

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

Interaktive Unterhaltungsmediennutzung
Wann Zeiten und Inhalte zum Problem werden (können)

Florian Rehbein (Dipl.-Psych.)

1: Allgemeine Nutzungsparameter

Schülerbefragung 2005 (Kinder)

Stichprobe	Anzahl	Anteil in %
Gesamt	5.529	100
männlich	2.759	49,9
Migranten	1360	21,6

+ 14.301 Jugendliche 9. Schulklassen (MW Alter = 15.1)

Alter (M)	Schulklasse
10,31	4.

Rücklaufquote: 86 %
(basierend auf Nettostichprobe)

Schülerbefragung 2007/08 (Jugendliche)

Stichprobe	Anzahl	Anteil in %
Gesamt	44.610	100
männlich	22.545	51,3
Migranten	11.680	26,2
Förder-/ Hauptschule	10.812	26,8
IHR/ Real-/ Gesamtschule	19.988	43,4
Gymnasium/ Waldorf	13.810	29,8

Rücklaufquote: 88 %
(basierend auf Nettostichprobe)

Geräteausstattung Vorschulalter (2003)

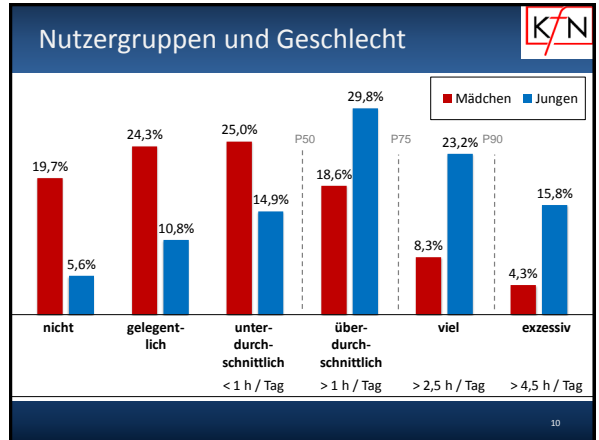
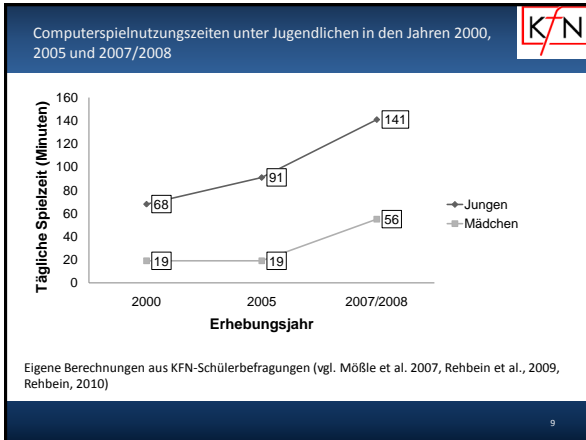
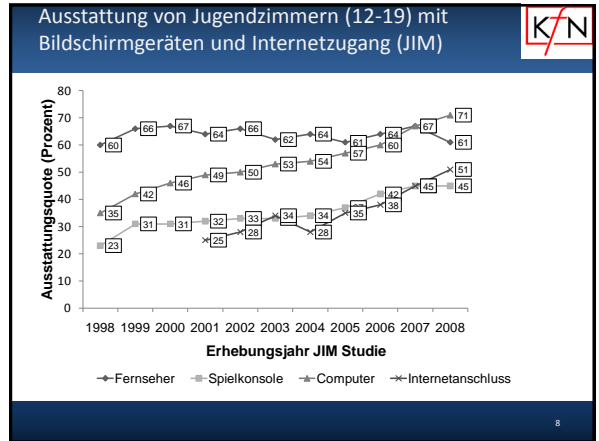
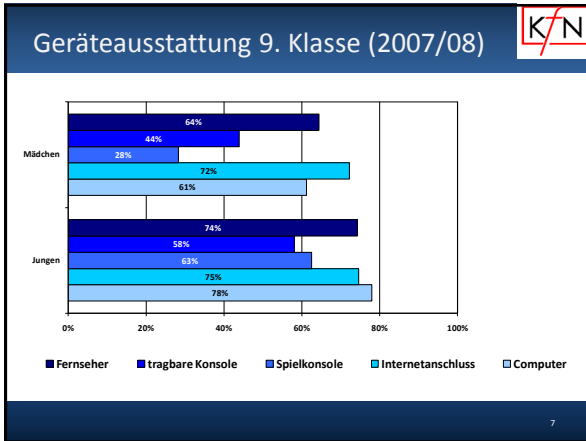
Autoren (Jahr)	Stichprobe / Erhebungsjahr	n	Alter	TV	Konsole	PC
Feierabend & Mohr (2004)	KIM Sonderschwerpunkt Erhebungsjahr: 2003	N = 245 (Eltern)	2 - 3 4 - 5	4 % 10 %	6 % 6 %	0 % 6 %

Kleinkinder im Alter von 2 bis 3 Jahren verbringen bereits täglich 77 Minuten mit dem Fernsehen!

Computerspielen weist im Vorschulalter so gut wie keine Relevanz auf (2003)

Geräteausstattung 4. Klasse (2005)

Kategorie	Fernseher	Computer	Spielkonsole
Mädchen	30,5%	31,7%	15,6%
Jungen	41,8%	40,5%	38,1%



Lieblingsspiele der Mädchen

Rang	Titel*	Genre	USK**	Häufigkeit	Anteil in %
1	Die Sims	Simulation	0	4853	22,6
2	Singstar	Partyspiel	0	1471	6,8
3	Need for Speed	Rennspiel	0-12	1042	4,8
4	Solitaire	Denkspiel	0	779	3,6
5	Super Mario	Geschicklichkeit	0-6	620	2,9
6	Grand Theft Auto	Genremix	16-18	532	2,5
7	Counterstrike	Shooterspiel	16-18	513	2,4
8	FIFA (Fußball)	Sportspiel	0	291	1,4
9	Tomb Raider	Action-Adventure	12-16	273	1,3
10	World of Warcraft	MMORPG	12	272	1,3

*: Spielserie mit mehreren Folgen /Addons
 **: unterschiedliche Einstufungen einzelner Titel einer Serie

Lieblingsspiele der Jungen

Rang	Titel*	Genre	USK**	Häufigkeit	Anteil in %
1	Counterstrike	Shooterspiel	16-18	6110	27,0
2	FIFA (Fußball)	Sportspiel	0	3647	16,1
3	Need for Speed	Rennspiel	0-12	2581	11,4
4	Grand Theft Auto	Genremix	16-18	2277	10,1
5	World of Warcraft	MMORPG	12	2222	9,8
6	Call of Duty	Shooterspiel	18	1766	7,8
7	Battlefield	Shooterspiel	16	1161	5,1
8	Warcraft	Strategiespiel	12	1118	4,9
9	Pro Evolution Soccer	Sportspiel	0	1092	4,8
10	Guild Wars	MMORPG	12	601	2,7

*: Spielserie mit mehreren Folgen /Addons
 **: unterschiedliche Einstufungen einzelner Titel einer Serie

Altersinadäquate Computerspiele

Vierklässler/innen (Alter ca. 10 Jahre)

Erfahrungen mit Spielen ab 16

33,5 Prozent aller befragten westdeutschen Kinder haben nach eigenen Angaben schon einmal ein Spiel ab 16 gespielt. (Mädchen: 16,7 %; **Jungen: 50,1%**)

Erfahrungen mit Spielen ab 18

18,0 Prozent aller befragten westdeutschen Kinder haben nach eigenen Angaben schon einmal ein Spiel ohne Jugendfreigabe (ab 18) gespielt. (Mädchen: 7,2 %; **Jungen: 28,9%**)

Zurzeit gespielte Spiele ab 16 oder 18

12,2 Prozent der befragten westdeutschen Kinder spielte zum Befragungszeitpunkt ein Spiel ab 16 oder 18 (Mädchen: 3,0 %; **Jungen: 21,3%**)



Altersinadäquate Computerspiele

Neuntklässler/innen (Alter ca. 15 Jahre)

Erfahrungen mit Spielen ab 16

38 Prozent aller befragten Jugendlichen (inklusive Nichtspieler) spielen mindestens mehrmals monatlich Spiele ab 16 Jahren (Mädchen: 10 %; **Jungen: 65 %**)

Erfahrungen mit Spielen ab 18

27 Prozent aller befragten Jugendlichen (inklusive Nichtspieler) spielen mindestens mehrmals monatlich Spiele ab 18 Jahren (Mädchen: 5 %; **Jungen: 48%**)



Als problematische Mediennutzungsparameter gelten:

- frühe eigene Mediengeräteausstattung
- hohe Nutzungszeiten
- häufige Nutzung problematischer (gewaltbetonter) Inhalte
- geringe Medienerziehung durch die Eltern

Diese finden sich häufiger bei:

- Jungen
- Kindern aus Elternhäusern mit größerer Bildungsferne (daher auch verstärkt bei Kindern mit Migrationshintergrund)



Zwischenbilanz I:

- Die Bedeutung interaktiver Bildschirmmedien hat unter Jugendlichen in den letzten 10 Jahren deutlich zugenommen.
- Jungen haben eine höhere Medienausstattung als Mädchen. Sie sind insbesondere wesentlich häufiger mit einer eigenen Spielkonsole ausgestattet.
- Jungen nutzen häufiger Spiele, die eine hohe Beschäftigungszeit einfordern
- **Spiele ab 16 oder ab 18 Jahren** fallen bereits jüngeren Kindern und Jugendlichen in die Hände. Auch dies trifft insbesondere auf Jungen zu. Die Altersfreigaben der USK entfalten demnach keine ausreichende Wirksamkeit.
- Hinsichtlich des Spielverhaltens lassen sich **zwei Extremgruppen** ausmachen:
 - **Vielspieler** mit einer Nutzung von mehr als 2,5 Stunden täglich.
 - **Exzessivspieler** mit einer Nutzung von mehr als 4,5 Stunden täglich.
- Die Gruppen der **Vielspieler** und **Exzessivspieler** werden fast ausschließlich von männlichen Jugendlichen gebildet.

2: Computerspielabhängigkeit



17

KFN-CSAS-II (Diagnoseinstrument)



Einengung des Denkens
und Verhaltens

Negative Konsequenzen

Kontrollverlust

Entzugerscheinungen

Toleranzentwicklung

KFN- Computerspielabhängigkeitsskala-II

- 5 Dimensionen, 14 Items
- Vierstufiges Antwortformat (1 - 4)
- Range: 14 bis 56 Punkte
- Cut-off Werte für Klassifikation:
„Gefährdet“ ab 35 Punkten (2 SD)
„Abhängig“ ab 42 Punkten (3 SD)
- Itemschwierigkeit (1.23 - 1.64)
- Trennschärfen (> r= .60)
- Cronbachs Alpha = .92

F. Rehbein - Computerspielabhängigkeit im Jugendalter

18

Leitthemen

Computerspielabhängigkeit

- Diagnostik (KFN-CSAS-II)
- Belastungsindikatoren
- Prävalenz
- Risikofaktoren

19

Prävalenz Computerspielabhängigkeit

Stichprobe der Schülerbefragung 2007/08

Hochrechnung auf die Population (843.200)

Gefährdet: 23.600

2.400 Mädchen (10%)

21.200 Jungen (90%)

Abhängig: 14.300

1.300 Mädchen (9%)

13.000 Jungen (91%)

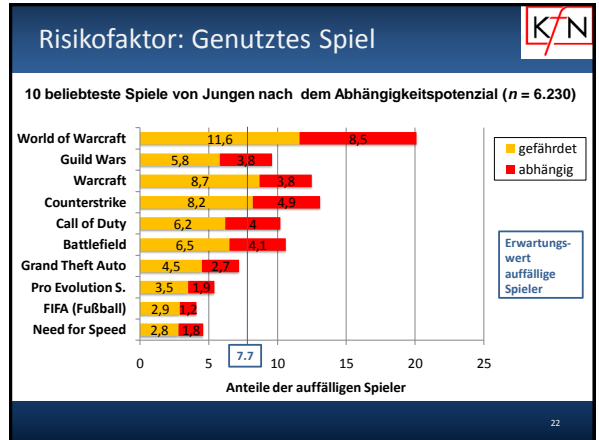
F. Rehbein - Computerspielabhängigkeit im Jugendalter 20

Belastungsindikatoren (Jungen)

Belastungsfaktoren	Kerngruppe (< 2,5 h/Tag)	Viel- & Exzessiv (> 2,5 h/Tag)	Abhängige (RW >= 42)
Primärvalidierung			
Onlinespielzeit	26 Min.	159 Min.**	188 Min.**
Offlinespielzeit	33 Min.	100 Min.**	78 Min.**
Selbsteinschätzung CSA (1-6)	M = 1.8	M = 2.4**	M = 4.8**
Schulnoten			
Deutsch	3.14	3.28**	3.46**
Mathe	3.05	3.07 ^{ns}	3.29**
Geschichte	2.83	2.92**	3.17**
Sport	2.05	2.17**	2.42**
Schulabsentismus			
Geschwänzte Schulstunden	10.1 h	10.0 h ^{ns}	18.6 h**
Mehrfachschwänzen	12.5 %	12.2 % ^{ns}	22.4 %**
Schwänzmotiv: Computerspielen	8.2 %	23.2 %**	63.8 %**
Gesundheitsbezogene Faktoren			
Schlafzeit	7.5 h	7.3 h**	6.9 h**
Aktuelle Schlafstörung	4,1 %	6,1 %**	15,1 %**
Eingeschränkt. Freizeitengagement	30,4 %	36,9 %**	44,6 %**
Häufige Selbstmordgedanken	2,4 %	3,0 % ^{ns}	12,3 %**

Angegeben ist jeweils die Abweichung von der Kerngruppe der Jungen. RW = Rohwert im KFN-CSAS-II. * p < .05, ** p < .01, ns = nicht signifikant

F. Rehbein - Computerspielabhängigkeit im Jugendalter 21



Risikomodel

Logistische Regression zur Vorhersage von Computerspielabhängigkeit (n = 4.727, Spieler)

Variablen	B	Std. Error	Exp(B)
Faktoren der Spielnutzung			
Spielen bei realweltlichen Misserfolgen	1,22**	0,10	3,39
Spielaktiv Machtausübung	0,45**	0,11	1,57
Nutzung von Onlinerollenspielen	0,58**	0,20	1,78
Nutzung von Strategiespielen	0,17 ^{ns}	0,21	1,19
Nutzung von Shooterspielen	0,06 ^{ns}	0,23	1,06
Selbstwahrnehmung in Schule und Freizeit			
Spielen als einzige Quelle von Erfolgserlebnissen	1,60**	0,32	4,94
Geringe Bildung der Eltern	-0,28**	0,14	1,72
Klasse wiederholt	0,50*	0,21	1,65
Soziodemographische Faktoren			
Männliches Geschlecht	0,39 ^{ns}	0,36	1,48
Geringe Bildung der Eltern	-0,28**	0,27	0,76
Hauptschulbesuch des Jugendlichen	0,22 ^{ns}	0,22	1,24
Psychische Faktoren			
Mangelnde Fähigkeit zur Perspektivübernahme	0,85**	0,31	2,34
Impulsivität mit negativen Handlungsfolgen	0,31**	0,12	1,36
Gewaltakzeptanz	0,27*	0,12	1,31
Zurückliegende Diagnose: ADHS	-0,02 ^{ns}	0,28	0,98
Zurückliegende Diagnose: Depression	-0,04 ^{ns}	0,41	0,96
Zurückliegende Diagnose: Angsterkrankung	0,43 ^{ns}	0,46	1,54
Schwere Elternzwang in der Kindheit	0,59**	0,30	1,81

Nagelkerkes $R^2 = ,41$

* p < .05

** p < .01

Computerspielabhängigkeit im Jugendalter 23

- ## Zusammenfassung
- Computerspielabhängige Jugendliche weisen eine erhöhte psychosoziale Belastung auf.
 - Gefährdet sind insbesondere Jugendliche, die Computerspiele zur Kompensation realer Misserfolge einsetzen und die neben dem Computerspielen kaum Erfolge aufweisen. Auch erhöhte Schulangst und Klassenwiederholungen stellen Risikoindikatoren dar. Als psychische Risikomerkmale können eine geringere soziale Kompetenz, erhöhte Impulsivität und erhöhte Gewaltakzeptanz gelten.
 - Onlinerollenspiele stellen auch multivariat betrachtet einen eigenständigen Risikofaktor für die Entwicklung einer Computerspielabhängigkeit dar.
 - Ein Anteil von etwa 2 Prozent der 15-Jährigen weist im engeren Sinne die psychischen Merkmale einer Computerspielabhängigkeit auf (Mädchen: 0,3 %, Jungen: 3 %).

3: Wirkpotential gewalthaltiger Computerspiele



25

Zugang zu Computerspielen – aktuelle Situation

- Jedes Computerspiel in Deutschland bekommt von der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) eine Altersfreigabe (keine Altersbeschränkung, ab 6, ab 12, ab 16, keine Jugendfreigabe).
- Bestimmte Titel, denen die USK ein Siegel verweigert, werden der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BpJM) vorgelegt und können nur dann indiziert werden.
- „Indiziert“ heißt NICHT „verboten“. Es gilt lediglich ein öffentliches **Werbe- und Ausstellungsverbot**. Volljährige dürfen einen indizierten Titel vollkommen legal erwerben.
- Spiele, deren Inhalt eindeutig gegen strafrechtliche Normen verstößt, können zudem staatsanwaltschaftlich beschlagnahmt werden.



Videobeispiele



Plakatwerbung für GTA IV



Plakatwerbung für GTA IV



Forschungsprojekt: „Alterseinstufungen der USK“ (Höyneck, Mößle, Kleimann, Pfeiffer & Rehbein, 2007)

Methode:

- Inhaltliche Überprüfung von 72 Computerspielen durch geschulte Analysten.
- Verwendung eines detaillierten Kriterienkatalogs.

Ergebnis:

37,1 % der Einstufungen inakzeptabel.

27,4 % der Einstufungen zumindest zweifelhaft.



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

Forschungsprojekt: „Alterseinstufungen der USK“

	USK Einstufung		
	angemessen	zweifelhaft	unangemessen
Ab 12 Jahren	30 % (3)	10 % (1)	60 % (6)
Ab 16 Jahren	34,6 % (9)	23,1 % (6)	42,3 % (11)
Ab 18 Jahren	38,5 % (10)	38,5 % (10)	23 % (6)
Spiele insgesamt	35,5 % (22)	27,4 % (17)	37,1 % (23)



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

Beispiele für Mängel in der Begutachtung von Computerspielen

- einseitige Fokussierung auf Gewaltdarstellung (z.B. Blutmenge, Splatter...)
- hochwertige Anteile (z.B. Rätsel) gleichen Gewaltpassagen aus
- nur für den Spielerfolg zwingend notwendige Handlungen bei der Begutachtung berücksichtigt
- Orientierung am medienkompetenten Kind/Jugendlichen
- geringe Transparenz und Standardisierung der Begutachtung

Organisationsstrukturelle Ursachen:

- Vertretung von Industrie- und Jugendschutzinteressen in einer Institution
- mangelnde Zusammenarbeit mit der Bundesprüfstelle
- allg. Ressourcenprobleme



Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

Frage 5: Machen gewalthaltige Computerspiele aggressiv?

Wichtig: Gewaltspiele allein machen noch keinen Gewalttäter oder Amokläufer!

Aber: Die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele...

1. begünstigt langfristig eine Desensibilisierung für Gewalt und verminderte Empathie.
2. begünstigt aggressives und vermindert prosoziales Verhalten
3. erhöht insgesamt die Wahrscheinlichkeit für Gewalttäterschaft



General Aggression Model (GAM)

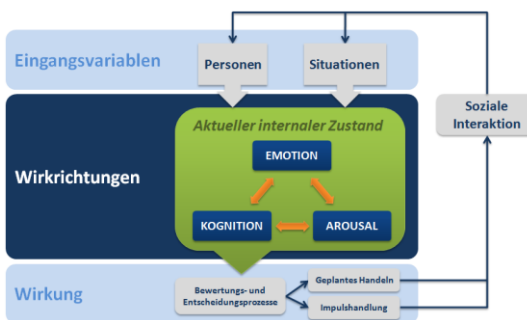
(vgl. Anderson & Dill, 2000; Bushman & Anderson, 2002)

- Kurzfristige Wirkungen -

1. Sowohl personenbezogene (z.B. aggressive Persönlichkeitsstruktur) als auch situative (z.B. gewalthaltiges Computerspiel) können den innerpsychischen Erlebniszustand unmittelbar beeinflussen.
2. Hinsichtlich des innerpsychischen Erlebniszustandes wird eine **affektive**, eine **kognitive** und eine **Arousal**komponente unterschieden.
3. Am Beispiel gewalthaltiger Computerspiele postuliert das GAM eine Erhöhung aggressiver Affekte (Gefühle), aggressiver Kognitionen (Gedanken) und des Arousal (Erregung).
4. Diese Veränderungen bilden einen **aggressionsähnlichen Zustand**, der die Wahrscheinlichkeit für konkret aggressives Verhalten in der Rezeptionssituation sowie danach (Erregungsübertragung) erhöht.



Kurzfristige Wirkungen nach dem General Aggression Model



General Aggression Model

- Langfristige Wirkungen -

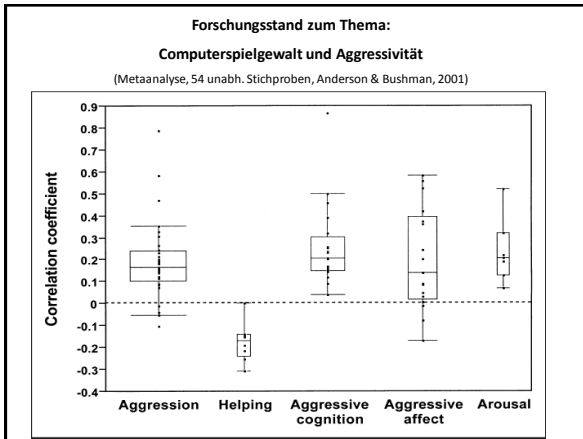
Bei ständiger Wiederholung der Gewaltrezeption führen **Lernprozesse** und **Verstärkung** über zwei wesentliche Hauptpfade zu einer **aggressiveren Persönlichkeit**:

1. **Ausdifferenzierung und Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen**
 - gewaltlegitimierende Normüberzeugungen
 - aggressive Wahrnehmungsschemata
 - feindselige Attributionstendenzen
 - aggressive Verhaltensskripte
2. **Verminderung der Sensibilität für Gewaltdarstellungen (Desensibilisierung)**

Wichtig: Implizite Lernprozesse.

Nicht bewusstseinsfähig!!!





Desensibilisierung

Desensibilisierung = Abschwächung emotionaler, kognitiver und verhaltensbezogener Reaktionen auf Gewaltdarstellungen

Phase 1: Eine typische Szene aus einem Gewaltspiel (Kopfschuss) löst noch Abneigung bzw. Ekel hervor.

Phase 2: Szenen werden als weniger unangenehm erlebt. Zuwendung erfolgt zunehmend problemlos, Spiel wird dadurch besser beherrschbar.

Phase 3: Mit Ausbleiben der Abneigungsreaktionen verändert sich zunehmend auch die Wahrnehmung und Bewertung der Gewalt. Der „Kopfschuss“ wird zur normalen und legitimen Zielerreichung innerhalb des Spiels.

Transferphase: Die Gewöhnung an die Computerspielgewalt führt auch zu schwächeren Reaktionen auf reale Gewalt (Bartholow et al., 2004; Carnagey et al., 2006).

Langfristig führt dies zu einer verminderten Empathie, einem geringeren Mitleid für Opfer realer Gewalt (vgl. Funk et al., 2004; Möller, 2006).

K/N Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Criminological Research Institute of Lower Saxony
Germany

**Längsschnittstudien:
Mediennutzung und Aggressivität**

Anderson, Gentile & Buckley, 2007 (USA)

Altersgruppe: 3 bis 5-Klässler

UV: Nutzung gewalthaltiger Computerspiele
AV: Lehrer- und Peereinschätzung physischer, verbaler und relationaler Aggressivität. Selbsteinschätzung der Anzahl körperlicher Auseinandersetzungen.

Eine höhere Nutzung von gewalthaltigen Spielen zu Beginn des Schuljahres erhöht die Wahrscheinlichkeit für physische und verbale Aggressivität am Ende des Schuljahres. Ebenfalls erhöht: Feindselige Attributionstendenzen.

Befunde bleiben auch unter Kontrolle der Aggressivität zu T1 stabil.

K/N

**Längsschnittstudien:
Mediennutzung und Aggressivität**

Möller & Krahe, 2009 (Deutschland)

N = 143 Schüler (T₁: Alter 13 Jahre, T₂: Alter 16 Jahre)

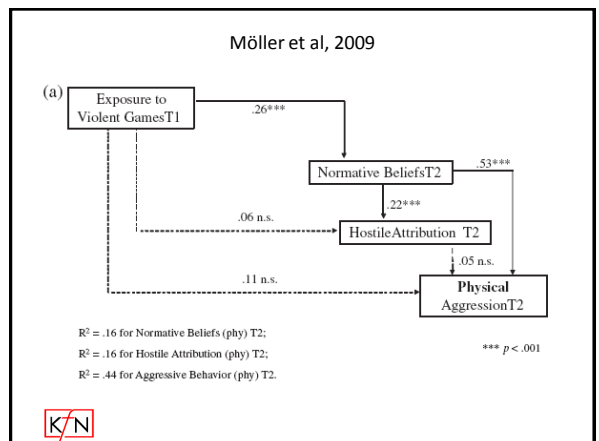
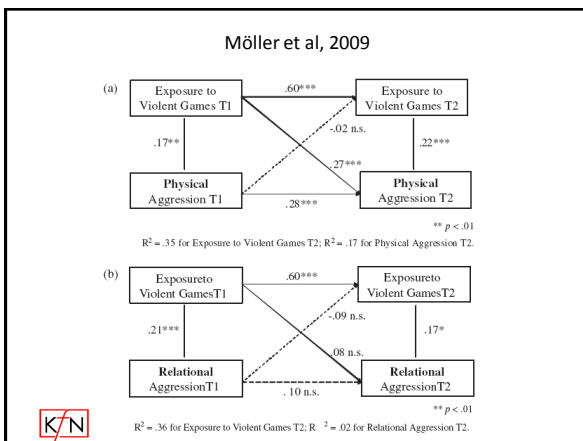
UV/AV: Gewaltspielnutzung
AV: Gewaltlegitimierende Normüberzeugungen, feindliche Attributionstendenzen, aggressives Verhalten (physisch und relational).

Bestätigung der Sozialisationshypothese, Falsifikation der Selektionshypothese:

Nutzung gewalthaltiger Spiele bedingt erhöhte physische Aggressivität 30 Monate später. Physische Aggressivität sagt umgekehrt nicht die Nutzung gewalthaltiger Spiele vorher.

Kein Einfluss gewalthaltiger Spiele auf relationale Aggressivität (Mobbing).

K/N



Eine weitere Längsschnittstudie (Hopf, Huber & Weiß, 2008)

N = 314 Schüler (T₁: Alter 12 Jahre, T₂: Alter 14,7 Jahre)

Ebenfalls Bestätigung der Sozialisationshypothese

Exposure to media violence: t1 .71 Exposure to media violence: t2

.48 .27

.46 .47

Students' violence: t1 .43 Students' violence: t2

~~K/N~~

Skala "Gewaltakzeptanz"

"Wie stark treffen Deiner Meinung nach folgende Aussagen über Gewalt zu?"
 1 – stimme gar nicht zu, 2 – stimme eher nicht zu, 3 – stimme eher zu, 4 – stimme völlig zu

Ein bisschen Gewalt gehört einfach dazu, um Spaß zu haben.
Man muss zu Gewalt greifen, weil man nur so beachtet wird.
Wenn jemand mich angreift, dann schlage ich auch zu.
Der Stärkere muss sich durchsetzen, sonst gibt es keinen Fortschritt.
Wenn ich zeigen muss, was ich drauf habe, würde ich auch Gewalt anwenden.
Ohne Gewalt wäre alles viel langweiliger.
Wenn mich jemand provoziert, dann werde ich schnell gewalttätig.
Über Gewalt schaffen Jugendliche klare Verhältnisse, Erwachsene reden doch nur rum.
Es ist völlig normal, wenn Männer sich im körperlichen Kampf mit anderen selbst beweisen wollen.
Auge um Auge, Zahn um Zahn, so ist nun mal das Leben.
Wenn ich richtig gut drauf bin, beteilige ich mich auch schon mal daran, andere „aufzumischen“.

~~K/N~~

Skala "Risikosuche"

Ich teste gerne meine Grenzen, indem ich etwas Gefährliches mache.
Ich gehe gern ein Risiko ein, einfach weil es mir Spaß macht.
Manchmal finde ich es aufregend, Dinge zu tun, die mich in Gefahr bringen können.
Aufregung und Abenteuer sind mir wichtiger als Sicherheit.

Skala "Aufbrausendes Temperament" (Aggressive Impulsivität)

Wenn ich mit jemandem wirklich Streit habe, kann ich nur schwer ruhig bleiben.
Bei einer ernsten Meinungsverschiedenheit ist es normalerweise schwer für mich, ruhig darüber zu reden, ohne mich aufzuregen.
Wenn ich mich über andere ärgere, habe ich oft mehr Lust, sie zu verletzen, als mit ihnen darüber zu reden.
Wenn ich echt wütend bin, gehen mir die Anderen besser aus dem Weg.
Ich verliere ziemlich schnell die Beherrschung.

~~K/N~~

Ursachen von Gewalt

Pfadmodell zum Einfluss von Mediennutzung auf Gewaltprävalenz
 (Quelle: Schülerbefragung 2005, 9. Jahrgangsstufe, N=14301) – nur Westdeutschland

Junge → gewalthaltige Computerspiele (.80) → Gewaltprävalenz (.13)

Modell Fit:
 CFI = 0,997
 RMSEA = 0,019
 (standardisierte Parameter)

1 Spielt zurzeit USK 16-Spiel und/oder spielt zurzeit USK-18-Spiel

~~K/N~~

Ursachen von Gewalt

Pfadmodell zum Einfluss von Mediennutzung auf Gewaltprävalenz
 (Quelle: Schülerbefragung 2005, 9. Jahrgangsstufe, N=14301) – nur Westdeutschland

Junge → gewalthaltige Computerspiele (.29) → Gewaltprävalenz (-.22)

Junge → Gewaltprävalenz (-.28)

Modell Fit:
 CFI = 0,997
 RMSEA = 0,019
 (standardisierte Parameter)

1 Spielt zurzeit USK 16-Spiel und/oder spielt zurzeit USK-18-Spiel

~~K/N~~

Ursachen von Gewalt

Pfadmodell zum Einfluss von Mediennutzung auf Gewaltprävalenz
 (Quelle: Schülerbefragung 2005, 9. Jahrgangsstufe, N=14301) – nur Westdeutschland

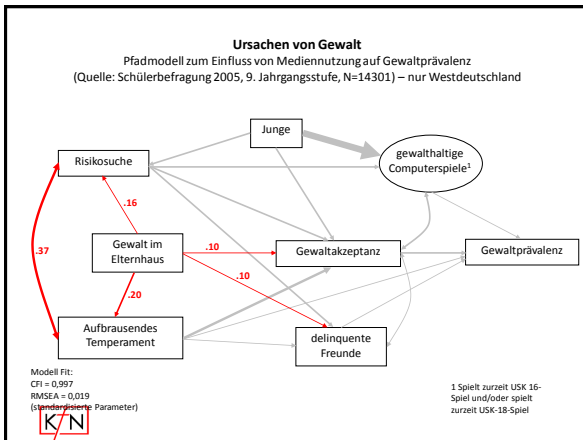
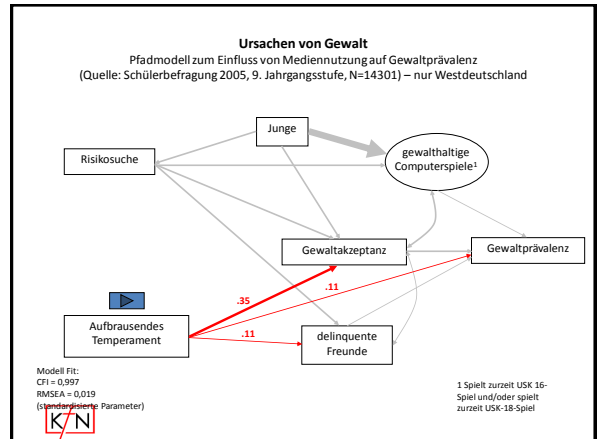
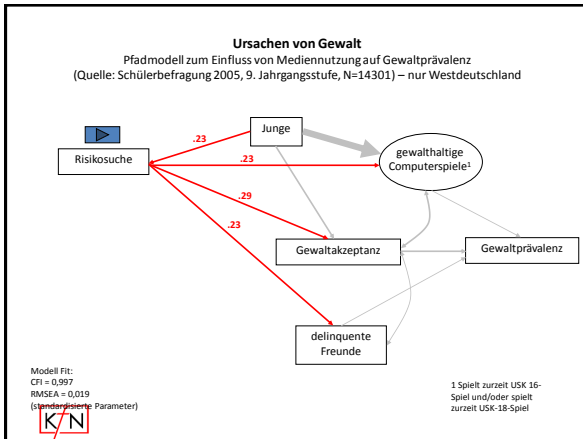
Junge → gewalthaltige Computerspiele (.20) → Gewaltprävalenz (.18)

delinquente Freunde → Gewaltprävalenz (.18)

Modell Fit:
 CFI = 0,997
 RMSEA = 0,019
 (standardisierte Parameter)

1 Spielt zurzeit USK 16-Spiel und/oder spielt zurzeit USK-18-Spiel

~~K/N~~



Zwischenbilanz

- Spiele, die extrem gewalttätig sind und ein moralisch sehr fragwürdiges Spielprinzip beinhalten, bekommen derzeit häufig Freigaben ab 16 oder ab 18 Jahren (Werbung und öffentliche Ausstellung).
- Die USK fällt insgesamt durch **zu geringe Alterseinstufungen** auf.
- Ein zunehmender Anteil interaktiver Unterhaltungssoftware wird ausschließlich online vertrieben und geht damit nahezu vollständig am klassischen Jugendmedienschutz vorbei.
- Die Forschung zeigt, dass die Nutzung gewaltthaltiger Computerspiele (als zusätzlicher Risikofaktor) die Wahrscheinlichkeit für **Aggressivität** und **Gewalttäterschaft** erhöht, die Wahrscheinlichkeit für prosoziales Verhalten vermindert und langfristig eine Desensibilisierung (Abstumpfung) für reale Gewalt begünstigt.
- Die Wirkungen gewaltthaltiger Computerspiele lassen sich dabei gut mit theoretischen Rahmenkonzeptionen wie insbesondere dem General Aggression Model in Einklang bringen.

Abschlussdiskussion: Was ist zu tun?

- **Medienpädagogischer Unterricht schon bei Grundschulern (Prävention)**
- **Entwicklung alternativer Freizeitangebote, nachmittäglicher Freizeitkultur**
- **Stärkung des Jugendmedienschutzes bei Computerspielen**
- **Verstärkte Aufklärung von Eltern und Lehrern**
- **Entwicklung von Behandlungsangeboten, z.B. bei Computerspielabhängigkeit (Intervention)**

KFN
 Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
 Criminological Research Institute of Lower Saxony
 Germany

Die Projektbeteiligten

Das Schülerbefragungsteam des KFN:

Dirk Baier (Dipl.-Soziologe)
 Susann Rabold (Soziologin, M.A.)
 Dr. Julia Simonson (Dipl.-Soziologin)

KFN

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2009).
Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter: Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale (Nr. 108).
 Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.

Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2009).
 Exzessives Computerspielen und Computerspielabhängigkeit im Jugendalter: Ergebnisse einer deutschlandweiten Repräsentativbefragung. *Die Psychiatrie*, 6, 140-146.

Florian Rehbein (Dipl.-Psych.)
rehbein@kfn.uni-hannover.de

Matthias Kleimann (Dipl.-Medienwiss.)
mkleimann@kfn.uni-hannover.de

Dr. Thomas Mößle (Dipl.-Psych.)
moesle@kfn.uni-hannover.de

