

Nutzung elektronischer Medien im Jugendalter

Ergebnisse des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS)

Hintergrund und Fragestellung

Die Freizeit eröffnet Kindern und Jugendlichen zahlreiche Erlebnis- und Erfahrungsmöglichkeiten, die für ihre Befindlichkeit und Lebenszufriedenheit von großer Bedeutung sind. Mit einer gelungenen Freizeitgestaltung verbindet sich nicht nur ein hoher Erlebniswert, zugleich können soziale Kompetenzen und personale Ressourcen ausgebildet werden, die eine wichtige Voraussetzung für die Bewältigung altersspezifischer Entwicklungsaufgaben und die Persönlichkeitsbildung der Heranwachsenden sind. Im Gegensatz zu anderen Lebensbereichen, wie z. B. Familienleben oder Schulalltag, haben die Heranwachsenden in der Freizeit eine hohe Entscheidungsautonomie. Wie sie ihre frei verfügbare Zeit verbringen, kann häufig von ihnen selbst entsprechend ihren Interessen und Vorstellungen bestimmt werden. Für das Jugendalter ist geradezu charakteristisch, dass die Freizeit weitgehend unabhängig von den Eltern oder anderen erwachsenen Bezugspersonen gestaltet wird [1, 2].

In den letzten Jahren haben zahlreiche Studien belegt, dass die Beschäftigung mit elektronischen Medien einen immer größeren Anteil am Freizeitverhalten von Jugendlichen ausmacht [3, 4, 5]. Ein Grund hierfür ist, dass die Medienausstattung privater Haushalte im Laufe der letzten Jahrzehnte zugenommen hat und

der Umgang mit Medien wie Computer und Internet in der Schule gezielt gefördert wird. Außerdem sind Jugendliche für die Hersteller elektronischer Medien – neben Computer und Internet sind hier insbesondere Spielkonsolen, Tonträger und Handys zu nennen – eine der wichtigsten und entsprechend stark umworbenen Zielgruppen. Angesichts der großen Bedeutung elektronischer Medien für das Freizeitverhalten der heutigen Jugendlichen wird längst von einer „Multi-media-Generation“ [6] gesprochen. Auch wenn dieses Etikett die Entwicklung des Freizeitverhaltens überzeichnet, so verdeutlicht es doch, dass zuvor keine andere Generation von Jugendlichen einem derart starken medialen Einfluss und einer ähnlich großen Menge an Informationen ausgesetzt war [7].

Die gesundheitlichen Folgen intensiver Mediennutzung sind umstritten. Neben psychosomatischen Beschwerden, entwicklungspsychologischen Problemen und Verhaltensauffälligkeiten, z. B. als Folge medialer Gewaltdarstellung, werden insbesondere durch mangelnde Bewegung verursachte Gesundheitsprobleme von Kindern und Jugendlichen diskutiert [8, 9]. Häufig wird dabei die wachsende Bedeutung der Mediennutzung als einer der Hauptgründe für einen vermeintlich zunehmenden Bewegungsmangel in der heranwachsenden Generation angenommen. Insbesondere das Fernsehen, die

Computernutzung und der Gebrauch von Spielkonsolen werden in Konkurrenz zur körperlich-sportlichen Aktivität gesehen. Dagegen spricht jedoch, dass der Sport seit etwa 25 Jahren – zumindest in den alten Bundesländern – in der Freizeitgestaltung von Kindern und Jugendlichen einen unverändert hohen Stellenwert einnimmt [10]. Auch konnte der unterstellte Zusammenhang zwischen Mediennutzung und körperlich-sportlicher Aktivität bislang nicht überzeugend nachgewiesen werden [8, 11]. Die vorliegenden Studien liefern allerdings Anhaltspunkte für einen Zusammenhang zwischen hohem Fernsehkonsum und Übergewicht sowie schwachen motorischen Leistungen [12, 13, 14, 15].

Mit dem Kinder- und Jugendgesundheits survey (KiGGS) steht nun eine Datengrundlage zur Verfügung, die es erlaubt, die Mediennutzung von Jugendlichen im Zusammenhang mit ihrem Gesundheitsverhalten und Gesundheitszustand zu untersuchen. Die ersten Auswertungen der KiGGS-Daten zu diesem Themenkreis orientieren sich an möglichen Auswirkungen auf die körperlich-sportliche Aktivität sowie die Auftretenswahrscheinlichkeit von Übergewicht und Adipositas bei Jugendlichen im Alter von 11–17 Jahren. Im Einzelnen wurden folgende Fragestellungen untersucht:

- Wie verbreitet ist die Nutzung elektronischer Medien bei 11- bis 17-jährigen Jugendlichen?

- Inwieweit bestehen Unterschiede in der Mediennutzung nach Alter, Geschlecht, sozialem Status, Schulbildung, Migrationshintergrund und Wohnregion (Ost/West)?
- Lässt sich ein Zusammenhang zwischen der Mediennutzung und der körperlich-sportlichen Aktivität der Jugendlichen feststellen?
- Finden sich Anhaltspunkte für einen Zusammenhang zwischen Mediennutzung und dem Auftreten von Übergewicht und Adipositas?

Methode

Konzept, Design und Durchführung des KiGGS werden in den ersten 7 Beiträgen in diesem Heft ausführlich beschrieben [16, 17, 18, 19, 20, 21, 22]. Die KiGGS-Studie wurde von Mai 2003 bis Mai 2006 durch das Robert Koch-Institut (RKI) durchgeführt. Ziel dieses bundesweiten Befragungs- und Untersuchungssurveys war es, erstmals umfassende und bundesweit repräsentative Daten zum Gesundheitszustand von Kindern und Jugendlichen im Alter von 0–17 Jahren zu erheben. An der Studie haben insgesamt 17.641 Kinder und Jugendliche (8985 Jungen und 8656 Mädchen) aus 167 für die Bundesrepublik repräsentativen Städten und Gemeinden teilgenommen. Die Teilnahmequote betrug 66,6 %. Für die Analysen zur Mediennutzung wurde auf Informationen aus der mit einem Selbstausfüllfragebogen durchgeführten Befragung der 11- bis 17-jährigen Jungen und Mädchen zurückgegriffen (n = 6813).

Zur Nutzung elektronischer Medien sollten die Jugendlichen angeben, wie lange sie sich durchschnittlich pro Tag mit Fernsehen/Video, Musik hören, Computer/Internet, Spielkonsole und Mobiltelefon (Handy) beschäftigen (Antwortkategorien: „gar nicht“, „ungefähr 30 Minuten“, „ungefähr 1–2 Stunden“, „ungefähr 3–4 Stunden“, „mehr als 4 Stunden“). Als häufige Nutzer werden die Jugendlichen bezeichnet, die am Tag 1–2 Stunden auf die Nutzung der elektronischen Medien verwenden. Bei einer Zeitdauer von 3 und mehr Stunden am Tag wird von starker Nutzung gesprochen. Für die Analysen zum Zusammenhang zwischen der Mediennutzung und körperlich-sportlicher

Aktivität bzw. Übergewicht und Adipositas werden 3 Gruppen unterschieden: weniger als 1 Stunde pro Tag, 1–2 Stunden pro Tag sowie 3 und mehr Stunden pro Tag. Um eine Gesamtbetrachtung zu ermöglichen, wird ein Index gebildet, der die Anzahl der Stunden am Tag, die insgesamt auf die Nutzung der Medien entfallen, erfasst. Berücksichtigt wurden dabei allerdings nur Fernsehen/Video, Computer/Internet und Spielkonsole, da die Nutzung dieser Medien eher in Konkurrenz zu anderen Freizeitaktivitäten steht als das Musikhören oder das Telefonieren mit dem Handy. Den Antwortkategorien wurden bei der Indexbildung folgende Punktwerte zugeordnet: „gar nicht“=0; „ungefähr 30 Minuten“=0,5; „ungefähr 1–2 Stunden“=1,5; „ungefähr 3–4 Stunden“=3,5; „mehr als 4 Stunden“=5). Berechnet wurde der Index nur für Jugendliche, die zur Nutzung aller einbezogenen Medien gültige Angaben gemacht haben.

In Bezug auf die körperlich-sportliche Aktivität wurden die Jugendlichen gefragt, wie häufig sie in ihrer Freizeit körperlich so aktiv sind (z. B. beim Sport oder Fahrradfahren), dass sie richtig ins Schwitzen oder außer Atem kommen („nie“, „etwa jeden Tag“, „etwa 3- bis 5-mal in der Woche“, „etwa 1- bis 2-mal in der Woche“, „etwa 1- bis 2-mal im Monat“). Von körperlich-sportlicher Inaktivität wird ausgegangen, wenn die Jugendlichen angeben, weniger als einmal pro Woche dieses Aktivitätsniveau zu erreichen [23].

Übergewicht und Adipositas werden in der KiGGS-Studie ausgehend vom Body-Mass-Index (BMI) bestimmt und dabei die von der Arbeitsgemeinschaft Adipositas im Kindes- und Jugendalter (AGA) empfohlenen Referenzwerte von Kromeyer-Hauschild zugrunde gelegt, die verteilungsbasiert auf der Basis von Perzentilen ermittelt wurden. Als übergewichtig werden dementsprechend Jugendliche oberhalb des 90. Perzentils, als adipös oberhalb des 97. Perzentils angesehen [24].

Um eine differenzierte Betrachtung der Mediennutzung und deren Auswirkungen auf die körperlich-sportliche Aktivität sowie auf das Vorkommen von Übergewicht und Adipositas zu ermöglichen, werden die Analysen nach Alter, Geschlecht, Sozialstatus, besuchtem Schultyp, Mi-

grationshintergrund und Wohnregion [West/Ost inklusive Berlin] getrennt durchgeführt. Der Sozialstatus wurde anhand eines mehrdimensionalen Index bestimmt, der auf der Basis von Angaben der Eltern zu deren schulischer und beruflicher Ausbildung, beruflichen Stellung sowie zum Haushaltsnettoeinkommen ermittelt wurde und eine Einteilung in eine niedrige, mittlere und hohe Statusgruppe ermöglicht [21]. Hinsichtlich des von den Jugendlichen besuchten Schultyps wird zwischen Haupt-, Real-, Gesamtschule und Gymnasium differenziert. Bei Jugendlichen, die ihre Schullaufbahn bereits abgeschlossen haben, wurde die Angabe zum höchsten erreichten Schulabschluss als Zuordnungskriterium herangezogen. Der Migrationshintergrund wird in der KiGGS-Studie anhand von Informationen zum Geburtsland des Kindes und der Eltern sowie zur Staatsangehörigkeit der Eltern ermittelt. Als Migranten werden Kinder und Jugendliche bezeichnet, die selbst aus einem anderen Land zugewandert sind und von denen mindestens ein Elternteil nicht in Deutschland geboren ist, oder von denen beide Eltern zugewandert bzw. nicht deutscher Staatsangehörigkeit sind [22]. Im Hinblick auf die Wohnregion wird zwischen alten und neuen Bundesländern unterschieden. Entscheidend dabei war, wo die Jugendlichen zum Zeitpunkt der Befragung lebten [21].

Die statistischen Analysen wurden mit einem Gewichtungsfaktor durchgeführt, der Abweichungen der Netto-Stichprobe von der Bevölkerungsstruktur (Stand: 31.12.2004) hinsichtlich Alter (in Jahren), Geschlecht, Region (Ost/West/Berlin) und Staatsangehörigkeit korrigiert und damit die Repräsentativität der Daten verbessert. Um die Korrelation der Probanden innerhalb einer Gemeinde zu berücksichtigen, wurden die Konfidenzintervalle und die p-Werte mit den SPSS-14-Verfahren für komplexe Stichproben bestimmt.

Ergebnisse

Nutzung elektronischer Medien bei Jugendlichen

Die Daten der KiGGS-Studie bestätigen die große Bedeutung elektronischer Medien im Alltag von Jugendlichen: 95,9 % der 11-

Bundesgesundheitsbl - Gesundheitsforsch - Gesundheitsschutz 2007 · 50:643–652
DOI 10.1007/s00103-007-0225-7
© Springer Medizin Verlag 2007

T. Lampert · R. Sygusch · R. Schlack

Nutzung elektronischer Medien im Jugendalter. Ergebnisse des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS)

Zusammenfassung

Die Beschäftigung mit elektronischen Medien spielt für das Freizeitverhalten von Jugendlichen eine immer größere Rolle. Aus Sicht der Gesundheitswissenschaften stellt sich unter anderem die Frage, inwieweit die intensive Mediennutzung auf Kosten der körperlich-sportlichen Aktivität und der gesundheitlichen Entwicklung der Heranwachsenden geht. Die Daten des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS), die mit Fokus auf die 11- bis 17-Jährigen ausgewertet wurden, bestätigen die starke Nutzung elektronischer Medien. Allerdings zeigen sich deutliche gruppenspezifische Unterschiede. So verbringen Jungen mehr Zeit als Mädchen

mit Computer/Internet und Spielkonsole, während Mädchen häufiger Musik hören und mobil telefonieren. Fernsehen und Video schauen ist bei Jungen und Mädchen gleichermaßen populär. Jugendliche aus Familien mit niedrigem Sozialstatus oder geringer Schulbildung beschäftigen sich weitaus häufiger und länger mit elektronischen Medien, insbesondere mit Fernsehen/Video, Spielkonsole und Handy. Gleiches gilt für Jungen und Mädchen aus den neuen Bundesländern und für Jungen, jedoch nicht für Mädchen mit Migrationshintergrund. Ein Zusammenhang zur körperlich-sportlichen Aktivität lässt sich für Jugendliche feststellen, die täglich

mehr als 5 Stunden mit der Nutzung elektronischer Medien zubringen. Diese Gruppe der starken Nutzer ist zudem vermehrt von Adipositas betroffen. Damit verdeutlichen die Ergebnisse der KiGGS-Studie, die im Einklang mit früheren Forschungsbefunden stehen, dass die Nutzung elektronischer Medien auch aus Public-Health-Sicht relevant ist und bei Untersuchungen zur Kinder- und Jugendgesundheit einbezogen werden sollte.

Schlüsselwörter

Gesundheitssurvey · Kinder · Jugendliche · Elektronische Medien · Fernsehen · Computer · Internet · Videospiele

Use of electronic media in adolescence. Results of the German Health Interview and Examination Survey for Children and Adolescents (KiGGS)

Abstract

The use of electronic media is playing an ever greater role in adolescents' recreational behaviour. From the point of view of the health sciences, one question which arises is the extent to which intensive media use is detrimental to physical activity and adolescents' health development. The data from the German Health Interview and Examination Survey for Children and Adolescents (KiGGS), which were evaluated with a focus on 11–17-year-olds, confirm this heavy use of electronic media. However, there are distinct group-specific differences. For example, boys spend more time than girls on computers, the internet and games con-

soles, whereas girls more often listen to music and use their mobile phones. Watching television and videos is equally popular among girls and boys. Adolescents of low social status or a low level of school education use electronic media far more frequently and for longer times, especially television and video, games consoles and mobile phones. The same is true of boys and girls from the former states of the GDR and for boys (but not girls) with a background of migration. A connection to physical activity has been established for adolescents who spend more than five hours a day using electronic media. Moreover, this group of

heavy users is more often affected by adiposity. The results of the KiGGS study, which are in line with earlier research findings, thus demonstrate that the use of electronic media is also of relevance from the point of view of public health and should be included in investigations into the health of children and adolescents.

Keywords

Health survey · Children · Adolescents · Electronic media · Television · Computer · Internet · Video games

Tabelle 1

Häufigkeit der Nutzung elektronischer Medien bei 11- bis 17-jährigen Jungen und Mädchen (in % [95 %-KI])

	Jungen			Mädchen		
	11–13 J.	14–17 J.	Gesamt	11–13 J.	14–17 J.	Gesamt
Fernsehen/Video						
Gar nicht	4,7 [3,6–6,0]	3,5 [2,6–4,6]	4,0 [3,2–4,9]	4,3 [3,3–5,6]	4,2 [3,3–5,4]	4,2 [3,5–5,0]
Ca. 30 Minuten	25,7 [23,1–28,3]	17,7 [15,7–19,8]	20,8 [19,3–22,5]	26,5 [24,1–29,0]	19,1 [17,2–21,1]	22,0 [20,6–23,5]
Ca. 1–2 Stunden	51,9 [49,2–54,6]	54,0 [51,4–56,5]	53,2 [51,2–55,1]	50,8 [47,8–53,8]	49,8 [47,2–52,4]	50,2 [48,2–52,2]
3+ Stunden	17,8 [15,7–20,1]	24,9 [22,5–27,4]	22,1 [20,3–24,0]	18,4 [16,1–20,9]	26,9 [24,6–29,4]	23,6 [21,9–25,2]
Musik hören						
Gar nicht	18,1 [16,0–20,3]	6,8 [5,7–8,2]	11,3 [10,2–12,5]	6,1 [4,8–7,6]	1,8 [1,3–2,6]	3,5 [2,9–4,3]
Ca. 30 Minuten	45,1 [42,4–47,8]	30,2 [28,0–32,5]	36,1 [34,4–37,8]	37,5 [34,7–40,4]	19,2 [17,1–21,4]	26,4 [24,7–28,2]
Ca. 1–2 Stunden	23,6 [21,5–25,8]	31,6 [29,3–33,9]	28,4 [26,9–30,1]	33,4 [30,7–36,1]	33,4 [31,1–35,7]	33,4 [31,7–35,0]
3+ Stunden	13,2 [11,6–15,1]	31,4 [28,9–33,9]	24,2 [22,6–26,0]	23,1 [20,7–25,7]	45,6 [43,2–48,1]	36,7 [34,8–38,7]
Computer/Internet						
Gar nicht	23,6 [20,7–26,7]	14,5 [12,7–16,6]	18,1 [16,3–20,0]	34,8 [32,1–37,6]	27,1 [24,7–29,7]	30,1 [28,2–32,2]
Ca. 30 Minuten	37,1 [24,2–40,1]	26,4 [24,3–28,7]	30,6 [28,8–32,5]	41,8 [39,1–44,6]	39,5 [36,8–42,3]	40,4 [38,4–42,5]
Ca. 1–2 Stunden	31,6 [28,8–34,6]	36,2 [34,0–38,6]	34,4 [32,6–36,3]	20,0 [18,0–22,1]	25,0 [22,9–27,3]	23,1 [21,4–24,8]
3+ Stunden	7,7 [6,3–9,5]	22,8 [20,6–25,2]	16,9 [15,4–18,5]	3,4 [2,5–4,6]	8,3 [6,8–10,2]	6,4 [5,4–7,5]
Spielkonsole						
Gar nicht	41,2 [38,4–44,1]	56,2 [53,4–58,9]	50,3 [48,3–52,3]	77,6 [74,8–80,1]	87,3 [85,4–89,1]	83,5 [81,9–85,0]
Ca. 30 Minuten	25,9 [23,5–28,5]	19,9 [18,1–21,8]	22,3 [20,7–23,9]	15,3 [13,1–17,8]	8,3 [7,0–9,8]	11,1 [9,9–12,4]
Ca. 1–2 Stunden	26,6 [24,1–29,3]	18,0 [16,0–20,1]	21,4 [19,8–23,0]	5,3 [4,1–6,8]	3,6 [2,8–4,7]	4,3 [3,6–5,1]
3+ Stunden	6,3 [5,0–7,8]	6,0 [4,9–7,4]	6,1 [5,2–7,1]	1,8 [1,2–2,7]	0,7 [0,4–1,3]	1,1 [0,8–1,6]
Mobiltelefon						
Gar nicht	61,7 [59,0–64,4]	34,7 [32,0–37,6]	45,4 [43,2–47,6]	45,5 [42,4–48,5]	20,3 [18,2–22,6]	30,2 [28,3–32,3]
Ca. 30 Minuten	30,5 [28,1–33,0]	46,1 [43,5–48,7]	39,9 [37,9–42,0]	40,8 [37,9–43,7]	45,5 [42,9–48,0]	43,6 [41,5–45,7]
Ca. 1–2 Stunden	5,3 [4,0–6,8]	11,7 [10,0–13,5]	9,1 [8,0–10,4]	8,6 [7,2–10,4]	16,5 [14,7–18,5]	13,4 [12,1–14,8]
3+ Stunden	2,5 [1,8–3,6]	7,5 [6,3–8,9]	5,6 [4,8–6,5]	5,1 [4,1–6,4]	17,7 [15,9–19,7]	12,7 [11,5–14,0]

bis 17-Jährigen gaben an, täglich fernzusehen oder Video zu schauen, 92,5 % hören jeden Tag Musik. Der Computer und das Internet werden von 76,0 % dieser Altersgruppe täglich genutzt, Spielkonsolen von

33,5 % und Mobiltelefone von 62,0 % der Jugendlichen. In der Häufigkeit der Mediennutzung zeichnen sich allerdings alters- und geschlechtsspezifische Unterschiede ab (■ **Tabelle 1**). Mit Ausnahme des

Fernsehens und Videoschauens sind diese sehr deutlich ausgeprägt. So hören 36,8 % der 11- bis 13jährigen Jungen mindestens eine Stunde am Tag Musik im Vergleich zu 56,5 % der gleichaltrigen Mädchen. In

Tabelle 2a

Starke Nutzung elektronischer Medien (3 und mehr Stunden pro Tag) bei 11- bis 17-jährigen Jungen nach Sozialstatus, besuchtem Schultyp, Migrationshintergrund und Wohnregion

	Fernsehen/Video		Musik hören		Computer/Internet		Spielkonsole		Mobiltelefon	
	% [95%-KI]	OR [95%-KI]	% [95%-KI]	OR [95%-KI]	% [95%-KI]	OR [95%-KI]	% [95%-KI]	OR [95%-KI]	% [95%-KI]	OR [95%-KI]
Sozialstatus										
Niedrig	31,5 [28,2–35,0]	1,94 [1,37–2,76]	24,8 [21,9–28,1]	1,13 [0,82–1,54]	16,2 [13,7–19,0]	1,10 [0,75–1,60]	9,5 [7,6–11,9]	2,73 [1,42–5,27]	8,9 [6,9–11,3]	1,84 [0,96–3,53]
Mittel	21,0 [18,7–23,5]	1,43 [1,08–1,90]	24,5 [22,3–26,9]	1,10 [0,88–1,39]	18,4 [16,2–20,8]	1,36 [1,03–1,79]	5,9 [4,7–7,4]	2,35 [1,27–4,35]	4,9 [3,9–6,2]	1,42 [0,81–2,48]
Hoch	12,4 [10,1–15,2]	Ref.	21,9 [18,7–25,4]	Ref.	13,7 [11,3–16,5]	Ref.	1,7 [0,9–2,9]	Ref.	1,9 [1,2–3,0]	Ref.
Schultyp										
Hauptschule	28,1 [24,4–32,2]	2,09 [1,50–2,90]	26,8 [23,4–30,5]	1,23 [0,91–1,67]	19,4 [16,4–22,8]	1,04 [0,73–1,49]	9,2 [7,2–11,8]	3,83 [2,27–6,46]	9,6 [7,4–12,3]	6,79 [3,69–12,49]
Realschule	23,0 [20,1–26,2]	1,71 [1,29–2,28]	22,2 [19,4–25,2]	0,94 [0,71–1,23]	14,6 [12,2–17,4]	0,79 [0,57–1,09]	5,6 [4,1–7,7]	2,40 [1,34–4,30]	5,0 [3,7–6,7]	3,19 [1,65–6,18]
Gesamtschule	29,1 [23,5–35,4]	2,22 [1,53–3,21]	26,6 [21,3–32,7]	1,35 [0,89–2,03]	19,5 [14,9–25,1]	1,23 [0,81–1,85]	8,9 [6,1–13,0]	3,55 [1,80–7,03]	6,3 [3,8–10,1]	3,55 [1,74–7,24]
Gymnasium	12,5 [10,5–14,9]	Ref.	22,7 [19,7–26,2]	Ref.	16,8 [14,2–19,9]	Ref.	1,9 [1,2–3,0]	Ref.	1,6 [1,0–2,5]	Ref.
Migrationshintergrund										
Ja	31,1 [26,9–35,6]	1,63 [1,21–2,19]	22,2 [18,7–26,2]	0,81 [0,60–1,10]	21,1 [17,8–24,9]	1,55 [1,14–2,10]	9,2 [7,1–11,9]	1,58 [1,03–2,41]	8,4 [6,3–11,1]	1,40 [0,83–2,36]
Nein	20,2 [18,4–22,1]	Ref.	24,6 [22,8–26,6]	Ref.	16,0 [14,4–17,7]	Ref.	5,5 [4,6–6,5]	Ref.	5,0 [4,1–6,0]	Ref.
Wohnregion										
Neue Bundesländer	29,9 [26,9–33,2]	1,81 [1,42–2,30]	28,0 [24,7–31,5]	1,05 [0,83–1,34]	15,6 [12,6–19,3]	0,79 [0,56–1,10]	8,5 [6,7–10,7]	1,79 [1,08–2,95]	8,9 [7,0–11,3]	2,55 [1,65–3,95]
Alte Bundesländer	20,3 [18,3–22,4]	Ref.	23,4 [21,5–25,3]	Ref.	17,2 [15,5–19,0]	Ref.	5,6 [4,6–6,7]	Ref.	4,8 [4,0–5,8]	Ref.

%: Anteil der Jugendlichen, die diese Medien stark nutzen (3 und mehr Stunden pro Tag), OR (Odds Ratio): Faktor, um den die Chance einer starken Mediennutzung in der betrachteten im Vergleich zur Referenzgruppe (Ref.) erhöht ist, bei statistischer Kontrolle für Alter und gleichzeitiger Berücksichtigung der Prädiktoren, 95%-KI: 95%-Konfidenzintervalle zu den Prävalenzen bzw. Odds Ratios, **Fettdruck: signifikantes Ergebnis**

der Altersgruppe der 14- bis 17-Jährigen nehmen diese Anteile auf 63,0 % bei den Jungen und 79,0 % bei den Mädchen zu. Etwa ein Drittel der Jungen und fast die Hälfte der Mädchen dieses Alters hört sogar 3 Stunden und mehr am Tag Musik. Mädchen nutzen außerdem häufiger das Handy als Jungen. Besonders deutlich tritt dieser Unterschied bei den 14- bis 17-Jährigen zutage: Während 19,2 % der Jungen mehr als eine Stunde am Tag mobil telefonieren, sind es bei den Mädchen 34,2 %; 7,5 % der Jungen und 17,7 % der Mädchen verbringen sogar 3 und mehr Stunden täglich am Handy. Die Nutzung von Computer/Internet und Spielkonsole ist hingegen bei Jungen stärker verbreitet als bei Mädchen. Ein Drittel der Jungen im Alter von

11–13 Jahren und ein Viertel derjenigen im Alter von 14–17 Jahren nutzen ihre Spielkonsole mindestens eine Stunde am Tag. Bei Mädchen liegen die entsprechenden Anteile bei 7,1 und 4,3 %. Im Gegensatz zu den Spielkonsolen werden Computer und Internet von den 14- bis 17-Jährigen häufiger genutzt als von den 11- bis 13-Jährigen. Dies gilt sowohl für Jungen als auch für Mädchen. Der Fernseh- und Videokonsum ist bei Jungen und Mädchen in beiden Altersgruppen ähnlich hoch. Etwa drei Viertel der Jugendlichen schauen mehr als eine Stunde, ein Viertel sogar 3 und mehr Stunden am Tag fern oder Videofilme.

Im Durchschnitt verbringen die 11- bis 17-jährigen Jungen 3,8 Stunden und die

gleichaltrigen Mädchen 2,7 Stunden mit Fernsehen/Video, Computer/Internet und Spielkonsole. Von den Jungen beschäftigen sich 67,1 % 3 und mehr Stunden täglich mit diesen Medien; 34,0 % der Jungen sogar 5 und mehr Stunden. Bei Mädchen dieses Alters liegen die entsprechenden Anteile bei 43,2 % und 18,0 %. Die täglich für die Mediennutzung aufgewendete Zeit nimmt bei Jungen wie Mädchen mit dem Alter zu. Dass sie die Medien 5 und mehr Stunden am Tag nutzen, wird in der Altersgruppe der 11- bis 13-Jährigen von 27,5 % der Jungen und 14,7 % der Mädchen angegeben, während es in der Altersgruppe der 14- bis 17-Jährigen 38,3 % der Jungen und 20,3 % der Mädchen sind.

Tabelle 2b

Starke Nutzung elektronischer Medien (3 Stunden und mehr pro Tag) bei 11- bis 17-jährigen Mädchen nach Sozialstatus, besuchtem Schultyp, Migrationshintergrund und Wohnregion

	Fernsehen/Video		Musik hören		Computer/Internet		Spielkonsole		Mobiltelefon	
	% [95%-KI]	OR [95%-KI]	% [95%-KI]	OR [95%-KI]	% [95%-KI]	OR [95%-KI]	% [95%-KI]	OR [95%-KI]	% [95%-KI]	OR [95%-KI]
Sozialstatus										
Niedrig	34,0 [30,5–37,5]	2,29 [1,66–3,18]	39,0 [35,2–42,9]	1,17 [0,88–1,55]	8,0 [5,9–10,7]	1,27 [0,68–2,36]	2,4 [1,4–3,9]	– ^a	16,7 [14,0–19,7]	1,92 [1,28–2,87]
Mittel	22,6 [20,3–25,0]	1,61 [1,23–2,09]	37,7 [35,1–40,3]	1,18 [0,95–1,46]	6,3 [5,0–8,0]	1,22 [0,76–1,96]	0,9 [0,5–1,6]	– ^a	13,5 [11,7–15,4]	1,63 [1,15–2,31]
Hoch	13,3 [10,8–16,3]	Ref.	32,3 [28,6–36,2]	Ref.	4,8 [3,2–7,0]	Ref.	0,2 [0,0–1,5]	Ref.	6,9 [5,2–9,0]	Ref.
Schultyp										
Hauptschule	35,6 [30,6–40,8]	2,43 [1,78–3,31]	39,9 [34,9–45,1]	1,39 [1,05–1,84]	8,0 [5,5–11,5]	1,45 [0,81–2,60]	2,8 [1,5–5,2]	– ^a	19,2 [15,9–22,9]	3,08 [2,11–4,49]
Realschule	25,0 [21,6–28,7]	1,55 [1,20–2,00]	38,0 [34,3–41,8]	1,23 [0,99–1,53]	5,8 [4,3–8,0]	1,15 [0,75–1,77]	0,7 [0,3–1,5]	– ^a	14,8 [12,3–17,6]	2,07 [1,50–2,87]
Gesamtschule	28,8 [23,5–34,8]	1,86 [1,32–2,61]	38,5 [32,7–44,5]	1,31 [0,93–1,86]	7,9 [4,8–12,6]	1,65 [0,85–3,17]	1,5 [0,6–3,9]	– ^a	16,4 [12,0–22,0]	2,47 [1,57–3,87]
Gymnasium	15,8 [13,6–18,2]	Ref.	33,2 [30,3–36,3]	Ref.	5,2 [3,9–6,9]	Ref.	0,1 [0,0–0,6]	Ref.	7,3 [5,8–9,1]	Ref.
Migrationshintergrund										
Ja	28,3 [24,2–32,8]	1,02 [0,74–1,41]	37,5 [32,8–42,4]	0,96 [0,71–1,30]	8,5 [6,0–11,9]	1,22 [0,70–2,11]	2,1 [1,1–4,0]	0,88 [0,30–2,55]	13,3 [10,6–16,5]	0,88 [0,61–1,28]
Nein	22,5 [20,8–24,4]	Ref.	36,6 [34,5–38,8]	Ref.	5,9 [4,9–7,1]	Ref.	0,9 [0,6–1,4]	Ref.	12,6 [11,3–14,1]	Ref.
Wohnregion										
Neue Bundesländer	29,0 [26,0–32,3]	1,55 [1,25–1,92]	41,1 [37,4–44,9]	1,21 [0,98–1,49]	4,6 [3,2–6,6]	0,61 [0,37–1,01]	0,8 [0,4–1,8]	1,17 [0,40–3,50]	17,0 [14,5–20,0]	1,56 [1,20–2,03]
Alte Bundesländer	22,3 [20,5–24,2]	Ref.	35,8 [33,6–37,9]	Ref.	6,8 [5,6–8,1]	Ref.	1,2 [0,8–1,8]	Ref.	11,8 [10,4–13,2]	Ref.

^a Berechnung des Odds Ratio aufgrund der Zellenbesetzung nicht möglich, %: Anteil der Jugendlichen, die diese Medien stark nutzen (3 und mehr Stunde pro Tag), OR (Odds Ratio): Faktor, um den die Chance einer starken Mediennutzung in der betrachteten im Vergleich zur Referenzgruppe (Ref.) erhöht ist, bei statistischer Kontrolle für Alter und gleichzeitiger Berücksichtigung der Prädiktoren, 95%-KI: 95%-Konfidenzintervalle zu den Prävalenzen bzw. Odds Ratios, Fettdruck: signifikantes Ergebnis

Darüber hinaus zeigen sich in der Nutzung elektronischer Medien zum Teil deutlich ausgeprägte Unterschiede nach Sozialstatus, Schulbildung, Migrationshintergrund und Wohnregion (Ost/West). In den **Tabellen 2a** und **2b** sind neben gruppenspezifischen Häufigkeiten die Ergebnisse binär logistischer Regressionen für eine starke Mediennutzung (3 Stunden und mehr pro Tag) dargestellt. Die Odds Ratios bringen zum Ausdruck, um welchen Faktor die Chance einer starken Nutzung der Medien in der jeweils betrachteten Gruppe im Vergleich zur Referenzgruppe erhöht bzw. verringert ist. Ob dieser Unterschied signifikant ist, lässt sich anhand der 95 %-Konfidenzintervalle

beurteilen. Dabei werden die Einflussgrößen multivariat betrachtet. Auf diese Weise lässt sich ausschließen, dass z. B. Unterschiede nach Migrationshintergrund oder Wohnregion lediglich Effekte des sozialen Status oder des besuchten Schultyps widerspiegeln.

Jungen aus Familien mit niedrigem Sozialstatus gehören demnach vermehrt zu der Gruppe, die Fernsehen/Video und Spielkonsole stark nutzen. Bei diesen Medien zeigt sich außerdem eine stärkere Nutzung bei Jungen aus Familien mit mittlerem gegenüber denjenigen aus Familien mit hohem Sozialstatus; Gleiches gilt für die Nutzung von Computer/Internet. Noch größere Unterschiede treten hervor,

wenn der von den Jugendlichen besuchte Schultyp betrachtet wird, zumindest im Hinblick auf die Zeit, die mit Fernsehen, Videoschauen und Mobiltelefonieren verbracht wird. Die Gymnasiasten heben sich hier durch eine geringere Nutzung dieser Medien von den Haupt-, Real- und Gesamtschülern ab. Darüber hinaus fällt auf, dass sich Jungen mit Migrationshintergrund häufiger mit Fernsehen/Video, Computer/Internet und Spielkonsole beschäftigen. Die Unterschiede nach Wohnregion lassen sich an einer stärkeren Verbreitung der Mediennutzung in den neuen als in den alten Bundesländern festmachen. Dies zeigt sich zumindest für die Beschäftigung mit Fernsehen/Video,

Spielkonsole und Handy. Die Ergebnisse für Mädchen ähneln sehr stark denen für Jungen. Auffällig ist allerdings, dass dem Migrationshintergrund bei Mädchen anders als bei Jungen keine Bedeutung für eine starke Nutzung elektronischer Medien zukommt. Für die übrigen sozialen Merkmale gilt wie bei Jungen, dass die Unterschiede beim Fernsehen und Videoschauen sowie dem Mobiltelefonieren deutlich zum Ausdruck kommen, während sie sich beim Musikhören und der Nutzung von Computer/Internet nur schwach abzeichnen und zumeist statistisch nicht signifikant sind.

Zusammenhang zwischen Mediennutzung und körperlich-sportlicher Aktivität

Ein Zusammenhang zur körperlich-sportlichen Aktivität lässt sich für Fernsehen und Videoschauen sowie die Nutzung von Computer/Internet und Spielkonsole feststellen, jedoch nicht für Musikhören und Mobiltelefonieren. In der KiGGS-Studie gaben 10,1 % der 11- bis 17-jährigen Jungen und 21,5 % der Mädchen gleichen Alters an, in ihrer Freizeit weniger als einmal in der Woche körperlich-sportlich aktiv zu sein [23]. Von den 11- bis 17-jährigen Jungen, die weniger als eine Stunde pro Tag fernsehen oder Video schauen, sind – gemessen an diesem Kriterium – 8,9 % als körperlich inaktiv einzustufen. Sie unterscheiden sich damit nicht von den Jungen, die diese Medien etwa ein bis 2 Stunden am Tag nutzen (8,6 %). In der Gruppe der Jungen, die täglich 3 und mehr Stunden vor dem Fernseher oder Videogerät verbringen, liegt der Anteil der körperlich Inaktiven mit 14,7 % höher. Bei Mädchen betragen die entsprechenden Werte 17,9 % und 18,6 % bei weniger als einer Stunde bzw. ein bis 2 Stunden Fernsehen/Video pro Tag sowie 31,6 % bei 3 und mehr Stunden pro Tag. Das Zusammenhangsmuster ist damit ähnlich wie bei den Jungen ausgeprägt. Festzustellen ist aber auch, dass in der Gruppe der Jugendlichen, die sehr viel fernsehen oder Video schauen, jedes dritte Mädchen und „nur“ jeder siebte Junge körperlich inaktiv ist. Eine altersdifferenzierte Betrachtung verdeutlicht, dass der Zusammenhang zwischen Fernsehen/Video und körperlich-sportlicher Inaktivität bei Jungen nur in der Altersgruppe der 11- bis 13-Jährigen statistisch bedeutsam ist, während er sich bei Mädchen auch bei den 14- bis 17-Jährigen signifikant abzeichnet (■ **Abb. 1**).

Tabelle 3

Körperlich-sportliche Inaktivität nach Nutzung von Fernsehen/Video, Computer/Internet und Spielkonsole (Stunden pro Tag) bei 11- bis 17-jährigen Jungen und Mädchen

	Jungen		Mädchen	
	% [95 %-KI]	OR [95 %-K]	% [95 %-KI]	OR [95 %-KI]
Fernsehen/Video				
0–0,5 Stunden	9,0 [7,0–11,4]	Ref.	17,9 [15,3–20,9]	Ref.
1–2 Stunden	8,6 [7,1–10,4]	0,99 [0,67–1,45]	18,6 [16,5–21,0]	0,89 [0,70–1,14]
3+ Stunden	14,7 [12,1–17,7]	1,73 [1,12–2,66]	31,7 [28,0–35,5]	1,54 [1,16–2,04]
Computer/Internet				
0–0,5 Stunden	7,9 [6,6–9,5]	Ref.	20,1 [18,3–22,1]	Ref.
1–2 Stunden	10,1 [8,2–12,3]	1,35 [0,98–1,87]	22,2 [18,9–25,9]	1,06 [0,84–1,35]
3+ Stunden	15,6 [12,2–19,8]	1,95 [1,26–3,00]	32,1 [25,2–40,0]	1,70 [1,13–2,56]
Spielkonsole				
0–0,5 Stunden	9,4 [8,1–10,8]	Ref.	21,3 [19,6–23,0]	Ref.
1–2 Stunden	10,9 [8,5–13,8]	1,38 [0,97–1,96]	25,1 [17,6–34,5]	1,64 [0,97–2,77]
3+ Stunden	13,6 [8,7–20,7]	2,37 [1,29–4,35]	35,3 [19,7–54,7]	2,66 [0,90–7,87]
Gesamtdauer				
Bis 1 Stunde	6,1 [3,9–9,5]	Ref.	16,6 [13,6–20,2]	Ref.
2 Stunden	9,0 [6,7–12,1]	1,35 [0,70–2,60]	19,7 [17,1–22,5]	1,10 [0,81–1,51]
3 Stunden	6,8 [5,0–9,2]	1,08 [0,55–2,11]	15,6 [12,1–20,0]	0,86 [0,57–1,30]
4 Stunden	8,7 [6,1–12,1]	1,33 [0,67–2,68]	27,1 [23,0–31,7]	1,40 [0,98–2,00]
5 Stunden	11,4 [8,7–14,7]	1,57 [0,82–3,00]	27,7 [22,0–34,3]	1,52 [1,03–2,26]
6+ Stunden	15,6 [12,6–19,1]	2,66 [1,39–5,09]	34,1 [27,7–41,2]	2,07 [1,35–3,17]

#: Anteil der Jugendlichen, die körperlich-sportlich inaktiv sind, OR (Odds Ratio): Faktor, um den die Chance der körperlich-sportlichen Inaktivität im Vergleich zur Referenzgruppe (Ref.) erhöht ist, bei statistischer Kontrolle für Alter, Sozialstatus, besuchten Schultyp, Migrationshintergrund und Wohnregion (Ost/West), 95 %-KI: 95 %-Konfidenzintervalle zu den Prävalenzen bzw. Odds Ratios, Fettdruck: signifikantes Ergebnis

Auch die Jugendlichen, die viel Zeit vor dem Computer und im Internet verbringen, sind zu einem höheren Anteil

körperlich-sportlich inaktiv. Von den 11- bis 17-jährigen Jungen und Mädchen, die 3 und mehr Stunden am Tag den Computer und das Internet nutzen, trifft dies auf 15,6 bzw. 32,1 % zu, im Vergleich zu 7,9 bzw. 20,1 % der Gleichaltrigen, die weniger als eine Stunde auf diese Medien verwenden. Bei Jungen lässt sich zudem ein Zu-

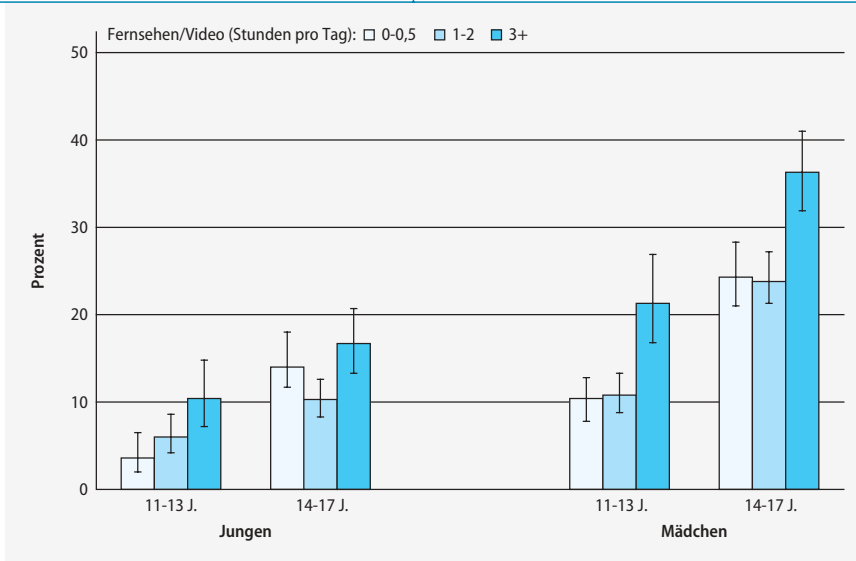


Abb. 1 ▲ Zusammenhang zwischen Fernsehen/Video und körperlich-sportlicher Inaktivität bei 11- bis 13-jährigen und 14- bis 17-jährigen Jungen und Mädchen

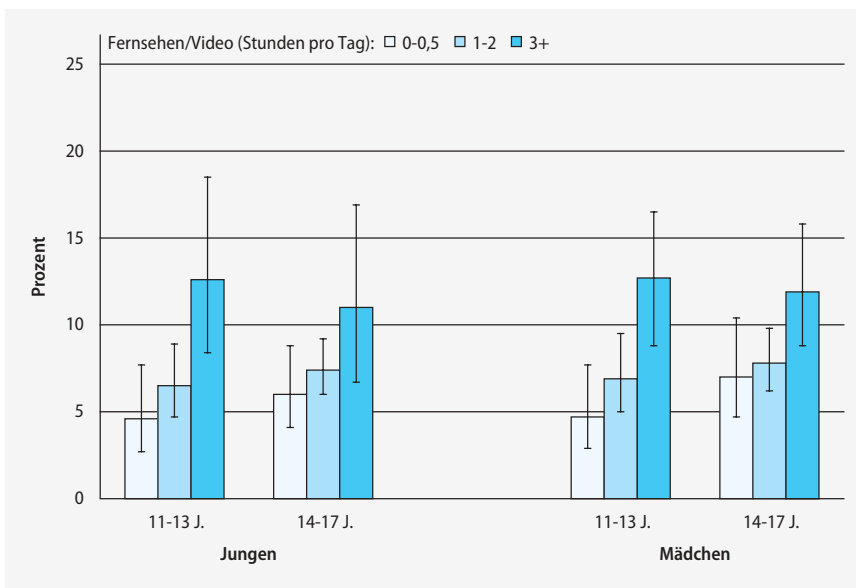


Abb. 2 ▲ Zusammenhang zwischen Fernsehen/Video und Adipositas bei 11- bis 13-jährigen und 14- bis 17-jährigen Jungen und Mädchen

sammenhang zwischen der Nutzung von Spielkonsole und der körperlich-sportlichen Aktivität feststellen. Betrachtet man die Gesamtzeit, die die Jugendlichen täglich mit diesen Medien verbringen, so zeigt sich, dass die Mediennutzung erst ab einem gewissen Stundenumfang mit körperlich-sportlicher Inaktivität einhergeht. Unterschiede zeichnen sich ab einer Nutzungsdauer von 4 Stunden pro Tag ab; statistisch bedeutsam sind diese aber erst ab 6 Stunden bei Jungen und ab 5 Stunden bei Mädchen (■ Tabelle 3).

Zusammenhang zwischen Medien-nutzung und Übergewicht

Nach den Daten der KiGGS-Studie sind rund 18 % der Jungen und Mädchen im Alter von 11–17 Jahren übergewichtig, etwa 8 % sind adipös [24]. Ein Zusammenhang zwischen der Nutzung elektronischer Medien und einem hohen Körpergewicht lässt sich insbesondere dann feststellen, wenn die Verbreitung von Adipositas betrachtet wird. Von den 11- bis 17-jährigen Jungen, die weniger als eine Stunde am Tag fernsehen oder Video schauen, sind 5,3 % adipös. In der Gruppe der Jungen,

die 3 und mehr Stunden vor dem Fernseher verbringen, sind es hingegen 11,5 %. Bei Mädchen dieses Alters fällt der Unterschied mit 5,9 % gegenüber 12,1 % ähnlich aus. Bei den 11- bis 13-jährigen ist der Zusammenhang zwischen Fernsehen/Video und Adipositas noch stärker ausgeprägt als bei den 14- bis 17-jährigen, was im Einklang zu den Ergebnissen steht, die sich auf die körperlich-sportliche Aktivität beziehen. Bei den älteren Jugendlichen sind die Unterschiede zudem nicht statistisch signifikant (■ Abb. 2).

Bei den Mädchen – jedoch nicht bei den Jungen – lässt sich darüber hinaus ein Zusammenhang zwischen der Nutzung von Computer/Internet und dem Auftreten von Adipositas beobachten. Mädchen, die viel Zeit vor dem Computer und im Internet verbringen, sind 2,8-mal häufiger adipös als diejenigen, die wenig Zeit auf diese Medien verwenden (■ Tabelle 4). Bei gemeinsamer Betrachtung dieser Medien zeigt sich bei Jungen wie Mädchen erst ab einer Nutzungsdauer von 6 und mehr Stunden pro Tag ein signifikant erhöhtes Vorkommen für Adipositas.

Diskussion

Die Ergebnisse der KiGGS-Studie bestätigen die große Bedeutung der elektronischen Medien für die Alltags- und Freizeitgestaltung von Jugendlichen. Am meisten Zeit verbringen die Jugendlichen mit Fernsehen bzw. Videoschauen und Musikhören. Auch für die Nutzung des Computers und Internets wird von den Jugendlichen viel Zeit aufgewendet. Während Computer und Internet häufiger von Jungen als von Mädchen genutzt werden, ist es beim Musikhören umgekehrt. Die größten geschlechtsspezifischen Unterschiede zeigen sich aber im Hinblick auf Spielkonsolen, mit denen sich Jungen häufiger beschäftigen, und beim Mobiltelefonieren, das bei Mädchen stärker verbreitet ist. Für die meisten elektronischen Medien lässt sich feststellen, dass die Nutzung im Altersgang zunimmt. Lediglich die Spielkonsolen werden von den 11- bis 13-jährigen stärker genutzt als von den 14- bis 17-jährigen.

Der hohe Stellenwert, der den elektronischen Medien für das alltägliche Leben der heutigen Jugendlichen zukommt,

Tabelle 4

Adipositas nach Nutzung von Fernsehen/Video, Computer/Internet und Spielkonsole (Stunden pro Tag) bei 11- bis 17-jährigen Jungen und Mädchen

	Jungen		Mädchen	
	% [95 %-KI]	OR [95 %-KI]	% [95 %-KI]	OR [95 %-KI]
Fernsehen/Video				
0–0,5 Stunden	5,3 [3,9–7,2]	Ref.	5,9 [4,3–8,1]	Ref.
1–2 Stunden	7,1 [5,9–8,4]	1,40 [0,91–2,15]	7,4 [6,2–8,9]	1,09 [0,73–1,64]
3+ Stunden	11,5 [9,1–14,5]	2,10 [1,30–3,40]	12,1 [9,6–15,2]	1,47 [0,91–2,39]
Computer/Internet				
0–0,5 Stunden	7,4 [6,1–9,0]	Ref.	6,9 [5,9–8,2]	Ref.
1–2 Stunden	7,2 [5,6–9,0]	1,05 [0,75–1,46]	8,4 [6,3–11,0]	1,09 [0,73–1,63]
3+ Stunden	9,2 [6,8–12,3]	1,33 [0,87–2,03]	17,8 [12,5–24,7]	2,75 [1,73–4,37]
Spielkonsole				
0–0,5 Stunden	7,1 [6,1–8,3]	Ref.	7,8 [6,8–8,9]	Ref.
1–2 Stunden	8,2 [6,2–10,8]	1,03 [0,70–1,52]	13,8 [8,4–21,7]	1,42 [0,69–2,91]
3+ Stunden	8,6 [5,1–14,0]	0,94 [0,48–1,85]	11,7 [4,4–27,6]	1,33 [0,37–4,79]
Gesamtdauer				
Bis 1 Stunde	4,9 [2,8–8,7]	Ref.	4,2 [2,6–6,6]	Ref.
2 Stunden	7,2 [5,6–9,3]	1,48 [0,73–3,02]	7,0 [5,5–8,9]	1,55 [0,87–2,73]
3 Stunden	4,9 [3,3–7,3]	1,07 [0,48–2,37]	7,1 [4,9–10,3]	1,54 [0,78–3,06]
4 Stunden	7,3 [5,1–10,4]	1,63 [0,71–3,74]	10,0 [6,9–14,4]	1,98 [0,99–3,95]
5 Stunden	8,3 [5,9–11,4]	1,71 [0,78–3,74]	10,4 [7,0–15,3]	1,83 [0,82–4,05]
6+ Stunden	10,9 [8,6–13,6]	2,09 [1,00–4,36]	16,5 [12,1–22,1]	3,49 [1,90–6,41]

%: Anteil der Jugendlichen, die körperlich-sportlich inaktiv sind, OR (Odds Ratio): Faktor, um den die Chance von Adipositas im Vergleich zur Referenzgruppe (Ref.) erhöht ist, bei statistischer Kontrolle für Alter, Sozialstatus, besuchten Schultyp, Migrationshintergrund und Wohnregion (Ost/West), 95 %-KI: 95 %-Konfidenzintervalle zu den Prävalenzen bzw. Odds Ratios, Fettdruck: signifikantes Ergebnis

muss differenziert bewertet werden. Mit Blick auf die Ergebnisse der KiGGS-Studie und anderer Erhebungen zur Mediennutzung lässt sich sicherlich sagen, dass die Heranwachsenden zu viel Zeit vor dem Fernseher, Jungen außerdem mit Spielkonsolen verbringen. Das häufige Hören von Musik kann hingegen nicht gleichermaßen kritisiert werden. Dies gilt auch für die Nutzung von Computer und

Internet, zumal diese Medien von den Jugendlichen nicht nur zur Unterhaltung, sondern auch für Hausaufgaben und die Suche nach Informationen herangezogen werden. Ebenso ist das Mobiltelefonieren mit vielen Vorzügen verbunden, z. B. zur Kommunikation und Verständigung mit Freunden und Eltern. Dass ein Teil der Jugendlichen, insbesondere der Mädchen, ihr Handy aber mehrere Stunden am Tag

nutzt, ist nicht nur wegen des Zeitaufwandes, sondern auch aufgrund der damit verbundenen Kosten bemerkenswert.

Die häufig geäußerte Annahme, dass sich eine starke Mediennutzung zu Ungunsten der körperlich-sportlichen Aktivität der Jugendlichen auswirkt und gesundheitliche Risiken wie Übergewicht befördert, wird durch die Ergebnisse der KiGGS-Studie zumindest teilweise unterstützt. So zeigt sich, dass die Mediennutzung bei einem hohen zeitlichen Umfang mit körperlich-sportlicher Inaktivität und Übergewicht einhergeht. Dieser Befund steht im Einklang mit anderen Studien, die zudem darauf verweisen, dass ein Teil der Jugendlichen einen hohen Fernsehkonsum und eine regelmäßige Computernutzung mit einem hohen Ausmaß an körperlich-sportlicher Aktivität verknüpft. Ebenso lässt sich eine Gruppe von Jugendlichen identifizieren, die ein geringes Engagement in beiden Freizeitbereichen zeigt [12, 25, 26, 27].

Bei der Bewertung der Zusammenhänge zwischen der Nutzung elektronischer Medien und der körperlich-sportlichen Aktivität bzw. Übergewicht und Adipositas ist außerdem zu berücksichtigen, dass die im Querschnitt erhobenen KiGGS-Daten keine Aussagen über Ursache-Wirkungs-Beziehungen erlauben. Zwar spricht vieles dafür, dass Jugendliche, die einen Großteil ihrer Freizeit der Mediennutzung widmen, weniger Zeit für Sport und andere körperliche Aktivitäten haben und in der Folge einem höheren Risiko für Übergewicht und Adipositas unterliegen. Denkbar ist aber auch, dass Jugendliche, die stark übergewichtig sind, weniger Gelegenheiten haben, sich körperlich-sportlich zu betätigen, auch wegen eines Mangels an entsprechenden Angeboten, und infolgedessen mehr Zeit mit elektronischen Medien verbringen.

Auch deshalb bedürfen die aufgezeigten Zusammenhänge zwischen der Nutzung elektronischer Medien, körperlich-sportlicher Aktivität und Übergewicht einer vertiefenden Analyse. Einen Ansatzpunkt bieten hier die im Zusatzmodul „Motorische Entwicklung“ erhobenen Daten, die nicht nur eine differenzierte Betrachtung der körperlich-sportlichen Aktivität erlauben, unter anderem nach Art, Dauer, Intensität und Ort der Betä-

tigung, sondern auch Auskunft über die motorische Leistungsfähigkeit und körperliche Fitness der Heranwachsenden erlauben [27]. Geplant ist außerdem, weitere Aspekte der Freizeitgestaltung und des Gesundheitsverhaltens einzubeziehen und Bezüge zur körperlichen und psychosozialen Gesundheit herzustellen.

Korrespondierender Autor

Dipl. Soz. Thomas Lampert

Robert Koch-Institut, Abteilung für Epidemiologie und Gesundheitsberichterstattung
Postfach 650261
13302 Berlin, BRD
E-Mail: LampertT@rki.de

Literatur

- Hurrelmann K (1999) Lebensphase Jugend: Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. Juventa, Weinheim München
- Krüger J-H, Grunert C (2002) Handbuch Kindheits- und Jugendforschung. Leske+Budrich, Opladen
- Feierabend S, Klingler W (2002) Medien- und Themeninteressen Jugendlicher. Ergebnisse der JIM-Studie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Media Perspektiven 1:9–21
- Feierabend S, Klingler W (2001) Kinder und Medien 2000: PC/Internet gewinnen an Bedeutung – Ergebnisse der KIM-Studie zur Mediennutzung von Kindern. Media Perspektiven 7:345–357
- Zinnecker J, Behnken I, Maschke S, Stecher L (2002) Null Zoff & voll busy – Die erste Jugendgeneration des neuen Jahrhunderts. Leske+Budrich, Opladen
- Klingler W, Feierabend S (1998) Jugend, Information und Multimedia. Eine Bestandsaufnahme und Trends. Rundfunk Fernsehen 4:480–497
- Richter M, Sertertobulte W (2003) Gesundheits- und Freizeitverhalten von Jugendlichen. In: Hurrelmann K, Klocke A, Melzer W, Ravens-Sieberer (Hrsg) Jugendgesundheitsurvey. Internationale Vergleichsstudie im Auftrag der Weltgesundheitsorganisation WHO. Juventa, Weinheim München, S 99–157
- Syusch R (2005) Jugendsport – Jugendgesundheit. Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 48:863–872
- Syusch R (2006) Körperlich-sportliche Aktivität von Kindern und Jugendlichen – ein Beitrag für die Gesundheit? Spectrum Sportwissenschaften 18:54–738
- Schmidt W, Hartmann-Tews I, Brettschneider W-D (2003) Erster Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht. Hoffmann, Schorndorf
- Brettschneider W-D, Naul R (2004) Study on young people's lifestyle. Sedentaryness and the role of sport in the context of education and as a means of restoring the balance. Final report. Universität Paderborn, Paderborn
- Burmam U (2003) Mediennutzung statt Sport treiben? Stimmt die geläufige Argumentation: Medienfreaks sind Sportmuffel und Körperwracks. Sportunterricht 52:163–167
- WIAD-AOK-DSB-Studie II (2003) Dritter Bericht zum Bewegungsstatus von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Kurzfassung einer Untersuchung im Auftrag des Deutschen Sportbundes und des AOK-Bundesverbandes. Eigendruck, Frankfurt/Main
- Robinson TN (1999) Reducing children television viewing to prevent obesity. A randomized controlled trial. J Am Medical Association 282:1561–1567
- Hancox RJ, Milne BJ, Poulton R (2004) Association between child and adolescent television viewing and adult health: a longitudinal birth cohort study. Lancet 364:226–227
- Kurth B-M (2007) Der Kinder- und Jugendgesundheitsurvey (KiGGS): Ein Überblick über Planung, Durchführung und Ergebnisse aus Sicht eines Qualitätsmanagements. Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 50:533–546
- Kamtsiuris P, Lange M, Schaffrath Rosario A (2007) Der Kinder- und Jugendgesundheitsurvey (KiGGS): Stichprobendesign, Response und Non-response-Analyse. Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 50:547–556
- Hölling H, Kamtsiuris P, Lange M et al. (2007) Der Kinder- und Jugendgesundheitsurvey (KiGGS): Studienmanagement und Durchführung der Feldarbeit. Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 50:557–566
- Dölle R, Schaffrath Rosario A, Stolzenberg H (2007) Der Kinder- und Jugendgesundheitsurvey: Datenmanagement. Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 50:567–572
- Filipiak-Pittroff B, Wölke G (2007) Externe Qualitätssicherung im Kinder- und Jugendgesundheitsurvey (KiGGS). Vorgehensweise und Ergebnisse. Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 50:573–577
- Lange M, Kamtsiuris P, Lange C et al. (2007) Messung soziodemographischer Merkmale im Kinder- und Jugendgesundheitsurvey (KiGGS) und ihre Bedeutung am Beispiel der Einschätzung des allgemeinen Gesundheitszustandes. Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 50:578–589
- Schenk L, Ellert U, Neuhauser H (2007) Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund in Deutschland. Methodische Aspekte im Kinder- und Jugendgesundheitsurvey (KiGGS). Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 50:590–599
- Lampert T, Mensink GBM, Romahn N, Woll A (2007) Körperlich-sportliche Aktivität von Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Ergebnisse des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS). Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 50:634–642
- Kurth B-M, Schaffrath Rosario A (2007) Die Verbreitung von Übergewicht und Adipositas bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Ergebnisse des bundesweiten Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS). Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 50:736–743
- Fromme J (2000) Die Einbettung der Video- und Computerspiele in die Freizeit und Alltagskultur der Kinder. In: Fromme J, Meder N, Vollmer N (Hrsg) Computerspiele in der Kinderkultur. Leske+Budrich, Opladen, S 46–72
- Marshall SJ, Biddle S, Salis JF et al. (2002) Clustering behaviors and physical activity among youth: A cross-national study. Pediatric Exercise Sci 14: 401–417
- Opper E, Worth A, Wagner M, Bös K (2007) Motorik-Modul (MoMo) im Rahmen des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS). Motorische Leistungsfähigkeit und körperlich-sportliche Aktivität von Kindern und Jugendlichen in Deutschland Bundesgesundheitsbl Gesundheitsforsch Gesundheitsschutz 50:879–888