

# Ergebnisse der Schülerbefragung 2005

**Kriminologisches Forschungsinstitut  
Niedersachsen**

aus Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen  
(Möble et al. 2006, Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe, 3, 06)

inklusive Spielsequenzen aus *GTA* und *Der Pate*

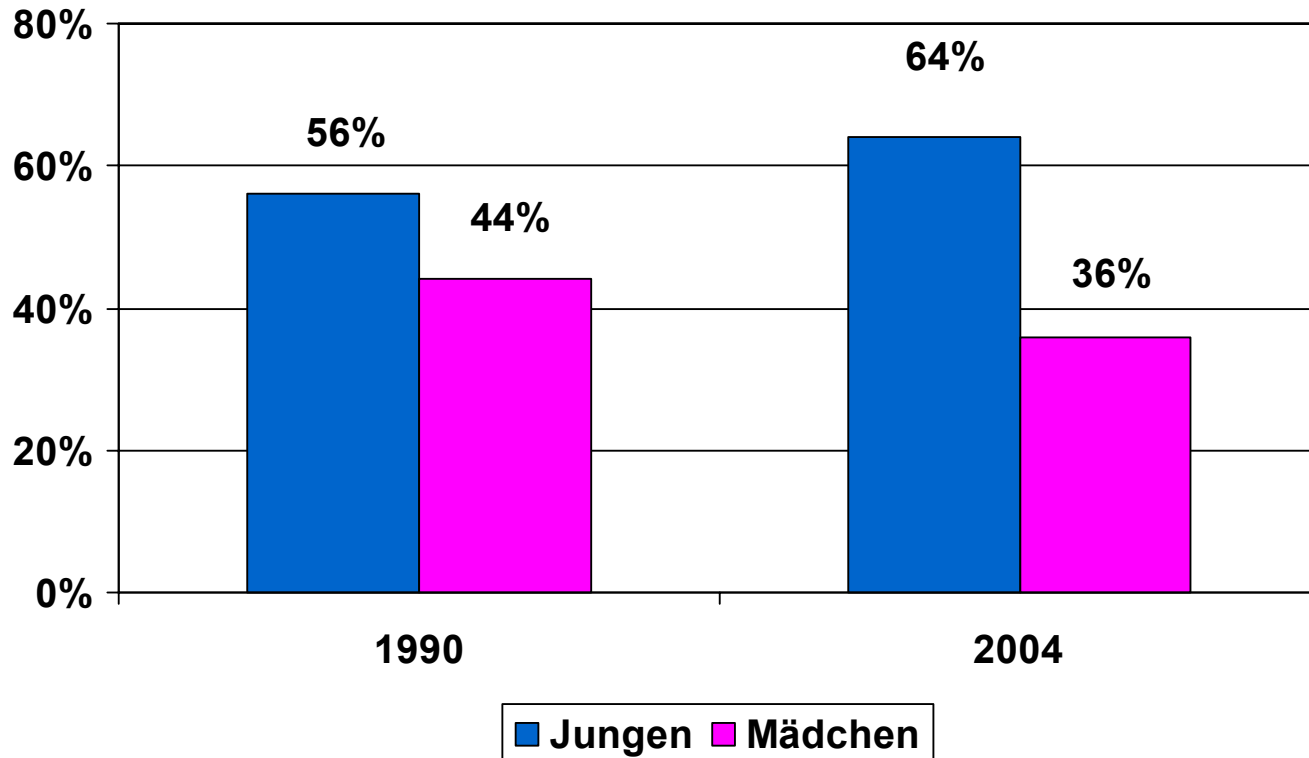


**Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen**

**Criminological Research Institute of Lower Saxony  
Germany**

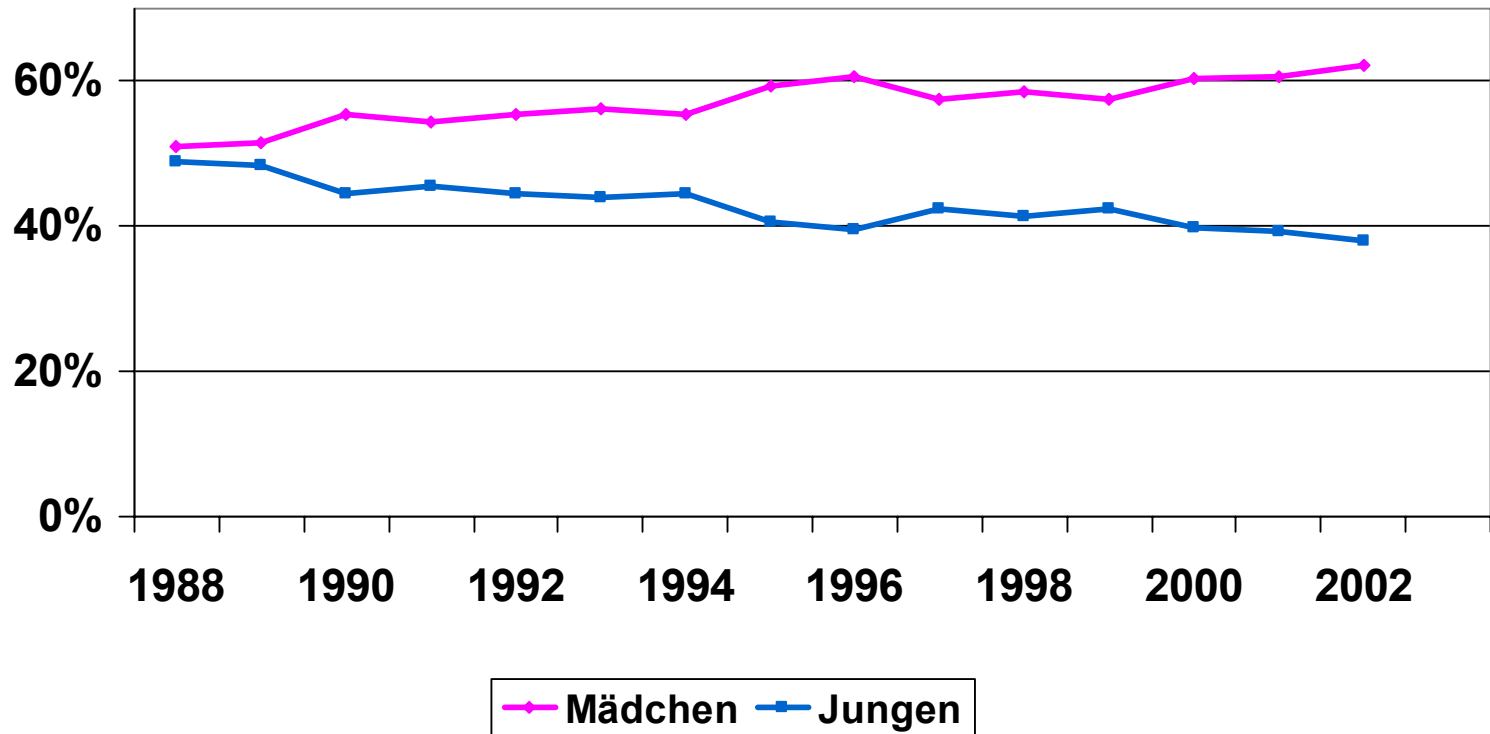
# Schulabbrecher ohne Abschluss 1990 und 2004 nach Geschlecht

(in Prozent; Quelle: Statistisches Bundesamt)



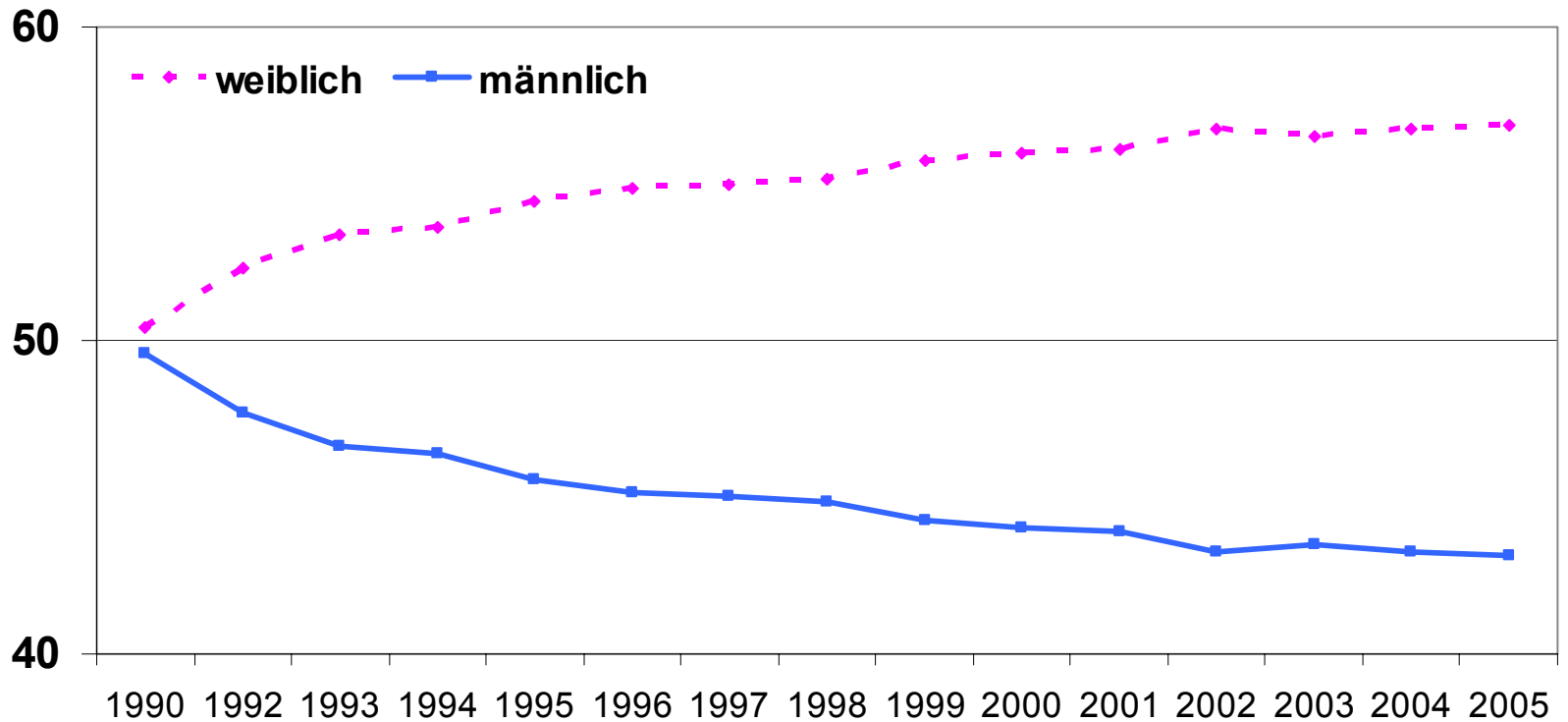
# Schulaufsteiger aus HS, RS und BBS nach Geschlecht (11. Klasse Gymnasium)

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



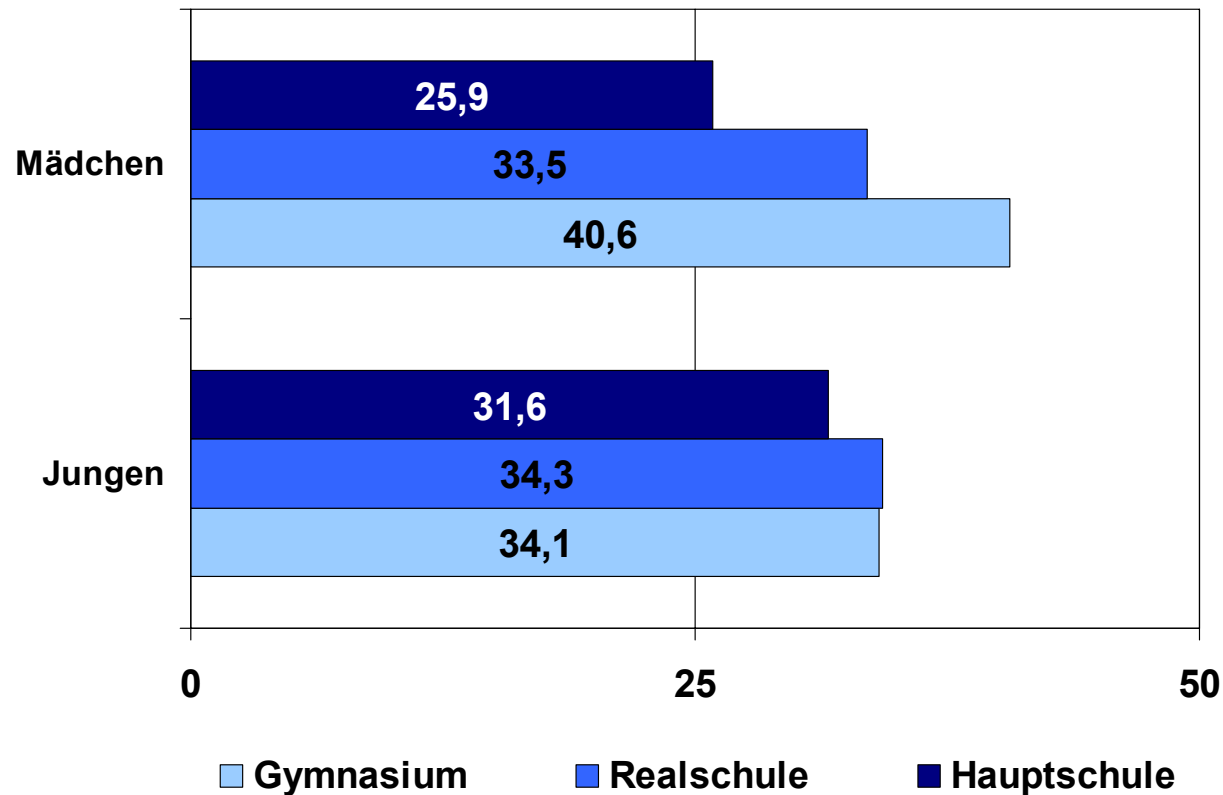
# Abiturienten nach Geschlecht

(in Prozent; Quelle: Statistisches Bundesamt)



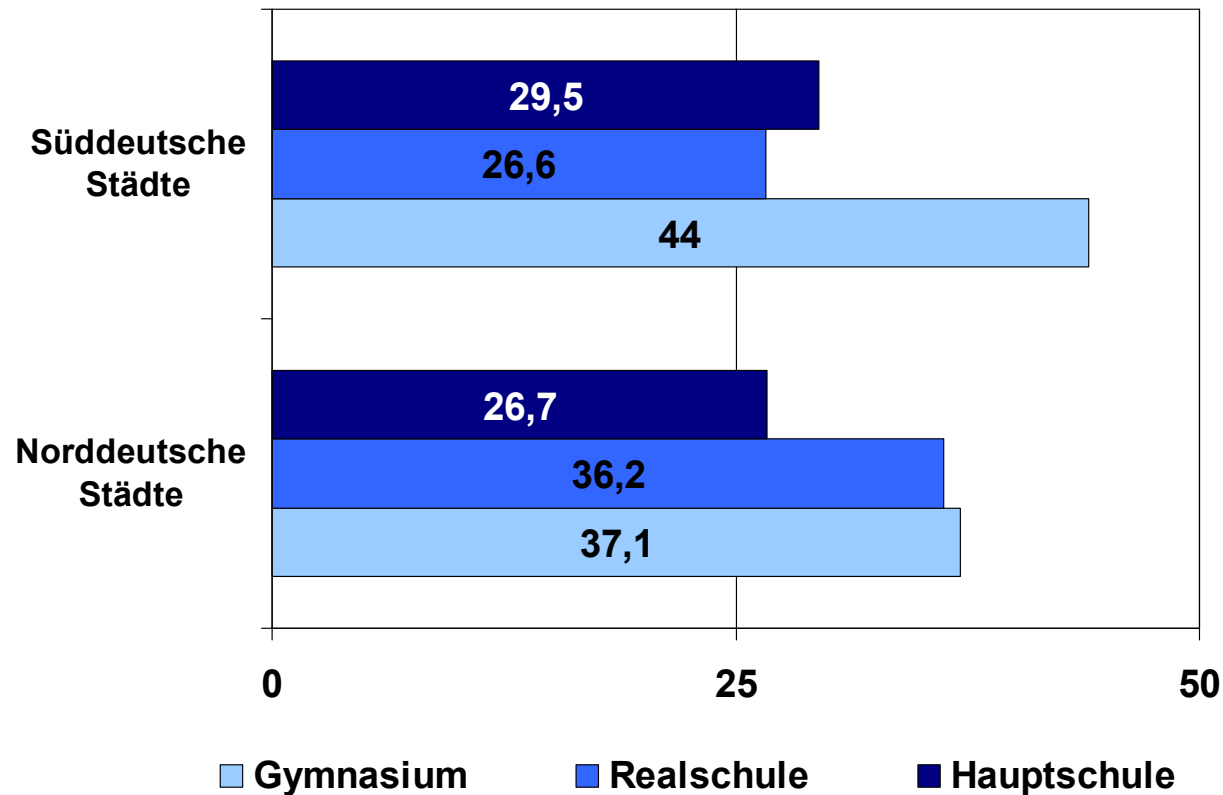
# Schullaufbahneempfehlungen (4. Klasse) nach Geschlecht

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



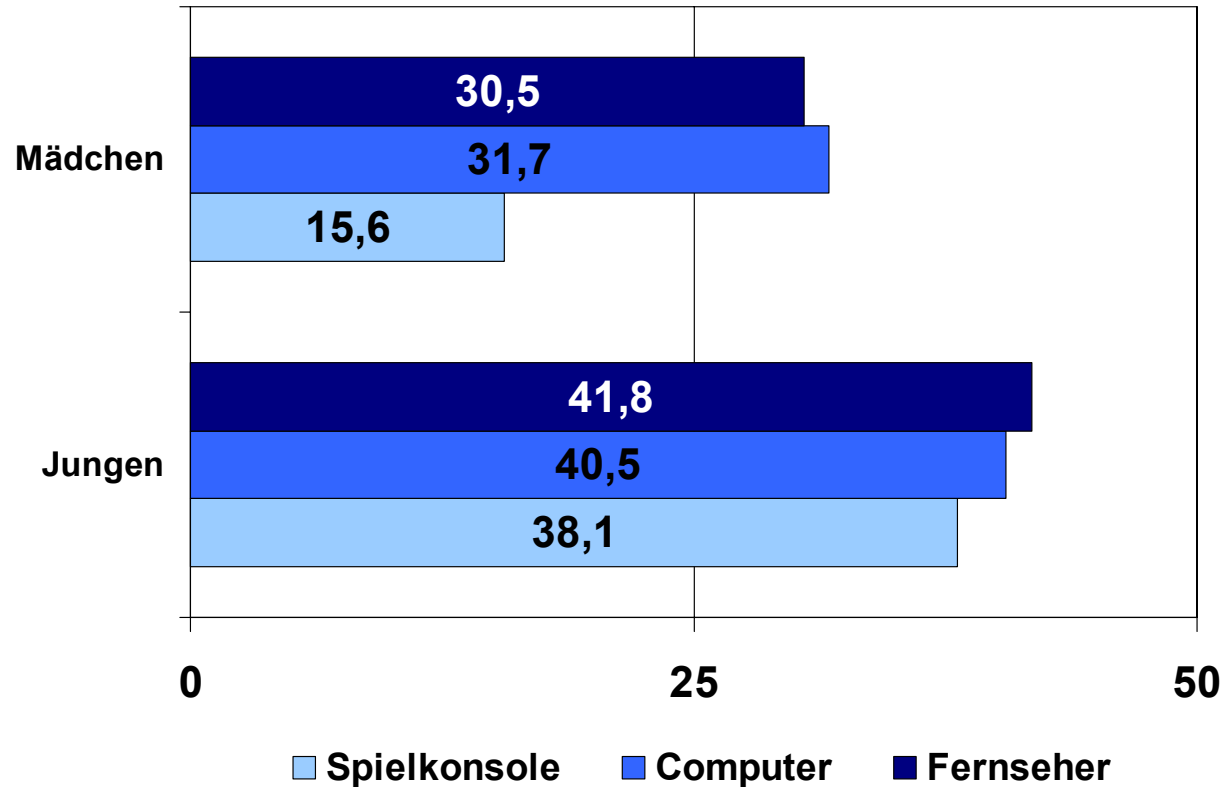
# Schullaufbahneempfehlungen (4. Klasse) nach Region

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



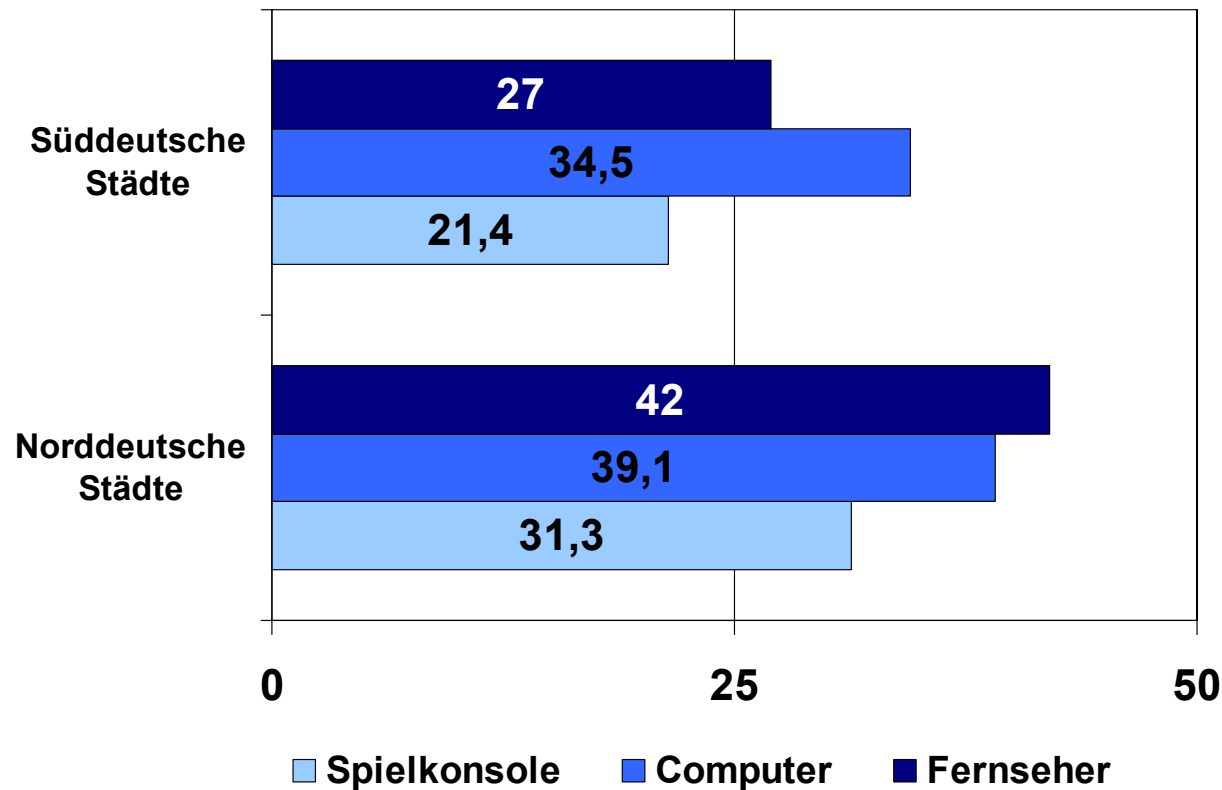
# Geräte im eigenen Zimmer (4. Klasse) nach Geschlecht

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



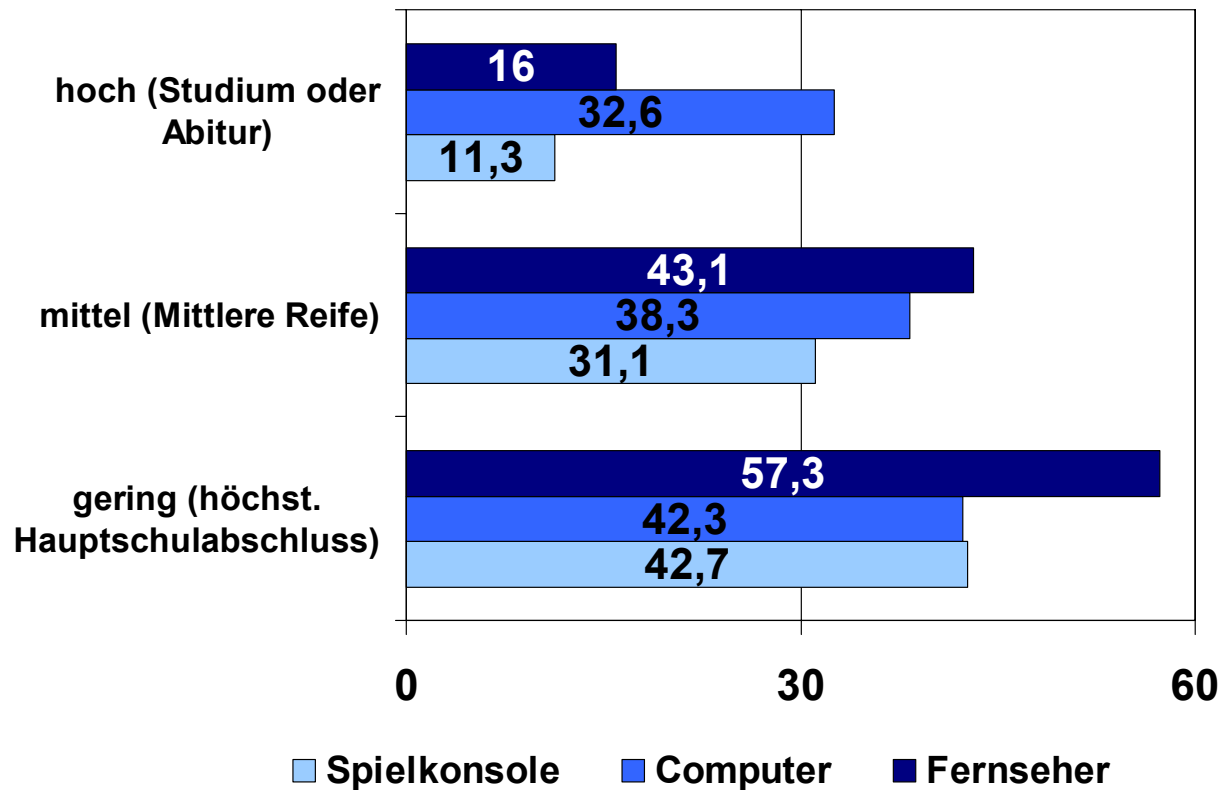
# Geräte im eigenen Zimmer (4. Klasse) nach Region

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



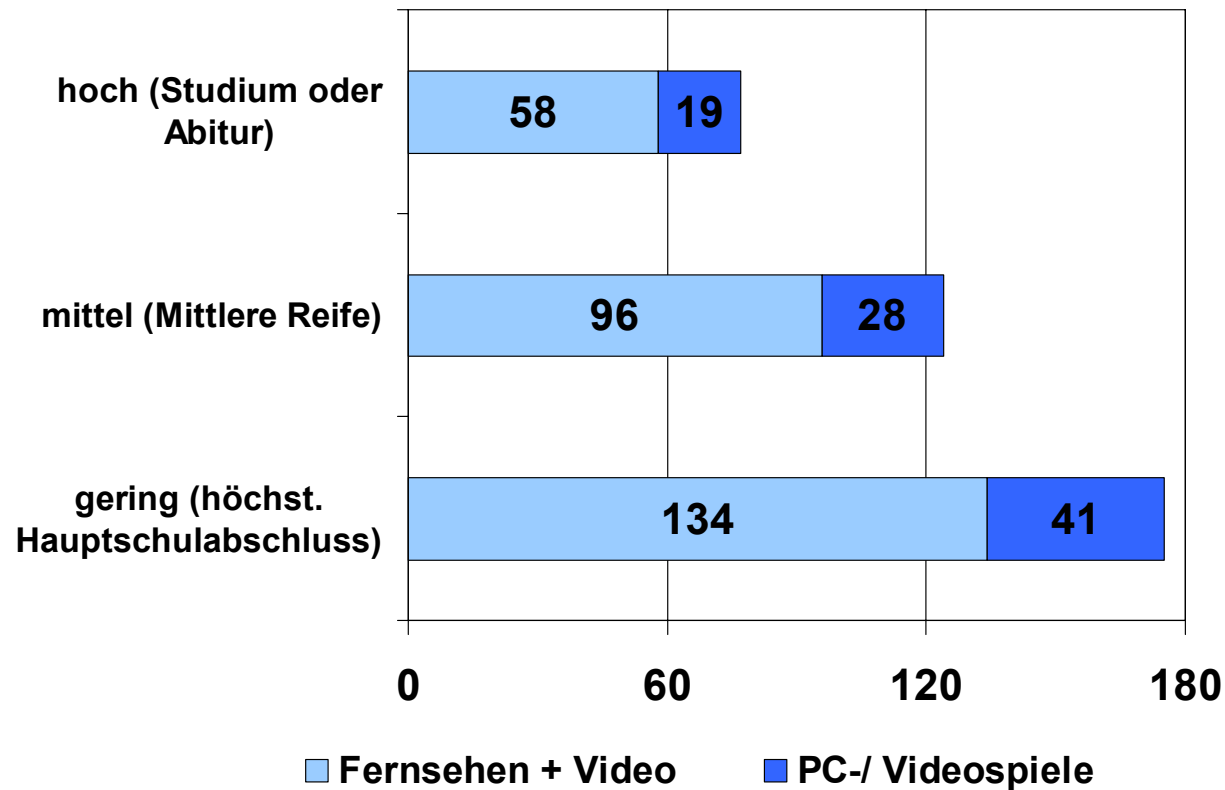
# Geräte im eigenen Zimmer (4. Klasse) nach Bildungsniveau der Eltern

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



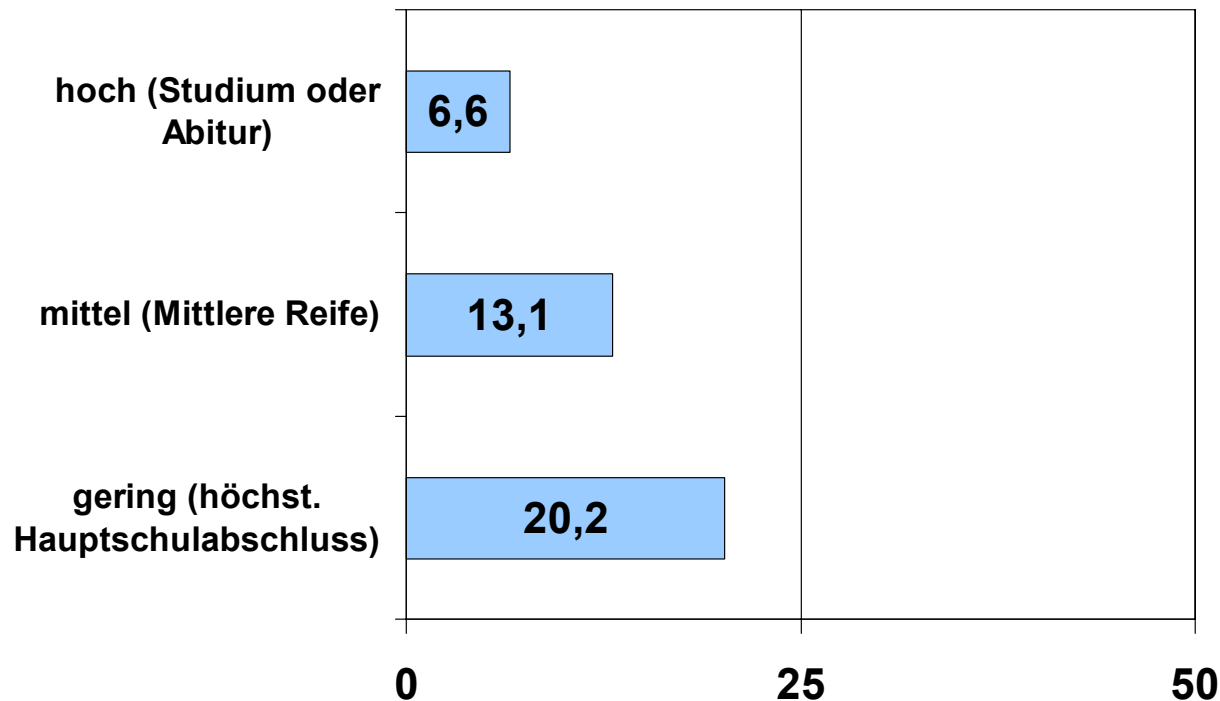
# Medienzeiten an Schultagen (4. Klasse) nach Bildungsniveau der Eltern

(in Minuten; Quelle: KfN Schülerbefragung 2005)



# Nutzung von Computerspielen „USK 16“ und „keine Jugendfreigabe“ (4. Klasse) nach Bildungsniveau der Eltern

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)

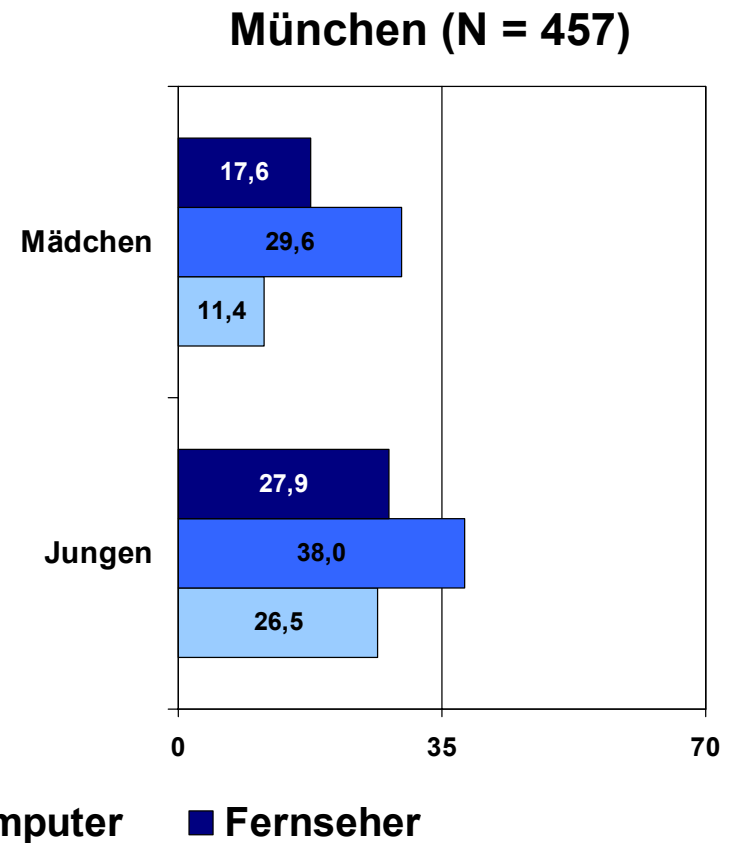
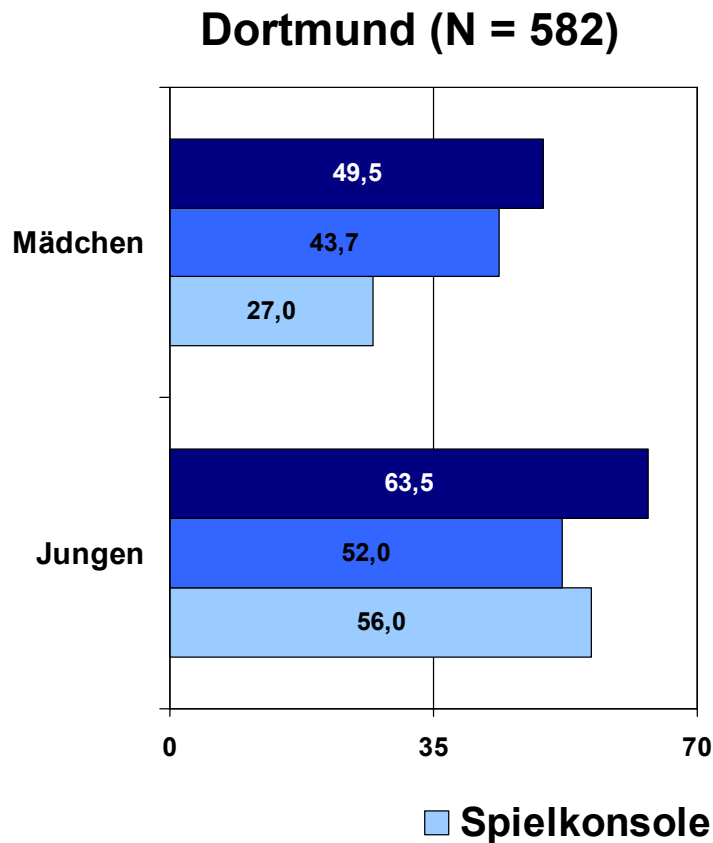


# Spielsequenzen aus *GTA* (USK 16) und *Der Pate* (keine Jugendfreigabe)



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

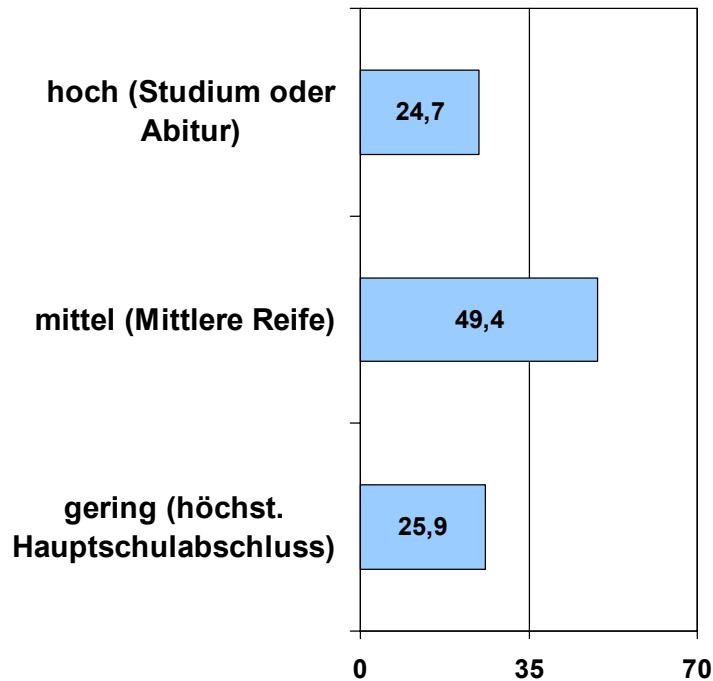
(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



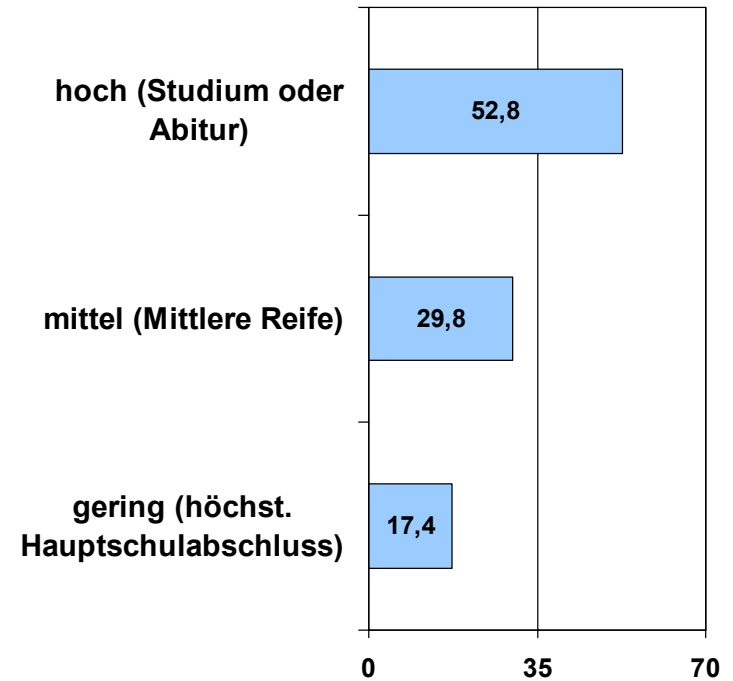
# Vergleich Dortmund vs. München - Bildungsniveau der Eltern der befragten Kinder (4. Klasse)

(in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)

## Dortmund (N = 582)

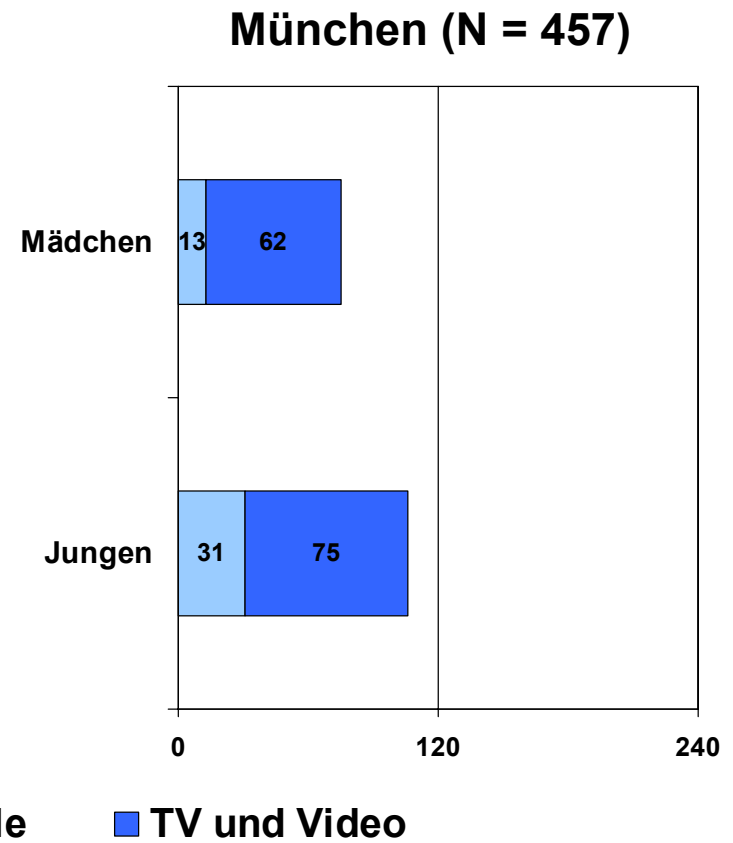
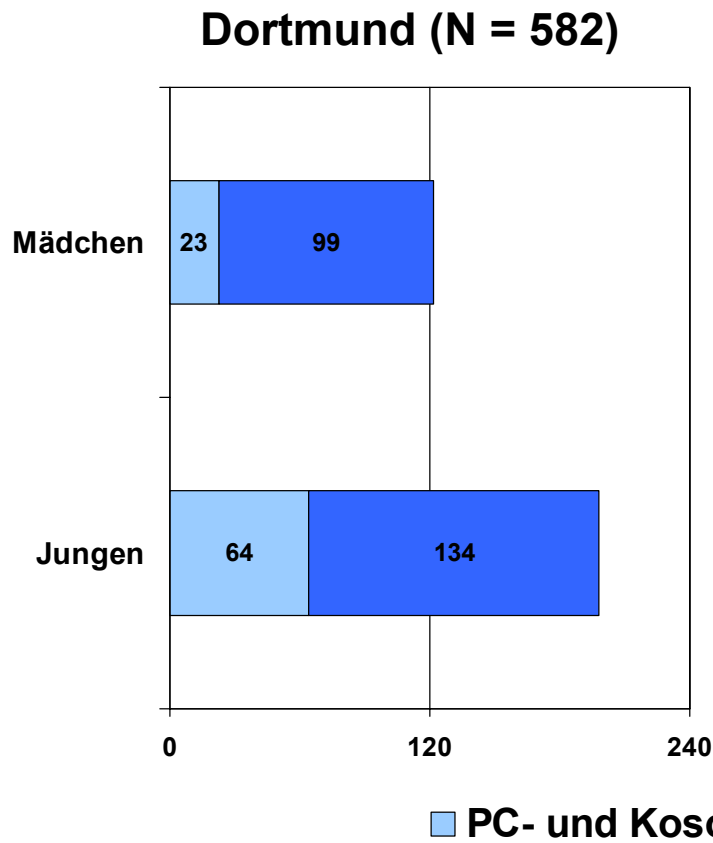


## München (N = 457)



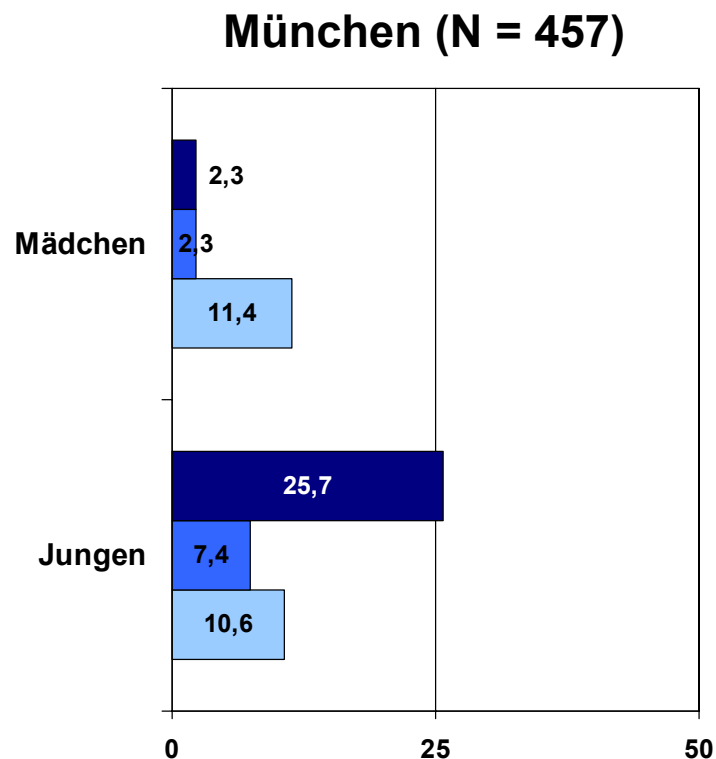
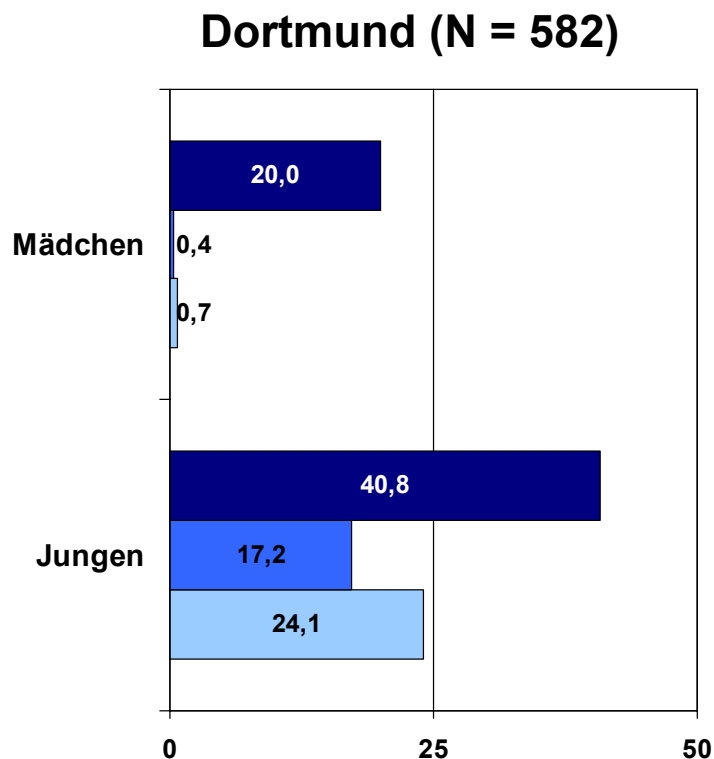
# Vergleich Dortmund vs. München - Medienzeiten (4. Klasse) nach Gerät und Geschlecht

(in Minuten; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



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

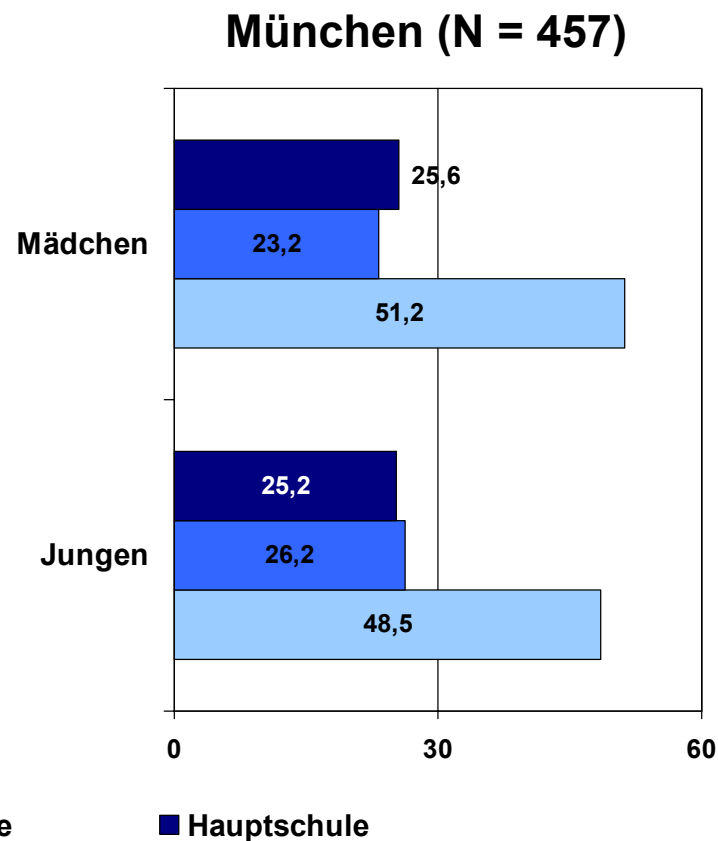
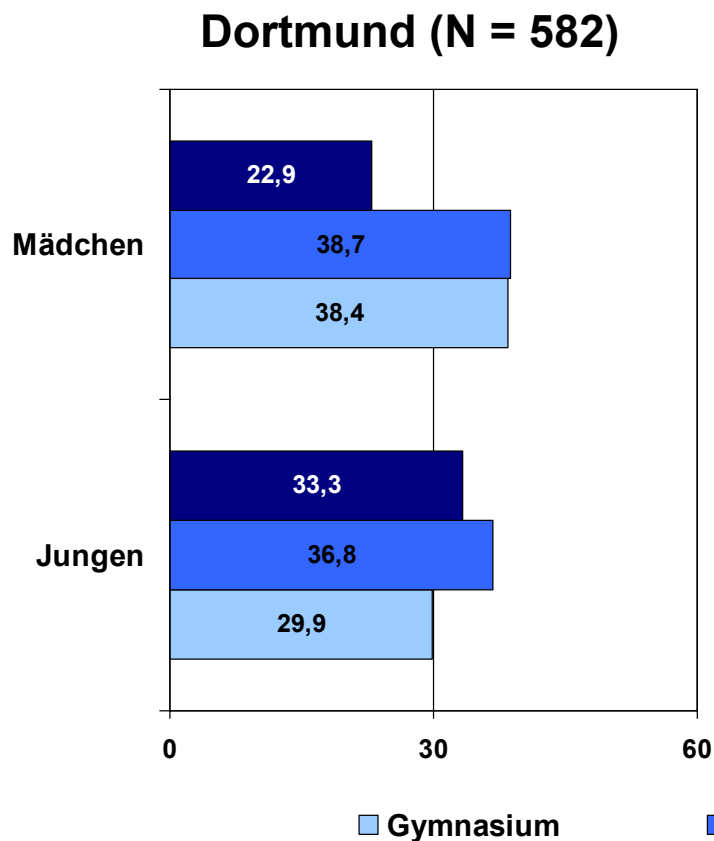
(4. Klasse; in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



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

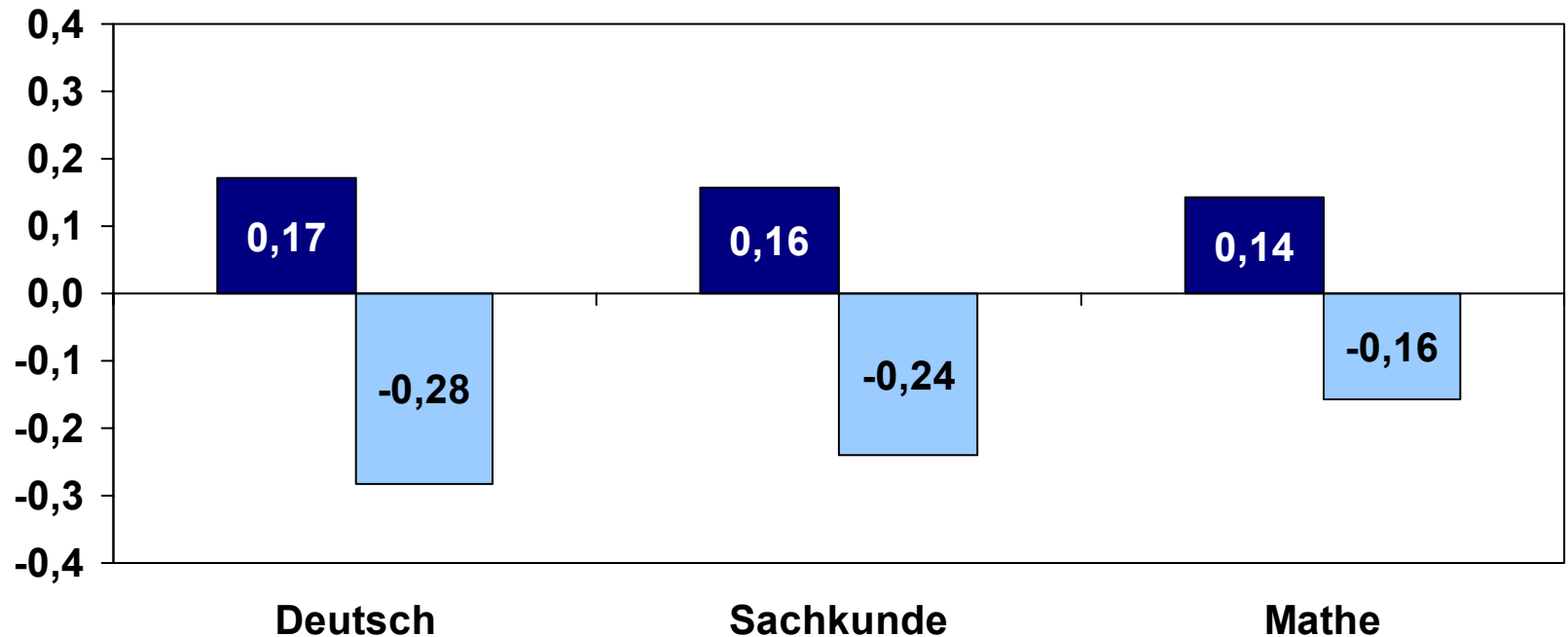
# Vergleich Dortmund vs. München - Schullaufbahneempfehlungen (4. Klasse) nach Geschlecht

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



# Notenunterschiede in D, SK und Mathe nach Gerätebesitz (am Klassenmittelwert zentriert)

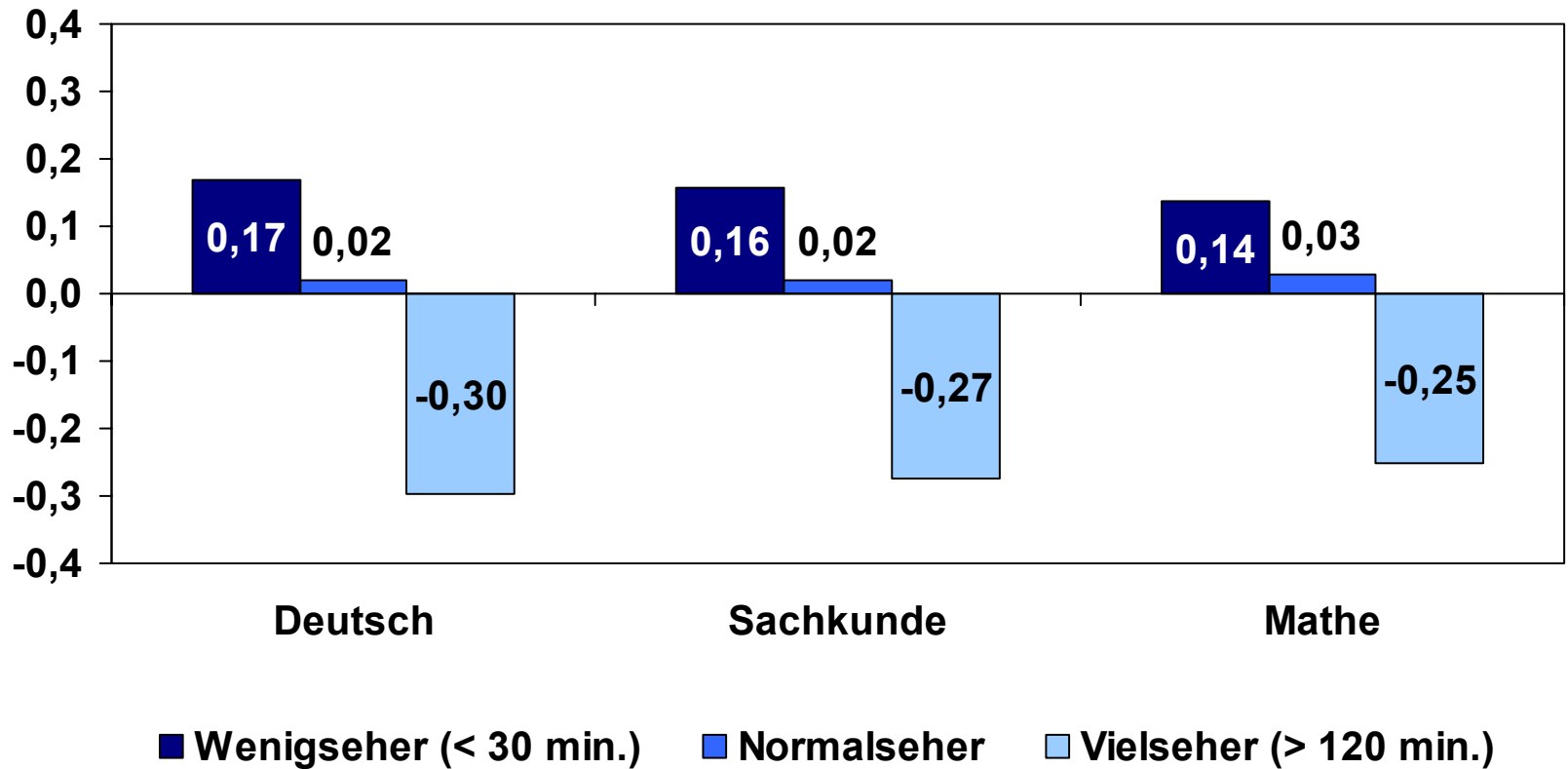
(4. Klasse; Abweichung nach unten = schlechtere Leistung; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



■ keine Konsole und kein TV im Zimmer ■ Konsole und TV im Zimmer

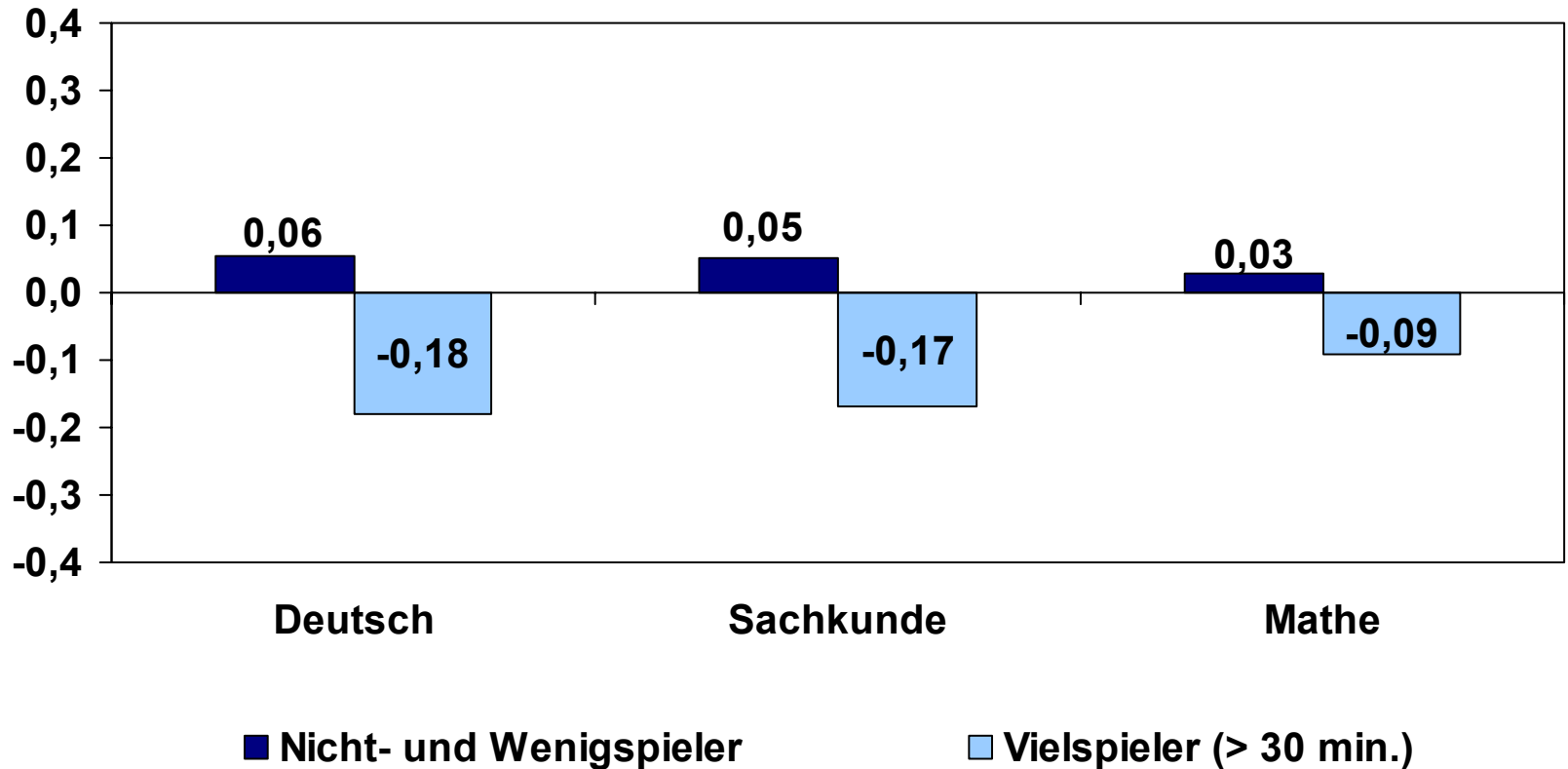
# Notenunterschiede in D, SK und Mathe nach Fernsehzeit (am Klassenmittelwert zentriert)

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



# Notenunterschiede in D, SK und Mathe nach Computerspielzeit (am Klassenmittelwert zentriert)

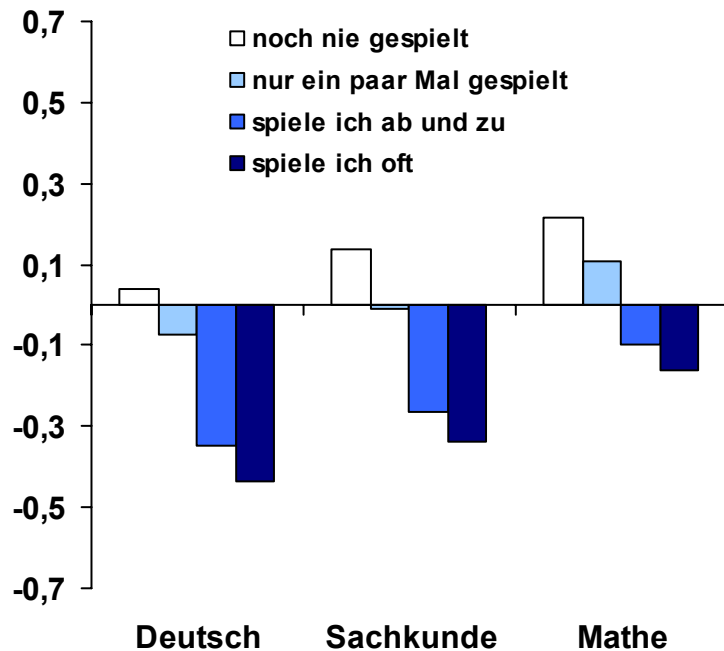
(4. Klasse; Abweichung nach unten = schlechtere Leistung; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



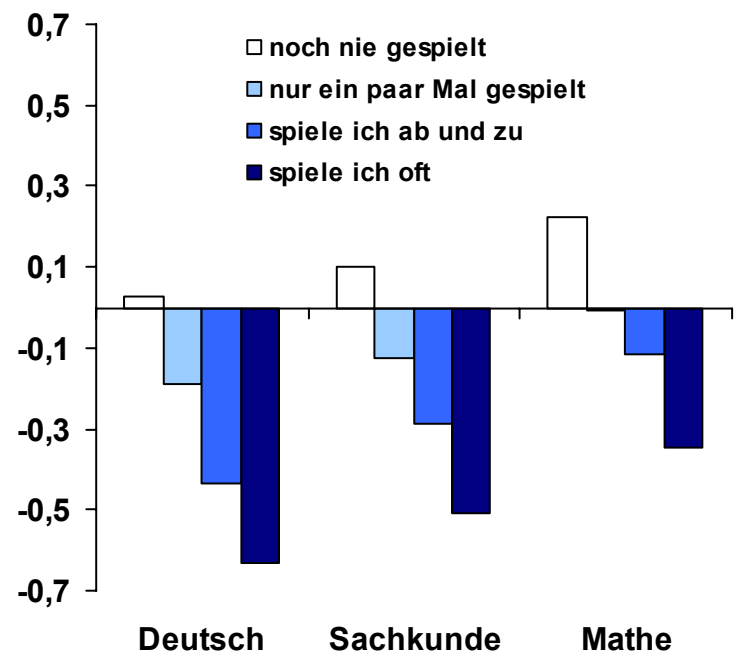
# Notenunterschiede in D, SK und Mathe nach Spielen nicht altergerechter Spiele (nur Jungen)

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

## Spiele ab 16 (N = 2.410)

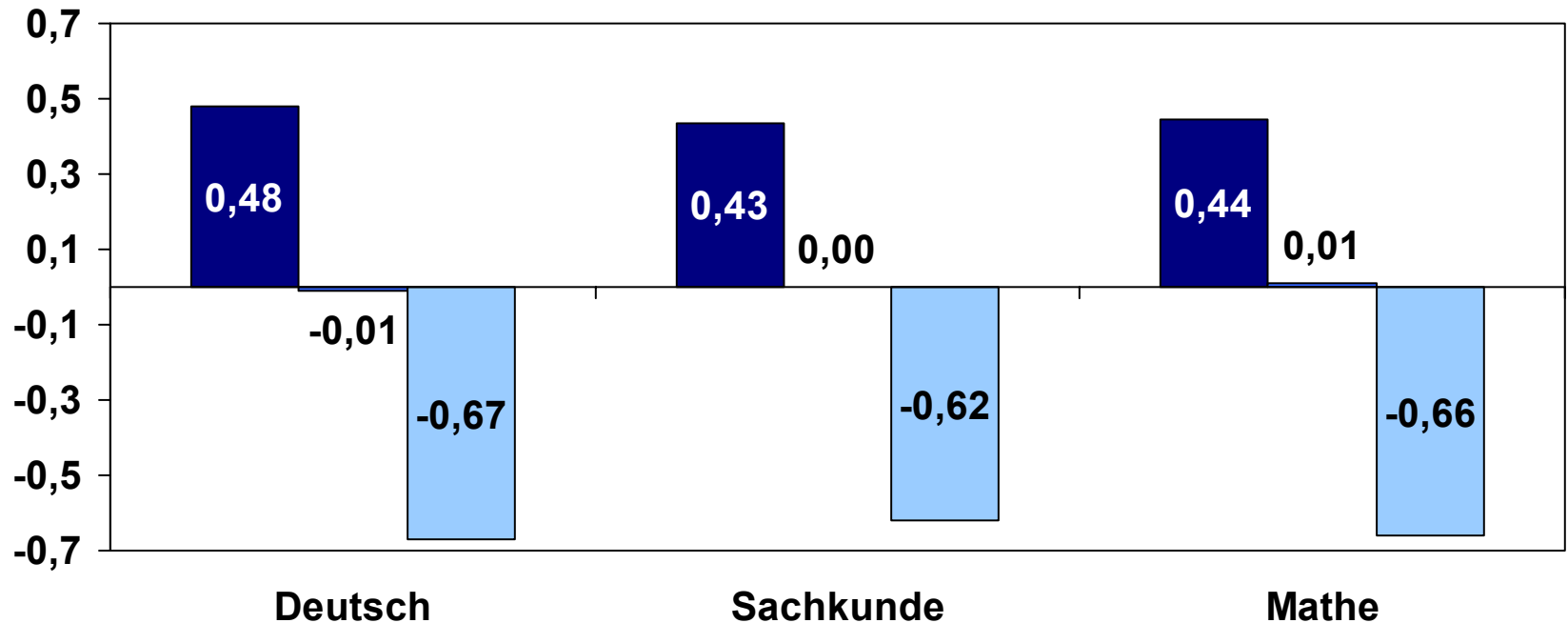


## Spiele ab 18 (N = 2.235)



# Notenunterschiede in D, SK und Mathe nach Bildungsniveau der Eltern (am Klassenmittelwert zentriert)

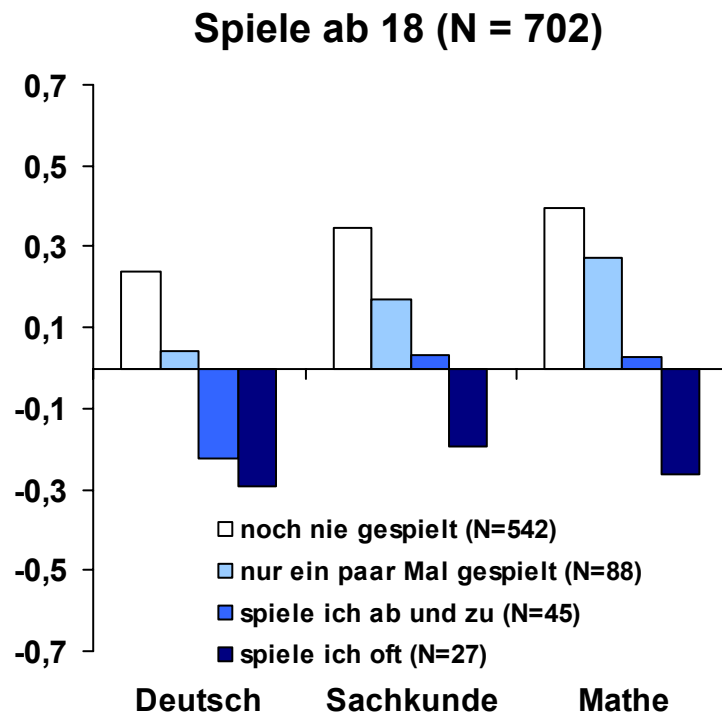
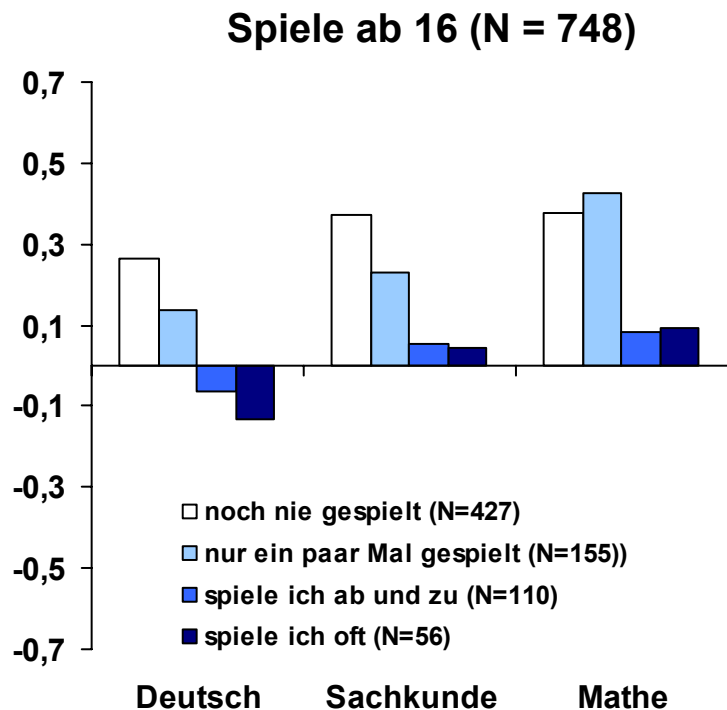
(4. Klasse; Abweichung nach unten = schlechtere Leistung; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



■ hoch (Studium oder Abitur)   ■ mittel (Mittlere Reife)   ■ gering (höchst. Hauptschulabschluss)

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

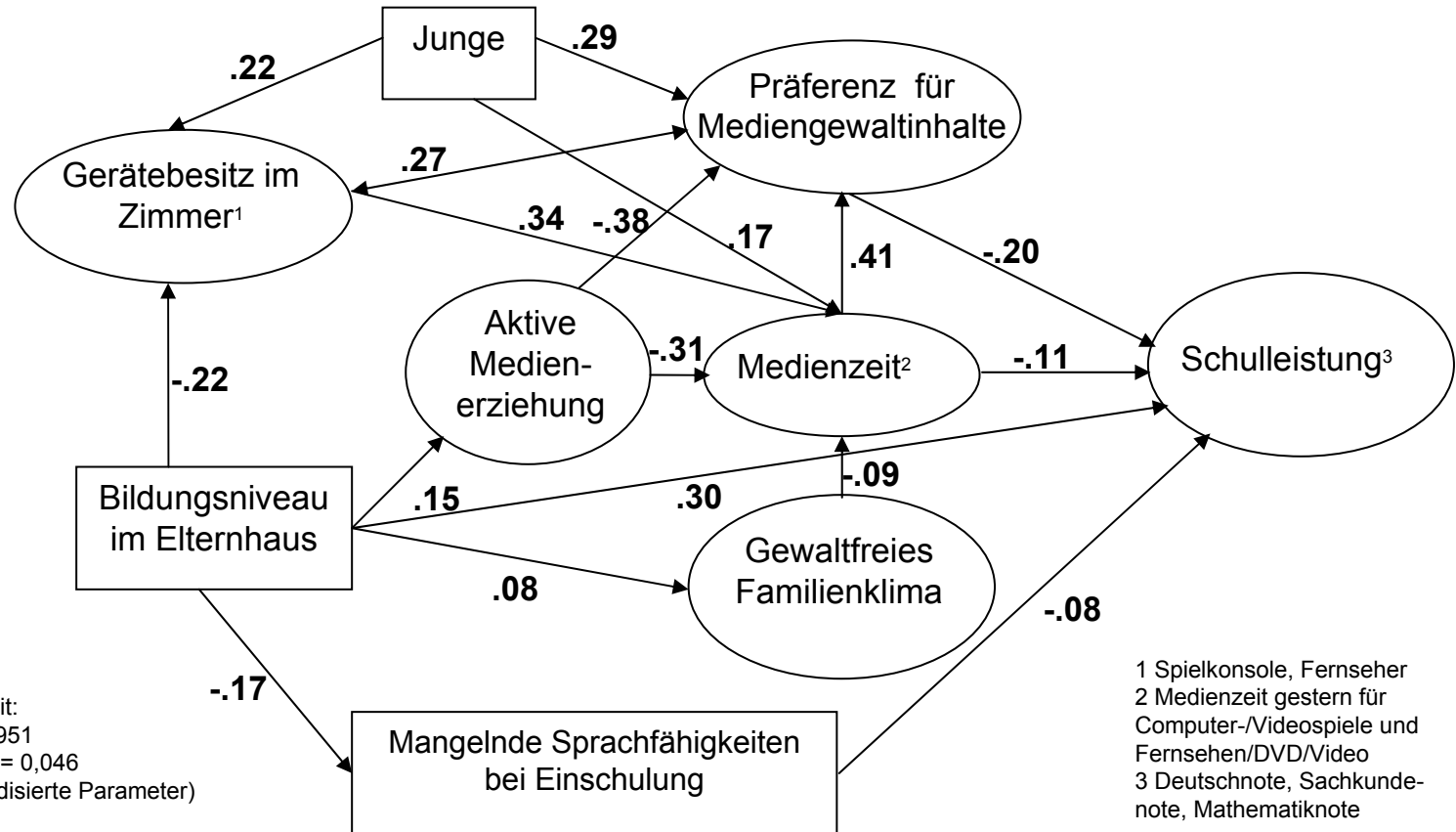
(4. Klasse; Abweichung nach unten = schlechtere Leistung; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



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

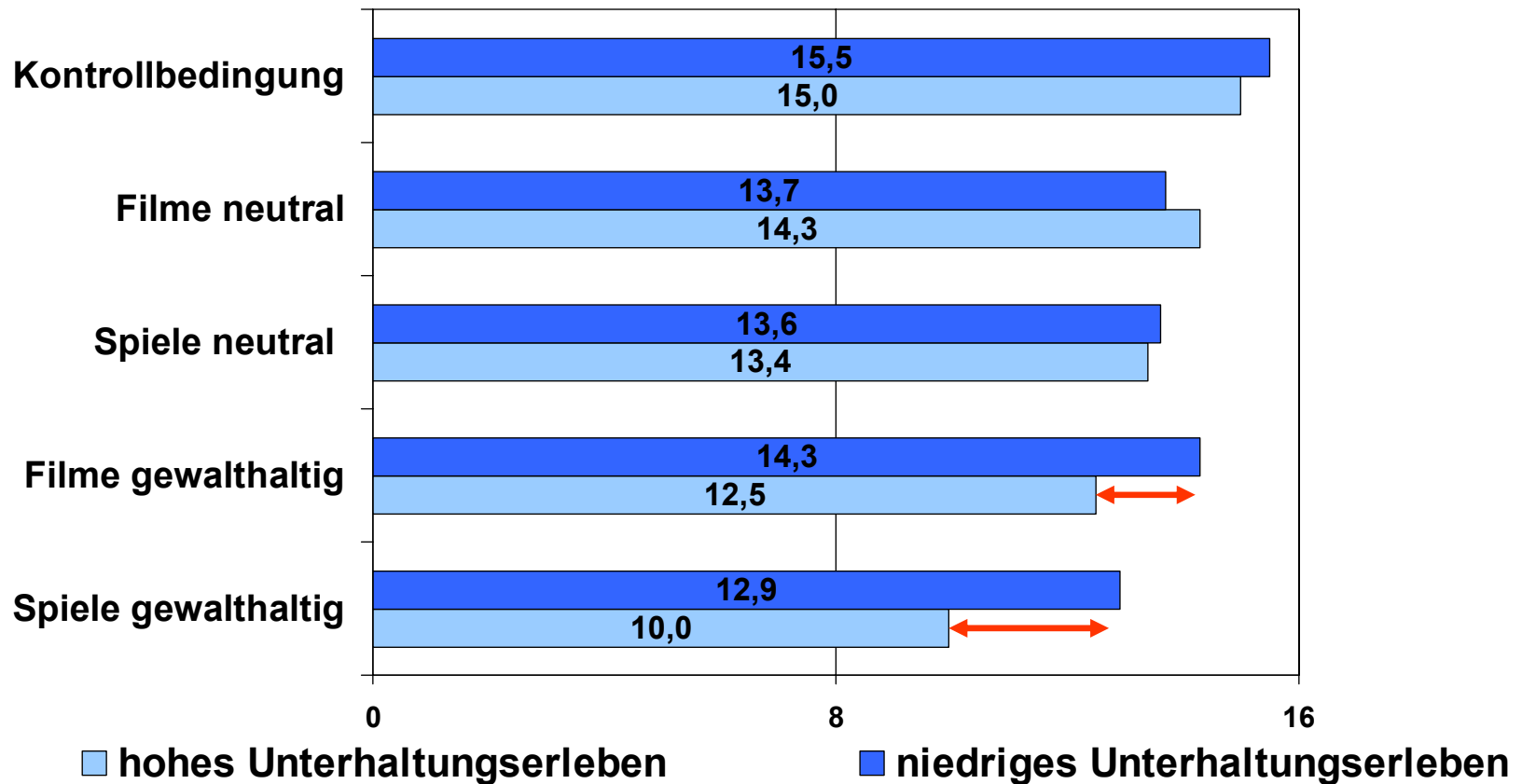
# Pfadmodell zum Einfluss von Mediennutzung auf Schulleistung (nur Deutsche)

(4. Klasse; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



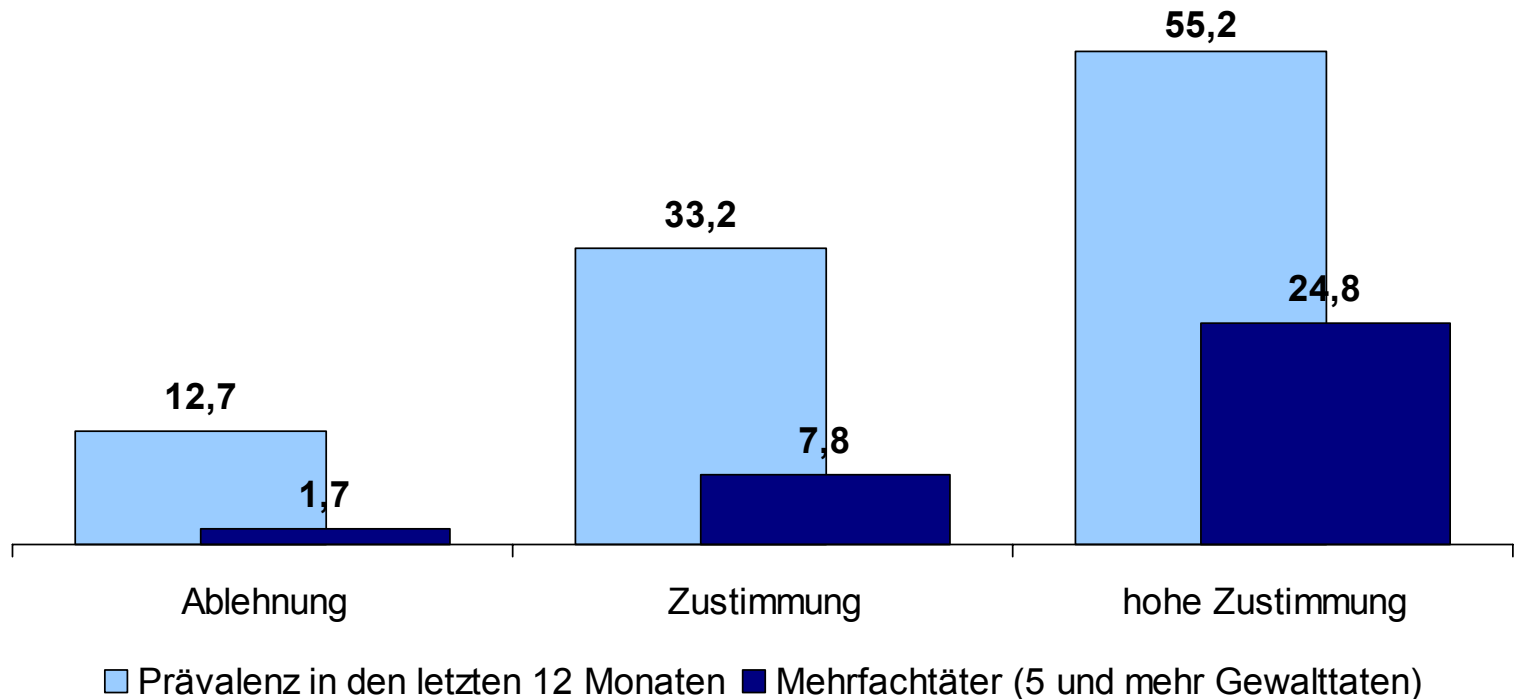
# Experiment: Einfluss gewalthaltiger Medieninhalte auf die Konzentrationsleistung nach Unterhaltungserleben

(Quelle: KFN Experiment 2007)



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

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



# Skala "Gewaltlegitimierende Männlichkeitsnormen" (GLMN)

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

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

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

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

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

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

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

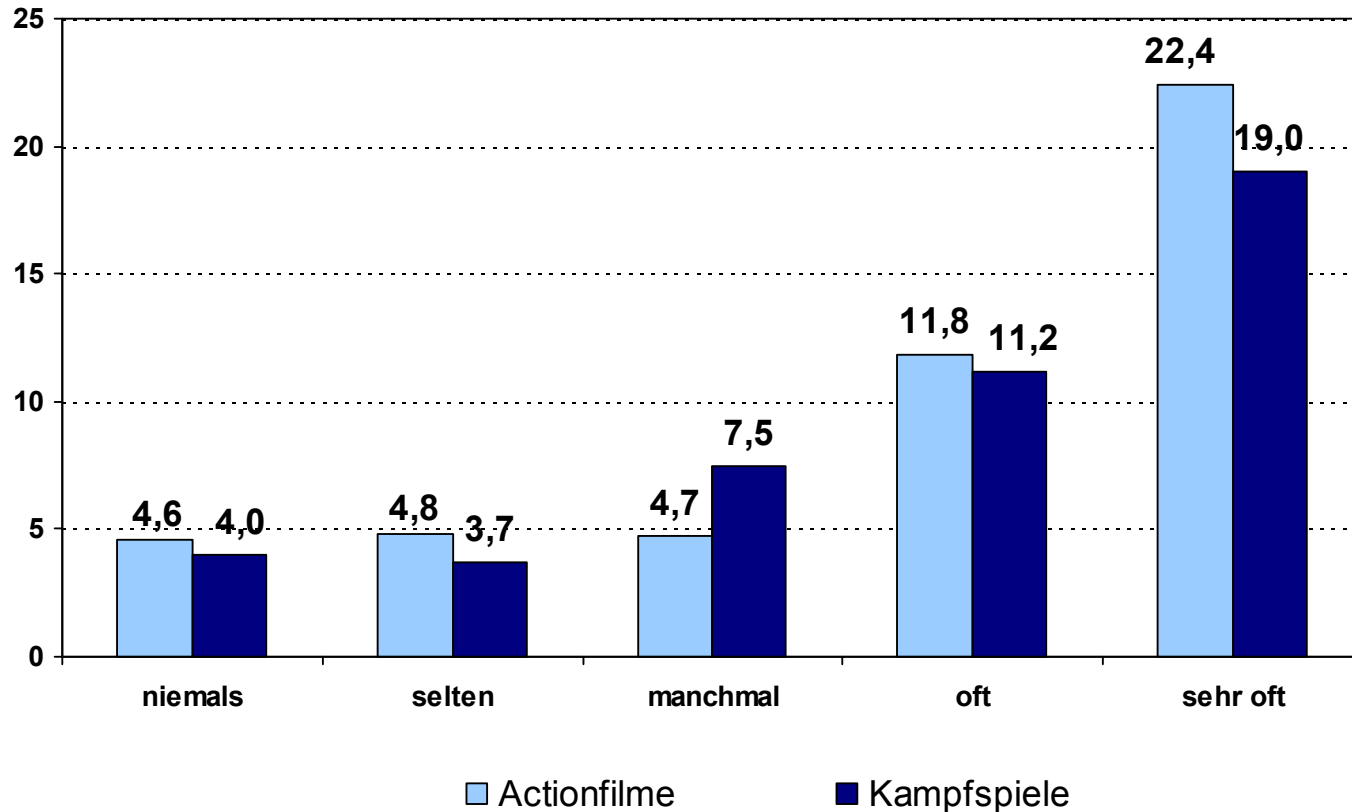
(6) Einem Mann als Familienvater müssen Frau und Kinder gehorchen.

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

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

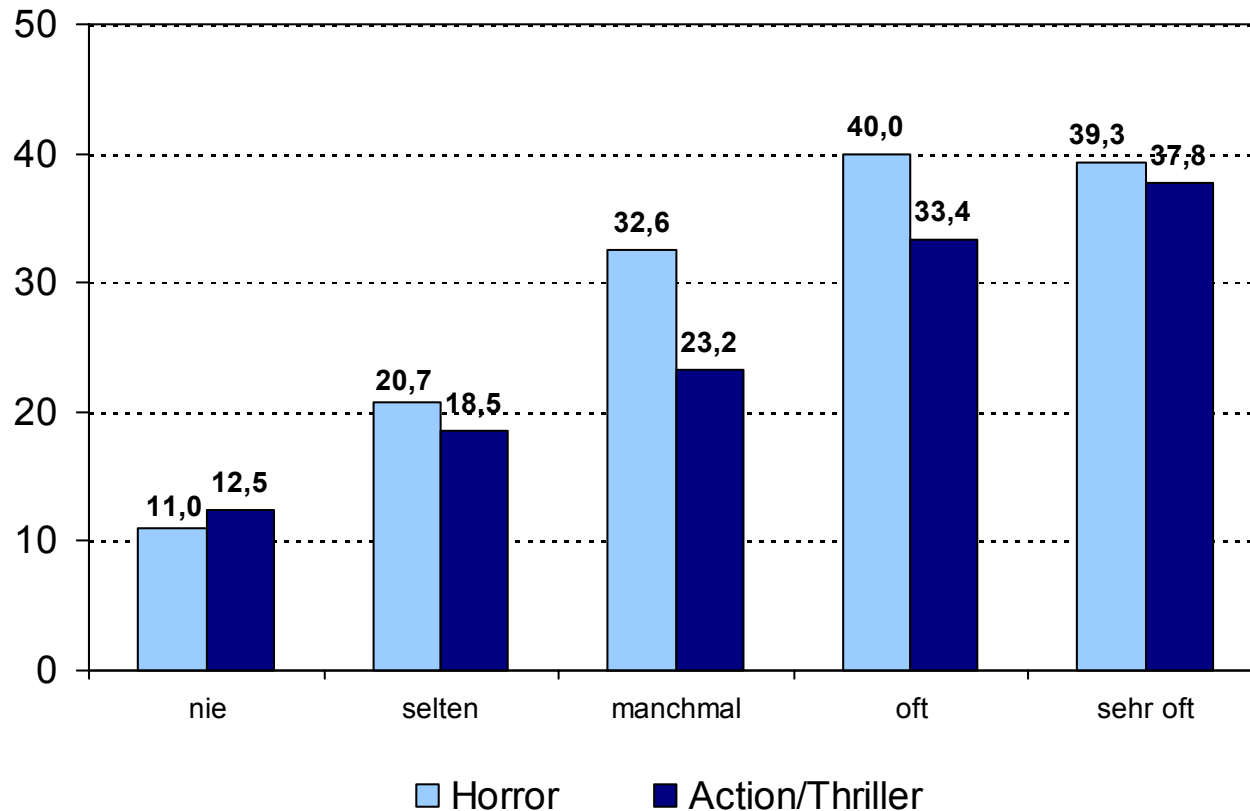
# Akzeptanz von GLMN nach der Häufigkeit des Spielens von Kampfspielen und des Schauens von Actionfilmen (nur männliche Befragte)

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



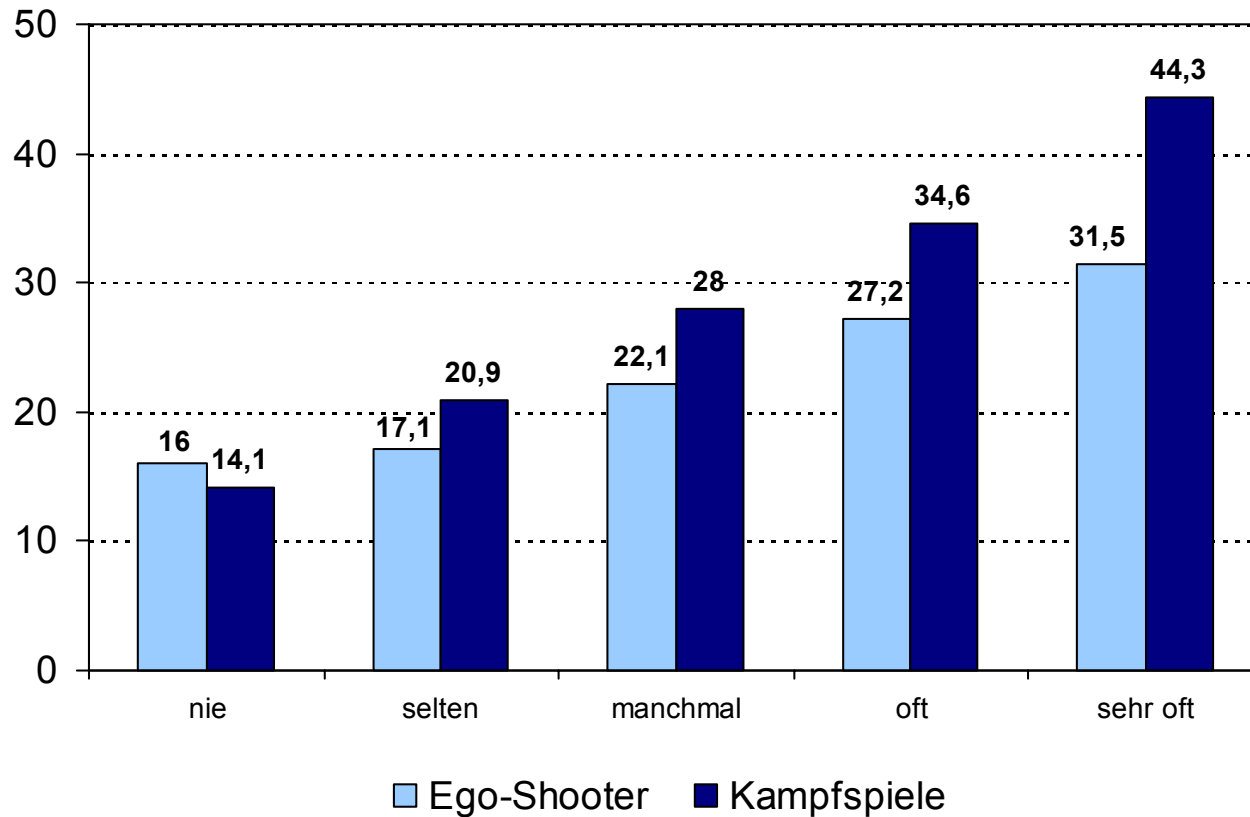
# Anteil gewalttätiger Jugendlicher (12-Monats-Prävalenz) nach Häufigkeit des Sehens bestimmter Fernsehformate (nur männliche Befragte)

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



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

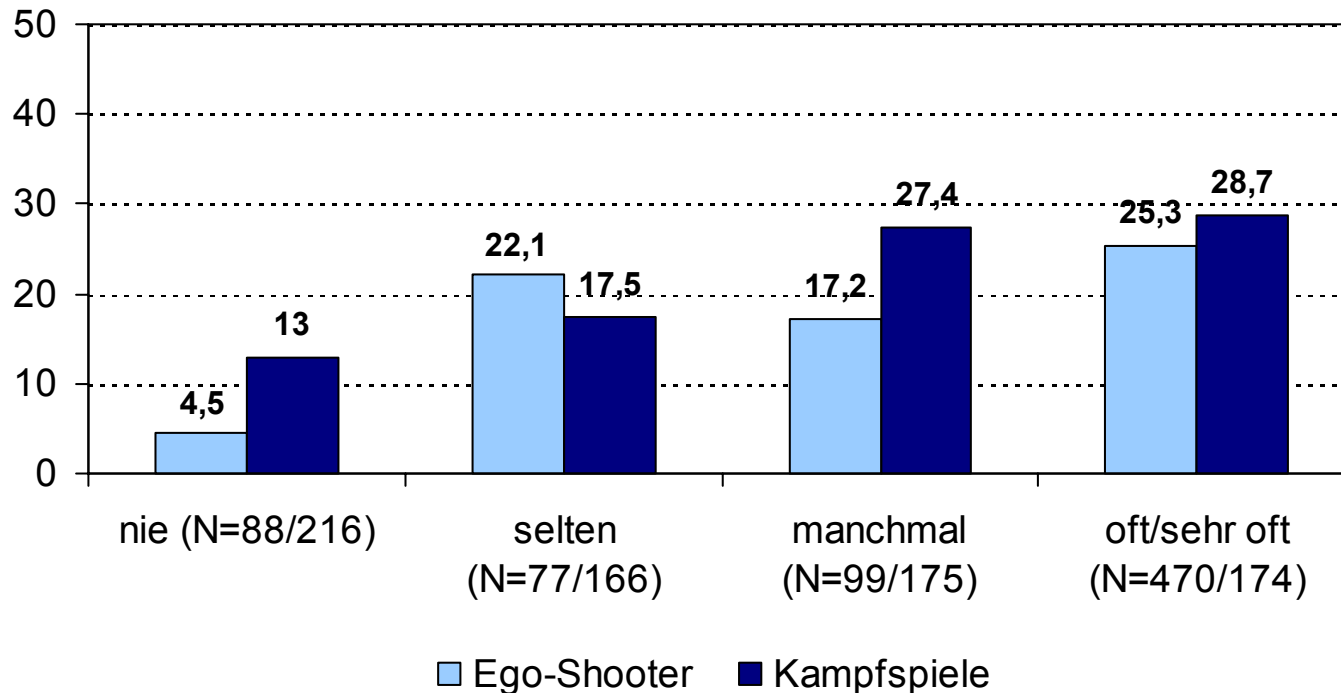
(9. Klasse; in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



# Anteil gewalttätiger Jugendlicher (12-Monats-Prävalenz) nach Häufigkeit des Spielens bestimmter Computerspiele

(nur männliche Befragte, Realschüler)

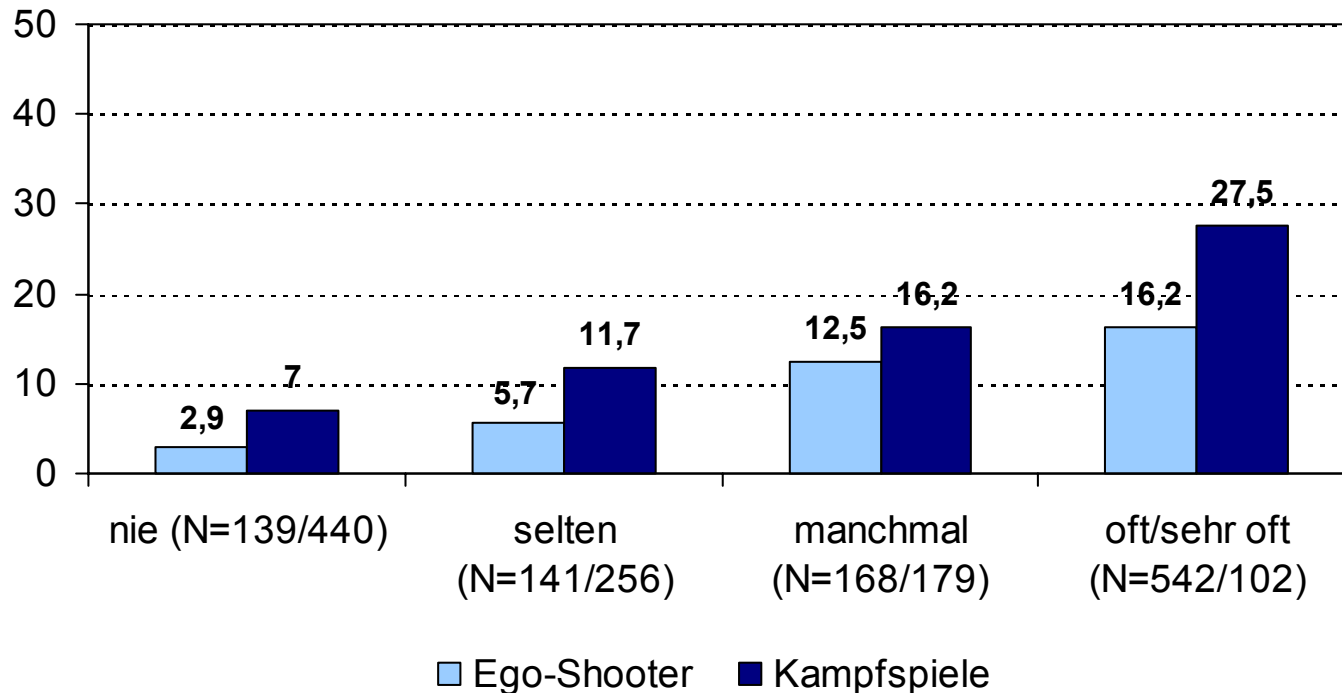
(9. Klasse; in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



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

# Anteil gewalttätiger Jugendlicher (12-Monats-Prävalenz) nach Häufigkeit des Spielens bestimmter Computerspiele

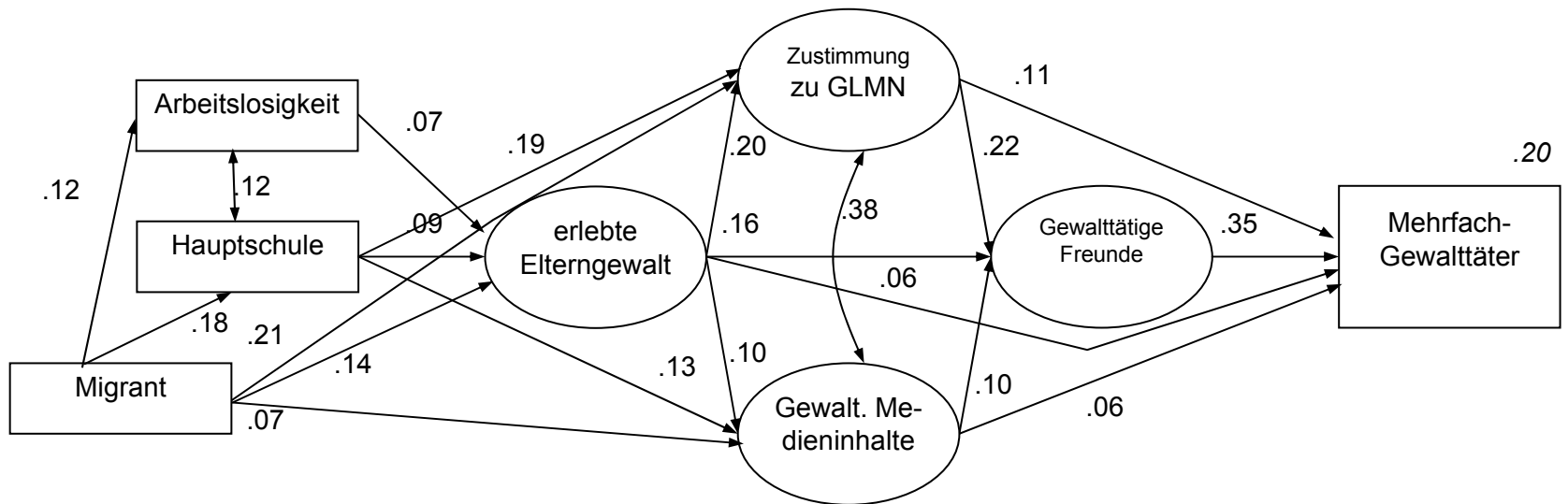
(nur männliche Befragte, Gymnasiasten)  
(9. Klasse; in Prozent; Quelle: KFN Schülerbefragung 2005)



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

# Modell zur Erklärung von Mehrfach-Gewalttäterschaft

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



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