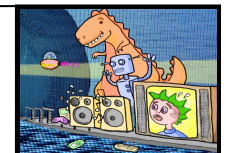
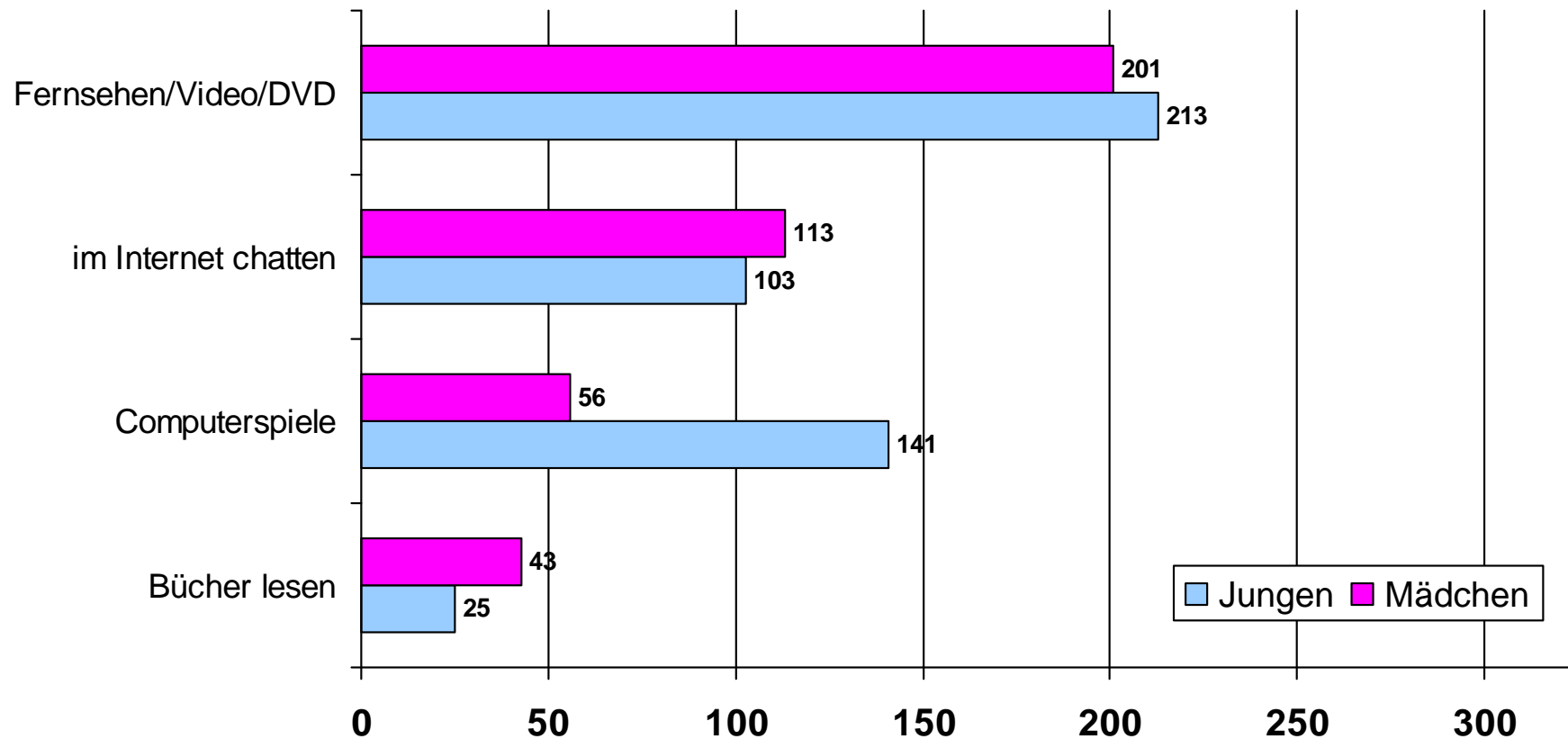
Durchschnittliche Beschäftigungszeit,
Datenquelle: Berliner Längsschnitt Medien 2008





Das Zeitbudget eines Neuntklässlers

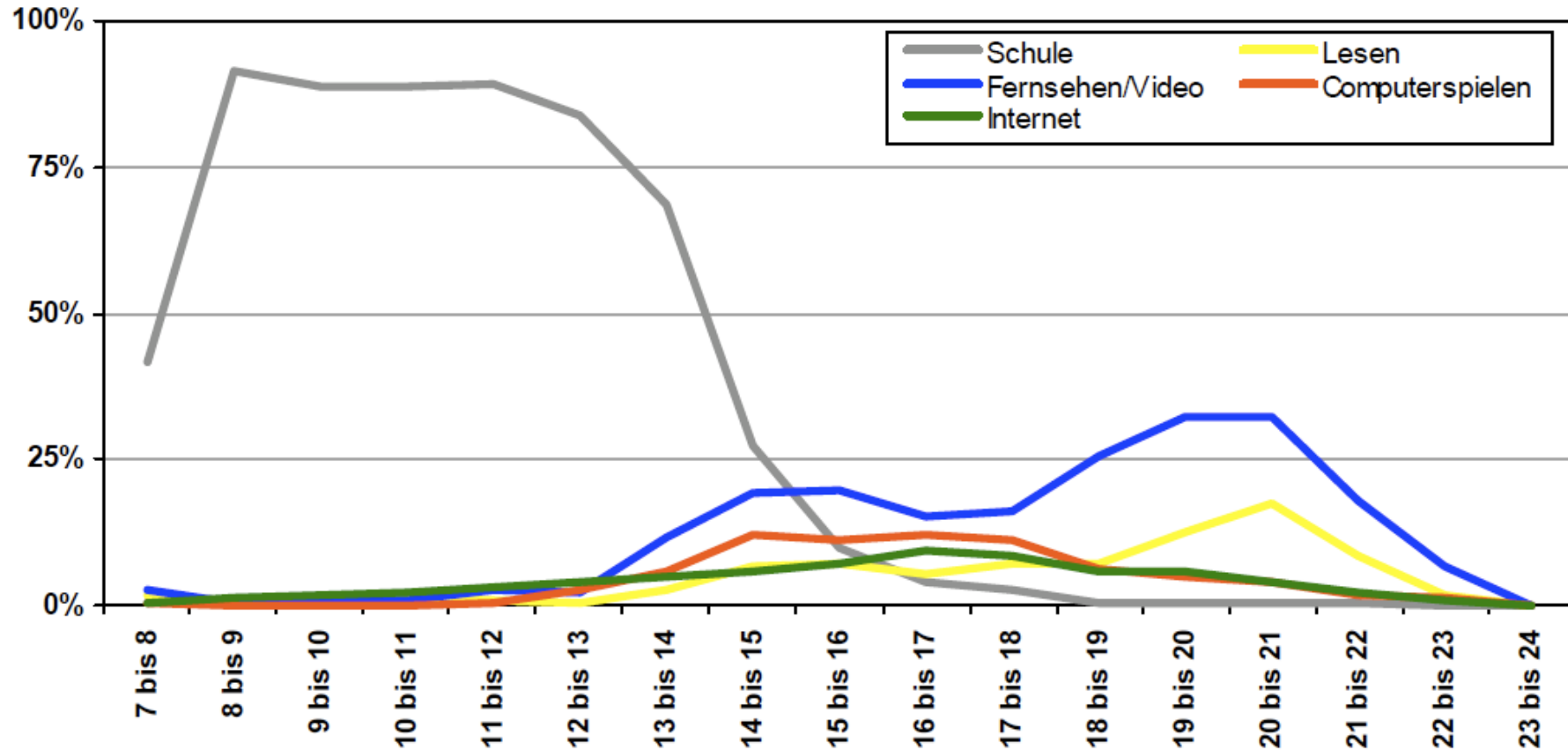
Durchschnittliche Beschäftigungszeit,
Datenquelle: KFN-Schülerbefragung 2007/2008





Tagesprofil Schultag (5. Klasse)

Berliner Längsschnitt Medien, MZP 4 – Mai 2008

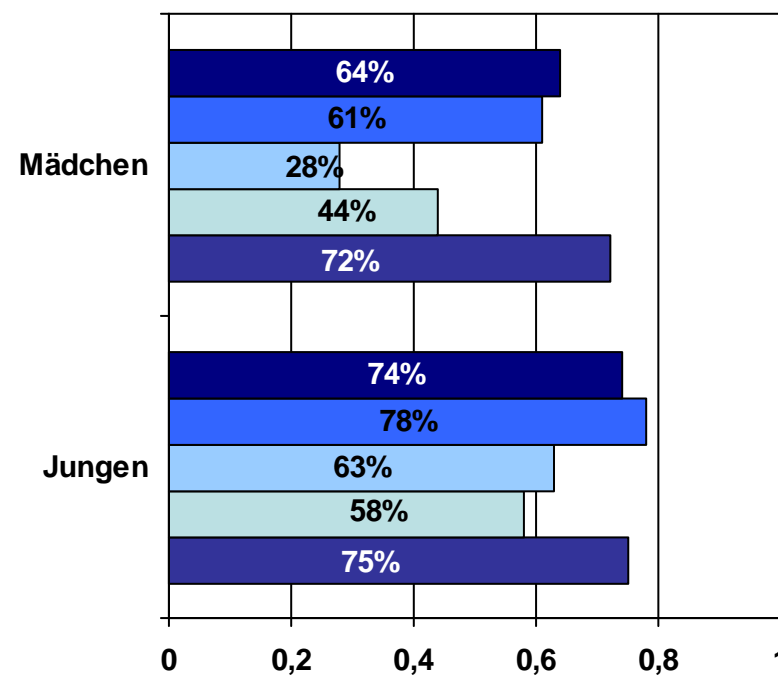
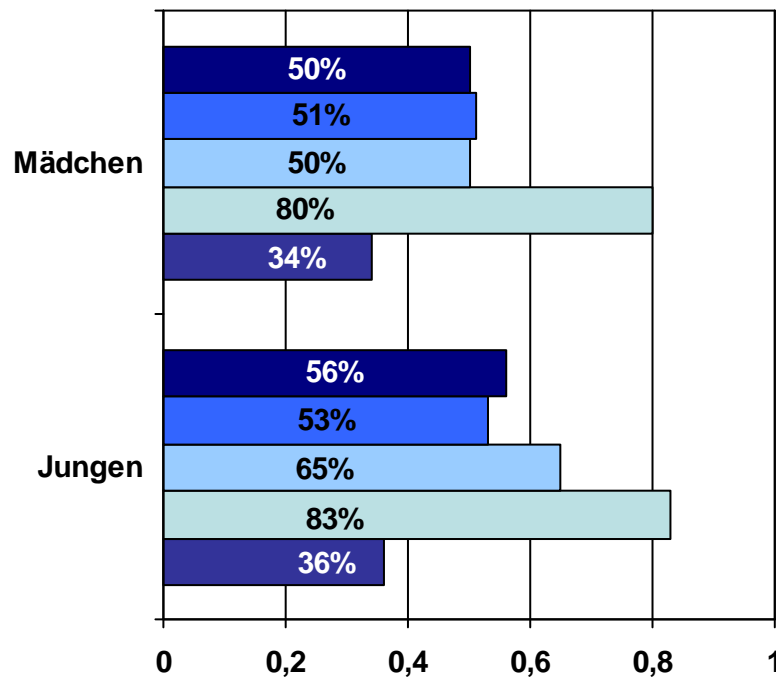




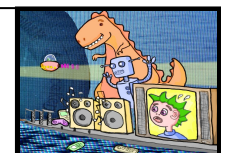
Geräteausstattung im Kinder- und Jugendzimmer nach Geschlecht

5. Klasse

9. Klasse



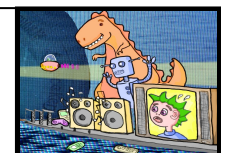
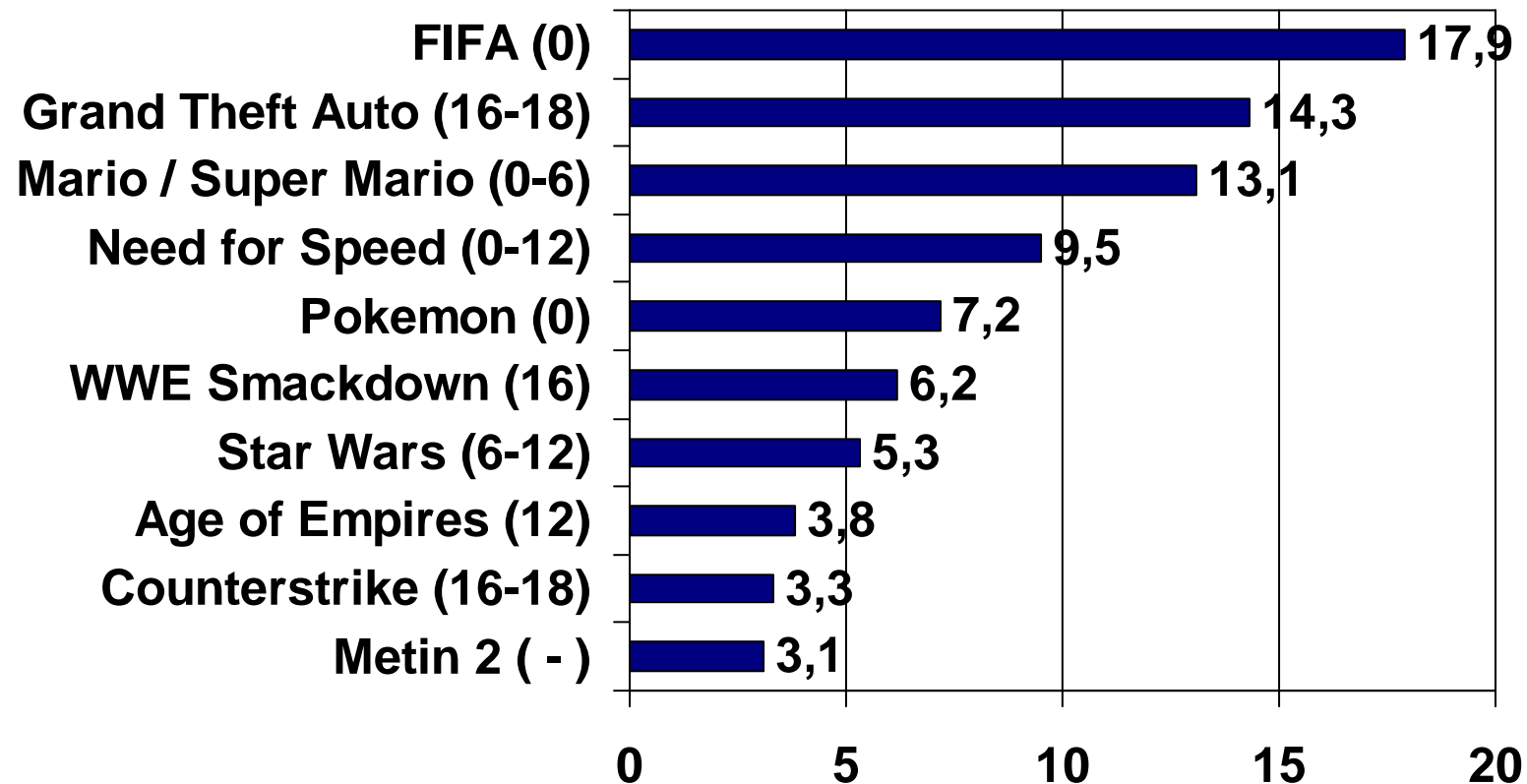
■ Internetanschluss ■ tragb. Spielkonsole ■ station. Spielkonsole ■ Computer ■ Fernseher





Lieblingscomputerspiele der Jungen (5. Klasse)

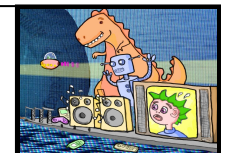
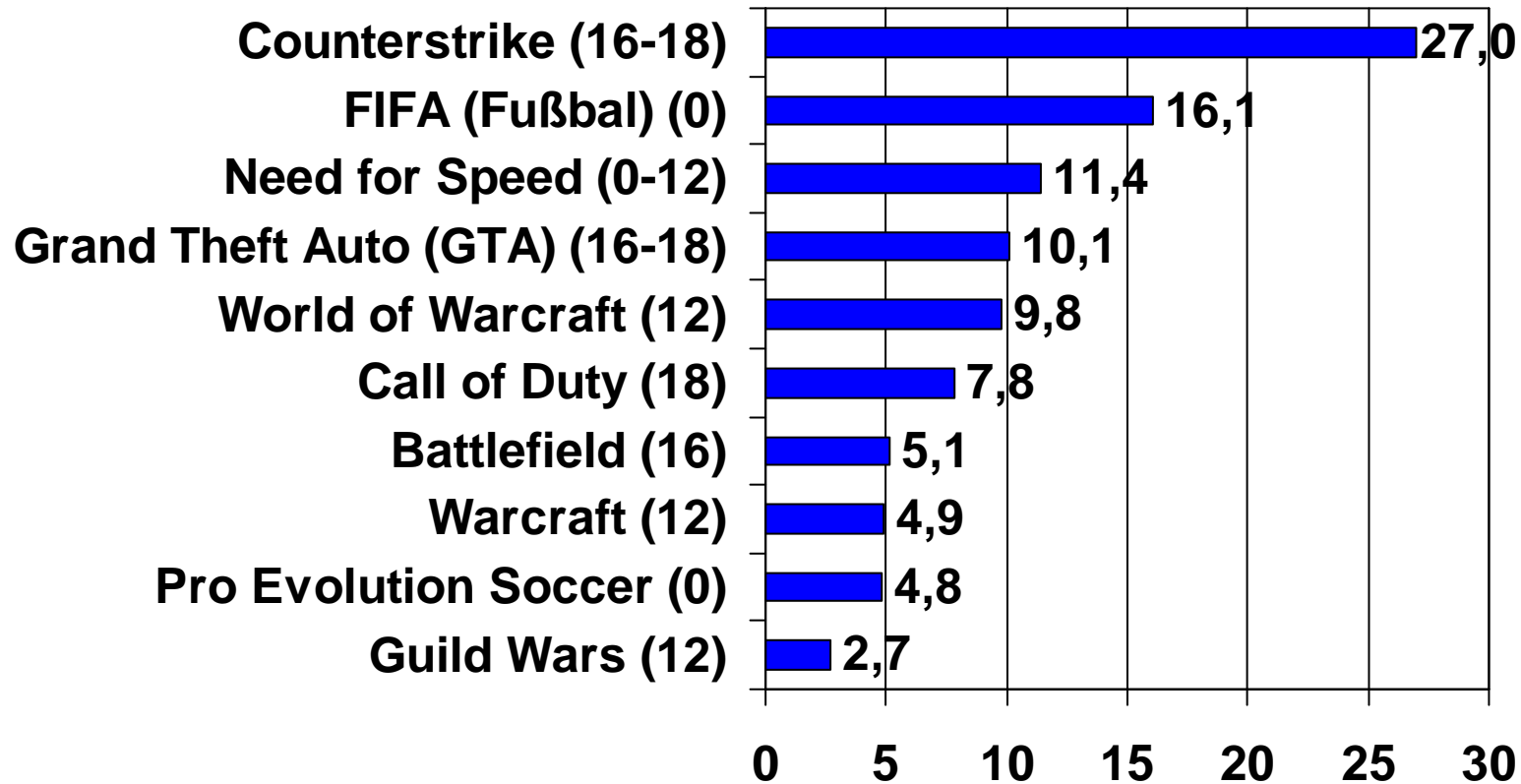
Berliner Längsschnitt Medien 2008, Angaben in Prozent (USK-Freigabe)





Lieblingscomputerspiele der Jungen (9. Klasse)

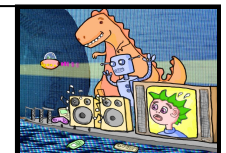
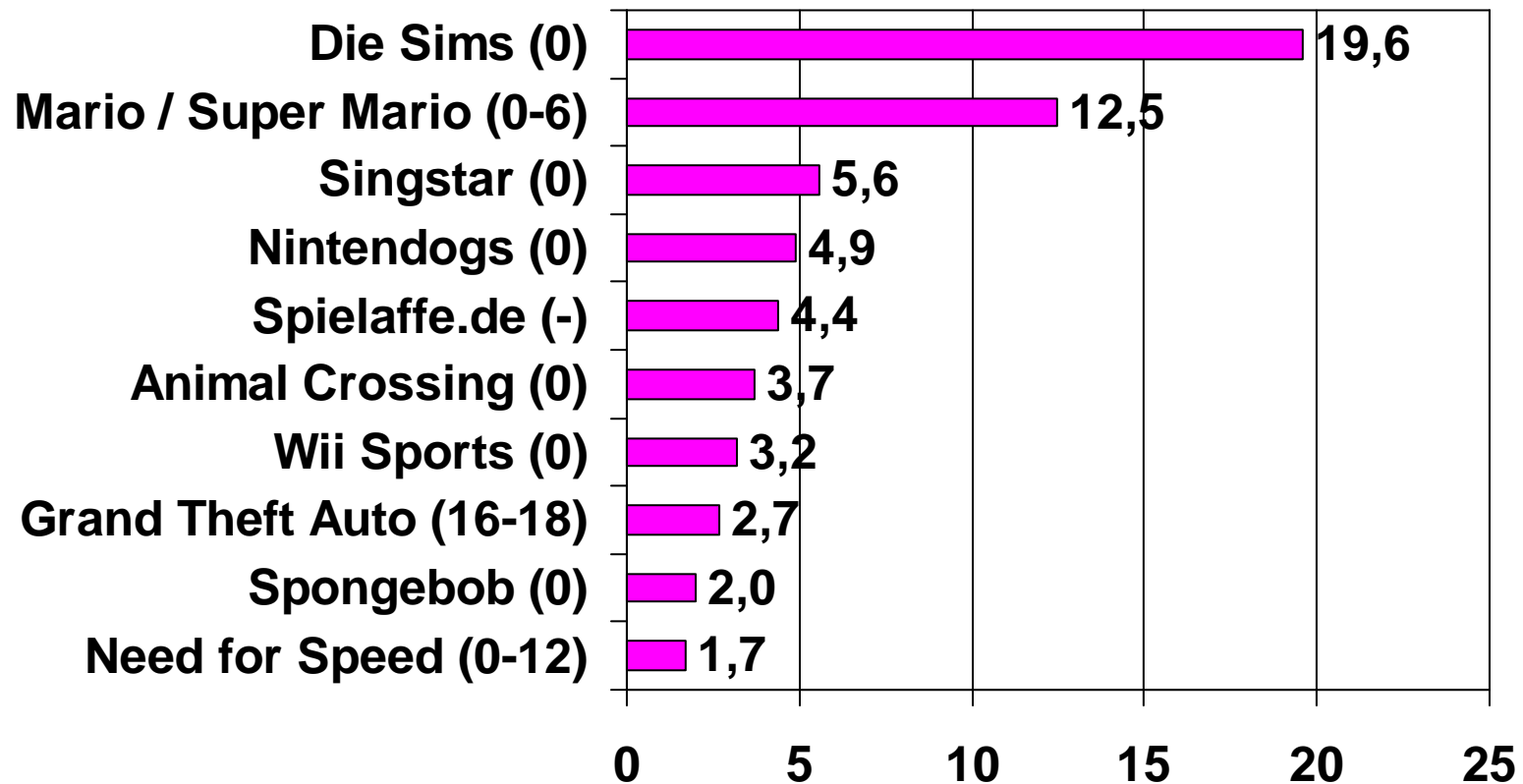
Schülerbefragung 2007/2008, Angaben in Prozent (USK-Freigabe)





Lieblingscomputerspiele der Mädchen (5. Klasse)

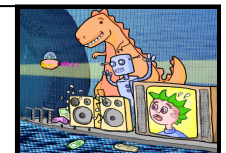
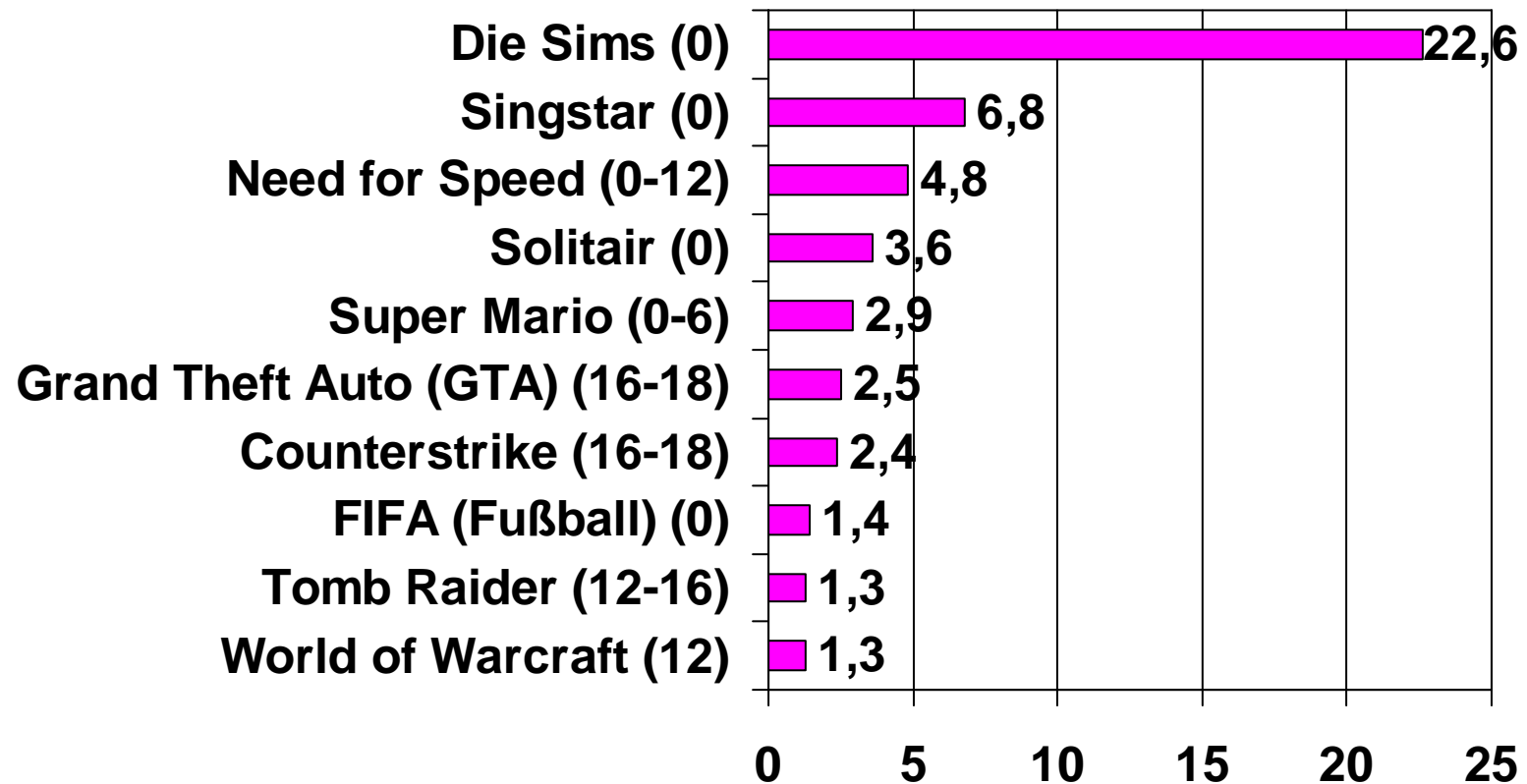
Berliner Längsschnitt Medien 2008, Angaben in Prozent (USK-Freigabe)





Lieblingscomputerspiele der Mädchen (9. Klasse)

Schülerbefragung 2007/2008, Angaben in Prozent (USK-Freigabe)





Computerspielnutzung unter Jugendlichen

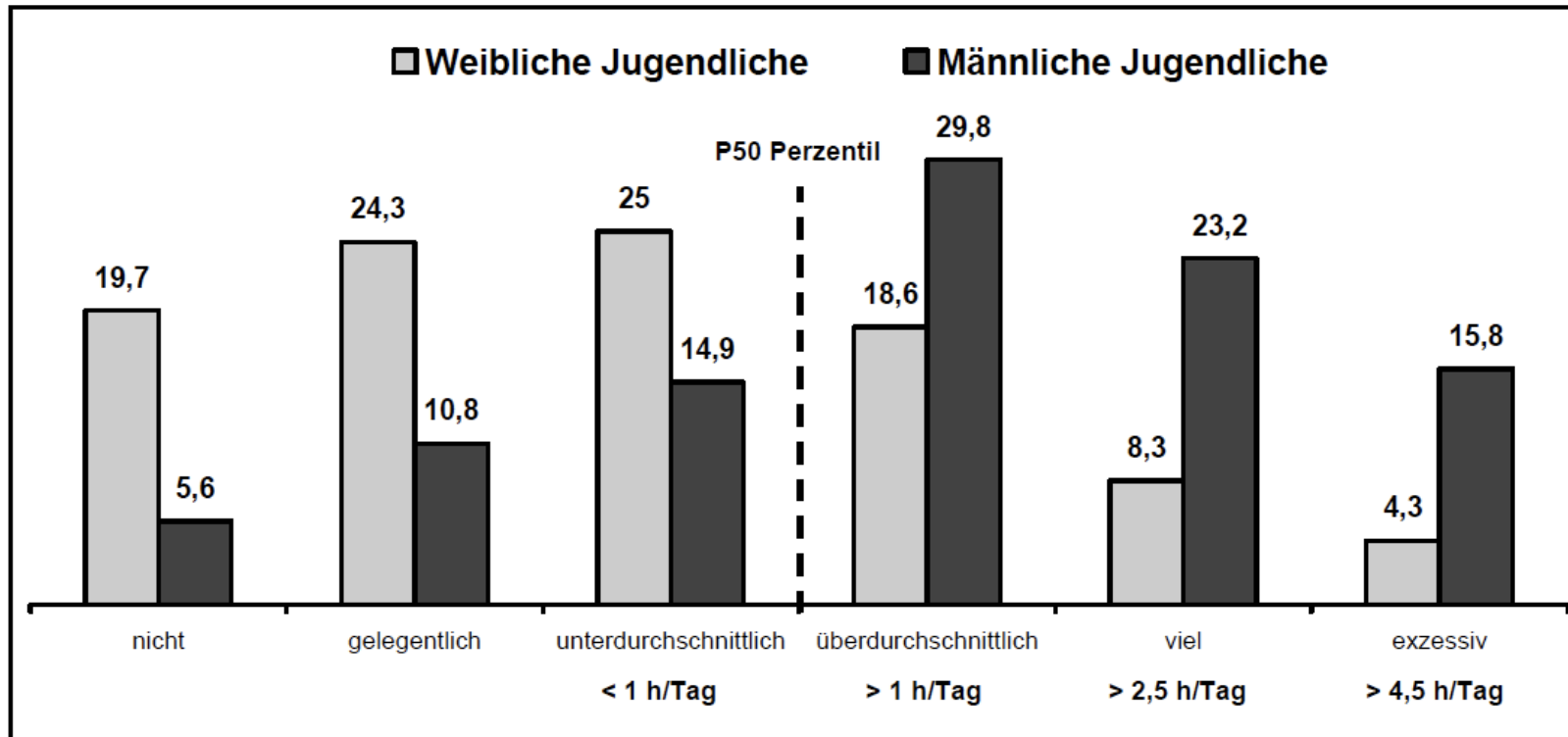


Abbildung 2. Aufteilung der Jungen und Mädchen auf die Nutzergruppen (Anteile in Prozent, n = 44.129, gewichtete Daten).

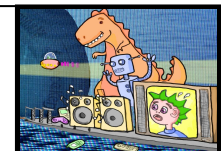




Zusammenhang zwischen Computerspielabhängigkeit und der Nutzung bestimmter Spieltitel

Tabelle 9. Auflistung der 10 beliebtesten Spiele männlicher Jugendlicher nach ihrem Abhängigkeitspotenzial (n = 6.230, gewichtet)

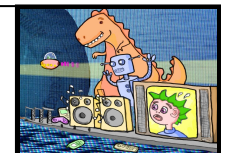
Spieler von...	Genre	Abweichung Skalenmittel (KFN-CSAS-II)	Abweichung Spielzeit (Min./Tag)	Exzessiv- spielende Jungen	Gefährdete Jungen	Abhängige Jungen
<i>World of Warcraft</i>	MMORPG	+ 5.1 ^{**}	+ 88 ^{**}	36.3 %	11.6 %	8.5 %
<i>Guild Wars</i>	MMORPG	+ 2.8 ^{**}	+ 56 ^{**}	28.2 %	5.8 %	3.8 %
<i>Warcraft</i>	Strategie	+ 2.5 ^{**}	+ 53 ^{**}	29.6 %	8.7 %	3.8 %
<i>Counterstrike</i>	Shooter	+ 2.3 ^{**}	+ 49 ^{**}	23.4 %	8.2 %	4.9 %
<i>Call of Duty</i>	Shooter	+ 1.0 ^{**}	+ 33 ^{**}	23.8 %	6.2 %	4.0 %
<i>Battlefield</i>	Shooter	+ 0.8 ^{ns}	+ 33 ^{**}	23.6 %	6.5 %	4.1 %
<i>Grand Theft Auto</i>	Genremix	- 0.8 [*]	- 28 ^{**}	13.7 %	4.5 %	2.7 %
<i>Pro Evolution S.</i>	Sportspiel	- 2.0 ^{**}	- 36 ^{**}	10.2 %	3.5 %	1.9 %
<i>FIFA (Fußball)</i>	Sportspiel	- 2.4 ^{**}	- 50 ^{**}	9.7 %	2.9 %	1.2 %
<i>Need for Speed</i>	Rennspiel	- 2.7 ^{**}	- 35 ^{**}	11.7 %	2.8 %	1.8 %





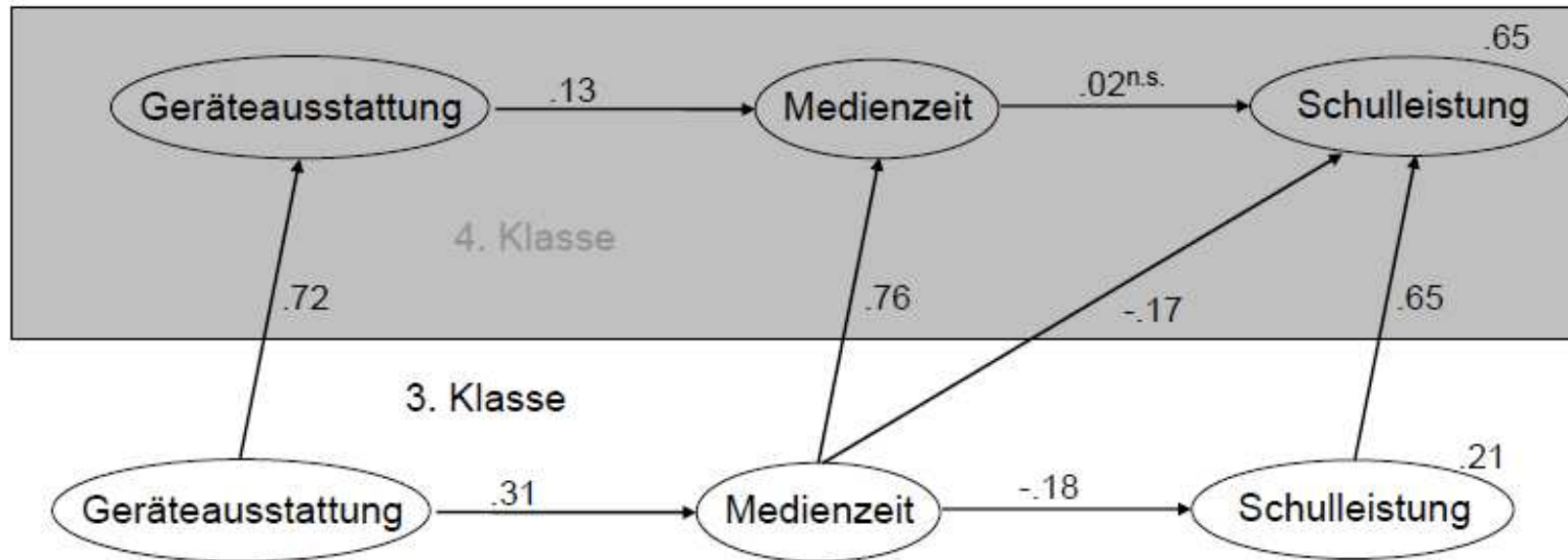
Prävalenzen für Computerspielabhängigkeit in Deutschland

- Unter Anwendung der KFN-CSAS-II wird ein Anteil von 2,8 Prozent der Jugendlichen als gefährdet und 1,7 Prozent der Jugendlichen als abhängig klassifiziert.
- **Abhängigkeitsgefährdete männliche Jugendliche: 4,7 Prozent**
- **Abhängige männliche Jugendliche: 3 Prozent**
- **Abhängigkeitsgefährdete weibliche Jugendliche: 0,5 Prozent**
- **Abhängige männliche weibliche Jugendliche: 0,3 Prozent**
- Unter den 843.200 15-jährigen Jugendlichen in Deutschland sind somit etwa 23.600 Jugendliche gefährdet, eine Computerspielabhängigkeit zu entwickeln.
- Weitere 14.300 Jugendliche erfüllen bereits die Kernkennzeichen einer Computerspielabhängigkeit.
- Getrennt nach Geschlecht bedeutet dies: Aktuell kann von etwa 13.000 computerspielabhängigen 15-jährigen Jungen und 1.300 computerspielabhängigen 15-jährigen Mädchen ausgegangen werden.





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



Modell Fit:

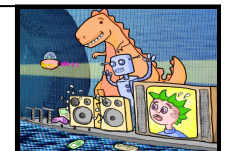
$\chi^2 = 605,8$, $df = 309$

GFI = .937, AGFI = .917

RMSEA = .039

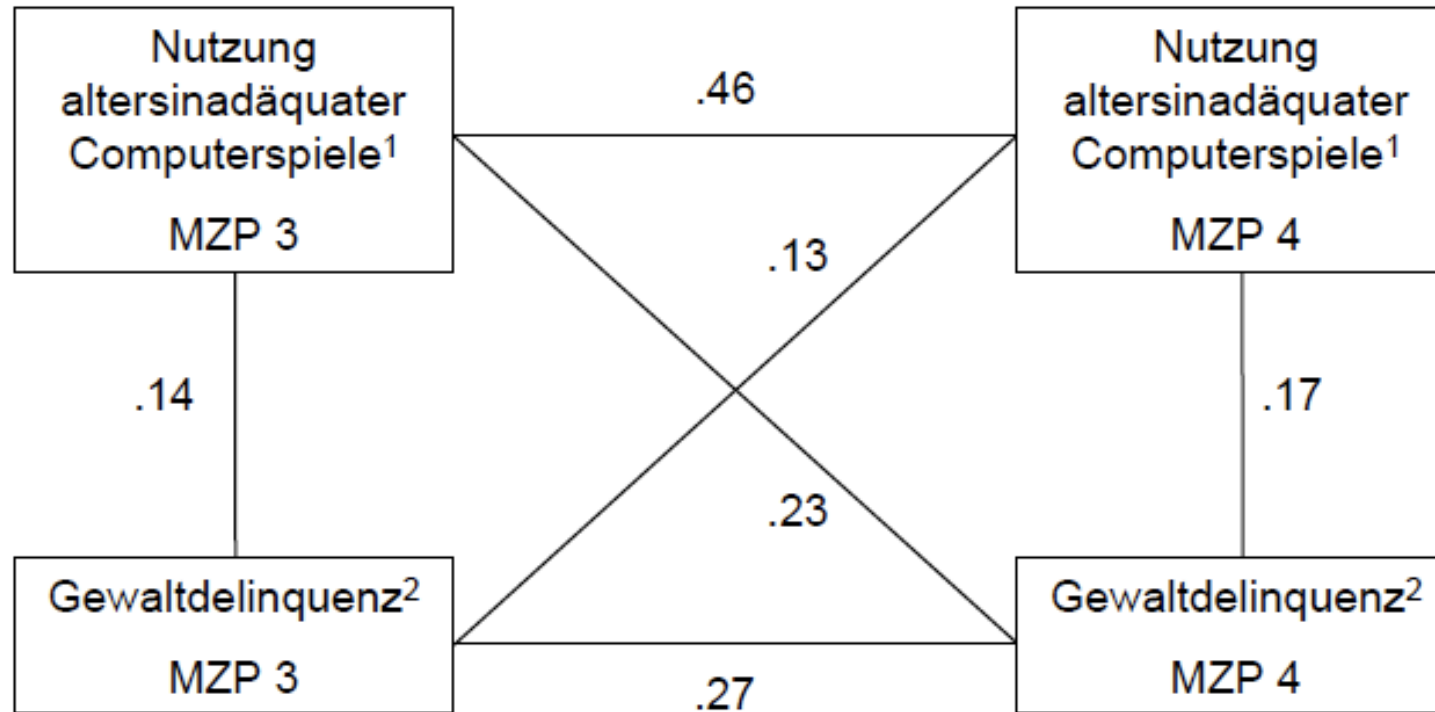
RMR = .065, Standardized RMR = .061

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

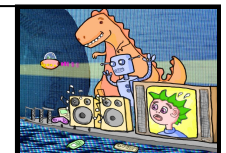




Cross-lagged panel – Korrelation (Nutzung altersinadäquater Computerspiele, Gewaltdelinquenz MZP 3, MZP 4)

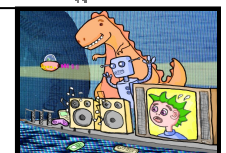
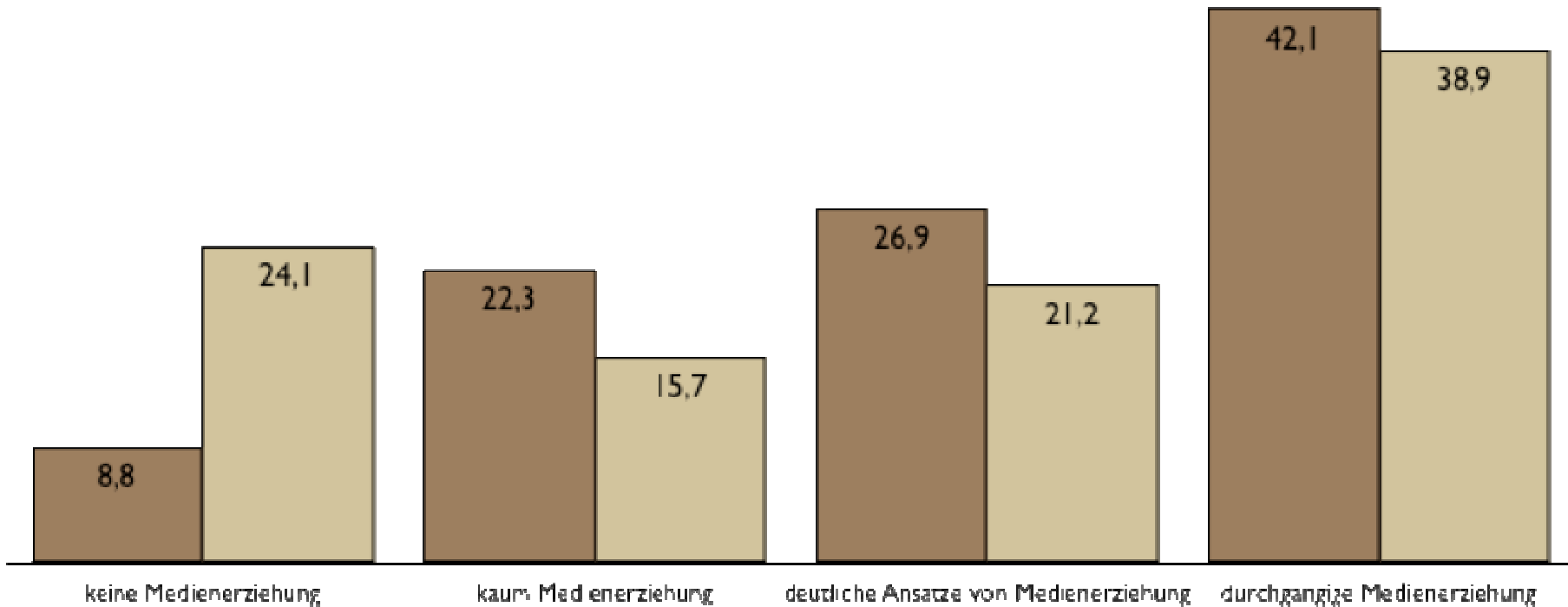


N = 444 (listwise); Test nach Kenny (1975) $p = .09$; ¹ USK 12,16,18; ² Verletzen/Drohen/Sachbeschädigung



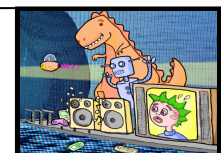
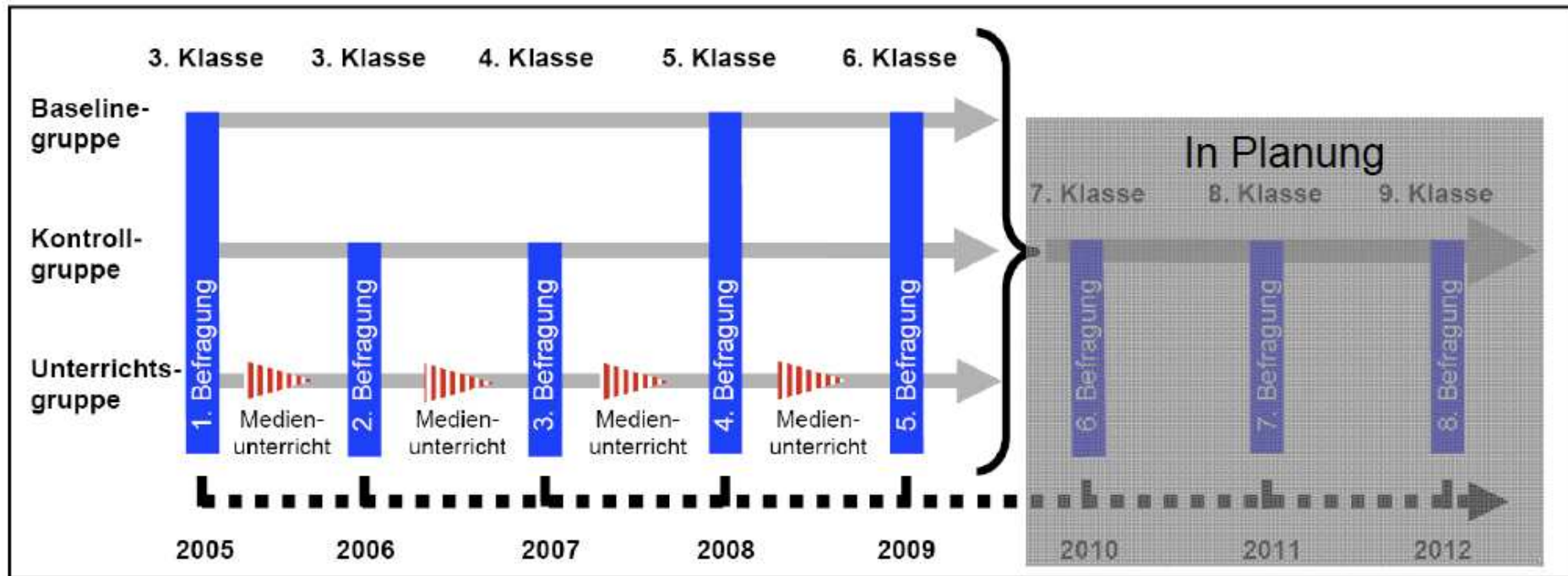


Medienerziehung durch Eltern (in %) (TV und Video-/Computerspiele)



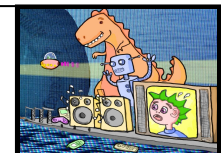
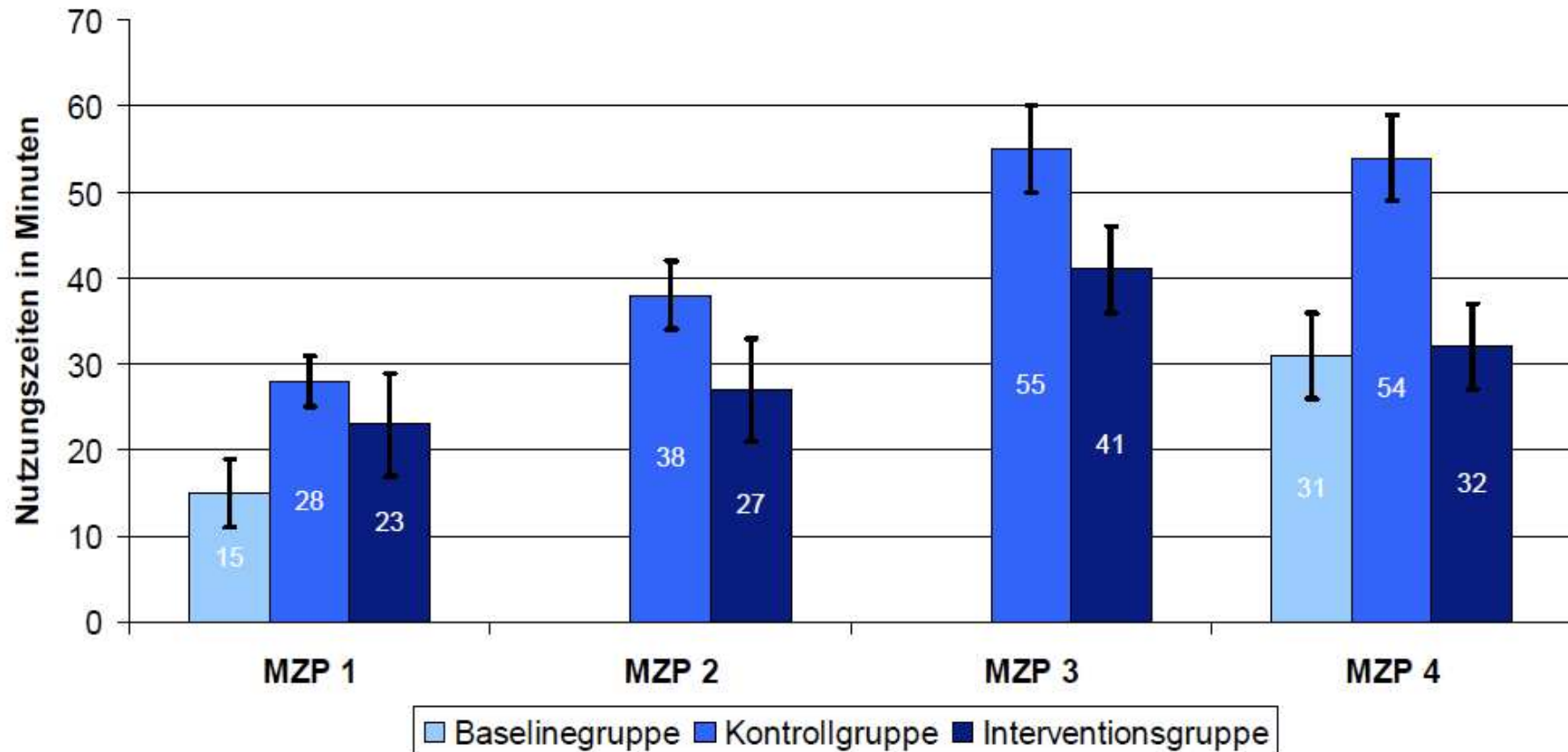


Berliner Längsschnitt Medien: Studiendesign



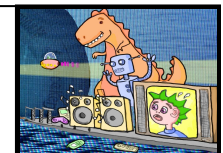
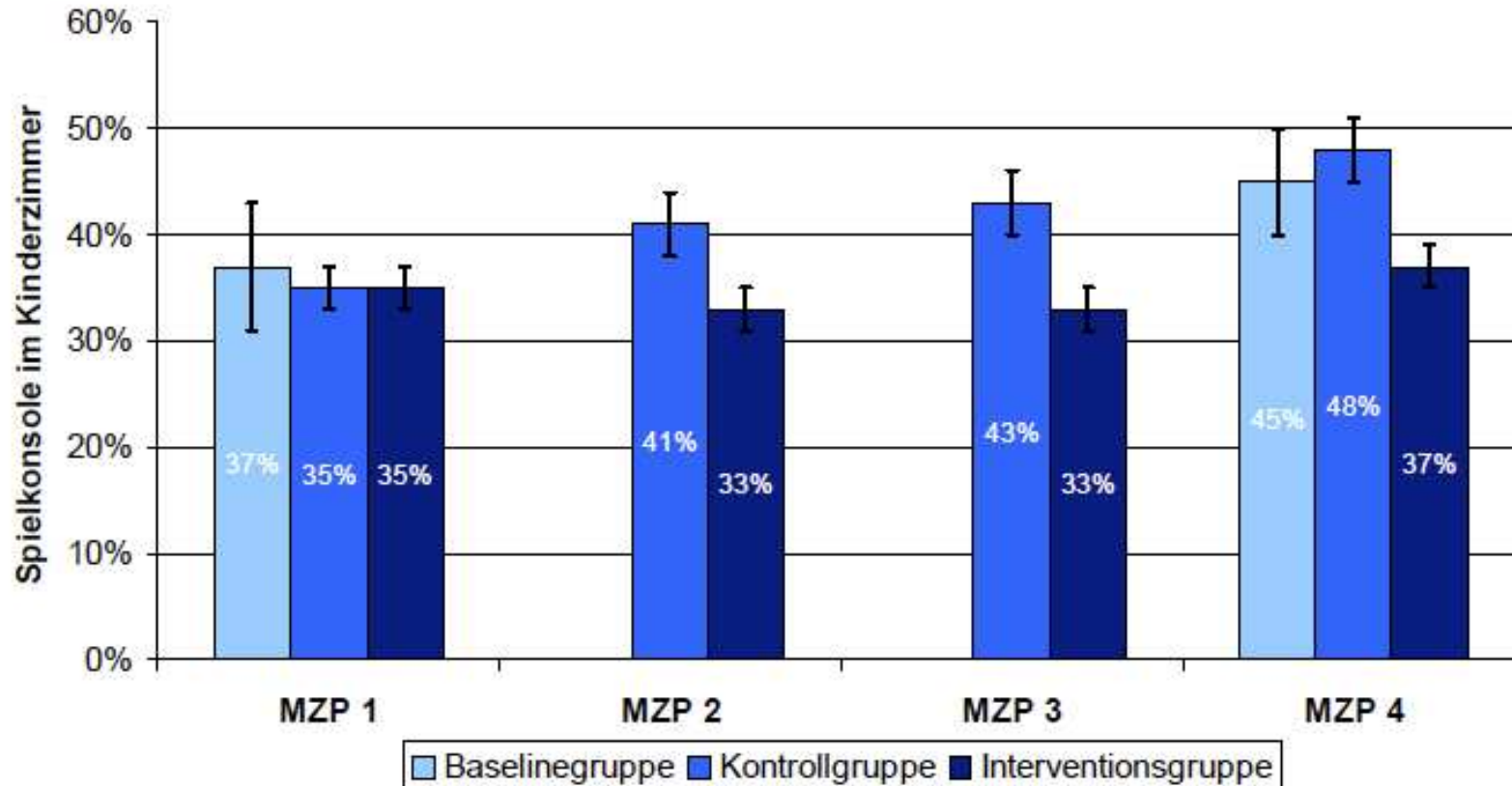


Berliner Längsschnitt Medien: Mediennutzungszeiten – Computerspiele (Schultag)





Berliner Längsschnitt Medien: Nutzung nicht altersangemessener Computerspiele („hast du schon einmal ein Spiel ab 16 oder 18 Jahren gespielt“)





Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

