



universität
wien

Diplomarbeit

Titel der Arbeit

Der Einfluss von Medien auf die Einstellung von
Geschlechtsstereotypen bei Kindern und Jugendlichen

Verfasserin

Sandra Gortva

Angestrebter akademischer Grad

Magistra der Naturwissenschaften (Mag. rer. nat.)

Linz, Dezember 2010

Studienkennzahl: 298

Studienrichtung: Psychologie

Betreuer: Ao. Univ. Prof. Dr. Ulrike Willinger

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung.....	5
 THEORETISCHER TEIL	
1. Definition der geschlechtsthematischen Grundbegriffe.....	7
2. Psychologische Theorien der Entwicklung der Geschlechtstypisierung.....	9
2.1. Psychoanalytischer Ansatz.....	9
2.2. Soziale Lerntheorie.....	11
2.2.1. Bekräftigungstheorie der Geschlechtstypisierung.....	11
2.2.2. Imitationstheorie der Geschlechtstypisierung.....	11
2.3. Kognitive Theorie.....	12
2.4. Informationsverarbeitungs-Theorien	14
2.4.1. Schema-Verarbeitungsmodell.....	14
2.4.2. Geschlechts-Schema-Theorie.....	15
2.4.2.1. Androgyniekonzept.....	18
2.5. Zusammenfassung der Theorien über die Entwicklung von Geschlechtsstereotypen.....	19
3. Geschlechtsstereotype in der Kindheit.....	20
3.1. Entwicklung der Wahrnehmung von Geschlechtsunterschieden.....	21
3.2. Flexibilität im Wissen und Anwenden von Geschlechtsstereotypen.....	22
3.3. Bevorzugung von gleichgeschlechtlichen Personen.....	23
4. Medien.....	24
4.1. Medienverhalten und inhaltliche Präferenzen bei Kindern und Jugendlichen.....	24
4.2. Fernsehen.....	26
4.2.1. Rollenverteilung.....	26
4.2.2. Der Einfluss von geschlechtsstereotypischen Darstellungen im Fernsehen.....	28
4.2.3. Wahrnehmung des Inhaltes und des Geschlechts im Fernsehen.....	29
4.2.4. Die Auswirkung der Darstellung von geschlechtsatypischen Inhalten im Fernsehen.....	30
4.2.5. Die Auffassung des Wahrheitsgehaltes im Fernsehen.....	30

4.3. Computerspiele.....	31
4.3.1. Identifizierung mit dem Spielcharakter.....	31
4.3.2. Rollenverteilung in Computerspielen.....	32
4.3.3. Geschlechtsstereotypischer Einfluss.....	33
4.4. Bücher.....	33
4.4.1. Identifizierung mit dem Buch-Charakter.....	34
4.4.2. Rollenverteilung in Büchern.....	34
4.4.3. Bücherauswahl.....	35

EMPIRISCHER TEIL

5. Bem Sex Role Inventory (BSRI).....	36
6. Studie von Pillhöfer (2004).....	37
7. Ziele der Untersuchung.....	39
8. Fragestellungen.....	40
9. Hypothesen.....	41
10. Durchführung der Untersuchung.....	44
11. Erhebungsmaterial.....	44
11.1 Fragebogen für die Eltern.....	44
11.2 Fragebogen für die Kinder und Jugendlichen.....	45
12. Deskriptive Statistiken: Soziodemographische Daten.....	46
12.1 Geschlechtsverteilung.....	46
12.2 Altersverteilung.....	47
12.3 Schultypen.....	48
12.4 Muttersprache.....	50
12.5 Religion.....	51
12.6 Familienstand der Eltern.....	52
12.7 Ausbildung der Eltern.....	53
12.8 Berufstätigkeit der Eltern.....	53
12.9 Berufe der Eltern.....	55
13. Analyse der Selbsteinschätzung.....	57
13.1 Verteilung der Selbsteinschätzung in Bezug auf das Geschlecht.....	58
13.2 Verteilung der Selbsteinschätzung in Bezug auf das Alter.....	60

14. Freizeitaktivitäten.....	62
15. Deskriptive Statistik: Medien.....	63
15.1 Anzahl von Fernsehgeräten und Spielkonsolen.....	63
15.2 Thema Fernsehen.....	64
15.2.1 Antworten zum Fernsehverhalten.....	64
15.2.2 Lieblingsserie im TV.....	66
15.2.3 Lieblingsperson im TV.....	68
15.2.4 Interesse für geschlechtstypische und geschlechtsatypische Geschichten.....	72
15.2.5. Interesse für diverse Arten von TV-Programmen.....	74
15.3 Thema Computer.....	77
15.3.1 Antworten zum Spielverhalten.....	77
15.3.2 Nutzung des PC's.....	78
15.3.3 Bevorzugte Art von PC-Spielen.....	79
15.3.4 PC-Lieblingsspiel.....	80
15.3.5 Wer oder was gefällt am Lieblingscomputerspiel am besten.....	81
15.3.6 Gründe für das Gefallen des PC-Spieles.....	85
15.4. Thema Bücher.....	86
15.4.1. Häufigkeiten des Lesens.....	86
15.4.2 Buch-Kategorien.....	87
15.4.3 Lieblingsbücher.....	88
15.4.4 Lieblingsperson aus den gewählten Büchern und deren Geschlecht.....	89
15.4.5 Eigenschaften der Lieblingspersonen aus den Büchern.....	91
16.Hypothesentestung.....	94
16.1 Univariate Ergebnisse in der Selbsteinschätzung.....	94
16.2 Hypothesen zum Thema Fernsehen.....	98
16.2.1 Univariate und parameterfreie Ergebnisse zum Fernsehkonsum.....	98
16.2.2 Univariate und parameterfreie Ergebnisse der Lieblingssendung und deren Einfluss auf die Selbstzuschreibung.....	102
16.2.3 Univariate Ergebnisse zur Lieblingsfigur und deren Einfluss auf die Selbstzuschreibung.....	105
16.2.4 Univariate Ergebnisse zur Auswahl geschlechtstypischer und geschlechtsatypischen Geschichten.....	107

16.3 Hypothesen zum Thema PC.....	115
16.3.1 Univariate Ergebnisse zur Spielhäufigkeit und Selbsteinschätzung.....	115
16.3.2 Univariate und parameterfreie Ergebnisse Arten von PC-Spielen und Selbsteinschätzung.....	118
16.3.3 Univariate Ergebnisse zum Lieblingscomputerspiel	121
16.3.4 Univariate Ergebnisse zur Lieblingsperson oder –handlung des ausgewählten Spieles.....	125
16.4 Hypothesen zum Thema Buch.....	127
16.4.1 Univariate und parameterfreie Ergebnisse zur Lesehäufigkeit und Selbsteinschätzung.....	127
16.4.2 Univariate Ergebnisse zur Bücherart.....	131
16.4.3 Univariate Ergebnisse zur Lieblingsperson aus dem Buch.....	133
16.4.4 Univariate Ergebnisse zu den Eigenschaften der Lieblingsperson.....	136
17. Zusammenfassung der Ergebnisse.....	138
17.1 Selbsteinschätzung.....	138
17.2 Fernsehen.....	138
17.3 Computerspiele.....	140
17.4 Bücher.....	142
18. Interpretation und Diskussion der Ergebnisse.....	144
18.1 Selbsteinschätzung.....	144
18.2 Medien.....	145
18.2.1 Fernsehen.....	145
18.2.2 Computer.....	148
18.2.3 Bücher.....	149
19. Weitere Untersuchungsmöglichkeiten.....	151
20. Zusammenfassung.....	152
21. Literaturverzeichnis.....	156
Anhang	
Elternfragebogen.....	163
Fragebogen für Kinder und Jugendliche.....	167
Abstract.....	183

EINLEITUNG

Massenmedien sind im Leben der heutigen Kinder und Jugendlichen ein wichtiger Bestandteil geworden. Feierabend und Klingler (2003a) bemerken, dass „die Generation [der Sechs- bis 13-jährigen Kinder; Anm. der Verfasserin], wie keine zuvor nahezu selbstverständlich in diese Medienwelt hineinwächst“ (S. 450). Die Haushalte, in denen die Kinder heutzutage aufwachsen, sind nahezu mit allen geläufigen Medien wie Fernseher, Radio oder Computer ausgestattet. Besonders im Bereich Freizeit spielen diese eine besondere Rolle und je älter die Kinder sind, umso mehr Zeit wird für die Mediennutzung in Anspruch genommen. (Feierabend & Klingler, 2003b), dies gilt sowohl für den Fernseher, als auch für den Computer, sowie für das Lesen von Büchern oder Zeitschriften. Medien dienen allerdings nicht nur der Unterhaltung, sie liefern in vielen Fällen auch die Inhalte, für die sich die Kinder und Jugendlichen interessieren und vermitteln unter anderem Informationen über die Geschlechterrollen. Die Protagonisten der einzelnen Medien dienen dabei auch oft als Vorbild oder Idol. So geben etwa die Hälfte der sechs bis 13-Jährigen einer Studie zufolge an, sich an einem Idol oder Vorbild zu orientieren (KIM, 2006). Dabei handelt es sich am häufigsten um Personen aus Film und Fernsehen, Sportler und Sportlerinnen, sowie Figuren aus einer literarischen Vorlage. Doch wie werden die Figuren in den Fernsehserien, den Computerspielen und in den Büchern dargestellt? Die Rollen der Männer und Frauen sind schon seit jeher mit klassischen Stereotypen behaftet gewesen. Der Mann ist zumeist der Held, der sich durch seine Stärke, seine Logik und seinen Mut hervortut. Die Frau ist vor allem diejenige, die als liebevoll, gefühlvoll und manchmal als etwas Naive angesehen wird. Diese Art der Rollenverteilung hat auch in den Fernsehserien, den Kinderbüchern und nicht zuletzt in den Computerspielen Zugang gefunden. Doch trotz einiger Besserungen in den letzten Jahren, werden aber noch immer zum Großteil stereotype Botschaften über Frauen und Männer vermittelt (Gooden & Gooden, 2001; Barner, 1999; Signorelli & Bacue, 1999; Dietz, 1998), welche die Erwartungen über traditionelle Geschlechterrollen verstärken bzw. verfestigen können. Besonders bei den jüngeren Kindern, die noch gänzlich in ihrer Entwicklung stecken, könnte sich dies im größeren Maße auf deren Ein- und Vorstellungen von Geschlechterrollen auswirken.

Denn Kinder besitzen bereits im Kindergartenalter Annahmen darüber, wie sich Mädchen und Buben zu verhalten haben bzw. welche Merkmale für das jeweilige Geschlecht passend sind (Golombok & Fivush, 1994). Ein weiterer Aspekt, der noch zu beachten ist, betrifft die zahlenmäßige Überlegenheit von männlichen Hauptfiguren in allen Bereichen der Medien (Signorelli & Bacue, 1999; Barner, 1999; Kortenhaus & Demerast, 1993; Provenzo, 1991). Es werden so zu sagen mehr Botschaften über das männliche Geschlecht vermittelt, als über das Weibliche. Somit ist es nicht verwunderlich dass 8- bis 12- jährige Kinder, bei der Befragung nach ihren Lieblingsprogrammen mehr männliche als weibliche Charaktere, ebenso wie mehr männliche Pronomen und Verhaltensweisen, angeben konnten (Calvert, Kotler, Zehnder & Shockey, 2003).

Inwiefern geschlechtsstereotypische Darstellung in den Medien sich auf diese Einstellungen und Annahmen von Geschlechtsrollen bei Kindern und später auch noch im Jugendalter auswirken bzw. diese beeinflussen und ob es überhaupt noch stereotype Darstellungen von Mann und Frau in den Medien gibt, darauf wird in den folgenden Kapiteln näher eingegangen werden. Für das bessere Verständnis werden aber vorerst Begriffe aus dem Bereich der Geschlechterthematik, sowie die einzelnen Theorien, die sich mit der Entwicklung von Geschlechtsstereotypen befassen, erklärt und vorgestellt.

Das Hauptziel dieser empirischen Arbeit war es, herauszufinden ob Medien – insbesondere Fernsehen, Computerspiele und Bücher – einen Einfluss auf die Einstellung von Geschlechtsstereotypen bei Kinder und Jugendlichen haben. Des Weiteren wurde erhoben, ob und inwiefern sich Buben und Mädchen in ihren Präferenzen bzgl. der Medien und ihrer Inhalte unterscheiden, sowie die Beurteilung von geschlechtstypischen und geschlechtsatypischen Kindern. D.h. wie Kinder und Jugendliche andere Kinder nach deren Geschlecht oder deren Geschlechterrolle beurteilen und ob dies wiederum auf mediale Einflüsse zurückzuführen ist.

THEORETISCHER TEIL

1. DEFINITION DER GESCHLECHTSTHEMATISCHEN GRUNDBEGRIFFE

Für ein besseres Verständnis der nachfolgenden Kapitel werden im Voraus die wichtigsten geschlechtsthematischen Grundbegriffe näher erläutert.

Geschlechtsstereotype

Stereotypen im Allgemeinen sind jene Annahmen die man über bedeutende Eigenschaften und Merkmale einer bestimmten Personengruppe hat. Diese können auf verschiedenste Art und Weise erworben werden, sowie in etwa durch getätigte Aussagen anderer Personen, eigene Beobachtungen oder auch über die hier diskutierten Medien (Alfermann, 1996). Diese Annahmen beinhalten Informationen über körperliche Merkmale, Persönlichkeitseigenschaften, Einstellungen oder über Interessen zum Beispiel. Kennzeichen männlicher Stereotype sind z.B. Aktivität, Stärke, Durchsetzungsfähigkeit und Leistungsstreben. Das weibliche Stereotyp hingegen wird mit Eigenschaften wie z.B. emotional, einfühlsam, hilfsbereit, passiv und mit praktischer Intelligenz in Verbindung gebracht (Alfermann, 1996).

Geschlechterrolle

Unter Geschlechterrolle oder Geschlechtsrolle versteht man jene Eigenschaften und Verhaltensweisen, die in einer Kultur bzw. von der Gesellschaft für ein bestimmtes Geschlecht als angemessen gehalten werden (Alfermann, 1996). Es wird erwartet, dass sich jede Frau und jeder Mann sich in diese vorgeschriebenen Geschlechterrollen einfügt.

Geschlechtsidentität

Die Geschlechtsidentität geht mit der Identifizierung mit dem eigenen biologischem Geschlecht einher. Somit können sich Kinder selbst und andere einem Geschlecht zuordnen (Kohlberg, 1966).

Geschlechtsrollenidentität

Dabei handelt es sich um das Bild das eine Person von sich selbst als Mädchen/Frau bzw. Junge/Mann hat. Zum Ausdruck gebracht wird es z.B. durch die Einstellungen, Präferenzen oder Handlungsweisen der Person. Wenn es sich um maskuline Inhalte spricht man von einer maskulinen Identität und die weibliche Identität zeichnet sich durch feminine Inhalte aus (Alfermann, 1996).

Maskulinität und Femininität

Unter Maskulinität versteht man Eigenschaften und Verhaltensweisen, die als typisch für Männer angesehen werden und somit zum männlichen Stereotyp und zur männlichen Rolle gehören. Femininität umfasst solche Eigenschaften und Verhaltensweisen, die als typisch für Frauen gelten und somit zur weiblichen Rolle angerechnet werden (Alfermann, 1996).

Maskulin – Feminin

Als maskulin werden jene Merkmale bezeichnet, die als typisch männlich gelten wie z.B. aggressiv, stark und unabhängig.

Merkmale, die als typisch weiblich angesehen werden, wie z.B. liebevoll, freundlich, emotional, bezeichnet man als feminin (Alfermann, 1996).

geschlechtstypisch vs. geschlechtsatypisch

Unter geschlechtstypisch versteht man jene Merkmale oder Verhaltensweisen, welche von der Gesellschaft als typisch für das jeweilige Geschlecht angesehen werden (z.B. die Frau kümmert sich um die Kinder, der Mann repariert das Auto)

Wenn sich eine Person seinem Geschlecht widersprüchlich verhält, spricht man von einem geschlechtsatypischen Verhalten (z.B. Bub spielt gerne mit Puppen, Mädchen spielt gerne mit Werkzeug) (Alfermann, 1996).

2. PSYCHOLOGISCHE THEORIEN DER ENTWICKLUNG DER GESCHLECHTSTYPISIERUNG

Wie im vorherigen Kapitel erläutert, handelt es sich bei Geschlechtsstereotypen um verbreitete Annahmen die das jeweilige Geschlecht betreffen, doch wie kommt es zur Entstehung dieser? Bezüglich der Entwicklung der Geschlechtstypisierung werden in der Psychologie verschiedene Ansätze vertreten. Die Wichtigsten wie der psychoanalytische Ansatz, die soziale Lerntheorie, die kognitive Entwicklungstheorie, sowie die Informationsverarbeitungstheorien sollen hier nun genauer vorgestellt werden.

2.1. Psychoanalytischer Ansatz

Eine der ersten Erklärung hinsichtlich der Geschlechtstypisierung stammt von Sigmund Freud (1856 – 1939). Er hat angenommen, dass der Mensch in seiner Entwicklung verschiedene psychosexuelle Phasen durchläuft und in jeder dieser Phasen entstehen Bedürfnisse, die bewältigt werden müssen. Die Entwicklung der Geschlechtstypisierung geht weitgehend mit der Übernahme der Geschlechtsrolle und der Festlegung der sexuellen Orientierung einher. Dies erfolgt im Alter von ca. 3 bis 6 Jahren, während der so genannten phallischen Phase. In dieser Phase schenkt das Kind besonders seinen Genitalien erhöhte Aufmerksamkeit und entdeckt dabei die anatomischen Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Des Weiteren gerät das Kind, welches den jeweils gegengeschlechtlichen Elternteil liebt, in Rivalität mit dem gleichgeschlechtlichen Elternteil. Das Kind gerät in eine Konfliktsituation und es entstehen Ängste vor der Bestrafung dieses Elternteils (Trautner, 1991).

Beim Jungen wird die sexuelle Triebregung auf die Mutter gerichtet und der Vater wird gleichzeitig als Rivale erlebt, der den Jungen, als Strafe dessen, mit Kastration droht. Der Konflikt zwischen dem sexuellen Wunsch der Mutter gegenüber und der Angst vom Vater kastriert zu werden wird als der Ödipuskomplex bezeichnet. Um diese Angst bewältigen zu können, unterwirft sich der Junge der Autorität des Vaters und identifiziert sich mit ihm. Die Triebregungen gegenüber der Mutter werden in Zärtlichkeit umgewandelt. Die auf diese Weise aufgebaute heterosexuelle Orientierung wird dann in der Pubertät mit der

Aufnahme sexueller Beziehungen zum anderen Geschlecht manifestiert. Wenn allerdings der Vater kein angemessenes maskulines Modell darstellt, selten zu Hause ist oder nicht bedrohlich genug ist, kann es später zu Störungen der Geschlechtsidentität oder homosexuellen Neigungen kommen (Trautner, 1991).

Beim Mädchen richten sich die Triebwünsche auf den Vater und die Mutter wird als Rivalin erlebt. Anstatt der Kastrationsangst empfindet das Mädchen Penisneid und gibt der Mutter die Schuld für das organische Fehlen. Zuerst wünscht sich das Mädchen den Penis ihres Vaters, später wird der Wunsch dadurch ersetzt, in dem es vom Vater ein Kind bekommen möchte. Da es aber Angst vor dem Liebesverlust und vor der Strafe seitens der Mutter hat, unterdrückt das Mädchen seine sexuellen Impulse dem Vater gegenüber. In dem sich das Mädchen mit der Mutter identifiziert, wird die Zuwendung zum Vater als primärem Liebesobjekt erleichtert. Laut Freud können die Mädchen den Ödipuskomplex nie völlig bewältigen, sondern ihn nur langsam verdrängen, weil es für sie keinen direkten Anstoß für die Auflösung des Komplexes gibt. Wenn die Mutter kein angemessenes feminines Modell abgibt oder es sich mit dem Vater überidentifiziert, so kann das Mädchen sich später nur mangelhaft mit seiner Geschlechtsrolle identifizieren (Trautner, 1991).

Kritik

Die psychoanalytische Erklärung wird allerdings von vielen als überholt angesehen. Die Gründe dafür liegen zu meist in theoretischen und methodischen Mängeln. Des weiteren konnte bereits gezeigt werden, dass bereits zweijährige Kinder Geschlechtsrollenpräferenzen aufweisen (Trautner, 1991) und nicht erst ab drei, wie von Freud angenommen. Die Entwicklung selber zieht sich auch über die phallische Phase hinaus. Ein weiterer Kritikpunkt ist, dass nach Freud die Geschlechtsrollenentwicklung nur von den Eltern abhängig ist und Einflüsse aus der Umwelt gänzlich außer Acht gelassen werden.

2.2. Soziale Lerntheorie

Die soziale Lerntheorie ist der Ansicht, dass geschlechtstypische Verhaltensweisen durch Bekräftigung bzw. Verstärkung und Nachahmung erlernt werden (Golombok & Fivush, 1994). Man unterscheidet zwischen zwei Erklärungsansätzen: der Bekräftigungstheorie und der Imitationstheorie (Trautner, 1991).

2.2.1. Bekräftigungstheorie der Geschlechtstypisierung

Die Bekräftigungstheorie geht davon aus, dass schon von Geburt an geschlechtsangemessenes Verhalten unterstützt und belohnt wird und geschlechtsunangemessenes Verhalten hingegen ignoriert oder sogar bestraft wird (Trautner, 1991).

D.h. wenn ein Kind ein Verhalten zeigt, dass seinem Geschlecht entspricht (z.B. Mädchen möchte der Mutter in der Küche helfen), so wird dieses Verhalten in Form von Lob, materieller Belohnung oder durch Anerkennung, bekräftigt. Verhält sich das Kind jedoch seinem Geschlecht widersprechend (z.B. Bub möchte mit Puppen spielen), so reagiert die Umgebung mit Kritik oder Missbilligung.

Aufgrund dessen wird das Kind diejenigen Verhaltensweisen öfters zeigen, für die es belohnt wird und nicht diejenigen für die es bestraft wird.

2.2.2. Imitationstheorie der Geschlechtstypisierung

Bei der Imitationstheorie wird angenommen, dass durch die Beobachtung und Nachahmung von gleichgeschlechtlichen Modellen, geschlechtstypisches Verhalten erzeugt wird (Trautner, 1991).

Wie bei der Bekräftigungstheorie, ist es auch bei dieser Theorie wichtig welche Verhaltenskonsequenzen ein Modell erfährt, d.h. ob das Modell für sein Verhalten belohnt oder bestraft wird. Die am Modell beobachtete Bekräftigung bestimmt darüber, ob das beobachtete Verhalten später auch von einem Selbst ausgeführt wird. Dabei werden nicht nur gleichgeschlechtliche Personen zur Beobachtung herangezogen. So konnte zum

Beispiel nicht nachgewiesen werden, dass Söhne nur ihre Väter, und Töchter nur ihre Mütter als Beobachtungsobjekt heranziehen. Vielmehr wird das Verhalten beider Geschlechter beobachtet und inwiefern diese sich unterscheiden (Golombok & Fivush, 1994). Als Modelle können neben den realen Personen, wie z.B. Eltern, Geschwister oder Freunde, auch symbolische Modelle (Personen aus Büchern, Fernsehen, etc.) in Frage kommen.

Kritik

Das Verhalten selber stellt nur einen Teilbereich in der Geschlechtsrollenentwicklung dar. Einstellungen und Kognitionen, Interessen und äußere Merkmale spielen hierbei aber ebenso eine wichtige Rolle, diese werden aber von sozialen Lerntheorien nicht berücksichtigt (Alfermann, 1996).

2.3. Kognitive Theorie

Im Mittelpunkt der Theorie von Lawrence Kohlberg (1966) stehen das wachsende Verständnis des Kindes für biologische, soziale und psychische Geschlechterdifferenzierung und die damit verbundenen Einstellungen. Nach Kohlberg besteht die Hauptentwicklungsaufgabe des Kindes darin, dass es verstehen lernt, dass das Geschlecht konstant ist und nicht durch äußerliche Merkmale verändert werden kann.

Der sozialen Lerntheorie nach, ist das Erlernen von stereotypen Verhaltensweisen ein passiver Vorgang. Die kognitive Entwicklungspsychologie wiederum schreibt den Kindern keine passive, sondern eine aktive Rolle im Erlernen von Geschlechtsrollen zu.

Die Geschlechtsrollenidentifikation vollzieht sich laut Kohlberg in 3 Schritten.

Im Alter von 2 bis 3 Jahren erfolgt der erste Schritt, in der die Geschlechtsidentität erlangt wird. Die Kinder sind nun in der Lage sich selbst und andere einem Geschlecht zuzuordnen (ich bin ein Junge bzw. ich bin ein Mädchen). Die Kategorisierung erfolgt in diesem Anfangsstadium noch anhand von äußeren Merkmalen. D.h. eine Person wird als

weiblich eingestuft, weil sie z.B. lange Haare hat und einen Rock trägt. Anatomische Unterschiede spielen hier noch keine Rolle.

Ab dem Alter von 3 bis 4 Jahren kommt es zur Geschlechtsstabilität. Die Kinder verstehen nun, dass das Geschlecht über die Zeit hinweg stabil ist. Sie wissen, dass Mädchen später zu Mamas und Buben später zu Papas werden (Golombock & Fivush, 1994). Allerdings ist es ihnen in diesem Stadium noch unklar, dass das Geschlecht auch über die Situation hinweg stabil bleibt. Sie nehmen an, dass ein Bub, der sich wie ein Mädchen benimmt, weil er z.B. mit Puppen spielt und sich so wie eines kleidet, zu einem Mädchen werden kann (Kohlberg, 1966; Golombock & Fivush, 1994).

Erst im dritten Entwicklungsschritt, welches ab etwa dem 5. Lebensjahr erreicht wird, entwickelt sich Geschlechtskonstanz. Nun sind die Kinder in der Lage zu verstehen, dass das Geschlecht sowohl über die Zeit als auch über die Situation hinweg konstant bleibt. Sie wissen nun, dass das Geschlecht, unabhängig von Kleidern und Aktivitäten, gleich bleibt.

Das Erkennen der Geschlechtskonstanz ist für Kohlberg grundlegend um geschlechtstypisches Verhalten entwickeln zu können. Durch die Entwicklung der Geschlechtskonstanz, entsteht der Wunsch diejenigen Eigenschaften und Rollenmerkmale zu übernehmen, die für das eigene Geschlecht typisch sind. Damit das Wissen über geschlechtstypische Merkmale und das eigene Verhalten übereinstimmen, widmen sich die Kinder vermehrt denjenigen Aktivitäten zu, die für das eigene Geschlecht als angemessen gelten (Trautner, 1991; Golombok & Fivush, 1994).

Kritik

Zwar weist die kognitive Theorie darauf hin, dass das Kind sich geschlechtstypisch verhält und gleichgeschlechtliche Modelle imitiert, weil es auf diese Weise eine eigene Geschlechtsidentität entwickeln und verfestigen kann, jedoch wird ausschließlich den kognitiven Prozessen eine wesentliche Rolle bei der Geschlechtsrollenentwicklung zugeschrieben, soziale Einflüsse finden hier kaum Beachtung (Alfermann, 1996).

2.4. Informationsverarbeitungs-Theorien

Zu Beginn der 80er Jahre sind mit der Herausbildung der psychologischen Schematheorien weitere kognitive Theorien zur Geschlechtstypisierung entstanden.

Unter dem Begriff Schema, der im Zentrum dieser Theorien steht, versteht Trautner (1991) eine kognitive Struktur, die die Wahrnehmung, Speicherung und Wiedergabe von Informationen lenkt und das Verhalten steuert. Informationsverarbeitung und Verhaltenssteuerung sollen dabei schemakonsistent erfolgen. Das bedeutet, dass Informationen, welche nicht in das eigene Schema passen ignoriert oder dem bereits vorhandenen Schema angepasst werden. Ein Schema hat einen hohen Allgemeingrad und kann auf verschiedene konkrete Beispiele angewendet werden. Neue Informationen können auf dieser Basis leichter und schneller verarbeitet werden.

Bezogen auf die Geschlechtstypisierung, enthält ein Geschlechtsschema das Wissen, das eine Person konkret über die Geschlechter gespeichert hat. Dieses Wissen umfasst zum Beispiel stereotype Merkmale und typische soziale Rollen von Männern und Frauen oder die Einstellung der Person zu Männern und Frauen.

Zwei der bekanntesten Theorien hierzu (Trautner, 1991), sind das Schema-Verarbeitungsmodell von Martin & Halverson (1981), sowie die Geschlechtsschema-Theorie von Bem (1981).

2.4.1 Schema-Verarbeitungsmodell

Bei diesem Modell werden 2 Arten von Schemata unterschieden. Zum einen das allgemeine Schema von männlich und weiblich (overall ingroup – outgroup schema) und ein spezifisches Schema des eigenen Geschlechts (own-sex schema). Im allgemeinen Schema sind alle Informationen enthalten, die die Kategorisierung von Gegenständen, Aktivitäten, Eigenschaften und Rollen als für Jungen/Männer oder für Mädchen/Frauen betreffen (Trautner, 1991). Sobald die Kinder erkennen, dass das Geschlecht ein bedeutsames Merkmal ist, entwickeln sie in Abgrenzung zu der jeweils anderen Geschlechtsgruppe (Outgroup), ein Schema über die eigene Geschlechtsgruppe (Ingroup).

Wenn nun also das Kind gelernt hat sich selbst als männlich oder als weiblich zu kategorisieren, so sammelt es hauptsächlich Informationen über die eigene Geschlechtsgruppe. Durch die damit erhöhte Beschäftigung mit der eigenen Geschlechtsgruppe kommt es zur Ausbildung eines ausführlichen Schemas des eigenen Geschlechts. Dieses Schema beinhaltet, wie man sich selbst geschlechtsangemessen verhält und gleichzeitig führt es zu einer Höherbewertung der eigenen Geschlechtergruppe bzw. werden die Geschlechtsrollenmerkmale des eigenen Geschlechts positiver bewertet. Dies erklärt auch die Bevorzugung geschlechtstypischer Aktivitäten und gleichgeschlechtlicher Interaktionspartner bei den Kindern. So waren in einer Studie Kinder nicht mehr an Spielzeug, welches nicht geschlechtstypisch und sehr attraktiv war, interessiert, nachdem es gegenüber den Jungen als „Mädchenspielzeug“ bzw. den Mädchen gegenüber als „Jungenspielzeug“ bezeichnet wurde (Martin, Eisenbud & Rose, 1995).

2.4.2. Geschlechts-Schema-Theorie

Das Modell von Bem (1981) geht davon aus, dass die Informationen – vor allem bezüglich der eigenen Person – bevorzugt in den Kategorisierungen von männlich und weiblich aufgenommen und verarbeitet werden (Trautner, 1991). Selber beschreibt sie es wie folgt: "Gender schema theory begins its account of sex-typing with the observation that the developing child invariably learns his or her society's cultural definitions of femaleness and maleness... The child, in short, learns to encode and to organize information in terms of an involving gender schema" (Bem, 1987, S. 307). Durch die Wahrnehmung der kulturell vorgegebenen Geschlechterdifferenzierung und ihrer sozialen Betonung entstehen Geschlechtsrollenkonzepte, die als kognitive Schemata dienen. So werden bestimmte Verhaltensrollen, Aktivitäten und Eigenschaften mit Weiblichkeit assoziiert und andere wiederum als typisch männlich angesehen (Golombok & Fivush, 1994). Eigenschaften wie „gerne zu backen“ oder „gerne Handarbeiten zu machen“ zum Beispiel werden als feminine Verhaltensweisen angesehen und „Fußballspielen“ oder „gerne schnelle Autos fahren“ zum Beispiel als typisch männliche Eigenschaften. Abhängig vom Individuum selbst und von den sozialen Erfahrungen, wird das Selbstkonzept der eigenen Maskulinität bzw. Femininität an das gegebene Geschlechtsschema angepasst.

Bereits in der frühen Kindheit erlernen die Kinder welches Verhalten und welche Eigenschaften in ihrer Kultur als typisch weiblich bzw. als typisch männlich angesehen werden (Bem, 1981). Die in der Gesellschaft allgemein üblichen Geschlechterschemata werden vor allem durch Erziehungspersonen übermittelt, durch deren Aussagen bzw. Verhaltensweisen wie zum Beispiel: „Buben weinen nicht oder nur Mädchen spielen mit Puppen“. Diese Inhalte werden dann von den Kindern in ihr eigenes Geschlechterschema übernommen. Sie streben danach ihre Interessen und Verhaltensweisen so auszuwählen und anzupassen, dass sie den Erwartungen der Erwachsenen bezüglich Maskulinität und Feminität entsprechen (Alfermann, 1996).

Somit helfen Geschlechtsschemata den Kindern nicht nur ihr Wissen über die Geschlechter besser zu ordnen, sie helfen ihnen auch neu ankommende Informationen besser zu verarbeiten. Generell, aber insbesondere jüngere Kinder neigen dazu denjenigen Informationen, welche mit ihren Schemata konform gehen, mehr Beachtung zu schenken, als denjenigen, die von diesen abweichen.

Ein Beispiel hierfür wäre die Situation wenn ein Kind zum Arzt geht und die Krankenschwester das Kind vorher abwägt und -misst. Dem Kind ist bekannt, dass Frauen fürsorglich sind und sich um andere Menschen kümmern und der Beruf Krankenschwester eine typischer Frauenberuf ist. Dieses Kind wird dahingehend keine Schwierigkeiten haben, diese Situation zu verstehen und sich daran erinnern können, dass die Krankenschwester eine Frau war. Anders als wenn es sich bei der Krankenschwester um einen Krankenpfleger handeln würde. Dieses Bild würde nicht in das Schema des Kindes passen und es verwirren, was sich letztendlich auch auf seine Erinnerung auswirken könnte, indem es sich nicht an den männlichen Pfleger erinnert, sondern an eine Frau bzw. den Pfleger als Doktor bezeichnet (Golombok & Fivush, 1994) und somit seine Erlebnisse seinen bereits vorhandenen Schemata wieder anpasst.

Je älter die Kinder werden, umso mehr lernen sie über die Geschlechter und über die damit verbundenen Komponenten. Die Geschlechts-Schema-Theorie nimmt an, dass wenn Kinder mehr über diese Komponenten lernen, sie auch gleichzeitig ihr Wissen auf komplexere Art und Weise verarbeiten und Verknüpfungen zwischen einzelnen Bereichen aufbauen. Die Aussage „gerne zu kochen“ wird demnach als weibliches Verhalten

angesehen, welches wiederum mit der weiblichen Eigenschaft „fürsorglich“ assoziiert wird und letztendlich mit der für Frauen vorgesehene „bemutternden“ Rolle (Golombok & Fivush, 1994). Ein einziger Hinweis bezüglich einer Person kann somit zu zahlreichen Rückschlüssen in anderen Bereichen führen.

Doch werden die Geschlechtsschemata nicht von allen gleich angewendet. So gibt es Personen die stärker auf geschlechtstypische Informationen reagieren und solche, die sich mehr auf andere Aspekte in ihrer Umwelt konzentrieren. Generell können Personen, die in erster Linie neue Informationen anhand von Geschlechterschemata einordnen, als stark geschlechtstypisierte Personen oder auch als Geschlechtsschematiker bezeichnet werden. Sie verhalten sich entsprechend den Geschlechtsrollenerwartungen. Sie verwenden diese Schemata bei der Aufnahme und Verarbeitung ankommender Informationen bei anderen Personen, sowie bei der Beurteilung der eigenen Personen und des eigenen Verhaltens. Wenig geschlechtstypisierte Personen, oder auch Geschlechtsaschematiker genannt, verfügen zwar ebenfalls über ausgeprägte Geschlechtsschemata, diese sind aber für ihre Informationsverarbeitungsprozesse nicht so wichtig und sie sind generell weniger daran interessiert sich geschlechtstypische Verhaltensweisen anzueignen (Alfermann, 1996).

Kinder die stark an Geschlechtsstereotypen festhalten, erinnern sich viel schlechter an geschlechtsatypisches Material als Gleichaltrige mit weniger stark ausgeprägter geschlechtsstereotypischer Einstellung (Bigler & Liben, 1993; Martin, 1999). Martin & Halverson (1983) zeigten 5-6 jährigen Kindern Bilder von männlichen und weiblichen Charakteren, die entweder einer geschlechtstypischen Handlung (wie Bub spielt mit einem Zug) oder einer geschlechtsatypischen Handlung (z.B. Mädchen fällt einen Baum) nachgingen. Bei geschlechtsuntypischen Bildern neigten die Kinder dazu dasjenige Geschlecht später wiederzugeben, welches „typischerweise“ diese Handlung ausführen würde und nicht, welches es tatsächlich ausgeführt hatte. Die Erinnerung an geschlechtstypische Bilder war viel besser und präziser. Das heißt, dass Kinder bei der Wiedergabe von schemakonsistenten Informationen so gut wie keine Schwierigkeiten haben, im Gegensatz zu schemainkonsistenter Information. Hierbei fällt es den Kindern schwer sich korrekt an die richtigen Situationen zu erinnern und somit kommt es all zu oft zu Verzerrungen der Informationen bzw. werden die geschlechtsatypischen und

schemainkonstistenten Informationen so weit verdreht, dass sie wieder ihren eigenen Schemata entsprechen

2.4.2.1 Androgyniekonzept

Eine Weiterentwicklung ihrer Geschlechts-Schema-Theorie stellt das Androgyniekonzept von Bem (1976) dar. Beim Androgyniekonzept wird angenommen, dass es sich bei Männlichkeit und Weiblichkeit um zwei getrennte Dimensionen handelt und dass Menschen sich in unterschiedlichem Ausmaß auf beiden Dimensionen entwickeln können (Alfermann, 1996). D.h. dass Frauen als auch Männer sowohl weibliche wie auch männliche Eigenschaften besitzen können und dürfen. Das biologische Geschlecht wird nicht mehr als alleiniges Kriterium angesehen. Vielmehr lassen sich nach Bem (1981) anhand der zweidimensionalen Betrachtung mindestens vier Typen von Personen erfassen, nämlich Geschlechtstypisierte bzw. Kongruente, Gegengeschlechtliche, Undifferenzierte und Androgyne.

Zu den „Geschlechtstypisierten“ Personen zählen diejenigen, die sehr darauf bedacht sind sich den allgemein üblichen Geschlechterschema anzupassen und sich jene Eigenschaften zuschreiben, die mit ihrem biologischen Geschlecht übereinstimmen. Somit beschreiben sich geschlechtsschematische Männer, die nach dem Androgyniekonzept als die „Maskulinen“ bezeichnet werden, als sehr maskulin. Geschlechtsschematische Frauen, welche als die „Femininen“ bezeichnet werden, beschreiben sich wiederum als sehr feminin.

„Gegengeschlechtliche“ Personen schreiben sich vor allem jene Eigenschaften zu, die ihrem biologischen Geschlecht untypisch bzw. gegensätzlich sind.

Diejenigen Personen, welche als „Undifferenziert“ bezeichnet werden, schätzen sich auf beiden Dimensionen niedrig ein und beschreiben sich somit selbst als wenig feminin und wenig maskulin. Im Gegensatz zu den geschlechtsschematischen Personen, sind sie nicht bestrebt ihr Verhalten an typische Geschlechterrollen auszurichten.

Die letzte Kategorie beschreibt Personen, die sich im hohem Maße sowohl feminine als auch maskuline Eigenschaften zuschreiben. Sie werden als „Androgyne“ bezeichnet.

Androgyne Personen, würden sich demnach z.B. als klug, kräftig, aktiv und unabhängig (als typisch männliche Eigenschaften angesehen) sowie als hilfsbereit, freundlich, einfühlsam und herzlich (typische weibliche Eigenschaften) einstufen (Alfermann, 1996).

Bem (1981) geht davon aus, dass androgyne Personen über eine größere Vielfalt und Flexibilität hinsichtlich ihres Verhaltens verfügen. Im Gegensatz zu den geschlechtstypisierten Personen sind sie in ihren Handlungsmöglichkeiten weniger eingengt und können somit denjenigen Beschäftigungen und Aktivitäten nachgehen, die sie auch wirklich interessieren und zu welchen sich auch fähig sind. Das biologische Geschlecht spielt hierbei keine Rolle.

2.5. Zusammenfassung der Theorien über die Entwicklung von Geschlechtsstereotypen

Psychoanalytische Theorie:

Geschlechtsunterschiede entstehen durch biologische Unterschiede zwischen den Geschlechtern und der Identifikation mit dem gleichgeschlechtlichen Elternteil. Methodische Mängel lassen diese Theorie als überholt erscheinen.

Soziale Lerntheorie:

Kinder beobachten geschlechtstypisches Verhalten und imitieren die für ihr Geschlecht angemessenen Verhaltensweisen. Dabei spielen die belohnenden und bestrafenden Reaktionen der Umwelt bei dem für das jeweilige Geschlecht angemessenem bzw. unangemessenem Verhalten eine wichtige Rolle. Das Erlernen von stereotypen Verhaltensweisen wird als ein hauptsächlich passiver Vorgang angesehen und kognitive Einflüsse finden hier keine Beachtung.

Kognitive Entwicklungspsychologie:

Mit der Entwicklung der Geschlechtsidentität und dem damit verbundenem Wissen einem bestimmten Geschlecht anzugehören, eignet sich das Kind jene Verhaltensweisen an, die seinem Geschlecht entsprechen. Zwar wird hier dem Kind eine aktive Rolle zugeschrieben, allerdings werden soziale Einflüsse z.B. nicht mitberücksichtigt.

Informationsverarbeitungs-Theorien:

Sobald das Kind sich seiner Geschlechtsidentität bewusst wird, entwickelt es Geschlechtsschemata, welche unter anderem Informationen über Eigenschaften und Rollen für die jeweiligen Geschlechter beinhalten. Abhängig davon wie stark geschlechtstypisiert eine Person ist, wird sie anhand dieser Schemata die ankommenden Informationen verarbeiten und bewerten.

3. GESCHLECHTSSTEREOTYPE IN DER KINDHEIT

Wie bereits in den vorherigen Kapiteln gezeigt, gibt es verschiedene Ansätze die die Entwicklung von Geschlechtsstereotypen zu erklären versuchen. Doch welche Auswirkungen haben diese Stereotypen und in welchen Bereichen zeigen sie sich? Im nächsten Abschnitt wird näher darauf eingegangen, wie Kinder Geschlechtsunterschiede wahrnehmen bzw. inwiefern sich die Kinder in den verschiedenen Altersstufen darin unterscheiden und welchen Einfluss Geschlechtsstereotype auf die Kinder und deren Entscheidungen bei der Bevorzugung von Personen haben. Anzumerken sei, dass der Großteil der Untersuchungen bezüglich dieser Themen sich auf Kinder im Säuglings-, Kindergarten- und Grundschulalter bezieht. Es scheint, dass entsprechende Studien im jugendlichen Alter bislang, seitens der Forscher, nur wenig Interesse hervorgerufen haben. Womöglich mit der Annahme verbunden, dass besonders im Kindesalter die meisten Einflüsse zu verzeichnen seien und im Jugendalter die Entwicklung weitest gehend abgeschlossen ist.

3.1. Entwicklung der Wahrnehmung von Geschlechtsunterschieden

Die Wahrnehmung von Geschlechtsunterschieden beginnt bereits früh in der Entwicklung eines Kindes. So können Mädchen und Jungen im Alter von einem Jahr bereits gleichermaßen weibliche und männliche Stimmen voneinander unterscheiden bzw. männliche und weibliche Gesichter (Leinbach & Fagot, 1993). Allerdings stellt bei der Gesichtserkennung noch hauptsächlich die Haarlänge das ausschlaggebende Kriterium dar (Ruble & Martin, 1998).

Um das 2. Lebensjahr herum, beginnen Kinder sich und andere als männlich oder weiblich einzuordnen und kurze Zeit darauf ordnen sie bestimmte Verhaltensweisen und Merkmale den jeweiligen Geschlechtern zu (Golombok & Fivush, 1994). Mit etwa zweieinhalb bis drei Jahren beginnen die Kinder bereits Aktivitäten und Interessen geschlechtsspezifisch zuzuordnen (Serbin, Powlishta & Gulko, 1993; Huston, 1983), wie z.B. dass Mädchen lieber mit Puppen spielen und Buben lieber mit Autos.

Stereotype Annahmen über männliche und weibliche Persönlichkeitseigenschaften, entwickeln sich bei Kinder besonders während des Kindergartenalters (Powlishta, Serbin, Doyle & White, 1994; Serbin, Powlishta & Gulko, 1993; Huston, 1983). So werden z.B. Frauen als weichherzig und Männer als durchsetzungsfähig beschrieben. Für Vorschulkinder sind diese Stereotypen absolut glaubhaft und unumgänglich.

Generell ist bei jüngeren Kindern ein Unterschied in der Ausmachung von Geschlechtsunterschieden zu beobachten. Bis zum 8. Lebensjahr neigen Kinder dazu Schlussfolgerungen über eine Person zu machen, die rein auf dem Geschlecht basieren. Sie treffen ihre Aussagen über mögliche Beschäftigungen und Aktivitäten dieser Person allein aufgrund der Tatsache ob es sich um eine weibliche oder um eine männliche Person handelt. Erst später, berücksichtigen sie auch, dass es individuelle Unterschiede bzgl. Femininität und Maskulinität bei Männern und Frauen geben kann (Ruble & Martin, 1998). Jüngere Kinder sind sich noch nicht bewusst darüber, dass eine männliche Person ebenso feminine Eigenschaften und Interessen haben kann, wie auch eine weibliche Person maskuline Eigenschaften und Interessen. So wird ein jüngeres Kind einer Frau, die einer männlichen Beschäftigung (z.B. Auto reparieren) nachgeht, trotzdem weibliche

Eigenschaften (wie liebevoll, fürsorglich, sanft) und Interessen (z.B. backt und kocht gerne) zuschreiben, da für das Kind in diesem Alter nur das Geschlecht als Informationsträger herangezogen wird. In einer Studie von Taylor (1996) wurden Kinder gebeten sich einen jungen Buben vorzustellen, der auf einer Insel nur von Frauen aufgezogen wird, sowie ein Mädchen alleine von Männern. Darauf hin wurden sie gefragt ob das jeweilige Kind später feminine oder maskuline Verhaltensweisen zeigen würde. Jüngere Kinder tendierten dazu, sich an den biologischen Einflüssen zu orientieren und meinten, dass der Bub trotz der femininen Umgebung sich für männliche Aktivitäten und Berufe (wie z.B. Fußballspielen und Feuerwehr) entscheiden würde.

3.2. Flexibilität im Wissen und Anwenden von Geschlechtsstereotypen

Mit dem Alter lernen die Kinder mehr darüber was von jedem einzelnen Geschlecht erwartet wird bzw. nimmt das Wissen über Geschlechtsstereotype auch weiterhin zu, allerdings wächst auch die Flexibilität über dieses Wissen mit (Huston, 1983; Ruble & Martin, 1998). Bei 8- Jährigen sollte demnach das Geschlecht schon eine geringere Rolle bei der Einschätzung anderer spielen. Die Aussagen und Annahmen älterer Kinder nehmen bereits eine komplexere Form an. Sie berücksichtigen auch dem Geschlecht grundsätzlich widersprechende Informationen. Wenn ihnen von einem Buben erzählt wird der gerne mit Puppen spielt, so denken ältere Kinder, dass dieser Bub auch andere „mädchenhafte“ Eigenschaften besitzen könnte bzw. sich auch mit weiteren femininen Spielsachen beschäftigen würde.

Eine Studie diesbezüglich, wurde von Martin (1989) durchgeführt. Er erzählte 4-10 jährigen Kindern Geschichten über andere Kinder. Einige der Geschichten beinhalteten weibliche, andere männliche Charaktere. Die Figuren wurden einmal beschrieben gerne mit geschlechtstypischen Spielsachen zu spielen (z.B. ein Bub der gerne mit Flugzeugen spielt) und einmal mit geschlechtsatypischen Spielen (z.B. ein Bub der gerne mit Puppen spielt). Die Kinder wurden darauf hin gefragt mit welchen anderen Spielsachen die beschriebenen Figuren noch gerne spielen würden. Alle Kinder benutzten das Geschlecht der Figur um Aussagen über deren Spielpräferenzen machen zu können. Doch jüngere

Kinder benutzten ausschließlich diese Information. Auch wenn ein Mädchen dahingehend beschrieben wurde, gerne mit Flugzeugen zu spielen, so meinten die jüngeren der befragten Kinder, dass sie sich bestimmt auch für Puppen und Geschirr interessieren würde und nicht für Autos oder Werkzeuge. Ältere Kinder allerdings zogen es bereits in Erwähnung, dass dieses Mädchen auch genauso gut gerne mit Werkzeug spielen würde.

Bezüglich der Flexibilität gibt es aber Unterschiede zwischen Mädchen und Buben. Mädchen haben zum einen ein größeres Wissen über Stereotype und zum anderen sind sie nach der Vorschulzeit flexibler in ihren Annahmen über Geschlechtsstereotype. Anders die Buben, sie halten stärker an ihren stereotypischen Ansichten fest (Ruble & Martin, 1998). Auch im Bereich des Berufswunsches und der angemessenen Berufswahl kann die größere Flexibilität der Mädchen nachgewiesen werden bzw. eine allgemein ansteigende Flexibilität (Etaugh & Liss, 1992). Helwig (1998) hat eine Langzeitstudie mit Kindern der 2. Klasse Volksschule durchgeführt. Dabei stellte er den Kindern Fragen darüber welchen Beruf sie als Erwachsene gerne ausüben würden und ob nur Männer bestimmten Berufen nachgehen sollten bzw. nur Frauen für bestimmte Berufe zulässig sind. Die Befragung wurde zwei und vier Jahre später erneut an denselben Kindern durchgeführt. Die Buben entschieden sich mehrheitlich für Berufe, die hauptsächlich von Männern durchgeführt werden und dies stieg zusätzlich mit dem Alter an. Bei den Mädchen waren die Angaben bezüglich des eigenen Berufswunsches ziemlich ausgeglichen und im letzten Befragungsjahr ging die Nennung für „Frauenberufe“ auch noch um einiges zurück und der Wunsch nach „Männerberufen“ nahm zu. Auf die zweite Frage, ob für bestimmte Berufe auch nur ein bestimmtes Geschlecht in Frage käme, antworteten die meisten Kinder der zweiten Klasse bereits mit „nein“, allerdings kam es in den darauf folgenden Jahren zu einer zusätzlichen Steigerung dieser Antwortmöglichkeit.

3.3. Bevorzugung von gleichgeschlechtlichen Personen

Geschlechtsstereotype spielen nicht nur bei der Einschätzung von Personen eine wichtige Rolle, sondern auch bei der Bevorzugung von Personen. Dem entsprechend könnte dies einen Einfluss auf die jetzige oder spätere Auswahl von Lieblingspersonen aus dem

Bereich der Medien haben. Doch welche Faktoren spielen bei der Auswahl und Bevorzugung von gleichgeschlechtlichen bzw. gleichaltrigen Personen eine Rolle? Sobald Kinder ihr eigenes Geschlecht bestimmen können, bevorzugen sie gleichgeschlechtliche Freundschaften (Martin & Little, 1990). Je stärker die geschlechtstypischen Annahmen der Kinder sind, umso mehr bevorzugen sie gleichgeschlechtliche Spielpartner (Martin, 1994). Bis ins Jugendalter hinein, geben die meisten der befragten Kinder an, lieber gleichgeschlechtliche Personen zu mögen bzw. diese als Freunde zu bevorzugen (Ruble & Martin, 1998). Besonders im Alter zwischen 4 und 6 Jahren sind die Präferenzen diesbezüglich sehr ausgeprägt. Auch wenn es sich um unbekannte Kinder mit für das Geschlecht atypischen Interessen handelt, kommt es verstärkt zu Bevorzugung von Kindern des gleichen Geschlechts, vor allem bei jüngeren Kindern. So wurden Buben, welche beschrieben worden sind Mädchen zu mögen und mit Küchengeräten gerne zu spielen, genauso von den befragten Buben bevorzugt, wie jene Buben, die beschrieben wurden mit Buben und Fußball gerne zu spielen (Martin, 1989). D.h. dass Buben, wenn sie sich zwischen einem Mädchen und einem Buben mit femininen Interessen entscheiden müssen, dann letztendlich doch lieber für den Buben stimmen. Generell ist die Tendenz dazu gegeben, dass Buben jene Buben bevorzugen, welche sich typisch maskulin verhalten und sich mit typisch maskulinen Aktivitäten die Zeit vertreiben. Mädchen bevorzugen lieber jene Gleichaltrigen, welche sich femininen Spielen widmen (Ruble & Martin, 1998).

4. MEDIEN

Bevor genauer auf die geschlechtsstereotypische Darstellung in den einzelnen Medienbereichen eingegangen wird, soll ein kurzer Überblick über die verschiedenen Nutzungen bei Mädchen und Buben, sowie die inhaltlichen Präferenzen, gegeben werden.

4.1. Medienverhalten und inhaltliche Präferenzen bei den Kindern und Jugendlichen

Was das Medienverhalten anbelangt, so zeigen sich Unterschiede in der Nutzung bei Mädchen und Buben, als auch bei den verschiedenen Altersgruppen. Vor allem bei den sechs bis 13-Jährigen ist das Fernsehen weiterhin die Nummer Eins auf der Beliebtheitsskala (KIM, 2006) und gilt als unverzichtbar. Allerdings nehmen der Computer

und das Internet mit all ihren Verwendungsmöglichkeiten einen immer größeren Stellenwert bei den Kindern und Jugendlichen ein (Feierabend & Klingler, 2008). Besonders mit dem Alter steigt die Attraktivität des Computers und so geben fast die Hälfte von den in einer Umfrage befragten 12- bis 19-jährigen Kindern und Jugendlichen an, am wenigsten auf den Computer verzichten zu können (Feierabend & Klingler, 2008). Durch den starken Zuwachs bei den Mädchen in der Nutzung des Computers werden die Unterschiede zwar immer geringer, doch beschäftigen sich im Verhältnis dazu die Buben noch immer mehr und länger damit (Funk, 1996; Feierabend & Klingler, 2003a; Feierabend & Klingler, 2003b; KIM, 2006). Mädchen benutzen den Computer häufiger als Lerninstrument, für schulische Zwecke, sowie um Texte zu schreiben und malen zu können. Die Buben wiederum konzentrieren sich hauptsächlich auf das Spielen von Computerspielen (KIM, 2006). Dabei sind vor allem Sportspiele und Simulationsspiele, wie Autorennen etwa und Actionspiele für die Buben interessant. Mädchen interessieren sich hingegen mehr für Simulationsspiele wo sie Lebensräume und Lebensabläufe virtueller Personen gestalten können (die Sims z.B.), sowie für Fun- und Gesellschaftsspiele, Jump & Run-Spiele und Lernspiele (Feierabend & Klingler, 2003b). Buchmann & Funk (1996) fanden heraus, dass sowohl Buben als auch Mädchen gerne gewalttätige Spiele spielten, allerdings bevorzugten beide eine andere Art von Gewalt. Buben bevorzugten mehr realistische „menschliche“ Gewalt und Mädchen widmeten sich lieber Cartoons- oder Fantasy-Gewalt.

Der Zugang zum Fernsehen ist noch immer sehr hoch und nimmt auch trotz Computers nicht ab, so steht in fast jedem zweiten Kinderzimmer heutzutage ein Fernseher und der Großteil der Kinder und Jugendlichen gibt an jeden oder fast jeden Tag fern zu sehen (KIM, 2006)

In der Häufigkeit der Nutzung des Fernsehers gibt es keine großen Differenzen zwischen den Geschlechtern, jedoch sind Unterschiede bezüglich der Inhalte zu verzeichnen. Die Mädchen bevorzugen Unterhaltungssenden, insbesondere Daily Soaps wie „GZSZ“ oder „Verliebt in Berlin“ stehen auf dem täglichen Fernsehplan. Sportsendungen und Zeichentrickserien werden vor allem von den Buben vorgezogen (Wright et al. 1997, KIM, 2006, Feierabend & Klingler, 2008). Die beliebtesten Fernsehserien bei den 6- bis 13-Jährigen Buben sind Formate wie „Spongebob“, „Simpson“ oder „Yu-Gi-Oh“. (KIM, 2006). Je älter die Kinder werden, umso mehr werden Fernsehformate aus den Bereichen

Spannung, Information und Unterhaltung (Sitcoms z.B.) konsumiert (Feierabend & Klingler, 2005, Feierabend & Klingler, 2008).

Trotz des immer leichteren Zugangs zu den anderen Medien, konnte sich das Lesen über die Jahre hinweg relativ gut behaupten. Besonders durch Bucherfolge wie „Harry Potter“ bleibt das Lesen auch weiterhin eine beliebte Freizeitbeschäftigung. Laut einer Studie aus dem Jahr 2006 (KIM) geben 49% der sechs- bis 13- jährigen Kinder an, mindestens einmal pro Woche in einem Buch zu lesen (Seite 27). Jeder Zweite der Befragten liest gerne oder sehr gerne und ein Drittel ungern. Dabei sind die Mädchen die eifrigeren Leser und den Buben dahingehend zahlenmäßig überlegen (Gilges, 1992; Feierabend & Klingler, 2003b; KIM, 2006). In einer Studie über das Leseverhalten von Kindern und Erwachsenen (Gilges, 1992) zeigte sich dass Mädchen im Vergleich zu den Buben Bücher über Tiere bevorzugten. Buben hingegen lasen häufiger Comics, Krimis, Indianer- und Cowboybücher, sowie Bücher über Computer.

4.2. FERNSEHEN

Um besser Verstehen zu können, welche Auswirkungen die Medien auf die Kinder und Jugendlichen haben, sollte man zuerst in Erfahrung bringen um welche Art der Darstellung von Geschlechterrollen es sich bei den Fernsehserien handelt.

4.2.1. Rollenverteilung

In den 60er und 70er Jahren waren die Rollen der Frauen hauptsächlich auf jene von Müttern und Ehefrauen beschränkt (Downs, 1981) und wenn Frauen doch einer bezahlten Arbeit nachgingen, dann handelte es sich zumeist um Jobs als Krankenschwester, Sekretärin und ähnlichen, als traditionell weiblich eingestuft, Arbeiten (Seggar & Wheller, 1973). Das Fernsehen hat bislang größtenteils Botschaften über Geschlechter vermittelt, welche verstärkt traditionell und geschlechtsstereotypisch sind. Im Vergleich zu den früheren Jahrzehnten des Fernsehens haben bereits Verbesserungen stattgefunden

(Atkin, 1991; Van de Berg & Streckfuss, 1992), jedoch ein gänzlich ausgeglichenes Abbild von Mann und Frau ist noch ausständig geblieben.

Veränderungen haben fast ausschließlich die Frauen betroffen, Männer sind ihren traditionellen Werten – mit wenigen Ausnahmen - treu geblieben. Männer die alleine den Haushalt bewältigen und die Frau der Karriere nachgeht, wie in der Serie „Wer ist hier der Boss“ in den 80er Jahren, hat auch bis heute Seltenheitscharakter. Heutzutage dürfen die Frauen im Fernsehen zwar berufstätig sein und auch häufiger untraditionellen Arbeiten nachgehen und sind generell stärker als in den letzten Jahren vertreten, jedoch dominiert wird das Fernsehen auch weiterhin von Männern. Die zahlenmäßige Überlegenheit der männlichen Protagonisten den weiblichen Protagonistinnen gegenüber konnte auch bereits in mehreren Studien und Analysen aufgezeigt werden. Nicht nur die Hauptrollen sind davon betroffen, auch in den Nebenrollen ist der Mann der Frau weit voraus (Signorielli & Bacue, 1999; Barner, 1999). In einer Analyse von Thompson und Zerbino (1995) an 175 Zeichentrickserien für Kinder, war der Anteil an männlichen Darstellern drei Mal so hoch wie der der weiblichen Darstellerinnen. Die Nebenrollen waren im Vergleich sogar fünf Mal stärker von Männern besetzt.

Was das Verhalten der Geschlechter anbelangt, so werden männliche Charaktere häufig als raffiniert, aggressiv, unabhängig und technisch begabter dargestellt. Sie agieren als Führungspersönlichkeiten oder als diejenigen die Lösungen anzubieten haben. Frauen hingegen sind auch weiterhin diejenigen, welche Emotionen zeigen, hilflos sind und um Rat und Schutz bitten (Thompson & Zerbino, 1995).

Vor allem in Programmen für jüngere Kinder kommt die geschlechtsstereotypische Darstellung besonders zum Tragen. So fand Barner (1999) in einer Inhaltsanalyse von Lern- und Informationsprogrammen heraus, dass in den Programmen für 6 - 11 jährige sowohl Männer als auch Frauen vermehrt stereotypisch dargestellt wurden. In den Programmen für ältere Kinder, flacht das stereotype Verhalten bei den Männern ab, bei den Frauen wiederum bleibt es konstant. Das würde bedeuten, dass Kinder genau zu dem Zeitpunkt, wo sie ihre eigene Geschlechtsrollenidentität entwickeln (Kohlberg, 1966) und sich unter anderem auch Rollenvorbilder suchen, besonders mit stereotypischen Geschlechtsrollenmodellen im Fernsehen konfrontiert werden.

4.2.2. Der Einfluss von geschlechtsstereotypischen Darstellungen im Fernsehen

Es wird angenommen, dass Kinder durch Beobachtung an Modellen, vieles über Geschlechtsrollen und deren dazugehöriges Verhalten lernen (Kohlberg, 1966; Trautner, 1991). Eine primäre Quelle für solche Modelle bietet unter anderem das Fernsehen (Bandura, 2001). Aber haben die andauernden stereotypischen Darstellungen von Frauen und Männer auch wirklich eine Auswirkung auf die Kinder? Einige Studien konnten zeigen, dass Kinder, welche sich überdurchschnittlich viel dem Fernsehen widmeten, auch stärkere stereotypische Ansichten bzgl. der Geschlechtsrollen hatten (Beuf, 1974; Frueh & McGhee, 1975; McGhee & Frueh, 1980). Williams (1986) untersuchte Kinder, zwischen der 6. und der 9. Schulstufe, in Bezug auf die Auswirkung von Fernsehen auf die Geschlechtsrollenentwicklung. Dabei wurden die Kinder vor und zwei Jahre nach Erhalt des Fernsehens über ihre Einstellung zu Geschlechtsstereotypen befragt. Im Vergleich zu der Gruppe von Kindern ohne Fernsehanschluss sind die Werte für Geschlechtsstereotype sowohl bei den Mädchen als auch bei den Buben angestiegen. Auffallend hierbei waren aber die Ergebnisse bei den Buben, denn diese entwickelten stärkere stereotypische Annahmen über Geschlechter, als die Mädchen.

Ob das Geschlecht, sowie das Alter bei Mädchen und Buben einen Einfluss auf die Auswahl von Zeichentrickprogrammen haben und inwieweit Präferenzen für Zeichentrickfiguren eines bestimmten Geschlechts bzw. für gleichgeschlechtliche Protagonisten bestehen, wurde von Knoblauch und Fritsche (2004) untersucht. Die Kinder im Alter von 4 bis 6 Jahren hatten zwischen einem aggressiven und einem friedvollen Thema, als auch zwischen einer männlichen und einer weiblichen Hauptfigur zu wählen. Im Vergleich zu den Mädchen, entschieden sich die Buben deutlich mehr für die gewalttätigen Inhalte, als auch für die männlichen Figuren. Bei den Mädchen verhielt es sich genau umgekehrt. Sie bevorzugten vor allem friedliche Inhalte und weibliche Darstellerinnen. Auch wenn nur zwischen weiblichen Protagonistinnen ausgewählt werden konnte, wählten Buben die aggressiven Themen. Dies scheint mit den Erkenntnissen einher zu gehen, in denen sich Buben vor allem solchen Modellen zuwenden, deren Verhalten mit dem gewohnt stereotypen Verhalten von männlichen Figuren übereinstimmt (Bussey & Bandura, 1984). Mädchen zeigten sich hier viel flexibler. Denn auch wenn sie die

traditionellen Mädchenthemen, wie „liebe Prinzessin“ z.B., bevorzugten, so wählten sie doch häufiger gewalttätige weibliche Figuren aus, als Buben sanfte männliche Darsteller.

Levin und Carlsson –Paige (1994) haben angenommen, dass insbesondere junge Kinder gegenüber Geschlechtstypisierungen offen sind, da sie sehr leicht bestimmte Konzepte in dichotome Kategorien teilen. Somit sind Verhaltensweisen oder Spielsachen zum Beispiel nur für das eine oder das andere Geschlecht, nicht aber für beide möglich. Je älter Kinder allerdings werden, umso offener fangen sie an gegenüber allgemein akzeptierten Geschlechtsrollen zu werden (Serbin, Powlishta & Gulko, 1993).

4.2.3. Wahrnehmung des Inhaltes und des Geschlechts im Fernsehen

Das Fernsehen bietet somit eine Reihe an Informationen über das Verhalten von Geschlechtsrollen. Kinder imitieren allerdings nicht alles was ihnen vorgezeigt wird, sie eignen sich nicht unmittelbar jedes gezeigte Verhalten an, vielmehr wählen sie und entscheiden sich für ein bestimmtes Verhalten. Dabei wird die Aufmerksamkeit verstärkt auf Charaktere des eigenen Geschlechts gerichtet bzw. auf das typische Verhalten ihres eigenen Geschlechts. Besonders Buben schenken denjenigen Fernsehformaten, welche mit typischen männlichen Inhalten geprägt sind, besondere Aufmerksamkeit (Wright et al., 1984; Luecke-Aleksa, Anderson, Collins & Schmitt, 1995) und lassen sich nicht selten, von deren Verhalten beeinflussen. So zeigten Frey und Ruble (1992) Buben und Mädchen Fernsehausschnitte, in denen sich Kinder mit bestimmten Spielsachen beschäftigten. Buben, die sich bereits im geschlechtskonstanten Alter befanden, spielten darauf hin auch mit von ihnen weniger bevorzugten Spielsachen, wenn dieses vorher von dem männlichen Fernsehkind benutzt worden war. Bei den Mädchen konnte kein Zusammenhang festgestellt werden.

Es ist aber nicht auszuschließen, dass der Einfluss der medialen Darstellungen noch weitläufiger ist, als angenommen und sich das Fernsehen nicht nur auf das individuelle Verhalten selbst, sondern auch auf die allgemeinen Ansichten und andere Bereiche wie Berufswahl z.B. auswirken kann.

4.2.4. Die Auswirkung der Darstellung von geschlechtsatypischen Inhalten im Fernsehen

Wie schon an den vorangegangenen Beispielen gezeigt, können sich geschlechtstypische Darstellungen der Geschlechterrollen sehr wohl auf die Einstellungen und Ansichten der Kinder auswirken. Wie sieht es aber bei Sendungen mit geschlechtsatypischen Inhalten aus? Anfang der 80er Jahre entwickelte man in den USA ein Programm namens „Freestyle“ um den geschlechtsstereotypischen Berufsdarstellungen entgegenzuwirken. Zielgruppe waren Kinder im Alter von 9 bis 12 Jahren. Die Serie beinhaltete sowohl Männer als auch Frauen, welche in für ihr Geschlecht untypischen Berufen dargestellt wurden. Untersuchungen darauf haben ergeben, dass Kinder, welche diese Fernsehserie regelmäßig verfolgten, weniger starke stereotypische Ansichten über angemessenes Verhalten für Buben und Mädchen hatten. Ihre Akzeptanz gegenüber untraditionellen Aktivitäten, Berufen und Familienrollen verbesserte sich. Veränderungen im Verhalten selber aber gab es nur bei Mädchen. Sie zeigten mehr Bereitschaft an „männlichen“ Sportaktivitäten, wie Basketball z.B., teilzunehmen, Buben blieben ihrem vorherigen Verhalten treu (Johnston & Ettema, 1982).

4.2.5. Die Auffassung des Wahrheitsgehaltes im Fernsehen

Das Alter scheint bei der möglichen Beeinflussung eine große Rolle zu spielen. Da junge Kinder über weniger komplexe Schemata verfügen, tendieren sie dazu in einfacheren Stereotypen zu denken als ältere Kinder. Jüngere Kinder haben mehr Schwierigkeiten zu verstehen, dass z.B. männliche Personen ebenso feminine Attribute haben können (Huston, 1983).

Je älter die Kinder sind, umso mehr verstehen sie, dass fiktionale Programme nicht unbedingt das wahre Leben wiedergeben. Untersuchungen haben ergeben, dass z.B. 11-jährige wissen, dass ein Schauspieler, der einen bestimmten Beruf in einer Serie spielt, diesen wiederum nicht im wirklichen Leben ausübt (Dorr, 1985; Hawkins, 1977). Sie sind sich aber auch über den Wahrheitsgehalt von Nachrichten und Dokumentationen im Klaren, sowie über den sozialen Wahrheitsgehalt diverser Fernsehprogramme. Die älteren

Kinder sind sich bewusst darüber, dass eine bestimmte Geschichte vorgeschrieben und nachgespielt ist und sie können bereits richtig beurteilen ob die dargestellten Personen und Ereignisse auch der wirklichen Realität entsprechen könnten oder nicht.

Auch Wright, Huston, Reitz & Piemyat (1994) versuchten herauszufinden, inwieweit Kinder zwischen 5 und 7 Jahren den Wahrheitsgehalt von Fernsehprogrammen einschätzen konnten. Da andere Untersuchungen zeigten, dass Kinder mehr über den Wahrheitsgehalt bei, den ihnen bekannten Sendungen, aussagen konnten, als für das Fernsehen im Allgemeinen, wurden sie über ihre Lieblingsprogramme und deren Realitätseinschätzung befragt. Danach zeigte man den Kindern kurze Fernsehausschnitte, über die sie dann befragt wurden. Die Kinder gaben an, dass Cartoons nicht im wirklichen Leben geschehen würden, allerdings Darstellungen in Lernprogrammen sehr wohl auch außerhalb geschehen würden. Was das Alter anbelangt, so glaubten jüngere Kinder, dass ihr Lieblingsprogramm öfter der Realität entspreche, als ältere Kinder. Eine Wichtige Rolle bei der Wahrnehmung des Wahrheitsgehaltes, spielte die Tatsache, wie häufig Kinder sich bestimmte Arten von Serien ansahen. Diejenigen Kinder, welche sich zum Beispiel sehr oft Zeichentrickserien anschauten, waren der Meinung, dass deren Darstellungen durchaus dem wirklichen Leben entsprechen.

4.3. COMPUTERSPIELE

Computer und Videospiele sind eine relativ neue, allerdings sehr populäre, Art von medialer Unterhaltung geworden. In den letzten 20 Jahren haben sich Computer und Videospiele zu einem gewaltigen kommerziellen Markt etabliert und Kinder, sowie Jugendliche werden somit auch von dieser Seite mit Charakterdarstellungen und dementsprechendem Verhalten konfrontiert.

4.3.1. Identifizierung mit dem Spielcharakter

Hinzu kommt bei den Computerspielen, dass die Spieler nicht nur Charaktere dargestellt bekommen und diese dann beobachten, sondern selber der dargestellte Charakter sind bzw.

in diese Rolle schlüpfen können. Die passive Rolle, wie etwa beim Fernsehen, wird durch eine aktive Rolle ersetzt. Inwieweit dies eine Auswirkung auf die Kinder hat, haben McDonald & Kim (2001) untersucht und haben herausgefunden, dass sich Kinder sehr stark mit dem Spielcharakter identifizieren, welches wiederum ihrer Meinung nach Konsequenzen für die Entwicklung ihrer Persönlichkeiten haben kann. Eine andere Studie ergab, dass diejenigen Teilnehmer, welche ein Spiel mit einer durchgehenden Geschichte spielten, sich viel stärker mit dieser identifizierten, als diejenigen mit Spielen ohne einer sich durchs Spiel ziehender Geschichte (Schneider, Lang, Shin & Bradley, 2004). D.h. das dadurch auch die Charaktere aus den Computerspielen einen viel stärkeren Einfluss auf die spielende Person ausüben kann.

4.3.2. Rollenverteilung in Computerspielen

Hinsichtlich der Geschlechterverteilung in Computerspielen gab es Ende der 80er Jahre ein eindeutiges Ergebnis. Weibliche Charaktere kamen so gut wie gar nicht vor und mit Heldentaten rühmen konnten sich fast ausschließlich Männer (Provenzo, 1991; Braun & Giroux, 1989). Auch in den Jahren darauf gab es keine merklichen Verbesserungen. Wenn Frauen überhaupt dargestellt wurden, dann meist in einer „ergebenen“ Nebenrolle mit stereotypischen Akzenten wie z.B. als Prinzessinnen oder Frauen, die von den Männern befreit werden mussten. Die Rolle der Heldin wurde zwar schön öfter, jedoch auch nur selten, verkörpert. Auch die Themen waren vorwiegend männliche. Es ging vor allem um Action, Krieg, Gewalt, Wettbewerb und Sport (Dietz, 1998).

Was die heutige Darstellung von Frauen in Computer- und Videospielen anbelangt, so werden diese auch weiterhin stereotypisch und zumeist in Nebenrollen dargestellt. Die Präsentation der Frauen geht mit typischen Farben wie Pink, mit aufreizender Bekleidung und mit unrealistischen und überdimensionalen weiblichen Merkmalen, einher. (Dietz, 1998; Downs & Smith, 2005, Dill, K. E. & Thill, K. P., 2007)). Also auch wenn die Frau mal nicht als hilfloses Opfer dargestellt wird, dann doch zumindest als Sexobjekt. Eine Vorreiterin par Excellence hinsichtlich dieser Darstellung ist „Lara Croft“. Auch wenn vereinzelt Frauen in „starken“, allerdings dann auch in meist aggressiven Rollen dargestellt werden, so wird diese Domäne bestimmt noch eine Zeit lang in Männerhand bleiben.

Männer dürfen dann auch weiterhin, diejenigen mit den Waffen, den besseren Fähigkeiten und generell die Stärkeren sein (Dill & Thill, 2007). Bereits Kinder nehmen diese Art von Darstellung wahr. Darauf hin befragt, wie sie Frauen in elektronischen Spielen wahrnehmen, schrieben die meisten den Frauen eine nebensächliche und oft auch langweilige Rolle zu (Provenzo, 1991).

4.3.3. Geschlechtsstereotypischer Einfluss

Funk (1996) untersuchte an Kindern der 4. und 5. Schulstufe ob geschlechtsstereotypische Auswirkungen auf das Spielverhalten und die Spielpräferenzen stattfinden. Bei den Buben war die Geschlechtstypisierung in allen Altersstufen am stärksten zu verzeichnen, wie z.B. mit der Ansicht, dass die „coolsten“ Buben viel Zeit mit PC-Spielen verbringen und Kampfspiele bevorzugen. Mädchen hingegen zeigten sich mehr flexibler in ihren Ansichten und hielten auch Spiele mit aggressiven Inhalten für sich selbst als angemessen. Dem wiederum widersprachen die Buben.

4.4. BÜCHER

In den meisten Kulturen ist der wichtigste und zumeist auch effektivste Weg Werte und Verhaltensweisen zu vermitteln, in dem man Geschichten erzählt und in Gesellschaften wie unserer, geschieht dies häufig durch Kinderbücher. Oft haben Kinder ein bestimmtes Lieblingsbuch, welches sie immer und immer wieder gerne vorgelesen haben möchten bzw. es selber lesen wollen. Neben dem Fernsehen haben Bücher einen starken Einfluss auf den Sozialisierungsprozess. Kinder vergleichen anhand der Geschichten ihr Leben, mit dem Leben der Hauptfiguren aus dem Buch und ziehen diese zu ihren Erfahrungen mit hinzu.

Miles (1980) hat herausgefunden, dass diejenigen erwachsenen Schüler, denen die Eltern im Kindergarten vorgelesen hatten, sich noch immer an den Namen ihres Lieblingsbuches, sowie an dessen Inhalt, erinnern konnten. Somit ist es nicht ganz unwahrscheinlich, dass die Buchfigur sich auch erheblich auf die Konzeptuierung von sozial akzeptierten Rollen und Werten, wie sich Männer und Frauen allgemein zu verhalten haben, auswirken kann.

4.4.1. Identifizierung mit dem Buch-Charakter

Das Selbstkonzept einer Person enthält Informationen über die Attribute der für die Person zutreffenden Geschlechtsrolle. Eine Person mit maskulinen Geschlechtsrollenorientierung würde demnach z.B. maskuline Attribute in ihr Selbstschema aufnehmen und sich mit jenem Charakter einer Geschichte identifizieren, welcher in „männlicher“ Art und Weise handelt (siehe auch Kapitel 2.4.2.). Jose (1989) konnte genau dies in seiner Studie nachweisen. Die Testpersonen mussten angeben, wie stark sie sich mit der Hauptperson aus einer Kurzgeschichte identifizieren würden. Dabei handelte es sich um männliche und weibliche Figuren, die mal in männlicher wie auch mal in weiblicher Weise handelten. Die Ähnlichkeit des biologischen Geschlechts sagte hierbei nur wenig über die Identifizierung aus, vielmehr scheint die gleiche Geschlechtsrollenorientierung eine wichtige Rolle zu übernehmen. So identifizierten sich maskuline Personen stärker mit Charakteren, die sich maskulin verhielten und feminine Personen mit jenen die sich feminin gaben. Bei androgynen Personen gibt es keine eindeutige Zugehörigkeit, sie identifizieren sich sowohl mit maskulinen als auch mit femininen Figuren. Allerdings soll hier darauf verwiesen werden, dass es sich bei den Testpersonen um Erwachsene handelte. Bei Kindern und vor allem jüngeren Kindern, dürfte das Geschlecht doch noch stark ausschlaggebend bei der Identifizierung sein, wenn man dies mit anderen Studien bzgl. Geschlechtsschemata vergleicht (z.B. Martin & Little, 1990, Martin, 1994).

4.4.2. Rollenverteilung in Büchern

Gleichberechtigung spielt nicht nur im wirklichen Leben eine immer größere Rolle, auch die Autoren von Kinderbüchern scheinen erfasst zu haben, dass es wichtig ist, sowohl Buben als auch Mädchen ein positives Image zuzuschreiben. Im Vergleich zu früheren Illustrationen ist die Anzahl weiblicher Hauptfiguren bereits gestiegen (Kortenhaus & Demerast, 1993; Turner-Bowker, 1996), allerdings ist ein alleiniger Auftritt noch immer seltener, als dies bei den männlichen Buchfiguren der Fall ist (Oskamp, Kaufman & Wolterbeek, 1996). Gooden & Gooden (2001) untersuchten den Inhalt von Bilderbüchern, die zwischen 1995 und 1999 veröffentlicht wurden. Dabei zeigte sich, dass zahlenmäßig so gut wie kein Unterschied zwischen den weiblichen und männlichen Hauptfiguren bestand,

allerdings die Frauen und weiblichen Tiere seltener alleine in den Illustrationen auftauchten, als die männlichen Protagonisten.

Was die Geschlechterrollen betrifft, so variieren die Rollen der Männer mehr als die der Frauen. Auch wenn einige der Frauen bereits höhere Positionen im Berufsleben, wie Chefin oder Ärztin bekleideten, so sind aber die meisten Frauenrollen doch traditionell angelegt (Gooden & Gooden, 2001; Collins et al., 1984). Kortenhaus und Demerast (1993) haben in ihrer Analyse von Kinderbuchtiteln festgestellt, dass Frauen auch weiterhin als die Fürsorglichen, Passiven und von anderen Abhängigen dargestellt werden. Denn selbst wenn es sich bei der weiblichen Person um die Hauptfigur handelt, so ist sie doch wieder auf die Hilfe anderer – zumeist Männer – angewiesen. Männer hingegen bleiben diejenigen die als unabhängig, athletisch, wichtig, raffiniert und technisch begabter dargestellt werden (Kortenhaus & Demerast, 1993; Thompson & Zerbrinos, 1995).

4.4.3. Bücherauswahl

Die Themenauswahl bei Kinderbüchern, liegt allerdings nicht nur allein in der Hand der Eltern, denn die Kinder haben bereits in jungen Jahren eine gewisse Vorliebe für bestimmte Inhalte entwickelt. Collins-Standley, Gan, Yu und Zillmann (1996) ließen Kinder, im Alter von 2 bis 4 Jahren, aus drei Büchern auswählen, welche ihnen dann vorgelesen werden sollten. Zur Auswahl standen eine romantische Geschichte, ein gefährliches Abenteuer und eine Gruselgeschichte, mit jeweils derselben Titelfigur auf den Büchern. Die Mädchen bevorzugten die romantische Geschichte und mit steigendem Alter sogar vermehrt. Die Buben wiederum entschieden sich für die Grusel- und Abenteuer Geschichten. Das Alter spielte bei ihnen keine Rolle.

EMPIRISCHER TEIL

Bevor noch genau auf die vorliegende Untersuchung eingegangen wird, soll noch ein kurzer Abriss jener Testverfahren und Studien wiedergegeben werden, der für diese Arbeit als Grundlage dient.

5. Bem Sex Role Inventory (BSRI)

Das Bem Sex Role Inventory ist ein Test zur Erfassung der Geschlechtsrollenidentifikation für Männer und Frauen und wurde 1974 von S. L. Bem entwickelt. Die theoretische Grundlage basiert auf ihren Annahmen der Geschlechter-Schema-Theorie und des Androgyniekonzepts (siehe Kap. 2.4.2). Demnach bestehen Unterschiede zwischen den einzelnen Personen, inwiefern sie bemüht sind, die in der Gesellschaft für erstrebenswert geltende Merkmale bzgl. Femininität und Maskulinität, aufzuweisen. Man kann an Hand dessen eine Person zu einer von vier Geschlechterrollentypen einordnen: Geschlechtstypisierte, Gegengeschlechtstypisierte, Undifferenzierte und Androgyne.

Mittels einer Voruntersuchung wurden Studenten 200 Persönlichkeitseigenschaften vorgegeben. Diese mussten dann an Hand einer Ratingskala angeben wie sehr eine bestimmte Eigenschaft eher für einen Mann oder eher für eine Frau in der amerikanischen Gesellschaft erwünscht ist (Bem, 1976). Wenn ein Merkmal in allen Stichproben signifikant häufiger als wünschenswert eingestuft wurde, ist es in das BSRI aufgenommen worden. Neutrale Items entstanden aus den Adjektiven, welche in etwa gleich häufig beiden Geschlechtern zugeschrieben wurden (Bem, 1976).

Das Bem Sex Role Inventory bezieht sich auf die Selbsteinschätzung der Testperson und besteht letztendlich aus 60 Adjektive bzw. adjektive Phrasen: 20 maskuline, 20 feminine und 20 neutrale. Jedes Adjektiv wird mittels einer sieben-stufigen Skala bewertet. 1 =..... bis 7 =..... Für jede VP wird ein Wert für Maskulinität und ein Wert für Femininität ermittelt (Golombock & Fivush, 1994). Diese werden zueinander in Beziehung gesetzt und ermittelt, ob die Unterschiede signifikant sind. Anhand dieser

Bewertung können die Testpersonen als maskulin, feminin, undifferenziert oder als androgyn eingestuft werden.

Zur Gruppe der *Maskulinen* zählen Männer die sich vor allem maskuline Eigenschaften und kaum feminine Eigenschaften zuschreiben.

Frauen die sich durch hohe Werte in der Femininitätsskala auszeichnen und niedrige Werte in der Maskulinitätsskala besitzen, zählen zur Gruppe der *Femininen*. Zusammengefasst werden diese zwei Typen als geschlechtstypisierte Gruppe.

Wenn sich eine Person vor allem ihrem eigenen biologischen Geschlecht gegensätzliche Eigenschaften zuschreibt, zählt sie zu der Gruppe der *Gegengeschlechtstypisierten*. D.h. dass ein Mann sich hauptsächlich feminine Eigenschaften zuschreibt und eine Frau wiederum männliche Eigenschaften.

Zur Gruppe der *Undifferenzierten* zählen diejenigen Personen, die sowohl bei femininen als auch maskulinen Items niedrige Werte aufweisen.

Die vierte Gruppe wird als *Androgyne* bezeichnet. Diese Personen schreiben sich feminine und maskuline Eigenschaften in gleich hohem Maße zu (Bem, 1976).

6. Studie von Pillhöfer (2004)

Da diese Arbeit auf der Studie von Pillhöfer (2004) und deren weiteren Ideen und Anregungen aufgebaut ist bzw. das Erhebungsmaterial verwendet worden ist, soll hier in Kurzem die Untersuchung und dessen Ergebnisse wiedergegeben werden.

Pillhöfer (2004) hat in ihrer Studie Mädchen und Buben im Alter von 8 bis 17 Jahren untersucht, ob und inwiefern sie sich in ihrer Selbsteinschätzung als feminin bzw. maskulin, unterscheiden und Einflüsse seitens der allgemeinen Intelligenz, des Schultyps, des Familienstandes der Eltern, sowie Berufstätigkeit der Mutter und höchst abgeschlossene Ausbildung der Eltern zu verzeichnen sind. Des Weiteren wurde erhoben, wie Kinder und Jugendliche andere Kinder, die sich entweder geschlechtstypisch bzw. geschlechtsatypisch verhalten, beurteilen und ob es zu Unterschieden in der Beliebtheit dieser Kinder kommt. Ein Teil der Daten wurde mit dem Bem Sex Role Inventory (BSRI) und mittels 4 Bildergeschichten mit anschließender Einschätzungsskala, welche aus der

Studie von Lobel et. al (1984) entnommen wurden, erhoben. Mittels des BSRI wurde die eigene Einschätzung bzgl. Maskulinität und Femininität erhoben, sowie die Einschätzung der 4 Kinder aus den Bildgeschichten. Die Bildgeschichten zeigten jeweils einen Buben und ein Mädchen, das gemeinsam mit anderen Kindern etwas spielen. Bei zwei der Bildgeschichten war das zu beurteilende Kind in einer geschlechtstypischen Handlung dargestellt (ein Bub, der mit anderen Buben Fußball spielt und ein Mädchen, welches mit anderen Mädchen tanzt), in den anderen zwei Bildgeschichten ein geschlechtsatypisches Verhalten (ein Bub, der mit Mädchen tanzt und ein Mädchen, das mit Buben Fußball spielt). Anschließend wurden Fragen zur Beliebtheit des Kindes gestellt und die Kinder und Jugendlichen mussten sich aus 3 Möglichkeiten für ein für das zu beurteilende Kind passendes Geburtstagsgeschenk (ein maskulines, ein feminines und ein neutrales Geschenk) entscheiden. Danach mussten Angaben zu dem Kind gemacht werden, wie z.B. welchen Beruf es später ausüben könnte und ob es später, wenn es erwachsen ist, heiraten und Kinder haben werde. Zusätzlich wurde noch ein Zahlenverbindungstest zur Erfassung der allgemeinen Intelligenz vorgegeben.

Die Ergebnisse der Selbsteinschätzung zeigten, dass sich Mädchen und Buben sowohl ab dem 8. Lebensjahr, als auch im jugendlichen Alter, sich vor allem jene Eigenschaften zuschreiben, welche als passend zu ihrem biologischen Geschlecht angesehen werden.

Ein signifikanter Einfluss auf die Selbsteinschätzung seitens der Variablen, Schultyp, allgemeine Intelligenz, Familienstand und höchst abgeschlossene Ausbildung der Eltern, sowie Berufstätigkeit der Mutter, konnte nicht festgestellt werden.

Signifikant waren die Ergebnisse allerdings bei der Beurteilung der Kinder aus den Bildgeschichten. Dabei wurde der fußballspielende Bub am meisten maskulin und das tanzende Mädchen am meisten feminin eingeschätzt. Der tanzende Bub wurde sogar femininer eingestuft, wie das fußballspielende Mädchen.

Was die Beliebtheit der Kinder anbelangt, so konnte gezeigt werden dass generell jene Kinder am beliebtesten waren, welche sich geschlechtsstereotypisch verhielten. Bei den Kindern welche sich ihrem Geschlecht untypisch verhielten, wurde das Mädchen noch lieber gemocht als der tanzende Bub.

Bei der Auswahl der Geschenke scheint das biologische Geschlecht vor allem bei den jüngeren Kindern ein ausschlaggebendes Kriterium darstellen, ältere Kinder hingegen

richten ihre Auswahl passend zu der Aktivität des zu beurteilenden Kindes. So wurde dem tanzenden Buben signifikant häufiger das feminine Geschenk gegeben als von den Jüngeren.

Bei der Beantwortung der Frage nach späterer Heirat und Kinder kam es bei allen 4 Bildgeschichten zu signifikant häufigeren Ja- als Nein-Antworten. Das spricht dafür, dass geschlechtskonforme oder vom Geschlecht abweichende Merkmale hierbei keine Rolle spielen dürften.

Einen signifikanten Einfluss gab es wiederum seitens der eigenen Geschlechtsrolle bei der Beurteilung von Maskulinität und Femininität der zu beurteilenden Kinder.

Die Intelligenz hatte nur bei der Beliebtheit und der Geschenkewahl für den tanzenden Buben einen signifikanten Einfluss. Bei der Gruppe mit den überdurchschnittlichen Werten war dieser am unbeliebtesten und es wurde für ihn das maskuline Geschenk am seltensten ausgewählt. Zuletzt konnte noch gezeigt werden, dass die Tätigkeiten der Kinder aus den Bildgeschichten einen Einfluss auf die zugeschriebenen Berufe hatten. Dem fußballspielenden Buben wurden zum Großteil jene Berufe zugeschrieben, welche hauptsächlich auch von Männern ausgeübt werden. Bei dem tanzenden und somit als feminin dargestellten Buben, kam es häufig zu Nennungen von Berufen, die vor allem von Frauen ausgeführt werden.

7. Ziele der Untersuchung

Ein Ziel der Untersuchung war es die Präferenzen im Bereich Freizeit zu erheben und mögliche geschlechtsstereotype Unterschiede zwischen Buben und Mädchen aufzuzeigen. Im Speziellen allerdings sollten die Vorlieben für Fernsehen, Computerspiele und Bücher analysiert werden. Ob es Unterschiede in der Häufigkeit der Nutzung und der Inhalte gibt, sowohl das Geschlecht als auch das Alter betreffend. Ein weiterer Punkt stellte die Erhebung der Lieblingspersonen aus den 3 vorher erwähnten Bereichen dar und durch welche Eigenschaften diese sich auszeichnen.

Des Weiteren sollten die Kinder und Jugendlichen sich bezüglich ihrer maskuliner und femininer Eigenschaften selbst einschätzen um zu erheben inwiefern sich Mädchen und

Buben selbst als feminin bzw. maskulin bewerten. Somit sollte erhoben werden ob es unterschiedlichen Ergebnissen zwischen den verschiedenen Altersgruppen und den Geschlechtern zu verzeichnen gibt.

Ein weiteres Ziel war es die Selbsteinschätzungen der Kinder und Jugendlichen mit den Aussagen bzgl. deren Lieblingsserien, -spiele und -bücher, sowie Lieblingspersonen aus diesen 3 Bereichen zu vergleichen. Ob es einen Zusammenhang zwischen der eigenen Geschlechtstypisierung, sowie den Geschlechtern und Geschlechtsstereotypen der genannten Lieblingsinhalte und Lieblingspersonen gibt und ob es auch hier wieder zu unterschiedlichen Ergebnissen in den verschiedenen Altersstufen und zwischen den Geschlechtern gibt.

8. Fragestellungen

Selbsteinschätzung:

- Gibt es Unterschiede in der Selbstzuschreibung maskuliner und femininer Eigenschaften zwischen Mädchen und Buben?
- Hat das Alter einen Einfluss auf die Selbstbeurteilung?
- Haben Medieninhalte einen Einfluss auf die Selbstbeurteilung?

Fragen bezüglich Fernsehen, Computer und Bücher:

- Bestehen bzgl. des Fernseh-, Computer- und Leseverhaltens Unterschiede bei den Geschlechtern?
- Kommt es in den verschiedenen Altersbereichen zu unterschiedlichem Nutzungsverhalten im Bereich Fernsehen, Computerspielen und Lesen?
- Gibt es Unterschiede in der Wahl von Fernsehprogrammen, Computerspielen und Bücher und deren Protagonisten bei den Mädchen und Buben, sowie in den verschiedenen Altersstufen?
- Bestehen Unterschiede bei Mädchen und Buben bei der Wahl von geschlechtstypischen und geschlechtatypischen Geschichten?

Im darauf folgenden Kapitel sind die einzelnen Hypothesen dazu angeführt.

9. Hypothesen

Selbsteinschätzung:

- H1: Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.
- H2: Das Alter hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.
- H3: Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.
- H4: Das Alter hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Fernsehen:

- H5: Das Alter hat einen signifikanten Einfluss auf den Fernsehkonsum
- H6: Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf den Fernsehkonsum
- H7: Die Häufigkeit des Fernsehkonsums hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.
- H8: Die Häufigkeit des Fernsehkonsums hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.
- H9: Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf die Lieblingssendung im TV
- H10: Das Alter hat einen signifikanten Einfluss auf die Lieblingssendung im TV
- H11: Die Lieblingssendung im TV hat einen signifikanten Einfluss auf die männliche Selbstzuschreibung.
- H12: Die Lieblingssendung im TV hat einen signifikanten Einfluss auf die weibliche Selbstzuschreibung.
- H13: Die Lieblingsfigur aus dem Fernsehen hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.
- H14: Die Lieblingsfigur aus dem Fernsehen hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Geschlechtstypische und geschlechtsatypische Geschichten:

H15: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen maskuliner Selbstzuschreibung und der Auswahl der typisch femininen Geschichte.

H16: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen femininer Selbstzuschreibung und der Auswahl der typisch femininen Geschichte.

H17: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen maskuliner Selbstzuschreibung und der Auswahl der atypisch femininen Geschichte.

H18: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen femininer Selbstzuschreibung und der Auswahl der atypisch femininen Geschichte.

H19: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen maskuliner Selbstzuschreibung und der Auswahl der typisch maskulinen Geschichte.

H20: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen femininer Selbstzuschreibung und der Auswahl der typisch maskulinen Geschichte.

H21: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen maskuliner Selbstzuschreibung und der Auswahl der atypisch maskulinen Geschichte.

H22: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen femininer Selbstzuschreibung und der Auswahl der atypisch maskulinen Geschichte.

Computerspiele:

H23: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen der Häufigkeit des Spielens mit dem Computer und der Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

H24: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen der Häufigkeit des Spielens mit dem Computer und der Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

H25: Die Art von PC-Spielen hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

H26: Die Art von PC-Spielen hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

H27: Das Lieblingscomputerspiel hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

H28: Das Lieblingscomputerspiel hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

- H29: Die Person oder Handlung des PC-Lieblingsspieles hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften
- H30: Die Person oder Handlung des PC-Lieblingsspieles hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.
- H31: Das Geschlecht der bevorzugten PC-Spielfigur oder Handlung hat einen signifikanten Einfluss auf die Einschätzung maskuliner Eigenschaften.
- H32: Das Geschlecht der bevorzugten PC-Spielfigur oder Handlung hat einen signifikanten Einfluss auf die Einschätzung femininer Eigenschaften.

Bücher:

- H33: Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf die Häufigkeit des Lesens von Büchern.
- H34: Das Alter hat einen signifikanten Einfluss auf die Häufigkeit des Lesens von Büchern.
- H35: Die Häufigkeit des Bücherlesens hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.
- H37: Die Art des präferierten Buches hat einen Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.
- H38: Die Art des präferierten Buches hat einen Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.
- H39: Die Lieblingsperson aus dem Buch hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbsteinschätzung maskuliner Eigenschaften.
- H40: Die Lieblingsperson aus dem Buch hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbsteinschätzung femininer Eigenschaften.
- H41: Die Eigenschaften der Lieblingsperson aus dem Buch haben einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.
- H42: Die Eigenschaften der Lieblingsperson aus dem Buch haben einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

10. Durchführung der Untersuchung

An der Untersuchung nahmen insgesamt 685 Kinder und Jugendliche im Alter von 8 – 18 Jahren teil, wobei zuvor eine Einverständniserklärung der Eltern eingeholt wurde. An die Einverständniserklärung wurde ein Fragebogen für die Eltern hinzugefügt, worin soziodemographische Daten erfasst wurden. Besonders im Fall der Volksschulkinder war dies erforderlich, da diese kaum bis gar keine genauen Angaben diesbezüglich eigenständig angeben können. Getestet wurde an Schulen im Raum Wien, sowie an Schulen in Niederösterreich. Bei den getesteten Schultypen handelte es sich um Volksschulen, Hauptschulen, AHS Unter- und Oberstufen, sowie Höher Bildende Schulen. Der Fragebogen wurde in den Klassenzimmern ausgefüllt und dauert bei den Volksschulkindern in etwa eineinhalb Stunden. Die älteren Kinder benötigten dafür eine Unterrichtseinheit und die älteren Jugendlichen meist nur eine halbe Stunde. Den Volksschulkindern wurden dabei die für sie schwer zu verstehenden Wörter erklärt ohne dabei Einfluss auf die Beantwortung auszuüben.

11. Erhebungsmaterial

Der gesamte Fragenbogen enthält zusätzliche Fragen zum Thema Geschwister, welches Teil einer weiteren Studie ist (Rameis, 2008). Da diese Fragen allerdings für die hier vorliegende Untersuchung nicht relevant sind, wird auch nicht näher auf sie eingegangen werden. Es werden nur jene Punkte beschrieben, die mit der vorliegenden Studie zusammen hängen.

11.1 Fragebogen für die Eltern

In diesem Fragebogen sollten die Eltern Angaben zu ihrem Kind machen, z.B. über das Alter, die Muttersprache oder die Religionszugehörigkeit. Des Weiteren sollte angegeben werden, wie viele Fernseher und Computer bzw. Spielkonsolen im Haushalt vorzufinden sind, sowie ob diese auch im Kinderzimmer zugänglich sind. Zuletzt wurden die Eltern

über ihren Familienstand, ihre höchst abgeschlossene Ausbildung, ihr Alter und ihre Berufstätigkeit befragt.

11.2 Fragebogen für die Kinder und Jugendlichen

Auf der ersten Seite wurde eine kurze Erklärung bzgl. der Befragung abgegeben, allerdings wurde das Vorhaben von den Studenten, welche den Fragebogen vorlegten, der gesamten Klasse im Kurzen vorgestellt. Als Erstes mussten die Kinder und Jugendlichen ihren Vornamen, die Klasse, ihr Geburtsdatum, sowie ihr Geschlecht angeben.

Auf den nächsten beiden Seiten wurden dieselben Fragen wie im Elternfragebogen gestellt. Diese mussten die Kinder aber nicht ausfüllen, wenn die Fragen dazu bereits von den Eltern vollständig beantwortet wurden, was vor allem bei den Volksschulkindern der Fall war.

BSRI – Selbsteinschätzungsskala

Als nächstes folgte das Bem-Sex-Role Inventory (BSRI), bestehend aus 26 Eigenschaften, welche in neun maskuline, sieben feminine und zehn neutrale Items eingeteilt werden können (z.B. aggressiv, sanftmütig, wahrheitsliebend). Die Kinder und Jugendlichen sollten hier angeben wie sehr eine Eigenschaft auf sie zutrifft (Ja, fast Ja, fast Nein, Nein). Das in dieser Studie verwendete BSRI geht auf die Studie von Lobel et al. (1993) zurück und diese 26 Eigenschaften wurden von Pillhöfer (2004) für ihre eigene Untersuchung in die deutsche Sprache übersetzt.

Freizeitaktivitäten

Nach der Selbsteinschätzung wurden die Kinder und Jugendlichen über ihre Freizeitaktivitäten befragt und wie oft sie diesen nachgehen.

Thema Medien

Aufeinander folgend wurden Fragen bzgl. der Medien Fernsehen, Computerspiele und Bücher gestellt. Es wurde unter anderem nach den wöchentlichen Nutzungsverhalten, sowie nach dem Entscheidungsträger bei der Programmauswahl und dem häufigsten Spielpartner bei Computerspielen gefragt.

Generell wurde in allen drei Sparten nach bevorzugten Kategorien, ebenso wie nach der Lieblingssendung, dem Lieblingsspiel und dem Lieblingsbuch und dessen Lieblingsprotagonisten gefragt. Dabei sollte angegeben werden warum gerade diese Person ausgewählt wurde. Zusätzlich zum Bereich Fernsehen mussten sich die Kinder und Jugendlichen zwischen 4 bildlich dargestellten Geschichten entscheiden, wobei es sich um jeweils ein für Frauen geschlechtstypisches und ein geschlechtsatypisches, sowie um jeweils ein für Männer geschlechtstypisches und ein geschlechtsatypisches Bildnis handelte.

12. Deskriptive Statistiken

12.1 Geschlechtsverteilung

Es stehen insgesamt Daten von 685 befragten Kindern zur Verfügung. Von diesen 685 Kindern bzw. Jugendlichen sind 317 (46.3%) männlich und 368 (53.7%) weiblich.

Tabelle 1: Geschlechtsverteilung der Kinder und Jugendlichen

SEX		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	männlich	317	46,3	46,3	46,3
	weiblich	368	53,7	53,7	100,0
	Gesamt	685	100,0	100,0	

Mittels Chi-Quadrat Test wurde erhoben, ob sich die beiden Geschlechter hinsichtlich ihrer Häufigkeit in der Gesamtstichprobe unterscheiden.

Tabelle 2 zeigt, dass es in der Gesamtstichprobe keinen signifikanten Unterschied in der Geschlechtsverteilung gibt.

Tabelle 2: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Geschlechtstverteilung

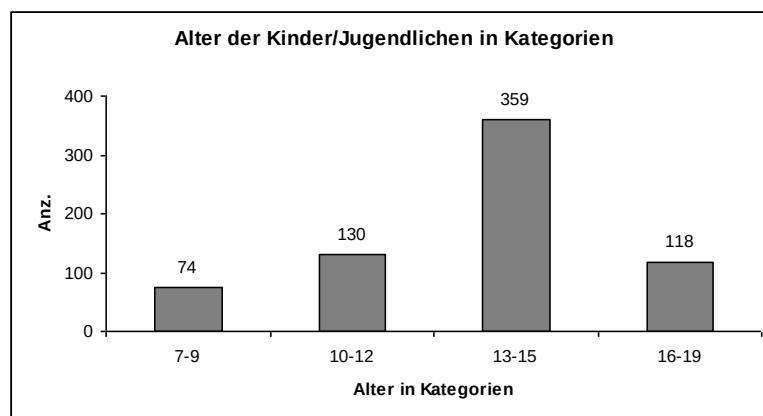
Statistik für Test	
	SEX
Chi-Quadrat ^a	3,797
df	1
Asymptotische Signifikanz	,051

a. Bei 0 Zellen (,0%) werden weniger als 5 Häufigkeiten erwartet. Die kleinste erwartete Zellenhäufigkeit ist 342,5.

12.2 Altersverteilung

Das jüngste Kind ist 7 Jahre alt, das älteste 19 Jahre. Die Altersaufteilung nach Gruppen sieht wie folgt aus.

Diagramm 1: Verteilung der Alterskategorien



359 Kinder (52,4%) sind 13, 14 oder 15 Jahre alt. 74 (10,8%) der befragten Kinder sind jünger als 10 Jahre.

Tabelle 3: Verteilung bezüglich Alter und Geschlecht

Alterskategorie * SEX Kreuztabelle

Anzahl		SEX		Gesamt
		männlich	weiblich	
Alterskategorie	7-9	33	41	74
	10-12	66	64	130
	13-15	176	183	359
	über 15	40	78	118
Gesamt		315	366	681

Tabelle 4: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Altersgruppenverteilung

Statistik für Test

	Alterskategorie
Chi-Quadrat ^a	289,226
df	3
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Bei 0 Zellen (,0%) werden weniger als 5 Häufigkeiten erwartet. Die kleinste erwartete Zellenhäufigkeit ist 170,3.

Tabelle 3 und 4 zeigen, dass es einen signifikanten Unterschied in der Verteilung des Alters gibt. Dies ist allerdings darauf zurück zu führen, dass die Altersgruppe 3 (13-15 Jahre) mehrere Schultypen (HS, AHS Ober- und Unterstufe, Höher Bildende Schule) beinhaltet.

12.3 Schultypen

Von den 685 SchülerInnen besuchten 129 SchülerInnen (20,3%) die Volksschule, 75 SchülerInnen (11,8%) die Hauptschule, 199 SchülerInnen (31,2%) die AHS-Unterstufe, 105 SchülerInnen (16,5%) die AHS-Oberstufe, sowie 129 SchülerInnen (20,3%) eine Höher bildende Schule.

Diagramm 2: Verteilung der Schultypen

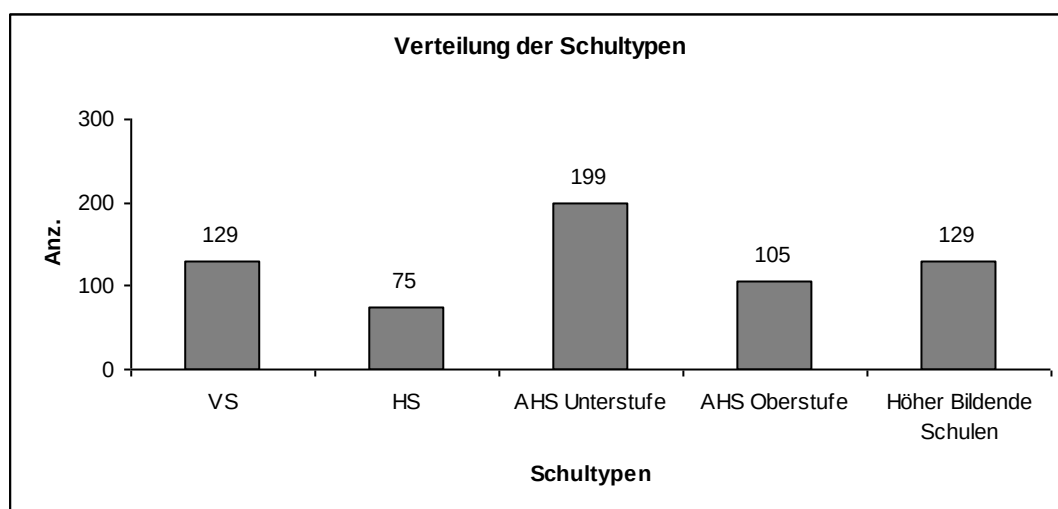
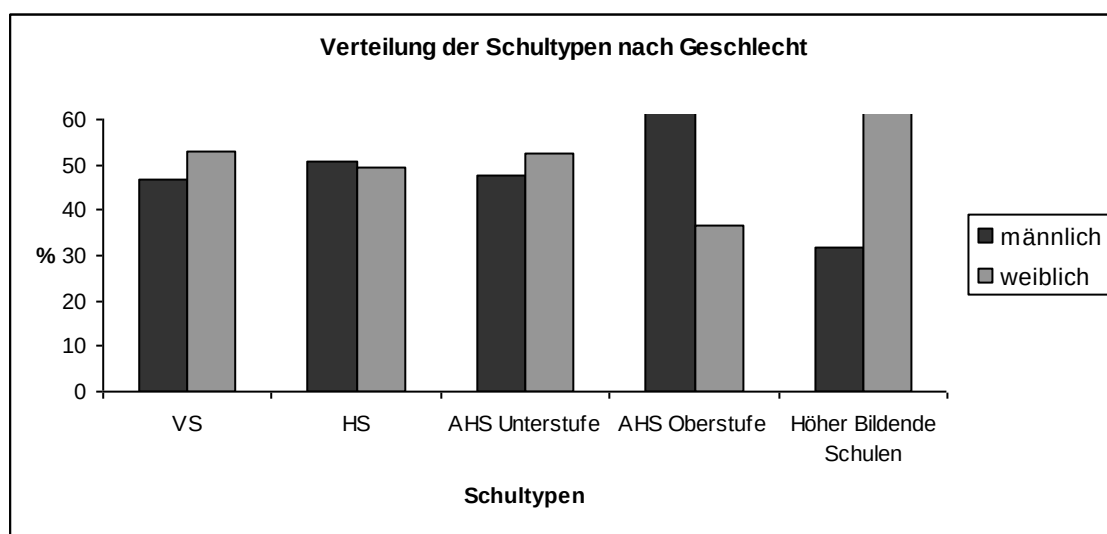


Tabelle 5: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Schultypenverteilung

Statistik für Test	
	SCHULTYP
Chi-Quadrat ^a	65,825
df	4
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Bei 0 Zellen (,0%) werden weniger als 5 Häufigkeiten erwartet. Die kleinste erwartete Zellenhäufigkeit ist 128,2.

Diagramm 3: Verteilung der Schultypen nach Geschlecht



Anhand vom Diagramm 3 und der Tabelle 6 kann man sehen dass es signifikante Unterschiede in der Verteilung der Schultypen zwischen den Geschlechtern gibt, was vor allem daran liegt, dass die höher bildenden Schulen zum Großteil von Mädchen besucht werden bzw. sich Buben für eine gymnasiale Richtung entscheiden.

Tabelle 6: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung der Schultypen nach Geschlecht

Chi-Quadrat-Tests			
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)
Chi-Quadrat nach Pearson	24,150 ^a	4	,000
Likelihood-Quotient	24,578	4	,000
Zusammenhang linear-mit-linear	1,925	1	,165
Anzahl der gültigen Fälle	641		

a. 0 Zellen (,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist 35,45

12.4 Muttersprache

Der Großteil der Kinder (69,6%) hat Deutsch als Muttersprache. Jeweils 36 Personen (5.3%) gaben an, türkisch bzw. serbisch als Muttersprache zu haben. Insgesamt gab es 42 Nennung von Muttersprachen, allerdings handelt es sich zumeist um einmalige Nennungen. Tabelle 6 zeigt die Häufigkeit aller genannten Sprachen. Als Zweisprachig wurden zum Beispiel deutsch-serbisch, deutsch-bosnisch, deutsch-türkisch, deutsch-spanisch oder deutsch-französisch genannt.

Tabelle 7: Verteilung der Muttersprache

Sprache	Häufigkeit	Prozent	Sprache	Häufigkeit	Prozent
Deutsch	472	68,9	Georgisch	2	0,3
Serbisch	49	7,2	Tagalog	2	0,3
Türkisch	36	5,3	Armenisch	1	0,1
Polnisch	18	2,6	Bengalisch	1	0,1
zweisprachig	18	2,7	Bulgarisch	1	0,1
Kroatisch	16	2,3	Hindi	1	0,1
Albanisch	12	1,8	Indisch	1	0,1
Rumänisch	9	1,3	Mazedonisch	1	0,1
Bosnisch	8	1,2	Schwedisch	1	0,1
Arabisch	5	0,7	Farsi	1	0,1
Chinesisch	4	0,6	Slowakisch	1	0,1
Persisch	3	0,4	Mongolisch	1	0,1
Punjabi	3	0,4	Afghanisch	1	0,1
Russisch	2	0,3	Ukrainisch	1	0,1
Spanisch	2	0,3	Tschechisch	1	0,1
Ungarisch	2	0,3	Kiswahili	1	0,1

Der Chi-Quadrat Test zeigt, dass es einen signifikanten Unterschied in der Verteilung der Muttersprache gibt.

Tabelle 8: Chi-Quadrat Test bezüglich der Häufigkeitsverteilung der Muttersprache

Statistik für Test

	Muttersprache
Chi-Quadrat ^a	13378,607
df	41
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Bei 0 Zellen (,0%) werden weniger als 5 Häufigkeiten erwartet. Die kleinste erwartete Zellenhäufigkeit ist 16,1.

Die Schüler und Schülerinnen wurden des Weiteren befragt, welche Sprache sie vorwiegend sprechen. Dabei gaben 527 SchülerInnen (76,9%) an vorwiegend deutsch zu sprechen. Weitere Sprachnennungen fallen im Vergleich dazu prozentual gesehen eher gering aus, sowie z.B. 18 Angaben für serbisch (2,6%) oder 17 Angaben für türkisch (2,5%).

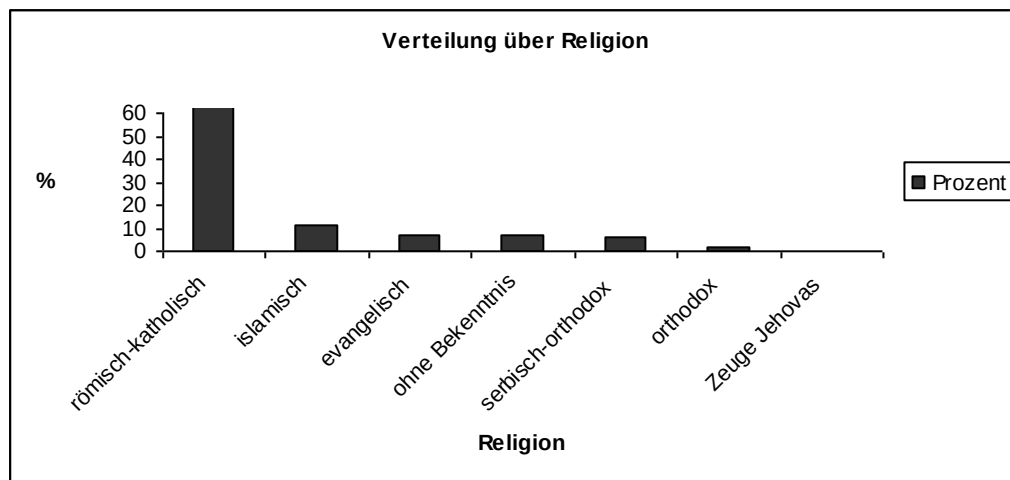
Tabelle 9: Verteilung der vorwiegend gesprochenen Sprache

Sprache	Häufigkeit	Prozent	Sprache	Häufigkeit	Prozent
Deutsch	527	76,9	Deutsch-Rumänisch	2	0,3
Zweisprachig	22	3,2	Armenisch	1	0,1
Serbisch	18	2,6	Bengalisch	1	0,1
Türkisch	17	2,5	Englisch	1	0,1
Albanisch	9	1,3	Indisch	1	0,1
Polnisch	9	1,3	Persisch	1	0,1
Kroatisch	8	1,2	Russisch	1	0,1
Deutsch-Serbisch	6	0,9	Spanisch	1	0,1
Serbo-Kroatisch	5	0,7	Ungarisch	1	0,1
Bosnisch	4	0,6	Georgisch	1	0,1
Deutsch-Türkisch	4	0,6	Slowakisch	1	0,1
Punjabi	3	0,4	Mongolisch	1	0,1
Rumänisch	3	0,4	Afghanisch	1	0,1
Deutsch-Spanisch	3	0,4	Deutsch-Hindi	1	0,1
Deutsch-Serbo-Kroatisch	3	0,4	Deutsch-Polnisch	1	0,1
Arabisch	2	0,3	Deutsch-Bosnisch	1	0,1
Deutsch-Chinesisch	2	0,3	Deutsch-Italienisch	1	0,1
Deutsch-Albanisch	2	0,3	Deutsch-Persisch	1	0,1
Deutsch-Kroatisch	2	0,3	Deutsch-Englisch	1	0,1

12.5 Religion

Beinahe 2 Drittel der Kinder (63.5%) sind römisch-katholisch. 77 Kinder (11.2%) sind islamisch, 45 Kinder (6.6%) evangelisch. Auch serbisch-orthodox, jüdisch, buddhistisch, usw. wurden genannt. Tabelle 10 zeigt die häufigsten Nennungen bezüglich Religion.

Diagramm 4: Verteilung der Religion



12.6 Familienstand der Eltern

Bei 484 Kindern (70.7%) ist die Mutter verheiratet, in 88 Fällen (12.8%) alleinlebend und bei 2 Kindern ist die Mutter bereits verstorben. Der Vater ist bei 489 Kindern (72.7%) verheiratet und in 60 Fällen (8.8%) alleinlebend. Bei 13 Kindern (1.9%) ist der Vater bereits verstorben.

Tabelle 10: Häufigkeitsverteilung bezüglich Familienstand der Eltern

	Mutter		Vater	
	Häufigkeit	Prozent	Häufigkeit	Prozent
verheiratet	484	70,7	489	71,4
alleinlebend	88	12,8	60	8,8
in Partnerschaft und gemeinsamen Haushalt	50	7,3	48	7
in Partnerschaft lebend	43	6,3	43	6,3
verwitwet	8	1,2	1	0,1
verstorben	2	0,3	13	1,9

Tabelle 11 zeigt, dass es signifikante Unterschiede in der Häufigkeitsverteilung des Familienstandes bei den Müttern und Vätern gibt.

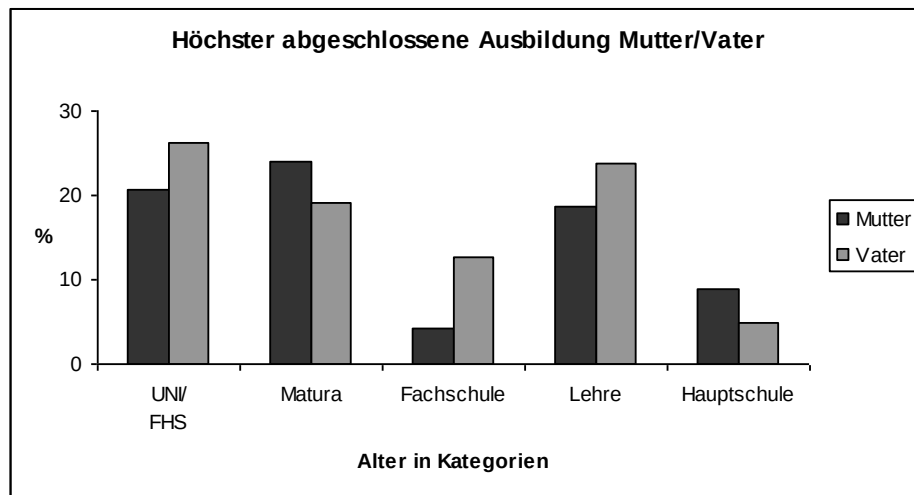
Tabelle 11: Chi-Quadrat Test bezüglich der Häufigkeitsverteilung des Familienstandes von Müttern und Vätern

	Familienstand Mutter	Familienstand Vater
Chi-Quadrat ^{a,b}	1515,373	1985,176
Df	5	6
Asymptotische Signifikanz	,000	,000

12.7 Ausbildung der Eltern

Abgefragt wurde auch der höchste Schulabschluss der Mutter und des Vaters. Die folgende Graphik zeigt die prozentuelle Aufteilung.

Diagramm 5: Verteilung Schulbildung



Man sieht, dass mehr Väter als Mütter einen Universitätsabschluss bzw. Fachhochschulabschluss haben. Bei den Vätern sind es 26.3%, bei den Müttern sind es 20.7%. Allerdings haben Mütter häufiger eine Matura als höchsten Schulabschluss als Väter.

12.8 Berufstätigkeit der Eltern

Tabelle 12: momentane Berufstätigkeit des Vaters

momentane Berufstätigkeit Vater					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	ja	584	85,3	92,7	92,7
	nein	10	1,5	1,6	94,3
	arbeitslos	27	3,9	4,3	98,6
	Pension	9	1,3	1,4	100,0
	Gesamt	630	92,0	100,0	
Fehlend	Sy stem	55	8,0		
Gesamt		685	100,0		

583 Väter (85.1) sind berufstätig, 27 (3.9%) sind arbeitslos. Von den Müttern sind 525 (76.6%) berufstätig, 39 (5.7%) sind arbeitslos. 9 Mütter (1.3%) sind in Karenz.

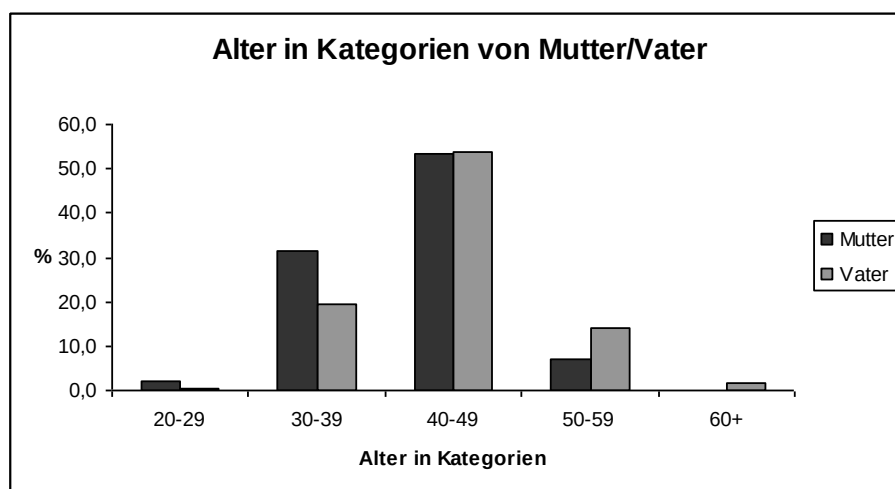
Tabelle 13: momentane Berufstätigkeit der Mutter

momentane Berufstätigkeit der Mutter					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	ja	525	76,6	81,1	81,1
	nein	72	10,5	11,1	92,3
	arbeitslos	39	5,7	6,0	98,3
	Weiterbildung	2	,3	,3	98,6
	Karenz	9	1,3	1,4	100,0
	Gesamt	647	94,5	100,0	
Fehlend	Sy stem	38	5,5		
Gesamt		685	100,0		

Die durchschnittliche Stundenanzahl, die berufstätige Väter berufstätig sind beträgt 42.8 h / Woche. Bei den berufstätigen Frauen sind es 34.8 h/Woche.

Die nachfolgende Tabelle zeigt das Alter der Eltern in Kategorien. Es ist nahe liegend, dass das Alter der Eltern in den allermeisten Fällen über 30 Jahre ist. Man sieht deutlich, dass Mütter tendenziell etwas jünger sind. So sind 31.5% der Mütter zwischen 30-39 Jahre, bei den Vätern sind es nur 19.4%, die in diese Alterskategorie fallen.

Diagramm 6: Verteilung des Alters der Eltern in Kategorien



Das mittlere Alter der Mütter beträgt 41.14 Jahre, jenes der Väter 43.95 Jahre.

12.9 Berufe der Eltern

Neben allgemeinen Berufsbezeichnungen wie z.B. Angestellte(r) oder ArbeiterIn, gab es auch spezifischere Berufsnennungen seitens der Eltern. Diese wurden zu Berufskategorien zusammengefasst. Zur Kategorie „Handwerksberufe“ werden Berufe wie z.B. Tischler, Gravierer, Maurer, Maler, als auch Elektriker usw. gezählt. Krankenschwester/pfleger, MasseurIn, Hebamme oder auch RöntgenassistentIn, um ein paar Beispiele zu nennen, gehören der Kategorie „Gesundheitswesen/ Fachkräfte“ an. Berufe, die einen beratenden Charakter haben, so wie Unternehmens-, Personal- oder MedienberaterIn zum Beispiel, werden in der Kategorie „beratende Tätigkeiten“ zusammengefasst. Berufe wie SteuerberaterIn, BuchhalterIn, Volkswirt, Wirtschaftspädagoge oder Wirtschaftsprüfer wurden der Kategorie „Wirtschaftswesen“ zugerechnet. Eine weitere Kategorie wurde „Transport- und Fahrwesen“ genannt, welche die Berufe als LKW-Fahrer, U-Bahnfahrer, Taxifahrer etc. gemein hat. Nennungen wie Integrationshilfe, Entwicklungshelfer, Betreuer für Asylwerber oder Sozialdienst wurden der Kategorie soziale Bereiche zugewiesen. Die Kategorie „künstlerische Tätigkeiten“ beinhaltet Berufe, die mit Musik, Schauspiel, Tanz, Fotografie oder bildende Künste zu tun haben.

In der Tabelle 14 und Tabelle 15 sind die Häufigkeitsverteilungen bezüglich der Berufskategorien angegeben.

Tabelle 14: Häufigkeitsverteilung bezüglich der Berufe der Mütter

Berufskategorie	Häufigkeit	Prozent	Berufskategorie	Häufigkeit	Prozent
Angestellte	85	12,4	Frisör- +		
Erziehungs- +			Kosmetikgewerbe	8	1,2
Unterrichtswesen	69	10,1	juristische Berufe	7	1,0
Hausfrau	67	9,8	EDV	6	0,9
Gesundheitswesen/			Chemikerin/ Biologin		
Fachkräfte	62	9,1	(Laborant)	6	0,9
Kaufmännisch					
Angestellte	32	4,7	Schneiderin	6	0,9
Handel/ Verkauf	32	4,7	Technikerin	5	0,7
Wirtschaftswesen	30	4,4	Immobilien	5	0,7
Sekräterin	27	3,9	künstlerische Tätigkeiten	5	0,7
Selbstständig	22	3,2	Marketing	5	0,7
Banken +	21	3,1	in Weiterbildung	4	0,6

Versicherungswesen					
Reinigungsberuf	16	2,3	Diplomatendienst/Politik	3	0,4
Arbeiterin	15	2,2	Handwerksberufe	2	0,3
Beamtin	12	1,8	Ingenieurwesen	2	0,3
Medizinerin	10	1,5	leitende Position	2	0,3
Hotel- + Gastgewerbe	10	1,5	Architektur	2	0,3
therapeutische Berufe	10	1,5	Journalismus/		
Beraterfunktion	8	1,2	Verlagswesen	1	0,1
Management/Direktion	8	1,2	Gärtnereigewerbe	1	0,1
sozialer Bereich	8	1,2	Landwirtschaft	1	0,1

An Hand von Tabelle 14 wird ersichtlich, dass der Großteil der berufstätigen Mütter ein Angestelltenverhältnis hat (12,4 %). Aber auch Berufe im Erziehungs- und Unterrichtswesen (10,1 %), so wie im Gesundheitswesen (9,1 %) sind sehr oft vertreten. 9,8 % der Mütter sind Hausfrauen.

Tabelle 15: Häufigkeitsverteilung bezüglich der Berufe der Väter

Berufskategorie	Häufigkeit	Prozent	Berufskategorie	Häufigkeit	Prozent
Handwerksberufe	86	12,6	künstlerische Tätigkeiten	10	1,5
Angestellter	54	7,9	Architektur	9	1,3
Selbstständig	48	7,0	Handel/ Verkauf	9	1,3
Transport-/ Fahrwesen	43	6,3	Kaufmännisch		
Techniker	39	5,7	Angestellter	8	1,2
Beamter	27	3,9	Chemiker/ Biologe		
Management/Direktion	27	3,9	(Laborant)	8	1,2
Arbeiterin	26	3,8	Wirtschaftswesen	7	1,0
Banken +			Beraterfunktion	6	0,9
Versicherungswesen	24	3,5	Immobilien	4	0,6
Mediziner	22	3,2	Journalismus/		
Ingenieurwesen	20	2,9	Verlagswesen	4	0,6
Erzieh- + Unterrichtswesen	20	2,9	Marketing	4	0,6
Hotel- + Gastgewerbe	18	2,6	sozialer Bereich	3	0,4
leitende Position	12	1,8	Gärtnereigewerbe	3	0,4
juristische Berufe	12	1,8	Diplomatendienst/Politik	2	0,3
Polizei/Feuerwehr/Bundesheer	12	1,8	therapeutische Berufe	2	0,3
EDV	11	1,6	Pfarrwesen	2	0,3
Gesundheitswesen/			Reinigungsberufe	1	0,1
Fachkräfte	10	1,5	Frisör- +		
			Kosmetikgewerbe	1	0,1
			Landwirtschaft	1	0,1

Bei den Vätern wiederum geht der Großteil (12,6 %) handwerklichen Berufen nach. Am zweit- und dritthäufigsten wird ein Angestelltenverhältnis (7,9 %), sowie Selbstständigkeit (7 %) angegeben.

13. Analyse der Selbsteinschätzung

Eine zentrale Frage des Fragebogens ist jene nach der Selbsteinschätzung. Jedem Kind bzw. Jugendlichen wurden 26 Items vorgegeben. Bei jedem dieser Items konnten die SchülerInnen zwischen „ja“ (trifft zu), „fast ja“, „fast nein“ und „nein“ wählen. Jedem Befragten wurde eine der folgenden 3 Eigenschaften zugeordnet: Maskuliner Typ, Femininer Typ, Neutraler Typ

In einer früheren Arbeit (Pillhöfer, 2004) wurden anhand einer Faktorenanalyse und einer Reliabilitätsanalyse die einzelnen Items einer Eigenschaft zugeordnet.

Tabelle 16: Aufteilung der Items in die maskuline, feminine und neutrale Kategorie

Maskuline Items	feminine Items	neutrale Items
selbstständig	schüchtern	Freundlich
zwingend	weiblich	fröhlich
aggressiv	leise sprechend	verständnisvoll
konkurrierend	sanftmütig	wahrheitsliebend
Anführer sein	liebervoll	treu
sportlich	empfindlich	traditionell
männlich	milde sprechend	untersuchend
durchsetzungsfähig		heiter
risikobereit		eifersüchtig
		anpassungsfähig

Die Vorgehensweise für die Zuordnung der Eigenschaften ist folgende: Man sieht sich zunächst nur die maskulinen Eigenschaften an. Hat ein Kind beispielsweise beim Item „selbstständig“ mit ja geantwortet, gibt das 4 Punkte.

Hat das selbige Kind bei „zwingend“ mit „fast ja“ geantwortet erhält es 3 Punkte. Dieselbe Bewertung wird mit „aggressiv“, „konkurrierend“, usw. durchgeführt. Nun wird ein Mittelwert aus den männlichen Eigenschaften berechnet. Auch mit den femininen Items und mit den neutralen Items wird ein Mittelwert berechnet. Das Kind wird nun jene Eigenschaft mit dem höchsten Mittelwert zugeordnet, denn hier hat das Kind tendenziell eher mit „ja“ bzw. „fast ja“ geantwortet.

Das heißt, angenommen das Kind hat bei maskuline Items einen Mittelwert von 2.1, bei feminine Items einen Mittelwert von 1.5 und bei neutrale Items einen Mittelwert von 3, dann wird das Kind dem neutralen Typ zugeordnet.

13.1 Verteilung der Selbsteinschätzung in Bezug auf das Geschlecht

Diagramm 7: Verteilung der Selbsteinschätzung

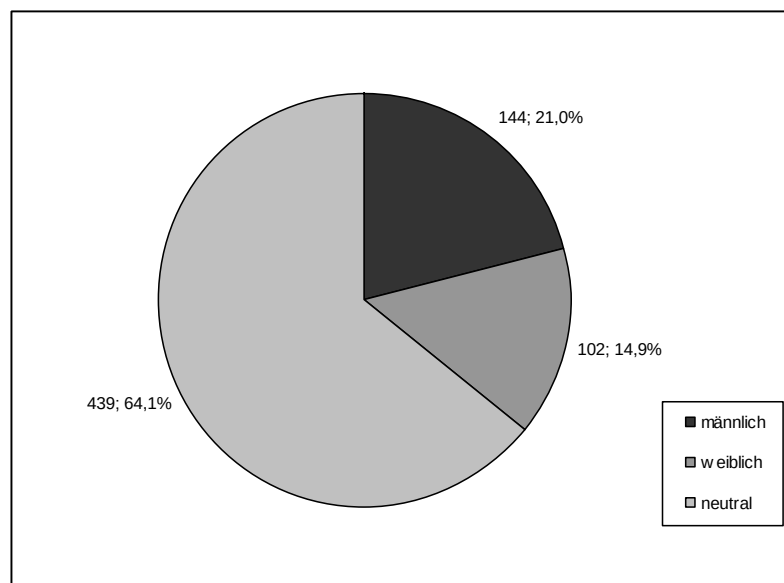


Diagramm 7 zeigt die Aufteilung nach den einzelnen Eigenschaften. 439 Kindern und Jugendlichen (64.1%) wurde die Eigenschaft neutral zugeordnet. Das sind immerhin beinahe 2 Drittel. Bei 102 Befragten (14.9%) dominiert die weibliche Eigenschaft, bei 144 (21.0%) die männliche Eigenschaft.

In diesem Zusammenhang interessant ist die Korrelation zwischen den einzelnen Eigenschaften.

Tabelle 17: Korrelation zwischen den einzelnen Eigenschaften

Korrelationen		MASKU	FEMIN	NEUTR
MASKU	Korrelation nach Pearson	1,000	-,447**	-,033
	Signifikanz (2-seitig)	,	,000	,389
	N	685	685	685
FEMIN	Korrelation nach Pearson	-,447**	1,000	,398**
	Signifikanz (2-seitig)	,000	,	,000
	N	685	685	685
NEUTR	Korrelation nach Pearson	-,033	,398**	1,000
	Signifikanz (2-seitig)	,389	,000	,
	N	685	685	685

**. Die Korrelation ist auf dem Niveau von 0,01 (2-seitig) signifikant.

Die Korrelation zwischen maskuliner Eigenschaft und femininer Eigenschaft ist wie erwartet negativ ($r=-0.447$, $p<0.001$). Das heißt, hat ein Kind einen hohen Wert bei der maskulinen Eigenschaft, hat es tendenziell einen niedrigen Wert bei der femininen Eigenschaft. Zwischen der femininen Eigenschaft und der neutralen Eigenschaft gibt es eine positive Korrelation ($r=0.398$, $p<0.001$). Kinder sowie Jugendliche, die einer femininen Eigenschaft zugeordnet wurden, haben auch bei neutraler Eigenschaft einen hohen Wert. Keine Korrelation gibt es zwischen männlicher und neutraler Eigenschaft. Die Eigenschaft neutral ist somit relativ ähnlich der weiblichen Eigenschaft.

Bei 38.2% der Buben ist die männliche Eigenschaft am meisten ausgeprägt. Lediglich 4.1% der Buben wurde eine weibliche Eigenschaft zugeordnet. Knapp mehr als die Hälfte der Buben (57.7%) haben bei der neutralen Eigenschaft den höchsten Score erreicht und gelten somit in weiterer Folge als „neutral“.

Tabelle 18: geschlechtsspezifische Aufteilung der jeweiligen Eigenschaften

	tatsächliches Geschlecht	
zugeordnete Eigenschaft	männlich	weiblich
männliche Eigenschaft	121 (38.2%)	23 (6.3%)
weibliche Eigenschaft	13 (4.1%)	89 (24.2%)
neutrale Eigenschaft	183 (57.7%)	256 (69.6%)
Gesamt	317	368

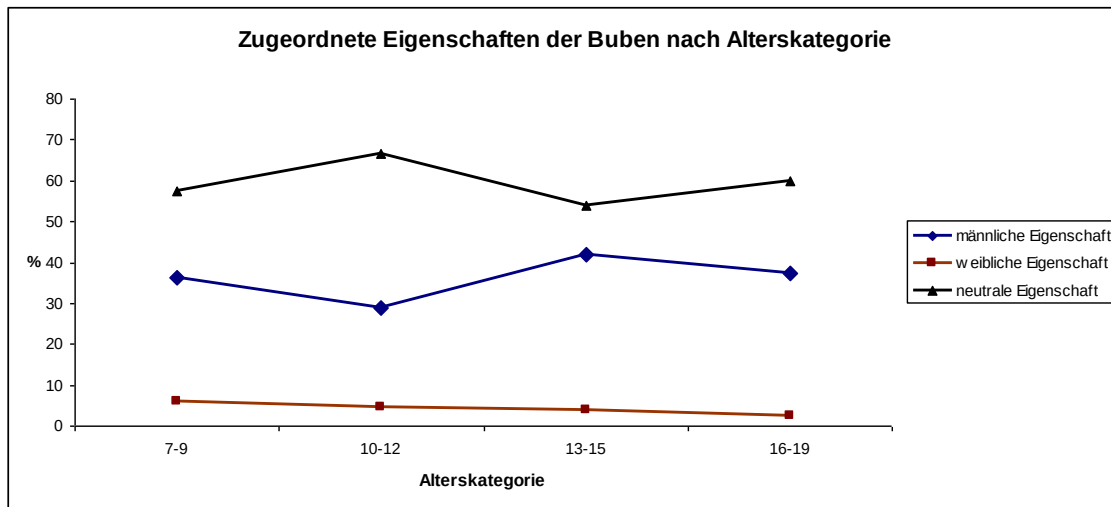
Bei den Mädchen zeigt sich erwartungsgemäß, dass nur wenige eine männliche Eigenschaft zugeordnet wurde (6.3%). Die weibliche Eigenschaft wurden 24.2% der Mädchen zugeordnet. Sehr vielen Mädchen (69.6%) wurde die neutrale Eigenschaft zugeordnet.

13.2 Verteilung der Selbsteinschätzung in Bezug auf das Alter

Es sollte nun untersucht werden, ob es einen Unterschied in der Selbsteinschätzung und dem Alter bzw. der Alterskategorie gibt. Die Auswertung wurde zunächst gesamt ohne Geschlechtertrennung gemacht. Dabei konnten keine Auffälligkeiten entdeckt werden. Die Entwicklung über die Jahre blieb in etwa gleich.

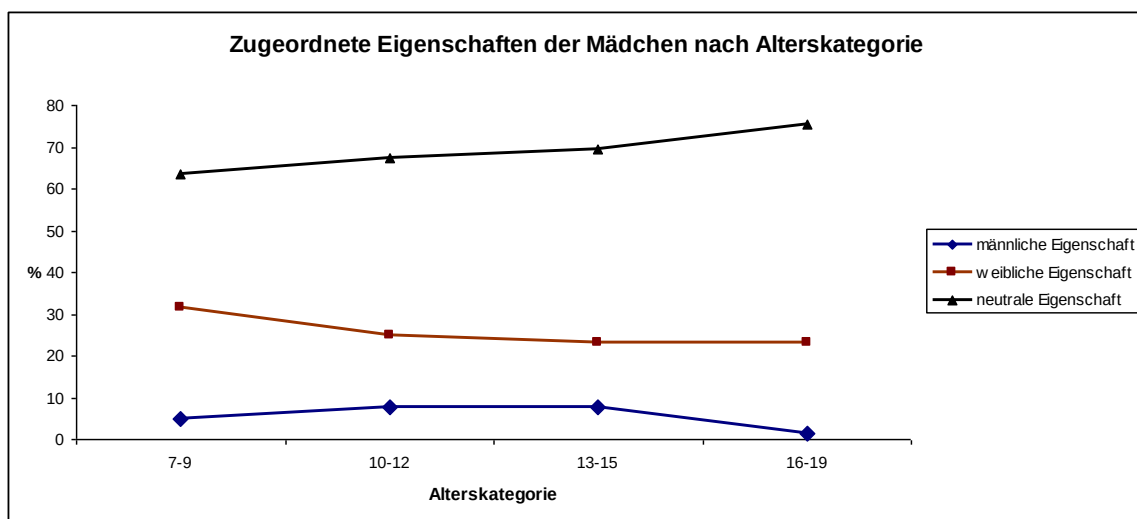
Das Liniendiagramm zeigt, dass bei den 7-9 jährigen Jungen die weibliche Eigenschaft sehr selten vorkommt und im weiteren Alter noch weiter abnimmt. Die Zuordnung männliche Eigenschaft kommt prozentuell bei den 13-15 jährigen Jungen am häufigsten vor, nimmt aber dann wieder ab.

Diagramm 8: Zugeordnete Eigenschaften der Buben nach Alterskategorie



Bei den Mädchen nimmt vor allem die männliche Eigenschaft stark ab. Kontinuierlich nimmt auch die weibliche Eigenschaft mit zunehmenden Alter ab, wogegen die neutrale Eigenschaft bedeutend zunimmt.

Diagramm 9: Zugeordnete Eigenschaften der Mädchen nach Alterskategorie



Gesamt gesehen nimmt also die neutrale Eigenschaft bei beiden Geschlechtern mit dem Alter leicht zu.

14. Freizeitaktivitäten

Bei der Frage, was die Kinder in ihrer Freizeit machen, konnten diese 5 Aktivitäten anführen. Bei der ersten Abfrage antworteten 15.3% mit Fußball, 7.7% mit fernsehen, 6.9% mit Freunde treffen, 6.0% mit Computerspielen und 3.2% mit Fahrrad fahren. Bei der zweiten Abfrage gaben 11.1% fernsehen an, 7.1% Computerspielen und 6.7% Freunde treffen.

Tabelle 19: Häufigste Antworten bezüglich der Freizeitaktivität

Freizeitaktivitäten 1	männlich	weiblich	Gesamt
Fußball	87	17	104
fernsehen	20	33	53
Freunde treffen	17	30	47
Computerspielen	35	6	41
Sport	16	14	30
reiten	0	28	28
schwimmen	8	20	28
Lesen (Bücher / Zeitung)	9	18	27
Fahrradfahren	12	10	22
Volleyball	1	18	19
Kino	5	13	18
Tennis	11	6	17
tanzen, Tanzschule	2	13	15
Gameboy, Playstation, PC-Spiele	11	3	14
musizieren, Musikinstrument spielen	3	8	11
shoppen/ einkaufen		11	11
Musik hören	5	5	10
Basketball	7	2	9

Tabelle 20: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung Aufteilung bzgl. Geschlecht und Freizeitaktivität

Chi-Quadrat-Tests									
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)	Monte-Carlo-Signifikanz (2-seitig)			Monte-Carlo-Signifikanz (1-seitig)		
				Signifikanz	99%-Konfidenzintervall		Signifikanz	99%-Konfidenzintervall	
					Untergrenze	Obergrenze		Untergrenze	Obergrenze
Chi-Quadrat nach Pearson	271,834 ^a	98	,000	,000 ^b	,000	,000			
Likelihood-Quotient	337,494	98	,000	,000 ^b	,000	,000			
Exakter Test nach Fisher	280,138			,000 ^b	,000	,000			
Zusammenhang linear-mit-linear	8,221 ^c	1	,004	,003 ^b	,002	,005	,002 ^b	,001	,002
Anzahl der gültigen Fälle	679								

a. 165 Zellen (83,3%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,46.

b. Basierend auf 10000 Stichprobentabellen mit dem Startwert 2000000.

c. Die standardisierte Statistik ist 2,867.

Auch der Chi-Quadrat Test zeigt signifikante Unterschiede in der Verteilung der Freizeitaktivitäten. „Fußball“ und „Computerspiele“ werden von den Buben im Vergleich zu den Mädchen vermehrt angegeben. Freizeitaktivitäten wie „Reiten“ und „Shoppen“ scheinen dafür eine Mädchendomäne zu sein. „Fernsehen“ oder „Sport“ werden von beiden in etwa gleich oft genannt.

Den Antworten wurden im Rahmen der Auswertung die Eigenschaften männlich, weiblich und neutral zugeordnet. Im klassisch stereotypen Sinne wurden hierfür Aktivitäten wie „Fußballspielen“, „Skaten“ oder „Hockey“ als männlich eingestuft. „Tanzen“, „Shoppen“ oder „Reiten“ wurden als weiblich angesehen. Zu den neutralen Aktivitäten zählten z.B. „Schwimmen“, „mit dem Hund spazieren gehen“ oder „Kino“.

Die folgende Abbildung zeigt, dass der Großteil der Befragten Kinder und Jugendlichen „neutrale“ Freizeitaktivitäten ausübt.

Tabelle 21: Verteilung der Freizeitaktivitäten bezüglich Geschlecht und Alterskategorie

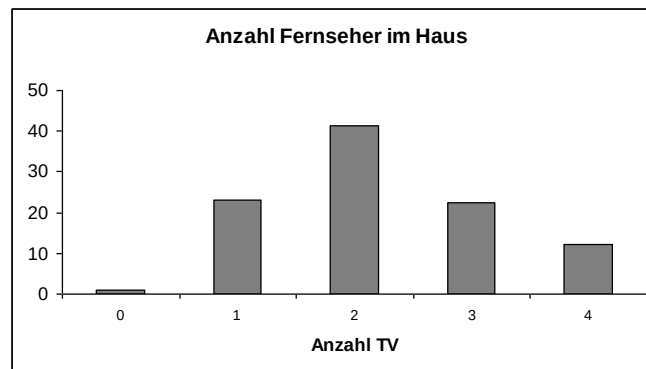
Alterskategorie	Freizeitaktivität	männlich	weiblich
7-9 Jahre	männlich	42,4%	7,3%
	weiblich	3,0%	17,1%
	neutral	54,5%	75,6%
10-12 Jahre	männlich	40,9%	3,1%
	weiblich	1,5%	26,6%
	neutral	54,5%	70,3%
13-15 Jahre	männlich	47,2%	11,6%
	weiblich	5,7%	33,7%
	neutral	45,5%	54,7%
über 15 Jahre	männlich	25,0%	9,0%
	weiblich	7,5%	24,4%
	neutral	67,5%	66,7%

15. Deskriptive Statistik: Medien

15.1 Anzahl von Fernsehgeräten und Spielkonsolen

Lediglich bei 1.0% der Kinder gibt es keinen Fernseher im Haus. Bei etwa jedem 8. Haushalt gibt es 4 Fernseher im Haus.

Diagramm 10: Anzahl der Fernseher im Haus



57.0% der Jugendlichen haben einen Fernseher im Zimmer.

In beinahe jedem Haushalt gibt es einen Computer (97.0%). In allen diesen Fällen benützt das Kind den Computer auch.

70.2% der Kinder haben mindestens eine Spielkonsole. Von diesen Kindern mit mindestens einer Spielkonsole haben 57.7% mehr als eine Spielkonsole. 36.0% der Kinder, die eine oder mehrere Spielkonsolen besitzen, haben eine Spielkonsole im Zimmer stehen.

15.2 Thema Fernsehen

15.2.1 Antworten zum Fernsehverhalten

Wie erwartet sehen mehr als 2 Drittel der Kinder und Jugendlichen täglich fern (68.6%). 11.6% sehen 5-6 mal in der Woche fern. Nur 1.3% der Kinder sehen nie fern.

Anhand von Tabelle 22 und Tabelle 23 kann man sehen, dass es zwischen den Mädchen und den Buben keine signifikanten Unterschiede gibt.

Tabelle 22 : Häufigkeitsverteilung bzgl. Fernsehen pro Woche und Geschlecht

Fernsehen pro Woche * SEX Kreuztabelle

Anzahl		SEX		Gesamt
		männlich	weiblich	
Fernsehen pro Woche	0 mal	5	4	9
	1-2 mal	24	31	55
	3-4 mal	32	39	71
	5-6 mal	40	39	79
	täglich	215	253	468
Gesamt		316	366	682

Tabelle 23 : Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Häufigkeitsverteilung des wöchentlichen Fernsehkonsums und des Geschlechts

Chi-Quadrat-Tests

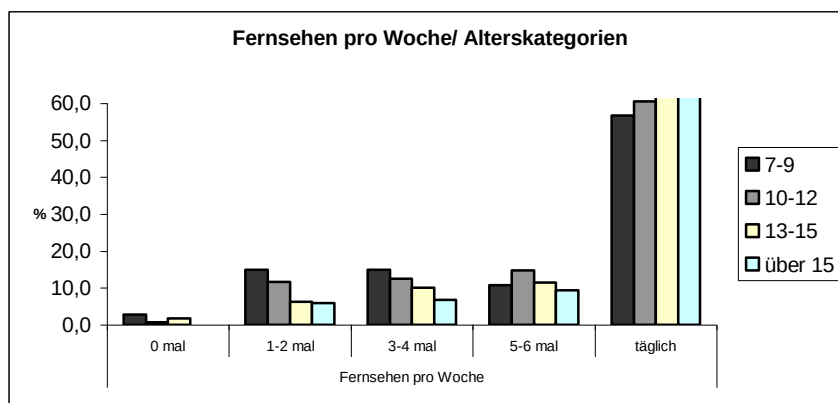
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)	Exakte Signifikanz (2-seitig)	Exakte Signifikanz (1-seitig)	Punkt-Wahrscheinlichkeit
Chi-Quadrat nach Pearson	1,131 ^a	4	,889	,890		
Likelihood-Quotient	1,128	4	,890	,892		
Exakter Test nach Fisher	1,190			,888		
Zusammenhang linear-mit-linear	,001 ^b	1	,972	1,000	,500	,029
Anzahl der gültigen Fälle	682					

a. 2 Zellen (20,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist 4,17.

b. Die standardisierte Statistik ist ,035.

Der tägliche Fernsehkonsum kommt bei allen 4 Alterskategorien am häufigsten vor (68,4 %), wobei auch ersichtlich wird, dass mit steigendem Alter auch der Fernsehkonsum höher wird.

Diagramm 11: Häufigkeitsverteilung der Alterskategorien bzgl. Fernsehen pro Woche



Am häufigsten entscheiden die Kinder selbst, welches Programm angeschaut wird (49.3%). Oft wird auch gemeinsam entschieden (34.4%). In 10.8% der Fälle entscheidet die Mutter, zu 11.8% der Vater, zu 5.1% der Bruder und zu 2.9% die Schwester. Da hier Mehrfachantworten erlaubt waren, ergibt die Summe der Prozente mehr als 100.

15.2.2 Lieblingsserie im TV

Die am häufigsten genannte Lieblingsserie ist Malcolm mittendrin. 97 Kinder (14.6%) wählten diese Serie. An zweiter Stelle stehen die Simpsons (12.2%) gefolgt von den Gilmore Girls (6.9%) und Charmed (4.7%). In Tabelle sind die am häufigsten Lieblingsserien nach Geschlecht aufgelistet.

Tabelle 24: häufigste Antworten bezüglich der Lieblingsserie

Lieblingsserie	weiblich		Lieblingsserie	männlich	
	Häufigkeit	Prozent		Häufigkeit	Prozent
Malcolm mittendrin	45	12,5	Simpsons	69	22,5
Gilmore Girls	45	12,5	Malcolm mittendrin	52	16,9
O.C. California	29	8,1	Spongebob	16	5,2
Spongebob	25	7	King of Queens	15	4,9
Desperate Housewives	23	6,4	Charmed	10	3,3
Charmed	21	5,8	Naruto	9	2,9
Grey's Anatomy	18	5	CSI: NY	8	2,6
Simpsons	12	3,3	Yu-Gi-Oh	7	2,3
Kim Possible	8	2,2	Drake und Josh	6	2
Winx Club	8	2,2	O.C. California	6	2

Tabelle 25 : Häufigste Antworten in den Alterskategorien 7-9 und 10-12 Jahre bezüglich Lieblingsserie

Lieblingsserie	7-9 Jahre		Lieblingsserie	10-12 Jahre	
	Häufigkeit	Prozent		Häufigkeit	Prozent
Spongebob	13	9,6	Malcolm mittendrin	19	15,2
Kim Possible	5	3,7	Spongebob	15	12
Yu-Gi-Oh	4	3	Simpsons	13	10,4
Charmed	3	2,2	Charmed	9	7,2
Malcolm mittendrin	3	2,2	CSI: NY	7	5,6
Pokemon	3	2,2	Winx Club	5	4
Winx Club	3	2,2	Yu-Gi-Oh	3	2,4
Alarm für Cobra 11	2	1,5	Drake und Josh	3	2,4
Drake und Josh	2	1,5	Naruto	3	2,4
Fussball	2		Kim Possible	2	1,6
Gesamt	74		Gesamt	125	

Tabelle 26: Häufigste Antworten in den Alterskategorien 13-15 und über 15 Jahre bezüglich Lieblingsserie

Lieblingsserie	13-15 Jahre		Lieblingsserie	über 15 Jahre	
	Häufigkeit	Prozent		Häufigkeit	Prozent
Malcolm mittendrin	63	18,2	O.C. California	17	14,5
Simpsons	51	14,7	Simpsons	15	12,8
Gilmore Girls	29	8,4	Gilmore Girls	15	12,8
Desperate Housewives	19	5,5	Malcolm mittendrin	12	10,3
O.C. California	16	4,6	Grey's Anatomy	9	7,7
Charmed	15	4,3	Desperate Housewives	4	3,4
King of Queens	14	4	Charmed	4	3,4
Grey's Anatomy	12	3,5	King of Queens	4	3,4
Spongebob	10	2,9	Spongebob	3	2,6
keine Lieblingsserie	9	2,6	Sex and the City	3	2,6
Gesamt	347		Gesamt	117	

Im der Alterskategorie 1 überwiegen noch hauptsächlich Zeichentrickserien, wie Spongebob (9,6 %) oder Kim Possible (3,7 %). Um das 10. Lebensjahr herum beginnt das Interesse für Sitcoms zu steigen. Malcom Mittendrin wird hierbei sowohl in Alterskategorie 2, als auch in Alterskategorie 3 am häufigsten genannt (15,2 % und 18,2%). Bei den 10- bis 12-Jährigen werden allerdings auch noch immer häufig Zeichentrickserien angesehen. Die Jugendlichen der Alterskategorie 4 bevorzugen Serien, welche Freundschafts- und Beziehungsthemen beinhalten, so wie z.B. O.C. California (14,5 %) oder Gilmore Girls (12,8 %). In dieser Altersgruppe wird die sozial kritische Zeichentrickserie Simpsons als zweithäufigste Wahl angegeben (12,8%).

Die von den SchülerInnen genannten Serien wurden des weiteren nach dem Geschlecht der Hauptrolle unterteilt. Bei Malcolm mittendrin z.B. ist der Junge Malcolm die Hauptfigur und so wurde diese Serie als „männlich“ eingestuft. Die Serie Gilmore Girls hat eindeutig als Hauptperson eine weibliche Protagonistin. Dementsprechend wurde dieser Serie eine „weibliche“ Einstufung erteilt. Bei Serien die weder einer weiblichen, noch eine männlichen Hauptfigur eindeutig aufweisen konnten, wurde die Bezeichnung „gemischt“ gegeben. Als Beispiel hierfür sei die Serie „O.C. California“ genannt. Einige der Serien hatten ein oder mehrere Tiere, die keine Persönlichkeitseigenschaften im eigentlichen Sinne hatten und somit zu der Kategorie „Tiere“ gezählt wurden.

Bei 384 gewählten Lieblingsserien (59.8%) gibt es eine männliche Hauptrolle. In 152 Fällen (23.7%) ist die Hauptrolle weiblich, bei 103 Fällen ist sie gemischt (16.0%). Tiere spielen in 3 gewählten Lieblingsserien die Hauptrolle.

Tabelle 27: Verteilung der Lieblingsserien auf geschlechtstypische Merkmale

Geschlecht der Hauptrolle aus Lieblingsserie1 * SEX Kreuztabelle

Anzahl		SEX		Gesamt
		männlich	weiblich	
Geschlecht der Hauptrolle aus Lieblingsserie1	männliche Hauptrolle	256	128	384
	weibliche Hauptrolle	15	137	152
	Tiere		3	3
	gemischt	21	82	103
Gesamt		292	350	642

Anhand von Tabelle 27 wird ersichtlich dass unabhängig von den Alterskategorien die männlichen Befragten mehrheitlich Lieblingssendungen mit männlichen Hauptrollen angaben. Bei den befragten Mädchen zeigt sich dass mit zunehmenden Alter auch die weiblichen Hauptrollen zunehmen. Besonders ab dem 13. Lebensjahr.

Tabelle 28: Geschlecht der Hauptrolle aus den gewählten Lieblingsserien aufgeteilt in Alterskategorie und Sex

	Alterskategorie 1		Alterskategorie 2		Alterskategorie 3		Alterskategorie 4	
	männlich	weiblich	männlich	weiblich	männlich	weiblich	männlich	weiblich
männliche Hauptrolle	39	39	73	53	200	113	49	27
weibliche Hauptrolle	4	20	3	32	12	111	2	55
gemischt	2	5	6	16	17	71	4	37

15.2.3 Lieblingsperson im TV

Das Geschlecht der Lieblingsperson in der Lieblingsserie ist in 372 Fällen (65.6%) männlich und in 186 Fällen (32.8%) weiblich.

Tabelle 29: Aufteilung des Geschlechts der Lieblingsperson

			SEX		Gesamt
			männlich	weiblich	
Geschlecht der Lieblingsperson1	männliche Hauptrolle	Anzahl	243	129	372
		% v on SEX	92,7%	42,3%	65,6%
	weibliche Hauptrolle	Anzahl	14	173	187
		% v on SEX	5,3%	56,7%	33,0%
	Tiere	Anzahl	1	1	2
		% v on SEX	,4%	,3%	,4%
	gemischt	Anzahl	4	2	6
		% v on SEX	1,5%	,7%	1,1%
Gesamt	Anzahl	262	305	567	
	% v on SEX	100,0%	100,0%	100,0%	

Mittels Chi-Quadrat Test kann man sehen, dass es einen signifikanten Unterschied gibt in der Aufteilung.

Tabelle 30: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung Aufteilung der Geschlechts der Lieblingsperson

Chi-Quadrat-Tests						
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)	Exakte Signifikanz (2-seitig)	Exakte Signifikanz (1-seitig)	Punkt-Wahrscheinlichkeit
Chi-Quadrat nach Pearson	168,503 ^a	3	,000	,000		
Likelihood-Quotient	192,654	3	,000	,000		
Exakter Test nach Fisher	191,528			,000		
Zusammenhang linear-mit-linear	109,824 ^b	1	,000	,000	,000	,000
Anzahl der gültigen Fälle	567					

a. 4 Zellen (50,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,92.

b. Die standardisierte Statistik ist 10,480.

Die Lieblingspersonen selber sind in Tabelle 31 angeführt.

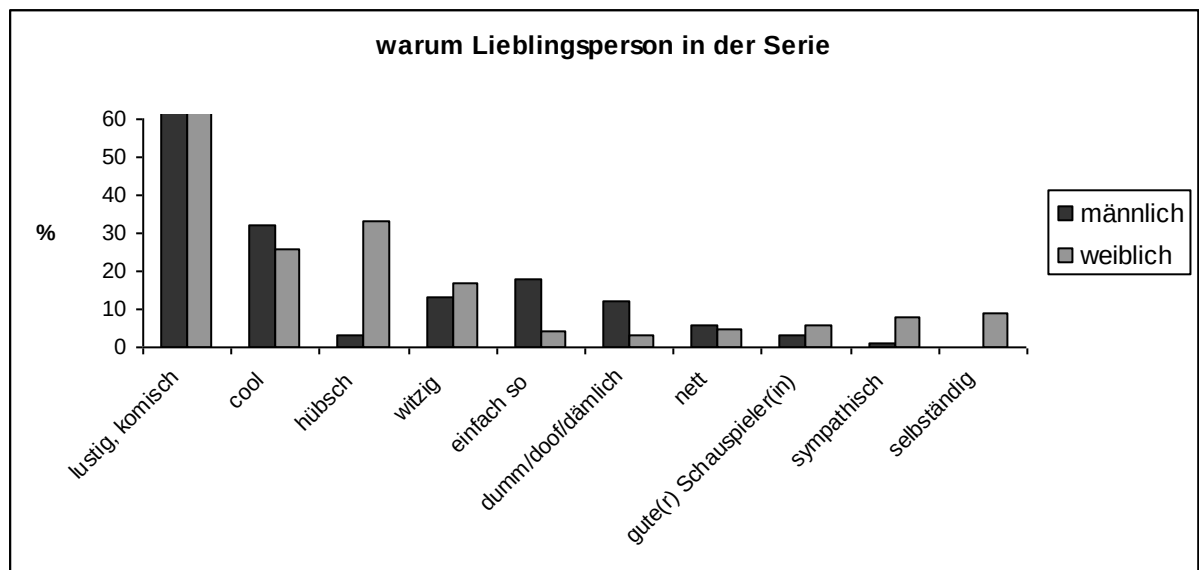
Tabelle 31: Häufigste Antworten bzgl. Lieblingsperson 1 aufgeteilt nach Geschlecht der Befragten

	männlich			weiblich	
Lieblingsperson	Häufigkeit	Prozent	Lieblingsperson	Häufigkeit	Prozent
Homer Simpson	48	18	Gilmore Rory	20	6,3
Bart Simpson	20	7,5	Gilmore Lorelei	19	5,9
Malcolm	20	7,5	Gabrielle Solis (Desperate HW)	14	4,4
Doug (King of Queens)	12	4,5	Malcolm	13	4,1
Dewey (Malcolm)	9	3,4	Reese (Malcolm)	12	3,8
Reese (Malcolm)	9	3,4	Piper (Charmed)	10	3,1
Spongebob	9	3,4	Spongebob	9	2,8
Monk	5	1,9	Meridith Grey	7	2,2
Ryan (O.C)	5	1,9	Kim Possible	7	2,2
Horatio (CSI Miami)	4	1,5	Dewey (Malcolm)	6	1,9
Jack Bauer (24)	4	1,5	Ryan (O.C)	6	1,9
Drake (Drake & Josh)	3	1,1	Horatio (CSI Miami)	6	1,9
Naruto	3	1,1	Phoebe (Charmed)	6	1,9
Gesamt	266	100	Gesamt	266	100

Die männlichen Schüler gaben so gut wie immer eine männliche Lieblingsperson an. Dabei standen Homer und Bart Simpson (18 % und 7,5 %), sowie Malcolm aus Malcolm mittendrin (7,5 %) an der Spitze der erstgenannten Lieblingspersonen. Die weiblichen Schülerinnen nannten zwar ebenfalls am häufigsten gleichgeschlechtliche Lieblingspersonen (Gilmore Rory 6,3 % oder Gilmore Lorelei 5,9 %), allerdings wurden auch männliche Lieblingspersonen genannt. So in etwa Malcolm (4,1 %), Reese (3,8 %) oder Horatio (1,9%).

127 Kinder und Jugendliche (232.7%) mögen die Lieblingsperson in der Lieblingsserie deshalb so gerne, weil diese lustig bzw. komisch ist. 58 Kinder (10.4%) finden deren Lieblingsperson cool. 36 Kindern und Jugendlichen (6.4%) gefällt die Lieblingsperson, weil diese hübsch ist. Die häufigsten Antworten der Schülerinnen und Schüler sind im Diagramm wiedergegeben.

Diagramm 12: Häufigsten Antworten bzgl. der Frage warum die Lieblingsperson gefällt



Bei den Buben spielen vor allem Eigenschaften wie z.B. „cool“, „lustig“ oder „dämlich“ eine wichtige Rolle, bei den Mädchen zählen vor allem Werte wie „lustig“, „hübsch“, „sympathisch“ oder „selbstständig“.

Aufgrund der zahlreichen Nennungen bezüglich der Eigenschaften der Lieblingspersonen wurden für einen besseren Überblick diese Eigenschaften zu einzelnen Kategorien zusammengefasst. Die 20 Kategorien sind in der Tabelle 32 zu sehen.

Anhand der Tabelle 32 ist ersichtlich dass Eigenschaften wie Lustig oder Interessant (183 Nennungen), wie auch Coolness (73 Nennungen) von beiden Geschlechtern am häufigsten genannt wurde. Bei Mädchen scheinen allerdings positive Eigenschaften, ein gutes Aussehen sowie Zielstrebigkeit bei ihren Lieblingspersonen ebenso wichtig zu sein. Den männlichen Schülern imponieren hingegen positive Eigenschaften genauso wie Kampf/Schießerei, Tricks sowie „dämliche“ Eigenschaften.

Tabelle 32: Aufteilung der einzelnen Kategorien bzgl. der Gründe für die TV-Lieblingsperson

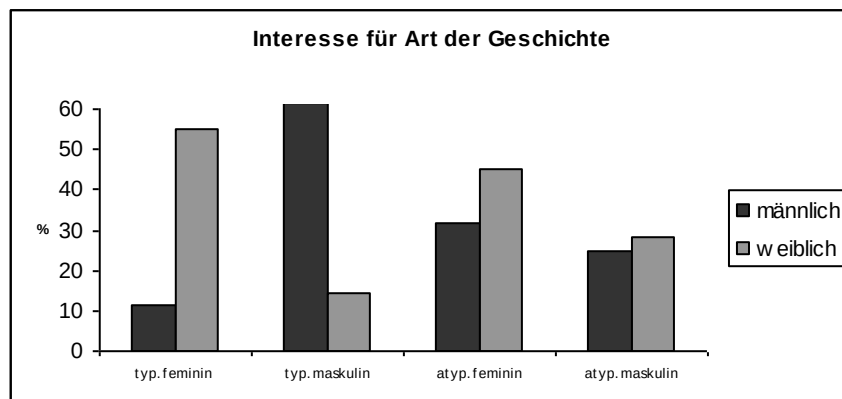
Kategorien_ warum Lieblingsperson1_1 * SEX Kreuztabelle

Anzahl		SEX		Gesamt
		männlich	weiblich	
Kategorien_ warum	Kampf / Schießerei	10	3	13
Lieblingsperson1_1	positive Eigenschaften (sympathisch, hilfsbereit, freundlich	14	41	55
	weibliche Figur/ Aussehen	1	3	4
	Sport/sportlich	6	3	9
	Tricks/ Zauberei	10	7	17
	Freundschaft/ Familie	1	3	4
	Intelligenz	8	6	14
	Heldentum	4	7	11
	Reichtum		2	2
	gutes Aussehen	7	37	44
	Eigensinn/Herrschaft	1		1
	Nerventstärker	2		2
	Ungezogenheit	9	8	17
	lustig/ interessant/ spannend	88	95	183
	zielstrebig, selbstsicher, erfolgreich	5	27	32
	Vorbild	3	3	6
	Identifikation mit eigener Person	2	5	7
	Coolness/ der, die Beste	39	34	73
	dumm/ dämlich	14	6	20
	süß	4	7	11
Gesamt		228	297	525

15.2.4 Interesse für geschlechtstypische und geschlechtsatypische Geschichten

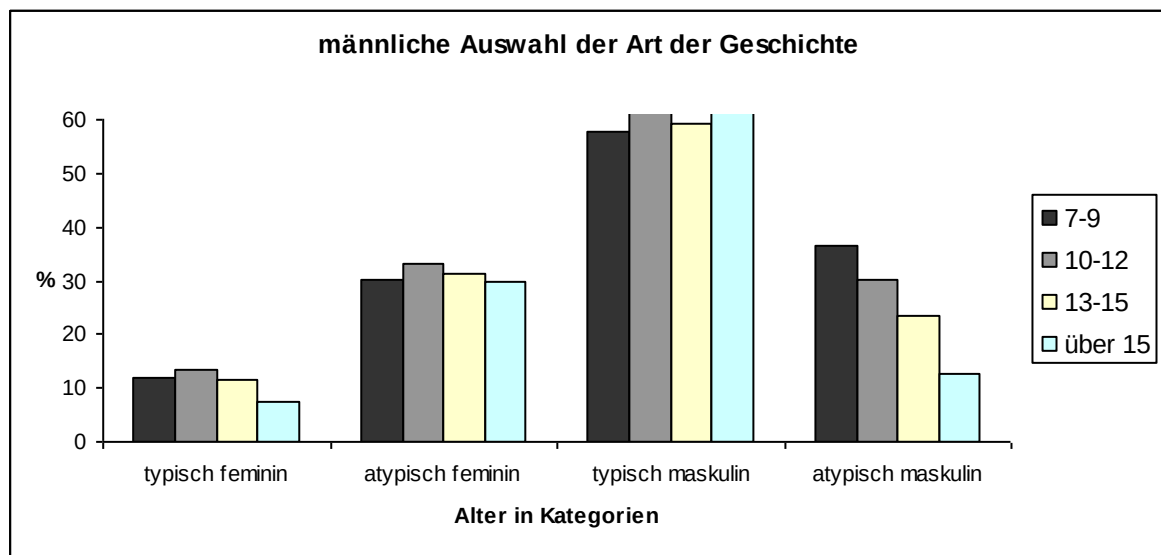
Im Rahmen des Fragebogens mussten die Kinder bei 4 Geschichten entscheiden, ob sie diese mögen oder nicht. Mehrfachantworten waren dabei wiederum erlaubt.

Diagramm 13: Aufteilung des Interesses für Art der Geschichte



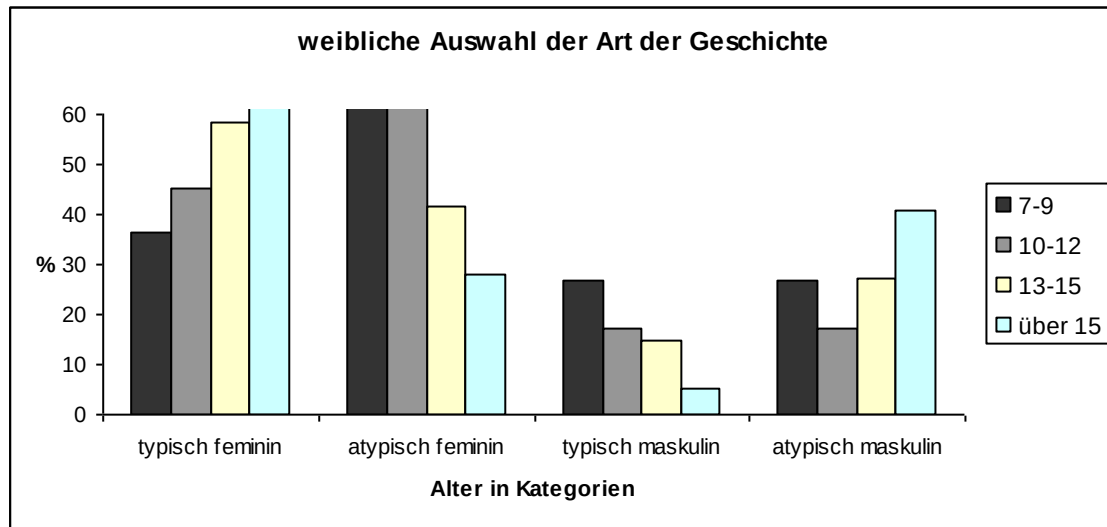
Man sieht deutlich, dass die Jungen vermehrt die typisch maskuline Geschichte (61,3 %) gewählt haben und nur sehr selten die atypisch männliche (24,8 %). Geschichten mit einer typisch weiblichen Hauptrolle wurden so gut wie gar nicht beachtet (11,4 %), viel eher noch jene wo die weibliche Person in typisch maskuliner gezeigt wurde (.31,7 %). Mädchen bevorzugten vor allem Geschichten mit einer weiblichen Protagonistin (54,9 % und 45,1 %) und im Vergleich dazu nur selten die mit dem typisch männlichen Charakter (14,4 %). Die atypisch maskuline Darstellung fand bei 28,3 % Anklang.

Diagramm 14: Verteilung der männlichen Interessen bzgl. der Art der Geschichten



Aufgeteilt in die verschiedenen Alterskategorien und das Geschlecht fällt auf, dass in allen Altersbereichen die Auswahl für eine typisch maskuline Geschichte (mit 57,6 %, 62,1 %, 59,1 % und 70 %) am häufigsten stattfindet. Weiters kann man anhand des Diagramms erkennen, dass mit zunehmendem Alter das Interesse für typisch feminine und atypisch maskuline Figuren stetig abnimmt. Die 7-9 Jährigen geben wählen noch mit 36,4 % die Geschichte mit der atypisch männlichen Figur. Bei den über 15 jährigen männlichen Schülern entscheiden sich nur noch 12,5 % für diese Art der Geschichte.

Diagramm 15: Verteilung der weiblichen Interessen bzgl. der Art der Geschichten

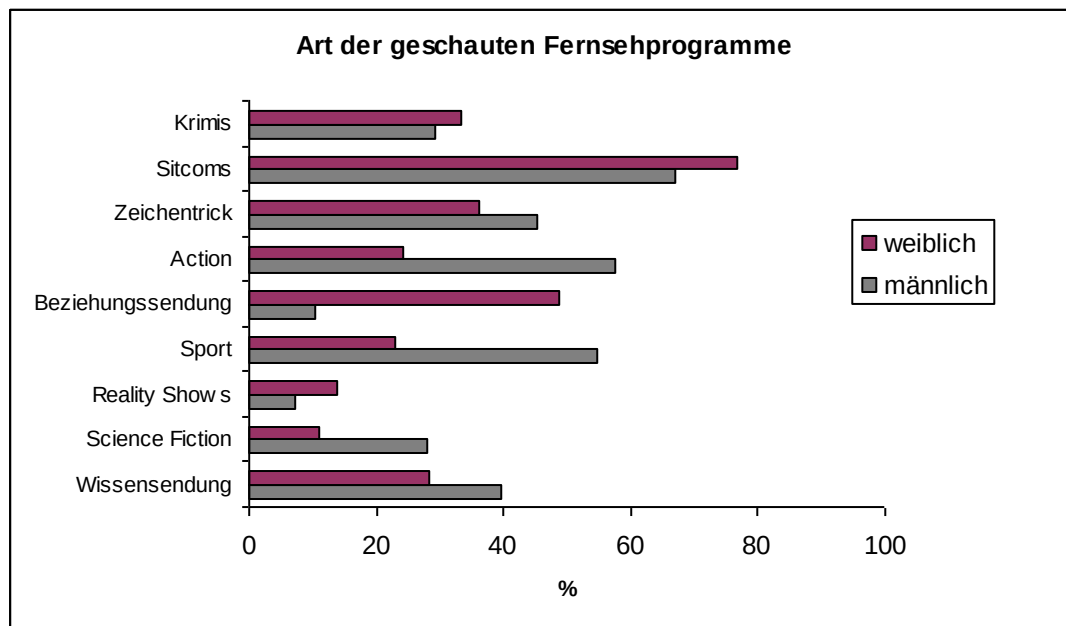


Auffallend bei den Mädchen ist dass mit wachsendem Alter das Interesse für typisch feminine Geschichten zunimmt und jene für atypische abnimmt. Bei den über 15 jährigen Schülerinnen wählen 62,8 % die typisch feminine Art, die 7-9 Jährigen entscheiden sich fast nur halb so oft dafür (36,6 %). Während nur 28,2 % der über 15 jährigen Mädchen die atypisch feminine Geschichte ankreuzen, so liegt das Interesse bei der Alterskategorie 1 mit 65,9 % um einiges höher.

15.2.5. Interesse für diverse Arten von TV-Programmen

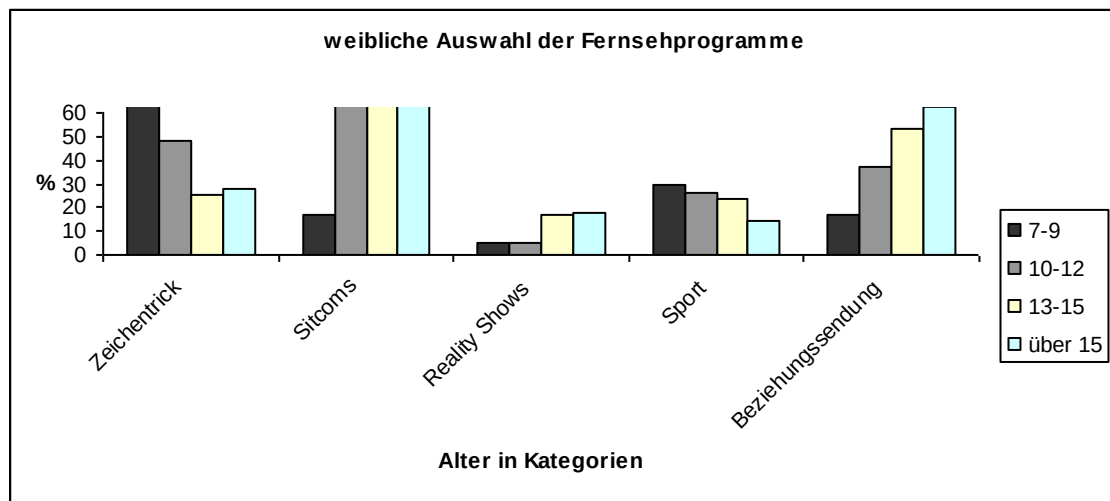
Die letzte Frage zum Thema Fernsehen bezieht sich auf die Art von Programmen, die die Kinder schauen. Hier konnte zwischen Wissenssendungen/Reportagen, Action, Science Fiction, Zeichentrick, Reality Shows, Sitcoms, usw. gewählt werden. Mehrfachantworten waren wieder erlaubt.

Diagramm 16: Geschlechter-Verteilung des Interesses für verschiedene TV-Programme



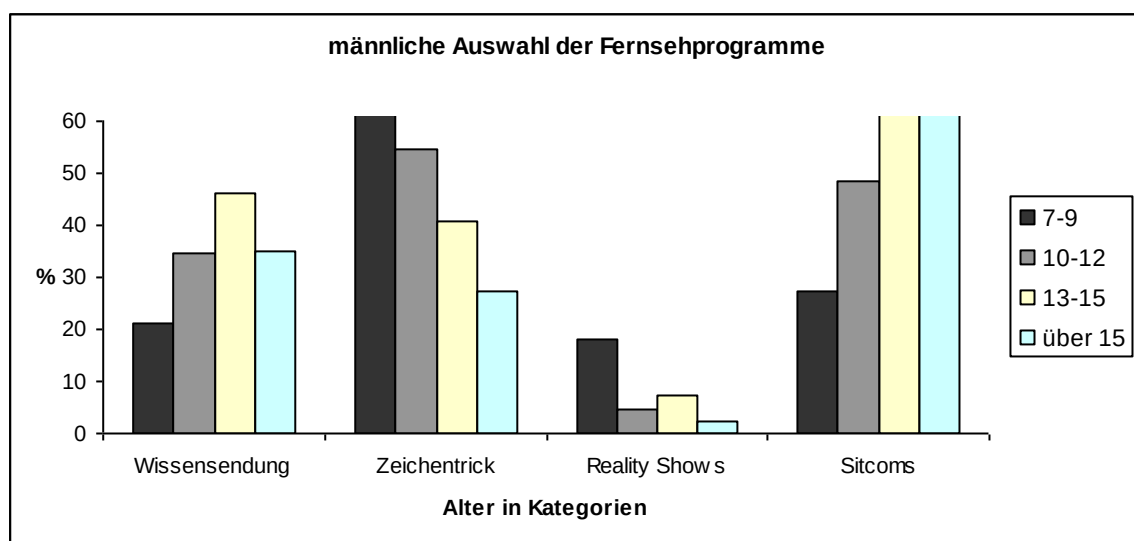
Wie aus Diagramm 16 ersichtlich wird, werden Sitcoms sowohl von den Jungen als auch von den Buben am liebsten geschaut. Während Action-Sendungen hauptsächlich von den männlichen Schülern gewählt wurden (57,7 %), interessieren sich die Schülerinnen vermehrt für Sendungen bei denen es um Beziehungen geht (48,6 %). Auch im Bereich Sport und Science Fiction liegen die Interessen diesbezüglich bei den männlichen Schülern höher als bei den weiblichen. Krimis und Zeichentrickserien werden von beiden einigermaßen gleich oft angeschaut. Die Werte beziehen sich dabei für jede Kategorie im Einzelnen und geschlechtsabhängig.

Diagramm 17: Verteilung der weiblichen Interessen bzgl. der Art der TV-Programme



Eine Veränderung der gewählten Programme zeigt sich in den im Diagramm 17 gezeigten Fällen. Während im Alter von 7-9 Jahren die Auswahl bei 80,5 % liegt, so interessieren sich nur mehr 28,2 % der Mädchen für Zeichentrickserien. Ein gegenteiliger Effekt zeigt sich sowohl bei den Sitcoms, Reality Shows als auch den Serien die das Thema Beziehungen inne haben. Mit wachsendem Alter erhöht sich auch das Interesse dafür. Das eher mäßige Interesse für Sport sinkt von 29,3 % bei der 1. Alterskategorie hin zu 14,1 % bei den über 15 jährigen Schülerinnen.

Diagramm 18: Verteilung der männlichen Interessen bzgl. der Art der TV-Programme



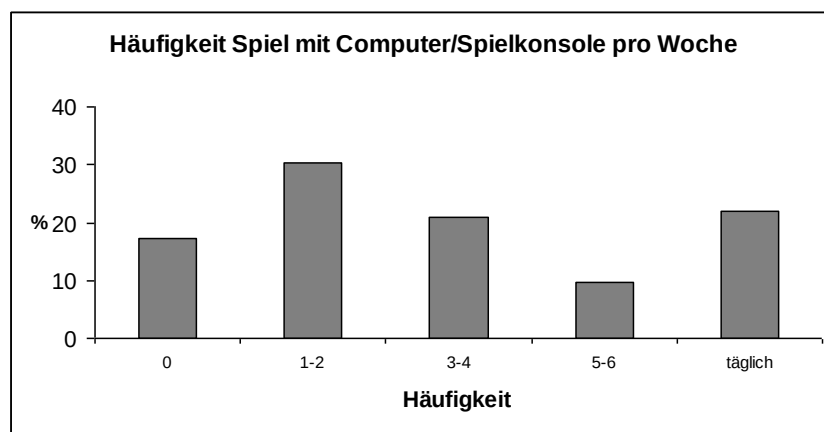
Bei den männlichen Befragten steigt mit dem Alter das Interesse für Wissenssendungen und Sitcoms an, während jenes für Zeichentrickserien und Reality Shows stetig abnimmt.

15.3 Thema Computer

15.3.1 Antworten zum Spielverhalten

17.2 % der Kinder spielen nie mit dem Computer/Spielkonsole. 30.2% spielen 1-2 Mal in der Woche Computerspiele oder mit deren Spielkonsole.

Diagramm 19: Verteilung der Häufigkeit bzgl. des Spielens mit PC in der Woche



Mehr als jeder 5. Jugendliche (21.9%) beantwortete diese Frage mit täglich.

Tabelle 33: Häufigkeit der Nutzung des PCs in der Woche aufgeteilt in Geschlecht

SEX * wie oft in der Woche Pc-Spiel? Kreuztabelle

			wie oft in der Woche Pc-Spiel?					Gesamt
			0 mal	1-2 mal	3-4 mal	5-6 mal	täglich	
SEX	männlich	Anzahl	21	60	84	45	107	317
		% v on SEX	6,6%	18,9%	26,5%	14,2%	33,8%	100,0%
	weiblich	Anzahl	97	147	59	22	43	368
		% v on SEX	26,4%	39,9%	16,0%	6,0%	11,7%	100,0%
Gesamt		Anzahl	118	207	143	67	150	685
		% v on SEX	17,2%	30,2%	20,9%	9,8%	21,9%	100,0%

Anhand der Tabelle 33 kann man sehen, dass die weiblichen Befragten seltener mit dem PC spielen als die männlichen. 33,8 % der Buben gaben an täglich Computer zu spielen.

Die Mädchen spielen nur zu 11,7 % täglich. Die weiblichen Befragten spielen häufiger 1-2 mal die Woche. Häufiger als die Buben (6,6 %) spielen die Mädchen gar nie mit dem Computer (26,4 %).

Tabelle 34: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Geschlechtsverteilung in Punkto wöchentliche Spielhäufigkeit

Chi-Quadrat-Tests			
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)
Chi-Quadrat nach Pearson	121,966 ^a	4	,000
Likelihood-Quotient	127,644	4	,000
Zusammenhang linear-mit-linear	110,892	1	,000
Anzahl der gültigen Fälle	685		

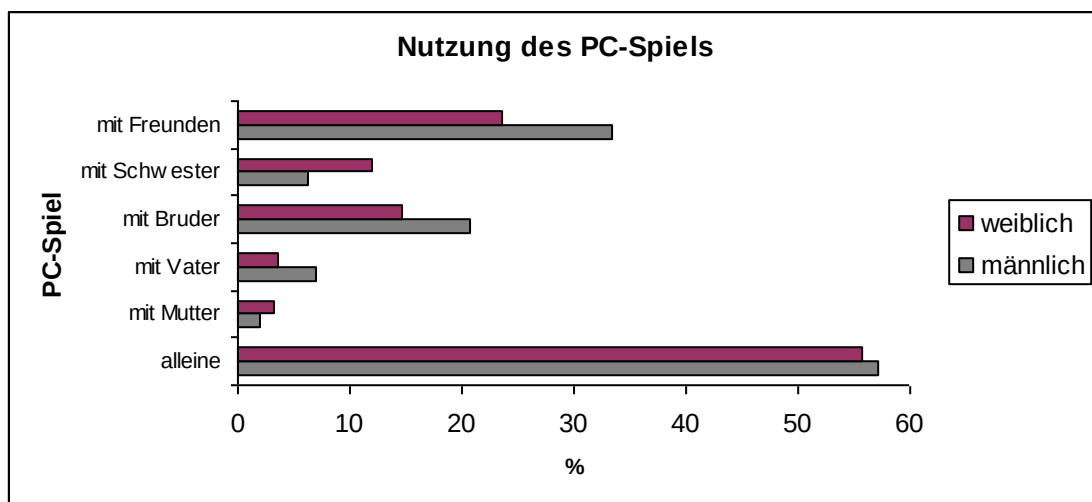
a. 0 Zellen (,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist 31,01.

Der Chi-Quadrat Test zeigt, dass es einen signifikanten Unterschied in der Verteilung der wöchentlichen Nutzung bei Mädchen und Buben gibt.

15.3.2 Nutzung des PC's

Die meisten spielen mit dem Computer oder der Spielkonsole alleine (56.4%). Die zweithäufigste gewählte Kategorie ist das Spielen mit Freunden (28.0%). Immerhin 17.5% spielen mit dem Bruder, 9.3% mit der Schwester. Vater und Mutter wurden kaum genannt.

Diagramm 20: Verteilung der Häufigkeit bzgl. Nutzung des PC-Spiels



Buben spielen häufiger mit Freunden (33,4 %), dem Bruder (20,8 %) oder mit dem Vater (6,9 %) als die Mädchen. Diese wiederum spielen öfter mit ihren Schwestern (12 %) oder mit der Mutter (3,3 %).

32.7% haben das Lieblingsspiel von der Mutter und 31.2% vom Vater bekommen. 29.2% kauften sich das Spiel selber. Die anderen Kategorien wurden kaum ausgewählt.

15.3.3 Bevorzugte Art von PC-Spielen

Die Schüler und Schülerinnen sollten angeben welche Art von PC-Spielen sie am liebsten spielen. Die 10 häufigsten Arten sind in Tabelle 35 wiedergegeben. Zu der Kategorie „Sport“ zählen Sportarten wie Basketball, Skateboard, Skifahren oder Volleyball. „Fußball“ wurde als eine einzelne Kategorie geführt, da diese ausschließlich nur von Buben genannt wurde und die Statistik nicht verfälschen sollte. Als „Actionspiele“ werden all jene Spiele zusammengefasst, welche Abenteuerthemen innehaben. „Simulationsspiele“ beinhalten vor allem jene Spiele wie die „Sims“. Spiele, vor allem 3-D-Spiele bei denen nur die Schießkunst im Vordergrund stehen werden als „Shooter games“ bezeichnet.

Tabelle 35: Die beliebtesten PC-Spielarten verteilt auf das Geschlecht der SchülerInnen

Art von PC-Spielen	männlich	weiblich	Art von PC-Spielen	männlich	weiblich
Sportspiele	32,90%	16,60%	Rennsport	6,90%	2,40%
Actionspiele	19,40%	16,20%	Rollenspiele	5,60%	0%
Strategiespiele	15,80%	24,10%	Jump&Runspiele	0,30%	2,80%
Simulationsspiele	2%	20,30%	Fußballspiele	2%	0%
Shooter games	7,20%	0,70%	Kampfspiele	1,30%	1%

Tabelle 36: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung der bevorzugten PC-Spielarten bei Buben und Mädchen

Chi-Quadrat-Tests									
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)	Monte-Carlo-Signifikanz (2-seitig)			Monte-Carlo-Signifikanz (1-seitig)		
				Signifikanz	99%-Konfidenzintervall		Signifikanz	99%-Konfidenzintervall	
					Untergrenze	Obergrenze		Untergrenze	Obergrenze
Chi-Quadrat nach Pearson	155,189 ^a	27	,000	,000 ^b	,000	,000			
Likelihood-Quotient	184,871	27	,000	,000 ^b	,000	,000			
Exakter Test nach Fisher	163,783			,000 ^b	,000	,000			
Zusammenhang linear-mit-linear	3,244 ^c	1	,072	,073 ^b	,066	,079	,035 ^b	,031	,040
Anzahl der gültigen Fälle	594								

a. 40 Zellen (71,4%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,49.

b. Basierend auf 10000 Stichprobentabellen mit dem Startwert 957002199.

c. Die standardisierte Statistik ist 1,801.

Man kann an Hand des Chi-Quadrat Tests sehen dass es signifikante Unterschiede bezüglich der PC-Spielarten gibt.

15.3.4 PC-Lieblingsspiel

Was die PC-Lieblingsspiele anbelangt so gab es insgesamt 584 Angaben. Die meistgenannten Lieblingsspiele sind „Die Sims“ und „FIFA 06/07“. „Die Sims“ haben 117 der Befragten (20.0%) als ihr erstes Lieblingsspiel angegeben, „FIFA 06/07“ wurde in 7.9% aller Fälle genannt. Weitere beliebte Spiele sind „Need for Speed“, „Counterstrike“ und „GTA“.

Tabelle 37: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung bzgl. Geschlecht und Lieblingsspiel

Chi-Quadrat-Tests									
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)	Monte-Carlo-Signifikanz (2-seitig)			Monte-Carlo-Signifikanz (1-seitig)		
				Signifikanz	99%-Konfidenzintervall		Signifikanz	99%-Konfidenzintervall	
					Untergrenze	Obergrenze		Untergrenze	Obergrenze
Chi-Quadrat nach Pearson	440,556 ^a	194	,000	,000 ^b	,000	,000			
Likelihood-Quotient	572,464	194	,000	,000 ^b	,000	,000			
Exakter Test nach Fisher	452,876			,000 ^b	,000	,000			
Zusammenhang linear-mit-linear	15,963 ^c	1	,000	,000 ^b	,000	,000	,000 ^b	,000	,000
Anzahl der gültigen Fälle	584								

a. 374 Zellen (95,9%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,49.

b. Basierend auf 10000 Stichprobentabellen mit dem Startwert 92208573.

c. Die standardisierte Statistik ist 3,995.

Der Chi-Quadrat Test gibt an dass es signifikante Unterschiede bei den Lieblingscomputerspielen gibt.

Tabelle 38: Die beliebtesten PC-Spiele verteilt auf das Geschlecht der SchülerInnen

männlich			weiblich		
Lieblingsspiel	Anzahl	Prozent	Lieblingsspiel	Anzahl	Prozent
Fifa 06/07, Fifa Street, WM	43	14,4	Die Sims	110	38,6
World of Warcraft	23	7,7	Singstar	14	4,9
Need for Speed	21	7,0	habe kein Bestimmtes, viele	8	2,8
GTA	20	6,7	Need for Speed	7	2,5
Counterstrike	14	4,7	Nintendogs	5	1,8

Aufgeteilt auf die beiden Geschlechter kann man sehen, dass die Buben sich vermehrt für Sport-, Renn- und Actionspiele interessieren. 14,4 % spielen gerne Fußballspiele wie „Fifa“. Mit 7,7 % und 7% sind die beliebtesten Spiele bei den Buben „World of Warcraft“ sowie „Need for Speed“. Bei den Mädchen ist es das Simulationsspiel „Die Sims“ (38,6 %) sowie „Singstar“ mit 4,9%.

15.3.5 Wer oder was gefällt am Lieblingscomputerspiel am besten

Neben dem Lieblingsspiel mussten die Schüler und Schülerinnen angeben wer oder was ihnen daran besonders gefällt.

Tabelle 39: Häufigste Antworten dafür was am Lieblingscomputerspiel am besten gefällt

Grund für Lieblings PC-Spiel (Buben)	Anzahl	Grund für Lieblings PC-Spiel (Mädchen)	Anzahl
Grafik	16	Menschen/Familien/eigene Figuren schaffen	23
Autos/ schnelle Autos	14	Häuser bauen und einrichten	13
ich selber/ mein Charakter	12	Alle/ Alles	9
Alle/ Alles	11	Autos/ schnelle Autos	8
Aufbau des Spiels/ Story	9	das Singen	7
Ronaldino	8	muss viel denken/ herumknobeln	7
Strategie/logisches Denken/Rätsel lösen	8	Hund/ Hunde	6
Fußballspieler	8	Spielfiguren/ Figuren	5
Waffen	7	Spaß	5
Echtheit/ realistisch	6	das Leben eines anderen gestalten/ steuern	5

Den Buben gefällt am besten die Grafik des Spieles, sowie schnelle Autos und der eigene gespielte Charakter. Die Mädchen hingegen mögen es lieber Menschen und Figuren zu schaffen, sowie Häuser zu bauen und einzurichten. Die 10 häufigsten Antworten sind in Tabelle 39 dargestellt.

Da die Angaben sehr umfangreich und individuell waren wurden die Antworten bzgl. der Lieblingsperson bzw. der bevorzugten Aktivität oder Gegenstandes den Kategorien männlich, weiblich, Tier, männliche Aktivität/Gegenstand, weibliche Aktivität/Gegenstand, neutrale Aktivität/Gegenstand und neutrale/beide Geschlechter zugeordnet.

Die Kategorie „männlich“ wurde vergeben wenn es sich bei der genannten Person des Spieles eindeutig um einen männlichen Charakter handelte. Zu den männlichen Figuren wurden auch all jene Gruppen gezählt, die hauptsächlich durch Männer dargestellt werden (z.B. Fußballspieler, Kämpfer), sowie jene Tierfiguren und Figuren allgemein, die eindeutig als männlich charakterisiert sind (z.B. Mickey Mouse, Spongebob, Orks).

Die Kategorie „weiblich“ wurde vergeben wenn es sich eindeutig um eine weibliche Spielperson handelte. Zusätzlich zu dieser Kategorie wurden auch all jene Gruppen gezählt, die hauptsächlich durch Frauen dargestellt werden (z.B. Models), sowie jene Tierfiguren und Figuren allgemein, die eindeutig als weiblich charakterisiert sind (z.B. Hello Kitty).

Wenn keine genaue Auskunft über das dezidierte Geschlecht gegeben werden konnte, wurden diese der Kategorie neutrale/beide Geschlechter zugeordnet. Darunter zählen z.B. Siedler, Skifahrer oder der eigene Charakter.

Bei der Kategorie „Tier“ handelt es sich um Tiere im Allgemeinen sowie um Tiere die keiner Charakterisierung unterworfen sind.

Bei den „Aktivitäten und Gegenständen“ wurde in ebenso in „männlich“, „weiblich“ und „neutral“ unterteilt. Zu den männlichen zählten Angaben wie: Autos, Waffen, schnelles

Fahren, Action, Gewalt oder Verfolgungen. Als weiblich eingestuft wurden Aussagen wie: Tanzen, keine Gewalt, Umkleidemöglichkeiten, Figuren anziehen, sowie einrichten. Neutral wurden bewertet: Aufbau des Spieles, der Ort, Lieblingssport, Zauber oder kann das Leben nachspielen.

Tabelle 40: Verteilung der Geschlechter der PC-Spiele in den Alterskategorien

		Geschlecht PC-Spiel 1 * Alterskategorie Crosstabulation				
		% within Alterskategorie				
		Alterskategorie				
		7-9	10-12	13-15	über 15	Total
Geschlecht PC-Spiel 1	männlich	40,0%	28,6%	16,5%	11,1%	20,9%
	weiblich	14,5%	11,0%	2,9%	2,8%	5,9%
	Tier	3,6%	6,6%	1,7%	4,2%	3,3%
	männliche Aktiv ität/Gegenstand	18,2%	19,8%	18,6%	18,1%	18,7%
	weibliche Aktiv ität/Gegenstand	1,8%	7,7%	14,0%	9,7%	10,7%
	neutrale Aktiv ität/Gegenstand	16,4%	20,9%	40,1%	45,8%	34,3%
	neutrale/beide Geschlechter	5,5%	5,5%	6,2%	8,3%	6,3%
	Total	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabelle 41: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung des PC-Spielgeschlechtes in den Alterskategorien

Chi-Quadrat-Tests									
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)	Monte-Carlo-Signifikanz (2-seitig)			Monte-Carlo-Signifikanz (1-seitig)		
				Signifikanz	99%-Konfidenzintervall		Signifikanz	99%-Konfidenzintervall	
					Untergrenze	Obergrenze		Untergrenze	Obergrenze
Chi-Quadrat nach Pearson	63,312 ^a	18	,000	,000 ^b	,000	,000			
Likelihood-Quotient	63,469	18	,000	,000 ^b	,000	,000			
Exakter Test nach Fisher	61,994			,000 ^b	,000	,000			
Zusammenhang linear-mit-linear	41,266 ^c	1	,000	,000 ^b	,000	,000	,000 ^b	,000	,000
Anzahl der gültigen Fälle	461								

a. 7 Zellen (25,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist 1,79.

b. Basierend auf 10000 Stichprobentabellen mit dem Startwert 1993510611.

c. Die standardisierte Statistik ist 6,424.

Der Chi-Quadrat Test zeigt hier signifikante Unterschiede.

In der Alterskategorie 7-9 Jahre dominieren mit 40 % jene Spiele, die eine männliche Zuordnung haben. In der darauf folgenden Alterskategorie haben nur mehr 28.6 % eine männliche Zuordnung. Bei den über 15-jährigen sind es nur mehr 11.1 % der

Lieblingsspiele, die eine männliche Zuordnung haben. In dieser Altersgruppe dominieren Spiele mit neutraler Aktivität/Gegenstand.

In Bezug auf das Geschlecht gaben Buben vermehrt „männliche“ Personen, Aktivitäten oder Gegenstände an (28,9 % und 24,9 %). Nur 2,4 % der angegebenen Personen waren weiblich oder hatten eine weibliche Aktivität oder einen weiblichen Gegenstand als Hauptthema (0,4 %). Am häufigsten wurden neutrale Antworten gegeben (36,5 %). Bei den Mädchen wurden ebenfalls die neutralen Aktivitäten und Gegenstände am häufigsten genannt (31,3 %). Von den Personen her gab es keine besonderen Unterschiede. Was die Aktivitäten anbelangt so widmen sich die Mädchen bei PC-Spielen mehr den weiblichen (22,4 %).

Tabelle 42: Verteilung der Geschlechter der PC-Spiele aufgeteilt nach männlichen und weiblichen Befragten

Geschlecht PC-Spiel 1 * SEX Kreuztabelle

			SEX		Gesamt
			männlich	weiblich	
Geschlecht PC-Spiel 1	männlich	Anzahl	72	25	97
		% v on SEX	28,9%	11,7%	21,0%
	weiblich	Anzahl	6	23	29
		% v on SEX	2,4%	10,7%	6,3%
	Tier	Anzahl	1	14	15
		% v on SEX	,4%	6,5%	3,2%
	männliche Aktiv ität/Gegenstand	Anzahl	62	24	86
		% v on SEX	24,9%	11,2%	18,6%
	weibliche Aktiv ität/Gegenstand	Anzahl	1	48	49
		% v on SEX	,4%	22,4%	10,6%
	neutrale Aktiv ität/Gegenstand	Anzahl	91	67	158
		% v on SEX	36,5%	31,3%	34,1%
	neutrale/beide Geschlechter	Anzahl	16	13	29
		% v on SEX	6,4%	6,1%	6,3%
Gesamt	Anzahl	249	214	463	
	% v on SEX	100,0%	100,0%	100,0%	

Auch hier zeigt der Chi-Quadrat Test signifikante Ergebnisse.

Tabelle 43: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung des PC-Spielgeschlechtes in den Alterskategorien

Chi-Quadrat-Tests			
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)
Chi-Quadrat nach Pearson	107,804 ^a	6	,000
Likelihood-Quotient	124,713	6	,000
Zusammenhang linear-mit-linear	4,275	1	,039
Anzahl der gültigen Fälle	463		

a. 0 Zellen (,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist 6,93.

15.3.6 Gründe für das Gefallen des PC-Spieles

Die Angaben „Warum einem das PC-Spiel gefällt“ wurden in den 3 Kategorien „männlich“, „weiblich“ und „neutral“ zusammengefasst. Als „männliche“ Angaben galten solche wie z.B.: Autos tunen, Aggressivität, schnelles fahren, mutig oder die Welt retten. Aussagen wie: hübsch, Figuren anziehen, gerne singen oder schöne Kleider wurden als typisch „weiblich“ kategorisiert. Zu den „neutralen“ Gründen zählten u.a. Spaß, viele Rätsel, Verwandlungskunst, lustiges Aussehen oder populäre Figur.

Tabelle 44: Verteilung der geschlechtlichen Kategorien in Bezug auf das Geschlecht der Befragten

			SEX		Gesamt
			männlich	weiblich	
PC_Kategorien Warum1	männlich	Anzahl	82	30	112
		% v on SEX	46,3%	18,5%	33,0%
	weiblich	Anzahl	4	25	29
		% v on SEX	2,3%	15,4%	8,6%
	neutral	Anzahl	91	107	198
		% v on SEX	51,4%	66,0%	58,4%
Gesamt	Anzahl	177	162	339	
	% v on SEX	100,0%	100,0%	100,0%	

Tabelle 44 zeigt, dass fast 50 % der Buben männliche als auch neutrale Gründen am häufigsten nannten. Nur 2,3 % zählten weibliche Charakteristika auf. Bei den Mädchen spielen neutrale Gegebenheiten zu 66 % eine Rolle. Typisch weibliche oder männliche Gründe gab es dazu im Vergleich seltener.

Der Chi-Quadrat Test zeigt signifikante Unterschiede in den Kategorien.

Tabelle 45: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung der geschlechtlichen Kategorien

Chi-Quadrat-Tests

	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)
Chi-Quadrat nach Pearson	40,057 ^a	2	,000
Likelihood-Quotient	42,659	2	,000
Zusammenhang linear-mit-linear	17,874	1	,000
Anzahl der gültigen Fälle	339		

a. 0 Zellen (,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist 13,86.

15.4. Thema Bücher

15.4.1. Häufigkeiten des Lesens

Es gibt nur wenige Kinder, die nie ein Buch lesen. Immerhin 21 % der Kinder lesen sehr oft Bücher. Mädchen lesen allerdings mehr als Buben.

Tabelle 46: Verteilung der Häufigkeit des Lesens nach Geschlecht

Häufigkeit Lesen * SEX Kreuztabelle

			SEX		Gesamt
			männlich	weiblich	
Häufigkeit Lesen	sehr oft	Anzahl	48	95	143
		% von SEX	15,2%	26,0%	21,0%
	oft	Anzahl	55	73	128
		% von SEX	17,4%	20,0%	18,8%
	manchmal	Anzahl	94	104	198
		% von SEX	29,7%	28,5%	29,1%
	selten	Anzahl	93	79	172
		% von SEX	29,4%	21,6%	25,3%
	nie	Anzahl	26	14	40
		% von SEX	8,2%	3,8%	5,9%
Gesamt	Anzahl	316	365	681	
	% von SEX	100,0%	100,0%	100,0%	

Tabelle 47: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung der Häufigkeit des Lesens

Chi-Quadrat-Tests

	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)
Chi-Quadrat nach Pearson	19,800 ^a	4	,001
Likelihood-Quotient	20,051	4	,000
Zusammenhang linear-mit-linear	19,337	1	,000
Anzahl der gültigen Fälle	681		

a. 0 Zellen (,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist 18,56.

Der Chi-Quadrat Test bestätigt die ungleiche Verteilung.

15.4.2 Buch-Kategorien

Die drei am häufigsten genannten Kategorien bei der Art der gelesenen Bücher sind Abenteuerbücher, Krimis und romantische Geschichten.

Tabelle 48: Verteilung über Buchkategorien

Kategorie Buch Art 1 * SEX Kreuztabelle

Anzahl		SEX		Gesamt
		männlich	weiblich	
Kategorie Buch Art 1	Abenteuer/ Action	108	93	201
	Grusel/Horror/Thriller	12	3	15
	Mädchenbücher (Beziehung, Liebe, Prinzessin)	2	66	68
	Krimi/Detektivgeschichten	86	70	156
	Comic/Manga	5	1	6
	Tantasy/Magie/ Sci-Fi	33	25	58
	Romane und Geschichten allg.	8	29	37
	Tierbücher	4	10	14
	wahre Geschichten/ Biografien	1	15	16
	Wissens-/Sachbücher	7	5	12
	Kinder-/Bilderbücher/Märchen	1	3	4
	lustige Bücher/Komödien	2	2	4
	Sport	4		4
	Divers/ alles mögliche	8	28	36
	Zeitung/Zeitschriften	1	1	2
	keine	1		1
Gesamt		283	351	634

Tabelle 49: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung der Buchkategorien

Chi-Quadrat-Tests									
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)	Monte-Carlo-Signifikanz (2-seitig)			Monte-Carlo-Signifikanz (1-seitig)		
				Signifikanz	99%-Konfidenzintervall		Signifikanz	99%-Konfidenzintervall	
					Untergrenze	Obergrenze		Untergrenze	Obergrenze
Chi-Quadrat nach Pearson	110,326 ^a	15	,000	,000 ^b	,000	,000			
Likelihood-Quotient	131,575	15	,000	,000 ^b	,000	,000			
Exakter Test nach Fisher	124,664			,000 ^b	,000	,000			
Zusammenhang linear-mit-linear	8,627 ^c	1	,003	,003 ^b	,002	,005	,001 ^b	,000	,002
Anzahl der gültigen Fälle	634								

a. 12 Zellen (37,5%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,45.

b. Basierend auf 10000 Stichprobentabellen mit dem Startwert 79654295.

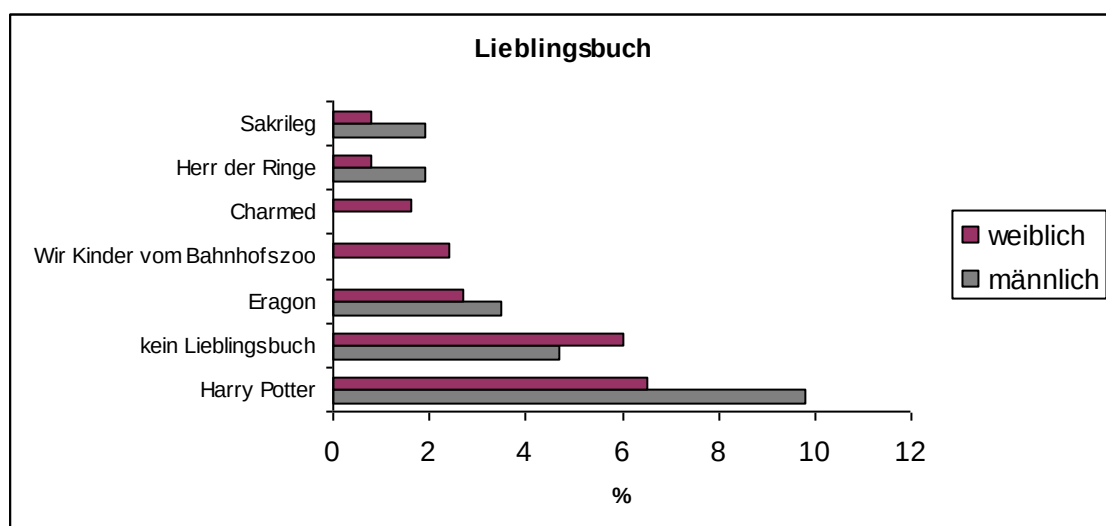
c. Die standardisierte Statistik ist 2,937.

Anhand des Chi-Quadrat Tests wird ersichtlich, dass es in der Verteilung signifikante Unterschiede gibt bezüglich der favorisierten Buchkategorien zwischen Mädchen und Buben.

Auffallend bei den Kategorien Büchern ist, dass die befragten Mädchen fast ausschließlich Bücher in denen es um Beziehungen und Liebe geht angegeben haben. Des Weiteren lesen sie auch im Gegensatz zu den Jungen Romane und Geschichten im Allgemeinen lieber. Die männlichen Schüler bevorzugen lieber Fantasygeschichten, Krimis, sowie Abenteuerbücher.

15.4.3 Lieblingsbücher

Diagramm 22: Die am häufigsten genannten Lieblingsbücher der SchülerInnen



Der Klassiker unter den Lieblingsbüchern ist Harry Potter. Sowohl bei den Buben (9,8 %) als auch bei den Mädchen (6,5 %) ist es das Buch welches am meisten genannt wird. Eragon wird ebenfalls gerne von Buben als auch von Mädchen gelesen. Nennungen insgesamt gab es bei den Schülern 249, bei den Schülerinnen 332. Viele konnten sich für kein Lieblingsbuch entscheiden bzw. gaben an keines zu haben (4,7 % der Jungen und 6 % der Mädchen).

15.4.4 Lieblingsperson aus den gewählten Büchern und deren Geschlecht

Bezüglich der Lieblingsperson aus den Lieblingsbüchern gab es eine Vielzahl an Nennungen. Unter den 206 Personen die die männlichen Schüler angaben wurde Harry Potter mit 6,9 % am häufigsten genannt. Weitere beliebte Personen bei den Jungen sind Dr. Langdon (Illuminati) und Eragon mit 2,5 %. Auch bei den Mädchen liegt Harry Potter mit 3,5 % an erster Stelle. Christiane F. (2,2 %), Saphira aus dem Buch Eragon (1,9 %) oder Waris Dirie (1,6 %) wurden von den insgesamt 262 Angaben am nächst öftesten genannt.

Um sich einen genaueren Überblick zu verschaffen, wurde eine Kategorie mit der Geschlechtszuordnung der genannten Bücherprotagonisten geschaffen. Menschliche Personen wurden in „männlich“ und „weiblich“ aufgeteilt. Eine weitere Unterteilung gab es im Bereich der Tiere. Wenn es sich um Tiere oder Comictiere mit einer eindeutigen Geschlechtszuordnung handelte, wurden diesen eigene Kategorien zugewiesen. Eine weitere Kategorie bildeten die „Tiere“ im Allgemeinen. Wenn sowohl weibliche als auch männliche Hauptpersonen in gleichen Maßen vorkamen wurden diese der Kategorie „gemischt“ zugeordnet.

Tabelle 50: Verteilung über das Geschlecht der Buchlieblingsperson bei Buben und Mädchen

Geschlecht der Lieblingsperson aus dem Buch * SEX Kreuztabelle					
			SEX		Gesamt
			männlich	weiblich	
Geschlecht der Lieblingsperson aus dem Buch	männlich	Anzahl	157	78	235
		% v on SEX	87,2%	32,4%	55,8%
	weiblich	Anzahl	13	151	164
		% v on SEX	7,2%	62,7%	39,0%
	Tiere	Anzahl	4	8	12
		% v on SEX	2,2%	3,3%	2,9%
	Comictier	Anzahl	2		2
		% v on SEX	1,1%		,5%
	männliches Tier	Anzahl	3	2	5
		% v on SEX	1,7%	,8%	1,2%
	männliches Comictier	Anzahl	1	1	2
		% v on SEX	,6%	,4%	,5%
	gemischt	Anzahl		1	1
		% v on SEX		,4%	,2%
Gesamt		Anzahl	180	241	421
		% v on SEX	100,0%	100,0%	100,0%

Tabelle 51: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung des Geschlechtes der Buchlieblingsperson

Chi-Quadrat-Tests						
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)	Exakte Signifikanz (2-seitig)	Exakte Signifikanz (1-seitig)	Punkt-Wahrscheinlichkeit
Chi-Quadrat nach Pearson	139,762 ^a	6	,000	,000		
Likelihood-Quotient	158,594	6	,000	,000		
Exakter Test nach Fisher	156,055			,000		
Zusammenhang linear-mit-linear	43,780 ^b	1	,000	,000	,000	,000
Anzahl der gültigen Fälle	419					

a. 8 Zellen (57,1%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,43.

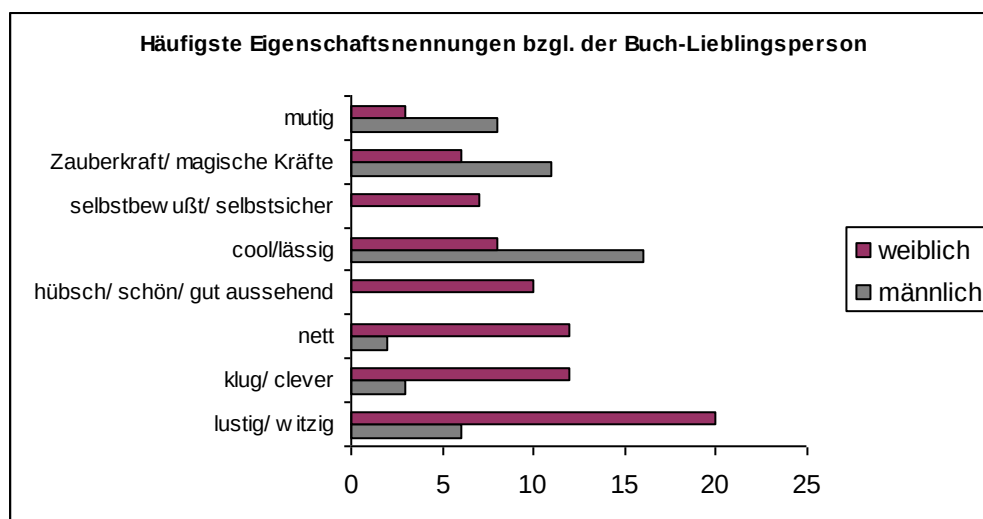
b. Die standardisierte Statistik ist 6,617.

Es zeigen sich signifikante Unterschiede bei der Geschlechterverteilung der Lieblingsperson aus dem Buch bei den Buben und Mädchen. Bei den meisten der genannten Lieblingsbücher ist die Lieblingsperson männlich (55,6%). 38,7% der Kinder haben eine Frau/Mädchen als Lieblingsperson angegeben. Bei 2,8% der Lieblingsbücher ist ein Tier die liebste dargestellte Figur.

15.4.5 Eigenschaften der Lieblingspersonen aus den Büchern

Die Schüler und Schülerinnen sollten auch noch angeben warum die Person aus dem Buch ihre Lieblingsperson ist. Hauptgründe, warum gerade die gewählte Person die Lieblingsperson ist, sind: „lustig/ witzig“, „cool/lässig“, „nett“, „starker Charakter“, „hübsch/schaut gut aus“, usw. Die am häufigsten genannten Eigenschaften kann man im Diagramm 23 ablesen.

Diagramm 23: Die am häufigsten genannten Eigenschaften der Buch-Lieblingsperson



Es gab eine Vielzahl an freien Nennungen. 164 bei den Buben und 245 bei den Mädchen. Die häufigsten Nennungen bei den Buben waren „cool/lässig“ (16 Nennungen), „Zauberkraft/ magische Kräfte“ (11 Nennungen), mutig (8 Nennungen) und 6 gaben an sie mögen die Person weil sie „lustig“ sei.

Bei den Mädchen gab es folgende am häufigsten genannten Eigenschaften: „lustig“ (20 Nennungen), „klug/ clever“ und „nett“ (mit jeweils 12 Nennungen), 10 Angaben gab es bzgl. „hübsch/ gut aussehend“. „cool/lässig“ waren 8 Personen wichtig und 7 gaben an die Person zu mögen weil sich „selbstbewusst/ selbstsicher“ sei.

Tabelle 52: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung des Eigenschaften der Lieblingsperson im Buch

Chi-Quadrat-Tests									
	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)	Monte-Carlo-Signifikanz (2-seitig)			Monte-Carlo-Signifikanz (1-seitig)		
				Signifikanz	99%-Konfidenzintervall		Signifikanz	99%-Konfidenzintervall	
					Untergrenze	Obergrenze		Untergrenze	Obergrenze
Chi-Quadrat nach Pearson	241,062 ^a	170	,000	,000 ^b	,000	,000			
Likelihood-Quotient	313,298	170	,000	,000 ^b	,000	,000			
Exakter Test nach Fisher	223,728			,000 ^b	,000	,000			
Zusammenhang linear-mit-linear	2,127 ^c	1	,145	,149 ^b	,140	,158	,076 ^b	,070	,083
Anzahl der gültigen Fälle	409								

a. 329 Zellen (96,2%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist ,40.

b. Basierend auf 10000 Stichprobentabellen mit dem Startwert 475497203.

c. Die standardisierte Statistik ist -1,458.

Mittels Chi-Quadrat Test konnte gezeigt werden dass es geschlechtliche signifikante Unterschiede in der Nennung von Eigenschaften in Bezug auf die Bücher-Lieblingsperson gibt.

Für ein übersichtlicheres Ergebnis wurden die einzelnen Eigenschaftsnennungen bzgl. der Lieblingsperson aus dem Buch in 3 Kategorien eingeteilt: „männliche Eigenschaften“, „weibliche Eigenschaften“ und „neutrale Eigenschaften“. Unter männliche Eigenschaften wurden jene zusammengefügt die in der Gesellschaft häufig als männlich stereotyp angenommen werden. Als Beispiel seien hier die Eigenschaften mutig, stark, kämpferisch oder sportlich genannt. Erzählt über ihre Gefühle, nett, offen oder romantisch z.B. wurden den stereotypisch weiblichen Eigenschaften zugeteilt. Als neutrale Eigenschaften wurden jene Aussagen zusammengefasst, die sowohl Männern als auch Frauen zugeteilt werden könnten bzw. keine direkte Aussage über eine Verteilung zuließen. Beispiele hierfür sind genießt sein Leben, vergleichbar mit eigener Person, will clean werden oder gefällt mir einfach.

Tabelle 53: Verteilung über die Eigenschaften der Buchliebblingsperson in den Geschlechtskategorien

Eigenschaft m/w/n Buch1 * SEX Kreuztabelle

			SEX		Gesamt
			männlich	weiblich	
Eigenschaft m/w/n Buch1	männliche Eigenschaft	Anzahl	86	97	183
		% v on Eigenschaft m/w/n Buch1	47,0%	53,0%	100,0%
		% v on SEX	54,8%	40,1%	45,9%
	weibliche Eigenschaft	Anzahl	10	61	71
		% v on Eigenschaft m/w/n Buch1	14,1%	85,9%	100,0%
		% v on SEX	6,4%	25,2%	17,8%
	neutrale Eigenschaft	Anzahl	61	84	145
		% v on Eigenschaft m/w/n Buch1	42,1%	57,9%	100,0%
		% v on SEX	38,9%	34,7%	36,3%
Gesamt	Anzahl	157	242	399	
	% v on Eigenschaft m/w/n Buch1	39,3%	60,7%	100,0%	
	% v on SEX	100,0%	100,0%	100,0%	

Mittels Tabelle 53 kann man herauslesen dass die männlichen Befragten zu 54,8 % männliche Eigenschaften angaben und nur zu 6,4 % weibliche. Neutrale Antworten gaben 38,9 % der männlichen Schüler. Interessant ist es dass auch die Schülerinnen mehrheitlich männliche Eigenschaften nannten (40,1 %) und nur 25,2 % weibliche Eigenschaften als Grund dafür warum die Buch-Person ihre Lieblingsperson sei. Neutrale Eigenschaften wurden zu 34,7 % genannt.

Tabelle 54: Chi-Quadrat Test zur Überprüfung der Verteilung des geschlechtstypischen Eigenschaftskategorien der Lieblingsperson im Buch

Chi-Quadrat-Tests

	Wert	df	Asymptotische Signifikanz (2-seitig)
Chi-Quadrat nach Pearson	23,921 ^a	2	,000
Likelihood-Quotient	26,783	2	,000
Zusammenhang linear-mit-linear	1,301	1	,254
Anzahl der gültigen Fälle	399		

a. 0 Zellen (,0%) haben eine erwartete Häufigkeit kleiner 5. Die minimale erwartete Häufigkeit ist 27,94.

Der Chi-Quadrat Test zeigt signifikante Unterschiede in der Verteilung der Eigenschaften.

Tabelle 55: Verteilung der geschlechtstypischen Eigenschaften der Lieblingsperson im Buch in den verschiedenen Alterskategorien

Alterskategorie	Eigenschaft	männlich	weiblich
7-9 Jahre	männlich	39,40%	14,60%
	weiblich	6,10%	36,60%
	neutral	24,20%	24,40%
10-12 Jahre	männlich	33,30%	29,70%
	weiblich	0%	17,20%
	neutral	22,70%	29,70%
13-15 Jahre	männlich	24,40%	28,40%
	weiblich	2,80%	14,20%
	neutral	17,60%	21,30%
über 15 Jahre	männlich	20%	25,60%
	weiblich	7,50%	11,50%
	neutral	17,50%	20,50%

Tabelle 55 zeigt in Bezug auf die Verteilung in den jeweiligen Alterskategorien, dass es sowohl bei den Mädchen als auch bei den Buben in allen Altersabschnitten häufiger männliche Eigenschaften beschrieben wurden. Bis auf die 7-9 jährigen Mädchen die nannten häufiger weibliche Eigenschaften (36,6 %).

16. Hypothesentestung

16.1 Univariate Ergebnisse in der Selbsteinschätzung

Mittels univariater Varianzanalysen wurden die Unterschiede in der Selbstzuschreibung maskuliner und femininer Eigenschaften in Verbindung mit der Altersgruppe und dem Geschlecht, erhoben.

Im Kapitel „Analyse der Selbsteinschätzung“ wurde bereits anhand zweier Liniendiagramme (Diagramm 8 und 9) gezeigt, dass es kaum Unterschiede in der Selbstzuschreibung zu den Eigenschaften in den verschiedenen Altersgruppen gibt. Man kann lediglich ablesen, dass vor allem bei den Mädchen die neutrale Eigenschaft mit zunehmendem Alter zunimmt. Was das Geschlecht anbelangt so konnte in dem vorangegangenen Kapitel festgestellt werden, dass Mädchen häufiger eine weibliche Eigenschaft zugeordnet wird (bei 24,2 % der Mädchen) und Buben häufiger die männliche

Eigenschaft (38,2 %). Die neutrale Eigenschaft war bei beiden Geschlechtern dominierend. Nun soll mittels univariater Varianzanalyse getestet werden ob es signifikante Unterschiede in den einzelnen Selbstzuschreibungen gibt.

H1: Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

H2: Das Alter hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

Anhand von Tabelle 56 kann man das Ergebnis der Varianzanalyse bzgl. des Einflusses des Geschlechts und des Alters sehen.

Tabelle 56: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	43,140 ^a	7	6,163	36,162	,000
Intercept	2637,968	1	2637,968	15478,804	,000
SEX	27,701	1	27,701	162,539	,000
AGEKAT	1,840	3	,613	3,598	,013
SEX * AGEKAT	,633	3	,211	1,237	,295
Fehler	114,696	673	,170		
Gesamt	3908,981	681			
Korrigierte Gesamtvariation	157,836	680			

a. R-Quadrat = ,273 (korrigiertes R-Quadrat = ,266)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: MASKU

F	df1	df2	Signifikanz
,792	7	673	,594

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+SEX+AGEKAT+SEX * AGEKAT

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

SEX	Alterskategorie	Mittelwert	Standardabweichung	N
männlich	7-9	2,2167	,5408	33
	10-12	2,1702	,4365	66
	13-15	2,0395	,3988	176
	über 15	2,0247	,4492	40
	Gesamt	2,0836	,4335	315
weiblich	7-9	2,5970	,4077	41
	10-12	2,6255	,4337	64
	13-15	2,5249	,3907	183
	über 15	2,6334	,3774	78
	Gesamt	2,5737	,3992	366
Gesamt	7-9	2,4274	,5055	74
	10-12	2,3944	,4900	130
	13-15	2,2869	,4631	359
	über 15	2,4270	,4947	118
	Gesamt	2,3470	,4818	681

Die Varianzanalyse zeigt, dass das Geschlecht einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften hat. Buben schätzen sich demnach maskuliner als die Mädchen ein. Ersichtlich wird dies anhand der deskriptiven Statistik aus Tabelle 56. Niedrige Mittelwerte stehen hier für eine hohe Maskulinität. Ein signifikantes Ergebnis gibt es auch bezüglich der Alterskategorien. Mit zunehmendem Alter werden die Einschätzungen der Buben immer maskuliner. Somit können beide Hypothesen, H1 und H2 beibehalten werden.

H3: Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

H4: Das Alter hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Wie schon in der vorherigen Hypothese spielt auch hier das Geschlecht eine signifikante Rolle, nicht aber die Alterskategorie. Anhand der Deskriptiven Statistik in Tabelle 57 ist auch hier ersichtlich, dass sich die Mädchen femininer einschätzen als die Buben. Das Alter hat keinen spezifischen Einfluss auf die Einschätzung. Somit kann H3 beibehalten, H4 jedoch verworfen werden.

Tabelle 57: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	78,284 ^a	7	11,183	51,950	,000
Intercept	2711,180	1	2711,180	12593,994	,000
SEX	57,391	1	57,391	266,591	,000
AGEKAT	1,020	3	,340	1,579	,193
SEX * AGEKAT	,345	3	,115	,535	,659
Fehler	144,880	673	,215		
Gesamt	4088,087	681			
Korrigierte Gesamtvariation	223,165	680			

a. R-Quadrat = ,351 (korrigiertes R-Quadrat = ,344)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen^a

Abhängige Variable: FEMN

F	df1	df2	Signifikanz
1,573	7	673	,140

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+SEX+AGEKAT+SEX * AGEKAT

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMN

SEX	Alterskategorie	Mittelwert	Standardabweichung	N
männlich	7-9	2,6919	,6067	33
	10-12	2,7413	,4966	66
	13-15	2,7548	,4656	176
	über 15	2,7464	,4567	40
	Gesamt	2,7444	,4854	315
weiblich	7-9	1,9419	,4685	41
	10-12	2,0018	,4708	64
	13-15	2,1097	,4349	183
	über 15	2,1035	,4240	78
	Gesamt	2,0707	,4452	366
Gesamt	7-9	2,2764	,6500	74
	10-12	2,3773	,6085	130
	13-15	2,4260	,5535	359
	über 15	2,3214	,5303	118
	Gesamt	2,3823	,5729	681

16.2 Hypothesen zum Thema Fernsehen

16.2.1 Univariate und parameterfreie Ergebnisse zum Fernsehkonsum

H5: Das Alter hat einen Einfluss auf den Fernsehkonsum

Für diese Hypothesentestung ist keine Homogenität gegeben und ein Kruskal-Wallis-Test wird durchgeführt. Wie aus Tabelle 58 hervorgeht nimmt der Fernsehkonsum mit steigendem Alter zu. Somit kann die H5 angenommen werden. Mit zunehmendem Alter schauen die Kinder häufiger Fern.

Tabelle 58: Kruskal-Wallis-Test

Ränge			
	Fernsehen pro Woche	N	Mittlerer Rang
Alterskategorie	1-2 mal	55	272,63
	3-4 mal	71	295,85
	5-6 mal	79	316,67
	täglich	464	351,50
	Gesamt	669	

Statistik für Test^{a,b,c}

	Alterskategorie
Chi-Quadrat	15,128
df	3
Asymptotische Signifikanz	,002

- a. Kruskal-Wallis-Test
- b. Gruppenvariable: Fernsehen pro Woche
- c. Einige oder alle Signifikanzen können nicht berechnet werden, da die Zeitgrenze überschritten wurde.

Die nächste Hypothese beschäftigt sich mit der Frage ob das Geschlecht einen signifikanten Einfluss auf den Fernsehkonsum hat.

H6: Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf den Fernsehkonsum

Tabelle 59: Überprüfung der Häufigkeitsverteilung des wöchentlichen Fernsehkonsums und des Geschlechts

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: sex

Fernsehen pro Woche	Mittelwert	Standardabweichung	N
0 mal	1,44	,527	9
1-2 mal	1,56	,501	55
3-4 mal	1,55	,501	71
5-6 mal	1,49	,503	79
täglich	1,54	,499	468
Gesamt	1,54	,499	682

Statistik für Test

	Fernsehen pro Woche	sex
Chi-Quadrat ^{a,b}	1029,232	3,797
df	4	1
Asymptotische Signifikanz	,000	,051
Exakte Signifikanz	,000	,056
Punkt-Wahrscheinlichkeit	,000	,009

- a. Bei 0 Zellen (,0%) werden weniger als 5 Häufigkeiten erwartet. Die kleinste erwartete Zellenhäufigkeit ist 136,4.
- b. Bei 0 Zellen (,0%) werden weniger als 5 Häufigkeiten erwartet. Die kleinste erwartete Zellenhäufigkeit ist 342,5.

Hier zeigt der Chi-Quadrat Test, dass es keinen signifikanten Unterschied zwischen den beiden Geschlechtern bzgl. des Fernsehkonsums gibt. Bereits Tabelle 22 hat gezeigt, dass Buben und Mädchen im gleichen Maße häufig fernsehen. H6 kann somit verworfen werden.

Ob die Häufigkeit des Fernsehkonsums sich auf die Einstellung von Geschlechtsstereotypen auswirken kann soll mit folgenden Hypothesen abgeklärt werden.

H7: Die Häufigkeit des Fernsehkonsums hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

H8: Die Häufigkeit des Fernsehkonsums hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Tabelle 60: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	2,350 ^a	4	,587	2,542	,039
Intercept	907,829	1	907,829	3927,861	,000
TV_WOCHE	2,350	4	,587	2,542	,039
Fehler	156,472	677	,231		
Gesamt	3907,918	682			
Korrigierte Gesamtvariation	158,822	681			

a. R-Quadrat = ,015 (korrigiertes R-Quadrat = ,009)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen^a

Abhängige Variable: MASKU

F	df1	df2	Signifikanz
,659	4	677	,621

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+TV_WOCHE

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Fernsehen pro Woche	Mittelwert	Standardabweichung	N
0 mal	2,4691	,3504	9
1-2 mal	2,5318	,4656	55
3-4 mal	2,3069	,4460	71
5-6 mal	2,3502	,4770	79
täglich	2,3250	,4900	468
Gesamt	2,3446	,4829	682

Die Tabelle 60 zeigt ein signifikantes Ergebnis bzgl. Fernsehkonsum und maskuliner Selbstzuschreibung. Somit schätzen sich jene Personen, die häufiger fernsehen auch häufiger oft maskulin ein. H7 kann beibehalten werden.

Tabelle 61: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMIN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	3,301 ^a	4	,825	2,547	,038
Intercept	866,912	1	866,912	2675,244	,000
TV_WOCHE	3,301	4	,825	2,547	,038
Fehler	219,382	677	,324		
Gesamt	4103,581	682			
Korrigierte Gesamtvariation	222,683	681			

a. R-Quadrat = ,015 (korrigiertes R-Quadrat = ,009)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMIN

F	df 1	df 2	Signifikanz
1,003	4	677	,405

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+TV_WOCHE

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMIN

Fernsehen pro Woche	Mittelwert	Standardabweichung	N
0 mal	2,3492	,8310	9
1-2 mal	2,2496	,5749	55
3-4 mal	2,2394	,5221	71
5-6 mal	2,4599	,6000	79
täglich	2,4117	,5646	468
Gesamt	2,3855	,5718	682

Auch hier gibt es wieder ein signifikantes Ergebnis. Allerdings hat hier weniger häufiger Fernsehkonsum einen Einfluss auf die Selbstzuschreibung geschlechtsstereotyper Eigenschaften. Seltener Fernsehkonsum führt zu höheren Ergebnissen in der Selbsteinschätzung femininerer Eigenschaften. H8 kann somit ebenfalls beibehalten werden.

16.2.2 Univariate und parameterfreie Ergebnisse der Lieblingssendung und deren Einfluss auf die Selbstzuschreibung

Des weiteren war es interessant zu erfahren, ob die Lieblingssendung bzw. die Lieblingsfigur aus dem Fernsehen einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner und femininer Eigenschaften hat.

H9: Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf die Lieblingssendung im TV

Tabelle 62: Überprüfung der Verteilung der Lieblingssendung im TV in Bezug auf das Geschlecht der SchülerInnen

Ränge		
Geschlecht der		N
sex	männliche Hauptrolle	384
	weibliche Hauptrolle	152
	Tiere	3
	gemischt	104
	Gesamt	643

Statistik für Test ^{a,b}	
	sex
Chi-Quadrat	174,250
df	3
Asymptotische Signifikanz	,000
Exakte Signifikanz	,000
Punkt-Wahrscheinlichkeit	,000

a. Kruskal-Wallis-Test

b. Gruppvariable: Geschlecht der Hauptrolle aus Lieblingsserie1

Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf die Wahl der Lieblingssendung. Demnach wählen Buben häufiger Sendungen mit männlichen Hauptrollen und Mädchen vermehrt weibliche Hauptrollen. H9 kann somit angenommen werden.

H10: Das Alter hat einen signifikanten Einfluss auf die Lieblingssendung im TV

Tabelle 63: Überprüfung der Verteilung der Lieblingssendung im TV in Bezug auf das Alter der SchülerInnen

Ränge			
Geschlecht der		N	Mittlerer Rang
Alterskategorie	männliche Hauptrolle	382	295,58
	weibliche Hauptrolle	151	342,58
	Tiere	3	251,83
	gemischt	104	381,96
	Gesamt	640	

Statistik für Test^{a,b}

	Alterskategorie
Chi-Quadrat	24,806
df	3
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Kruskal-Wallis-Test

b. Gruppenvariable: Geschlecht der Hauptrolle aus Lieblingsserie1

Auch hier gibt es einen signifikanten Einfluss. Kapitel 15.2.2 hat bereits die verschiedenen Interessen der Kinder und Jugendlichen für Fernsehserien in den verschiedenen Alterskategorien angezeigt. Vor allem bei den Mädchen nimmt das Interesse für Serien mit weiblichen Hauptrollen mit zunehmendem Alter zu. H9 kann somit angenommen werden.

H11: Die Lieblingssendung im TV hat einen signifikanten Einfluss auf die männliche Selbstzuschreibung.

Tabelle 64: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	15,051 ^a	3	5,017	23,532	,000
Intercept	317,006	1	317,006	1486,941	,000
TVS_SEX1	15,051	3	5,017	23,532	,000
Fehler	136,018	638	,213		
Gesamt	3671,837	642			
Korrigierte Gesamtvariation	151,068	641			

a. R-Quadrat = ,100 (korrigiertes R-Quadrat = ,095)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen^a

Abhängige Variable: MASKU

F	df 1	df 2	Signifikanz
,334	3	638	,801

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+TVS_SEX1

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Geschlecht der Hauptrolle aus	Mittelwert	Standardabweichung	N
männliche Hauptrolle	2,2252	,4689	384
weibliche Hauptrolle	2,5127	,4470	152
Tiere	3,3333	,2940	3
gemischt	2,4956	,4587	103
Gesamt	2,3418	,4855	642

Tabelle 64 zeigt dass es einen signifikanten Einfluss gibt. Diejenigen die eine Sendung mit einer männlichen Hauptfigur bevorzugen, beschreiben sich auch häufiger mit maskulinen Eigenschaften. H11 wird beibehalten.

H12: Die Lieblingssendung im TV hat einen signifikanten Einfluss auf die weibliche Selbstzuschreibung.

Da für diese Hypothesentestung keine Homogenität gegeben ist, wird ein Kruskal-Wallis-Test durchgeführt.

Tabelle 65: Kruskal-Wallis-Test

Ränge		
Geschlecht der	N	Mittlerer Rang
FEMIN männliche Hauptrolle	384	375,14
weibliche Hauptrolle	152	227,11
Tiere	3	164,17
gemischt	104	269,03
Gesamt	643	

Statistik für Test ^{a,b}	
	FEMIN
Chi-Quadrat	83,418
df	3
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Kruskal-Wallis-Test

b. Gruppvariable: Geschlecht der Hauptrolle aus Lieblingsserie1

Der Test zeigt, dass es signifikante Unterschiede gibt und dass diejenigen die eine höhere feminine Selbstzuschreibung haben, auch öfters eine weibliche Hauptfigur in der Lieblingssendung haben. Die H12 kann somit ebenfalls bestätigt werden.

16.2.3 Univariate und parameterfreie Ergebnisse zur Lieblingsfigur und deren Einfluss auf die Selbstzuschreibung

H13: Die Lieblingsfigur aus dem Fernsehen hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

Tabelle 66: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	11,319 ^a	3	3,773	16,906	,000
Konstanter Term	138,512	1	138,512	620,624	,000
TV_P1SEX	11,319	3	3,773	16,906	,000
Fehler	125,652	563	,223		
Gesamt	3194,984	567			
Korrigierte Gesamtvariation	136,971	566			

a. R-Quadrat = ,083 (korrigiertes R-Quadrat = ,078)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen^a

Abhängige Variable: MASKU

F	df 1	df 2	Signifikanz
,551	3	563	,648

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Konstanter Term+TV_P1SEX

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Geschlecht der Lieblingsperson1	Mittelwert	Standardabweichung	N
männliche Hauptrolle	2,2207	,48454	372
weibliche Hauptrolle	2,5206	,44199	187
Tiere	2,5556	,47140	2
gemischt	2,3704	,63115	6
Gesamt	2,3224	,49193	567

Tabelle 66 zeigt ein signifikantes Ergebnis. Das bedeutet, dass jene die eine männliche Lieblingsperson angegeben haben, sich auch erhöht maskulin beschreiben. H13 wird angenommen.

H14: Die Lieblingsfigur aus dem Fernsehen hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Tabelle 67: Kruskal-Wallis-Test

Ränge		
Geschlecht der	N	Mittlerer Rang
FEMIN männliche Hauptrolle	372	330,81
weibliche Hauptrolle	187	191,66
Tiere	2	294,50
gemischt	5	193,60
Gesamt	566	

Statistik für Test ^{a,b}	
	FEMIN
Chi-Quadrat	92,072
df	3
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Kruskal-Wallis-Test

b. Gruppenvariable: Geschlecht der Lieblingsperson1

Wie aus Tabelle 67 ersichtlich wird gibt es einen signifikanten Einfluss. Somit beschreiben sich jene SchülerInnen, die eine weibliche Lieblingsperson aus dem Fernsehen haben häufiger feminin. Die H14 wird ebenso beibehalten.

16.2.4 Univariate und parameterfreie Ergebnisse zur Auswahl geschlechtstypischer und geschlechtsatypischen Geschichten

H15: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen maskuliner Selbstzuschreibung und der Auswahl typisch femininer Geschichte.

Tabelle 68: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	11,404 ^a	1	11,404	52,488	,000
Intercept	3533,495	1	3533,495	16263,138	,000
TYP_FEM	11,404	1	11,404	52,488	,000
Fehler	147,961	681	,217		
Gesamt	3917,423	683			
Korrigierte Gesamtvariation	159,365	682			

a. R-Quadrat = ,072 (korrigiertes R-Quadrat = ,070)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen^a

Abhängige Variable: MASKU

F	df 1	df 2	Signifikanz
2,796	1	681	,095

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+TYP_FEM

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Geschichte typ. feminin	Mittelwert	Standardabweichung	N
Antwort nicht gewählt	2,2512	,4788	445
Antwort gewählt	2,5224	,4415	238
Gesamt	2,3457	,4834	683

H15 kann aufgrund der Ergebnisse in Tabelle 68 angenommen werden. Personen mit maskuliner Selbsteinschätzung haben öfters die typisch feminine Geschichte nicht gewählt.

H16: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen femininer Selbstzuschreibung und der Auswahl typisch femininer Geschichte.

Tabelle 69: Kruskal-Wallis-Test

Ränge			
	Geschichte typ. feminin	N	Mittlerer Rang
FEMIN	Antwort nicht gewählt	445	388,52
	Antwort gewählt	238	255,02
	Gesamt	683	

Statistik für Test^{a,b}

	FEMIN
Chi-Quadrat	71,323
df	1
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Kruskal-Wallis-Test

b. Gruppenvariable: Geschichte typ. feminin

Auch hier zeigt sich ein signifikantes Ergebnis. Jene Personen die die typisch feminine Geschichte gewählt haben, haben sich auch öfters mit femininen Eigenschaften beschrieben. H16 kann somit beibehalten werden.

H17: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen maskuliner Selbstzuschreibung und der Auswahl atypisch femininer Geschichte.

Tabelle 70: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	,213 ^a	1	,213	,912	,340
Intercept	3586,589	1	3586,589	15346,773	,000
ATYP_FEM	,213	1	,213	,912	,340
Fehler	159,152	681	,234		
Gesamt	3917,423	683			
Korrigierte Gesamtvariation	159,365	682			

a. R-Quadrat = ,001 (korrigiertes R-Quadrat = ,000)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: MASKU

F	df1	df2	Signifikanz
,074	1	681	,786

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+ATYP_FEM

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Geschichte atyp. fem.	Mittelwert	Standardabweichung	N
Antwort nicht gewählt	2,3316	,47910	417
Antwort gewählt	2,3678	,49015	266
Gesamt	2,3457	,48340	683

Es gibt kein signifikantes Ergebnis bezüglich maskuliner Selbsteinschätzung und der Wahl atypisch femininer Geschichte. Jene Personen, die sich als maskulin beschreiben haben die atypisch feminine Geschichte weder häufiger noch seltener gewählt. H17 kann verworfen werden.

H18: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen femininer Selbstzuschreibung und der Auswahl atypisch femininer Geschichte.

Tabelle 71: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	6,023 ^a	1	6,023	18,968	,000
Intercept	3624,600	1	3624,600	11414,140	,000
ATYP_FEM	6,023	1	6,023	18,968	,000
Fehler	216,254	681	,318		
Gesamt	4102,145	683			
Korrigierte Gesamtvariation	222,277	682			

a. R-Quadrat = ,027 (korrigiertes R-Quadrat = ,026)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMIN

F	df1	df2	Signifikanz
,080	1	681	,777

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+ATYP_FEM

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMIN

Geschichte atyp. fem.	Mittelwert	Standardabweichung	N
Antwort nicht gewählt	2,4584	,56597	417
Antwort gewählt	2,2658	,55965	266
Gesamt	2,3834	,57089	683

Tabelle 71 zeigt ein signifikantes Ergebnis. H18 kann beibehalten werden. Personen mit höherer femininer Selbstzuschreibung wählten auch öfter die atypisch feminine Geschichte.

H19: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen maskuliner Selbstzuschreibung und der Auswahl typisch maskuliner Geschichte.

Tabelle 72: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	16,942 ^a	1	16,942	81,011	,000
Intercept	3329,993	1	3329,993	15922,507	,000
TYP_MAS	16,942	1	16,942	81,011	,000
Fehler	142,423	681	,209		
Gesamt	3917,423	683			
Korrigierte Gesamtvariation	159,365	682			

a. R-Quadrat = ,106 (korrigiertes R-Quadrat = ,105)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen^a

Abhängige Variable: MASKU

F	df 1	df 2	Signifikanz
,004	1	681	,953

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+TYP_MAS

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Geschichte typ. maskulin	Mittelwert	Standardabweichung	N
Antwort nicht gewählt	2,4639	,45515	437
Antwort gewählt	2,1358	,46114	246
Gesamt	2,3457	,48340	683

H19 wird durch das signifikante Ergebnis in Tabelle 72 beibehalten. Jene Schüler, welche sich in der Selbstbeschreibung vorwiegend mit maskulinen Eigenschaften beschrieben haben, wählten auch häufiger die typisch maskuline Geschichte.

H20: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen femininer Selbstzuschreibung und der Auswahl typisch maskuliner Geschichte.

Tabelle 73: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMIN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	22,046 ^a	1	22,046	74,978	,000
Intercept	3735,220	1	3735,220	12703,700	,000
TYP_MAS	22,046	1	22,046	74,978	,000
Fehler	200,232	681	,294		
Gesamt	4102,145	683			
Korrigierte Gesamtvariation	222,277	682			

a. R-Quadrat = ,099 (korrigiertes R-Quadrat = ,098)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMIN

F	df1	df2	Signifikanz
1,828	1	681	,177

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+TYP_MAS

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMIN

Geschichte typ. maskulin	Mittelwert	Standardabweichung	N
Antwort nicht gewählt	2,2486	,5300	437
Antwort gewählt	2,6229	,5633	246
Gesamt	2,3834	,5709	683

Wie auch schon bei den Hypothesen zuvor, wird auch hier ein signifikantes Ergebnis sichtbar. Die typisch maskuline Geschichte wurde von Kinder und Jugendlichen mit einer erhöhten femininen Selbstzuschreibung weniger oft gewählt. H20 wird beibehalten.

H21: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen maskuliner Selbstzuschreibung und der Auswahl atypisch maskuliner Geschichte.

Tabelle 74: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	1,623 ^a	1	1,623	7,007	,008
Intercept	3003,130	1	3003,130	12965,049	,000
ATYP_MAS	1,623	1	1,623	7,007	,008
Fehler	157,742	681	,232		
Gesamt	3917,423	683			
Korrigierte Gesamtvariation	159,365	682			

a. R-Quadrat = ,010 (korrigiertes R-Quadrat = ,009)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: MASKU

F	df 1	df 2	Signifikanz
,004	1	681	,948

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+ATYP_MAS

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Geschichte atyp. mas.	Mittelwert	Standardabweichung	N
Antwort nicht gewählt	2,3163	,48334	501
Antwort gewählt	2,4266	,47557	182
Gesamt	2,3457	,48340	683

Auch H21 kann beibehalten werden. Ein signifikantes Ergebnis bestätigt dies. Schüler und Schülerinnen, welche sich selbst stärker als maskulin einschätzen, haben die atypisch maskuline Geschichte weniger oft gewählt, als jene die sich feminin einschätzen.

H22: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen femininer Selbstzuschreibung und der Auswahl atypisch maskuliner Geschichte.

Tabelle 75: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	1,589 ^a	1	1,589	4,904	,027
Intercept	2968,994	1	2968,994	9161,728	,000
ATYP_MAS	1,589	1	1,589	4,904	,027
Fehler	220,688	681	,324		
Gesamt	4102,145	683			
Korrigierte Gesamtvariation	222,277	682			

a. R-Quadrat = ,007 (korrigiertes R-Quadrat = ,006)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMIN

F	df1	df2	Signifikanz
,354	1	681	,552

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+ATYP_MAS

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMIN

Geschichte atyp. mas.	Mittelwert	Standardabweichung	N
Antwort nicht gewählt	2,4125	,56454	501
Antwort gewählt	2,3034	,58211	182
Gesamt	2,3834	,57089	683

Auch die letzte Hypothese in dieser Kategorie zeigt ein signifikantes Ergebnis. Jene Kinder und Jugendlichen die sich für die atypisch maskuline Geschichte entschieden haben, beschrieben sich auch häufiger oft als feminin. H22 wird somit beibehalten.

16.3 Hypothesen zum Thema PC

16.3.1 Univariate Ergebnisse zur Spielhäufigkeit und Selbsteinschätzung

H23: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen der Häufigkeit des Spielens mit dem Computer und der Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

H24: Es gibt einen signifikanten Unterschied zwischen der Häufigkeit des Spielens mit dem Computer und der Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Tabelle 76: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	11,007 ^a	4	2,752	12,609	,000
Intercept	3210,871	1	3210,871	14711,805	,000
PC_WOCHE	11,007	4	2,752	12,609	,000
Fehler	148,411	680	,218		
Gesamt	3929,017	685			
Korrigierte Gesamtvariation	159,418	684			

a. R-Quadrat = ,069 (korrigiertes R-Quadrat = ,064)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: MASKU

F	df 1	df 2	Signifikanz
2,370	4	680	,051

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+PC_WOCHE

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

wie oft in der Woche Pc-Spiel?	Mittelwert	Standardabweichung	N
0 mal	2,4683	,4724	118
1-2 mal	2,4763	,4624	207
3-4 mal	2,2890	,4799	143
5-6 mal	2,1551	,3727	67
täglich	2,2089	,4942	150
Gesamt	2,3459	,4828	685

Anhand von Tabelle 76 sieht man dass jene Personen, die am häufigsten in der Woche spielen, sich auch maskuliner beschreiben. H23 kann beibehalten werden.

Tabelle 77: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMIN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	19,350 ^a	4	4,838	16,090	,000
Intercept	3440,759	1	3440,759	11443,826	,000
PC_WOCHE	19,350	4	4,838	16,090	,000
Fehler	204,452	680	,301		
Gesamt	4114,214	685			
Korrigierte Gesamtvariation	223,803	684			

a. R-Quadrat = ,086 (korrigiertes R-Quadrat = ,081)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMIN

F	df 1	df 2	Signifikanz
1,946	4	680	,101

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+PC_WOCHE

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMIN

wie oft in der Woche Pc-Spiel?	Mittelwert	Standardabweichung	N
0 mal	2,1425	,5291	118
1-2 mal	2,2514	,5131	207
3-4 mal	2,5043	,5803	143
5-6 mal	2,5377	,5683	67
täglich	2,5698	,5696	150
Gesamt	2,3832	,5720	685

H24 wird ebenso beibehalten. Anhand der deskriptiven Statistik in Tabelle 77 sieht man dass diejenigen die sehr selten mit dem PC spielen sich häufiger mit femininen Eigenschaften beschreiben.

16.3.2 Univariate und parameterfreie Ergebnisse Arten von PC-Spielen und Selbsteinschätzung

H25: Die Art von PC-Spielen hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

Tabelle 78: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	18,377 ^a	27	,681	3,072	,000
Intercept	471,870	1	471,870	2130,015	,000
PC_PLAY1	18,377	27	,681	3,072	,000
Fehler	125,388	566	,222		
Gesamt	3340,245	594			
Korrigierte Gesamtvariation	143,766	593			

a. R-Quadrat = ,128 (korrigiertes R-Quadrat = ,086)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: MASKU

F	df1	df2	Signifikanz
1,003	27	566	,463

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+PC_PLAY1

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Welche Art von Pc-Spielen am liebsten	Mittelwert	Standardabweichung	N
Actionspiele	2,3248	,46883	106
Rennsport (Autorennen, Motorrennen)	2,2782	,49529	28
Alles mögliche	2,4685	,57418	15
Barbie	1,6250	.	1
Comicspiele (TV)	2,5333	,42601	5
einfache, lustige Spiele	2,8889	,19245	3
Hit/Jump & Runspiele	2,5309	,35039	9
Kampfspiele	2,5397	,38183	7
Kriegsspiele	1,9792	,62664	4
Online Games	2,0698	,54405	5
Phantasiespiele (z.B. Drachen und Einhörner)	2,4444	,58794	3
Prinzessinnenspiele	2,8889	.	1
Ratespiele	2,5556	.	1
Rollenspiele	2,1765	,37692	17
Shooter games/ Ego Shooter	1,9028	,39224	24
Singspiel	2,3003	,39381	8
Strategiespiel	2,3724	,50659	118
Sportspiele	2,2060	,48912	148
Tierspiele	2,4167	,11785	2
Wissensspiele, Quiz	2,4815	,39021	3
Zeichentrickspiele	3,3333	.	1
Abenteuer/ Adventure	2,7306	,60057	5
Simulationsspiele	2,5752	,37788	65
Chat	2,2103	,72454	4
Fußballspiele	2,0602	,26435	6
Logik/ Denkspiele	2,4444	,47140	2
Eye Toy	2,5556	.	1
Horror	1,6667	,47140	2
Gesamt	2,3198	,49238	594

Es gibt einen signifikanten Einfluss der Art von PC-Spielen auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften. Besonders niedrige Mittelwert und somit eine hohe maskuline Selbstzuschreibung hatten Spiele wie Kriegsspiele oder Shooter games aufzuweisen. H25 wird damit beibehalten.

H26: Die Art von PC-Spielen hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Tabelle 79: Kruskal-Wallis-Test

Ränge			
	Welche Art von	N	Mittlerer Rang
FEMIN	Actionspiele	106	318,76
	Rennsport (Autorennen, Motorrennen)	28	335,23
	Alles mögliche	15	242,00
	Barbie	1	275,50
	Comicspiele (TV)	5	107,00
	einfache, lustige Spiele	3	90,33
	Hit/Jump & Runspiele	9	214,44
	Kampf spiele	7	267,43
	Kriegsspiele	4	389,75
	Online Games	5	409,70
	Phantasiespiele (z.B. Drachen und Einhörner)	3	236,00
	Prinzessinenspiele	1	40,50
	Ratespiele	1	405,50
	Rollenspiele	17	363,91
	Shooter games/ Ego Shooter	24	424,35
	Singspiel	8	259,75
	Strategiespiel	118	265,71
	Sportspiele	148	330,38
	Tierspiele	2	23,00
	Wissensspiele, Quiz	3	159,00
	Zeichentrickspiele	1	306,00
	Abenteuer/ Adventure	5	330,80
	Simulationsspiele	65	210,43
	Chat	4	324,25
	Fußballspiele	6	466,08
	Logik/ Denkspiele	2	157,00
	Eye Toy	1	248,00
	Horror	2	375,00
	Gesamt	594	

Statistik für Test^{a,b}

	FEMIN
Chi-Quadrat	81,330
df	27
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Kruskal-Wallis-Test

b. Gruppenvariable: Welche Art von Pc-Spielen am liebsten 1?

Es gibt einen signifikanten Einfluss und somit kann die H26 als bestätigt angesehen werden. Anhand des Mittelwertes wird ersichtlich, dass besonders Comicspiele, lustige Spiele, Tier- sowie Spiele mit Prinzessinnen eine höhere feminine Selbsteinschätzung zur Folge haben.

16.3.3 Univariate und parameterfreie Ergebnisse zum Lieblingscomputerspiel

H27: Das Lieblingscomputerspiel hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

Tabelle 80: Univariate Varianzanalyse

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

PC Kategorien Warum1	Mittelwert	Standardabweichung	N
männlich	2,2078	,5284	112
weiblich	2,6786	,4555	29
neutral	2,3406	,4663	198
Gesamt	2,3257	,5010	339

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen^a

Abhängige Variable: MASKU

F	df 1	df 2	Signifikanz
,596	2	336	,552

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+PC_WHYK1

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	5,212 ^a	2	2,606	10,996	,000
Intercept	1077,768	1	1077,768	4547,521	,000
PC_WHYK1	5,212	2	2,606	10,996	,000
Fehler	79,632	336	,237		
Gesamt	1918,383	339			
Korrigierte Gesamtvariation	84,845	338			

a. R-Quadrat = ,061 (korrigiertes R-Quadrat = ,056)

Es gibt einen signifikanten Einfluss auf die männliche Selbstzuschreibung. Der niedrige Mittelwert des männlichen PC-Spieles steht für eine hohe Maskulinität. Personen deren Lieblingscomputerspiel maskulin ausgeprägt war, haben sich auch selbst maskuliner beschrieben. H27 kann somit als bestätigt angesehen werden.

H28: Das Lieblingscomputerspiel hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Tabelle 81: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	7,790 ^a	2	3,895	11,589	,000
Intercept	1041,033	1	1041,033	3097,584	,000
PC_WHYK1	7,790	2	3,895	11,589	,000
Fehler	112,923	336	,336		
Gesamt	2121,855	339			
Korrigierte Gesamtvariation	120,712	338			

a. R-Quadrat = ,065 (korrigiertes R-Quadrat = ,059)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMIN

F	df 1	df 2	Signifikanz
,753	2	336	,472

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+PC_WHYK1

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMIN

PC Kategorien Warum1	Mittelwert	Standardabweichung	N
männlich	2,6216	,5855	112
weiblich	2,1140	,4940	29
neutral	2,3672	,5877	198
Gesamt	2,4296	,5976	339

Auch hier gibt es wieder ein signifikantes Ergebnis. So kann auch die H28 angenommen werden. Diejenigen deren Lieblingscomputerspiel mit weiblichen Hauptfiguren oder weiblichen Themen ausgezeichnet waren, hatten sich auch im Selbstbeschreibungstest mit mehr weiblichen Eigenschaften beschrieben.

H29: Die Person oder Handlung des PC-Lieblingsspiels hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

Tabelle 82: Kruskal-Wallis-Test

Ränge

Geschlecht PC-Spiel 1	N	Mittlerer Rang
MASKU männlich	97	194,20
weiblich	29	323,93
Tier	15	341,53
männliche Aktivität/Gegenstand	86	197,06
weibliche Aktivität/Gegenstand	49	316,88
neutrale Aktivität/Gegenstand	158	224,17
neutrale/beide Geschlechter	29	212,74
Gesamt	463	

Statistik für Test^{a,b}

	MASKU
Chi-Quadrat	58,461
df	6
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Kruskal-Wallis-Test

b. Gruppenvariable: Geschlecht PC-Spiel 1

Tabelle 82 bestätigt die H29. Es gibt einen signifikanten Einfluss. Schüler und Schülerinnen deren Lieblings-Computerspiel eine männliche Person als Hauptfigur hat bzw. typisch männliche Handlungsweisen beschreiben sich selbst mit mehr männlichen Eigenschaften.

H30: Die Person oder Handlung des PC-Lieblingsspieles hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Tabelle 83: Kruskal-Wallis-Test

Ränge

	Geschlecht PC-Spiel 1	N	Mittlerer Rang
FEMIN	männlich	97	269,82
	weiblich	29	148,45
	Tier	15	116,50
	männliche		
	Aktivität/Gegenstand	86	264,90
	weibliche		
	Aktivität/Gegenstand	49	161,27
	neutrale		
	Aktivität/Gegenstand	158	235,90
	neutrale/beide		
	Geschlechter	29	249,53
	Gesamt	463	

Statistik für Test^{a,b}

	FEMIN
Chi-Quadrat	49,980
df	6
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Kruskal-Wallis-Test

b. Gruppenvariable: Geschlecht PC-Spiel 1

Auch diese Hypothese kann wieder bestätigt werden. Aufgrund der Mittelwerte ist ersichtlich, dass jene SchülerInnen deren Lieblingscomputerspiel eine weibliche Person als Hauptfigur beinhaltet bzw. typisch feminine Spielinhalte hat vermehrt zu femininen Selbstzuschreibungen neigen.

16.3.4 Univariate Ergebnisse zur Lieblingsperson oder –handlung des ausgewählten Spieles

H31: Das Geschlecht der bevorzugten PC-Spielfigur oder Handlung hat einen signifikanten Einfluss auf die Einschätzung maskuliner Eigenschaften.

Tabelle 84: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	5,212 ^a	2	2,606	10,996	,000
Konstanter Term	1077,768	1	1077,768	4547,521	,000
PC_WHYK1	5,212	2	2,606	10,996	,000
Fehler	79,632	336	,237		
Gesamt	1918,383	339			
Korrigierte Gesamtvariation	84,845	338			

a. R-Quadrat = ,061 (korrigiertes R-Quadrat = ,056)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: MASKU

F	df 1	df 2	Signifikanz
,596	2	336	,552

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+PC_WHYK1

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

PC Kategorien Warum1	Mittelwert	Standardabweichung	N
männlich	2,2078	,5284	112
weiblich	2,6786	,4555	29
neutral	2,3406	,4663	198
Gesamt	2,3257	,5010	339

Die Ergebnisse fallen hier signifikant aus. Schüler und Schülerinnen die sich als maskulin einschätzen haben häufiger oft PC-Figuren oder Handlungen, die man als typisch männlich einstufen konnte, angegeben. H31 wird in diesem Fall angenommen.

H32: Das Geschlecht der bevorzugten PC-Spielfigur oder Handlung hat einen signifikanten Einfluss auf die Einschätzung femininer Eigenschaften.

Tabelle 85: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMIN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	7,790 ^a	2	3,895	11,589	,000
Konstanter Term	1041,033	1	1041,033	3097,584	,000
PC_WHYK1	7,790	2	3,895	11,589	,000
Fehler	112,923	336	,336		
Gesamt	2121,855	339			
Korrigierte Gesamtvariation	120,712	338			

a. R-Quadrat = ,065 (korrigiertes R-Quadrat = ,059)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMIN

F	df 1	df 2	Signifikanz
,753	2	336	,472

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+PC_WHYK1

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMIN

PC Kategorien Warum1	Mittelwert	Standardabweichung	N
männlich	2,6216	,5855	112
weiblich	2,1140	,4940	29
neutral	2,3672	,5877	198
Gesamt	2,4296	,5976	339

Wieder konnte ein signifikanter Einfluss auf die Einschätzung der jeweiligen Eigenschaften festgestellt werden. Kinder und Jugendliche, die sich für weibliche Personen oder Handlungen interessieren, schätzten sich selber eher feminin ein. H32 wird somit beibehalten.

16.4 Hypothesen zum Thema Buch

16.4.1 Univariate und parameterfreie Ergebnisse zur Lesehäufigkeit und Selbsteinschätzung

H33: Das Geschlecht hat einen signifikanten Einfluss auf die Häufigkeit des Lesens von Büchern.

Tabelle 86: Kruskal-Wallis-Test

Ränge			
	Häufigkeit Lesen	N	Mittlerer Rang
sex	sehr oft	143	384,71
	oft	128	352,69
	manchmal	198	337,35
	selten	172	314,89
	nie	40	277,68
	Gesamt	681	

Statistik für Test^{a,b}

	sex
Chi-Quadrat	19,771
df	4
Asymptotische Signifikanz	,001

a. Kruskal-Wallis-Test

b. Gruppenvariable: Häufigkeit Lesen

Wie bereits im vorherigen Kapitel 15.4. gezeigt, gibt es einen signifikanten Einfluss des Geschlechts auf die Häufigkeit des Lesens. Mädchen lesen hierbei öfters als die Buben. H33 kann somit angenommen werden.

H34: Das Alter hat einen signifikanten Einfluss auf die Häufigkeit des Lesens von Büchern.

Tabelle 87: Kruskal-Wallis-Test

Ränge			
Häufigkeit Lesen		N	Mittlerer Rang
Alterskategorie	sehr oft	143	298,50
	oft	128	341,84
	manchmal	197	306,64
	selten	171	392,65
	nie	39	415,10
	Gesamt	678	

Statistik für Test^{a,b}

	Alterskategorie
Chi-Quadrat	36,063
df	4
Asymptotische Signifikanz	,000

a. Kruskal-Wallis-Test

b. Gruppenvariable: Häufigkeit Lesen

Mittels Tabelle 87 wird ersichtlich, dass es hierbei zu einem signifikanten Einfluss kommt und die H34 beibehalten werden kann. Mit steigendem Alter steigt auch die Häufigkeit des Lesens.

H35: Die Häufigkeit des Bücherlesens hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

Tabelle 88: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	5,196 ^a	4	1,299	5,750	,000
Intercept	2614,716	1	2614,716	11573,919	,000
BUCH_HÄU	5,196	4	1,299	5,750	,000
Fehler	152,718	676	,226		
Gesamt	3901,240	681			
Korrigierte Gesamtvariation	157,914	680			

a. R-Quadrat = ,033 (korrigiertes R-Quadrat = ,027)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: MASKU

F	df1	df2	Signifikanz
1,062	4	676	,374

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+BUCH_HÄU

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Häufigkeit Lesen	Mittelwert	Standardabweichung	N
sehr oft	2,4264	,4678	143
oft	2,3586	,4829	128
manchmal	2,3829	,4319	198
selten	2,2897	,5135	172
nie	2,0528	,5112	40
Gesamt	2,3445	,4819	681

Wie die Tabelle 88 zeigt gibt es wie auch schon in den beiden anderen medialen Bereichen einen signifikanten Einfluss. Die Kinder und Jugendlichen die angeben nie zu lesen beschreiben sich im Gegensatz zu jenen die öfters lesen, stärker mit maskulinen Eigenschaften. H35 kann somit beibehalten werden.

H36: Die Häufigkeit des Bücherlesens hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Tabelle 89: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	11,041 ^a	4	2,760	8,791	,000
Intercept	2892,385	1	2892,385	9212,378	,000
BUCH_HÄU	11,041	4	2,760	8,791	,000
Fehler	212,242	676	,314		
Gesamt	4094,673	681			
Korrigierte Gesamtvariation	223,283	680			

a. R-Quadrat = ,049 (korrigiertes R-Quadrat = ,044)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMN

F	df 1	df 2	Signifikanz
,395	4	676	,812

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+BUCH_HÄU

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMN

Häufigkeit Lesen	Mittelwert	Standardabweichung	N
sehr oft	2,2078	,5727	143
oft	2,4202	,5852	128
manchmal	2,3215	,5562	198
selten	2,5172	,5239	172
nie	2,6393	,6052	40
Gesamt	2,3843	,5730	681

Wie bereits bei der vorherigen Hypothese zu sehen war, dass jene Personen die selten bis nie lesen, sich häufiger maskulin beschreiben, zeigt sich hier der genaue umgekehrte Fall bzgl. femininer Eigenschaften. Jene Schüler und Schülerinnen, die häufig bzw. sehr oft lesen beschreiben sich auch häufiger mit femininen Adjektiven. H36 kann beibehalten werden.

16.4.2 Univariate Ergebnisse zur Bücherart

H37: Die Art des präferierten Buches hat einen Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

Tabelle 90: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	9,985 ^a	15	,666	3,083	,000
Intercept	443,152	1	443,152	2052,265	,000
BU_KAT1	9,985	15	,666	3,083	,000
Fehler	133,447	618	,216		
Gesamt	3653,266	634			
Korrigierte Gesamtvariation	143,431	633			

a. R-Quadrat = ,070 (korrigiertes R-Quadrat = ,047)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: MASKU

F	df 1	df 2	Signifikanz
1,410	15	618	,137

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+BU_KAT1

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Kategorie Buch Art 1	Mittelwert	Standardabweichung	N
Abenteuer/Action	2,4099	,46703	201
Grusel/Horror/Thriller	2,1880	,56125	15
Mädchenbücher (Beziehung, Liebe, Prinzessin)	2,5261	,35001	68
Krimi/Detektivgeschichten	2,2455	,48713	156
Comic/Manga	1,9815	,36118	6
Tantasy/Magie/ Sci-Fi	2,2967	,50237	58
Romane und Geschichten allg.	2,4310	,48592	37
Tierbücher	2,4087	,38218	14
wahre Geschichten/ Biografien	2,5651	,35641	16
Wissens-/Sachbücher	2,1706	,53320	12
Kinder-/Bilderbücher/ Märchen	2,3611	,51620	4
lustige Bücher/Komödien	2,3611	,27778	4
Sport	2,0278	,34397	4
Divers/ alles mögliche	2,3553	,49193	36
Zeitung/Zeitschriften	1,8889	,31427	2
keine	1,0000	.	1
Gesamt	2,3529	,47601	634

Mit dem Resultat des signifikanten Einflusses kann die H37 als bestätigt gelten. Besonders die Kategorien Comics/ Manga, Zeitungen, Wissens- und Sachbücher, sowie Grusel- und Horrorgeschichten zeigten höhere Werte in der Einschätzung von maskulinen Eigenschaften.

H38: Die Art des präferierten Buches hat einen Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Tabelle 91: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	19,673 ^a	15	1,312	4,445	,000
Intercept	533,460	1	533,460	1808,154	,000
BU_KAT1	19,673	15	1,312	4,445	,000
Fehler	182,329	618	,295		
Gesamt	3747,811	634			
Korrigierte Gesamtvariation	202,002	633			

a. R-Quadrat = ,097 (korrigiertes R-Quadrat = ,075)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMIN

F	df1	df2	Signifikanz
1,625	15	618	,062

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+BU_KAT1

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMIN

Kategorie Buch Art 1	Mittelwert	Standardabweichung	N
Abenteuer/ Action	2,4002	,56122	201
Grusel/Horror/Thriller	2,5524	,62705	15
Mädchenbücher (Beziehung, Liebe, Prinzessin)	2,0847	,44705	68
Krimi/Detektivgeschichten	2,5116	,57937	156
Comic/Manga	2,8095	,55451	6
Tantasy/Magie/ Sci-Fi	2,4285	,51830	58
Romane und Geschichten allg.	2,1005	,58506	37
Tierbücher	2,1633	,42988	14
wahre Geschichten/ Biografien	1,9717	,31887	16
Wissens-/Sachbücher	2,5694	,49367	12
Kinder-/Bilderbücher/ Märchen	2,1429	,38686	4
lustige Bücher/Komödien	2,2857	,38686	4
Sport	2,5060	,43789	4
Divers/ alles mögliche	2,2560	,56356	36
Zeitungen/Zeitschriften	2,1429	,20203	2
keine	3,7143	.	1
Gesamt	2,3649	,56491	634

Wie bei der Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften ist auch hier ein signifikanter Einfluss gegeben. Jene Kategorien die auch gleichzeitig höhere feminine Werte aufzeigten waren unter anderem Biografien und wahre Geschichten, sowie Bücher über Beziehungen, Liebe oder Freundschaft. H38 wird beibehalten.

16.4.3 Univariate Ergebnisse zur Lieblingsperson aus dem Buch

H39: Die Lieblingsperson aus dem Buch hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbsteinschätzung maskuliner Eigenschaften.

Tabelle 92: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	10,671 ^a	6	1,779	8,830	,000
Konstanter Term	119,297	1	119,297	592,270	,000
BU_P_SEX	10,671	6	1,779	8,830	,000
Fehler	82,986	412	,201		
Gesamt	2447,091	419			
Korrigierte Gesamtvariation	93,658	418			

a. R-Quadrat = ,114 (korrigiertes R-Quadrat = ,101)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen^a

Abhängige Variable: MASKU

F	df1	df2	Signifikanz
,877	6	412	,511

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Konstanter Term+BU_P_SEX

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Geschlecht der Lieblingsperson aus	Mittelwert	Standardabweichung	N
männlich	2,2441	,46734	234
weiblich	2,5516	,41594	163
Tiere	2,4352	,41698	12
Comictier	1,7778	,62854	2
männliches Tier	2,4222	,65922	5
männliches Comictier	2,0000	,15713	2
gemischt	3,1111	.	1
Gesamt	2,3700	,47335	419

Wie die Ergebnisse zeigen, kann die H39 angenommen werden. Jene Schüler und Schülerinnen, deren Lieblingsperson aus dem Buch männlich ist, schätzen sich selbst auch maskuliner ein.

H40: Die Lieblingsperson aus dem Buch hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbsteinschätzung femininer Eigenschaften.

Tabelle 93: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMIN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	18,535 ^a	6	3,089	10,884	,000
Konstanter Term	112,902	1	112,902	397,770	,000
BU_P_SEX	18,535	6	3,089	10,884	,000
Fehler	116,941	412	,284		
Gesamt	2426,376	419			
Korrigierte Gesamtvariation	135,477	418			

a. R-Quadrat = ,137 (korrigiertes R-Quadrat = ,124)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMIN

F	df1	df2	Signifikanz
1,585	6	412	,150

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Konstanter Term+BU_P_SEX

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMIN

Geschlecht der Lieblingsperson aus	Mittelwert	Standardabweichung	N
männlich	2,5110	,56309	234
weiblich	2,0887	,49450	163
Tiere	2,3214	,36102	12
Comictier	2,7143	,20203	2
männliches Tier	2,3143	,67310	5
männliches Comictier	2,7143	,40406	2
gemischt	1,4286	.	1
Gesamt	2,3383	,56930	419

Wie auch schon die vorherige Hypothese kann auch die H40 angenommen werden. Auch hier gibt es einen signifikanten Einfluss des Geschlechts der Person aus dem Buch auf die Selbsteinschätzung. Ein gemischtes Personenverhältnis sowie weibliche Hauptpersonen aus dem Buch haben einen höheren Einfluss auf die femininen Einschätzungen.

16.4.4 Univariate Ergebnisse zu den Eigenschaften der Lieblingsperson

H41: Die Eigenschaften der Lieblingsperson aus dem Buch haben einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften.

Tabelle 94: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: MASKU

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	3,959 ^a	2	1,980	9,200	,000
Intercept	1986,155	1	1986,155	9230,501	,000
BU_EIG1	3,959	2	1,980	9,200	,000
Fehler	85,209	396	,215		
Gesamt	2354,409	399			
Korrigierte Gesamtvariation	89,168	398			

a. R-Quadrat = ,044 (korrigiertes R-Quadrat = ,040)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: MASKU

F	df 1	df 2	Signifikanz
3,043	2	396	,049

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+BU_EIG1

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: MASKU

Eigenschaft m/w/n Buch1	Mittelwert	Standardabweichung	N
männliche Eigenschaft	2,3819	,4754	183
weibliche Eigenschaft	2,5768	,3812	71
neutrale Eigenschaft	2,2886	,4853	145
Gesamt	2,3827	,4733	399

Aufgrund des Ergebnisses in Tabelle 94 kann H41 als bestätigt angesehen werden. Es gibt einen signifikanten Einfluss der maskulinen Eigenschaft der Lieblingsperson aus dem Buch auf die Einschätzung maskuliner Eigenschaften. Die Homogenität liegt zwar ganz knapp unter dem Signifikanzwert wird hier aber noch als homogen gewertet.

H42: Die Eigenschaften der Lieblingsperson aus dem Buch haben einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften.

Tabelle 95: Univariate Varianzanalyse

Tests der Zwischensubjekteffekte

Abhängige Variable: FEMIN

Quelle	Quadratsumme vom Typ III	df	Mittel der Quadrate	F	Signifikanz
Korrigiertes Modell	7,269 ^a	2	3,634	11,570	,000
Intercept	1742,788	1	1742,788	5547,928	,000
BU_EIG1	7,269	2	3,634	11,570	,000
Fehler	124,397	396	,314		
Gesamt	2273,242	399			
Korrigierte Gesamtvariation	131,665	398			

a. R-Quadrat = ,055 (korrigiertes R-Quadrat = ,050)

Levene-Test auf Gleichheit der Fehlervarianzen

Abhängige Variable: FEMIN

F	df 1	df 2	Signifikanz
1,435	2	396	,239

Prüft die Nullhypothese, daß die Fehlervarianz der abhängigen Variablen über Gruppen hinweg gleich ist.

a. Design: Intercept+BU_EIG1

Deskriptive Statistiken

Abhängige Variable: FEMIN

Eigenschaft m/w/n Buch1	Mittelwert	Standardabweichung	N
männliche Eigenschaft	2,3693	,5816	183
weibliche Eigenschaft	2,0275	,4983	71
neutrale Eigenschaft	2,3921	,5618	145
Gesamt	2,3168	,5752	399

Wie auch zuvor die H41 als signifikant betrachtet werden konnte, so sind auch die Ergebnisse hier signifikant. Auch die H42 kann hiermit bestätigt werden. Es gibt hier einen signifikanten Einfluss der weiblichen Eigenschaft des Buchcharakters auf die Einschätzung femininer Eigenschaften.

17. Zusammenfassung der Ergebnisse

17.1 Selbsteinschätzung

In der Selbsteinschätzung geschlechtstypischer Eigenschaften zeigte sich dass das Geschlecht einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung hat (H1 und H3 beibehalten). Buben schätzen sich maskuliner als Mädchen ein und die Mädchen schätzen sich femininer ein als die Buben. Was den Einfluss der Altersgruppen anbelangt, so schätzen sich die Buben mit höherem Alter maskuliner ein (H2 beibehalten). Bei der femininen Eigenschaft spielt das Alter keine signifikante Rolle (H4 verworfen). Einen leichten Anstieg mit dem Alter gibt es bei den Mädchen hin zu neutralen Eigenschaften.

17.2 Fernsehen

Mit steigendem Alter nimmt der Fernsehkonsum zu (H5 beibehalten). 2 Drittel der Kinder und Jugendlichen sehen täglich fern. Das Geschlecht spielt hier allerdings keine signifikante Rolle (H6 verworfen). Buben und Mädchen schauen in gleichem Maße häufig fern.

In den Hälften der Fällen entscheidet der Schüler oder die Schülerin selbst welches Fernsehprogramm angesehen wird. In einem Drittel der Fälle wird auch gemeinsam entschieden.

In Bezug auf die Häufigkeit des Fernsehkonsums und den Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner bzw. femininer Eigenschaften zeigte sich ein signifikantes Ergebnis. Jene Personen, die häufiger in der Woche fernsehen, beschreiben sich auch häufiger mit maskulinen Eigenschaften. Jene Schüler und Schülerinnen, die nur wenig in der Woche fernsehen, beschreiben sich hingegen öfter mit femininen Eigenschaften (H7 und H8 beibehalten).

Die am häufigsten genannte Lieblingsserie ist Malcolm Mittendrin. Sowohl bei den Buben als auch bei den Mädchen ist diese ganz vorne dabei. Die am nächst häufigsten genannten

Sendungen bei den Buben sind Simpsons, Spongebob oder auch King of Queens. Die Mädchen interessieren sich mehr für die Sendeformate Gilmore Girls, O.C. California, aber auch für Spongebob.

Sowohl das Alter auch das Geschlecht spielen hierbei eine signifikante Rolle (H9 und H10 beibehalten). In jungen Jahren interessieren sich die Kinder noch hauptsächlich für Zeichentrickserien. Ab dem 10. Lebensjahr in etwa werden Sitcoms favorisiert. Es konnte gezeigt werden, dass die Lieblingssendung einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung hat (H11 und H12 beibehalten). Diejenigen deren Lieblingssendung eine männliche Hauptfigur hat, beschreiben sich häufiger mit maskulinen Eigenschaften. Lieblingssendungen mit einer weiblichen Hauptfigur, führten zu vermehrt femininen Selbstzuschreibungen.

Auch die Lieblingsfigur im TV hat einen signifikanten Einfluss auf die Selbsteinschätzung. So schätzen sich wie bei der Lieblingssendung jene Personen mit einer männlichen Lieblingsfigur stärker maskulin ein (H13 beibehalten). Die Wahl von weiblichen Lieblingsfiguren zog auch gleichzeitig eine stärkere femininere Selbsteinschätzung nach sich (H14 beibehalten). Männliche Schüler geben in den meisten Fällen eine männliche Lieblingsperson an. An der Spitze der Nennungen stehen dabei Homer und Bart Simpson, sowie Malcolm aus Malcolm Mittendrin. Im Gegensatz zu den Buben die so gut wie nur männliche Lieblingspersonen im TV haben, geben die Mädchen neben einer Vielzahl gleichgeschlechtlicher Lieblingsdarsteller, aber auch männliche an. Zu den beliebtesten Fernsehfiguren bei den weiblichen Schülerinnen zählen Rory und Lorelei Gilmore von den Gilmore Girls, Gabrielle Solis (Desperate Housewives) und Malcolm aus Malcolm Mittendrin. Die Hauptgründe dafür, warum eine Fernsehperson so gemocht wird sind, weil sie lustig, cool oder hübsch sind. Bei den männlichen Befragten spielen vor allem Eigenschaften und Eigenschaftskategorien wie cool, lustig und dämlich, sowie Kampf/Schießerei und Tricks eine wichtige Rolle. Bei den weiblichen Befragten stehen Eigenschaften wie lustig, hübsch, sympathisch oder selbständig ganz vorne als Entscheidungsgrund. Ebenso die Kategorien gutes Aussehen, generell positive Eigenschaften wie sympathisch oder hilfsbereit sowie Zielstrebigkeit.

Wenn es darum geht sich für eine geschlechtstypische oder geschlechtsatypische Geschichte entscheiden zu müssen. Wählen die Jungen vermehrt die typisch maskuline Geschichte. Die atypisch männliche Geschichte sowie jene Geschichten mit einer typisch weiblichen Hauptrolle werden so gut wie gar nicht gewählt. Mit zunehmendem Alter nimmt das Interesse für typisch feminine und atypisch maskuline Figuren stetig ab. Mädchen wählen vor allem weibliche Protagonistinnen, unabhängig davon um welche stereotypische Handlung es sich dabei handelt. Häufiger als die typisch männliche Darstellung wurde die atypisch maskuline Geschichte gewählt. Mit wachsendem Alter nimmt das Interesse für die typisch weibliche Geschichte bei den Mädchen zu. Signifikante Ergebnisse zeigten sich in Bezug auf die Selbstzuschreibung femininer und maskuliner Eigenschaften und der Auswahl von geschlechtstypischen bzw. geschlechtsatypischen Geschichten (H15 bis H22 wurden beibehalten, Ausnahme H17, diese wurde verworfen). Typisch maskuline Geschichten führten auch zu einer höheren maskulinen Selbsteinschätzung. Dasselbe gilt auch für typisch weibliche Geschichten und femininer Selbstzuschreibungen.

Bezüglich der Art der Programme entscheiden sich die männlichen Schüler am häufigsten für Sitcoms, Zeichentrick, Sport und Actionsendungen. Auch Wissenssendungen und Science Fiction wird von den Buben öfter gewählt als von den Mädchen. Diese interessieren sich mehr für Beziehungssendungen, Sitcoms und Krimis. Während die Zeichentrickserien im Laufe des Alters abnehmen steigen jene der Sitcoms und Beziehungssendungen an.

17.3 Computerspiele

In der wöchentlichen Nutzung des PC's gibt es signifikante Unterschiede zwischen den beiden Geschlechtern. Buben geben häufiger an täglich mit dem Computer zu spielen als die Mädchen. Die meisten der Befragten spielen alleine mit dem Computer oder mit der Spielekonsole. Am zweithäufigsten wird mit den Freunden oder mit den Geschwistern gespielt. Die Computerspiele werden entweder in gleichem Maße oft von den Eltern bekommen, als auch von sich selbst.

Nach den vorliegenden Werten zu schließen, kann man sagen dass die wöchentliche Nutzung des Computers einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung geschlechtsstereotyper Eigenschaften hat (H23 und H24 beibehalten). Dies gilt sowohl für die männlichen als auch die weiblichen Eigenschaften. Jene Personen, die so gut wie jeden Tag Computer spielen geben auch häufiger maskuline Eigenschaften bei der Selbsteinschätzungsskala an. Vermehrt weibliche Eigenschaften sind zu verzeichnen, wenn die Nutzung des PC's sich nur auf ein Minimum beschränkt.

Bei den PC-Spielarten gibt es signifikante Unterschiede zwischen den Interessen der Mädchen und der Buben. Die männlichen Schüler interessieren sich vor allem für Sport- und Actionspiele, während die Mädchen Simulationsspiele wie die Sims bevorzugen. Strategiespiele werden von beiden gerne gespielt, von den Mädchen aber sogar noch häufiger.

Die PC-Spielarten haben auch einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibungen (H25 und H26 beibehalten). Besonders Spiele wie Kriegs- oder Shootergames weisen verstärkt maskuline Selbstzuschreibungen auf. Eine höhere feminine Selbsteinschätzung haben Comic- oder lustige Spiele, sowie Prinzessinnenspiele aufzuweisen.

Weitere signifikante Ergebnisse gibt es bei den Lieblingscomputerspielen. Die beliebtesten PC-Spiele bei den Buben sind Fifa/ Fifa Street, World of Warcraft, Need for Speed, GTA und Counterstrike. Die Mädchen interessieren sich hingegen mehr für Die Sims, Singstar, Need for Speed und Nintendogs. Das Lieblingscomputerspiel hat auch einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung maskuliner und femininer Eigenschaften (H27 und H28 beibehalten). Spiele mit stark männlicher Komponente führen verstärkt zu maskulinen Selbstzuschreibungen. Jene mit weiblichen Komponenten zu femininen Selbsteinschätzungen.

Auf die Frage wer oder was an dem Lieblingsspiel am besten gefällt, antworteten die Buben mit Grafik des Spieles, schnelle Autos und der eigene Charakter am häufigsten. Mädchen bevorzugen es lieber Menschen oder Figuren generell zu erschaffen, sowie eigene Häuser zu erbauen und diese dann einzurichten. Im Alter zwischen 7 und 9 Jahren dominieren vor allem Spiele die als typisch männlich kategorisiert werden können. Mit

zunehmendem Alter nimmt dies allerdings wieder ab. Spiele mit neutralen Aktivitäten nehmen hingegen im Alter zu. In Bezug auf das Geschlecht werden von den Buben vermehrt männliche Personen, Gegenstände oder Aktivitäten als Grund für ihr Spielinteresse angegeben. Weibliche Themen oder Personen spielte so gut wie gar keine Rolle bei den Buben. Die Mädchen interessieren sich hauptsächlich für neutrale Aktivitäten oder Gegenstände. Ein signifikanter Einfluss auf die Selbstzuschreibung kann auch in diesem Fall bestätigt werden (H29 und H30 beibehalten). Die SchülerInnen deren Lieblingscomputerspiel eine männliche Hauptfigur oder stereotype männliche Handlungen aufzuweisen hat, beschreiben sich selbst mit mehr männlichen Eigenschaften. Dasselbe gilt für Spiele mit einer weiblichen Hauptfigur bzw. weiblichen Handlungsweisen. Hier beschreiben sich die befragten Kinder und Jugendlichen häufiger oft als feminin.

Warum das Computerspiel das Lieblingsspiel ist begründen die Buben damit, dass man Autos tunen oder schnell mit ihnen fahren kann, sowie damit dass die Figuren mutig sind und die Welt retten. Aber auch viele neutrale Gründe wurden von den Buben angegeben. Mädchen interessieren hauptsächlich für neutrale Gegebenheiten wie Spaß haben oder Rätsel lösen. Diese Inhalte haben auch einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibungen bei den Schülern und Schülerinnen, sowohl was die maskulinen als auch die femininen Eigenschaften anbelangt. Maskuline Figuren und Handlungen sowie feminine Figuren und Handlungen wirken sich auf die Selbstzuschreibung maskuliner als auch femininer Eigenschaften aus (H31 und H32 beibehalten).

17.4 Bücher

Kinder und Jugendliche lesen generell Bücher. Es gibt nur wenige der Befragten die angeben nie ein Buch in der Freizeit zu lesen. Mädchen lesen dabei häufiger Bücher als die Buben. Auch über das Alter hinweg kommt es zu einer Zunahme des Lesens, welche bei den über 15 Jährigen wieder etwas zurückgeht (H33 und H34 beibehalten). Die Häufigkeit des Lesens wirkt sich auch auf die Ergebnisse der Selbstzuschreibung aus. Kinder und Jugendliche die viel Lesen beschreiben sich häufiger oft mit femininen Eigenschaften als jene die wenig oder gar nicht lesen. Diese wiederum haben höhere Werte bei den maskulinen Eigenschaften (H35 und H36 beibehalten).

Signifikante Unterschiede gibt es in den Buchkategorien. Mädchen lesen fast ausschließlich Bücher bei denen es um Beziehungen oder Liebe geht. Viel öfter als die Buben lesen sich Romane und Geschichten im Allgemeinen. Abenteuer- sowie Krimigeschichten werden von beiden Geschlechtern gleich oft angegeben. Fantasy- oder Science Fiction-Geschichten werden vermehrt von Buben gelesen. Aber auch das Alter spielt bei der Wahl der Bücher eine wichtige Rolle. Jene Bücherkategorien wie Comics oder Mangas, sowie Gruselgeschichten, Wissens- und Sachbücher hatten eine höhere maskuline Einschätzung in der Selbstbeschreibung (H37 beibehalten). Biografien bzw. wahre Geschichten und typische Mädchenbücher zeigten einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften (H38 beibehalten). Diese nahmen hierbei höhere Werte an.

Die am meisten gelesenen Bücher sowohl bei den Buben als auch bei den Mädchen ist Harry Potter und Eragon. Herr der Ringe oder Sakrileg werden vermehrt von Buben angegeben. Charmed und Wir Kinder vom Bahnhofszoo hingegen vermehrt von den Mädchen.

Die beliebtesten Personen aus einem Buch sind bei den männlichen Schülern Harry Potter, Dr. Landon (Illuminati) und Eragon. Bei den Mädchen liegt Harry Potter ebenfalls ganz vorne, gefolgt von Christiane F. (Wir Kinder vom Bahnhofszoo), Saphira (Eragon) und Waris Dirie. Das Geschlecht der Lieblingsfigur aus dem Buch ist bei den Buben vor allem männlich, bei den Mädchen hauptsächlich weiblich. Auch was das die Lieblingsfigur aus dem Buch anbelangt, gibt es hier einen signifikanten Einfluss sowohl auf die Zuschreibung maskuliner, als auch auf jene der femininen Eigenschaften (H39 und H40 beibehalten). Männliche Hauptpersonen oder männliche Comictiere zeigten höhere maskuline Selbsteinschätzungen. Weibliche Hauptfiguren und gemischte Personenverhältnisse weisen höhere Zuschreibung femininer Eigenschaften auf.

Eigenschaften wie cool/lässig, Zauberkraft bzw. magische Kräfte, mutig oder lustig sind die Gründe der männlichen Befragten dafür warum die Person aus dem Buch ihre Lieblingsperson sei. Mädchen nennen Eigenschaften wie lustig, klug/clever, nett, gut

aussehend und selbstbewusst als Hauptgründe. Hierbei zeigen sich demnach signifikante Unterschiede. In der Kategorisierung männlich, weiblich und neutral der Eigenschaften, zeigte sich dass mehr als die Hälfte der männlichen Befragten männliche Eigenschaften als Gründe angeben. Gefolgt von neutralen Gründen. Eine Vielzahl an weiblichen Schülerinnen nennen ebenfalls maskuline Eigenschaften als Grund für die Wahl der Lieblingsperson. Mehr als weibliche Eigenschaften wurden noch neutrale Gründe angeführt. Das Alter betreffend, geben die jüngsten Mädchen noch weibliche Faktoren am häufigsten an. Dieses nimmt allerdings mit dem Alter ab. Männliche und neutrale Eigenschaften treten in den Vordergrund. Bei den Buben wurden in allen Alterskategorien gleich wenig oft feminine Angaben gemacht. In der Kategorie 10-12 Jahre gibt es keine einzige weibliche Eigenschaftsnennung. Auf die Selbsteinschätzung und Zuschreibung geschlechtstypischer Eigenschaften haben die Buchfigur-Eigenschaften einen signifikanten Einfluss (H41 und H42 beibehalten).

18. Interpretation und Diskussion der Ergebnisse

18.1 Selbsteinschätzung

Bis auf die Selbstzuschreibung maskuliner Eigenschaften kam es zu keinen übereinstimmenden Ergebnissen mit der Studie von Pillhöfer (2004). In der vorliegenden Studie konnten sowohl signifikante Selbstzuschreibungen maskuliner Eigenschaften, als auch femininer Eigenschaften aufgezeigt werden. D.h. dass sich Buben als maskuliner einschätzen als die Mädchen und die Mädchen sich femininer einschätzen als die Buben. Des Weiteren zeigte sich in der Studie von Pillhöfer (2004), dass sich jüngere Buben maskuliner beschreiben als ältere. Dies konnte in dieser Studie nicht bestätigt werden. Im Alter zwischen 13 und 15 Jahren kommt es hierbei zu einem Anstieg, der dann wieder mit dem Alter abnimmt und in etwa bei dem Stand der 7-9-Jährigen angesiedelt ist. Auch wenn die Ergebnisse nicht signifikant sind, kann man beobachten, dass es bei den Mädchen zu einer bedeutenden Zunahme der neutralen Eigenschaft mit dem Alter kommt. Männliche Eigenschaften nehmen stark ab und auch die weiblichen Eigenschaften nehmen kontinuierlich über den Lauf der Zeit ab. Dies würde sich dann auch mit den Ergebnissen von Etaugh & Liss, (1992) und Hellwig (1998) decken, die für eine ansteigende Flexibilität

der Mädchen in ihren Ansichten und Annahmen gegenüber geschlechtsstereotyper Vorstellungen sprechen.

18.2 Medien

Wie auch schon in der Studie KIM (2006) zeigt sich dass der Fernseher bereits in fast allen Haushalten als fester Bestandteil betrachtet werden kann. Lediglich 1 % der Kinder und Jugendlichen hat keinen Fernseher im Haus. Die Jugendlichen haben dabei um mehr als 50 Prozent einen Fernseher in ihrem eigenen Zimmer stehen. Auch die Zahl der Spielkonsolen befindet sich stetig im steigen. Drei Viertel der Kinder haben mindestens 1 Spielkonsole in ihrem Besitz.

18.2.1 Fernsehen

Wie auch schon in der KIM-Studie (2006) zeigte sich auch hier, dass die meisten Buben und Mädchen täglich fernsehen. Signifikante Unterschiede zwischen den beiden Geschlechtern gibt es nicht. Ersichtlich wird jedoch, dass mit zunehmendem Alter auch der Fernsehkonsum zunimmt. Bezüglich der Bestimmung des Fernsehprogramms gab es keine auffälligen Unterschiede. Am häufigsten entscheiden die Kinder selber welches Programm gesehen wird. Bei den Jüngeren wird es auch häufiger von den Eltern bestimmt. Schon im theoretischen Teil wurde abgehandelt, dass Buben besonders denjenigen Fernsehformaten Aufmerksamkeit schenken, welche mit typischen männlichen Inhalten geprägt sind (Wright et al., 1984; Frey & Ruble, 1992; Luecke-Aleksa, Anderson, Collins & Schmitt, 1995). Auch in dieser Studie beinhalteten mehrheitlich die Lieblingssendungen der Buben männliche Hauptrollen. Bei den Mädchen hingegen nahmen die Lieblingssendungen mit den weiblichen Hauptrollen erst im Laufe des Alters zu. Besonders ab dem 13. Lebensjahr zeigt sich ein starker Anstieg. Ob diese Ergebnisse auch daran liegen könnten, dass die Fernsehformate für jüngere Kinder generell mehr männliche Hauptfiguren als weibliche haben, müsste dezidiert erfasst werden. Da hier nur die Lieblingssendungen der beiden Geschlechter erfasst wurden, kann dazu keine gültige Aussage getroffen werden. Dass es einen Überhang an männlichen Hauptrollen gibt, würde sich aber auch mit anderen Studien (Thompson & Zerebinos, 1995; Signorelli & Bacue, 1999; Barner, 1999; Kortenhaus &

Demerast, 1993; Provenzo, 1991) diesbezüglich decken. Auch in diesen Studien kamen männliche Protagonisten weit aus häufiger vor als weibliche. In der Studie von Calvert, Kotler, Zehnder & Shockey (2003) gaben 8-12-jährige Kinder auch mehr Lieblingssendungen mit männlichen Charakteren an. Die Klassiker unter den Lieblingssendungen sind wie auch ein paar Jahre zuvor (KIM, 2006) Spongebob oder Simpson. Neu hinzugekommen ist Malcolm mittendrin. Auch bei den Lieblingssendungen konnte man bei den Mädchen die schon öfters beobachtete Flexibilität, sehen. Von Malcolm mittendrin bis hin zu Simpsons, Gilmore Girls und O.C. California sind hier Fernsehformate beiden Geschlechts vertreten. Schon Studien davor konnten zeigen, dass jene Kinder, die sich überdurchschnittlich viel dem Fernsehen widmeten, stärkere stereotypische Ansichten bzgl. der Geschlechtsrollen hatten (Beuf, 1974; Frueh & McGhee, 1975; McGhee & Frueh, 1980, Williams 1986). Interessant ist, dass dies auch in dieser Studie zu beobachten ist. Diejenigen die öfter in der Woche fernsehen, beschreiben sich im Schnitt häufiger oft mit maskulinen Eigenschaften. SchülerInnen die weniger oft fernsehen, haben mehr feminine Eigenschaften aufzuweisen. Zusammenhängen könnte dies wiederum mit den vorher angegebenen Werten bezüglich der Häufigkeit der vorkommenden geschlechtlichen Hauptrollen und dass männliche Protagonisten vermehrt im Fernsehen zu sehen sind. Generell kann ein Einfluss der Lieblingssendung auf die geschlechtliche Selbstzuschreibung haben. So beschreiben sich jene SchülerInnen, deren Lieblingssendung eine maskuline Hauptfigur aufweist auch selbst als maskuliner. Jene SchülerInnen, deren Lieblingssendung eine weibliche Protagonistin beinhaltet, beschreiben sich selbst auch als femininer. Aber auch die angegebenen Lieblingsfiguren der Buben und Mädchen haben in dieser Studie denselben Einfluss auf die Selbstzuschreibung wie die Lieblingssendung. Die Lieblingsfiguren der Buben sind hier wieder hauptsächlich männlich. 92, 7 % der männlichen Befragten hat eine männliche Lieblingsfigur angegeben. Bei den Mädchen war dies ausgeglichener. 56,7 % haben angegeben eine weibliche Lieblingsfigur zu haben und 42, 3 % eine männliche. Das Thema Flexibilität der Mädchen spielt auch hier wieder eine große Rolle. Was die Eigenschaften der Lieblingsfigur angeht so haben beide Geschlechter mehrheitlich neutrale Eigenschaften angegeben. Dies könnte aber auch an der Einteilung der Eigenschaften in die jeweiligen Kategorien zusammenhängen. Allerdings lässt sich dennoch erkennen, dass die Buben mehr männliche Eigenschaften bei ihren Lieblingsfiguren nennen als weibliche Eigenschaften. Bei den

Mädchen ist dies wieder annähernd gleich gewichtet. Sie beschreiben ihre Lieblingsfiguren in gleich hohem Maße mit männlichen, als auch mit weiblichen Eigenschaften. Allerdings konnten bezüglich männlicher Lieblingsfiguren und maskuliner Selbstzuschreibung keine signifikanten Ergebnisse erbracht werden. Anders als bei Lieblingsfiguren mit femininen Eigenschaften. Diese haben einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung femininer Eigenschaften. Stereotyp sind auch oft die Gründe für die Wahl der Lieblingsperson im Fernsehen. Dass Buben generell häufiger Präferenzen bezüglich gleichgeschlechtlicher Protagonisten bzw. stereotyp gleichgeschlechtlicher Handlungsweisen haben wurde bereits in der Studie von Knoblauch und Fritsche (2004) gezeigt. Berücksichtigen dabei muss man das es dabei um Kinder im Alter von 4-6 Jahren handelt. Allerdings stimmen diese Ergebnisse auch mit dieser Studie überein. Wenn sich die Buben zwischen geschlechtstypischen männlichen und weiblichen, sowie geschlechtsatypisch männlichen und weiblichen Geschichten entscheiden mussten, wählten auch hier die Buben vermehrt die typisch maskuline Geschichte. Die atypisch maskulin dargestellte Geschichte wurde nur von wenigen männlichen Schülern ausgewählt. Die typisch weibliche Geschichte wurde so gut wie gar nicht beachtet. Wie bei Knoblauch und Fritsche (2004) entscheiden sich die Buben dann noch eher für die Geschichte mit der atypisch femininen Darstellung. Auch bei den Mädchen kam es zu den selben Ergebnissen. Diese bevorzugten generell Geschichten mit einer weiblichen Protagonistin. Mit dem Alter steigt bei ihnen das Interesse für typisch feminine Auslegungen, sowie atypisch maskuline einer Geschichte an und die atypischen femininen und typisch maskulinen nimmt wieder ab. Auffällig war dass wie auch schon bei Ruble & Martin (1998) gezeigt, die Buben in jungen Jahren sich auch häufiger für eine atypisch männliche Geschichte interessieren als für eine feminine jeglicher Art. Dies stimmt sozusagen mit dem Überein, dass Buben, wenn sie noch jünger sind gleichgeschlechtliche Personen bevorzugen, auch wenn diese sich atypisch verhalten. Mit steigendem Alter nimmt die Wahl der atypisch maskulinen Geschichte auch wieder stark ab. Konform gehen die Ergebnisse dieser Studie auch mit der Art der geschauten Fernsehprogrammen anderer Studien (Feierabend & Klingler, 2005, Feierabend & Klingler, 2008). Das Interesse von Wissenssendungen und Sitcoms steigt hier ebenfalls mit dem Alter an. Während Zeichentrick, Sitcoms und Krimis von beiden Geschlechtern häufig oft gewählt werden, entscheiden sich mehr Buben für

Wissenssendungen, Sport und Actionprogramme. Beziehungssendungen werden vor allem von Mädchen gewählt, diese aber auch erst mit steigendem Alter.

18.2.2 Computer

Wie auch bei einigen anderen Studien (Funk, 1996; Feierabend & Klingler, 2003a; Feierabend & Klingler, 2003b; KIM, 2006), zeigt sich dass die Buben verhältnismäßig zu den Mädchen häufiger mit dem PC beschäftigen bzw. mit ihm spielen. Während die männlichen Schüler am häufigsten angeben tagtäglich mit dem Computer zu spielen, nutzen die weiblichen Schülerinnen ihn meistens 1-2 mal in der Woche. Computerspiele werden am meisten alleine gespielt. Buben spielen auch häufiger mit Freunden oder dem Bruder. Die Mädchen wiederum öfter mit ihren Schwestern. Dies kann vor allem daran liegen, dass die Wahl der Spiele geschlechtstypisch ist und somit gleichgeschlechtlichen Partnern lieber gespielt werden. Die Buben interessieren sich hierbei mehr für Sport-, Action- oder Shootergames. Wobei die beiden erst genannten auch noch häufiger von Mädchen gespielt werden, gibt nicht einmal 1 % der Mädchen an Shootergames zu spielen. Simulationsspiele wie die Sims erfreuen sich besonderer Beliebtheit bei den Mädchen. Zu ähnlichen Ergebnissen kommt auch die Studie Feierabend & Klingler (2003b). Wie auch schon zuvor im Bereich Fernsehen, kommt es auch bei der Rubrik Computer zu eindeutigen geschlechtsspezifischen Interessensunterschieden. Während die Lieblingsspiele der Buben Fifa, World of Warcraft, Need for Speed oder Counterstrike sind und typisch männliche Inhalte wie Fußball, Schießerei und schnelles Autofahren zum Thema haben, interessieren sich die Mädchen mehr für „ruhigere“ Spiele. An erster Stelle stehen die Sims. Weitere Lieblingsspiele der Mädchen sind Singstar, Need for Speed, sowie Nintendogs. Sowohl die bevorzugten PC-Spielarten, wie die Lieblingsspiele haben einen signifikanten Einfluss auf die Selbstzuschreibung. Jene Personen die Spiele mit männlichen Inhalten präferieren beschreiben sich selbst häufiger stark mit maskulinen Eigenschaften. Besonders Kriegsspiele und Shootergames ziehen eine stark maskuline Selbsteinschätzung nach sich. Diejenigen Personen, welche feminine Spiele und Spielarten bevorzugen, beschreiben sich auch häufiger oft femininer. Bereits Provenzo (1991) und auch Braun & Giroux (1989) haben bereits beschrieben, dass besonders in Computerspielen die männlichen Charaktere in der absoluten Mehrheit sind. Auch die

Themen der Computerspiele sind überwiegend als männlich anzusehen. Nach Dietz (1998) geht es vor allem um Themen wie Action, Krieg, Gewalt, Wettbewerb und Sport. Dies deckt sich auch mit den Ergebnissen dieser geführten Studie. Buben gaben vermehrt männliche Figuren, Personen, Aktivitäten oder Gegenstände an. In nur 2,4 % der Fälle war die Person im Lieblingsspiel weiblich und bei nur 0,4 % der Lieblingsspiele bei den Buben gab es eine feminine Handlung. Die Mädchen interessieren sich vor allem für neutrale und feminine Aktivitäten oder Gegenstände. Allerdings gibt es signifikante Unterschiede in den Alterskategorien. Während die jüngeren Kinder vor allem Spiele mit einer männlichen Zuordnung spielen, verlagern sich die Spielthemen mit steigendem Alter mehr zu neutralen Inhalten hin. Dass auch die Lieblingsspiele sich auf die Selbsteinschätzung auswirken, konnte in dieser Studie ebenso bestätigt werden. Es stellt sich natürlich die Frage, wenn die PC-Spiele hauptsächlich maskulin geartet sind und man sich sehr oft diesen Spielen widmet, sich die Kinde und Jugendlichen häufiger oft als maskulin beschreiben. Nach den Ergebnissen dieser Studie lautet die Antwort ja. Jene Personen, die täglich Computerspielen beschreiben sich auch stärker mit maskulinen Eigenschaften, als jene die nie oder nur ganz selten spielen. Im Falle der femininen Eigenschaftszuschreibung sieht es genau anders rum aus. Jene Personen die nie oder nur sehr selten mit dem Computer spielen weisen häufiger oft feminine Selbstzuschreibungen auf als jene die oft bzw. täglich spielen. Es kann somit angenommen werden, dass das Spielen von Computerspielen einen Einfluss auf die Selbstzuschreibung hat.

18.2.3 Bücher

Dass die Mädchen den Buben in Punkto Lesen um einiges voraus sind haben auch schon einige Studien vorher gezeigt (Gilges, 1992; Feierabend & Klingler, 2003b; KIM, 2006). Mit diesen Ergebnissen geht auch diese Studie konform. Auch hier zeigte sich, dass die Mädchen mehr lesen als die Buben. Am meisten gelesen wird in der Alterskategorie 13-15 Jahre. Dass es auch im Bereich Bücher zu unterschiedlichen Interessen zwischen den beiden Geschlechtsgruppen kommt sieht man auch anhand der Buchkategorien. Wie auch in der Studie von Collins-Standley, Gan, Yu und Zillmann (1996) bevorzugen Mädchen vor allem romantische Geschichten, laut Gilges (1992) auch Geschichten mit und über Tiere. Die Buben sollten sich demnach mehr für Abenteuer- und Gruselgeschichten

interessieren. In der vorliegenden Studie werden Krimis und Abenteuergeschichten zwar auch oft von Mädchen gelesen, doch noch viel öfter von den Buben. Auch die Gruselgeschichten finden mehr Anklang bei den Buben. Mit dem Alter kommt es auch zu natürlichen Verschiebungen der Interessen. Während die in den jungen Jahren favorisierten Abenteuergeschichten abnehmen, steigt das Interesse für Krimis. Auch Fantasy- und Science Fiction-Bücher werden mit zunehmendem Alter auch häufiger gelesen. Bei den Mädchen steigt das Interesse für typische Mädchenbücher, in denen es um Liebe, Beziehungen und Freundschaften geht und Bücher über wahre Geschichten. Bezüglich der Lieblings-Buchfiguren liegt Harry Potter auch nach einer Studie von 2006 (KIM) unangefochten auf Platz Eins. Dies gilt für Buben und Mädchen in gleichem Maße. Während bei den Buben wieder fast nur ausschließlich männliche Figuren bevorzugen (86,7 %), geben die Mädchen zwar ebenso vermehrt gleichgeschlechtliche Lieblingsfiguren an (62,2 %), allerdings im Gegensatz zu den Buben nennen diese auch häufiger oft gegengeschlechtliche Lieblingsfiguren (32,4 %). Laut Martin & Little (1990) und Martin (1994) dürfte bei Kindern und vor allem bei jüngeren Kindern, das Geschlecht stark ausschlaggebend bei der Identifizierung sein. Es sollte somit eine Übereinstimmung mit der Buchfigur und der Selbstzuschreibung bestehen. Bei der Testung bezüglich des Geschlechts der Lieblingsfigur aus einem Buch und der Selbstzuschreibung femininer oder maskuliner Eigenschaften, zeigte sich, dass jene Befragten, die eine männliche Hauptfigur genannt haben auch höhere Werte in den maskulinen Eigenschaften aufweisen. Diejenigen die eine weibliche Lieblingsfigur haben, weisen höhere Werte in den femininen Eigenschaften auf. Jose (1989) hat bei seiner Untersuchung behauptet, dass die Ähnlichkeit des biologischen Geschlechtes bei der Identifizierung eines Charakters einer Geschichte nur eine kleine Rolle spielt. Vielmehr scheint die gleiche Geschlechtsrollenorientierung ausschlaggebend dafür sein. Dies konnte bestätigt werden. Denn jene Personen, die ihrer Lieblingsfigur männliche Eigenschaften zugeschrieben haben, beschrieben sich auch öfter als maskulin. Lieblingsfiguren mit weiblichen Eigenschaften führten zu höheren Einschätzungen bzgl. femininer Eigenschaften. Ein weiteres auffallendes Detail ist, dass in allen Alterskategorien hindurch mehr männliche Buchfiguren als Lieblingsfiguren genannt wurden. Dies könnte auch damit zusammenhängen, dass noch immer viele Bücher eine männliche Hauptperson haben. Diese Ergebnisse gehen somit nur zum Teil mit den Untersuchungsergebnissen von Kortenhaus & Demerast (1993), Turner-Bowker (1996)

konform, die meinen, dass im Laufe der Zeit die Zahl der weiblichen Protagonisten in den Büchern gestiegen ist. Eine allgemeine Aussage über die Zahl der weiblichen und männlichen Buchfiguren kann hier zwar nicht getroffen werden, es dürfte aber ein gewisses Bild der Geschlechtsverteilung wiedergeben.

Alle Ergebnisse zusammenfassend gesehen, scheinen die Bereiche Fernsehen, Computer und Bücher tatsächlich einen Einfluss auf geschlechtstereotypische Selbsteinschätzungen zu haben. In allen 3 medialen Bereichen konnte ein Einfluss auf maskuline sowie feminine Selbsteinschätzungen beobachtet werden. Personen die somit Serien, Computerspiele oder Bücher mit einer männlichen Hauptperson oder Charakterisierung bevorzugen, beschreiben sich selber als maskuliner. Weibliche Hauptfiguren oder charakteristische feminine Darstellungen führen häufiger zu einer feminineren Selbsteinschätzung. Allerdings sei hier zu beachten, dass der mediale Einfluss nur ein Teil vieler Einflussfaktoren auf die Einschätzung geschlechtsstereotypischer Selbstzuschreibungen hat.

19. Weitere Untersuchungsmöglichkeiten

Die vielfältigen Antworten der in dieser Studie befragten Kinder und Jugendlichen bieten noch eine Menge an Analysepotential. Eine weitere Möglichkeit wäre die Einteilung von Eigenschaften in stereotyp männlich sowie stereotyp weiblich in heutiger Zeit neu zu betrachten. Ob es zu einer Veränderung der stereotypen Wahrnehmung bereits gekommen ist, oder ob die Ergebnisse von früheren Studien noch immer Relevanz haben.

Männliche und weibliche Rollenverteilungen in den Medien wurde hier ebenso am Rande behandelt. Eine umfangreiche inhaltliche Analyse der medialen Bereiche, könnte ebenso Einblick darin geben, ob es letztendlich doch zu einer Veränderung der zahlenmäßigen und stereotypen Darstellung von Mann und Frau gekommen ist. Die Daten in dieser Studie können nur zum Teil darauf Antwort geben, aber nicht als generalisierend gelten.

Die vorliegende Studie beschäftigte sich mit dem Einfluss der Medien auf die Einstellung von Geschlechtsstereotypen bei Kindern und Jugendlichen. Es konnte hier ein Einfluss festgestellt werden, dies als alleinigen Einflussgrund zu sehen wäre aber falsch. Die Familie, Freunde, das Umfeld generell können ebenfalls einen Einfluss darauf ausüben. Dies ist mittlerweile die 3. Studie die sich mit einem der möglichen Einflüsse auseinandergesetzt hat. In der Studie von Pillhöfer (2004) wurde der Einfluss von Eltern und Peers untersucht, bei Rameis (2008) jener von Geschwistern. Interessant wäre es hierbei sich die Werte vergleichend zu betrachten um zu sehen, ob es bei den einzelnen Einflussfaktoren zu stärkeren Ergebnissen kommt.

Da es trotz der Ergebnisse schwer zu sagen ist, ob jetzt die Einschätzung auf dem Einfluss der Medien beruht, oder die Medien aufgrund der bereits vorhandenen Eigenschaften gewählt werden, könnten dahingehend noch genauere und längere Untersuchungen angestrebt werden.

Wie bereits im theoretischen Teil gesehen, gibt es viele Studien die sich mit Geschlechtsstereotypen beschäftigen, dabei aber hauptsächlich Kinder im Kindergarten- oder Volksschulalter testen. Studien mit älteren Kindern bis hin zu Jugendlichen gibt es dabei kaum. Dies wäre ebenso noch ein Bereich, der bislang etwas vernachlässigt scheint.

20. Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem Einfluss der Medien auf die Einstellung der Geschlechtsstereotypen bei Kindern und Jugendlichen. Dabei sollte im Speziellen auf die Bereiche Fernsehen, Computerspiele und Bücher eingegangen werden. Neben den Hauptthemen, ob die medialen Bereiche einen Einfluss auf die Selbstzuschreibung geschlechtsstereotyper Eigenschaften haben, wurde noch das Medienverhalten im Allgemeinen, sowie die geschlechtliche Nutzung der einzelnen Bereiche genauer betrachtet.

Insgesamt nahmen an der Studie 685 Mädchen und Buben im Alter von 7 bis 19 Jahren teil. Getestet wurde an verschiedenen Schulen und Schultypen in Wien und Niederösterreich. Der für diese Untersuchung vorliegende und speziell dafür entworfene Fragebogen beinhaltete Fragen mit zum Teil vorgegebenen Antwortformaten. Die meisten allerdings hatten freie Antwortformate. Des Weiteren wurde noch eine bereits vorliegende Selbsteinschätzungsskala hinzugefügt. Um Erkenntnisse über soziodemographische Daten zu erhalten, wurden vor der eigentlichen Untersuchung zusammen mit der Einverständniserklärung der Eltern, Elternfragebögen ausgegeben. Der Fragebogen selber beginnt mit der BSRI-Selbsteinschätzungsskala (Lobel et. Al, 1993, Pillhöfer, 2004). Dabei mussten die Kinder und Jugendlichen angeben, wie sehr eine bestimmte Persönlichkeitseigenschaft auf sie zutrifft. Die Begriffe beinhalteten Eigenschaften die als typisch männlich, typisch weiblich oder als neutral betrachtet werden. Anhand der Ergebnisse aus dieser Selbsteinschätzungsskala wurden die Kinder 3 Geschlechterrollengruppen eingeteilt. Bevor Antworten zu den einzelnen medialen Bereichen gegeben werden sollte, gab es noch eine Abfrage über beliebte Freizeitaktivitäten. Zum Thema Fernsehen wurden die Schüler und Schülerinnen gebeten Antworten über ihre Fernsehgewohnheiten, sowie Lieblingsserien und Lieblingspersonen aus dem TV zu geben. Anhand von 4 vorgegebenen Bildgeschichten konnten sich die Buben und Mädchen für eine oder mehrere dieser Geschichten entscheiden. Inhalte waren dabei eine typisch feminine Darstellung, eine atypisch feminine Darstellung, eine typisch maskuline Typisierung ebenso wie eine atypisch maskuline Charakterisierung. Als letztes zum Thema Fernsehen sollten Angaben zu beliebten Fernsehformaten gemacht werden. Auch zu den Bereichen Computerspiel und Bücher wurde nach der Nutzung sowie nach den Lieblingsthemen, -inhalte und -figuren gefragt. Um zu einer besseren Ergebnisübersicht zu gelangen wurde die offenen Antwortformate in verschiedene Kategorien zusammengefasst, sowie geschlechtstypische Einteilungen getroffen.

Die Ergebnisse der Selbsteinschätzungsskala zeigten, dass jene SchülerInnen die einen hohen Wert bei der maskulinen Eigenschaft hatten, tendenziell einen niedrigen Wert bei der femininen Eigenschaft aufwiesen. Eine positive Korrelation gibt es bei femininen und neutralen Eigenschaften. Aufgeteilt auf das Geschlecht zeigt sich, dass sich Buben maskuliner einschätzen als Mädchen und umgekehrt. Am häufigsten beschrieben sich die

Mädchen allerdings mit neutralen Eigenschaften. Was das Alter anbelangt, so kommen weibliche Eigenschaften in jeder Alterskategorie so gut wie gar nicht vor und nimmt mit dem Alter auch noch ab. Am häufigsten beschreiben sich die 13-15 Jährigen mit männlichen Eigenschaften. Bei den Mädchen nimmt vor allem die männliche Eigenschaft im Laufe des Alters stark ab. Neutrale Eigenschaften nehmen dabei zu.

In punkto Medien und ihren Einfluss auf die Selbsteinschätzung geschlechtsstereotyper Eigenschaften konnte in fast jedem Fall ein signifikantes Ergebnis nachgewiesen werden. D.h. dass die Personen die Lieblingsserien, -bücher oder –computerspiele mit männlichen Figuren oder typisch männlichen Charakteristiken hatten, sich vermehrt selbst mit männlichen Eigenschaften beschreiben. Jene die weibliche Hauptfiguren oder typisch feminine Darstellungsweisen bevorzugen, weisen in der Selbsteinschätzungsskala mehr feminine Selbstzuschreibungen auf.

Die Wahl der jeweiligen Lieblingssendungen und ihrer Hauptfiguren, sowie die Lieblingsfigur im Fernsehen selbst zeigte ein geschlechtstypisches Bild. Buben jeglichen Alters nennen hauptsächlich männliche Figuren oder Sendungen die typisch männlich sind. Mädchen hingegen zeigen sich hier etwas flexibler. Zwar bevorzugen auch sie häufiger gleichgeschlechtliche Personen, allerdings sehen sie sich im Vergleich zu den Buben auch öfters Serien an mit einer gegengeschlechtlichen Hauptfigur sozusagen. Dieses Ergebnis ist auch auf die anderen beiden Themenbereiche, Bücher und Computerspiele, zu übertragen. Weitere signifikante Ergebnisse zeigen sich bei der Auswahl geschlechtstypischer bzw. geschlechtsatypischer Themeninhalte. Generell kann man sagen, dass die Mädchen sich häufiger für typisch feminine Darstellungen interessieren und Buben sich für die typisch männlichen. Für typisch feminine Geschichten scheinen sich so gut wie keine männlichen Schüler zu interessieren. Mehr noch die Jüngeren. Mit zunehmendem Alter nimmt dies allerdings ab. Bei den Mädchen nimmt das Interesse für typisch weibliche Geschichten zu, jenes für atypische wieder ab.

Was die Nutzung der Medien anbelangt, so gibt es nur beim Fernsehen keine geschlechtlichen Differenzen. Sowohl Buben, als auch Mädchen sehen in gleichem Maße

oft fern. Während das Medium Computer noch immer häufiger von Buben genutzt wird, sind die Mädchen im Bereich Lesen den Buben voraus.

21. Literaturverzeichnis

- Alfermann, D. (1996). Geschlechtsrollen und geschlechtstypisches Verhalten. Stuttgart: Kohlhammer.
- Atkin, D. (1991). The evolution of television series addressing single women, 1996-1990. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 35, 517-523.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. In J. Bryant, & D. Zillmann (Hrsg.). *Media effects: Advances in theory and research* (S., 121-153). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Barner, M.R. (1999). Gender stereotyping and intended audience age: An analysis of children`s educational/informational TV programming. *Communication Research Reports*, 16, 193-202.
- Bem, S. L. (1976). Sex typing and the avoidance of cross-sex behavior *Journal of Personality and Social Psychology*, 33, (1), 48-54.
- Bem, S. L. (1981). Gender schema theory: A cognitive account of sex typing. *Psychological Review*, 88, 354-364.
- Bem, S.L. (1987). Masculinity and femininity exist only in the mind of the perceiver. In: Reinisch, J.M., Rosenblum, L.A. & Sanders, S.A. (Eds.). *Masculinity, femininity. Basic Perspectives* (304-311). New York, Oxford: Oxford University Press.
- Beuf, A. (1974). Doctor, Lawver, Household Drudge. *Journal of Communication*, 24, 142-145.
- Bigler, R. S. & Liben, L. S. (1993). A cognitive-developmental approach to racial stereotyping and reconstructive memory in Euro-American children. *Child Development*, 64, 1507-1518.

- Braun, C. M. J. & Giroux, J. (1989). Arcade video games: Proxemic, cognitive, and content analyses. *Journal of Leisure Research*, 21, 92-105.
- Buchmann, D. D. & Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the 90's: Children's time commitment and game preference. *Children Today*, 24, 12-16,31.
- Bussey, K. & Bandura, A. (1984). Influence of gender constancy and social power on sex-linked modeling. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47, 1292-1302.
- Collins, L. J., Ingoldsby, B. B., & Dellman, M. M. (1984). Sex-role stereotyping in children's literature: A change from the past. *Childhood Education*, 90, 278-285.
- Collins-Standley, T., Gan, S., Yu, H. J. & Zillmann, D. (1996). Choice of romantic, violent, and scary fairy-tale books by preschool girls and boys. *Child Study Journal*, 26 (4), 279-301.
- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425-442.
- Dill, K. E. & Thill, K. P. (2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Sex Roles*, 57, 851-864.
- Dorr, A. (1985). Context for experience with emotion, with special attention to television. In M. Lewis & C. Saarni (Eds.), *The socialization of emotion* (pp.55-85). New York: Plenum Press.
- Downs, A.C. (1981). Sex-role stereotyping on prime-time television. *Journal of Genetic Psychology*, 138, 253-258.
- Etaugh, C. & Liss, M.B. (1992). Home, School, and playroom: Training ground for adult gender roles. *Sex Roles*, 26, 129-147.

- Feierabend, S. & Klingler, W. (2003a). Medienverhalten Jugendlicher in Deutschland. *Media Perspektiven*, 10, 450-462.
- Feierabend, S. & Klingler, W. (2003b). Kinder und Medien 2002. Ergebnisse der Studie KIM 2002 zum Medienumgang Sechs- bis 13-Jähriger in Deutschland. *Media Perspektiven*, 6, 278-289.
- Feierabend, S. & Klingler, W. (2008). Was Kinder sehen? Eine Analyse der Fernsehnutzung Drei- bis 13-Jähriger. *Media Perspektiven*, 4, 190-204.
- Frey, K. S. & Ruble, D. N. (1992). Gender constancy and the “cost” of sex-typed behavior: A test of the conflict hypothesis. *Developmental Psychology*, 28, 714-721.
- Frueh, T. & McGhee, P. E. (1975). Traditional sex role development and amount of time spent watching television. *Developmental Psychology*, 11(1), 109.
- Funk, J. B. (1996). Children’s perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles*, 35, 219-231.
- Gilges, M. (1992) Lesewelten. Geschlechtsspezifische Nutzung von Büchern bei Kindern und Erwachsenen. Bochum: Brockmeyer.
- Golombok, S. & Fivush, R. (1994). Gender Development. Cambridge: University Press.
- Gooden, A. M., & Gooden, M. A. (2001). Gender representation in notable children’s picture books: 1995-1999. *Sex Roles*, 45, 89-101.
- Hawkins, R. (1977). The dimensional structure of children’s perceptions of television reality. *Communications Research*, 4, 299-320.
- Helwig, A. A. (1998). Gender-role stereotyping: testing theory with a longitudinal sample. *Sex Roles*, 38, 403-423.

- Huston, A. C. (1983). Sex-typing. In E. M. Hetherington (Hrsg.), *Handbook of child psychology: Socialization, personality, and social development* (Bd. 4, S.387-468). New York: Wiley.
- Johnston, J. & Ettema, J. S. (1982). *Positive Images: Breaking stereotypes with children's television*. Newbury Park, Calif.: Sage.
- Jose, P. E. (1989). The role of gender and gender role similarity in readers's identification with story characters. *Sex Roles*, 21, 697-713.
- Knobloch, S. & Fritzsche, A. (2004). Cowboy und Prinzessin seit Adam und Eva: Geschlechtsstereotype Unterhaltungspräferenzen von Vorschulkindern. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 16, 69-713.
- Kohlberg, L. (1966). A cognitive-developmental analysis of children's sex-role concepts and attitudes. In E. E. Maccoby (Hrsg.), *The development of sex-differences* (S. 82-173) Palo Alto, CA: Stanford University Press.
- Kortenhaus, C. M. & Demarest, J. (1993). Gender role stereotyping in children's literature: an update. *Sex Roles*, 28, 219-232.
- Leinbach, M.D. & Fagot, B.I. (1993). Categorical habituation to male and female faces: gender schematic processing in infancy. *Infant Behaviour and Development*, 16, 317-332.
- Levin, D. E. & Carlsson-Paige, N. (1994). Developmentally appropriate television: Putting children first. *Young Childre*, 49 (5), 38-44.
- Luecke-Aleksa, D., Anderson, D. R., Collins, P. A. & Schmitt, K. L. (1995). Gender constancy and television viewing. *Developmental Psychology*, 31 (5), 773-780.
- Martin, C.L. (1989). Children's use of gender-related information in making social judgements. *Developmental Psychology*, 25, 80-88.

- Martin, C.L. (1994). Cognitive influences on the development and maintenance of gender segregation. In B. Damon (Hrsg.), *New Directions for Child Development. The Development of Gender Relationships* (S. 35-51). San Francisco: Jossey-Bass.
- Martin, C.L. (1999). A developmental perspective on gender effects and gender concepts. In W. B. Jr. Swann, J.H. Langlois & L.A. Gilbert (Hrsg.), *Sexism and Stereotypes in Modern Society: the Gender Science of Janet Taylor Spence* (S. 45-74).
- Martin, C.L. & Little, J.K. (1990). The relation of gender understanding to children's sex-typed preferences and gender stereotypes. *Child Development*, 61, 1427-1439.
- Martin, C. L. & Halverson, C. (1983). The effects of sex-typing schemas on young children's memory. *Child Development*, 52, 1119-1132.
- McDonald, D. G. & Kim, H. (2001). When I die, I fell small: Elextronic game characters and the social self. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 45, 241-258.
- McGhee, P.E. & Frueh, T. (1980). Television viewing and the learning of sex-role stereotypes. *Sex Roles*, 6, 179-188.
- Miles, B. (1980). When writers visit schools: A symposium. *Children's Literature in Education*, 11, 133-143.
- Mischel, W. (1966). A social learning view of sex differences. Palo Alto, CA: Stanford University Press.
- Oskamp, S., Kaufman, K., Wolterbeek, L. A. (1996). Gender role portrayals in preschool picture books. *Journal of Social Beavior and Personality*, 11(5), 27-39.
- Pillhöfer, M. (2004). Geschlechtsstereotype im Kindes- und Jugendalter. Diplomarbeit, Universität Wien, Fakultät für Psychologie.

- Powlishta, K. K., Serbin, L. A., Doyle, A. & White, D. C. (1994). Gender, ethnic, and body type biases: The generality of prejudice in children. *Developmental Psychology*, 30(4), 526-536.
- Provenzo, E. F. (1991). Video Kids: Making sense of Nintendo. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Rameis, C. (2008). Geschlechtsstereotypen im Kindes- und Jugendalter unter Berücksichtigung der Aspekte Geschwister, Eltern und Freizeitaktivitäten. Diplomarbeit, Universität Wien, Fakultät für Psychologie.
- Ruble, D. N. & Martin, C. L. (1998). Gender development. In W. Damon (Hrsg.), *Handbook of child psychology* (Bd. 3, S. 933-1016). New York: Wiley.
- Schmidbauer, M. & Löhr, P. (1997). Jugendmedien und Jugendszenen. *Television*, 10 (1), 13-26
- Schneider, E. S., Lang, A., Shin, M. & Bradley, S. D. (2004). Death with a story: How story impacts emotional, motivational and physiological responses to first-person shooter video games. *Human Communication Research*, 30, 361-375.
- Seggar, J. F. & Wheller, P. (1973). World of work on TV: ethnic and sex representation in TV drama. *Journal of Broadcasting*, 17, 201-214.
- Serbin, L. A., Powlishta, K. K. & Gulko, J. (1993). The developments of sex typing in middle childhood. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 58 (2, Serial No. 232).
- Signorelli, N. & Bacue, A. (1999). Recognition and respect: A content analysis of prime-time television characters across three decades. *Sex Roles*, 40, 527-544.

- Thompson, T.L. & Zerbino E. (1995). Gender roles in animated cartoons: Has the picture changed in 20 years?. *Sex Roles*, 32, 651-673.
- Trautner, H.M. (1991). *Lehrbuch der Entwicklungspsychologie Bd. 2: Theorien und Befunde*. Göttingen: Hogrefe.
- Turner-Bowker, D. M. (1996). Gender stereotyped descriptors in children's picture books: Does curios Jane exist in the literature? *Sex Roles*, 35, 461-488.
- Van de Berg, L. H. & Streckfuss, D. (1992). Prime-time television's portrayal of women and the world of work: A demographic profile. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 36, 195-208.
- Williams, T. M. (1986). *The impact of television*. London: Academic Press.
- Williams, T. M. (Ed.). (1986). *The impact of television. A natural experiment in three communities*. Orlando: Academic Press.
- Wright, J. C., Huston, A. C., Ross, R. P., Calvert, S. L., Rolandelli, D., Weeks, L. A., Raeissi, P. & Potts, R. (1984). Pace and continuity of television programs: Effects on children's attention and comprehension. *Developmental Psychology*, 1984, 20, 653-666.
- Wright, J. C., Huston, A. C., Reitz, A. R. & Piemyat, S. (1994). Young children's perceptions of television reality: Determinants and developmental differences. *Developmental Psychology*, 30 (2), 229-239.
- Wright, J.C. et al. (2001). American children's use of electronic media in 1997: A national survey. *Applied Developmental Psychology*, 22, 31-47.

Liebe Eltern! Wien, im Juni 2006

Liebe Mütter! Liebe Väter!

Im Rahmen unserer Diplomarbeit am Institut für Psychologie, Liebiggasse 5, 1010 Wien führen wir unter der Leitung von Univ. Prof. Dr. Mag. Ulrike Willinger an der Schule Ihres Kindes eine Studie über Medien und Geschwisterbeziehungen durch. Ihrem Kind wird ein Fragebogen vorgelegt, der die Meinung zu verschiedenen Fernsehsendungen, Computerspielen und Büchern, sowie die Beziehung und Freizeitgestaltung mit Geschwistern erfragt. Der Fragebogen wird in der Klasse im Rahmen 1 Unterrichtsstunde ausgefüllt. Es besteht keinerlei Leistungsdruck und es werden Pausen eingelegt, die sich nach den Bedürfnissen der Kinder richten.

Alle im Rahmen dieser Studie erhobenen Daten werden **anonym und vertraulich** behandelt! Angaben wie Alter und Ausbildung dienen lediglich statistischen Zwecken.

Für Rückfragen stehen wir Ihnen gerne jederzeit zur Verfügung!

Wenn Sie mit der Teilnahme Ihres Kindes einverstanden sind, unterschreiben Sie bitte die unten stehende Einverständniserklärung.

Um auch wertvolle Informationen der Mütter und Väter einbeziehen zu können, bitten wir Sie, beiliegenden Fragebogen zu beantworten und diesen gemeinsam mit der Einverständniserklärung Ihrem Kind in die Schule mitzugeben!

Wir würden uns sehr über Ihre Mithilfe freuen und bedanken uns im Voraus herzlich für Ihre Unterstützung!

Mit freundlichen Grüßen

Vorname des Kindes: _____

Klasse: _____

Geburtsdatum: _____ Alter: _____ Geschlecht: ☐ weiblich ☐
männlich

Welche Muttersprache spricht Ihr Kind?

Welche Sprache wird vorwiegend gesprochen?

Wie lange leben Sie schon in Österreich? _____

Bitte kreuzen Sie Ihre Religionszugehörigkeit an:

☐ röm.-kath. ☐ evangelisch ☐ islamisch ☐

Sonstige: _____

Wie viele Geschwister hat Ihr Kind? _____

Geschlecht und Alter der Geschwister:

☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

Lebt Ihr Kind mit den Geschwistern im gemeinsamen Haushalt? ☐ ja ☐ nein

Hat Ihr Kind Stief- und/oder Halbgeschwister? ☐ ja ☐ nein

Wenn ja, füllen Sie bitte folgende Zeilen aus:

Geschlecht und Alter der Stief- bzw. Halbgeschwister:

☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

Lebt Ihr Kind mit den Stief-/Halbgeschwistern im gemeinsamen Haushalt? ☐ ja ☐ nein

Wie viele Fernseher haben Sie zu Hause?

☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ mehr als 3

Hat Ihr Kind einen eigenen Fernseher im Kinderzimmer stehen? ☐ Ja ☐ Nein

Haben Sie einen Computer zu Hause? ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja, benützt Ihr Kind den Computer? ☐ Ja ☐ Nein

Hat Ihr Kind eine oder mehrere Spielkonsole(n)?

☐ Ja, und zwar: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ mehr als 4

☐ Nein

Wenn ja, steht (stehen) die Spielkonsole(n) im Kinderzimmer?

☐ Ja, und zwar: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ mehr als 4

☐ Nein

Familienstand der Mutter: ☐ verheiratet
☐ alleinlebend
☐ in Partnerschaft mit gemeinsamem Haushalt lebend
☐ in Partnerschaft lebend
☐ verwitwet

Höchste abgeschlossene Ausbildung der Mutter:

☐ Hauptschule ☐ Lehre ☐ Fachschule ☐ Matura ☐ Akademie ☐

Fachhochschule

☐ Universität ☐ Sonstige: _____

Beruf der Mutter: _____ Alter der Mutter: _____

Momentane Berufstätigkeit der Mutter: ☐ ja ☐ nein ☐ zurzeit arbeitslos

Wieviele Stunden pro Woche sind Sie berufstätig? _____

Familienstand des Vaters: ☐ verheiratet
☐ alleinlebend
☐ in Partnerschaft mit gemeinsamem Haushalt lebend
☐ in Partnerschaft lebend
☐ verwitwet

Höchste abgeschlossene Ausbildung des Vaters:

☐ Hauptschule ☐ Lehre ☐ Fachschule ☐ Matura ☐ Akademie ☐

Fachhochschule

☐ Universität ☐ Sonstige: _____

Beruf des Vaters:_____ Alter des Vaters:_____

Momentane Berufstätigkeit des Vaters: ☐ ja ☐ nein ☐ zurzeit arbeitslos

Wieviele Stunden pro Woche sind Sie berufstätig? _____

DANKE für Ihre Mithilfe!

Liebe Schülerin! Lieber Schüler!

In unserem täglichen Leben verhalten sich Männer und Frauen bzw. Buben und Mädchen häufig sehr unterschiedlich. Es gibt viele Eigenschaften und Verhaltensweisen, von denen man annimmt, dass sie typisch für Mädchen oder typisch für Buben sind. Oft gefallen Mädchen und Buben verschiedene Fernsehsendungen und sie interessieren sich für unterschiedliche Computerspiele und Bücher. Auch Geschwister können in ihren Eigenschaften und Verhaltensweisen sehr verschieden oder aber einander sehr ähnlich sein.

Zu diesen Themen führe ich eine wissenschaftliche Studie durch und befrage dabei Kinder und Jugendliche im Alter von 8 bis 17 Jahren. Ich freue mich sehr über deine Mithilfe und wenn du Fragen hast, beantworte ich sie dir gerne!

Hast du alles verstanden und möchtest mitmachen? Dann fülle bitte unten stehende Zeilen aus:

Vorname: _____ Klasse: _____

Geburtsdatum: _____

Geschlecht: o weiblich o männlich

Welche Muttersprache sprichst du?

Welche Sprache wird vorwiegend gesprochen?

Wie lange lebst du schon in Österreich? _____

Welches Religionsbekenntnis hast du?

- ☐ röm.-kath. ☐ evangelisch ☐ islamisch
☐ serbisch-orth. ☐ jüdisch ☐ ohne Bekenntnis
☐ Sonstige: _____

Wenn du Geschwister hast, lebst du mit ihnen im gemeinsamen Haushalt? ☐ ja ☐ nein

Hast du Stief- und/oder Halbgeschwister? ☐ ja ☐ nein

Wenn ja, fülle bitte folgende Zeilen aus:

Geschlecht und Alter der Stief- bzw. Halbgeschwister:

- ☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____
☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____
☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____
☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____
☐ weiblich ☐ männlich Alter: _____

Lebst du mit den Stief-/Halbgeschwistern im gemeinsamen Haushalt? ☐ ja ☐ nein

Wie viele Fernseher hast du zu Hause?

- ☐ 0 ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ mehr als 3

Hast du einen eigenen Fernseher im Kinderzimmer stehen? ☐ Ja ☐ Nein

Hast du einen Computer zu Hause? ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja, benützt du den Computer? ☐ Ja ☐ Nein

Hast du eine oder mehrere Spielkonsole(n)?

- ☐ Ja, und zwar: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ mehr als 4

☐ Nein

Wenn ja, steht (stehen) die Spielkonsole(n) im Kinderzimmer?

☐ Ja, und zwar: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ mehr als 4

☐ Nein

Familienstand der Mutter: ☐ verheiratet
 ☐ alleinlebend
 ☐ in Partnerschaft mit gemeinsamem Haushalt lebend
 ☐ in Partnerschaft lebend
 ☐ verwitwet

Höchste abgeschlossene Ausbildung der Mutter:

☐ Hauptschule ☐ Lehre ☐ Fachschule ☐ Matura ☐ Akademie ☐

Fachhochschule

☐ Universität ☐ Sonstige: _____

Beruf der Mutter: _____ Alter der Mutter: _____

Momentane Berufstätigkeit der Mutter: ☐ ja ☐ nein ☐ zurzeit arbeitslos

Wieviele Stunden pro Woche ist deine Mutter berufstätig? _____

Familienstand des Vaters: ☐ verheiratet
 ☐ alleinlebend
 ☐ in Partnerschaft mit gemeinsamem Haushalt lebend
 ☐ in Partnerschaft lebend
 ☐ verwitwet

Höchste abgeschlossene Ausbildung des Vaters:

☐ Hauptschule ☐ Lehre ☐ Fachschule ☐ Matura ☐ Akademie ☐

Fachhochschule

☐ Universität ☐ Sonstige: _____

Beruf des Vaters: _____ Alter des Vaters: _____

Momentane Berufstätigkeit des Vaters: ☐ ja ☐ nein ☐ zurzeit arbeitslos

Wieviele Stunden pro Woche ist dein Vater berufstätig? _____

Bei den folgenden Eigenschaften gib bitte an, wie sehr die jeweilige Eigenschaft auf dich zutrifft:

	JA	fast JA	fast NEIN	NEIN
Freundlich	☐	☐	☐	☐
selbständig	☐	☐	☐	☐
schüchtern	☐	☐	☐	☐
fröhlich	☐	☐	☐	☐
zwingend	☐	☐	☐	☐
weiblich	☐	☐	☐	☐
verständnisvoll	☐	☐	☐	☐
aggressiv	☐	☐	☐	☐
leise sprechend	☐	☐	☐	☐
wahrheitsliebend	☐	☐	☐	☐
konkurrierend	☐	☐	☐	☐
sanftmütig	☐	☐	☐	☐
treu	☐	☐	☐	☐
Anführer sein	☐	☐	☐	☐
liebervoll	☐	☐	☐	☐
traditionell	☐	☐	☐	☐
sportlich	☐	☐	☐	☐
empfindlich	☐	☐	☐	☐
untersuchend	☐	☐	☐	☐
männlich	☐	☐	☐	☐
milde sprechend	☐	☐	☐	☐
heiter	☐	☐	☐	☐
durchsetzungsfähig	☐	☐	☐	☐
eifersüchtig	☐	☐	☐	☐
risikobereit	☐	☐	☐	☐
anpassungsfähig	☐	☐	☐	☐

Was machst oder unternimmst du gerne in deiner Freizeit und wie oft? Nenne so viele Aktivitäten, wie dir einfallen!

_____	☐ sehr oft	☐ oft	☐ manchmal	☐ selten	☐ nie
_____	☐ sehr oft	☐ oft	☐ manchmal	☐ selten	☐ nie
_____	☐ sehr oft	☐ oft	☐ manchmal	☐ selten	☐ nie
_____	☐ sehr oft	☐ oft	☐ manchmal	☐ selten	☐ nie
_____	☐ sehr oft	☐ oft	☐ manchmal	☐ selten	☐ nie

Beantworte mir nun bitte einige Fragen zum Thema „Fernsehen“!

Wie oft siehst du in der Woche fern?

- ☐ 0 mal ☐ 1-2 mal ☐ 3-4 mal ☐ 5-6 mal ☐ täglich

Wer in deiner Familie entscheidet am häufigsten, welches Programm angesehen wird?

- ☐ Mutter ☐ Vater ☐ Bruder
☐ Schwester ☐ Selbst ☐ alle gemeinsam

Welche Serie ist deine Lieblingsserie?

Welche Person aus deiner Lieblingsserie gefällt dir am besten?

Warum?

Für welche der folgenden Geschichten würdest du dich interessieren? Du kannst mehrere ankreuzen.



Anna ist für ihre Freunde und deren Probleme immer zur Stelle.

☐



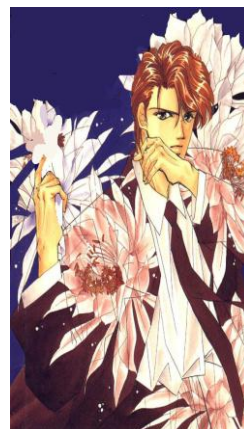
Monika kämpft gegen böse Dämonen um die Welt zu retten.

☐



Phillip ist der König der Krieger und zieht in den Krieg um sein Land zu verteidigen.

☐



Nick hilft jeden Tag aufs Neue seinen Freunden bei Problemen.

☐

Welche Art von Programmen siehst du gerne?

☐ Wissenssendungen / Reportagen

☐ Action (Alarm für Kobra 11, Alias, Yu-Gi-Oh)

☐ Science Fiction (z.B. Stargate)

☐ Zeichentrick

☐ Reality-Shows (z.B. Big Brother)

☐ Sitcoms (z.B. Malcolm mittendrin, Friends)

☐ Sport

☐ Krimis

☐ Serien über Beziehungen (z.B. GZSZ, Dawson's Creek)

☐

Andere: _____

Wenn du einen Computer / Spielkonsole hast, beantworte mir nun bitte einige Fragen!

Wie oft in der Woche spielst du Computerspiele oder mit der Spielkonsole?

☐ 0 mal

☐ 1-2 mal

☐ 3-4 mal

☐ 5-6 mal

☐ täglich

Mit wem spielst du am häufigsten gemeinsam Computerspiele?

☐ Alleine

☐ Mutter

☐ Vater

☐ Bruder

☐ Schwester

☐ Freunde

☐ Andere: _____

Von wem hast du dein Lieblingsspiel bekommen?

- ☐ Mutter ☐ Vater ☐ Bruder ☐ Schwester
☐ Selbst gekauft ☐ Freund/ Freundin ☐ andere: _____

Welche Art von Spielen spielst du am liebsten (z.B. Sport-, Action-, Strategiespiele etc.)?

Welches Spiel ist dein Lieblingsspiel?

Was oder wer gefällt dir an deinem Lieblingsspiel am besten?

Warum?

Beantworte mir nun bitte einige Fragen zum Thema „Bücher“!

Wie oft liest du Bücher?

- ☐ Sehr oft ☐ oft ☐ manchmal ☐ selten ☐ nie

Welche Art von Büchern liest du gerne (z.B. Krimis, Abenteuer, romantische Geschichten, etc.)?

Welches Buch ist dein Lieblingsbuch?

Welche Person aus dem Buch gefällt dir am besten?

Warum gefällt dir diese Person am besten?

Wenn du Geschwister hast, fülle bitte folgende Zeilen aus!

Wie viele Geschwister hast du? _____

Bitte kreuze an, ob du Brüder und / oder Schwestern hast und gib das Alter an:

☐ Schwester ☐ Bruder Alter: _____

☐ Schwester ☐ Bruder Alter: _____

☐ Schwester ☐ Bruder Alter: _____

☐ Schwester ☐ Bruder Alter: _____

☐ Schwester ☐ Bruder Alter: _____

Bei den folgenden Eigenschaften gib bitte für deine Schwester / deinen Bruder an, wie sehr die jeweilige Eigenschaft auf sie / ihn zutrifft. Wenn du mehrere Geschwister hast, such dir bitte eine Schwester / einen Bruder aus, für die / den du die folgenden Fragen beantwortest!

Vorname deiner Schwester / deines

Bruders: _____

Geschlecht: o weiblich o männlich

Alter: _____

	JA	fast JA	fast NEIN	NEIN
freundlich	☐	☐	☐	☐
selbständig	☐	☐	☐	☐
schüchtern	☐	☐	☐	☐
fröhlich	☐	☐	☐	☐
zwingend	☐	☐	☐	☐
weiblich	☐	☐	☐	☐
verständnisvoll	☐	☐	☐	☐
aggressiv	☐	☐	☐	☐
leise sprechend	☐	☐	☐	☐
wahrheitsliebend	☐	☐	☐	☐
konkurrierend	☐	☐	☐	☐
sanftmütig	☐	☐	☐	☐
treu	☐	☐	☐	☐
Anführer sein	☐	☐	☐	☐
liebervoll	☐	☐	☐	☐
traditionell	☐	☐	☐	☐
sportlich	☐	☐	☐	☐
empfindlich	☐	☐	☐	☐
untersuchend	☐	☐	☐	☐
männlich	☐	☐	☐	☐
milde sprechend	☐	☐	☐	☐
heiter	☐	☐	☐	☐
durchsetzungsfähig	☐	☐	☐	☐
eifersüchtig	☐	☐	☐	☐
risikobereit	☐	☐	☐	☐
anpassungsfähig	☐	☐	☐	☐

Wohnt deine Schwester / dein Bruder bei dir zuhause?

☐ Ja ☐ Nein

Wieviel Zeit verbringst du mit deiner Schwester / deinem Bruder?

sehr viel 0-----0-----0-----0-----0-----0 keine

Was macht oder unternimmt deine Schwester / dein Bruder gerne in ihrer / seiner Freizeit und wie oft? Nenne so viele Aktivitäten, wie dir einfallen!

_____	☐ sehr oft	☐ oft	☐ manchmal	☐ selten	☐ nie
_____	☐ sehr oft	☐ oft	☐ manchmal	☐ selten	☐ nie
_____	☐ sehr oft	☐ oft	☐ manchmal	☐ selten	☐ nie
_____	☐ sehr oft	☐ oft	☐ manchmal	☐ selten	☐ nie
_____	☐ sehr oft	☐ oft	☐ manchmal	☐ selten	☐ nie

Ist deine Schwester / dein Bruder ein Vorbild für dich?

☐ Ja ☐ Nein ☐ weiß ich nicht

Warum / warum nicht?

Wie nah fühlst du dich deiner Schwester / deinem Bruder?

sehr stark o-----o-----o-----o-----o-----o-----o überhaupt nicht

Wie ähnlich sind deine Meinungen und Einstellungen denen deiner Schwester / deines Bruders?

sehr stark o-----o-----o-----o-----o-----o-----o überhaupt nicht

Wie sehr fühlst du dich von deiner Schwester / deinem Bruder verstanden?

sehr stark o-----o-----o-----o-----o-----o-----o überhaupt nicht

Wie wohl fühlst du dich, wenn du mit deiner Schwester / deinem Bruder zusammen bist?

sehr stark o-----o-----o-----o-----o-----o-----o überhaupt nicht

Wie sehr hast du das Gefühl, dass du dich an deine Schwester / deinen Bruder wenden kannst, wenn du Hilfe oder Unterstützung brauchst?

sehr stark o-----o-----o-----o-----o-----o-----o überhaupt nicht

Wie gut kannst du mit deiner Schwester / deinem Bruder deine Hobbies oder Dinge, die in der Schule oder in der Arbeit passieren, besprechen?

sehr stark o-----o-----o-----o-----o-----o-----o überhaupt nicht

Wie sehr hast du das Gefühl, dass deine Schwester / dein Bruder deine Ideen und Ansichten respektiert?

sehr stark o-----o-----o-----o-----o-----o-----o überhaupt nicht

Wie sehr hast du das Gefühl, dass dir deine Schwester / dein Bruder sagt, was du tun musst bzw. dich bevormundet?

sehr stark o-----o-----o-----o-----o-----o-----o überhaupt nicht

Wie sehr fühlst du dich von deiner Schwester / deinem Bruder vor Schwierigkeiten oder Gefahren beschützt?

sehr stark o-----o-----o-----o-----o-----o-----o überhaupt nicht

Wie sehr hast du das Gefühl, dass dich deine Schwester / dein Bruder bei der Entwicklung deiner Fähigkeiten motiviert?

sehr stark o-----o-----o-----o-----o-----o-----o überhaupt nicht

Wenn du mehrere Geschwister hast, gib bitte an, warum du deine/n Schwester / Bruder
_____ ausgewählt hast?

(Name)

Ist deine Mutter ein Vorbild für dich?

☐ Ja ☐ Nein ☐ weiß ich nicht

Warum / warum nicht?

Ist dein Vater ein Vorbild für dich?

☐ Ja ☐ Nein ☐ weiß ich nicht

Warum / warum nicht?

In der folgenden Bildgeschichte treffen sich einige Kinder, die ähnlich alt sind wie du, um gemeinsam etwas zu spielen bzw. zu unternehmen. Schau dir die Bilder an und beantworte danach bitte die dazu gestellten Fragen!



Die vier Buben Lukas, Marcel, Elias und Christoph möchten gemeinsam etwas spielen. Elias schlägt vor, Fußball zu spielen. Auch die anderen Buben mögen dieses Spiel. So spielen Lukas, Marcel, Elias und Christoph gemeinsam Fußball.

Nun beantworte bitte die Fragen zu dem Buben Lukas mit der blauen Hose:

	JA	fast JA	fast	NEIN
Wie gerne magst du das Kind?	☐	☐	☐	☐
Wie gerne würden deine Freunde das Kind mögen?	☐	☐	☐	☐
Möchtest du mit dem Kind spielen?	☐	☐	☐	☐
Würdest du dem Kind ein Geheimnis anvertrauen?	☐	☐	☐	☐
Hättest du das Kind gerne als deinen Sitznachbarn in der Schule?	☐	☐	☐	☐
Möchtest du gemeinsam mit dem Kind Hausaufgaben machen?	☐	☐	☐	☐

Wähle eines der folgenden Geschenke aus, das du dem Kind zum Geburtstag schenken würdest?

☐ Skateboard

☐ Springseil

☐ Malstifteset

Welche Lieblingsserie könnte Lukas haben?

Warum?

Welche Art von Programmen könnte Lukas gerne sehen? Du kannst dabei mehrere Antworten ankreuzen!

☐ Wissenssendungen / Reportagen

☐ Action (Alarm für Kobra 11, Alias, Yu-Gi-Oh)

☐ Science Fiction (z.B. Stargate)

☐ Zeichentrick

☐ Reality-Shows (z.B. Big Brother)

☐ Sitcoms (z.B. Malcolm mittendrin, Friends)

☐ Sport

☐ Krimis

☐ Serien über Beziehungen (z.B. GZSZ, Dawson's Creek)

☐

Andere: _____

Für welche der folgenden Geschichten würde sich Lukas interessieren? Du kannst mehrere ankreuzen!



☐



☐



☐



☐

Welche Art von Computerspielen spielt Lukas am liebsten (z.B. Sport-, Action-, Strategiespiele etc.)?

Welches Spiel könnte Lukas Lieblingsspiel sein?

Was oder wer gefällt Lukas an seinem Lieblingsspiel am besten?

Welche Art von Büchern liest Lukas gerne (z.B. Krimis, Abenteuer, romantische Geschichten, etc.)?

Welche Geschwister könnte Lukas haben? Bitte kreuze nur 1 Möglichkeit an!

☐ älteren Bruder ☐ jüngeren Bruder ☐ ältere Schwester ☐ jüngere Schwester

Warum?

Wieviel Zeit verbringt Lukas mit seiner Schwester / seinem Bruder deiner Meinung nach?

sehr viel 0-----0-----0-----0-----0-----0 keine

Warum?

Was könnte Lukas in seiner Freizeit gerne machen oder unternehmen? Nenne so viele Aktivitäten, wie dir einfallen!

Ist Lukas Schwester / Bruder ein Vorbild für ihn?

☐ Ja ☐ Nein ☐ weiß ich nicht

Warum / warum nicht?

Ist Lukas Mutter ein Vorbild für ihn?

☐ Ja ☐ Nein ☐ weiß ich nicht

Warum / warum nicht?

Ist Lukas Vater ein Vorbild für ihn?

☐ Ja ☐ Nein ☐ weiß ich nicht

Warum / warum nicht?

DANKE
für deine Mitarbeit!
😊

Abstract

Stereotype Botschaften und Bilder von Frauen und Männern spielen noch immer eine große Rolle in den Medien (Gooden & Gooden, 2001; Barner, 1999; Signorelli & Bacue, 1999; Dietz, 1998). Kinder wachsen schon von Klein an mit diesen Bildern auf und haben bereits im Kindergartenalter Annahmen über für das jeweilige Geschlecht passende Merkmale, sowie darüber wie sich Mädchen und Buben geschlechtstypisch verhalten zu haben (Golombok & Fivush, 1994). Ob Medien dabei einen Einfluss auf die Einstellung der Geschlechtsstereotypen bei Kindern und Jugendlichen haben, soll in dieser Arbeit untersucht werden. Im Speziellen wird hierbei auf die medialen Bereiche Fernsehen, Computerspiele und Bücher eingegangen.

An der Studie nahmen 685 Schüler und Schülerinnen im Alter zwischen 7 und 19 Jahren, aus Wien und Niederösterreich, teil. Der dafür entworfene Fragebogen beinhaltete die bereits vorliegenden BSRI-Selbsteinschätzungsskala (Löbel et. Al, 1993), sowie Fragen zu Freizeitaktivität und medialem Verhalten. Dabei wurden die Schüler und Schülerinnen gebeten Antworten zu ihren Fernseh-, Computerspiel- und Leseverhalten zu geben. Ebenso Angaben zu ihren Lieblingssendungen, -spielen und -büchern, wie über die präferierten Protagonisten und deren Eigenschaften.

Anhand der Selbsteinschätzungsskala konnte gezeigt werden, dass Kinder und Jugendliche welche männliche Hauptfiguren oder typisch männliche Themen und Charakteristiken wählten, sich auch selbst vermehrt mit männlichen Eigenschaften beschreiben. Diejenigen welche weibliche Protagonistinnen angegeben haben bzw. jene mit femininen Charakterzügen, schreiben sich auch selbst mehr feminine Eigenschaften zu.

In allen 3 medialen Bereichen ist zu sehen, dass Mädchen sich häufiger für typisch feminine Darstellungen oder Personen entscheiden und Buben sich mehr maskulinen Inhalten und Personen zuwenden. Dabei zeigen sich die Mädchen generell in ihrer Wahl trotz allem etwas flexibler als die Buben. Auch das Alter betreffend gibt es Unterschiede zwischen Mädchen und Buben. Während bei den Buben von Anfang an ein vermehrtes Interesse für gleichgeschlechtliche Darsteller und Themen besteht, zeigt sich bei den

Mädchen besonders ab dem 13. Lebensjahr ein starker Anstieg für weibliche Hauptrollen im Fernsehen in etwa.

Schon in anderen Studien konnte gezeigt werden, dass männliche Hauptfiguren häufiger vorkommen als weibliche (Thompson & Zerbinos, 1995; Signorelle & Bacue, 1999; Kortenhaus & Demerast, 1993; Provenzo, 1991). Dies deckt sich auch mit den vorliegenden Daten. Bezüglich der wöchentlichen Nutzung konnte im Bereich Fernsehen und Computerspiele gezeigt werden, dass diejenigen Schüler und Schülerinnen, welche öfter in der Woche fernsehen oder Computerspiele spielten, sich auch häufiger oft mit maskulinen Eigenschaften beschreiben. Jene mit geringerem Konsum zeigten vermehrt feminine Selbstzuschreibungen auf.

Lebenslauf

Sandra Gortva

sandra.gortva@hotmail.com

Geburtsdatum: 03. Mai 1980

Geburtsort: Linz

Nationalität: Österreich

Schulbildung

1986 – 1990 Volksschule in Linz

1990 – 1994 Hauptschule in Linz

1994 – 1999 HBLA in Linz

seit WS 1999 Psychologiestudium in Wien

Berufserfahrung/Praktika

Anton Proksch Institut 2005

psychologisches Praktikum

IBOS, Institut für Burnout und Stressmanagement 2005

psychologisches Praktikum

Enopp 2010

Homepagebetreuung, Redaktion

Jack Wolfskin Store Wien, Linz 2006 – 2009

Storeleitung

Gastronomie, Service und Promotion 1996 - 2006