

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1. Ausstattung von Jugendzimmern (12-19-Jährige) mit Bildschirmmedengeräten und Internetzugang von 1998 bis 2008 (Feierabend & Klingler, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003; Feierabend & Rathgeb, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009 a) 27
- Abbildung 2. Tägliche durchschnittliche Computerspielnutzungszeit von Jugendlichen in den Jahren 2000, 2005 und 2007/2008 (eigene Berechnungen, vgl. Mößle, Kleimann, & Rehbein, 2007; Rehbein, et al., 2009 a; Wilmers, et al., 2002) 30
- Abbildung 3. Das Freizeitbudget eines Neuntklässlers nach Geschlecht im Tagesdurchschnitt in Minuten ($n \approx 43.500$, gewichtete Daten, aus Rehbein et al., 2009) 31
- Abbildung 4. Integratives Modell schulischer Leistungsentwicklung (Baumert, et al., 2002; Bos, et al., 2003; Haertel, Walberg, & Weinstein, 1983; Helmke & Weinert, 1997; Wang, Haertel, & Walberg, 1993) 40
- Abbildung 5. Pfadmodell zum Einfluss der Unterhaltungsfernsehnutzung im Kindergartenalter auf die Lesefähigkeit in der dritten Klasse unter Berücksichtigung von sozioökonomischen Statuts (SES), Intelligenz (IQ) und kognitiven Grundvoraussetzungen des Leselernens im Kindergartenalter (Nachdruck aus Ennemoser & Schneider, 2007, S. 361, mit Genehmigung der American Psychological Association). 48
- Abbildung 6. Pfadmodell zur Bedeutung von Mediennutzung für die Erklärung von Schulleistung (vgl. Mößle, et al., 2007). Pfade zum gewaltfreien Familienklima und der Sprachfähigkeit bei Einschulung werden aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht dargestellt. 49

Abbildung 7.	Veranschaulichung der Modellannahme eines kurvilinearen Zusammenhangs zwischen Fernsehnutzung und Schulleistung in Abhängigkeit vom Lebensalter (in Anlehnung an Williams et al., 1982; Neuman, 1988; Razel, 2001)	51
Abbildung 8.	Hypothetisches Arbeitsmodell zum Zusammenhang von Bildschirmmediennutzung und Lern- und Leistungsergebnissen (basierend auf einer Zusammenfassung des Forschungsstandes und unter Rückgriff auf zentrale Minderungshypothesen)	62
Abbildung 9.	Kurzfristige Wirkmechanismen des General Aggression Model (nach C. A. Anderson & Dill, 2000)	76
Abbildung 10.	Befunde der Metaanalyse von Anderson (2004) zum Zusammenhang von Gewaltspielnutzung und aggressiven Affekten und Kognitionen	93
Abbildung 11.	Veranschaulichung des Verhältnisses der Sättigung von Typ-I- und Typ-II-Glucocorticoidrezeptoren und expliziter Gedächtnisleistung (Nachdruck aus Lupien, et al., 2007, S. 217, mit Genehmigung von Elsevier).	111
Abbildung 12.	Angenommene Wirkpfade zwischen Gewaltmedienrezeption und dem Erleben von Distress	130
Abbildung 13.	Vermuteter Einfluss von Mediengewaltrezeption auf die postrezeptive Arbeitsgedächtnisleistung	131
Abbildung 14.	Vermuteter Einfluss von Mediengewaltrezeption auf die Konsolidierung semantischer Gedächtnisinhalte	133
Abbildung 15.	Reproduktionsaufgabe räumlich-visuelle (links) und verbale (rechts) Gedächtnisleistung des VVM (Visueller und verbaler Merkfähigkeitstest)	154
Abbildung 16.	Beispielvorgabe eines einzelnen Testitems aus dem für explizites Lernen abgewandelten Lerntestverfahrens (für die implizite Ursprungsfassung vgl. Breitenstein & Knecht, 2002; Knecht, et al., 2004). ISI = Interstimulusintervall.	156

Abbildung 17. Testbogausschnitt des Konzentrations-Leistungs-Tests (Aufgabenstellung verfremdet)	159
Abbildung 18. Beispielaufgabe aus dem Untertest Analogien (AN) des Intelligenz-Struktur-Test 2000 R	160
Abbildung 19. Verteilung der Rohwerte (links) und Standardwerte (rechts) der Aufgabengruppe Wortanalogien des Intelligenz-Struktur-Test 2000 R (n = 365).	161
Abbildung 20. Verteilung der Rohwerte (links) und Standardwerte (rechts) der Skala Nervosität, Sensibilität und Labilität (N) des Hamburger Persönlichkeitsinventars (n = 365).	162
Abbildung 21. Verteilung der Rohwerte (links) und Standardwerte (rechts) der Skala Selbstwirksamkeitserwartung (n = 358).	165
Abbildung 22. Verteilung der Rohwerte (links) und Standardwerte (rechts) der Skala Altruismus, Fürsorglichkeit und Hilfsbereitschaft (Prosozialität) des Hamburger Persönlichkeitsinventars (n = 364).	167
Abbildung 23. Erfassung der Altersfreigaben der in den letzten sechs Monaten genutzten Angebote hinsichtlich interaktiver (links) und nicht-interaktiver Unterhaltungsmedien	168
Abbildung 24. Verteilung der Rohwerte (links) und quadratwurzeltransformierten Werte (rechts) des Gewaltexpositionsindex (n = 362)	169
Abbildung 25. Erfassung der Gewaltpräferenz hinsichtlich actionreicher interaktiver (oben) und actionreicher nicht-interaktiver Unterhaltungsmedien (unten)	169
Abbildung 26. Verteilung der Gewaltpräferenzwerte der Versuchspersonen (n = 365)	170
Abbildung 27. Operationalisierung des Distresserlebens am Beispiel der Filmbedingungen	171

Abbildung 28. Verteilung und Normalverteilungsplot der Rohwerte (links) und quadratwurzeltransformierten Werte (rechts) der Skala Distresserleben (nur Versuchspersonen der Gewaltbedingungen, n = 147)	172
Abbildung 29. Rating-Item zum Gewaltgehalt am Beispiel eines gewalthaltigen Computerspiels	173
Abbildung 30. Rating-Item zum Unterhaltungserleben am Beispiel eines gewalthaltigen Computerspiels	173
Abbildung 31. Rating-Items zum Schwierigkeitsgrad und Spielerfolg in den interaktiven Medienbedingungen	174
Abbildung 32. Kontrollitem zum aktuellen Fitnesszustand	175
Abbildung 33. Einrichtung des Eingangsbereichs der Laborräume	176
Abbildung 34. Einrichtung des Lernraums	177
Abbildung 35. Einrichtung der Medienbedingungen	177
Abbildung 36. Einrichtung der explorativen Zusatzbedingung	178
Abbildung 37. Versuchsablauf am ersten Untersuchungstag (Gesamtdauer: 185 Minuten). KLT-R = Konzentrations-Leistungstest. WERNICKO = Fremdsprachenlernstest. VVM = Visueller und Verbaler Merkfähigkeitstest.	180
Abbildung 38. Versuchsablauf am zweiten Untersuchungstag (Gesamtdauer: 95 Minuten). KLT-R = Konzentrations-Leistungstest. WERNICKO = Fremdsprachenlernstest. VVM = Visueller und Verbaler Merkfähigkeitstest. I-S-T 2000 R = Intelligenz-Struktur-Test 2000 R, Untertest Analogien der Dimension verbale Intelligenz.	182
Abbildung 39. Treatmentgruppe und Lernleistung	199
Abbildung 40. Skala Mediennutzungsbiographie am Beispiel der Computerspielnutzung	205

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1.	National repräsentative Daten zur Bildschirmgeräteausstattung in verschiedenen Alterspopulationen	28
Tabelle 2.	Experimentelle und quasiexperimentelle Studien zu den Wirkungen von Computerspielnutzung auf breitere kognitive Leistungsaspekte	73
Tabelle 3:	Experimentelle Studien zu den kurzfristigen Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Arousal- und Stressparameter (1996 – 2010)	86
Tabelle 4.	Befunde der Metaanalyse von Anderson und Bushman (2001) zum Zusammenhang von Gewaltspielnutzung und aggressiven Affekten und Kognitionen	93
Tabelle 5.	Befunde der Metaanalyse von Bushman und Huesmann (2006) zum Zusammenhang von Gewaltmediennutzung und aggressiven Affekten und Kognitionen	94
Tabelle 6.	Objektive Stressmoderatorvariablen und ihre mögliche Bedeutung für das Erleben negativ valenter Emotionen im Rahmen der Gewaltspielrezeption (in Anlehnung an Birbaumer & Schmidt, 1999, S. 94)	119
Tabelle 7.	Subjektive Stressmoderatorvariablen und ihre mögliche Bedeutung für das Erleben negativ valenter Emotionen im Rahmen der Gewaltspielrezeption (in Anlehnung an Birbaumer & Schmidt, 1999, S. 94)	122
Tabelle 8.	Übersicht über das realisierte zweifaktorielle Untersuchungsdesign mit zusätzlicher nicht-medialer Explorationsbedingung	135
Tabelle 9.	Zielvorgabe für die Untersuchungsstichprobe (N = 360)	139
Tabelle 10.	Realisierte Stichprobe (N = 369)	140