

13. Oktober 2009

medien heft

Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz im Grundschulalter

Ergebnisse einer Längsschnittstudie

Dr. Thomas Mößle und Christina Roth

Im Folgenden werden die Forschungsergebnisse einer Längsschnittstudie präsentiert, die auf einer Befragung von annähernd 1.200 Berliner Grundschulern und Grundschülerinnen (8 bis 12 Jahre) beruht, die über einen Zeitraum von 4 Jahren begleitet wurden. Die Ergebnisse bestätigen einen substanziellen Zusammenhang zwischen hohen Mediennutzungszeiten sowie dem Konsum altersinadäquater Medieninhalte mit gewalttätigem Verhalten (Gewaltdelinquenz). Ebenso hängt Gewaltdelinquenz mit (Persönlichkeits-) Eigenschaften wie mangelndem Einfühlungsvermögen (Empathie), Impulsivität, Risikosuche, Hyperaktivität, Gewalt im Elternhaus und einem gewalttätigen Freundeskreis zusammen. Gewaltmediennutzung hat im beschriebenen Beziehungsgeflecht jedoch eine eigenständige Erklärungskraft für Gewaltdelinquenz. Von besonderer Bedeutung für Gewaltprävalenz in der fünften Klasse ist die frühere Nutzung gewalthaltiger Videospiele in der dritten Klasse. Durch längsschnittliche Analysen kann weiterhin die ursächliche Wirkrichtung von Gewaltmediennutzung auf Gewaltprävalenz aufgezeigt werden. Damit Gewaltmedien keinen Platz mehr im Leben von Kindern und Jugendlichen haben, sind Konsequenzen in den Bereichen Politik, Elternarbeit und Freizeitgestaltung dringend notwendig. Diese umfassen strengere Kontrolle der Altersfreigaben, Medienunterricht in Schulen, Elterninformation zur Medienwirkung und Medienerziehung. Darüber hinaus soll insbesondere für Kinder aus sozial schwächeren Familien eine ausgewogene Freizeitgestaltung ohne Gewaltmedien gewährleistet sein.

1 Ausgangspunkt

Eine ausführliche Darstellung des Forschungsstands zur Wirkung gewalthaltiger Videospiele erfolgte an dieser Stelle bereits durch Merz-Abt (2009), weshalb auf eine erneute Zusammenfassung verzichtet werden soll. Schwerpunkt dieses Artikels sollen vielmehr eigene Forschungsergebnisse einer bis dato fünfjährigen Längsschnittstudie sein. Es handelt sich um den *Berliner Längsschnitt Medien* des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN).

Impressum

Medienheft (vormals ZOOM K&M), ISSN 1424-4594

Herausgeber: Katholischer Mediendienst, Charles Martig; Reformierte Medien, Urs Meier

Redaktion: Judith Arnold, Adresse: Medienheft, Badenerstrasse 69, Postfach, CH-8026 Zürich

Telefon: +41 44 299 33 11, Fax: +41 44 299 33 91, E-Mail: redaktion@medienheft.ch, Internet: www.medienheft.ch

kostenloser Bezug via Internet oder Newsletter: www.medienheft.ch/mailling_abo/

Aus naheliegenden Gründen liegt bei der Betrachtung der möglichen Wirkungen gewalthaltiger Computer- und Videospiele¹ der Fokus der aktuellen Medienwirkungsforschung meist auf "gut messbaren" Konstrukten wie aggressiven Gedanken und Gefühlen oder physiologischer Erregung, da diese problemlos mittels erprobter Fragebogeninstrumente oder z. B. durch die Messung der Hautleitfähigkeit als Korrelat physiologischer Erregung bestimmt werden können. So existiert eine Vielzahl von Untersuchungen, die insgesamt zeigen, dass an einer durch Gewaltmediennutzung hervorgerufenen Erhöhung dieser aggressionsnahen Konstrukte nicht mehr ernsthaft gezweifelt werden kann (für eine Zusammenfassung siehe Anderson, Gentile, & Buckley 2007; Kunczik & Zipfel 2004; oder Mößle, Kleiman, & Rehbein 2007). Andere Studien deuten des Weiteren auf eine kausale Beziehung zwischen Gewaltmediennutzung und einer Abstumpfung gegenüber Gewalt (Desensibilisierung) sowie einer Reduzierung der Mitleidsfähigkeit beim Anblick realer Gewalt (Empathieverlust) hin (z. B. Bartholow, Bushman, & Sestir, 2006; Funk, Baldacci, Pasold, & Baumgardner, 2004). Ein Problem besteht nun darin, dass erstere Variablen trotz ihrer Verhaltensnähe zum einen nicht mit gewalttätigem Verhalten gleichzusetzen sind und zum anderen gewalttätiges Verhalten nur in spezifischen sozialen Situationen zum Ausdruck kommen kann. Dies sind insbesondere solche Situationen, in denen sowohl ein prosoziales als auch aggressionsbezogenes Verhalten zielführend eingesetzt werden kann. Nur dann können 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 (vgl. Bartholow, et al., 2006) arbeiten. Auch hieraus kann nur eingeschränkt darauf geschlossen werden, welche Bedeutung die Rezeption medialer Gewaltinhalte in realen Verhaltenskontexten einnehmen würde.

Angesichts dieser Einschränkungen hat sich unsere Forschergruppe zur Ergänzung der bestehenden Forschung bemüht, die Nutzung von gewalthaltigen Videospiele mit tatsächlichem Gewaltverhalten zu verknüpfen. Im Rahmen unserer Neuntklässlerbefragung der *KFN-Schülerbefragung 2005* wurde Letzteres über die von den Schülerinnen und Schülern berichtete Gewaltprävalenz, d. h. dem Selbstbericht von gewaltbezogenem Verhalten, in den letzten 12 Monaten erhoben (vgl. Mößle, et al., 2007). Ein Zusammenhang zwischen Gewaltmedienkonsum und Gewaltdelinquenz im Jugendalter konnte in dieser Untersuchung im Querschnitt nachgewiesen werden. Auch bei Kontrolle anderer Faktoren (Geschlecht, Gewaltakzeptanz, Gewalt im Elternhaus, delinquenter Freundeskreis, Risikosuche, aufbrausendes Temperament) ergibt sich bei Jugendlichen ein direkter Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Videospiele und ihrer Gewaltprävalenz. Videospiele treten zwar erwartungsgemäß in ihrer Erklärungskraft für Gewaltprävalenz von Jugendlichen hinter andere Faktoren, wie Gewaltakzeptanz und einen delinquenten Freundeskreis, zurück, ihre eigene (schwächere) Erklärungskraft bleibt jedoch bestehen.

Von entscheidender Bedeutung für den *Berliner Längsschnitt Medien* sind nun zwei Fragen: Lassen sich erstens die für das Jugendalter (15-Jährige) berichteten Zusammenhänge zwischen Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz auch im Kindesalter beobachten? Können zweitens die Befunde hinsichtlich einer Wirkungsvermutung im Sinne von Ursächlichkeit (Gewaltmediennutzung führt zu erhöhter Gewaltprävalenz) im Gegensatz zu einer Selektion (gewalttätigere Kinder nutzen eher gewalthaltige Medien) im Längsschnitt bestätigt werden?

2 Methode

2.1 Beschreibung des Projekts *Berliner Längsschnitt Medien*

Das von der Volkswagenstiftung geförderte Projekt *Mediennutzung und Schulleistung* des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) untersucht mithilfe eines interdisziplinären Forschungsansatzes die Auswirkungen, die ein verändertes Freizeitmenü, insbesondere ein verändertes Medienmenü, von Kindern und Jugendlichen auf ihre Leistungsfähigkeit in Schule und Gesellschaft hat. Kern dieses Projekts ist der *Berliner Längsschnitt Medien*, eine medienpsychologische und medienpädagogische Längsschnittstudie (siehe Abbildung 1).

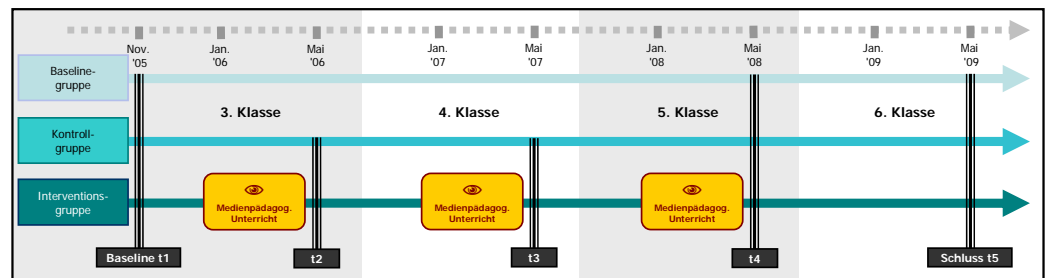


Abbildung 1: Studiendesign *Berliner Längsschnitt Medien*.

Ziel des *Berliner Längsschnitt Medien* ist die umfassende Beantwortung der Frage, in welcher Weise sich die Mediennutzung auf Kinder und Jugendliche bezüglich ihrer Freizeitgestaltung, ihres Sozialverhaltens, ihrer Intelligenzentwicklung, ihrer körperlichen Entwicklung sowie ihrer Schulleistungen auswirkt. Außerdem soll geklärt werden, welche Veränderungen sich durch eine gezielte Intervention und zeitliche Reduktion der Mediennutzung erreichen lassen. In dem "lernenden Projekt" werden in Zusammenarbeit mit den teilnehmenden Schulen sinnvolle Konzepte für einen Medienunterricht entwickelt und getestet. Das Projekt startete im November 2005 mit der ersten Messung und endete im Mai 2009 mit der fünften Schlussbefragung. Eine Verlängerung mit drei weiteren Messzeitpunkten bis zum Jahr 2012 ist in Planung.

Die Stichprobe wurde aus einer Grundgesamtheit von 24.714 Schülerinnen und Schülern aus 1.042 Berliner Grundschulklassen der dritten Jahrgangsstufe des Jahres 2005 randomisiert ausgewählt. Insgesamt konnte bei freiwilliger Teilnahme eine Stichprobe von $N = 948$ (t1, 8 Jahre 11 Monate), $N = 846$ (t2; 9 Jahre 6 Monate), $N = 835$ (t3; 10 Jahre 5 Monate), $N = 828$ (t4; 11 Jahre 5 Monate) und $N = 803$ (t5; 12 Jahre 5 Monate) verteilt auf 47 Schulklassen realisiert werden. Die Baselinegruppe, die nur beim ersten, vierten und fünften Messzeitpunkt befragt wurde, umfasst 7 Klassen, Unterrichts- und Kontrollgruppe jeweils 20 Schulklassen.

Zur Datenerhebung wurden Schüler-, Lehrer- und Elternfragebögen eingesetzt. Die Befragungen im Klassenverbund mittels standardisierter Fragebogeninstrumente fanden jeweils an zwei aufeinanderfolgenden Tagen während des Schulunterrichts statt und beanspruchten jeweils zwei Schulstunden. Die Durchführung der Befragung wurde von durch das KFN geschulten Interviewern und Interviewerinnen (Studierende der Psychologie) übernommen. Der Schülerfragebogen beinhaltete die Bereiche Medienausstattung und Mediennutzungsverhalten, Freizeit- und Sozialverhalten sowie familiäre Situation und Erziehungsstil (inkl. Medienerziehung). Darüber hinaus wurden Klassenklima,

Selbstkonzept der Schulfähigkeit und Soziale Integration (über die Skala SIKS des FEES 3-4; Rauer & Schuck, 2003), Intelligenz- und Leistungsmaße (über CFT 20, Wortschatz- und Zahlenfolgetest; Weiß, 1998) sowie die körperlichen Parameter Gewicht und Größe erfasst. Ergänzend wurden ab dem dritten Messzeitpunkt Gewalt, Empathie, Delinquenz und Computerspielabhängigkeit erhoben.

Im Lehrerfragebogen machten die Lehrkräfte Angaben zu Medienausstattung und -nutzung in der Klasse, zu Schulnoten der Schülerinnen und Schüler sowie zu deren gegenwärtiger Schulleistung. Darüber hinaus wurden beim ersten Messzeitpunkt körperliche Statur, Arbeitsverhalten, Lernverhalten, sozial adäquates Verhalten und Zufriedenheit der Kinder von den Lehrern eingeschätzt (Lehrerfragebogen über das Verhalten von Kindern und Jugendlichen – TRF, Frage VIII; Arbeitsgruppe Deutsche Child Behavior Checklist, 1993).

Die Eltern machten jeweils zum ersten, dritten, vierten und fünften Messzeitpunkt Angaben über Soziodemografie, Mediennutzung und -ausstattung von Eltern und Kind, ihrem eigenen Medienerziehungsverhalten, ihrer Einstellung zu Medien und zur Nutzung sowie zum kindlichen Sozialverhalten (Elternfragebogen über das Verhalten von Kindern und Jugendlichen – CBCL/4-18, Fragen I-VI; Arbeitsgruppe Deutsche Child Behavior Checklist, 1998).

2.2 Operationalisierung der Variablen

Um die Gültigkeit des in den Daten der KFN Schülerbefragung 2005 beobachteten multifaktoriellen Beziehungsgeflechts der oben beschriebenen Einflussvariablen sowie weiterer, dort noch nicht berücksichtigter, (Persönlichkeits-) Merkmale auch für das Grundschulalter überprüfen zu können, wurden einige (Persönlichkeits-) Merkmale, von denen aufgrund der Theorielage angenommen wird, dass sie sowohl mit Gewaltdelinquenz als auch mit Gewaltmedienrezeption im Zusammenhang stehen, in den Fragebögen der vierten, fünften und sechsten Klasse abgefragt. Diese Variablen und die dazugehörigen Skalen, die zu ihrer Erhebung eingesetzt wurden, sollen im Folgenden kurz vorgestellt werden.

2.2.1 Gewaltdelinquenz

Zur Erfassung des Einflusses gewalthaltiger Mediennutzung auf Gewaltdelinquenz wird die kindliche Mediennutzung im *Berliner Längsschnitt Medien* mit aufgetretenem, gewalttätigem Verhalten verknüpft. Ein Kind gilt als Gewalttäter, wenn es angibt, innerhalb der letzten 12 Monate eines der folgenden Delikte ausgeübt zu haben: Verletzen ("Einem anderen Kind absichtlich so sehr wehgetan, dass es geweint hat oder verletzt war"), Drohen ("Einem anderen Kind gedroht, damit es dir etwas gibt"), Sachbeschädigung ("Absichtlich Fenster, Telefonzellen, Straßenlampen oder ähnliche Dinge beschädigt"), oder Zündeln („Gezündelt oder etwas in Brand gesteckt“). Dies bedeutet, dass nur solche Verhaltensweisen einbezogen werden, welche einen tatsächlichen Bruch mit rechtlichen Normen markieren. Diese Operationalisierung führt zwangsläufig im Vergleich zu anderen Studien zu einer sehr konservativen Schätzung der Auswirkungen interessierender Einflussvariablen auf Gewaltverhalten, da leichtere Formen oder Unterdimensionen, wie zum Beispiel Mobbing in der Schule oder psychische Gewalt, nicht mit erfasst werden. Andererseits ergibt sich über diese Art der Operationalisierung von Gewalttätigkeit, die sich an konkreten im Fragebogen festgelegten Deliktbereichen ori-

medien heft

entiert, zum einen ein Maß für gewalttätiges Verhalten, welches auch über einen längeren Zeitraum hinweg von den Kindern recht gut erinnert werden kann; zum anderen sind durch die genaue Benennung der Deliktbereiche auch Vergleiche mit Statistiken des Hellfeldes (Polizeiliche Kriminalstatistik) möglich.

2.2.2 Mediennutzung

Medieninhalte: Alle von den Schülerinnen und Schülern genannten Videospiele wurden nach ihrer von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) festgelegten Alterseinstufung codiert: USK 0 = Freigegeben ohne Altersbeschränkung; USK 6 = Freigegeben ab 6 Jahren; USK 12 = Freigegeben ab 12 Jahren; USK 16 = Freigegeben ab 16 Jahren; USK 18 = keine Jugendfreigabe, keine Kennzeichnung, Indizierung. Die Vergabe einer Freigabe "ab 16 Jahren" bzw. "keine Jugendfreigabe (ab 18 Jahren)" lässt mit großer Sicherheit auf einen erheblichen Gewaltgehalt eines Spieles schließen, der für jüngere Spieler als "entwicklungsbeeinträchtigend" eingeschätzt wird. Weigert sich die USK (zumeist wegen zu extremer Gewaltdarstellungen), eine Kennzeichnung zu vergeben, wird ein Spiel zumeist von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) als "jugendgefährdend" oder "schwer jugendgefährdend" indiziert, also vom öffentlichen Verkauf ausgeschlossen. Auch solche Spiele wurden somit in unserer Codierung erfasst.

Mediennutzungszeiten: Die Mediennutzungszeiten wurden über die Angaben zu Videospielen in der so genannten "Gestern-Frage" berechnet. Die Kinder sollten im Halbstundentakt ankreuzen, welche Tätigkeit sie zu den angegebenen Uhrzeiten im Verlauf des Tages (7 bis 23 Uhr) ausgeübt haben (siehe Abbildung 2).

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										

Abbildung 2: Fragebogenausschnitt zur Befragungsmethode "Gestern-Frage".

2.2.3 Persönlichkeitsvariablen

Empathie: Zur Messung von Empathie wurde die Subskala Empathie des IVE, dem Inventar zur Erfassung von Impulsivität, Risikoverhalten und Empathie bei 9- bis 14-jährigen Kindern (Stadler, Janke, & Schmeck, 2004) verwendet. Aus den folgenden vier

der insgesamt 16 Empathie-Items wurde eine Kurzskala Empathie gebildet: "Es bedrückt mich, wenn ich sehe, dass jemand ausgelacht wird", "Es nimmt mich sehr mit, wenn ich jemanden weinen sehe", "Ich spüre oft Mitgefühl für Leute, denen es schlechter geht als mir", "Schüler, die oft gehänselt werden, tun mir leid". Hohe Werte auf dieser Skala stehen für ein "ausgeprägtes Einfühlungsvermögen, starkes Miterleben von Gefühlen und Empfindungen anderer Menschen und Lebewesen." (Stadler, et al., 2004)

Impulsivität: Die Dimension Impulsivität wurde ebenfalls mittels des IVE (Stadler, et al., 2004) gemessen. Aus den folgenden vier der insgesamt 16 Impulsivitätsitems wurde eine Kurzskala Impulsivität gebildet: "Ich tue und sage oft etwas, ohne darüber nachgedacht zu haben", "Ich gerate oft in Schwierigkeiten, weil ich etwas tue, ohne zu überlegen", "Ich gerate oft in unangenehme Situationen, weil ich vorher nicht genügend nachgedacht habe", "Ich gerate oft in Schwierigkeiten, weil ich mich nicht genügend beherrschen kann". Hohe Werte auf dieser Skala stehen für eine mangelnde Voraussicht eigener Handlungskonsequenzen, eine Orientierung an sofort verfügbaren positiven Konsequenzen eigener Handlungen und kaum Ausrichtung an zukünftigen Zielen sowie einen schnellen und ungenauen Arbeitsstil (vgl. Stadler, et al., 2004)

Risikosuche: In die Skala Risikosuche gingen folgende vier, wiederum vierfach abgestuften, Items ein: "Ich teste gerne meine Grenzen, indem ich etwas Gefährliches mache", "Ich gehe gern ein Risiko ein, einfach weil es Spaß macht", "Aufregung und Abenteuer sind mir wichtiger als Sicherheit" und "Manchmal finde ich es aufregend, Dinge zu tun, die mich in Gefahr bringen können". Hohe Werte stehen dabei für ein risikofreudiges Verhalten, also der Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben.

Delinquenter Freundeskreis: Die Kinder wurden bzgl. verschiedener Delikte danach gefragt, wie viele ihrer Freunde ("0", "1", "2", "3 bis 5", "mehr als 5") im letzten Jahr ein solches Delikt begangen haben: Ladendiebstahl ("In einem Kaufhaus oder Geschäft etwas gestohlen"), Körperverletzung ("Einem anderen Kind absichtlich so sehr weh getan, dass es verletzt war"), Rauchen/Alkohol ("Eine Zigarette geraucht oder mehr als einen Schluck Alkohol getrunken"), Zündeln ("Gezündelt oder etwas in Brand gesteckt"). Die Angaben für das Delikt, bei dem die höchste Zahl eingetragen wurde, wurden als Indikator für die Anzahl delinquenter Freunde herangezogen.

2.2.4 Viktimisierung

Erlebte Gewalt im Elternhaus: Abbildung 3 zeigt die Items, mit denen häusliche Gewalt erhoben wurde. Berichten die Kinder davon, dass ihnen von Mutter oder Vater innerhalb der letzten vier Wochen vor der Befragung eine runtergehauen wurde, dass von ihrer Mutter oder ihrem Vater mit einem Gegenstand nach ihnen geworfen wurde, oder dass sie von ihrer Mutter oder ihrem Vater richtig hart angepackt oder gestoßen wurden, wird dies als schwere Züchtigung gewertet. Berichten die Kinder davon, dass ihr Vater oder ihre Mutter sie mit der Faust geschlagen oder getreten haben oder dass ihr Vater oder ihre Mutter sie geprügelt haben bzw. sie zusammengeschlagen haben, wird dies als Misshandlung durch ihre Eltern gewertet. Wie beim delinquenten Freundeskreis wurde auch hier das Item als Häufigkeitsindikator herangezogen, bei dem die höchste Zahl eingetragen wurde.

18. Wenn Eltern richtig wütend sind, kommt es vor, dass sie ihre Kinder schlagen. Wie oft ist dir das in den <u>letzten 4 Wochen</u> passiert?								
Meine Mutter/mein Vater hat...	Mutter				Vater			
	nie	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger	nie	1- oder 2-mal	3- bis 6-mal	noch häufiger
mir eine runtergehauen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mit einem Gegenstand nach mir geworfen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mich hart angepackt oder gestoßen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mich mit der Faust geschlagen oder mich getreten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mich geprügelt bzw. mich zusammengeschlagen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Abbildung 3: Items zur Erfassung von Elterngewalt.

3 Ergebnisse

3.1 Prävalenz delinquenten Verhaltens

In unserer Befragung wurden die verschiedenen "Deliktbereiche" delinquenten Verhaltens im Kindesalter zum ersten Mal in der vierten Klasse anhand von zwei Indikatoren erhoben. Zum Einen wurden die Schülerinnen und Schüler gefragt, ob sie innerhalb der letzten 12 Monate bestimmte Dinge getan haben (Täterperspektive). Zum anderen wurden sie an einer anderen Stelle des Fragebogens (nur fünfte Klasse) gebeten, für die Bereiche Raub, Sachbeschädigung, Diebstahl und Körperverletzung Auskunft zu geben, ob sie innerhalb der letzten 12 Monate Opfer dieser Dinge waren (Opferperspektive).

Täterperspektive: Die höchsten Prävalenzzahlen sind bei der zusammengefassten Kategorie Verletzen/Drohen zu beobachten: Jeder vierte Junge und jedes zehnte Mädchen bejahte, innerhalb der letzten 12 Monate einem anderen Kind absichtlich so sehr wehgetan zu haben, dass es geweint hat oder verletzt war oder einem anderen Kind gedroht zu haben, damit es ihm oder ihr etwas gibt. Im Vergleich mit den anderen Deliktgruppen liegen die Prävalenzzahlen für Sachbeschädigung (Jungen: 15 %, Mädchen: 3 %) im mittleren Bereich. Vergleicht man die Angaben, die im zweiten Halbjahr der vierten Klasse gemacht wurden, mit den Angaben des zweiten Halbjahres der fünften Klasse, fällt zum einen eine relative Konstanz der Prävalenzzahlen in den meisten Bereichen ins Auge. Zum anderen wird zu beiden Messzeitpunkten deutlich, dass die männlichen Grundschüler in allen "Deliktbereichen" insgesamt höhere Prävalenzzahlen aufweisen.

Gewaltdelinquenz: Nach obiger Definition von Gewaltdelinquenz traten 33 % der Jungen und 13 % der Mädchen während der vierten Klasse sowie 30 % der Jungen und 12 % der Mädchen während der fünften Klasse als Gewalttäter in Erscheinung. Um eine Abstufung der "Schwere" der Gewaltdelinquenz zu bekommen, wurde als ein zweites Maß auch eine Summenvariable über diese vier Items gebildet. Demnach bejahten in der vierten Klasse 77 Prozent der Kinder keines, 16,5 Prozent eines, 4 Prozent zwei, 2 Prozent drei und 0,5 Prozent vier dieser Items. In der fünften Klasse gaben 79 Prozent der Kinder an keines dieser Dinge, 15 Prozent eines, 4 Prozent zwei und 2 Prozent drei dieser Dinge getan zu haben. Somit ist bereits im Kindesalter, wenn nur nach unterschied-

lichen Delikten und nicht nach deren Ereignishäufigkeit unterschieden wird, auch eine gewisse Anzahl von "Intensivtätern" zu beobachten.

Opferperspektive: Fast jedes zweite Kind (46 %) gab in der fünften Klasse an, in den letzten 12 Monaten Opfer einer Gewalttat in mindestens einem der drei Bereiche Sachbeschädigung (Jungen: 20 %, Mädchen: 14 %), Raub (Jungen: 9 %, Mädchen: 4 %) oder Körperverletzung (Jungen: 26 %, Mädchen: 16 %) geworden zu sein. Zusätzlich gaben 31 Prozent der Kinder an, Opfer eines Diebstahls (Jungen: 32 %, Mädchen: 29 %) außerhalb der Schule geworden zu sein. Männliche Kinder haben demnach nicht nur eine erhöhte Wahrscheinlichkeit als Täter in Erscheinung zu treten, sondern auch ein deutlich höheres Risiko der Opferwerdung, insbesondere im Bereich der Gewaltdelinquenz.

3.2 Genutzte Medieninhalte

Im Bereich der Videospiele gaben zum ersten Messzeitpunkt zum Halbjahr der dritten Klasse ein Drittel aller Schülerinnen und Schüler (33 %) an, bereits mindestens einmal ein Videospiel gespielt zu haben, das nach ihrer Einschätzung erst ab 16 Jahren freigegeben war (Jungen: 47 %, Mädchen: 18 %). Mindestens ein Videospiel, das nach Einschätzung der Kinder erst ab 18 Jahren freigegeben war, hat schon rund jeder Fünfte (19 %) gespielt (Jungen: 30 %, Mädchen: 8 %). Bis zum Ende der fünften Klasse ist vor allem für die Jungen eine deutliche Zunahme des Spielens von Videospielen "ab 16 Jahren" und "ab 18 Jahren" zu beobachten. Die Quote der Mädchen bleibt für beide Bereiche von der dritten bis zur fünften Klasse stabil. Um ein genaueres Maß der Gewaltmediennutzung zu bekommen, wurden die angegebenen Lieblingsspiele der Kinder nach ihrer USK-Alterseinstufung codiert. Hier zeigt sich, dass zum ersten Messzeitpunkt zum Halbjahr der dritten Klasse 15 Prozent der Schülerinnen und Schüler, die ein Spiel nannten (29 % der teilnehmenden Kinder nannten gar keine Lieblingsspiele), mindestens ein Lieblingsspiel mit einer USK-Alterseinstufung "ab 12 Jahren" angaben (Jungen: 23 %, Mädchen: 4 %). Acht Prozent nannten ein Spiel mit einer USK-Alterseinstufung "ab 16 Jahren" (Jungen: 14 %, Mädchen: 0,4 %) und weniger als 1 Prozent nannte mindestens ein Spiel "ab 18 Jahren" (Jungen: 2 %, Mädchen: 0 %). Die übrigen 76 Prozent der Schülerinnen und Schüler (Jungen: 61 %, Mädchen: 94 %) notierten altersadäquate Videospieletitel. Somit ist die Nutzung von altersinadäquaten Videospielen bei den Mädchen kaum relevant (Gewaltspiele sind per se uninteressant), bei den Jungen sind es 40 Prozent, die für ihre Altersstufe nicht geeignete Videospiele spielen. Bis zum Ende der fünften Klasse ist vor allem für die Jungen eine deutliche Zunahme des Spielens von Videospielen "ab 16 Jahren" und "ab 18 Jahren" zu beobachten, bei den Mädchen für die Videospiele "ab 16 Jahren". So geben am Ende der fünften Klasse 26 Prozent der Jungen sowie 7 Prozent der Mädchen, die ein Spiel nannten (21 % nannten gar keine Lieblingsspiele²), mindestens ein Lieblingsspiel mit einer USK-Alterseinstufung "ab 16 Jahren" an und neun Prozent der Jungen sowie ein Prozent der Mädchen ein Spiel mit einer USK-Alterseinstufung "ab 18 Jahren". Die übrigen 59 Prozent der Schülerinnen und Schüler (Jungen: 38 %, Mädchen: 87 %) nannten altersadäquate Videospieletitel. Somit wird die Nutzung von altersinadäquaten Videospielen bei den Mädchen mit dem Alter relevanter, bei den Jungen sind es nun bereits fast zwei Drittel (62 %), die für ihre Altersstufe nicht geeignete Videospiele spielen. Der Geschlechterunterschied in der Gewaltmediennutzung im Bereich der Videospiele zeigt sich folglich am deutlichsten bei Betrachtung der einzelnen Spieletitel.

3.3 Zusammenhang Mediennutzung mit weiteren Variablen

Um einen ersten Eindruck zur differenziellen Bedeutung der einzelnen (Persönlichkeits-) Variablen³ für Gewaltdelinquenz im Zusammenspiel mit Gewaltmedienrezeption zu bekommen, wurden zunächst quer- sowie längsschnittliche bivariate Korrelationen zwischen den einzelnen Variablen und Gewaltdelinquenz sowie den unterschiedlichen Medienvariablen berechnet (siehe Tabelle 1).

Tabelle 1: Korrelationsmatrix: Mediennutzung (Videospiele 3., 4. und 5. Klasse) und Sozialverhalten (4. und 5. Klasse).

	Videospiele						Gewaltdelinquenz	
	Nutzungszeiten			Inhalte			4. Klasse	5. Klasse
	3. Klasse	4. Klasse	5. Klasse	3. Klasse	4. Klasse	5. Klasse		
4. Klasse								
Empathie	-.23**	-.18**	-.20**	-.18**	-.22**	-.17**	-.15**	-.10*
Impulsivität	.05	.10**	.08 [†]	.08 [†]	.03	.04	.22**	.13**
Häusliche Gewalt	.09*	.09*	.02	.02	.01	.04	.05	.05
Del. Freunde	.10**	.18**	.09*	.16**	.18**	.15**	.44**	.25**
Gewaltdelinquenz	.07 [†]	.19**	.19**	.14**	.15**	.12*		.33**
5. Klasse								
Empathie	-.17**	-.13**	-.22**	-.19**	-.18**	-.16**	-.16**	-.22**
Impulsivität	.10*	.09*	.08*	.17**	.13**	.15**	.18**	.25**
Risikosuche	.12**	.08 [†]	.18**	.16**	.25***	.14**	.26**	.36**
SDQ Hyperaktivität	.06	.06	.12**	.15**	.11*	.13**	.16**	.24**
Häusliche Gewalt	.05	.11**	.03	.02	.08 [†]	.01	.15**	.17**
Del. Freunde	.15**	.19**	.14**	.08 [†]	.13**	.10*	.26**	.45**
Gewaltdelinquenz	.04	.22**	.11**	.05	.18**	.14**	.33**	

Anmerkung: * $p < .05$, ** $p < .01$, [†] $p < .10$.

Mediennutzung: Bezüglich der konsumierten Medieninhalte zeigen sich für das Videospielen konsistent quer- wie auch längsschnittliche Zusammenhänge (zwischen $r = .05$ und $r = .18$) mit einer selbst berichteten Gewaltdelinquenz. Dies bedeutet, dass diejenigen Kinder, die altersinadäquate Videospiele spielen oder gespielt haben öfters über eine eigene Gewalttäterschaft berichten (Baier, 2008; vgl. Lösel & Bliesener, 2003; Mößle, et al., 2007). Ein ähnlicher Zusammenhang (zwischen $r = .04$ und $r = .22$) ist auch für die Nutzungszeiten von Videospiele zu beobachten.

Empathie: Für die Fähigkeit, den Gefühlszustand einer anderen Person wahrzunehmen und stellvertretend zu erleben, zeigen sich zunächst deutliche Beziehungen mit allen gemessenen Medienvariablen. Sowohl ein inhaltlich als auch ein zeitlich exzessiver Medienkonsum geht mit einer verminderten Empathiefähigkeit der befragten Kinder im Quer- wie im Längsschnitt einher, wobei für die Nutzungszeiten zum Teil höhere Zusammenhänge berichtet werden können. Des weiteren zeigt sich auch ein korrelativer Zusammenhang mit der Gewaltdelinquenz der Kinder (vgl. Stadler, et al., 2004), mit stärkeren quer- als längsschnittlichen Zusammenhängen.

Impulsivität: In der vierten Klasse lassen sich kaum statistisch bedeutsame Zusammenhänge zwischen den einzelnen Medienvariablen und dem Persönlichkeitsfaktor Im-

pulsivität beobachten. Lediglich die Querschnittskorrelationen mit den Nutzungszeiten weisen in die Richtung, dass eine mangelnde Voraussicht eigener Handlungskonsequenzen sowie eine Orientierung an sofort verfügbaren positiven Konsequenzen eigener Handlungen zusammen mit einer höheren Gewaltdelinquenz auftritt. In der fünften Klasse zeigen sich wiederum deutliche Beziehungen mit allen gemessenen Medienvariablen in derselben Richtung. Vor allem die konsumierten Inhalte scheinen hierbei eine bedeutendere Rolle zu spielen. Wie in der Literatur berichtet (vgl. Farrington, 2000; Kagan & Zentner, 1996; Loeber & Farrington, 2000; Moffit & Caspi, 2001; vgl. Stadler, et al., 2004; White, et al., 1994), findet sich auch für diese Kinderstichprobe ein deutlicher Zusammenhang (von $r = .13$ bis $r = .25$) zwischen der gemessenen Impulsivität und Gewaltdelinquenz.

Risikosuche: Die Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben, steht sowohl im Quer- wie auch im Längsschnitt mit einem häufigeren Konsum altersinadäquater und gewalthaltiger Inhalte in Zusammenhang. Die Nutzungszeiten von Videospiele sind ebenfalls von Bedeutung. Sehr deutliche Korrelationen zeigen sich wiederum für den Zusammenhang der Risikosuche mit Gewaltdelinquenz, diesbezüglich, dass risikofreudige Kinder öfters gewalttätig werden (vgl. Baier, 2008; Mößle, et al., 2007; Wilmers, et al., 2002).

Hyperaktivität: Hyperaktivität steht vorerst mit einem häufigeren Konsum altersinadäquater und gewalthaltiger Medieninhalte in Zusammenhang. Die Nutzungszeiten erreichen hingegen nur im Querschnitt statistische Bedeutsamkeit. Wegen einer gewissen Überschneidung mit dem Konstrukt Impulsivität verwundert ein beobachteter Zusammenhang mit der selbst berichteten Gewaltdelinquenz kaum.

Viktimisierung: Für das Konstrukt häusliche Gewalt⁴ können nur vereinzelt bedeutsame Korrelationen mit den Medienvariablen gefunden werden. Berichten die Kinder aber von schwerer Züchtigung oder Misshandlung durch ihre Eltern, geht dies, zumindest in der fünften Klasse, mit einer erhöhten Gewalttäterschaft einher. Wurden die Kinder selbst Opfer einer Gewalttat, hängt dies nicht nur mit einem erhöhten Gewaltmedienkonsum zusammen, sondern auch (insbesondere im Querschnitt) mit einer erhöhten Gewalttäterschaft. Ein Zusammenhang der insbesondere für jugendliche Stichproben bereits des öfteren berichtet wurde (vgl. Rabold & Baier, 2008; zum näheren Zusammenhang siehe auch Abbildung 4).

Delinquenter Freundeskreis: Die Zugehörigkeit zu einem Kreis delinquenter Freunde zeigt die deutlichsten korrelativen Zusammenhänge mit einer eigenen Gewalttäterschaft. Zudem zeigen sich auch hier im Quer- wie im Längsschnitt Zusammenhänge mit einer problematischen Mediennutzung.

3.4 Einflussvariablen auf Gewaltdelinquenz – ein Risikomodell

Sowohl zwischen der (häufigen) Nutzung von Mediengewaltinhalten und Gewaltdelinquenz als auch zwischen Gewaltdelinquenz und weiteren (Persönlichkeits-) Variablen, wie Empathie, Impulsivität, aufbrausendes Temperament, Risikosuche, Elterngewalt und der Zugehörigkeit zu einem delinquenten Freundeskreis, finden sich demnach deutliche quer- wie längsschnittliche korrelative Zusammenhänge. Da die verschiedenen Mediennutzungsvariablen (Zeit bzw. Inhalt, Fernsehen bzw. Videospiele) aber auch (zum Teil stärker) mit diesen (Persönlichkeits-) Variablen korrelieren, wurde, um diesem Zusammenhängen gerecht zu werden, ein Strukturgleichungsmodell berechnet (siehe Abbildung 4).

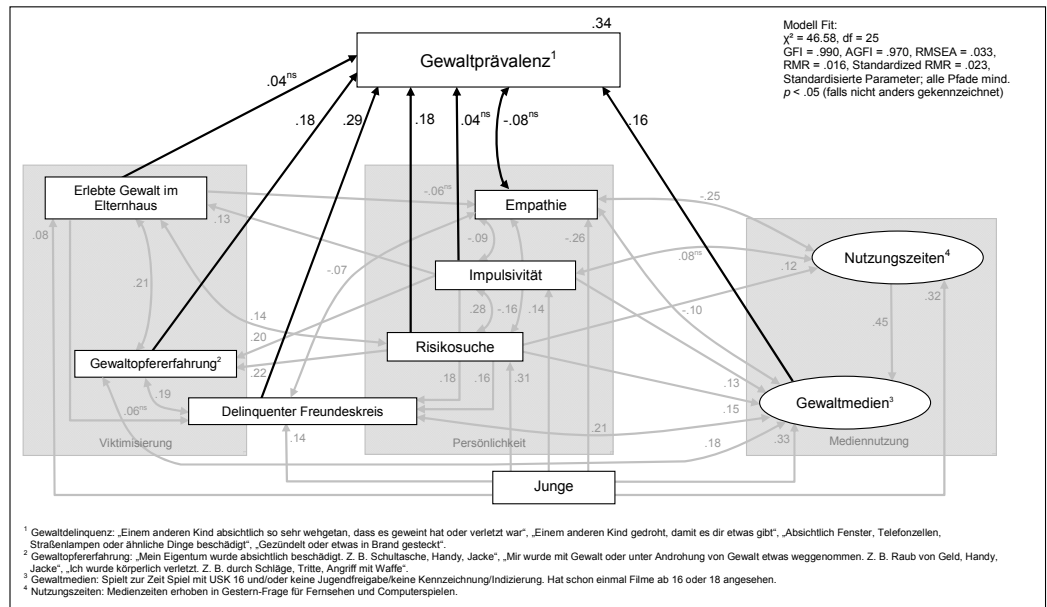


Abbildung 4: Strukturgleichungsmodell zur Erklärung von Gewaltdelinquenz (5. Klasse).

Maßgabe bei der Entwicklung dieses Modells war die Beschreibung eines kausalen Zusammenhangs zwischen der Nutzung gewalthaltiger Videospiele bzw. gewalthaltiger Fernsehinhalte und Gewaltdelinquenz unter Einbeziehung wichtiger – aus der Literatur bekannter – Einflussfaktoren auf gewalttätiges Verhalten.

Das gewählte Modell weist eine gute Passungsgüte zu den Daten auf und zeigt unter Kontrolle der Persönlichkeitsmerkmale einen schwachen bis mittleren Einfluss gewalthaltiger bzw. altersinadäquater Mediennutzung auf die Gewaltdelinquenz der Grundschüler. Es ergibt sich ferner, dass es vornehmlich Jungen sind, die ein derartiges Nutzungsprofil aufweisen. Zudem steht die Nutzung solcher Spiele im Zusammenhang mit einer verminderten Empathiefähigkeit⁵, einer erhöhten Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben (Risikosuche) und einer mangelnden Voraussicht eigener Handlungskonsequenzen sowie einer Orientierung an sofort verfügbaren positiven Konsequenzen eigener Handlungen (Impulsivität). Höhere Nutzungszeiten bedingen zwar eine deutlich häufigere Nutzung von Gewaltmedien, haben aber, wie es die bivariaten Korrelationen vermuten ließen, auf den ersten Blick keine eigenständige Erklärungskraft für delinquentes Verhalten. Da die Mediennutzungszeiten aber deutlich stärker mit einer verminderten Empathiefähigkeit der Kinder korrelieren als die Gewaltmediennutzung, tragen hohen Nutzungszeiten über diesen Pfad (neben dem Pfad über Gewaltmediennutzung) dennoch substantiell zur Erklärung delinquenten Verhaltens bei. Kinder, die viele Stunden täglich in digitalen Welten verbringen, scheinen, unabhängig vom gewählten Inhalt, eine unterentwickelte Empathiefähigkeit zu haben (vgl. Kleimann & Möhle, 2008).

Im Bereich der Persönlichkeitsvariablen haben nur eine verminderte Empathiefähigkeit sowie eine erhöhte Neigung, Spannung und Abenteuer durch riskante und aufregende Tätigkeiten zu erleben (Risikosuche) eine eigenständige Erklärungskraft für Gewaltdelinquenz. Beides sind Bereiche, in denen vor allem Jungen auffällig werden; so haben diese eine deutlich geringere Empathiefähigkeit sowie deutlich höhere Werte auf der

Skala Risikosuche. Der in der Literatur berichtete starke direkte Zusammenhang von Impulsivität und Delinquenz (vgl. Farrington, 2000; Kagan & Zentner, 1996; Loeber & Farrington, 2000; Moffit & Caspi, 2001; vgl. Stadler, et al., 2004; White, et al., 1994) konnte in diesem Modell jedoch nicht bestätigt werden. Impulsivität fungiert vielmehr als moderierende Hintergrundvariable, die mit allen anderen im Modell enthaltenen Variablen schwache bis mittlere korrelative oder kausale Zusammenhänge aufweist, – die stärksten mit einer erlebten Viktimisierung und einem delinquenten Freundeskreis.

Ein weiterer entscheidender Einflussfaktor für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens ist das soziale Umfeld der Kinder (vgl. Baier, 2008; Mößle, et al., 2007; Wilmers, et al., 2002). Zentral sind hier die Rollen von Elternhaus und Peergroup. Mit der Zugehörigkeit zu einem Kreis delinquenter Freunde, der sich als der wichtigste erklärende Faktor für Gewaltdelinquenz von Kindern erweist (Mößle, et al., 2007), steigt auch die Wahrscheinlichkeit eigener Gewaltdelinquenz. Zudem gibt es einen direkten Zusammenhang zwischen Gewaltmediennutzung und einem delinquenten Freundeskreis sowie zwischen Gewaltopfererfahrung und einem delinquenten Freundeskreis. Gewaltopfererfahrung ist, neben Risikosuche, die Variable mit der zweitgrößten Erklärungskraft für Gewaltdelinquenz in diesem Modell und steht in direktem Zusammenhang mit erlebter Gewalt im Elternhaus. Dieser Zusammenhang ist zum Teil auch dadurch bedingt, dass diejenigen Kinder, die angaben, innerhalb der letzten vier Wochen vor der Befragung Opfer einer Körperverletzung geworden zu sein, diese auch im häuslichen Kontext erlebt haben können. Berichten die Kinder von schwerer Züchtigung oder Misshandlung durch ihre Eltern, hat dies keine direkte Erklärungskraft für Gewaltdelinquenz, kann aber, wie die Persönlichkeitseigenschaft Impulsivität, als moderierender Hintergrundfaktor betrachtet werden (vgl. Mößle, et al., 2007). Zwar liefert das Querschnittsmodell keinen einschlägigen Beweis für die kausale Wirkrichtung von Mediennutzung auf Gewaltdelinquenz, jedoch kann somit die Gewaltmediennutzung (neben anderen) als eigenständiger einflussreicher Faktor identifiziert werden.

3.5 Längsschnittlicher Zusammenhang zwischen Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz

Die genannten Querschnittsbefunde zeigen deutliche Zusammenhänge zwischen Gewaltdelinquenz und der Nutzung von Mediengewaltinhalten im Kindesalter, wie sie bereits in der *KFN-Schülerbefragung 2005* für das Jugendalter berichtet wurden (vgl. Mößle, et al., 2007). Ziel der weiteren Ausführungen soll es sein, anhand der Längsschnittdaten empirisch begründete Aussagen über die genaue Richtung dieser Zusammenhänge zu machen und dabei weitere Einflussfaktoren, die bei der Genese von Kinder- und Jugendgewalt eine wichtige Rolle spielen, zu berücksichtigen. In der Korrelationsmatrix aus Tabelle 1 wurden diese Variablen bereits in Beziehung gesetzt. Im Querwie auch im Längsschnitt zeigten vor allem die Variablen delinquenter Freundeskreis, Gewaltopfererfahrung, Elterngewalt, Gewaltmediennutzung und Empathie statistisch bedeutsame Zusammenhänge mit Gewaltdelinquenz. Deren Wirkrichtung und gegenseitige Abhängigkeit konnten bereits in Abbildung 4 in einem Querschnittsmodell modelliert werden. Zur Bestimmung der Vorhersagekraft der einzelnen Variablen über die Messzeitpunkte hinweg wurde eine binär logistische Regression mit dem Kriterium Gewaltdelinquenz (Ja/Nein) berechnet (siehe Tabelle 2). Folgende Variablen gingen dabei als Prädiktoren in die Gleichung ein (Methode Einschluss): Spielen altersinadäquater Videospiele (USK 12/16/18), gemessen zu Beginn der dritten Klasse sowie am Ende der dritten, der vierten und fünften Klasse; Betrachten gewalthaltiger Filme (FAB 16/18), gemessen zu Beginn der dritten Klasse sowie am Ende der dritten, der vierten und fünf-

ten Klasse; Empathiefähigkeit und Impulsivität, gemessen am Ende der vierten und fünften Klasse; delinquenter Freundeskreis, gemessen am Ende der vierten und fünften Klasse; erlebte Gewalt im Elternhaus (Züchtigung oder Misshandlung), gemessen am Ende der vierten und fünften Klasse.

Tabelle 2: Logistische Regression (Gewaltdelinquenz 5. Klasse)

Variable	B	SE B	Exp(B)	95%-Konfidenz-IV	
				Unterer Wert	Oberer Wert
3. Klasse (1. Halbjahr) – 8; 11 Jahre					
USK 12/16/18	1.00*	.45	2.73	1.13	6.59
FAB 16/18	.16 ^{ns}	.36	1.17	.58	2.36
3. Klasse – 9; 6 Jahre					
USK 12/16/18	-.31 ^{ns}	.46	.73	.30	1.81
FAB 16/18	-.59 ^{ns}	.37	.55	.27	1.15
4. Klasse – 10; 5 Jahre					
USK 12/16/18	.06 ^{ns}	.41	1.06	.47	2.39
FAB 16/18	-.09 ^{ns}	.38	.91	.44	1.91
Empathie	.07 ^{ns}	.14	1.07	.82	1.40
Impulsivität	.05 ^{ns}	.13	1.05	.82	1.34
Delinquenter Freundeskreis					
keine (Referenz)					
einer	.47 ^{ns}	.39	1.59	.74	3.44
zwei bis fünf	.50 ^{ns}	.47	1.65	.66	4.10
mehr als fünf	.30 ^{ns}	.58	1.35	.44	4.17
Elterngewalt	-.58 ^{ns}	.46	.56	.23	1.39
5. Klasse – 11; 5 Jahre					
USK 12/16/18	.37 ^{ns}	.37	1.45	.70	3.00
FAB 16/18	.89*	.40	2.44	1.12	5.30
Empathie	-.41**	.12	.66	.52	.84
Impulsivität	.36**	.13	1.41	1.10	1.81
Delinquenter Freundeskreis					
keine (Referenz)					
einer	2.10**	.40	8.17	3.72	17.95
zwei bis fünf	1.91**	.45	6.72	2.78	16.23
mehr als fünf	2.41**	.71	11.11	2.76	44.75
Elterngewalt	1.31**	.49	3.71	1.42	9.70

Anmerkung: Nagelkerkes $R^2 = .43$, * $p < .05$, ** $p < .01$, B = Regressionskoeffizient, SE B = Standardfehler des Regressionskoeffizienten, Exp (B) = Odds Ratio.

Bei einer Varianzaufklärung von 43 Prozent sind es vor allem die Variablen Delinquenter Freundeskreis, erlebte Elterngewalt und die Nutzung altersinadäquater Filme, gemessen in der fünften Klasse, die einen statistisch bedeutsamen Beitrag zur Erklärung von Gewaltdelinquenz in der fünften Klasse leisten können: So ist das Risiko eines Kindes, das in seinem Elternhaus gezüchtigt oder gar misshandelt wurde, als Gewalttäter in Erscheinung zu treten, im Vergleich zu Kindern, die in einem Elternhaus ohne Gewalt aufwachsen, fast vier mal so hoch. Bei einem delinquenten Freund ist das Risiko um das Achtfache erhöht und bei mehr als fünf delinquenten Freunden um das elffache. Gleich-

zeitig verringert ein ausgeprägtes Einfühlungsvermögen sowie ein starkes Miterleben von Gefühlen und Empfindungen anderer Menschen und Lebewesen (Empathie) das Risiko einer Gewaltdelinquenz. In Bezug auf eine längsschnittliche Vorhersage zeigte sich vor allem das Spielen altersinadäquater Videospiele zu Beginn der dritten Klasse von Bedeutung. Sollten Kinder bereits zu diesem frühen Zeitpunkt (Altersdurchschnitt 8 Jahre) Videospiele spielen, die von der USK "ab 12" oder "ab 16 Jahren" freigegeben wurden, "keine Jugendfreigabe", "keine Kennzeichnung" erhalten haben oder sogar "indiziert" wurden, dann steigt ihr Risiko, in der fünften Klasse als Gewalttäter in Erscheinung zu treten, im Vergleich zu Kindern ohne diesen Gewaltmedienkonsum um das Dreifache. Der zusätzliche Konsum gewalthaltiger Medien in der vierten und fünften Klasse hat darüber hinaus keine weitere Erklärungskraft.

3.6 Wirkrichtung zwischen Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz

Zur eingehenderen längsschnittlichen Überprüfung des genauen Wirkzusammenhangs von Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz wurde ein weiteres Strukturgleichungsmodell für die beiden Messzeitpunkte (4. und 5. Klasse) berechnet, zu denen in beiden Bereichen Befragungsdaten vorlagen (siehe Abbildung 5). Gewaltmediennutzung wurde über die Nutzung altersinadäquater Videospiele ("USK 12", "USK 16", "keine Jugendfreigabe", "keine Kennzeichnung", "indiziert") operationalisiert. Gewaltdelinquenz wurde wie im obigen Querschnittsmodell über die Summe der folgenden Deliktbereiche, in denen ein Kind innerhalb der letzten 12 Monate auffällig geworden ist, definiert: Verletzen, Drohen, Sachbeschädigung, Zündeln.

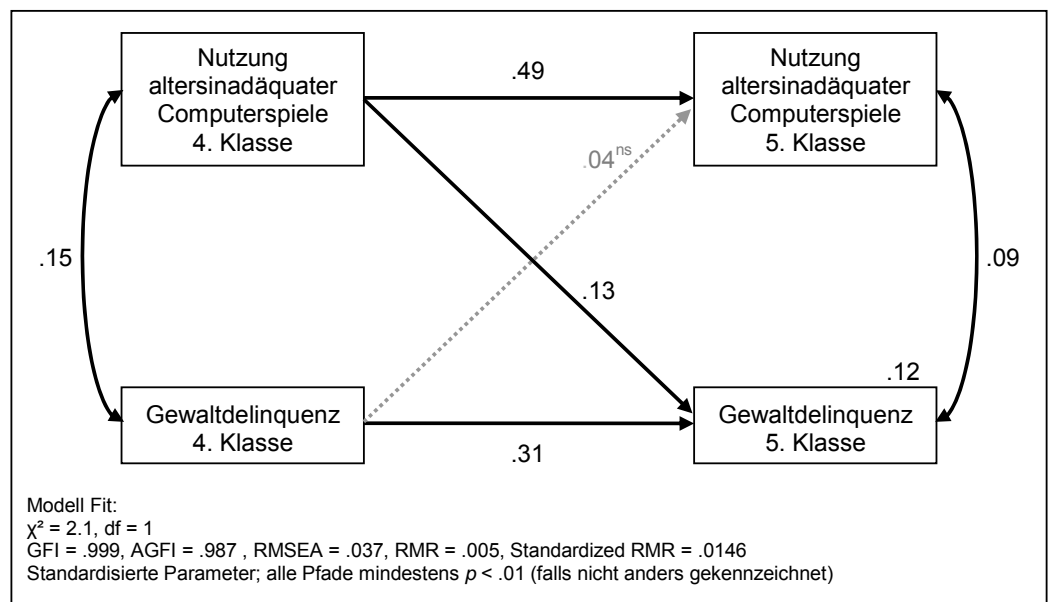


Abbildung 5: Strukturgleichungsmodell zum längsschnittlichen Zusammenhang von Nutzung altersinadäquater Videospiele und Gewaltdelinquenz.

Bei guter Passungsgüte zeigt das Modell zunächst sowohl für die vierte ($\varphi = .15$) als auch für die fünfte Klasse ($\varphi = .09$) einen querschnittlichen Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Videospiele und Gewaltdelinquenz, wobei dieser in der fünften Klasse geringer ausfällt. Über die Messzeitpunkte scheint das Spielen von gewalt-

haltigen Videospiele ($\beta = .49$) zudem das "stabilere" der beiden Merkmale zu sein (Gewaltdelinquenz $\beta = .31$). Dies ist auch wenig verwunderlich, da insbesondere im Grundschulalter noch mit einer größeren Zunahme delinquenten Verhaltens mit dem Lebensalter zu rechnen ist. Von besonderer Bedeutung sind jedoch die beiden längsschnittlichen Kreuzpfade zwischen Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz, da mit diesen über einen reinen Zusammenhang hinaus Aussagen über die Wirkrichtung möglich sind. Hier weist der Kreuzpfad zwischen Nutzung altersinadäquater Videospiele in der vierten Klasse und Gewaltdelinquenz in der fünften Klasse ($\beta = .13$) auf einen signifikanten Einfluss gewalthaltiger Videospiele auf späteres delinquentes Verhalten hin. Der Kreuzpfad von Gewaltdelinquenz in der vierten Klasse auf die Nutzung altersinadäquater Videospiele in der fünften Klasse wäre bei Integration in das Modell hingegen um das Dreifache geringer ($\beta = .04$) und statistisch nicht bedeutsam, weshalb dieser im Modell verworfen wurde. Zusammengefasst weisen die längsschnittlichen Befunde folglich auf eine verstärkende Wirkung von Gewaltvideospiele auf Gewaltdelinquenz hin. Eine Selektion in dem Sinne, dass gewaltdelinquente Kinder sich verstärkt gewalthaltige Videospiele als Unterhaltungsmedium aussuchen, kann aufgrund des Modells verworfen werden.

4 Fazit

Die beiden zu Beginn des Artikels aufgeworfenen Fragestellungen können somit eindeutig bejaht werden: Erstens lassen sich auch für das Kindesalter bedeutsame Zusammenhänge zwischen Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz beobachten. Dies wurde in Tabelle 1 und Abbildung 4 dargestellt. Darüber hinaus konnte die Wirkungsvermutung im Sinne einer Ursächlichkeit von Gewaltmediennutzung auf Gewaltdelinquenz bestätigt werden. Dies wurde im längsschnittlichen Strukturgleichungsmodell (siehe Abbildung 5) aufgezeigt. Gewaltmediennutzung kommt somit neben anderen (Persönlichkeits-) Variablen eine eigenständige, ursächliche Erklärungskraft für Gewaltdelinquenz zu.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass mit gewalthaltiger Mediennutzung im Grundschulalter ein erhöhtes Risiko für Gewaltdelinquenz einhergeht, und zwar in dem Sinne, dass Kinder, die gewalthaltige Medien nutzen, auch eher gewalthaltige Delikte verüben. Da Gewaltmediennutzung ein Einflussfaktor ist, der im Gegensatz zu Persönlichkeitseigenschaften leicht veränderbar ist, sehen wir hier einen dringend notwendigen Handlungsbedarf in Politik, schulischen Curricula und im Hinblick auf elterliche Medienerziehung.

- Kinder und Jugendliche dürfen keinen Zugang zu gewalthaltigen Medieninhalten haben. Daher müssen internationale politische Regelungen zur strengeren Prüfung der Altersfreigaben von Filmen und Videospiele eingeführt werden, die darüber hinaus auch die Einhaltung der Regelungen sichern.
- Bildungspolitische Konsequenzen sollten Implikationen für die Realisierung von schulischen Medienunterrichtseinheiten umfassen, die einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien fördern. Dazu sind flächendeckende, fest in den Lehrplan integrierte Medienerziehungskonzepte von der ersten bis zur letzten Schulklasse, im Unterricht umzusetzen.
- Um die Mediennutzung zu Hause altersgerechter zu gestalten soll Elternarbeit geleistet werden, indem Eltern über negative Wirkungen von Medien aufgeklärt und dazu er-

mutigt werden, ihre Medienerziehung, insbesondere in Bezug auf Videospiele, zu verschärfen, um ihre Kinder vor den negativen Konsequenzen des übermäßigen und altersinadäquaten Medienkonsums zu bewahren. Besondere Aufmerksamkeit gilt sozial schwächeren Familien, für die Hilfsangebote in Form von Ganztagschulen notwendig sind. Durch gewährleistete Nachmittagsbetreuung kann insbesondere im jüngeren Alter eine Reduktion altersinadäquater Mediennutzung erzielt werden. Darüber hinaus könnten allgemeine Elterntrainings, welche die Erziehungskompetenz stärken, für diese Zielgruppe eine Reduktion der Elterngewalt als Mittel zur Durchsetzung von Erziehungszielen erreichen.

- Zusätzlich sollten Eltern nachdrücklich dazu ermutigt werden, eine abwechslungsreiche Freizeitgestaltung ihrer Kinder zu fördern, in der altersgerechte Mediennutzung einen ausgewogenen Stellenwert einnimmt und Gewaltmediennutzung überhaupt keinen Platz mehr hat. Eine abwechslungsreiche Nachmittagsgestaltung kann durch die Einführung von Ganztagschulen mit reichhaltigen Angeboten für alle Kinder gewährleistet werden – insbesondere für Kinder aus sozial schwächeren Familien.

Dr. Thomas Mößle ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) in Hannover und leitet das Projekt »Mediennutzung und Schulleistung«. Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der Medienwirkungs- und Mediensozialisationsforschung von Kindern und Jugendlichen sowie medialer Einflüsse auf die kognitive Leistungsfähigkeit und das Gedächtnis.

Christina Roth arbeitet als Diplom-Psychologin im Projekt *Berliner Längsschnitt Medien* des KFN und in einer Familien- & Erziehungsberatungsstelle der Region Hannover.

Endnoten:

- 1 Nachfolgend wird "Videospiele" als Oberbegriff, stellvertretend für Computer- und Videospiele, benutzt.
- 2 Am Ende der dritten Klasse nannten 28 % der teilnehmenden Kinder, am Ende der vierten Klasse 19 % gar keine Lieblingsspiele.
- 3 Die meisten dieser Variablen wurden erst ab der vierten Klasse erhoben.
- 4 In der vierten Klasse gaben insgesamt 16 % der Kinder an, schwer gezüchtigt worden zu sein, 4 % wurden nach eigenen Angaben misshandelt. In der fünften Klasse gaben insgesamt 13 % der Kinder an, schwer gezüchtigt worden zu sein, wiederum 4 % wurden nach eigenen Angaben misshandelt.
- 5 Sämtliche Pfade für Empathie wurden als Korrelationen modelliert, da für dieses Konstrukt immer von einer gegenseitigen Beeinflussung ausgegangen wird.

Der Beitrag wurde im Peer-Review-Verfahren auf Wissenschaftlichkeit geprüft.

Literatur:

Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents*. New York: Oxford University Press.

Arbeitsgruppe Deutsche Child Behavior Checklist (Hrsg.). (1993). *Lehrerfragebogen über das Verhalten von Kindern und Jugendlichen; deutsche Bearbeitung der Teacher's Report Form (TRF) der Child Behavior Checklist*. Bearbeitet von M. Döpfner und P. Melchers. Köln: Arbeitsgruppe Kinder-, Jugend- und Familiendiagnostik.

Arbeitsgruppe Deutsche Child Behavior Checklist (Hrsg.). (1998). *Elternfragebogen über das Verhalten von Kindern und Jugendlichen; deutsche Bearbeitung der Child Behavior Checklist (CBCL/4-18)*. Bearbeitet von M. Döpfner, J. Plück, S. Bölte, K. Lenz, P. Melchers & K. Heim. Köln: Arbeitsgruppe Kinder-, Jugend- und Familiendiagnostik.

Baier, D. (2008). *Entwicklung der Jugenddelinquenz und ausgewählter Bedingungsfaktoren seit 1998 in den Städten Hannover, München, Stuttgart und Schwäbisch Gmünd*. KFN-Forschungsberichte Nr. 104. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42(4), 532-539.

Farrington, D. P. (2000). Psychosocial predictors of adult antisocial personality and adult convictions. *Behavioral Sciences and the Law*, 18(5), 605-2000.

Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-40.

Kagan, J., & Zentner, M. (1996). Early childhood predictors of adult psychopathology. *Harvard Review of Psychiatry*, 3(6), 341-350.

Kleimann, M., & Mößle, T. (2008). The Logs of Eliza and Other Media Stories. Behavioral and Developmental Effects of a School Based Media Education Program – Berlin Longitudinal Study Media. *International Journal of Behavioral Development*, 32(6), Supplement 2 (54), 55-59.

Kunczik, M., & Zipfel, A. (2004). *Medien und Gewalt*. Osnabrück: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Loeber, R., & Farrington, D. P. (2000). Young children who commit crime: epidemiology, developmental origins, risk factors, early interventions, and policy implications. *Development and Psychopathology*, 12(4), 737-762.

Lösel, F., & Bliesener, T. (2003). *Aggression und Delinquenz unter Jugendlichen. Untersuchungen von kognitiven und sozialen Bedingungen*. Neuwied: Luchterhand.

Merz-Abt, T. (2009). Killerspiele und ihre Herausforderung für Schule und Eltern. Theoretische Reflexion und medienpädagogische Handlungsempfehlungen. In: *Medienheft*, 05. Juni 2009: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d09_Games_Merz-AbtThomas.pdf

Moffit, T. E., & Caspi, A. (2001). Childhood predictors differentiate life-course persistence and adolescence-limited antisocial pathways among males and females. *Development and Psychopathology*, 13(2), 355-375.

Mößle, T., Kleimann, M., & Rehbein, F. (2007). *Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität* (1. Aufl. ed. Vol. 33). Baden-Baden: Nomos.

Rabold, S., & Baier, D. (2008). Gewalt und andere Formen abweichenden Verhaltens in Förderschulen für Lernbehinderte. *Zeitschrift für Pädagogik*, 54(1), 118-141.

Rauer, W., & Schuck, K. D. (2003). FEES 3-4. Fragebogen zur Erfassung emotionaler und sozialer Schulerfahrungen von Grundschulkindern dritter und vierter Klassen. Göttingen: Hogrefe.

Stadler, C., Janke, W., & Schmeck, K. (2004). *IVE: Inventar zur Erfassung von Impulsivität, Risikoverhalten und Empathie bei 9- bis 14-jährigen Kindern*. Göttingen: Hogrefe.

Weiß, R. H. (1998). *Grundintelligenztest Skala 2 (CFT 20) mit Wortschatztest (WS) und Zahlenfolgetest (ZF)*. Göttingen: Hogrefe.

White, J. L., Moffit, T. E., Caspi, A., Bartusch, D. J., Needles, D. J., & Stouthamer-Loeber, M. (1994). Measuring impulsivity and Examining its Relationship to Delinquency. *Journal of Abnormal Psychology*, 103(2), 192-205.

Wilmers, N., Enzmann, D., Schaefer, D., Herbers, K., Greve, W., & Wetzels, P. (2002). *Jugendliche in Deutschland zur Jahrtausendwende: Gefährlich oder gefährdet?* Baden-Baden: Nomos.