

## Michaela Hauenschild und Anja Schwedler: Familie – Computerspiele – Schule

Beitrag aus Heft »2014/06: Bildung mit und über Medien«

Welchen Einfluss hat eine intensive Computerspielenutzung auf den Schulerfolg von Jugendlichen? Dieser Frage wird anhand einer quantitativen Sekundäranalyse nachgegangen. Ein direkter Zusammenhang kann unter Berücksichtigung von personen- und umweltbezogenen Faktoren nicht bestätigt werden. Vielmehr stellen die Rolle des Geschlechts, der Sozialstatus und insbesondere das Familienklima Jugendlicher entscheidende Faktoren für Erfolg in der Schule dar.

How does intensive video gaming affect adolescents' school success? The following article addresses this question by way of a quantitative secondary analysis. Taking personal and environmental factors into account, a direct relationship between intensive video gaming and school success can't be confirmed. It is rather the adolescents' sex, social status and especially their family climate that constitute decisive factors for success in school.

Literatur:

Biermann, Ralf (2012). Digitale Spiele und ihre Akzeptanz im schulischen Kontext. In: Kaminski, Winfried/Lorber, Martin (Hrsg.), Gamebased Learning. Clash of Realities 2012. München: kopaed. S. 71-86.

Binz, Christine/Schneider, Norbert/Seiffge-Krenke, Inge (2010). Familie und Schulerfolg. Ein Literaturüberblick zum Einfluss der Familiensituation auf Schulleistungen. In: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation, 30(3), S. 280-294.

Brake, Anna/Büchner, Perter (2013). Stichwort: Familie, Peers und (informelle) Bildung im Kindes- und Jugendalter. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 16, S. 481-502.

Cierpka, Manfred (Hrsg.) (2008). Handbuch der Familiendiagnostik. Mit 13 Tabellen. 3., aktualisierte und erg. Aufl. Berlin: Springer.

Dahrendorf, Ralf (1965). Bildung ist Bürgerrecht. Plädoyer für eine aktive Bildungspolitik. Hamburg: Wegner.

Duvall, Evelyn (1957). Family Development. Philadelphia: J. B. Lippincott.

Fritz, Jürgen/Lampert, Claudia/Schmidt, Jan-Hinrik/Witting, Tanja (2011). Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Berlin: Vistas.

Geißler, Rainer (2005). Die Metamorphose der Arbeitertochter zum Migrantensohn. Zum Wandel der Chancenstruktur im Bildungssystem nach Schicht, Geschlecht, Ethnie und deren Verknüpfung. In: Berger, Peter A./Kahlert, Heike (Hrsg.), Institutionalisierte Ungleichheiten. Wie das Bildungswesen Chancen blockiert. Weinheim/München: Juventa. S. 71-102.

Hadjar, Andrea/Lupatsch, Judith/Grünwald-Guber, Elisabeth (2010). Bildungsverlierer/-innen, Schulentfremdung und Schulerfolg. In: Quenzel, Gudrun (Hrsg.), Bildungsverlierer. Neue Ungleichheiten. Wiesbaden: VS Verlag. S. 223-244.

Hauenschild, Michaela (2014). Bindung und Individuation – Exzessive Computerspielenutzung im Kontext familialer Beziehungsgestaltung. Eine empirische Untersuchung mit qualitativen und quantitativen Zugängen. In: Kammerl, Rudolf/Unger, Alexander/Grell, Petra/Hug, Theo (Hrsg.), Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur. Wiesbaden: Springer. S. 101-120.

Hössl, Alfred (2006). Die Bedeutung nonformaler und informeller Bildung bei Schulkindern. Ergebnisse einer Studie zu Freizeitinteressen. In: Tully, Claus J. (Hrsg.), Lernen in flexibilisierten Welten. Wie sich das Lernen der Jugend verändert. Weinheim/München: Juventa. S. 165-182.

Hradil, Stefan (2005). Soziale Ungleichheit in Deutschland. Wiesbaden: VS Verlag. Hurrelmann, Klaus/Andresen, Sabine (2010). Kinder in Deutschland 2010. 2. World Vision Kinderstudie. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verlag.

Kammerl, Rudolf (2011). Schulische und außerschulische Sozialisation: Mediensozialisation in einer zunehmend mediatisierten Welt. In: Witte, Erich H./Doll, Jörg (Hrsg.), Sozialpsychologie, Sozialisation und Schule. Lengerich: Pabst Science Publishers. S. 77-96.

Kammerl, Rudolf/Hirschhäuser, Lena/Rosenkranz, Moritz/Schwinge, Christiane/Hein, Sandra/Wartberg, Lutz/Petersen, Kay Uwe (Hrsg.) (2012). EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien. Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien-)erzieherischen Handeln in den Familien. Lengerich: Pabst Science Publishers.

Kutscher, Nadja (2010). Digitale Ungleichheit: Soziale Unterschiede in der Mediennutzung. In: Cleppien, Georg (Hrsg.), Soziale Arbeit und Medien. Wiesbaden: VS Verlag. S. 153-163.

Meier, Ulrich (2004). Familie, Freunde, Schülerverhalten und Kompetenzerwerb. In: Schümer, Gundel/Tillmann, Klaus-Jürgen/Weiß, Manfred (Hrsg.), Die Institution Schule und die Lebenswelt der Schüler. Vertiefende Analysen der PISA-2000-Daten zum Kontext von Schülerleistungen. Wiesbaden: VS Verlag. S. 187-216.

Mößle, Thomas/Bleckmann, Paula/Rehbein, Florian/Pfeiffer, Christian (2012). Der Einfluss der Medien auf die Schulleistung. In: Möller, Christoph (Hrsg.), Internet- und Computersucht. Ein Praxisbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. Stuttgart: Kohlhammer. S. 68-78.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2013). Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger in Deutschland. [www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf) [Zugriff: 04.06.2014].

Prensky, Marc (2001). Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.

Prenzel, Manfred (2013). PISA 2012. Fortschritte und Herausforderungen in Deutschland. Münster: Waxmann.

Schendera, Christian (2014). Regressionsanalyse mit SPSS. 2. korrigierte und aktualisierte Auflage. München: Oldenbourg.

Schmitt, Monja (2009). Innerfamiliäre Beziehungen und Bildungserfolg. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, 12, S. 715-732.

Stecher, Ludwig (2000). Entwicklung der Lern- und Schulfreude im Übergang von der Kindheit zur Jugend. Welche Rolle spielt die Familienstruktur und die Qualität der Eltern-Kind-Beziehungen. In: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation, 20(1), S. 70-88.

Tully, Claus J. (2008). Alltagslernen in technisierten Welten. Kompetenzerwerb durch Computer, Internet und Handy. In: Wahler, Peter/Tully, Claus J./Preiß, Christine (Hrsg.), Jugendliche in neuen Lernwelten. 2., erweiterte Auflage. Wiesbaden: VS Verlag. S. 165-200.