

02/2014

**Exzessive Mediennutzung von**  
**Jugendlichen**  
Analyse der subjektiven Perspektive  
Jugendlicher auf problematischen  
Medienumgang

---

Julia Rommeley

Diese Arbeit ist zugleich Magister-Abschlussarbeit im MA Studiengang Kinder- und Jugendmedien im WS 2012/13

Gutacher:

1. Dr. Daniel Hajok
2. Prof. Dr. Sven Jöckel

Impressum

**KJM - Forschungspapiere Kinder- und Jugendmedien**

**Herausgeber**

Dr. Sven Jöckel  
Dr. Sandra Fleischer  
Robert Seifert

Universität Erfurt  
Masterstudiengang "Kinder- und Jugendmedien"  
Nordhäuser Straße 63  
99089 Erfurt

urn:nbn:de:gbv: 547-201300506

# **Universität Erfurt**

Seminar für Medien- und Kommunikationswissenschaft  
Studiengang Kinder- und Jugendmedien

## **Exzessive Mediennutzung von Jugendlichen**

Analyse der subjektiven Perspektive Jugendlicher  
auf problematischen Medienumgang

## **Masterarbeit**

zur Erlangung des akademischen Grades  
Magistra Artium (M. A.)

vorgelegt von  
Julia Rommeley

Erstprüfer: Dr. Daniel Hajok  
Zweitprüfer: Jun.-Prof. Dr. Sven Jöckel

# Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis</b> .....	II
<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	IV
<b>Tabellenverzeichnis</b> .....	V
<b>1. Einleitung</b> .....	1
<b>2. Jugendliche und ihr (exzessiver) Medienkonsum</b> .....	3
2.1 Mediennutzung Jugendlicher .....	3
2.2 Medienabhängigkeit .....	5
2.2.1 Begriffsbestimmung .....	6
2.2.2 Diagnosekriterien und Erhebungsinstrumente .....	7
2.2.3 Empirische Befunde .....	9
2.2.4 Kritik .....	11
2.3 Perspektiven exzessiver Mediennutzung .....	13
2.3.1 Die Mikroperspektive auf exzessive Mediennutzung Jugendlicher .....	13
2.3.2 Die Makroperspektive auf exzessive Mediennutzung Jugendlicher .....	16
2.3.3 Zwischenfazit zum Diskurs über exzessive Mediennutzung Jugendlicher .....	18
<b>3. Theoretischer und methodischer Hintergrund</b> .....	19
3.1 Subjektive (Medien-)Theorien und die Theorie der persönlichen Konstrukte als theoretischer Hintergrund .....	19
3.1.1 Subjektive Theorien .....	20
3.1.2 Subjektive Theorien nach Kelly: die Theorie der persönlichen Konstrukte .....	21
3.1.3 Subjektive Medientheorien .....	23
3.1.4 Bedeutung der Repertory Grid-Methode für diese Arbeit .....	24
3.2 Repertory Grid als methodischer Hintergrund .....	25
3.2.1 Konstrukte und Elemente – Bausteine der Realität als Bestandteile des Grids .....	25
3.2.2 Theoretische Betrachtung der Anwendung der Repertory Grid-Methode .....	27
3.2.3 Elemente erheben .....	28
3.2.4 Konstrukte generieren und zu Elementen in Beziehung setzen .....	29
3.2.5 Repertory Grid-Methode vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Gütekriterien .....	31
<b>4. Forschungsfrage</b> .....	32

<b>5. Methodisches Vorgehen</b> .....	34
5.1 Bestimmung und Beschreibung der Elemente.....	34
5.2 Prämissen für die Datenerhebung – Konstrukte generieren.....	37
5.3 Bewerten der Elemente.....	39
5.4 Ablauf des Interviews .....	40
5.5 Pretest .....	42
5.6 Stichprobe .....	44
5.7 Vorgehen bei der Auswertung .....	47
5.7.1 Hauptkomponentenanalyse .....	48
5.7.2 Clusteranalyse.....	49
5.7.3 Distanzmaße .....	51
5.8 Gütekriterien.....	52
<b>6. Auswertung</b> .....	54
6.1 Tagesablaufdiagramm .....	54
6.2 Lage der Elemente .....	55
6.3 Erfüllungsgrad der Elemente.....	56
6.4 Varianzen der Elemente .....	58
6.5 Konstruktclusterung.....	59
6.5.1 Konstruktcluster mit Bezug zum Element <i>ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt</i> .....	63
6.5.2 Große Konstruktcluster aus den anderen Quadranten.....	65
6.6 <i>Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt</i> auf Konstruktebene betrachtet.....	72
6.7 <i>Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt</i> im Vergleich zu anderen Elementen.....	76
6.7.1 Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt vs. Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze.....	77
6.7.2 Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt vs. Ich Online .....	82
6.7.3 Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt vs. Ich Offline .....	85
6.7.4 Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt vs. Ein Mediennormaler.....	88
<b>7. Diskussion</b> .....	90
7.1 Zusammenfassung und Fazit.....	90
7.2 Diskussion der Methode .....	94
<b>8. Ausblick</b> .....	97
<b>Anhang A: Erhebungsphase</b> .....	99
A.1 Interviewleitfaden.....	99
A.2 Tagesablaufdiagramm .....	102
A.3 Kurzfragebogen.....	103
A.4 Übersicht über Interviewpartner.....	104
A.5 Fallbeschreibungen.....	105
<b>Anhang B: Auswertungsphase</b> .....	120
B.1 Konstruktcluster .....	120
B.2 Clusterbeschreibungen .....	129
<b>Literaturverzeichnis</b> .....	139

# Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Dyade – Initialpol benennen (Elemente sind sich ähnlich) .....	38
Abb. 2: Dyade – Kontrastpol benennen (Elemente sind sich ähnlich) .....	38
Abb. 3: Dyade – Kontrastpol benennen (Elemente sind voneinander unterschiedlich) .....	39
Abb. 4: Tetralemmafeld - Elemente bewerten.....	39
Abb. 5: Eigenstrukturraum; Darstellung in scivesco, n = 30 .....	48
Abb. 6: Konstruktclusterung mit Punktwolke aus Elementen (große Punkte) und Konstrukten (kleine Punkte).....	50
Abb. 7: Erfüllungsgrad für Element Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt.....	52
Abb. 8: Lage der Elemente im Eigenstrukturraum .....	56
Abb. 9: Erfüllungsgrad der Elemente in Bezug zur Referenz Ich Ideal – Ich Negativ .....	57
Abb. 10: Varianzen und Mittelwerte der einzelnen Elemente.....	59
Abb. 11: Konstruktclusterung nach inhaltlicher Prüfung durch drei unabhängige Rater.....	60
Abb. 12: Lage aller Elemente mit zugehörigen Konstruktclustern .....	61
Abb. 13: Lage des Elements Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt .....	68
Abb. 14: Gruppenreferenzen nach Alter zum Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt .....	69
Abb. 15: Gruppenreferenzen für das Element ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt, nach Schulart, SNS-Nutzung und mobiles Internet. ....	70
Abb. 16: Gruppenreferenzen für den Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt, nach Geschlecht.....	70
Abb. 17: Gruppenreferenzen nach Alter, Geschlecht, Schulart, SNS-Nutzung und mobiler Nutzung für das Element Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt.....	72
Abb. 18: Element Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt, mit anliegenden Konstrukten innerhalb eines 45°-Korridors (entspricht Wert für Kosinus zwischen 0 und 1).....	73
Abb. 19: Visualisierung des Konstrukt mengenvergleichs der Elemente Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt und Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze, im Eigenstrukturraum.....	77
Abb. 20: Konstrukt wolke für die wahrgenommenen Unterschiede zwischen den Elementen Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt, und Ich Online .....	82
Abb. 21: Konstrukt wolke für Elementevergleich: Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt ABER NICHT Ich Online.....	84
Abb. 22: Konstrukt wolke für Elementevergleich: Ich Online ABER NICHT Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt .....	84
Abb. 23: Konstrukt wolke für Elementevergleich: Übereinstimmung: ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt UND Ich Online.....	85
Abb. 24: Konstrukt wolke für Elementevergleich: Abgrenzung: Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt ABER NICHT Ich Offline .....	86
Abb. 25: Konstrukt wolke für Elementevergleich: Abgrenzung: Ich Offline ABER NICHT der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt .....	87
Abb. 26: Konstrukt wolke für Elementevergleich: Abgrenzung: Ich Offline UND der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt .....	87
Abb. 27: Konstrukt wolke für Elementevergleich: Abgrenzung: der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt ABER NICHT Ein Mediennormaler.....	88
Abb. 28: Konstrukt wolke für Elementevergleich: Abgrenzung: ein Mediennormaler ABER NICHT der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt.....	89
Abb. 29: Konstrukt wolke für Elementevergleich: Übereinstimmung: ein Mediennormaler UND der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt .....	89

# Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Standard-Grid mit Bewertungsskala 1 bis 6 (eigene Darstellung nach Rosenberger & Freitag 2010, S. 484) .....	28
Tab. 2: Im Pretest verwendetes Set of Elements mit Erklärung.....	37
Tab. 3: Übersicht über die Zusammensetzung der Stichprobe, n = 30 .....	46
Tab. 4: Konstrukte, die auf das Element ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt, vollkommen oder gar nicht zutreffen .....	75
Tab. 5: Konstruktmengevergleich für die Abgrenzung der Elemente Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt, und Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze.....	79
Tab. 6: Konstruktmengevergleich für die Übereinstimmung der Elemente Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt und Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze.....	81

Aus Gründen der Lesbarkeit bedient sich die vorliegende Arbeit meist männlicher Substantive, schließt die weibliche Form der Begriffe jedoch selbstverständlich mit ein. Wenn z.B. von Nutzern die Rede ist, so sind stets Nutzerinnen und Nutzer gleichermaßen gemeint.

# 1. Einleitung

Der Alltag eines heute aufwachsenden Jugendlichen ist von digitalen Medien durchdrungen. Diese werden selbstverständlich integriert und zur Optimierung der freien Zeit verwendet. Sie dienen den Jugendlichen als Mittel gegen Langeweile, ermöglichen kurzfristige Verabredungen mit Gleichaltrigen, erlauben ständiges Einholen von Meinungen Gleichgesinnter zu drängenden Fragen der Lebensführung und bieten Informationen zu allen nur vorstellbaren Themen. Dementsprechend ist es nur allzu verständlich, dass sich Jugendliche diesen Medien mit Engagement und Freude aussetzen. Die JIM-Studie belegt, dass sich die Zeitaufwendungen für das Internet mittlerweile zwar langsamer aber doch beständig ausdehnen, ohne dass dafür andere Medien wie das Fernsehen deutlich verdrängt werden (vgl. mpfs 2012). Es herrscht ein „permanentes digitales Grundrauschen“ im Alltag Jugendlicher (Frölich/Lehmkuhl 2012, S. 14). Zeiten, in denen Jugendliche innehalten, nichts tun oder sich in ihren Gedanken verlieren, müssen entsprechend rar geworden sein. Parallelnutzung der technischen Angebote lässt Jugendliche zu Multi-Taskern werden, was meint, dass sie nicht verschiedene Aufgaben tatsächlich gleichzeitig bewältigen, aber dass es ihnen doch leicht fällt, zwischen verschiedenen Aktivitäten hin- und herzuwechseln (ebd. S. 22).

Diese Arbeit widmet sich vor diesem Hintergrund der Wahrnehmung Jugendlicher von exzessiver Mediennutzung. Durch das selbstverständliche Aufwachsen in einer von Medien stark geprägten Welt und der ubiquitären Verfügbarkeit von Inhalten haben Jugendliche heutzutage ein eigenes Bild von und eine eigene Perspektive auf ihre Medienrealität. Ob sie diese als problematisch einschätzen oder ob für sie vor allem der Nutzen im Vordergrund steht, ist kaum bekannt. Demnach ist es notwendig, die möglicherweise von Medienabhängigkeit Bedrohten selbst um Auskunft zu bitten und ihre subjektive Perspektive in die Diskussion um die Bedrohung durch exzessives Mediennutzungsverhalten einfließen zu lassen.

Um dieses Thema zu betrachten, bedient sich diese Arbeit der Repertory Grid-Methode, die von George A. Kelly auf der Grundlage der Theorie der persönlichen Konstrukte entwickelt wurde. Es wurden dazu 30 Jugendliche im Alter von 14 bis 18 Jahren befragt und deren Aussagen in Hinsicht auf exzessive Mediennutzung analysiert.

In Kapitel 2 wird zunächst der Fokus auf die Jugendlichen und ihren Medienkonsum gelegt, um aufzuzeigen, wie stark sie in die Medienwelt eingebunden sind. Es wird außerdem der Begriff der Medienabhängigkeit diskutiert und von exzessiver Mediennutzung abgegrenzt. Anschließend werden Diagnosekriterien und



Erhebungsinstrumente vorgestellt. Diese erfahren ihre Verankerung überwiegend in der psychopathologischen Herangehensweise an den Gegenstandsbereich und legen von außen Kriterien an die Befragten an. Darauf folgen einige kritische Bemerkungen zu diesem Vorgehen.

Kapitel 3 widmet sich dem theoretischen und dem methodischen Hintergrund dieser Untersuchung. Hier dienen allgemein die Subjektiven Theorien in der Ausarbeitung nach Kelly als Theorie der persönlichen Konstrukte als Anknüpfungspunkt. Mit der Repertory Grid-Methode leistete er einen bisher in Deutschland eher wenig aufgegriffenen Beitrag zur Erweiterung der sozialwissenschaftlichen Methoden. Sie ermöglicht es, individuumzentrierte Daten zu erheben und auszuwerten und erlaubt damit einen guten Zugang zur subjektiven Perspektive Jugendlicher auf exzessive Mediennutzung.

An Kapitel 4, in dem die Forschungsfrage konkretisiert und ausführlich vorgestellt wird, schließt sich die detaillierte Beschreibung des methodischen Vorgehens in Kapitel 5 an. In Kapitel 6 erfolgt die Dokumentation der Auswertung der erhobenen Daten, die in Kapitel 7 zusammengefasst und eingeordnet werden. Hier schließt die kritische Rückschau auf die Repertory Grid-Methode an. Hinweise für weitergehende Forschung und auf den Ergebnissen dieser Arbeit aufbauende Fragestellungen werden im Ausblick in Kapitel 8 aufgeworfen.

## 2. Jugendliche und ihr (exzessiver) Medienkonsum

Aus zahlreichen Studien (Heranwachsen mit dem Social Web, EU Kids Online, EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien) ist bekannt, wie Jugendliche Medien in ihren Alltag integrieren. Die JIM-Studie soll zunächst einen Eindruck über die Mediennutzung der darin befragten 12- bis 19-jährigen Jugendlichen über die wesentlichen Ergebnisse vor allem in Bezug auf das Internet vermitteln (vgl. mpfs 2012). In der allgegenwärtigen Verfügbarkeit des WWW kann die bedeutsamste Änderung in den Aufwuchsbedingungen von heutigen Jugendlichen gesehen werden, daher wird der Schwerpunkt dieser Arbeit auf den Einfluss des Internets gelegt.

### 2.1 Mediennutzung Jugendlicher

Wichtig für die selbstbestimmte Nutzung ist der Besitz des jeweiligen technischen Gerätes. Fast alle Jugendlichen nennen heutzutage ein Handy ihr Eigen, etwa die Hälfte besitzt ein Smartphone (mpfs 2012, S. 8). Von ihren Zimmern aus hat der Großteil der Heranwachsenden Zugriff auf das Internet (ebd., S. 31). Bis zum Alter von 13 Jahren benötigt ein Drittel der Heranwachsenden das Einverständnis der Eltern, um auf das Internet zuzugreifen. Dieser Wert geht jedoch bereits im Alter von 14 bis 15 Jahren stark zurück. Computer und Laptop dominieren mittlerweile über das TV-Gerät. Gut die Hälfte der Jugendlichen besitzt eine digitale Spielekonsole (ebd., S. 7).

Fast jeder Jugendliche nutzt täglich bis mehrmals in der Woche das Internet, das Handy und den Fernseher. Gedruckte Medien wie Bücher, Zeitungen und Zeitschriften werden dagegen nur von zwei bis vier von zehn Jugendlichen regelmäßig genutzt.

Nach eigenen Angaben widmen die Jugendlichen im Mittel 111 Minuten täglich dem Fernsehprogramm, was ein im Vergleich zum Vorjahr leicht rückläufiger Wert ist. Die Dauer der Internetnutzung hat sich dagegen mit 137 Minuten täglich weitgehend stabilisiert. Die Zugangswege hingegen verlagern sich deutlich in Richtung einer mobilen Nutzung (Anstieg der Nutzung des Internets über Smartphones um 20 Prozentpunkte, ebd., S. 32).

Die Dauer der Nutzung allein weist nicht unbedingt auf die Bedeutsamkeit der einzelnen Medien für die Jugendlichen hin. In der JIM-Studie wird daher nach dem subjektiven Wert des jeweiligen Mediums auf einer vierstufigen Skala von „gar nicht wichtig“ bis „sehr wichtig“ gefragt (ebd. 14). Demnach ist den Jugendlichen das

Musikhören unabhängig vom Übertragungsmedium am wichtigsten. Direkt darauf folgend werden das Internet und das Handy als besonders wichtig eingeschätzt.

Für Spiele und zur Deckung ihres Informationsbedarfs nutzen die Jugendlichen lediglich ein Sechstel ihrer Onlinezeit. Ein Viertel wenden sie für Unterhaltung durch Musik, Bilder und Filme vor allem auf Videoportalen wie YouTube auf. Beinahe die Hälfte ihrer Onlinezeit widmen die Jugendlichen der Kommunikation mit Hilfe von Chats, Mails und Social Network Sites<sup>1</sup> (SNS) (ebd., S. 33). Das Bedürfnis, jederzeit diesen kommunikativen Aktivitäten nachgehen zu wollen, äußert sich insbesondere in dem rasanten Anstieg der Verbreitung von Smartphones. Fast jeder zweite Jugendliche verfügt heutzutage über ein internetfähiges Handy (ebd., S. 52). Darüber rufen 41 Prozent der Heranwachsenden täglich Neuigkeiten aus ihrer Online-Community ab (im Vorjahr waren es lediglich 16 Prozent). Generell werden SNS mittlerweile von fast 90 Prozent der Jugendlichen mindestens selten genutzt. Vier von fünf meinen damit die omnipräsente Plattform Facebook, auf der sie überwiegend persönliche Nachrichten versenden und mit ihren Freunden chatten (ebd., S. 40ff.). Zusammengefasst stellt das Internet „weniger denn je ein reines Abrufmedium“, sondern vielmehr die technische Infrastruktur für Interaktion und Kommunikation zwischen Menschen dar (Schmidt, 2009, S. 34). Die Autoren der JIM-Studie weisen darauf hin, dass sich im Mediennutzungsverhalten der Jugendlichen eine gewisse Kontinuität eingestellt hat. Aufgrund technischer Neuerungen, auf die Jugendliche rasch reagieren, ist es dennoch stets durch Dynamik ausgezeichnet (mpfs 2012, S. 65).

Der zeitliche Umfang der Beschäftigung mit den klassischen Medien wie Radio und Fernsehen hat sich trotz des Aufkommens des Internets nicht wesentlich verringert (ebd.). Die Summe der Zeit, die Jugendliche für Medien aufbringen, ist demnach gestiegen: die Mehrzahl der Jugendlichen sei von früh bis spät „medial auf Empfang oder Sendung“ (Frölich/Lehmkuhl 2012, S. 40). Aus Sicht von Erwachsenen wird die alltägliche Mediennutzung Heranwachsender häufig problematisiert. Oftmals stößt man in Berichten auf als kausal ausgewiesene Zusammenhänge zwischen erhöhtem Medienkonsum und Aggressivität, politischem Desinteresse und Scheitern in der Leistungsgesellschaft (vgl. bspw. Pfeiffer/Möble/Kleimann et al. 2007, S. 2<sup>2</sup>). Im folgenden Abschnitt soll daher zunächst die als *exzessiv* betrachtete Nutzung von Medien durch Jugendliche näher beleuchtet werden.

---

<sup>1</sup> Definition nach Boyd 2007, S. 2.

<sup>2</sup> Die Autoren der Studie „Die Pisa-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums“ konstatieren in der Zusammenfassung ihrer Ergebnisse „Je mehr Zeit Schülerinnen und Schüler mit Medienkonsum verbringen und je brutaler dessen Inhalte sind, desto schlechter fallen die Schulnoten aus“ (Pfeiffer/Möble/Kleimann et al. 2007, S. 2).

## 2.2 Medienabhängigkeit

Beschäftigt man sich mit dem exzessiven Gebrauch eines Stoffes, fallen synonym die Begriffe Abhängigkeit und Sucht. Der Begriff ‚Sucht‘ erfährt jedoch bereits seit Jahrzehnten keine Verankerung mehr in der psychiatrischen Klassifikation. Es wird heute zunehmend von der etwas neutraleren ‚Abhängigkeit‘ gesprochen, dennoch finden sich in der Literatur beide Begriffe (te Wildt/Mücken 2010, S. 83).

Um die Bedeutsamkeit und die Tragweite einer Abhängigkeit bzw. einer Sucht für den Betroffenen aufzuzeigen und unzulässig vereinfachenden Erklärungen für das Zustandekommen einer Erkrankung Einhalt zu gebieten, sei der Betrachtung der Diagnosekriterien folgendes voran gestellt:

„Suchtstörungen sind [...] als Resultat gesellschaftlicher als auch personaler und neurobiologischer Fehlentwicklungen aufzufassen“, bei denen „der funktionale Gebrauch von Suchtmitteln zur ‚Selbstreparatur‘ psychischer Missempfindungen zu verstehen [ist], der am Ende oft in einem Verlust der Kontrollfähigkeit mündet“ (Klein 2008, S. 4).

Bereits seit mehr als zehn Jahren wird das Thema Medienabhängigkeit vor allem mit Schwerpunkt auf Computerspiele und das Internet durch wissenschaftliche Forschung beleuchtet (te Wildt/Rehbein 2010, S. 142). Das allgemein sehr strapazierte Kriterium der schieren zeitlichen Nutzung eines Mediums reicht sicher nicht aus, um problematisches Nutzungsverhalten zu erfassen, auch wenn die konsumierte Menge eines Suchtmittels, als welche die Zeitdauer der Nutzung angesehen werden kann, gemeinhin als Indikator für eine missbräuchliche Nutzung dient (Hornung/Lukesch 2009, S. 101). Versuche, sich auf eine Definition für die Erkrankung zu einigen, um den (noch) gesunden Menschen davon unterscheiden zu können, werden immer wieder unternommen, bisher jedoch ohne Konsens. Es bestehe derzeit keine Einigkeit darüber, „wie das Phänomen der Medienabhängigkeit im Allgemeinen [...] im Hinblick auf Nosologie und Diagnostik eingeordnet werden sollte“ (te Wildt/Mücken 2010, S. 84). Bisher sei nicht geklärt, ob es sich generell um „problematisches Verhalten ohne eigenen Krankheitswert“ handelt, ob es eher als Symptom einer psychischen Störung aufzufassen sei, es als „Impulskontrollstörung oder als Persönlichkeitsstörung“ (ebd.) anzusehen ist oder ob man von einer „stoffungebundenen Abhängigkeitserkrankung im Sinne einer Sucht“ (ebd.) sprechen sollte.

Entgegen der Erwartungen wurde die Internetabhängigkeit auch im Jahr 2013 nicht in das Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM) der American Psychiatric Association (APA) aufgenommen, in dem seit 1952 psychische

Erkrankungen kategorisiert werden (Kammerl 2013, S. 13). Der Diskurs, ob Internetabhängigkeit als Form einer stoffungebundenen Sucht als eigenständige und nach einheitlichen Kriterien diagnostizierbare Erkrankung aufgenommen werden kann, wird daher weiterhin geführt. Weiterführende Forschung zu diesem Thema ist notwendig, um das Krankheitsbild – sofern es konsensuell als solches aufgefasst werden kann – in das DSM aufzunehmen, so dass gesundheitspolitisch, klinisch und wissenschaftlich von einheitlichen Standards ausgegangen werden kann.

### 2.2.1 Begriffsbestimmung

Für das Phänomen der übertriebenen Mediennutzung werden in der Fachliteratur zahlreiche Begriffe verwendet, deren Abgrenzung nicht ganz einfach ist. Im deutschsprachigen Raum wird von pathologischer Internetnutzung, Internetsucht, dysfunktionalem und pathologischen PC- und Internetgebrauch oder Internetabhängigkeit gesprochen (eine Übersicht hierzu findet sich bei te Wildt/Mücken 2010, S. 83).

Hahn und Jerusalem schätzen die Begriffswahl Internetsucht bzw. Internetabhängigkeit als irreführend ein, da diese das Problem anhand des Symptoms und nicht durch die Ursache beschreibt (2010, S. 187). Die Autoren argumentieren, dass das Internet lediglich als Zugangstechnik dient, die es ermöglicht, den Bedürfnissen nach Kommunikation, Information und Unterhaltung auf verschiedene Weise nachzugehen. Demzufolge erscheine der Begriff Internetsucht als nicht zutreffend, da die Technik nicht die Ursache des Problems sei (ebd.). Es könne vielmehr vermutet werden, dass sich durch das beschriebene Verhalten eine andere Störung äußere, die durchaus in Erkrankungen wie Depression oder in unbewältigten persönlichen Problemen begründet liege. Das Internet wird als multimediale Plattform und Infrastruktur angesehen, die eine überaus vielfältige Nutzung erlaubt. So wurden fünf Teilbereiche identifiziert, denen erhöhtes Abhängigkeitspotenzial zugeschrieben werden kann:

- Cybersex → Abhängigkeit von pornografischen Angeboten im Internet
- Online-Bekanntschäften → übermäßige Pflege von Onlinebeziehungen
- Online-Glücksspiel → abhängiges Glücksspiel, Kaufen und Handeln im Internet
- Exzessive Informationssuche → abhängiges Surfen oder Absuchen von Datenbanken
- Computerspieleabhängigkeit (te Wildt/Rehbein 2010, S. 147; s.a. Grüsser/Thalemann 2006, S. 168)

Anhand dieser Teilbereiche wird deutlich, welche unterschiedlichen Handlungsoptionen das Internet bereit hält und welche verschiedenen Gratifikationen aus den onlinebasierten Handlungen gezogen werden können. Entsprechend ist es problematisch, Aussagen darüber zu treffen, welche Verhaltensweisen im Internet zu einem abhängigen Verhalten führen können (te Wildt/Rehbein 2010, S. 147).

Diese Arbeit folgt der Empfehlung nach te Wildt und Mücken, das Phänomen als „Abhängigkeitserkrankung“ aufzufassen (2010, S. 84). Die Betroffenen empfinden ihren problematischen Umgang mit dem Medium persönlich als Form der Abhängigkeit und suchen selbst oder gemeinsam mit ihren Bezugspersonen nach Hilfe (ebd.). Es wird auch nicht über das Internet im Speziellen gesprochen, da es vielmehr als Infrastruktur dem Zugang zu diversen Inhalten multimedialer Formate dient. Anhand der Technik kann nicht vorausgesagt werden, was genau das Potenzial für den problematischen Umgang für den einzelnen Betroffenen darstellt. Die „magnetische Wirkung“ (Hahn/Jerusalem 2001, S. 290) könnte von Online-Rollenspielen, von der Nutzung von SNS, von Chats, von der nicht zu bewältigenden Menge an Informationen oder auch von der ständigen Verfügbarkeit pornografischer Inhalte ausgehen. Insofern wird in dieser Arbeit von dem etwas allgemeiner ausgeprägten Begriff der *Medienabhängigkeit* als Problemfeld gesprochen.

Dem voraus geht jedoch die exzessive, problematische oder unangemessene Nutzung der Medien, die in ihrer Konsequenz zu pathologischem und therapiebedürftigen Verhalten führen kann. Die Drogenbeauftragte des Bundes grenzt pathologische Internetnutzung als ein Nutzungsverhalten, das dem eines Suchtkranken entspricht, von einem exzessiven Internetnutzungsverhalten ab, welches vom Betroffenen selbst und seinen Bezugspersonen als übertrieben und daher als problematisch eingeschätzt wird (Jahrestagung 2012 „Exzessive und pathologische Computerspiel- und Internetnutzung“, zitiert in Kammerl 2013, S. 13). Hahn und Jerusalem schlagen vor, hier von einer „eskalierten Normalverhaltensweise im Sinne eines exzessiven und auf ein Medium ausgerichteten Extremverhaltens“ (2001, S. 282) zu sprechen. Diese Sichtweise wird für die vorliegende Arbeit übernommen.

### 2.2.2 Diagnosekriterien und Erhebungsinstrumente

Für das Phänomen der Medienabhängigkeit gibt es zahlreiche Auffassungen, die sie je nach Blickwinkel als Verhaltensstörung, als Impulskontrollstörung oder als Komorbidität zugrundeliegender anderer psychischer Erkrankungen wie bspw. Depression verstehen (vgl. te Wildt/Mücken 2010). Jede einzelne Sichtweise einer

näheren Betrachtung zu unterziehen, soll anderen Ausarbeitungen vorbehalten bleiben. Gemeinsam ist ihnen jedoch, dass sie die Übergänge zwischen extremem Verhalten und einer pathologischen Störung nur bedingt konkret beschreiben und diese somit als fließend einzuschätzen sind (te Wildt/Rehbein 2010, S. 143). Einige Forschungsarbeiten der vergangenen Jahre, die nachfolgend vorgestellt werden, beschäftigten sich damit, standardisierte Kriterien zu entwickeln, die den Übergang eindeutig greifbar machen und das problematische, aber nicht existenziell bedrohliche Verhalten von dem pathologischen Krankheitsbild abgrenzen. Der zeitliche Umfang der Nutzung ist dabei nur eine beeinflussende Komponente. Im Folgenden werden weitere Kriterien betrachtet, um die Medienabhängigkeit von exzessivem Medienverhalten abzugrenzen.

Die Kriterien für stoffgebundene Abhängigkeit (hier Alkoholabhängigkeit) wurden als Kriterien für die Diagnostik einer stoffungebundenen Abhängigkeit (wie bspw. Glücksspiel-, Computerspiel- und hier Internetabhängigkeit) übertragen (te Wildt/Rehbein 2010, S. 143). Davon ausgehend spezifizierte Young (1998) in einer Pionierarbeit acht Kriterien, von denen mindestens fünf für die vergangenen sechs Monate zutreffen müssen, um von *Internet Addiction* zu sprechen. Für den deutschsprachigen Raum haben zunächst Grüsser und Thalemann (2005) die Kriterien aufgenommen und modifiziert. Hahn und Jerusalem finden schließlich für das Phänomen Internetsucht fünf Aspekte, in denen die vorigen Vorschläge zur Standardisierung übereinstimmen und definieren:

„Internetsucht oder Internetabhängigkeit als eine stoffungebundene Abhängigkeit, die dann als vorhanden gilt, wenn:

- Online-Bekanntschaften → übermäßige Pflege von Onlinebeziehungen – über längere Zeitspannen wird der größte Teil des Tageszeitbudgets zur Internetnutzung verausgabt (hierzu zählen auch verhaltensverwandte Aktivitäten wie beispielsweise Optimierungsarbeiten am Computer) (*Einengung des Verhaltensraums*),
- die Person die Kontrolle über ihre Internetnutzung weitgehend verloren hat bzw. Versuche, das Nutzungsausmaß zu reduzieren oder die Nutzung zu unterbrechen, erfolglos bleiben oder erst gar nicht unternommen werden (obwohl das Bewußtsein [sic!] für dadurch verursachte persönliche oder soziale Probleme vorhanden ist) (*Kontrollverlust*),
- im zeitlichen Verlauf eine *Toleranzentwicklung* zu beobachten ist, d.h. die ‚Verhaltensdosis‘ zur Erreichung der angezielten positiven Stimmungslage gesteigert werden

- *Entzugserscheinungen* als Beeinträchtigungen psychischer Befindlichkeit (Unruhe, Nervosität, Unzufriedenheit, Gereiztheit, Aggressivität) und psychisches Verlangen (“craving”) nach der Internetnutzung als Folge zeitweiliger, längerer Unterbrechung der Internetnutzung auftreten,
- wegen der Internetaktivitäten *negative soziale Konsequenzen* in den Bereichen Arbeit und Leistung sowie soziale Beziehungen (z.B. Ärger mit Freunden oder Arbeitgeber) eingetreten sind“ (Hahn/Jerusalem 2010, S. 186).

Je nach Ansatz finden sich jene fünf Kriterien für die Diagnose einer Medienabhängigkeit auch in den Kategorisierungen anderer Forschungsarbeiten wieder (so z.B. auch bei Griffith 2000). Unterschiede sind vor allem darin zu erkennen, wie viele der Kriterien auf eine Person zutreffen müssen und wie lange dieser problematische Zustand bestehen muss, so dass nicht mehr von einem vorübergehenden Problem gesprochen werden kann (zwischen einem (vgl. Batra/Bilke-Hentsch 2012) und sechs Monaten (vgl. Kratzer 2006)).

Anhand dieser Kriterien wurden verschiedene Erhebungsinstrumente entwickelt, von denen vor allem die Internetsuchtskala (ISS) von Hahn und Jerusalem (2001) und die Compulsive Internet Use Scale (CIUS) von Meerkerk et al. (2009) weitere Verbreitung fanden. Hahn und Jerusalem operationalisierten die o.g. Diagnosekriterien *Einengung des Verhaltensraums, Kontrollverlust, Toleranzentwicklung, Entzugserscheinungen* sowie *negative soziale und personale Konsequenzen* mit Hilfe von 20 Items auf fünf Subskalen. Die Autoren der CIUS griffen diese Kriterien ebenfalls auf und konkretisierten diese. Eine Übersicht über zahlreiche weitere international entwickelte Instrumente zur Erfassung von Internetabhängigkeit findet sich bei Grüsser und Thalemann (2006, S. 236). Im Folgenden wird nun ein Blick in die Befunde einiger nationaler und internationaler Studien geworfen.

### 2.2.3 Empirische Befunde

Zunächst sollen einige Ergebnisse der Studie von Hahn und Jerusalem angeführt werden, auf die auch nach mehr als zehn Jahren in der Literatur noch verwiesen wird. An der Studie nahmen mehr als 7.000 Personen teil, die einen standardisierten Onlinefragebogen ausfüllten (Hahn/Jerusalem 2001, S. 284). Knapp 35 Stunden in der Woche sind diejenigen Nutzer online, die zu den 3,2 Prozent der als abhängig klassifizierten Personen gehören. 6,6 Prozent der Befragten zählen darüber hinaus zur Risikogruppe, die durchschnittlich knapp 29 Stunden wöchentlich im Netz verbringen.



Im Vergleich dazu nutzen unauffällige Personen lediglich knapp 8 Stunden pro Woche das Internet. In der Gruppe der Jugendlichen unter 15 Jahren gehört sogar jeder Zehnte zu den Internetabhängigen. Jungen sind bis zum Alter von 18 Jahren etwa doppelt so häufig betroffen wie Mädchen, jedoch kehrt sich dieser Befund in der Altersgruppe ab 19 Jahren um und es zählen vermehrt auch Frauen zu den internetabhängigen Personen (ebd. S. 287). Laut den Autoren, wirke es sich nicht aus, ob jemand langjähriger Internetnutzer oder Anfänger ist, beide Gruppen seien gleich häufig betroffen (ebd. S. 291). Im Jahr 2001, in dem Plattformen wie Facebook noch nicht verfügbar waren, drehten sich bereits 35 Prozent der Aktivitäten der internetabhängigen Jugendlichen um Kommunikation. Aus neueren Studien ist bekannt, dass die Nutzung des Internets zur Befriedigung kommunikativer Bedürfnisse stark angestiegen ist (mpfs 2012, S. 32). Dies legt die Vermutung nahe, dass von diesem Teilbereich heute ein erhöhtes Abhängigkeitspotenzial ausgeht. Gleichzeitig seien die Werte für depressives Verhalten bei Personen, die als internetabhängig eingestuft werden, höher als bei denen, die kein exzessives Verhalten aufweisen (Hahn/Jerusalem 2001, S. 288).

Te Wildt und Mücken (2010, S. 88) gehen davon aus, dass sich die Verbreitung von Medienabhängigkeit unter allen Deutschen derzeit zwischen 2 und 6 Prozent bewegt, wobei die hier zurate gezogenen Studien vor allem auf Computerspielabhängigkeit fokussierten (Rehbein et al. 2009; Wölfling et al. 2008, zitiert in te Wildt/Mücken 2010, S. 88). Die aktuellste und zudem repräsentative Studie zur Prävalenz von Internetabhängigkeit (PINTA) in Deutschland wurde 2011 im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit erstellt (Rumpf/Meyer/Kreuzer/John 2011). Darin wurden mehr als 15.000 Deutsche im Alter von 14 bis 64 Jahren telefonisch mittels der CIUS nach Meerkerk et al. befragt. Den Ergebnissen zufolge seien in der Altersgruppe der 14- bis 24-Jährigen 2,4 Prozent abhängig vom Internet. Der Wert steigt bei den Jugendlichen zwischen 14 und 16 Jahren auf 4 Prozent. Erstmals legen die Daten eine Problemgruppe offen, die in der sonstigen Literatur keine Erwähnung fand: Mädchen dieser Altersgruppe seien zu 4,9 Prozent abhängig (Jungen hingegen zu 3,1 Prozent), was auf die intensive Nutzung von SNS zurückgeführt wird (ebd., S. 3).

Die Bitkom-Studie Jugend 2.0 hinterfragte das Selbstbild von 723 Kindern und Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren (Hoyer/Huth/Spahr 2011). Fünf von hundert Jugendlichen schätzen sich demnach selbst als internetabhängig ein (ebd., S. 34f.), wobei dieser Wert bei den Älteren noch ansteigt (13- bis 15-Jährige: 8 Prozent; 16- bis 18-Jährige: 7 Prozent). Jungen sehen sich selbst eher als abhängig (8 Prozent) als Mädchen (3 Prozent). Die Aussage „Ich habe Angst, süchtig nach dem Internet zu werden“ bejahten immerhin 7 Prozent der Jugendlichen. Die Fragestellung der Studie

erlaubt allerdings lediglich, mit „Ja“ oder „Nein“ auf solch allgemein globale Fragen zu antworten. Entsprechend ist der Mehrwert dieser Ergebnisse kritisch zu hinterfragen.

Auch die Studie EU Kids Online widmet dem Phänomen der Medienabhängigkeit ein eigenes Kapitel für Jugendliche aus ganz Europa, was man deutlich als Zeichen für die realisierte Bedrohung durch exzessive Mediennutzung ansehen kann (Smahel/Helsper/Green et al. 2012). Sie wertet die Antworten von knapp 20.000 Kindern und Jugendlichen im Alter von 11 bis 16 Jahren aus. Der verwendete Fragebogen lehnt sich an die Diagnosekriterien nach Griffith (2000) an. Lediglich 1 Prozent der Befragten erfüllt alle Kriterien und muss daher als pathologisch medienabhängig eingeschätzt werden (Smahel et al. 2012, S.3). Darüber hinaus kennen jedoch 29 Prozent der Jugendlichen mindestens eines der fünf Kriterien, die für exzessive Mediennutzung zutreffen, aus eigener Erfahrung, und müssen entsprechend als gefährdet eingeschätzt werden. Jüngere erweisen sich als weniger gefährdet als Ältere, was auf die zunehmende Autonomie im Umgang mit den Medien im Alltag zurückgeführt wird. Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen zeigen sich nur in geringem Maße. Die Ergebnisse der Studie legen nahe, dass eher ältere Jugendliche mit emotionalen Problemen und „high levels of sensation-seeking“ (ebd., S. 6) gefährdet sind.

#### 2.2.4 Kritik

Die Befunde, die sich mittels der vorgestellten Erhebungsinstrumente ergaben, sind mit Abstand zu betrachten. Aufgrund der fehlenden einheitlichen Diagnose bzw. Definition, was tatsächlich als abhängiges Mediennutzungsverhalten anzusehen ist, haben die Instrumente keine gemeinsame Grundlage (te Wildt 2009, S. 262; Peukert et al. 2012, S. 222). Hinzu kommt, dass die vorliegenden Daten über einen Zeitraum von mehr als zehn Jahren erhoben wurden (te Wildt/Mücken 2010, S. 88). Entsprechend ist hier keine Vergleichbarkeit gegeben. Außerdem basieren viele Daten nicht auf systematischen Stichproben, was zu verzerrten Ergebnissen aufgrund von Selbstselektion besonders gefährdeter Personen geführt haben kann (ebd., vgl. dazu auch Rumpf et al., S. 3). Hinzu kommt, dass die wissenschaftliche Erforschung des Phänomens Medienabhängigkeit kaum mit der Dynamik, mit der sich digitale Medien weiterentwickeln und verbreiten, mithalten kann (Frölich/Lehmkuhl 2012, S. 36).

Neben der fehlenden Vergleichbarkeit der vorliegenden Daten aufgrund der verschiedenen Definitionen und der daraus hervorgehenden Erhebungsinstrumente, kritisiert Petry vor allem das zugrundeliegende Vorgehen der Übertragung des

Störungsbildes für stoffgebundene Suchterkrankungen auf die Medienabhängigkeit (2010, S. 66). Seiner Auffassung nach würden definierte Begriffe wie „Droge, Toleranzentwicklung und Entzugerscheinungen“ aus dem Zusammenhang gerissen und „ihrer ursprünglichen organpathologischen Bedeutung beraubt“ (ebd.). Demnach wirkten Drogen direkt auf das Zentralnervensystem; die Toleranzentwicklung bezöge sich auf die Auswirkungen auf die Organe (wie z.B. auf die Leber bei einer Alkoholsucht) und mit Entzugerscheinungen sei die „Veränderung des neurobiologischen Systems bei chronischer Zuführung einer psychotropen Substanz“ gemeint (ebd.). Petry stellt klar: „Bei einer Übertragung dieser Konzepte auf nichtstoffgebundene Süchte ergibt sich keine plausible Erklärungsbasis“ (ebd.). Die eingesetzten Erhebungsinstrumente ließen aufgrund ihrer Orientierung an der stoffgebundenen organischen Suchterkrankung keinerlei Raum für alternative Erklärungsversuche (ebd., S. 67). Er konstatiert zusammenfassend:

„Durch die Definition der Arbeits-, Kauf- und eben auch der Computersucht als „Sucht“ erfolgt eine nicht statthafte Ausdehnung der Suchtdomäne. Die zentralen Merkmale der Sucht als einer chronischen, mit einem hohen Sterberisiko verbundenen Erkrankung, die aufgrund ihrer Devianz starken gesellschaftlichen Sanktionen unterliegt, treffen so auf diese psychopathologischen Phänomene nicht zu“ (ebd., S. 68).

Als Kritik an der vorherrschenden Abgrenzung einer pathologischen Abhängigkeitserkrankung von exzessiver Mediennutzung, bringt Petry folgende Argumente: Das „Immersionserleben“, das heißt die absolute Fokussierung der Aufmerksamkeit auf das Erleben der virtuellen Inhalte, sei bei exzessiven Mediennutzern nicht mit dem eines Alkoholikers vergleichbar, da es nicht zu Wahrnehmungsstörungen auf kognitiver und affektiver Ebene komme. Zudem erlebe sich der Mediennutzer in seinem exzessiven Handeln als aktives Subjekt, das bei der Entwicklung seiner Identität, beim Beziehungsaufbau und beim Lösen von Problemen selbst handelt und dabei die virtuelle Welt als Erlebnisraum nutzt. Kennzeichnend für die Medienabhängigkeit seien die nachhaltige Störung des Schlaf-Wach-Rhythmus, die negativen sozialen Konsequenzen, die auch von Hahn/Jerusalem (2001) in den Diagnosekriterien für Medienabhängigkeit zu finden sind, sowie die psychischen Befindlichkeiten wie Gereiztheit (ebenso bei Hahn/Jerusalem 2001). Dennoch fehle die „selbsterstörerische bis tödliche Dynamik“ (Petry 2010, S. 68), die auch bei anderen stoffungebundenen Suchtformen wie der Glücksspielsucht zu finden sei. Kriminelles Verhalten sei ebenfalls nicht im Zusammenhang mit Medienabhängigkeit zu beobachten (Petry 2010, S. 68). Schließlich merkt Petry an, dass bisher noch keine gesellschaftliche

Diskriminierung von exzessiven Mediennutzern festzustellen sei und bei den Betroffenen daher keine „ausgeprägten Schuld- und Schamgefühle“ aufkämen (ebd.). Petry warnt eindringlich vor einer Stigmatisierung von Menschen, die sich in exzessiver Weise den Medien zuwenden, um eine solche Diskriminierung der Betroffenen zu vermeiden (ebd., S. 69).

Hierzu kann angemerkt werden, dass sehr wohl von Einzelfällen aus der psychiatrischen Praxis berichtet wird, die von ihrer Medienabhängigkeit in den Suizid geführt wurden (vgl. Brückenschlag 2012). Insofern ist auch Petrys Annahme fehlender Schuld- und Schamgefühle bei exzessiven Mediennutzern durchaus kritisch zu hinterfragen.

## 2.3 Perspektiven exzessiver Mediennutzung

Betrachtet man die Mediennutzung Jugendlicher in einem gesellschaftlichen Zusammenhang, so findet man sicher für jedes einzelne Individuum einen Problembereich, der sich mit suchtvähnlichem Verhalten in Verbindung bringen ließe. Obwohl das Phänomen der Medienabhängigkeit nicht nachsichtig betrachtet und auch nicht in seiner Brisanz geschmälert werden soll, ist es notwendig, den Problembereich im Folgenden aus differenzierten Perspektiven von Familie, Gesellschaft und der Jugendlichen selbst zu betrachten.

### 2.3.1 Die Mikroperspektive auf exzessive Mediennutzung Jugendlicher

#### *Einfluss exzessiver Mediennutzung auf Entwicklungsaufgaben Jugendlicher*

Das Internet spielt bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben im Jugendalter eine große Rolle (Hahn/Jerusalem 2001, S. 289). Es bietet Orientierung und durch die Verbindung mit Gleichgesinnten auch Anerkennung. Zudem eröffnet es Möglichkeiten zur Identitätsbildung und zugleich einen Raum, um sich von der Erwachsenenwelt abzugrenzen. Entsprechend schreiben die Jugendlichen dem Internet eine enorm große subjektive Bedeutung zu, was „aufgrund der unausgereiften Verhaltensregulationskompetenz im Umgang mit dem Internet zum Problem“ werden könnte (ebd., S. 290).

Auf die Bewältigung drängender Entwicklungsaufgaben im Jugendalter kann sich der Medienumgang problematisch auswirken. Anstatt diese Aufgaben zu lösen, kann die exzessive Mediennutzung dabei behindern. Der Übergang vom Kindes- zum

Erwachsenenalter sei als Phase der Krise anzusehen und das Risiko negativer Entwicklungen daher besonders groß (Petry 2010, S. 76).

Wichtig sei es daher vor allem, einen altersangemessenen Medienumgang zu finden, der es ermöglicht, die virtuelle Welt zu erkunden, sich auf sie einzulassen und diese schließlich auch „selbstbewusst wieder zu verlassen“ (te Wildt 2010, S. 345). Gerade die Kompetenz einer selbstbestimmten Mediennutzung stellt sich in der heutigen Zeit als eine Entwicklungsaufgabe im Jugendalter dar (Kammerl 2013, S. 12). Dass es Phasen der exzessiven Mediennutzung bei Jugendlichen gibt, ist dennoch nicht sofort Zeichen einer pathologischen Störung (ebd.). Insbesondere wenn in der konkret-realen Lebenswelt Langeweile, Frustration, geringe Selbstsicherheit und Einsamkeit für eine gewisse Zeit den Alltag der Jugendlichen bestimmen, erscheint die Mediennutzung umso interessanter (Petry 2010, S. 86). Auch wenn der Aufmerksamkeitsfokus der Jugendlichen für einen Zeitraum auf der Mediennutzung liegt, kann er sich dennoch aufgrund weiterer Entwicklungen und neuer Interessen auch von allein wieder normalisieren (Kammerl 2013, S. 16). Allerdings sind die Gelingensbedingungen für die Überwindung von Phasen exzessiver Mediennutzung im Jugendalter weitgehend unbekannt und bedürfen weiterer Forschung (Bader/Lutz 2013, S. 8).

Die digitalen Medien halten für Jugendliche zahllose Risiken bereit, mit denen umzugehen eine weitere zu bewältigende Entwicklungsaufgabe darstellt. In dieser Phase des Übergangs vom Kindes- zum Erwachsenenalter sei abweichendes Verhalten aber geradezu notwendig und würde von der jugendlichen Neugier zusätzlich befördert (Klosinski 1996, S. 126ff.). Um sich in der Gesellschaft behaupten zu können, müssen Jugendliche lernen, Risiken einzugehen (Schnabel 2001, S. 91). Umso wichtiger für den Umgang mit digitalen Medien ist die umfassende Kenntnis des Internets, die dem jugendlichen Nutzer dabei hilft, die Chancen und Gefährdungen besser einschätzen zu können. Bereits im frühen Jugendalter sei es den Jugendlichen möglich, „die soziale Komplexität des Internets“ (Frölich/Lehmkuhl 2012, S. 34) zu durchschauen, was wiederum als Notwendigkeit für eine selbstbestimmte Nutzung eingeschätzt wird.

Der Weg zur exzessiven Mediennutzung ist ein schleichender Prozess, dessen Wurzeln bis in die frühe Kindheit zurückreichen können. Häufig manifestiert sich bereits in dieser Phase ein Handlungsmuster aus „Langeweile“ und „Medien nutzen“ (Dernbach 2013, S. 44). Eltern versuchten heute, das Gefühl der Langeweile beim Nachwuchs nicht aufkommen zu lassen und muteten es ihm schon gar nicht zu, dieses Gefühl aushalten zu müssen. Bevor sich die Langeweile in einen kreativen Prozess wandeln ließe, bespaßten die Eltern ihre Kinder zunehmend mit Medien. So erhielten Kinder schon frühzeitig kaum Einblick in vielfältige alternative Möglichkeiten zur

Freizeitgestaltung und wendeten sich schließlich auch in der Adoleszenz vorschnell den Medien zu (ebd.).

### *Exzessive Mediennutzung Jugendlicher im Familienalltag*

Als Risikofaktor gilt nach den Befunden der EXIF-Studie, die in einem triangulativ angelegten Forschungsdesign sowohl wissenschaftliche Experten als auch Eltern und Jugendliche befragt hat, ein gestörtes Familienklima, das gemeinsame Kommunikation unmöglich macht bzw. erheblich erschwert und eher ein Nebeneinander als ein Miteinander in den Familien als Normalzustand beschreibt (Hirschhäuser/Rosenkranz 2012, S. 18). Die exzessive Mediennutzung des Nachwuchses trägt zu dem gestörten Verhältnis der Familienmitglieder bei, unklar ist jedoch die Kausalität: Oftmals ist die Stimmung im Elternhaus für die Jugendlichen so schwierig zu ertragen, dass sie sich in eine virtuelle Welt zurückziehen und dort Anerkennung und Bestätigung finden, die sie in ihrer realen Umwelt vermissen. Andererseits kann es auch sein, dass die übertriebene Mediennutzung des Nachwuchses Grund genug dafür bietet, Konflikte offen auszutragen (vgl. EXIF). Zusätzlich basieren diese Konflikte auf einem Unverständnis der Eltern für die Faszination, die Computer und Internet auf die Jugendlichen ausstrahlen. Die Suchtforschung beschreibt diese wie folgt: „Sowohl hinter der stoffgebundenen als auch hinter der nicht stoffgebundenen Sucht und Abhängigkeit bei Jugendlichen steht zentral die Sehnsucht nach Anerkennung, nach Nähe, nach dem anderen, Fremden, Ungewöhnlichen, Außergewöhnlichen und Unmöglichen“ (Klosinski 1996, S. 133). Eltern haben erstens häufig keine Idee davon, was ihre Kinder am Computer interessiert, was sie dort genau tun, welche Spiele sie spielen, welche Plattformen sie nutzen und zweitens haben sie dann auch keine Alternativvorschläge für gemeinsame Aktivitäten, Ausflüge, Spiele oder Gesprächsthemen (Dernbach 2013, S. 46). Eltern, die aufgrund der Mediennutzung ihrer Kinder Beratungsstellen aufsuchen, setzen in ihrem Erziehungsstil nur wenig auf Grenzen (ebd., S. 45). Sie wollen eher als Freund und Partner ihres Kindes auftreten und verpassen es damit, konsequente Regeln für beide Seiten aufzustellen. Dass Medienerziehung auf partnerschaftlicher Ebene gelingen kann, ist eher illusorisch. Entstehen keinerlei Konflikte, zeige dies eher das mangelnde Interesse der Eltern am Medienumgang der Kinder (Bader/Lutz 2013, S. 10).

Aufgrund der starken Integration digitaler Medien in das Alltagsleben heutiger Jugendlicher liegt eine Diskrepanz zwischen der Wahrnehmung der Jugend, die von dem bekannten Blogger Sascha Lobo als „Generation Upload“ bezeichnet wird und deren Kennzeichen es ist, ihre Wachzeit überwiegend online zu verbringen, und der der Erwachsenen vor (Lutz 2012, S. 16). Während sich die Jugendlichen wünschen, stärker

vernetzt zu sein, an ihrem Umfeld direkt und unmittelbar teilzuhaben und jederzeit zu erfahren, was für ihren direkten Lebenskosmos von Bedeutung ist, widerspricht genau dies der „Idealvorstellung der Erwachsenen“ (ebd., S. 15). Deren „Angst vor der ‚Mediensucht‘“ verhindere einen „lustvollen Gebrauch von Medien“ (ebd. S. 16). Mediensucht werde lediglich am zeitlichen Umfang der Nutzung festgemacht. So bliebe der Blick zu sehr auf dem technischen Zugang hängen und werde zu wenig auf die Inhalte gerichtet. Zudem sei die Sicht auf den Medienumgang der Jugendlichen sehr problemzentriert und öffne sich nicht den Chancen, die Medien z.B. „im Sinne eines selbstgesteuerten Lernprozesses“ böten (ebd., S. 16). Hingegen gelte es, die „Virtuosität“, die Jugendliche im Umgang mit Medien entwickeln können, zu unterstützen und zu befördern – vor allem durch mehr Zeit. Diese Zeit würde dringend zum Üben – wie im musikalischen Kontext auch – benötigt, um entsprechend die verfügbaren Tools wie Facebook, Skype, Evernote usw. virtuos zu beherrschen und sie für sich als Weg zur Partizipation in einer zunehmend netzbasierten Kommunikationswelt nutzbar zu machen (ebd., S. 17).

Sicherlich sind die Eltern insbesondere im Ablöseprozess des Jugendalters, der durch Autonomiebestrebungen gekennzeichnet ist, nicht immer erster Anlaufpunkt für die Erfüllung der von Klosinski aufgeführten Bedürfnisse. Dennoch könnte eine Phase exzessiver Nutzung vermutlich durch einen zugewandten Umgang zwischen Eltern und Kind und ein auf Verständnis basierendes Familienklima abgemildert werden.

### 2.3.2 Die Makroperspektive auf exzessive Mediennutzung Jugendlicher

Der Diskurs über exzessive Mediennutzung wird auch aus gesellschaftskritischer Sicht geführt, denn der selbstbestimmte Umgang mit den Medien ist nicht so selbstverständlich wie die Verfügbarkeit der Technik. Versucht man die gesellschaftliche Situation zu begreifen, in der Jugend heute stattfindet, stößt man in den Massenmedien oftmals auf Szenarien, die von einem unmündigen Nutzer ausgehen und das Internet einzig als Machtinstrument einordnen. Insbesondere aufgrund des Zerfalls gesellschaftlicher Strukturen und des Auflösens traditioneller Verhaltensweisen verflüchtigte sich die zentrale Steuerungskraft des Staates, der regulierend auf gesellschaftliche Grundprinzipien einwirken soll (Schiedeck/Stahlmann 2012 S. 12f.). Dieser würde vom „schnelllebigen Markt“ (ebd.) verdrängt, der Flexibilisierung, Beschleunigung und Deregulierung als anstrebenswerte Ziele ausrufe. Entsprechend seien die Individuen ständig auf der Suche nach neuen Herausforderungen und mehr Leistung. Ruhephasen seien nicht vorgesehen. In dieser „flüchtigen Moderne“, der

vollkommen medialisierten Gesellschaft, wird „das digitale Netzwerk zu einem zentralen Lebensraum erklärt“ (ebd.). Darin entwickle sich die „spezifische Sogwirkung mit eigenem Suchtpotenzial“ (ebd.). Insofern könnten Phänomene wie Medienabhängigkeit als „Merkmal einer neuen Sozialfigur“ (ebd., S. 11) angesehen werden, die, in den Zusammenhang gesellschaftlicher Strukturen eingeordnet, als Erklärung bzw. Abbild von Strukturwandel und seinen Auswirkungen dienen könne. Sucht wird dann nicht als „klinischer Tatbestand“ angesehen, sondern steht als Sinnbild für sich herausbildende „Erscheinungsformen (scheinbar) unwiderstehlichen Verlangens“ (ebd.). Dieses Verlangen wird gesteuert von kommerziellen Unternehmen, die das Bedürfnis des Individuums, an dem digitalen Strom teilzunehmen, befördern, um ihn als Lieferant von Daten und Aufmerksamkeit immer tiefer in das „Netz einzuspinnen, dass es uns zur zweiten Haut wird, wir einen regen digitalen Stoffwechsel entwickeln“ (ebd., S. 16). Die digitale Lebenswelt der Jugendlichen ist entsprechend grenzenlos und ermöglicht ihnen, sich ziellos von Link zu Link treiben zu lassen. Den Moment, aus diesem Raum auszusteigen, abzuschalten und sich der konkret-realen Welt zuzuwenden, müsse jeder für sich selbst festlegen. Insbesondere hierin liege eine Gefahr nicht nur für Jugendliche, denn: „Wer ständig und gleichzeitig durch fremde Welten streift, kommt nirgendwo richtig an, wird niemals mit einer Aufgabe richtig fertig und wird so Teil eines Systems, das niemals schläft und diejenigen, die sich in ihm bewegen, selbst in die Schlaflosigkeit zieht“ (Mittelstraß 2011, S. 8). Kratzer (2006) stellt in ihren Ausführungen für diese Entwicklung den Zeigarnik-Effekt vor, der besagt, dass der Mensch sich immer wieder mit unvollendeten Aufgaben auseinander setzt, bis sie vollständig gemeistert sind und sich an die nicht vollendeten auch besser erinnern kann. Das Internet hingegen stehe für die „Unmöglichkeit der absoluten Beendigung“ und stelle allein durch seine Struktur ein erhöhtes Suchtpotenzial dar (ebd., S. 56).

Sandbothe (2010) geht noch einen Schritt weiter und sieht nicht allein das Internet mit seinen Anwendungen als Objekt, auf das sich die Begehrlichkeiten des modernen Menschen bezögen, sondern identifiziert die postmoderne Gesellschaft als „Suchtkultur“ (S. 78). „Suchtphänomene“ würden gezielt von gewinnorientierten Unternehmen evoziert, um damit das Konsumbegehren der Individuen zu befördern. Er geht so weit zu sagen, dass „Craving, Kontrollverlust, Toleranzentwicklung, Entzugerscheinungen, Lebensbereichsbeschränkungen und Inkaufnahmen negativer Konsequenzen überaus weit verbreitete Grundsachverhalte unserer Lebensform darstellen“ (ebd., S. 79). Diese Dimensionen, die für die Diagnose von Abhängigkeitsphänomenen entwickelt wurden, träfen auf eine Vielzahl von alltäglichen Gewohnheiten zu.



### 2.3.3 Zwischenfazit zum Diskurs über exzessive Mediennutzung Jugendlicher

Jugendliche, die zunehmend ihr digitales Leben über SNS organisieren, liefern mit jedem Post, jedem ins Netz gestelltem Kommentar, Foto oder Video, mit jedem „Gefällt mir“-Klick den Datenstrom – oder „Stoff“ – von dem sie potenziell abhängig werden.

Lässt man diese Situation auf sich wirken, kann man verstehen, warum die Mediennutzung Jugendlicher zunehmend aus dem Blickwinkel des Jugendschutzes betrachtet wird. Die Gefahren, die von digitalen Medien ausgehen, werden schlaglichtartig hervorgehoben (Lutz 2012, S. 16). Dabei steht zumeist die Sicht von Experten der Suchtberatung, der Wissenschaft, der medienpädagogischen Praxis oder der Eltern im Vordergrund. Die Perspektive der Jugendlichen wird zwar über die Erhebungsinstrumente wie ISS oder CIUS erfasst, jedoch werden vorgefertigte Aussagen und Maßstäbe angelegt, denen die Jugendlichen lediglich mehr oder weniger zustimmen können.

Die Entwicklung der digitalen Medien verläuft rasant. Ebenso dynamisch adaptieren Jugendliche die technischen Geräte und Anwendungen in ihren Alltag. Erwachsenen Bezugspersonen bleibt dieser Zugang oftmals verschlossen. Ihre Kinder sind ihnen bezüglich der Handhabung dieser Technik große Schritte voraus. Bevor wissenschaftliche Erkenntnisse zu einem Phänomen erfasst und ausgewertet sind, ebbt das Interesse daran unter den Jugendlichen vielleicht schon wieder ab. Hinzu kommt, dass die heute aufwachsenden Jugendlichen einen Zustand ohne digitale Medien nicht kennen und daher die Ubiquität des Internets in all seinen Ausformungen als selbstverständlich annehmen. Diese Selbstverständlichkeit wirkt sich auf ihre Sicht auf die digitalen Medien aus. Es kann angezweifelt werden, dass diese mit Hilfe von Erhebungsinstrumenten, die aus psychopathologischer und vor allem aus Erwachsenensicht erstellt wurden, erfasst werden kann. Entsprechend ist es notwendig, den unverstellten Blick derjenigen einzufangen, über die Diagnosen und Prognosen getroffen werden und für die Handlungsanweisungen entwickelt werden. Um die subjektive Wahrnehmung der Jugendlichen aufnehmen zu können, gilt es, unvoreingenommen und ohne vorgefertigte Formulierungen an die Zielgruppe heranzutreten.

Diesen Fragen geht die vorliegende Arbeit nach. Es versteht sich von selbst, dass in dieser Untersuchung keine in diesem Forschungsfeld etablierten Erhebungsinstrumente wie die ISS oder die CIUS eingesetzt werden können, da diese bereits mit Urteilen darüber, was unter problematischem Mediennutzungsverhalten zu verstehen ist, an die Jugendlichen herantreten. In dieser Studie wird explorativ vorgegangen, um mit Hilfe der Repertory Grid-Methodik die subjektiven Einschätzungen der Jugendlichen zu erfassen.

### 3. Theoretischer und methodischer Hintergrund

Nachdem im vorigen Kapitel die Situation der Heranwachsenden inmitten einer komplexen Medienwelt aufgezeigt, das Phänomen Medienabhängigkeit vor allem aus psychologischer Sicht beschrieben und abgegrenzt, Erhebungsinstrumente mit Befunden dargestellt und der Diskurs aus Mikro- und Makroperspektive vorgestellt wurden, wendet sich dieses Kapitel den theoretischen Bezügen dieser Arbeit zu.

#### 3.1 Subjektive (Medien-)Theorien und die Theorie der persönlichen Konstrukte als theoretischer Hintergrund

Unterhält man sich in seinem Alltagsleben mit Dritten über ein Thema, findet man oftmals schnell zu einem Konsens und ist entsprechend davon überzeugt, dass der andere der gleichen Auffassungen über dieses Thema ist. Hinterfragt man das jedoch, ergeben sich teilweise gravierende Unterschiede darin, wie man selbst oder eben der andere ein Thema betrachtet. Meist ist diese unterschiedliche Wahrnehmung durch das Verbalisieren schnell offen gelegt und unproblematisch. Manchmal jedoch entstehen durch Fehlinterpretationen schwerwiegende Missverständnisse – vor allem dann, wenn von gemeinsamen Auffassungen ausgegangen wird, ohne sich dieser zu versichern. Grund dafür sind die jeweiligen Subjektiven Theorien des Gegenübers, nach denen dieser sein Handeln ausrichtet.

In den folgenden Abschnitten werden die theoretischen Grundlagen der vorliegenden Arbeit vorgestellt. Zunächst geht es um das Konzept der Subjektiven Theorien nach Scheele und Groeben (1988). Unter den Ansatz dieser Subjektiven Theorien subsumieren die Autoren auch die Theorie der persönlichen Konstrukte nach Kelly (1991), die für diese Arbeit neben der theoretischen auch eine methodische Grundlage bildet, worauf zunächst in diesem und später im Methodenkapitel eingegangen werden soll. Eine Konkretisierung erfährt das Konzept der Subjektiven Theorien durch Stiehler (1999), der sie auf die Medien anwendet und zu Subjektiven Medientheorien erweitert. Da es das Ziel dieser Arbeit ist, die subjektive Wahrnehmung von Jugendlichen auf den Gegenstandsbereich der Medien zu betrachten, wird im Folgenden auch diese kurz skizziert.

### 3.1.1 Subjektive Theorien

Um sich in ihrem Lebensumfeld zurechtzufinden, hinterfragen Menschen – unbewusst oder bewusst – die Gegebenheiten ihres Alltags. Sie erfassen Situationen, gleichen diese mit bisherigen Erfahrungen ab, rufen bereits bestehendes Wissen hinzu, schätzen Nutzen und Gefahren ein, führen die präferierte Handlung aus und bewerten die Ergebnisse für künftige ähnliche Situationen. Bei all diesen Vorgängen schaffen sich Menschen ein Abbild der Welt und von sich darin. Sie bauen sich ein Repertoire von ähnlichen Situationen auf und klassifizieren diese, um bei Bedarf auf eben jene Einschätzungen zurückgreifen zu können (Stiehler 1999, S. 12; Stiehler 2013, S. 150). Basierend auf Erfahrung gehen Menschen in ihrem Alltag entsprechend regelgeleitet vor, sie haben Vorstellungen von Wenn-Dann-Ereignissen und besitzen die Fähigkeit, von einem Geschehnis auf ein anderes zu schließen, zu abstrahieren und zu verallgemeinern. Nur ausgerüstet mit derlei theoretischen Kenntnissen, ist es ihnen möglich, ihr Lebensumfeld wahrzunehmen, für ihre Zwecke zu nutzen, zu gestalten und es planend und vorausschauend einzuschätzen. Alle Theorien eines Individuums zusammen müssen keineswegs widerspruchsfrei sein (Groeben et al. 1988, S. 19).

Dieses Vorgehen gleicht dem wissenschaftlichen Erforschen, in dem theoriegeleitet Erkenntnisse aus der Wirklichkeit abgeleitet werden. Da jedes Individuum in diesem Vorgehen eigene Erkenntnisse und Rückschlüsse schlussfolgert, bleibt seine Sichtweise auf ihn selbst begrenzt. Entsprechend werden diese Ansätze auch *Subjektive Theorien* genannt (Groeben et al. 1988). Zusätzlich hat sich eine Reihe alternativer Bezeichnungen in der Psychologie herausgebildet: hier werden auch Begriffe wie *Laien-Theorien*, *naive Theorien* oder *Alltagstheorien* verwendet. Der Begriff *implizite Theorien* verdeutlicht, dass es hierbei nicht um formulierte und bewusste Entscheidungsmuster im Sinne einer Handlungsanleitung geht, sondern vielmehr um unbewusste Muster, die Handlungen zugrunde liegen.

Unterschieden wird zwischen der objektiven Wissenschaftstheorie, die regelgeleitet und nachvollziehbar unter kontrollierten Rahmenbedingungen stattfindet und der Subjektiven Theorie, die eben von jedem Individuum im Alltag angewendet werden (Stiehler 2013, S. 151). Das besondere an Subjektiven Theorien ist es, dass sie vielmals nicht in verbalisierter Form bzw. nicht einmal bewusst vorliegen, sondern implizit auf das Handeln wirken. Sie ermöglichen es dem Individuum, seinen Alltag zu meistern, indem es auf diese Alltagstheorien zurückgreift. In Abgrenzung zu wissenschaftlichen Theorien unterliegen Subjektive Theorien nicht dem Anspruch, für Dritte allgemeingültig zu sein. Sie müssen sich nicht auf intersubjektive Nachvollziehbarkeit

an der Realität messen lassen, d.h. falsifizierbar sein. Sie bieten dem Einzelnen Orientierung in seiner persönlichen Umwelt. Auf diesen Subjektiven Theorien basierende Hypothesen bedürfen keiner empirischen Prüfung in der realen Welt (Bortz/Döring 2005, S. 35). Scheele und Groeben fassen dabei alle Ansätze, die den Menschen mit seinem „alltagspsychologischem Denken“ thematisieren als Subjektive Theorien zusammen und schließen darin auch den Ansatz der Theorie der persönlichen Konstrukte nach George A. Kelly mit ein (Scheele/Groeben 1988, S. 1). Aufgrund Kellys intensiver Auseinandersetzung mit der methodischen Erfassung der Subjektiven Theorien soll im Folgenden auf seine Überlegungen eingegangen werden.

### 3.1.2 Subjektive Theorien nach Kelly: die Theorie der persönlichen Konstrukte

Als George A. Kelly in den fünfziger Jahren des 20. Jahrhunderts an seiner Theorie der persönlichen Konstrukte arbeitete, wurden verschiedene psychologische Ansätze diskutiert, die das Ziel verfolgten, den Menschen in seiner Persönlichkeit genauer abzubilden. Kelly kritisierte an diesen Ansätzen, dass sie der Individualität des Menschen nicht gerecht werden (Catina & Schmitt 1993, S. 11). In der Literatur wird angemerkt, dass Kellys Theorie durchaus als Brücke zwischen den verschiedenen Strömungen Psychoanalyse, Lerntheorie und Humanismus hätte dienen können. Er musste sich jedoch dem Vorwurf stellen, keinen sauberen eigenen Ansatz entwickelt zu haben, sondern eine Mischform mit Anleihen aus unterschiedlichen Fachbereichen, deren Vertreter „nicht bereit waren, eine integrative Denkweise in Betracht zu ziehen“ (Catina & Schmitt 1993, S. 11). Entsprechend wenig Berücksichtigung erlangte Kellys Werk in den 1960er Jahren. Erst in den 1980er Jahren wurde die Psychologie der persönlichen Konstrukte vermehrt von deutschen Psychologen entdeckt (Scheer & Catina 1993, S. 8).

Ausgangspunkt für Kellys Gedanken bildet die Annahme, dass die Welt als solche erst mit der individuellen Bewertung und Interpretation durch den betrachtenden Menschen erkannt werden kann (Catina & Schmitt, 1993, S. 12). Nach diesem so genannten *Konstruktiven Alternativismus* geht Kelly davon aus, dass jedes Individuum die Welt für sich „konstruiert“. Diese Konstruktionen von Welt sind jedoch nicht statisch, sondern werden ständig wieder an der Wirklichkeit gemessen und überprüft (Validierung und Invalidierung, laut Kelly; in Fromm 1995, S. 18). Diese Art der Welterschließung erinnert an die Vorgehensweise in einem wissenschaftlichen Forschungsprozess. Daher geht Kelly vom „Mensch als Forscher“ aus (Catina & Schmitt 1993, S. 13). Kelly spricht dem Individuum demnach eine aktive Rolle zu, „insofern er

der Realität Bedeutungen gibt“ (Catina & Schmitt 1993, S. 12). Hinzu kommt, dass der Mensch die interpretative Freiheit besitzt, die Welt aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu betrachten und entsprechend neu zu ordnen bzw. zu „rekonstruieren“ (ebd.). Diese Neuordnung geschieht auch vor dem Hintergrund der individuellen Erfahrungen und wirkt sich auf künftige Handlungen aus: „Der Mensch erfindet seine Wirklichkeit, und das macht ihn auch verantwortlich für sein Tun“ (ebd., S. 13). Kelly geht davon aus, dass der Mensch jederzeit danach bestrebt ist, seine individuelle Wirklichkeit zu erfinden, um die vielfältige und dadurch auch überfordernde Realität fassbarer zu machen. Erst durch diese Ordnung, schafft es der Mensch, Muster zu erkennen, Gesetzmäßigkeiten abzuleiten und entsprechend darauf basierend künftige Ereignisse vorherzusehen. Der Mensch sei demnach ständig bestrebt, seine Neugier zu stillen, seine individuellen Annahmen bestätigt zu finden oder diese nach dem objektiven Verlauf der Ereignisse auch zu verwerfen. Die menschliche Wahrnehmung würde so einen stetig begleitenden Verbesserungs- und Aktualisierungsprozess durchlaufen und damit die Sichtweise auf die Welt anpassen. Das Streben, die Realität mit der eigenen Wahrnehmung abzugleichen und entsprechend anzupassen, führe zur Entwicklung der Psyche. Der Variantenreichtum der alternativen Konstruktionen, die zur Anpassung an die Realität herangezogen werden, führe zur Unterschiedlichkeit zwischen den Individuen; die Vielfältigkeit des persönlichen Repertoires an Konstruktionen ist demnach Ausdruck der individuellen Persönlichkeit. Zudem sei dieser Prozess oftmals nicht vordergründig erkennbar, nicht verbal oder formal logisch nachvollziehbar und zusätzlich von Gefühlen begleitet. Dieser Prozess der Konstruktion individueller Realität „ist nach Kelly der Kern psychischer Existenz“ (ebd., S. 14). Entscheidend für die Entwicklung des komplexen Bedeutungssystems für jedes Individuum ist die *„Kohärenz – wir streben danach, ein Netzwerk von persönlichen Konstruktionen zu entwickeln, das uns zumindest einen roten Faden liefert, wenn wir uns auf unsere Zukunft zu bewegen“* (Neimeyer 1993, S. 162; Hervorhebung im Original). Dieses persönliche Konstruktsystem ist demnach handlungsleitend für das Individuum und bietet ihm Orientierung. Es umfasst alle Bewertungen (über seine Umwelt, aber auch über sich selbst), die es bisher vorgenommen hat und setzt sie zueinander in Beziehung.

Bevor auf Kellys methodischen Ansatz der Repertory Grid Methode fokussiert wird, wird im nächsten Abschnitt kurz das Konzept der Subjektiven Theorien um den Aspekt der Medien erweitert.

### 3.1.3 Subjektive Medientheorien

Das Konzept Subjektiver Theorien angewendet auf die Medien sieht im Umgang des Menschen mit den Medien einen „Spezialfall sozialen Handelns“ (Stiehler 1999, S. 13). Es kann davon ausgegangen werden, dass jede Person über ein individuelles Bild der Medien, ihrer Bedeutung, ihrer Wirkung und ihres Einflusses auf das eigene Leben verfügt (Mikos 2011, S. 125). Im Forschungsprojekt „Idealisten oder Realisten?“ wurden die Subjektiven Theorien auf Medien angewendet, um zu erfahren, welche Vorstellungen Medienmacher von ihrem Aufgabengebiet haben, was sie über ihr Publikum denken und wie von diesem ihre Produkte – die Medieninhalte – aufgenommen werden (Stiehler 1999, S. 13). Es wurde davon ausgegangen, dass diese Vorstellungen Einfluss auf das Handeln der Medienmacher haben und in ihre professionelle Umsetzung einfließt.

Da Subjektive Medientheorien als Konkretisierung der Subjektiven Theorien einzuschätzen sind, wird davon ausgegangen, dass sie ähnliche Bestandteile aufweisen. Grundlegend gehören dazu Gesetzmäßigkeiten und Hypothesen, die auch auf Zusammenhänge in „Wenn-Dann“- oder in „Weil-Deshalb“-Form hinweisen. Für den Bereich der Medien wird angenommen, dass diese „Kernvorstellungen“ (Stiehler 1999, S. 19) „stark mit Werturteilen“ behaftet sind. Dies findet sich ebenso in so genannten „Subjektiven Begriffen“ (ebd., S. 20) wieder, die auf die Kernvorstellungen des Individuums verweisen (Stiehler führt hierzu den Begriff „Glotze“ für das Fernsehen an (ebd.)). Anders als in objektiv-wissenschaftlichen Theorien müssen „Subjektive Definitionen“ keine dauerhafte Fixierung nach sich ziehen, vielmehr sind sie dynamisch und werden vom Individuum angepasst und eher selten explizit erläutert, was ihre Verwendung im alltäglichen Gespräch sehr kompliziert machen würde. Das Bild, welches Menschen über die Medien haben, entwickelt sich „durch die Aneignung von Medieninhalten und -genres, durch Erfahrungen mit den Medien, durch die Beobachtung anderer in ihrem Medienumgang, in der Reflexion über den eigenen Medienumgang und den anderer Personen und nicht zuletzt durch die Beschäftigung der Medien mit sich selbst“ (Stiehler 1999, S. 22).

Mikos fasst die Merkmale Subjektiver Medientheorien nach Stiehler folgendermaßen zusammen:

1. In ihnen sind Vorstellungen und Merkmale über Medien abgelagert.
2. Sie ‚dienen zuerst der Bewältigung von Alltagssituationen‘ (Stiehler 1999, S. 17) um in Situationen mit Medien angemessen handeln zu können.
3. Sie sind von einer systematischen Organisation gekennzeichnet.

4. Sie ‚haben einen meist impliziten Charakter, werden von ihren Trägern also nicht notwendigerweise ausformuliert und bleiben daher auch vage‘ (ebd., S.18).
5. Sie sind häufig resistent gegen empirische Daten bzw. lassen sich mit empirischen Beispielen aus eigener Erfahrung immer belegen,
6. Sie nehmen ‚Thesen und Materialien in sich auf, die in populären Theorien oder durch populärwissenschaftliche Veröffentlichungen einem breiten Publikum zugänglich werden‘ (ebd.)“ (Mikos 2011, S. 126).

Zudem seien es die komplexen Lebensverhältnisse der Individuen, die sich auf die Nutzung der Medien auswirkten und beeinflussten, wie sie die rezipierten Inhalte aufnehmen und bewerten (ebd., S. 134).

Die Medienwelt stellt für Jugendliche, die sich in einem komplexen Alltagsleben bewegen, ein Spannungsfeld dar. Sie werden sowohl mit einer Vielzahl technischer Geräte, Anwendungen und Formate konfrontiert, als auch mit den jeweiligen Medientheorien der Personen in ihrem Umfeld – wie Eltern, Lehrer, Freunde –, die meinen den „richtigen“ Umgang mit den Medien besser zu kennen als sie selbst. Darin müssen sie sich orientieren, reflektieren und ihre eigene Position finden, wiederum mit ihrem Handeln abgleichen und schließlich zu einer eigenen subjektiven Theorie für ihren Medienkonsum kommen. Jugendliche müssen demnach mit der Widersprüchlichkeit und der Komplexität von Subjektiven Medientheorien umgehen lernen.

Die vorliegende Arbeit geht diesen Subjektiven Medientheorien der Jugendlichen bezüglich einer exzessiven Nutzung auf den Grund. Um verwertbare Ergebnisse zu generieren, wird vielfach darauf hingewiesen, dass ein standardisiertes Verfahren hierfür eher ungeeignet erscheint, da beispielsweise Fragebögen Aussagen „von außen“ (Stiehler 1999, S. 25) an die Befragten herantragen und somit verhindern, die implizite Form der Subjektiven Medientheorien aufzugreifen und zu explizieren.

#### 3.1.4 Bedeutung der Repertory Grid-Methode für diese Arbeit

Wie im Abschnitt 2.3 aufgeführt, wird das exzessive Mediennutzungsverhalten Jugendlicher als deviantes, also abweichendes Verhalten eingeschätzt. Hinzu kommt, dass diese Sichtweise vor allem von außen über standardisierte Verfahren (vgl. Abschnitt 2.2.2) angelegt wird. Überwiegend aus Erwachsenensicht wird versucht zu erklären, was die Faszination an den Medien für Jugendliche ausmacht und wie das spezifische unangemessene Verhalten im Umgang mit den Medien begründet werden

kann. Wie dargelegt, werden dazu vorwiegend Erhebungsinstrumente verwendet, die zu bestehenden Hypothesen über einen Gegenstandsbereich quantifizierbare Ergebnisse einholen. Nicht aber die Prüfung von Hypothesen, sondern das Verstehen der exzessiven Mediennutzung im Jugendalter sollte im Vordergrund stehen (Wimmer 2012, S. 409). Um die jugendliche Lebenswelt zu verstehen, genügt es kaum, sie mit einer 20 Items umfassenden Skala zu befragen. Vielmehr ist es notwendig, eine vertraute Basis für ein Gespräch zu schaffen, in dem sich die Jugendlichen öffnen und den Forscher ohne Misstrauen an ihrer Lebens- und Gedankenwelt – also an ihrer subjektiven Wahrnehmung der Realität teilhaben zu lassen. Insofern handelt es sich bei dieser Arbeit um einen explorativen Ansatz, der ein qualitatives Vorgehen nach sich zieht (Stiehler 2013, S. 153).

Die Entscheidung für einen theoretischen Ansatz wie hier für die Theorie der persönlichen Konstrukte führt meist zu einer bestimmten methodischen Umsetzung. Indem Kelly in jedem Menschen den Forscher des Alltagslebens erkennt, verweist er auf das Individuum als Experte für eben jene eigene Lebenswelt aus subjektiver Perspektive (Catina & Schmitt 1993, S. 13). Wie im Abschnitt 3.1.2 dargestellt, greift jeder Mensch auf ein Orientierungssystem zurück, welches er auf Grundlage von Erfahrungen und Wissen entwickelt hat. Mit Hilfe der Repertory Grid-Methode nach Kelly (1991) ist es nun möglich, dieses Konstruktsystem aufzudecken und darzustellen. Es werden individuumzentrierte Daten erhoben, die die subjektive Wahrnehmung der Realität widerspiegeln (Schmitt & Kurlermann 1993, S. 63).

## 3.2 Repertory Grid als methodischer Hintergrund

Im Folgenden soll die Methode Repertory Grid zunächst einer theoretischen Betrachtung unterzogen werden. Im Kapitel 5 wird dann auf die Umsetzung für die vorliegende Studie eingegangen.

### 3.2.1 Konstrukte und Elemente – Bausteine der Realität als Bestandteile des Grids

„It’s fatally easy to talk to someone and think that we’ve understood them, but unless we do so in their own terms – which means finding out what their personal constructs are – we run the risk of simply laying our own thinking on to them” (Jankowicz 2003, S. 10).

Die Bausteine des individuellen Bedeutungssystems eines jeden Menschen bezeichnet Kelly als *Konstrukte*. Kelly stellte fest, dass ein Konstrukt entsprechend als Dichotomie



aus Ähnlichkeit und Unterscheidung besteht. Eine Ähnlichkeit erkennen zu können, heißt gleichzeitig, eine Abgrenzung zu einer Unterschiedlichkeit vorzunehmen, also das Gegenteil wahrzunehmen. Mittels dieser bipolaren Konstrukte ordnet der Mensch seine Umwelt, die aus Personen, Gegenständen, Situationen, Beziehungen u. ä. besteht – die so genannten *Elemente* (Rosenberger & Freitag 2009, S. 479). Durch die Konstrukte werden alle Wahrnehmungen des Individuums in Kategorien geordnet und so „zu einer realitätsstiftenden Einheit für das Individuum“ (ebd., S. 478).

„Mit anderen Worten, ein Konstrukt ist primär eine Hypothese über die Existenz einer bestimmten Klasse von Dingen (die Kelly *Elemente* nennt), die in einer bestimmten Hinsicht untereinander ähnlich sind und gleichzeitig von bestimmten anderen Dingen (*Elementen*) unterschieden. Ein Konstrukt bedeutet auch die Annahme, daß [sic!] es auch noch andere Dinge gibt, die in dieser Weise zugeordnet werden können“ (Catina & Schmitt 1993, S. 14, Hervorhebung im Original).

Jeder Mensch bewertet demnach seine Umwelt anhand von Merkmalen, wie z.B. „die Fortbildung, an der ich teilgenommen habe, bringt mir neue Impulse für meinen Arbeitsalltag“. Diese Einschätzung – in diesem Falle zum Element „Fortbildung, an der ich teilgenommen habe“ – ist ihm jedoch nur möglich, wenn er gleichzeitig bewusst oder unbewusst eine Idee von dem Gegenteil von „neue Impulse für meinen Arbeitsalltag“ hat. Dieser Pol bildet zunächst den „Initialpol“ der dichotomen Einheit eines Konstruktes. Der zugehörige „Ähnlichkeits-“, bzw. „Kontrastpol“ könnte bspw. „alles nur Wiederholungen in dieser Fortbildung“ lauten. Rosenberger und Freitag beschreiben die Konstrukte als die Einschätzungen von offensichtlichen aber auch weniger offensichtlichen Ereignissen oder Eigenschaften. Sie beziehen sich auf die Elemente, aus denen die subjektive Realität besteht. Elemente und Konstrukte zusammen bilden das Raster, anhand dessen sich das Individuum orientiert, seine Realität strukturiert, um künftige Ereignisse vorherzusehen: „Elemente fungieren als Bedeutungsträger, Konstrukte führen zu Verhaltenskonsequenzen und können als Handlung umgesetzt oder auch formuliert werden“ (2009, S. 478).

Der Einsatzmöglichkeit der Repertory Grid-Methode sind nur vage Grenzen gesetzt, denn durch ihre Anpassungsfähigkeit lässt sie sich für die verschiedensten Zwecke einsetzen. Ursprünglich entwickelte Kelly die Methode für die psychologische Diagnostik und zur Begleitung therapeutischer Maßnahmen. Im klinischen Fachbereich der Psychosomatik findet die Repertory Grid-Methode Einsatz bei der Körperwahrnehmung, der Einschätzung einer Erkrankung oder zur Analyse von Bewältigungsstrategien von Menschen mit schweren Krankheiten. Außerhalb der klinischen Anwendungsfelder eignet sich die Methode zur Erfassung von

intersubjektiven Meinungen und zur Erforschung von Kundenwünschen in der Marktforschung bzw. im Marketing. In der Organisationsforschung kann die Methode sinnvoll für die Untersuchung von Abteilungen eingesetzt werden, um Teamentwicklungsprozesse abzubilden, zur Konfliktlösung beizutragen und Strategien des Managements zu entwickeln (Rosenberger & Freitag 2009, S. 480). Insbesondere in der Werbung, der Produktforschung und darüber hinaus für die Evaluation von „pädagogisch-psychologisch-therapeutischen Maßnahmen“ (Bonchor & Klimsa 2007, S. 7) findet die Repertory Grid-Methode Anwendung.

### 3.2.2 Theoretische Betrachtung der Anwendung der Repertory Grid-Methode

Zunächst sei festgehalten, dass sich die ‚Konstruktion‘ von Realität auf alle Lebensbereiche eines Individuums bezieht. Daher ist die Anwendung eines Repertory Grid-Verfahrens sehr unterschiedlich, variantenreich und nur wenig standardisiert. Dennoch könne die grundsätzliche Vorgehensweise als „Standardverfahren“ bezeichnet werden, anhand dessen die Technik erläutert werden soll (Scheer 1993, S. 25f.).

Als Voraussetzung für die Anwendung der Repertory Grid-Methode gilt es, die Fragestellung entsprechend der Theorie der persönlichen Konstrukte (vgl. Abschnitt 3.1.2) zu operationalisieren. Zum einen umfasst dies, dass sich die Befragten mit dem Untersuchungsgegenstand insofern auskennen, als dass sie ad hoc ihre bereits aus Erfahrung angelegten Konstruktsysteme anwenden können. Zum anderen sollte die Fragestellung nicht zu eng und nicht zu weit gefasst sein, um den individuellen Erfahrungshintergrund der Befragten mit einfließen zu lassen (Rosenberger & Freitag 2009, S. 481f.). Mit Blick auf die nachfolgenden Schritte ist es erforderlich, die Fragestellung in unterscheidbare Teilmengen zu zerlegen, die schließlich den Probanden zur Einschätzung vorgelegt werden (Fromm 1999, S. 27).

Das Ziel einer Untersuchung mit der Repertory Grid-Technik ist es immer, das individuelle Spektrum von Konstrukten einer Person zu erfassen, welches ihm ermöglicht, sich in der Realität zurechtzufinden, und dieses darzustellen (Schmitt & Altstötter-Gleich, 2010, S. 59). Dafür entwickelte Kelly die Repertory Grid-Technik als dreistufiges Verfahren aus: (1) Elemente erheben, (2) Konstrukte generieren und (3) die Elemente zu den gewonnenen Konstrukten in Beziehung setzen und diese damit zu bewerten (Scheer 1993, S. 26). In allen Phasen ist ein intensiver Austausch zwischen dem Probanden und dem Interviewer erforderlich.

Während des Interviews entsteht so eine Matrix, in der die Beziehungen zwischen Elementen und Konstrukten festgehalten werden (Rosenberger & Freitag 2009, S. 480).

In die Kopfspalten werden die Elemente eingetragen (E), in den Zeilen finden sich die Konstruktdimensionen wieder (Initial- und Kontrastpol, vgl. Tab. 1). Die Bewertung der Elemente in Bezug zu jedem gefundenen Konstrukt wird in den Zellen der Matrix vorgenommen.

	E1	E2	E3	E4	E5	E n	
	Person 1	Person 2	Person 3	Person 4	Person 5	Person n	
Konstruktpol 1							Kontrastpol 1
Konstruktpol 2							Kontrastpol 2
Konstruktpol 3							Kontrastpol 3
Konstruktpol 4							Kontrastpol 4
Konstruktpol n							Kontrastpol n

*Tab. 1: Standard-Grid mit Bewertungsskala 1 bis 6  
(eigene Darstellung nach Rosenberger & Freitag 2010, S. 484)*

### 3.2.3 Elemente erheben

Zunächst ist es dafür notwendig, die Elemente zu erheben, also die wesentlichen Objekte eines Gegenstandsbereiches zu identifizieren (Schmitt & Altstötter-Gleich, 2010, S. 59). Dazu zählen Personen, Dinge, aber auch Situationen, über die der Befragte im Verlauf der Befragung Aussagen machen wird. Damit ordnet er sie seinem Konstruktsystem zu und legt die Bedeutung des jeweiligen Elements offen. Die Elemente sollten verschiedene Aspekte des Gegenstandsbereiches berücksichtigen und ihn in seiner Gesamtheit aufspannen (Jankowicz 2003, S. 29). Gleichzeitig sollten Elemente gewählt werden, die weitestgehend wertungsfrei sind. Zwar finden sich in der Literatur nur sehr wenige Hinweise dafür, wie man sinnvolle Elemente entwickelt (Fromm 1995, S. 63). Doch gibt Jankowicz einige sehr hilfreiche Eckpunkte: Substantive eignen sich eher als Verben – je konkreter das Substantiv, desto besser. Zudem sollte ein gesamtes Elementeset in der Form „all of a kind“ (Jankowicz 2003, S. 29) zusammengestellt werden, was meint, dass die Elemente möglichst einer homogenen Wortform mit ähnlichem Abstraktionsniveau entsprechen sollten. Es wird auf die Gefahr hingewiesen, dass man dazu neigt, die gewünschten Ergebnisse bereits in den Elementen unterzubringen. Möchte man zum Beispiel erfahren, wie die Teilnehmer einer Fortbildung eben jene einschätzen und geht davon aus, dass es essenziell für ein gutes Seminar sei, wenn die Ziele zu Beginn transparent gemacht wurden, ist man versucht, diese als Element ‚Transparente Ziele‘ als wichtigen Aspekt des

Gegenstandsbereiches ‚Fortbildung‘ aufzunehmen. Jedoch kann gerade der Wert einer gelungenen Fortbildung darin bestehen, dass jederzeit klar war, um was es gehen soll, also die transparenten Ziele eher ein Aspekt sind, der auf eine konkrete Fortbildung mehr oder weniger zutreffen kann und insofern eine Bewertung des Elementes ‚Fortbildung‘ darstellt. Insofern können die ‚Transparenten Ziele‘ als Konstrukt von den Befragten selbst genannt werden. Gibt man sie jedoch als Element vor, so geht der besondere Vorteil der Repertory Grid-Methode, unvoreingenommen an den Befragten heranzutreten, verloren.

Die Elemente können auf verschiedenen Wegen hervorgebracht werden. Für quantitativ angelegte Studien ist es notwendig, dass sie vom Untersuchenden aufgrund von Hypothesen über den Gegenstandsbereich vorgegeben werden. Nur so entsteht Vergleichbarkeit zwischen mehreren Individuen. Die Verantwortung für sinnvolle Elemente liegt hier beim Forschungsleiter (Rosenberger & Freitag 2010, S. 482). Eine andere Variante stellt das Vorgehen „Shared Grids“ dar, wobei dem Befragten die Elemente zwar vorgegeben werden, er jedoch selbst entscheidet, welche tatsächlich für ihn relevant sind. Aus einem vorgegebenen Set von Elementen wird dann nur eine bestimmte Menge ausgewählt und in die Befragung einbezogen (Schmitt & Altstötter-Gleich 2010, S. 60).

Sehr aufwendig, aber dennoch empfehlenswert ist es für qualitative Studien, die Elemente von den Befragten selbst entwickeln zu lassen. Nur sie können entscheiden, welche Elemente für sie subjektiv für eben diesen Realitätsausschnitt von Bedeutung sind. Auf diese Weise wird die subjektive Relevanz der Elemente für den Probanden sichergestellt (Rosenberger & Freitag 2009, S. 482). Es besteht darüber hinaus auch die Möglichkeit, in einer Vorstudie mittels leitfadengestütztem Interview oder einer Gruppendiskussion die Zielgruppe selbst nach geeigneten Elementen zu befragen und diese dann in der eigentlichen Befragung zu verwenden. Für eine Vollstandardisierung wäre es notwendig, sowohl Elemente als auch Konstrukte vorzugeben. Jedoch geht so gerade der Vorteil der Repertory Grid-Methode in Anwendung der Theorie der persönlichen Konstrukte verloren. Vielmehr nähert sich die Erhebung dann einem semantischen Differential an (ebd.).

#### 3.2.4 Konstrukte generieren und zu Elementen in Beziehung setzen

Aus dieser vorhandenen Menge von Elementen werden nun nach dem Zufallsprinzip drei ausgewählt und dem Probanden zur Einschätzung von Ähnlichkeit oder Unterschiedlichkeit vorgelegt: „Was haben zwei dieser Elemente gemeinsam, was sie

vom dritten unterscheidet?“ (Fromm 1999, S. 27). Dieses Vorgehen nennt man Triadenvergleich. Es liefert zunächst den Initialpol des Konstruktes. Im darauf folgenden Schritt wird dann nach dem Gegenteil dazu gefragt und so der Kontrastpol gefunden.

Hat der Proband nun Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den Elementen der vorgegebenen Triade formuliert, dienen diese Eigenschaften bzw. Konstrukte als jeweiliger Pol einer fünf- bis siebenstufigen Ratingskala. Alle weiteren Elemente werden anschließend ebenfalls einem Punkt auf der Skala, die sich so zwischen Initial- und Kontrastpol aufspannt, eingeordnet (z.B. mit Hilfe von Elementkärtchen) und die Werte im Formblatt (siehe Tab. 1) notiert (Fromm 1999, S. 28). Anschließend werden alle Elemente wieder eingesammelt und der Vorgang wiederholt sich mit dem erneuten Ziehen von zufälligen Elementen, die triadisch verglichen werden. So ergeben sich zwischen den Elementen untereinander und zwischen Konstrukten und Elementen Abstandsmaße, die für die quantitative Auswertung herangezogen werden. Einfacher kann die Methode mit dem so genannten Dyadenvergleich angewendet werden, bei dem lediglich zwei Elemente in Beziehung gesetzt werden. Hierfür lautet die Aufgabe für den Befragten: „Sind sich diese beiden Elemente eher ähnlich oder sind sie eher verschieden? In welcher Eigenschaft sind sie sich ähnlich? Was würden Sie als Gegenteil davon ansehen?“ (Fromm 1999, S. 27).

Die Anzahl der Elemente variiert je nach Fragestellung (Rosenberger & Freitag 2009, S. 482). Scheer sieht eine Menge von 6 bis 25 als sinnvoll. Eine geringere Anzahl führte zu „künstlicher Vereinfachung“, eine höhere zu Redundanz (Scheer 1993, S. 29). Einen Erfahrungswert für die Durchführung der Repertory Grid-Methode mit Kindern (hier im Alter von neun bis elf Jahren) liefern Bonchor und Klimsa, die durchschnittlich 12 Elemente in einem 56-minütigen Interview erhoben (2007, S. 13). Um der Hierarchie des Konstruktsystems des Befragten gerecht zu werden, bieten sich die Interviewtechniken der Leiter- und Pyramidenbildung an (ebd.). Bei der Leiterbildung wird davon ausgegangen, dass die individuellen Konzepte der Wirklichkeit hierarchisch geordnet sind und insgesamt das Konstruktsystem bilden. Mit Hilfe der Leiterbildung soll nun den übergeordneten Konstrukten nachgeforscht werden, die „eine zentrale Position im Bewertungssystem des Menschen innehaben, erhebliche Bedeutung für die Handlungsregulation besitzen und Ziele und Pläne beinhalten“ (Schmitt & Kurlemann 1993, S. 62). Kern der Leiterbildung ist demnach, die zunehmende Abstraktion der Konstrukte. Die Pyramidentchnik erlaubt es ebenfalls, die Hierarchie der Konstrukte zu erheben, jedoch in umgekehrter Richtung. Sie zielt darauf ab, immer konkretere Konstrukte aufzudecken, die Rückschlüsse auf das Verhalten des Individuums zulassen

(ebd., S. 65). Beide Techniken ermöglichen die Einordnung der Konstrukte in den hierarchischen Kontext und legen deren subjektive Bedeutung offen. Für eine detailliertere Beschreibung des Vorgehens bei diesen beiden Techniken lohnt sich ein Blick in Schmitt & Kurlermann (1993) und Jankowicz (2003).

3.2.5 Repertory Grid-Methode vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Gütekriterien  
Wird in einer Studie eine Methode angewendet, die in dem jeweiligen Fachbereich noch keine Verankerung gefunden hat, ist es angebracht, sie vor dem Hintergrund gängiger wissenschaftlicher Gütekriterien zu betrachten. Daher wirft dieser Abschnitt einen kurzen Blick auf Validität, Reliabilität und Objektivität, die als Qualitätsmaße in der Forschung gelten. Da diese Arbeit ihren Schwerpunkt nicht auf methodologische Aspekte legt, werden diese Ausführungen eher knapp gehalten.

Fromm konstatiert, dass es kaum möglich ist, ein mit Hilfe der Repertory Grid-Methode geführtes Interview inhaltlich zu validieren. Ziel ist es, die subjektiven Kriterien des Probanden zur Bewertung eines Gegenstandsbereiches zu erfassen. Ob diese Kriterien tatsächlich diejenigen sind, die die „relevanten Unterscheidungen“ (Fromm 1995, S. 203) darstellen, kann ausschließlich die interviewte Person entscheiden. Weiterhin stellt Fromm die Reproduzierbarkeit der Ergebnisse infrage. Vor dem Hintergrund der Theorie der persönlichen Konstrukte, die davon ausgeht, dass das Konstruktsystem einer jeden Person ständig angepasst und neu formuliert wird, ist es schlechthin unmöglich, diese Konstrukte exakt zu reproduzieren (ebd., S. 204). Lediglich die Objektivität sei zu gewährleisten, insbesondere durch eine computerbasierte Erhebung und eine angestrebte standardisierten Auswertung, die in diesem Fall durch die Verwendung eines Interviewleitfadens sowie des Programms *scivesco* gewährleistet wird.

Fromms Einschätzung bezüglich der üblichen Gütekriterien gehört zu den sehr häufig aufgegriffenen Zitaten in der Literatur und soll auch an dieser Stelle nicht fehlen:

„Entweder man erhebt bedeutungsvolle und relevante Daten, betreibt dann aber nach herkömmlichen Kriterien schlechte Forschung, oder man produziert unter Beachtung aller methodischen Regeln Unsinn“ (Fromm 1995, S. 205).

Entsprechend spricht sich Fromm dafür aus, die gängigen Gütekriterien nur sinnvoll als Qualitätsmaße einzusetzen, wenn es dem Untersuchungszweck angemessen ist. Soll die subjektive Perspektive einer Einzelperson oder auch einer Gruppe offen gelegt werden, können sie als wenig geeignet vernachlässigt werden (Fromm 1995, S. 206). In Abschnitt 5.8 werden die Bemühungen dokumentiert, dennoch einigen Kriterien zu entsprechen.

## 4. Forschungsfrage

Bisher wurde dargestellt, dass Kinder und Jugendliche heute selbstverständlich in einer von Medien durchdrungenen Welt aufwachsen. Selbstbestimmt und aktiv eignen sie sich dabei alle ihnen zur Verfügung stehenden Medien an (vgl. Abschnitt 2). Durch die Digitalisierung und die rasante Konvergenz vereint das World Wide Web die ursprünglichen Medien wie Zeitung, Radio, Fernsehen, Film und Konsolenspiel auf einem Bildschirm, der mittlerweile in die Hosentasche passt und dort zunehmend auch Jugendliche begleitet. Die Frage danach, ob sie nach der Schule „on“ seien, erübrigt sich, da sie durch die Verbreitung von Smartphones mit Flatrates beinahe jederzeit „on“ sind – auch während der Schulzeit. Viele Heranwachsende sind heutzutage 24 Stunden täglich an sieben Tagen in der Woche mit dem Netz verbunden. Vor diesem Hintergrund liegt es auf der Hand, dass die Problematik von exzessiver Mediennutzung nicht mehr allein am zeitlichen Umfang festzumachen ist.

Mit verschiedenen quantitativen Methoden (wie in ISS und CIUS, vgl. 2.2.2) wird in der derzeitigen Forschung exzessives Mediennutzungsverhalten erhoben. Dafür werden die entwickelten Kriterien für ein problematisches Verhalten von außen an die Jugendlichen herangetragen. Wie bereits angeführt, orientieren sich diese Kriterien ursprünglich an denen für eine Alkoholabhängigkeit. Dass dieses Vorgehen durchaus kritisch betrachtet werden kann, wurde in Abschnitt 2.2.4 dargestellt. Was die Mädchen und Jungen selbst unter unkontrollierter, unangemessener, problematischer oder abweichender Mediennutzung verstehen, bleibt derzeit jedoch häufig unklar. Eben dieser Frage geht die vorliegende Studie nach.

Das Ziel dieser Arbeit ist es, die subjektive Sichtweise der heutigen Jugendlichen auf ihre Mediennutzung zu dokumentieren. Dabei geht es vor allem um ihre Perspektive auf aus Erwachsenensicht problematische bzw. exzessive Mediennutzung. Haben die Jugendlichen eigene Maßstäbe, nach denen sie einschätzen, welche Aspekte für sie Bedeutung haben? Was empfinden sie als problematisch? Zeigen sich Unterschiede zwischen den Geschlechtern, im Altersverlauf oder im Bildungshintergrund? Sind die Jugendlichen in der Lage, ihr eigenes Verhalten zu reflektieren?

Die ausgewählte Repertory Grid-Methode, welche sich an die Theorie der persönlichen Konstrukte nach Kelly anschließt, ermöglicht eine unvoreingenommene Herangehensweise an die Jugendlichen und lässt ihnen genügend Raum, ihre subjektive Perspektive auf ihren Medienalltag darzustellen. Durch das explorative Vorgehen konstruieren die Jugendlichen selbst ihre Sicht auf ihren Medienumgang, was einen tiefen Blick in die Gesamtheit der Mediennutzung Jugendlicher erhoffen lässt.

So ist es durchaus denkbar, dass die Probanden klassisches Suchtverhalten thematisieren und die Funktionen beschreiben, die Medien in ihrem sozialen Umfeld einnehmen. Darüber hinaus ist es Teil der Forschungsfrage zu erfahren, ob und inwieweit es ihnen möglich ist, ihr eigenes Verhalten von dem von ihnen als problematisch wahrgenommenen Mediennutzungsverhalten abzugrenzen. Da die Theorie der persönlichen Konstrukte davon ausgeht, dass sich Realität nur über Vergleiche abbilden lässt (vgl. 3.1.2), könnten sich auch Erkenntnisse über positive Aspekte zeigen, die die Jugendlichen generell mit ihrer Medienrealität verbinden.

Sofern es die Datenlage erlaubt, könnten dann Aussagen über Unterschiede bezüglich der verschiedenen Altersgruppen, dem Bildungsgrad, den Geschlechtern und der Nutzungsgewohnheiten getroffen werden. So kann bspw. angenommen werden, dass Jugendliche, die regelmäßig SNS nutzen, andere Ansichten vertreten als diejenigen, die dies nicht tun. Ebenso sind divergierende Aussagen von Jugendlichen denkbar, die über ein Smartphone regelmäßig das Internet nutzen und denjenigen Jugendlichen, die zum Surfen einen stationären Rechner verwenden. Weiterhin ist vorstellbar, dass Jugendliche bei dieser Art der Befragung Aussagen darüber machen, inwieweit Medien zur Bewältigung ihres Alltages beitragen und aus welchen Gründen sie sich den Medien zuwenden.

Im Folgenden wird zunächst die methodische Umsetzung der Studie dokumentiert. Daran schließt die Auswertung der Daten mit Fokus auf die hier aufgeworfenen Fragen an. Ziel ist es, ein klareres Bild von der als problematisch empfundenen Mediennutzung der Jugendlichen zu erhalten.



## 5. Methodisches Vorgehen

Dieses Kapitel widmet sich der Dokumentation des methodischen Vorgehens. Zunächst wird erläutert, wie die Elemente entwickelt, die Konstrukte erhoben und die Bewertungen durch die Probanden vorgenommen wurden. Im Anschluss daran folgen der Ablauf des Interviews, die Durchführung des Pretests und die Beschreibung der Stichprobe. Im letzten beiden Abschnitten dieses Kapitels wird theoretisch dargelegt, welche statistischen Verfahren für die Auswertung zum Einsatz kamen und wie die Gütekriterien für wissenschaftliche Forschung umgesetzt wurden.

### 5.1 Bestimmung und Beschreibung der Elemente

Wie bereits im Abschnitt 3.2.3. erwähnt, finden sich in der Literatur nur wenige Hinweise darauf, wie die relevanten Aspekte eines Gegenstandsbereiches gewählt werden, um diese schließlich als Elemente für die Erhebung zu verwenden: die „Elemente zur Erhebung der Konstrukte [seien] auf irgendeine wundersame Weise immer gleich da“ (Fromm 1995, S. 63). Bevor mit der Erhebung begonnen werden kann, gilt es aber, die Fragestellung in eine Sprache zu übersetzen, die durch die Repertory Grid-Methode aufgenommen werden kann (ebd., S. 64). Dazu müssen Elemente gefunden werden, die eben als „Bedeutungsträger“ (Rosenberger/Freitag 2009, S. 478) für den interessierenden Gegenstandsbereich derart relevant sind, dass die Befragten Aussagen in Konstruktform dazu treffen können, ohne länger darüber nachzudenken.

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, die subjektive Perspektive Jugendlicher auf ihre Mediennutzung zu erheben und daraus ableiten zu können, welche Aspekte sie selbst als problematisch einschätzen. Um diesem Ziel nahe zu kommen, wurden hier die Elemente vorgegeben. Dies erschien dem Untersuchungszweck angemessen und erlaubt zudem den Vergleich zwischen verschiedenen Befragten in einer Gruppenanalyse. Dieses Vorgehen zieht nach sich, dass möglicherweise nicht der Erfahrungs- und Bewertungsraum der Jugendlichen erhoben wird, sondern die Bewertungen und Konstruktionen der Jugendlichen bezogen auf einen vom Forscher vorgegebenen Raum abgebildet werden. Es ergibt sich demnach das Problem, dass man bereits meint zu wissen, „wo die Befragten Grenzen zwischen Anwendungsbereichen von Konstrukten ziehen“ (Fromm 1995, S. 75). Entsprechend ist es unverzichtbar, das Elementeset, für das sich der Forscher entschieden hat, einer Prüfung bzw. einem Pretest zu unterziehen.

Die ausgewählten Elemente müssen einerseits den Gegenstandsbereich der Mediennutzung abdecken und andererseits möglichst frei von vorgefertigten Werturteilen vorliegen. Ziel der Methode ist es, unvoreingenommen an die Befragten heranzutreten (vgl. 3.1.4) und so ihre subjektive Perspektive bezüglich des Sachverhaltes zu erheben. Der Begriff ‚exzessive‘ Mediennutzung impliziert per se etwas Negatives, da es sich um ein *zu viel* von etwas handelt. Aus diesem Grund stellt es sich als schwierig heraus, Elemente zu finden, die gleichermaßen als werturteilsfrei und neutral angenommen werden können, dennoch aber Aussagen hinsichtlich der Abhängigkeitsproblematik provozieren. Gemeinsam mit Dr. Matthias Rosenberger, der als Experte bei der Entwicklung der Elemente zur Verfügung stand, wurde zunächst das folgende Set of Elements ausgewählt, welches sich in einem Pretest bewähren sollte.

Zunächst wurden drei Elemente ausgewählt, die den Referenzrahmen des Befragten aufspannen sollen. Dazu gehört „Ich Ideal – Ich, wie ich gerne sein möchte“ (1) als positiver Anker. Das Element „Ich Negativ – Ich, wie ich keinesfalls sein möchte“ (2) liegt diesem vermutlich gegenüber. Mit dem Element „Ich Heute – Ich, wie ich mich heute einschätze, wie ich gerade bin“ (3) sind die Befragten aufgefordert, sich selbst zu ihrem Ideal und ihrem Negativ in Beziehung zu setzen und sich im Allgemeinen selbstkritisch zu reflektieren.

Um den Medienalltag der Jugendlichen abzubilden, dienen zunächst die Elemente „Ich Online – Ich, wenn ich im Internet bin“ (4) und „Ich Offline – Ich, wenn ich nicht im Internet bin“ (5). Beide Elemente beinhalten ebenso wie die zuvor genannten Elemente den Selbstbezug. Der Befragte ist hier aufgefordert, sich zu verschiedenen Situationen reflektiv zu äußern und auch sein Handeln zu bewerten. In der Auswertung würden sich so die Positionen dieser „Selbst-Elemente“ (Catina/Scheer 1993, S. 139) in Bezug zueinander und zu anderen Elementen betrachten lassen. Außerdem wird hierin die permanente gedankliche Beschäftigung mit dem Medium einbezogen, was sich als Merkmal auch in den Diagnosekriterien für Medienabhängigkeit (vgl. 2.2.2) finden lässt.

Mit den Elementen „Ein Mediennormaler – jemand, der die Medien ganz normal nutzt“ (6), „Ein Medienabstinenzler – jemand, der keine digitalen Medien nutzt“ (7) und „Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt“ (8) wird die Fremdsicht auf die Mediennutzung abgerufen. Die Befragten versetzen sich in eine andere Person hinein und werfen damit einen veränderten Blick auf die Medien.

Die Elemente „Meine Eltern, als sie so alt waren wie ich heute“ (9) und „Ein typischer Jugendlicher aus Sicht der Erwachsenen“ (10) provozieren einen Perspektivwechsel

beim Befragten, der dazu führen kann, weitere bisher ungesagte Aspekte zu verbalisieren.

Durch den Einbezug der Elemente „Ein Drogenabhängiger“ (11) und „Ein Abstinenzler (von allen Drogen)“ (12) wird das Thema auf die Abhängigkeitsproblematik gelenkt. Die Befragten werden damit aufgefordert, über die Nachteile einer Abhängigkeit nachzudenken und diese durch den Vergleich mit einem Element mit Medienbezug auch auf diesen Bereich zu beziehen.

Insgesamt besteht das zunächst entwickelte Set of Elements aus 12 einzelnen Elementen (vgl. Tab. 2). Dieses wurde in einem Pretest mit zwei Probanden getestet.

	<b>Element</b>	<b>Beschreibung</b>
(1)	Ich Ideal	Ich, wie ich gern sein möchte.
(2)	Ich Negativ	Ich, wie ich auf keinen Fall einmal sein möchte
(3)	Ich Heute	Ich, wie ich heute bin (mit heute ist nicht der heutige Tag gemeint, sondern eher deine derzeitige Situation, deine Lebensphase, in der du dich gerade befindest)
(4)	Ich online	Ich, wenn ich online bin, wenn ich surfe, wenn ich chatte oder Online-Spiele spiele.
(5)	Ich offline	Ich, wenn ich offline bin. (nicht gezwungenermaßen offline, sondern, weil du dich dafür entschieden hast, dich anderen Aktivitäten zu widmen, die nichts mit dem Internet zu tun haben)
(6)	Ein Mediennormaler	Jemand, der die Medien auf ganz normale Weise nutzt (er liest, sieht fern, ist online, nutzt ein Handy – macht das eher zielgerichtet, verweigert sich keinem Medium)
(7)	Ein Medienabstinenzler (digital)	Jemand, der sich bewusst gegen digitale Medien entschieden hat. Er sieht fern, liest Zeitung, hört Radio, will aber mit dem Internet nichts zu tun haben, verwehrt sich diesen neuen Technologien)
(8)	Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt	Wie bereits im Tagesdiagramm reflektiert. Jemand, der viel Zeit mit einem Medium verbringt, dadurch ev. Freunde/Familie vernachlässigt, in der Schule unkonzentriert ist, wenig schläft.
(9)	Meine Eltern, als sie so alt waren wie ich heute	In der Jugendzeit der Eltern waren zumeist das Internet, Mobiltelefone und Computerspiele noch nicht erfunden oder noch kaum verbreitet. Wie wirkt sich diese Medienumwelt auf die Jugendlichen aus, wie verabreden sie sich, was ist ihnen wichtig?
(10)	Ein typischer Jugendlicher aus Sicht der Erwachsenen	Manchmal hört man z.B. einen Lehrer sagen: „Ihr macht doch heute sowieso nur...“ oder „Im Vergleich zu damals habt ihr heute so viel mehr ...“. Oftmals erkennt man sich selbst in diesen Beschreibungen nicht wieder, aber man erfährt, wie Ältere über heutige Jugendliche denken.

(11)	Ein Drogenabhängiger	Wie stellst du dir einen Drogenabhängigen vor? Es geht um jemanden, der ein echtes Problem hat, nicht um jemanden, der mal am Wochenende Drogen ausprobiert. Der Drogenabhängige spürt die Auswirkungen der Drogen und kommt davon nicht los. Wie sieht er aus, womit beschäftigt er sich, was macht er den ganzen Tag?
(12)	Ein Abstinenzler (von allen Drogen)	Jemand, der sich von allen Genussmitteln fernhält (kein Nikotin, kein Alkohol, keine Drogen)

Tab. 2: Im Pretest verwendetes Set of Elements mit Erklärung

## 5.2 Prämissen für die Datenerhebung – Konstrukte generieren

In Abschnitt 3.2.1 wurde bereits aufgezeigt, dass die so genannten Konstrukte den Bedeutungsträgern (Elemente) subjektive Werturteile zuweisen. Dazu formulieren die Befragten im Gespräch sowohl den Initial- als auch den Kontrastpol und entwickeln so „dichotome Beschreibungsdimensionen“ (Elements & Constructs 2013, S. 10), zwischen denen sie die Elemente einordnen und entsprechend zueinander in Beziehung setzen.

Für die Konstruktgewinnung stehen dyadisches und triadisches Vorgehen zur Verfügung. In der Literatur finden sich häufiger Berichte über den Einsatz der Triade (z.B. in Jankowicz 2003, S. 53), die als die „Urform des Repertory Grid Interviews“ (Elements & Constructs 2013, S. 35) angesehen wird. Sie wird als recht kompliziert beschrieben, daher sei es zwingend erforderlich, vor der Anwendung genügend Gelegenheiten für das Trainieren der Interviewtechnik einzuplanen (ebd.). Für diese Vorgehensweise werden dem Befragten zunächst drei Elemente präsentiert. Aus den drei Elementen gilt es, zwei auszuwählen, die im Vergleich zum dritten eine Ähnlichkeit aufweisen und sich insofern vom dritten unterscheiden. Zwar finden sich in der Literatur auch Hinweise darauf, dass die Triade den Befragten leichter fällt, da die drei Elemente mehr Eigenschaften aufweisen, zwischen denen verglichen werden kann (Meibeyer 1999, S. 58). Für die Befragung von Kindern wird jedoch dazu geraten, die dyadische Variante zur Konstruktgewinnung zu wählen (Jankowicz 2003, S. 53). Dies sei kognitiv weniger herausfordernd und daher einfacher anzuwenden (Scheer 1993, S. 31). Aus diesem Grund wurden die Elemente jeweils als Dyade präsentiert. Hierbei stehen lediglich zwei Elemente zur Auswahl, zwischen denen ein Unterschied oder eine Ähnlichkeit zu identifizieren ist. Weiterhin stehen mit der Differenzierungs- und der Oppositionsmethode zwei Varianten zur Verfügung, mit denen der Initial- und der Kontrastpol gefunden werden kann. In diesem Fall wurde die Oppositionsmethode angewendet, die vorsieht, zunächst zu charakterisieren, in welcher Eigenschaft sich die beiden Elemente voneinander unterscheiden bzw. sich ähneln. Diese Eigenschaft bildet

dann den Initialpol. Anhand des Initialpols wird der Kontrastpol bestimmt, indem die Befragten gebeten werden, das Gegenteil zu dem zuvor Genannten zu formulieren (vgl. Abb. 1 bis 3). Ziel eines Interviews ist es, etwa sieben bis zehn Konstrukte offenzulegen (Jankowicz 2003, S. 45). Alle Interviews wurden mit Hilfe des Programms scivesco in der Version 3.1 durchgeführt. Dieses Programm wurde vom Unternehmen elements & constructs GmbH & Co. KG aus Leipzig für die Datenerhebung und -auswertung mit Hilfe der Repertory Grid-Methode entwickelt und für diese Arbeit lizenzfrei zur Verfügung gestellt (Elements & Constructs 2013, S. 7). Es wird vor allem in der Marktforschung und der Unternehmensberatung verwendet, zunehmend aber auch in der pädagogischen Forschung.



Abb. 1: Dyade – Initialpol benennen (Elemente sind sich ähnlich)



Abb. 2: Dyade – Kontrastpol benennen (Elemente sind sich ähnlich)



Abb. 3: Dyade – Kontrastpol benennen (Elemente sind voneinander unterschiedlich)

### 5.3 Bewerten der Elemente

Anhand der gefundenen subjektiven Skala bestehend aus Initial- und Kontrastpol bewertet der Befragte im nächsten Schritt alle Elemente (vgl. Abschnitt 3.2.4).



Abb. 4: Tetralemmafeld - Elemente bewerten

Diese Bewertung bewegt sich zunächst zwischen den soeben gefundenen Polen. In Abb. 4 hat bspw. der Befragte das Element *Ich Ideal* zu fast 100 Prozent in Richtung des Konstruktes *frei entscheiden können* zugeordnet. Sollte es jedoch dem Befragten unmöglich erscheinen, ein bestimmtes Element vor dem Hintergrund dieses Gegensatzpaares einzuschätzen, stehen ihm im so genannten Tetralemmafeld zusätzlich die Antwortoptionen „Beides“ und „Keins von Beiden“ zur Verfügung. Das Tetralemmafeld besteht entsprechend aus vier Ecken, die jeweils einen Standpunkt bzw. eine Position repräsentieren und damit die Entscheidungsoptionen des Befragten neben dem Konstruktpaar um zwei erweitert (Elements & Constructs 2013, S. 37). Während bei der nicht-computerbasierten Variante der Repertory Grid-Methode auf einer fünf- bis siebenstelligen Skala zwischen Initial- und Kontrastpol abgestuft wurde, hat der

Experte nun vielfältigere Abstufungsmöglichkeiten. Im Interview wird der Befragte aufgefordert, die Elemente auf der selbstgefundenen Skala einzuordnen. Durch die Programmoberfläche in scivesco wird diese Bewertung durch die Visualisierung der Skala und der Elemente unterstützt (vgl. Abb. 4).

## 5.4 Ablauf des Interviews

Für die Durchführung der Interviews wurde ein Leitfaden entwickelt (vgl. Anhang A.1), anhand dessen alle Interviews gleichermaßen strukturiert durchgeführt werden.

Zunächst wird der Befragte begrüßt und der Interviewende erklärt, zu welchem Zweck das Interview dient. Es wird über die Verwendung der Daten aufgeklärt und darauf hingewiesen, dass es im Gespräch nicht um richtig oder falsch, sondern um die ganz persönliche Meinung gehen wird. Dieser erste Kontakt zum Befragten dient dazu, eine vertrauensvolle Basis zu schaffen, die Voraussetzung dafür ist, dass die Befragten sich öffnen und ihre subjektiven Einschätzungen preisgeben. Im zweiten Schritt wird kurz darüber gesprochen, was alles gemeint ist, wenn es um Medien geht (alle medialen Inhalte, unabhängig vom Gerät, über das die Inhalte rezipiert werden – Radiobeiträge, TV-Sendungen, Zeitungs-/Zeitschriftenartikel, Buch, Webseiten, SNS, Kinofilme, Computerspiele, Instant-Messenger, Chats, Videoclips, Musik). So wird dem Befragten die Bandbreite des Gegenstandsbereiches vor Augen geführt und auch auf Aspekte gelenkt, die er zuvor noch nicht berücksichtigt hatte.

Zu Beginn des Interviews wird dem Probanden zunächst ein Arbeitsblatt vorgelegt, auf dem zwei Kreise eingezeichnet sind (vgl. Anhang A.2 Tagesablaufdiagramm). Darauf folgend wird der Befragte gebeten, an den Ablauf eines ganz gewöhnlichen Tages zu denken. Der auf dem Arbeitsblatt abgebildete Kreis soll jeweils einen Tag mit 24 Stunden darstellen. Der Befragte soll nun einschätzen, welchen zeitlichen Umfang, die Aktivitäten *etwas mit Freunden unternehmen*, *etwas mit Medien machen*, *in die Schule gehen*, *etwas anderes* und *schlafen* jeweils ungefähr einnehmen und diesen Anteil in den Kreis einzeichnen. Es wird darauf hingewiesen, dass es nicht um die minutengetreue Wiedergabe des Tagesablaufes geht, sondern ein normaler Tag in etwa widerspiegelt wird. Die zweite Aufgabe für das Arbeitsblatt lautet, sich nun einen *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, vorzustellen. Bevor für diesen die gleichen Aktivitäten anteilmäßig in den Kreis eingezeichnet werden, wird der Jugendliche aufgefordert, diesen Jugendlichen genau zu beschreiben. Es wird gefragt, welches Medium dieser in übermäßigem Umfang nutzt, wie er sich dabei fühlt, ob er

Freunde hat, was ihm wichtig ist und es wird gefragt, ob der Proband jemanden kennt, der eine solche eher problematische Nutzung aufweist. Durch diese Fragen wird der Jugendliche dazu angeregt, sich ein sehr konkretes Bild von einer solchen Person vor Augen zu rufen. Schließlich schätzt der Proband den Tagesablauf dieses Jugendlichen ein und hält ihn in Form der Anteile im Kreis fest.

Im nächsten Schritt wird das Programm scivesco geöffnet und dem Befragten kurz vorgestellt. Zu Beginn sind einige allgemeine Angaben zur Interviewsituation einzugeben. Der Jugendliche wird hier als Experte im Programm registriert. Gemeinsam mit dem Befragten werden zunächst die zwölf Elemente besprochen (siehe Tab. 2).

Im nächsten Schritt wird ein kurzer Fragebogen eingeblendet, der von dem Jugendlichen selbst beantwortet wird (Anhang A.3). Im Fragebogen wird nach Alter, Gerätebesitz, Schulart und nach der Mitgliedschaft in einem SNS. Diese Fragen dienen in der späteren Auswertung der Gruppenbildung, so dass bemerkenswerte Muster möglicherweise auf die Zugehörigkeit zu einer Altersgruppe zurückgeführt werden können.

Nachdem diese Angaben erfasst wurden, beginnt das Repertory Grid-Interview in den Arbeitsschritten, wie bereits in den Abschnitten 3.2.3 und 3.2.4 beschrieben. Maus und Tastatur werden dabei vom Befragten selbst geführt. Sobald sich die Konstrukte wiederholen, der Befragte Zeichen von Ermüdung oder Erschöpfung zeigt oder er zu verstehen gibt, dass das Interview zum Ende kommen sollte, wird dieser Teil des Interviews beendet. Ziel ist es, wenigstens sechs Konstrukte von jedem Befragten zu erheben. Von Seiten des Interviewers wird das Interview solange fortgesetzt, bis o.g. Punkte eintreten.

Im Anschluss an das Repertory Grid-Interview wird das Programm scivesco beendet und einige Kontextinformationen vom Befragten eingeholt. Es wird nach Hobbys, Familienhintergrund, Berufe der Eltern, Freunden und allgemeinem Medienumgang gefragt. Daran schließt sich die Frage nach der Einschätzung des soeben geführten Interviews an. Dem Befragten wird für die Teilnahme am Interview gedankt und er wird verabschiedet.



## 5.5 Pretest

Um zu testen, ob das Erhebungsinstrument dem Untersuchungsziel angemessen ist und um herauszufinden, ob die Elemente zu aussagekräftigen Konstruktpaaren führen, wurden zwei Pretestinterviews durchgeführt. Beim ersten Interview war ein erfahrener Interviewer anwesend, der im Anschluss Hinweise dazu gegeben hat, welche Fragestellungen sich in welchen Situationen besser eignen, um sinnvolle Konstrukte vom Interviewten zu erhalten.

Für den Pretest wurden zwei Jugendliche aus dem Bekanntenkreis rekrutiert. Es wurde je ein Junge und ein Mädchen befragt, so dass sichergestellt werden konnte, dass keine methodischen Besonderheiten aufgrund des Geschlechts der Befragten auftreten. Zusätzlich wurde Wert darauf gelegt, sowohl eine Befragte, die das Gymnasium besucht, als auch einen Befragten, der den Mittelschulabschluss anstrebt, in den Pretest einzubeziehen. Der männliche Jugendliche war außerdem gerade erst 14 Jahre alt geworden, so dass durch dieses Interview gewährleistet wurde, dass die Vorgehensweise auch für die jüngeren Probanden durchführbar sein wird.

Der Pretest wurde mit dem im vorherigen Abschnitt vorgestellten Set of Elements durchgeführt und führte zu folgenden Ergebnissen: Das Element *Ein Abstinenzler von allen Drogen* war für die Jugendlichen kaum vorstellbar und wurde daher gestrichen. Beim Intervieweinstieg musste zu viel Zeit für die Erklärung verwendet werden, was unter einem Abstinenzler zu verstehen ist, zumal solch ein Mensch weit von der realen Lebenswelt der Jugendlichen entfernt ist (keine Drogen: kein Kaffee, keine Zigaretten, kein Alkohol). Bei diesem Element ging es darum, die bewusste Abkehr von bestimmten Substanzen zu leben, was eine besondere Einstellung voraussetzt. Nach dem Pretest wurde entschieden, dass das Element (7) *Ein Medienabstinenzler (digital)* nach einer ausführlichen Erklärung eben jene Einstellung schon beinhaltet und es dennoch von den Jugendlichen vorstellbar ist.

Ergänzt wurde das Elementeset um *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze*, um eine möglichst konkrete Situation des Medienumgangs einzubeziehen. In scivesco ist vorgesehen, dass man so genannte Token vergeben kann. Damit kann vor Interviewbeginn abgefragt werden, welches Medium tatsächlich am häufigsten genutzt wird und ein bestimmter Begriff wie bspw. *Chat bei Facebook* eingesetzt werden. Im Interviewverlauf wird dann immer, wenn es um dieses Element geht, *Chat bei Facebook* eingeblendet. In der Auswertung hingegen erscheint die ursprüngliche Bezeichnung des Elements *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze*.

Das Element *Ein Drogenabhängiger* wird aus Perspektive der Jugendlichen als eher gesellig, lustig und entspannt wahrgenommen. Aus diesem Grund wurde beim ergänzenden Text darauf hingewiesen, dass es hierbei um die Auswirkungen einer diagnostizierten Abhängigkeit geht, nicht um den Drogenkonsum am Wochenende, der sicher von dem ein oder anderen Jugendlichen als freizeitgestaltende Maßnahme bereits einmal beobachtet werden konnte.

Als weitere Ergebnisse des Pretests gilt es festzuhalten, dass die Konzentration der Jugendlichen bereits erschöpft ist, bevor alle Konstrukte zum Gegenstandsbereich gefunden werden konnten. Es fällt den Befragten teilweise recht schwer, die richtigen Worte zu finden, um Initial- und Kontrastpol zu bezeichnen. An dieser Stelle ist die Unterstützung durch den Interviewer notwendig, wobei jedoch genau darauf geachtet werden muss, dass dieser keine eigenen Konstrukte einstreut, sondern nur aufnimmt, was bereits gesagt wurde. Insgesamt nimmt das Interview einen großen zeitlichen Umfang ein. Bei einem Pretest wiederholten sich zunächst einige Konstrukte, es konnten jedoch davon ausgehend Alternativen gefunden werden. Nachdem zehn Konstrukte erhoben werden konnten, dauerte das Interview bereits knapp zwei Stunden, so dass vom Fortführen des Konstruktionsprozesses abgesehen wurde.

Oftmals stehen zu Beginn des Prozesses, in dessen Verlauf ein Konstrukt gefunden wird, sehr konkrete Formulierungen wie *etwas mit Freunden unternehmen*, *drinnen* oder *draußen sein*. Diese Formulierungen können durch Nachfragen abstrahiert werden, so dass aussagekräftigere Begriffe und Bezeichnungen gefunden werden.

Insgesamt erfordert die Interviewführung eine stete Ermunterung des Befragten. Besonders die ersten Konstruktpaare sind sehr mühsam zu finden. Jederzeit sollte der Interviewer dem Befragten Hilfestellung dabei leisten, die treffende und für ihn wichtigste Bezeichnung für ein Konstrukt zu finden. Das Finden eines Konstruktes sollte von motivierender Bestätigung begleitet sein. Diese wiederum muss so formuliert sein, dass sie nicht das gefundene Konstrukt als solches lobt, denn damit würde suggeriert werden, dass es auch weniger lobenswerte Konstrukte gibt. Nach dem Pretest wurden einige zusätzliche Bemerkungen in den Leitfaden aufgenommen: 1.) es wird kein Wissen abgefragt, denn 2.) es geht um die Meinung/das Empfinden des Befragten. Oftmals steht der erste Eindruck im Vordergrund und es gilt, das Bauchgefühl zu formulieren. 3.) Die Konstrukte bestehen nicht aus Polen, die gut bzw. schlecht repräsentieren.

Darüber hinaus konnte im Pretest festgestellt werden, dass die Jugendlichen sehr gut damit zurechtkommen, selbst Maus und Tastatur zu betätigen. Auch die ungewohnte Art des Interviews stellte kein Problem dar, wurde im Anschluss jedoch von beiden Befragten als unerwartet hervorgehoben. Beide Befragten meinten, dass sie dieses

Gespräch als recht anstrengend, wenn auch interessant empfanden. Am grundsätzlichen Vorgehen im Interview wurde nach dem Pretest festgehalten.

## 5.6 Stichprobe

In Abschnitt 3.2 wurde festgestellt, dass die Voraussetzung für die erfolgreiche Anwendung der Repertory Grid-Methode im Expertentum der Befragten für den Gegenstandsbereich zu sehen sei. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Mediennutzung Jugendlicher. In Kapitel 2.1 wurde umfassend dargelegt, mit welchen Medien sich Jugendliche in ihrem Alltag beschäftigen. Es kann daher davon ausgegangen werden, dass die übergroße Mehrheit der Jugendlichen eine eigene Haltung zum Thema Mediennutzung entwickelt hat und genauso um die Auswirkungen einer problematischen Nutzung weiß. Auch wenn ein Befragter eher zu den Wenignutzern gehört, wird dieser in seinem Umfeld in Schule, Verein oder Gleichaltrigengruppe Jugendlichen begegnen, die eher zur entgegengesetzten Gruppe, den Vielnutzern, gehören. Demnach kann vorausgesetzt werden, dass die Herausforderungen, die ein umfangreicher bzw. problematischer Medienumgang mit sich bringt, auch den weniger intensiv nutzenden Jugendlichen bekannt sind und auch diese im Interview auf einen individuellen Erfahrungshintergrund zurückgreifen können. Zudem war zu erwarten, dass es bei der Einschätzung der täglichen Nutzungsdauer durch die Jugendlichen, die bspw. Kratzer (2010) für das Identifizieren von Vielnutzern zurate gezogen hatte, zu erheblichen Ungenauigkeiten kommen würde. Aus diesen Gründen wurde auf eine Selektion anhand von Extremfällen verzichtet. Vielmehr muss angenommen werden, dass jeder Jugendliche, der heutzutage aufwächst, über eine mehr oder weniger explizite Auffassung zum angemessenen Umgang mit Medien aller Art und damit über diesbezügliche subjektive Medientheorien bzw. persönliche Konstrukte verfügt.

Im Zentrum der vorliegenden Arbeit steht vor allem die Exploration dieser persönlichen Konstrukte. Es war demnach nicht Ziel, repräsentative Aussagen der deutschen Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren zu erhalten. Vielmehr wurde angestrebt, die subjektive Perspektive der Jugendlichen auf ihre Mediennutzung zu dokumentieren und Hinweise auf ihre Wahrnehmung des Problemfeldes des exzessiven Medienumgangs herauszuarbeiten. Es handelt sich entsprechend um eine willkürliche Auswahl der jugendlichen Probanden (Brosius/Koschel/Haas 2008, S. 78). Da es sich recht schwierig gestaltete, Jugendliche für die Teilnahme am Interview zu finden, wurde

auf eine feste Quotenvorgabe und eine aufwendige Stichprobenziehung verzichtet. Dennoch wurde Wert darauf gelegt, Jugendliche aus allen Altersgruppen und aus verschiedenen Schularten zu befragen, so dass diese Variablen als Vergleichspunkt für die Auswertung dienen können.

Für die geeignete Größe einer Stichprobe, die mit Hilfe der Repertory Grid-Methode ausgewertet werden soll, konnte kein Hinweis in der Literatur gefunden werden. Direkte Nachfragen bei Experten<sup>3</sup> führten jedoch zu einer Faustregel, nach der die Stichprobengröße etwa die dreifache Anzahl der Elemente umfassen sollte. In Absprache mit den Betreuern dieser Arbeit wurde eine Stichprobengröße von 30 Jugendlichen vereinbart. Für die später angestrebte Auswertung mittels Hauptkomponentenanalyse könnte eine größere Stichprobe die Faktorenstabilität eher gewährleisten.

Für die Interviews wurden Probanden im Alter von 14 bis 17 Jahren rekrutiert. Da es sich um qualitative Interviews handelte, die zum einen einen größeren zeitlichen Umfang einnehmen würden und zum anderen am besten in der direkten Umgebung des Befragten, idealerweise bei ihm zu Hause, stattfinden sollten, waren nicht Schulen die ersten Adressen für die Rekrutierung. Zudem ist der bürokratische Aufwand für eine Befragung in der Schule sehr groß, was der eher geringen Zahl an Probanden nicht angemessen wäre. Entsprechend wurden zunächst Anfragen um Unterstützung im Freundes- und Bekanntenkreis gestellt. Zusätzlich wurden mehrere Jugendhäuser und anderen Jugendeinrichtungen angefragt, um dort zunächst einen Aushang zu platzieren und potenzielle Probanden aufmerksam zu machen. Gleichzeitig wurden die jeweiligen Ansprechpartner der Einrichtungen in einem Anschreiben darum gebeten, gezielt Jugendliche anzusprechen. In einem weiteren Schritt wurde das Projekt direkt in den Jugendhäusern vorgestellt und um die Teilnahme der Jugendlichen geworben.

Der zeitliche Aufwand für die Probanden wurde aufgrund der Erfahrungen des Pretests als relativ hoch eingeschätzt. Die Aussicht auf ein Incentive, hätte die Bereitschaft der Jugendlichen, am Interview teilzunehmen, zusätzlich unterstützt. Jedoch wurde darauf verzichtet, um einerseits die Ergebnisse nicht zu verzerren und andererseits die Kosten für die Durchführung der Interviews nicht unnötig ansteigen zu lassen. Im Anschluss an jedes Interview wurden die Befragten aufgefordert, in ihrem Freundeskreis nach weiteren Interviewpartnern zu fragen.

Insgesamt konnten nach dem Pretest, an dem zwei Jugendliche teilnahmen, weitere 30 Probanden für das Interview gewonnen werden. Es wurde darauf geachtet, dass die Geschlechter annähernd gleich häufig vorkamen; insgesamt konnten 14 Jungen und 16

---

<sup>3</sup> Devi Jankowicz und Matthias Rosenberger beim 3. Scivesco Kolloquium am 19.04.2013 in Leipzig

Mädchen interviewt werden. Die Mehrheit besuchte ein Gymnasium (21 Probanden), nur 9 Schüler strebten den Mittelschulabschluss an. Auf die Altersgruppen verteilten sich die Befragten nicht gleichmäßig: während acht Jugendliche mit 14 Jahren zu den Jüngsten zählten, konnten nur drei Jugendliche rekrutiert werden, die bereits 17 Jahre alt waren. Ein Jugendlicher wurde im Zeitraum zwischen der organisatorischen Absprache für das Interview und dem tatsächlichen Interviewtermin 18 Jahre alt. Die größte Gruppe bilden die 16-Jährigen mit 13 Teilnehmern. Schließlich konnten weitere fünf Jugendliche befragt werden, die 15 Jahre alt waren.

Im Durchschnitt fanden die Jugendlichen im Interview acht Konstrukte (d.h. 16 Initial- bzw. Kontrastpole). Dabei reichte die Bandbreite von minimal 6 Konstrukten bis hin zu maximal 12 Konstrukten. Dafür benötigten die Jugendlichen insgesamt durchschnittlich 93 Minuten (das kürzeste Interview dauerte 66 Minuten, das längste 130 Minuten). Die Dauer des Interviews korreliert nicht unbedingt mit der Anzahl der Konstrukte. So benötigte ein Proband für das Formulieren von zehn Konstrukten lediglich 70 Minuten, während ein anderer sich für sechs Konstrukte 115 Minuten Zeit ließ. Insgesamt konnten durch die Interviews 242 Konstrukte erhoben werden, die aus 484 Initial- bzw. Kontrastpolen bestehen. Diese stehen nun für die Auswertung zur Verfügung. Eine detaillierte Übersicht über die Stichprobe sowie ausführliche Fallbeschreibungen der Probanden finden sich im Anhang.

<b>Geschlecht</b>	
Jungen	14
Mädchen	16

<b>Schulart</b>	
Mittelschule	21
Gymnasium	9

<b>Alter</b>	
14	8
15	5
16	13
17	3
18	1

<b>Konstrukte</b>	
Konstrukt Pole	484
Konstrukte	242
<i>Tab. 3: Übersicht über die Zusammensetzung der Stichprobe, n = 30</i>	

## 5.7 Vorgehen bei der Auswertung

„Für den Zweck der Erfassung von individuellen Konstruktwelten wurde eine Vielzahl von Erhebungsmethoden entwickelt [...], und zwar unabhängig von den zur Verfügung stehenden, formalen Analysemethoden für die aus den Urteilen resultierenden Zahlen in der Matrix – also ohne Rücksicht auf diese quantitativen Daten der Grid-Erhebung. Die Repgrids sind im Übergangsbereich von qualitativer zu quantitativer Methodik angesiedelt, denn persönliche Konstrukte müssen wie andere Äußerungen und Mitteilungen der Apn (Auskunftsperson, Anmerkung der Verfasserin) von den Untersuchern verstanden und gedeutet werden. Hierfür können die Auswertungsverfahren nur formale Hilfen geben“ (Raeithel 1993, S. 42).

Dieses Zitat von Raeithel aus dem Jahr 1993 belegt, dass schon zu dieser Zeit eine Vielzahl von Auswertungsmethoden für Repertory Grid-Erhebungen zur Verfügung standen. Durch die Entwicklung der rechnerbasierten Analysevarianten stehen nun noch weitaus mehr zur Auswahl. Diese reichen von der rein qualitativen Interpretation der Aussagen der Befragten bis zur komplexen Berechnung mit Hilfe statistischer Verfahren (Rosenberger/Freitag 2009, S. 484). Wie ebenfalls im Zitat bereits aufgegriffen, gilt es zu berücksichtigen, dass ein Repertory Grid Daten enthält, die zwar rein mathematisch als Zahlen verstanden werden können, so dass damit auch Berechnungen möglich sind. Jedoch ist es notwendig, diese Zahlen auch qualitativ zu betrachten. Für die Interpretation der abgebildeten Beziehungen zwischen den einzelnen Objekten werden daher die subjektiven Aussagen aus den Konstrukten herangezogen (ebd., S. 485).

Fromm weist darauf hin, dass in der Individualtherapie je nach Untersuchungsziel oftmals keine konkrete Auswertung des Grids nach der Erhebung mit der Repertory Grid-Methode notwendig ist. Schon das Finden der persönlichen Konstrukte im Interview gibt starke Impulse zur Reflexion über die individuelle Situation und Verhaltensmuster (Fromm 1995, S. 174).

In der vorliegenden Arbeit bezieht sich die Auswertung vor allem auf die Gruppenanalyse. Hierfür werden Durchschnittswerte gebildet, die sich im Anschluss auch für verschiedene Untergruppen (z.B. nach soziodemographischen Merkmalen) ausgeben lassen.

Jedes geführte Interview hinterlässt als Ergebnis die individuell formulierten Konstrukte, jeweils bestehend aus Initial- und Kontrastpol. Durchschnittlich wurden in dieser Untersuchung acht Konstrukte je Interview erhoben, d. h. die Befragten drückten in 16 verschiedenen Aussagen ihre subjektive Perspektive auf ihren Medienumgang aus. Betrachtet man die Gesamtheit aller Interviews mit ihren 484 Konstrukt-polen, so ist es

notwendig, zunächst einen sinnvollen Weg zu finden, diese große Menge von Einzelaussagen zu sortieren, zu bündeln und zu reduzieren. Es geht demnach zunächst um Mustererkennung und um das Sortieren nach inhaltlicher Bedeutung der Konstrukte (Rosenberger/Freitag 2009, S. 485). Das Ziel der explorativen Analyse von Repertory Grid Matrizen besteht darin, die Visualisierung der Daten so zu reduzieren, dass die entstandenen Muster zunächst erkennbar und schließlich auch vergleichbar werden (Fischer 1988, S. 6).

### 5.7.1 Hauptkomponentenanalyse

Um die Ergebnisse grafisch abbilden zu können, werden die Zahlenwerte der Grids so umgerechnet, dass für Elemente und Konstrukte Koordinaten ausgegeben werden können (Raeithel 1993, S. 53). Im Programm scivesco werden die Initial- und Kontrapole als jeweils unabhängige Konstrukte betrachtet, werden sozusagen in je einer Zeile der ursprünglichen Tabellenmatrix (vgl. Tab. 1) abgebildet. Durch die Bewertungen der Elemente, die die Befragten im Gespräch mit Hilfe der  $n$  gefundenen Konstruktpaare vorgenommen haben, entsteht ein  $n$ -dimensionaler Raum. Dieser Raum zeichnet sich dadurch aus, dass Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den Elementen untereinander, aber auch zwischen Elementen und Konstrukten, über Distanzen abgebildet werden. Durch die Berechnung einer Hauptkomponentenanalyse ist es möglich, die Daten räumlich abzubilden. Diese Dimensionen sind dabei linear unabhängig. Entsprechend liegt nun ein  $n$ -dimensionaler Raum mit den  $n$  Hauptkomponenten (= der Anzahl der ursprünglichen Konstrukte) als Dimensionen vor. Die drei wichtigsten Hauptkomponenten werden zur Darstellung in der so genannten Eigenstrukturanalyse (ESA) verwendet. Diese bilden schließlich X-, Y- und Z-Achse (Fischer 1988, S. 10). Im Programm scivesco entsteht der dreidimensional abgebildete Raum, in dem die Elemente als Kugeln und die Konstrukte als Punkte abgebildet werden. Ihre Lage ergibt sich, wie erwähnt, durch die vorherigen Bewertungen durch die Befragten. Zur besseren Orientierung besteht die Option, die Konstrukte am Rand des Hilfsrasters (so genanntes Universum) einzublenden. In scivesco ist es möglich, in den entstandenen Raum hinein- und herauszuzoomen, so dass die Lage der Elemente exakter eingeschätzt werden kann.

*Abb. 5: Eigenstrukturraum; Darstellung in scivesco,  $n = 30$*

In der Abbildung 5 wird erkennbar, dass dieses Verfahren die Interdependenz von Elementen und Konstrukten visualisiert. Dabei liegen nun ähnlich eingeschätzte Elemente auch räumlich zusammen. Die mit dem Nullpunkt des Bedeutungsraums gebildeten Winkel legen die Beziehungen zwischen den Elementen offen: kleinere Winkel verweisen auf Ähnlichkeit. Dies gilt gleichermaßen für die Konstrukte: Je enger der Winkel zwischen zwei Konstrukten bezüglich des Nullpunktes, desto ähnlicher sind sie sich. Winkel bis zu 180 Grad zeigen die Gegensätzlichkeit der Elemente auf (Raeithel 1993, S. 54). Liegen die Elemente nahe am Koordinatenursprung, weist dies auf Indifferenz hin. Es fiel den Befragten dann schwer, diese Elemente zu charakterisieren. Umgekehrt liegen die Idealvorstellungen (hier Element *Ich Ideal*) meist am weitesten vom Nullpunkt entfernt und bilden mit dem Gegenteil (hier Element *Ich Negativ*) die Hauptachse des Bedeutungsraums und spannen diesen auf (ebd., S. 55).

### 5.7.2 Clusteranalyse

„Cluster analysis is a technique for highlighting the relationships in a grid so that they become visible at a glance” (Jankowicz 2003, S. 119).

Um Muster in den erhobenen Daten zu erkennen und die unterschiedlichen Formulierungen zu reduzieren, ohne dabei zu viel Information zu verlieren, wurde in scivesco eine Clusteranalyse durchgeführt. Ziel dieser Analyse ist es, aus den Rohdaten ableiten zu können, welche Aspekte Jugendliche hinsichtlich ihrer Mediennutzung als problematisch einschätzen bzw. was ihnen daran wichtig erscheint. Aus diesem Grund werden überwiegend Cluster beleuchtet, die den exzessiven und als problematisch eingeschätzten Gebrauch der Medien thematisieren. Lediglich zum Vergleich werden die ebenso dokumentierten positiven Aspekte exemplarisch in der Interpretation herangezogen.

Mit dieser Konstruktclusterung wurden die 484 subjektiven Skalenendpunkte, die die Jugendlichen im Gespräch entwickelt haben, kategorisiert und zusammengefasst. Dabei werden rechnerisch Cluster aus der Menge der Konstrukte gebildet, um diese schließlich inhaltlich auf Konsistenz prüfen zu können. Welche statistische Variante der Clusteranalyse in scivesco verwendet wurde, legen die Entwickler der Software mit Verweis auf den Patentschutz nicht offen. Eine detaillierte Beschreibung zumindest für die Auswertung von Einzelgrids findet sich aber bei Jankowicz 2003, S. 119ff. Demnach ordnet die Clusteranalyse die jeweiligen Konstrukte und Elemente anhand ihrer Bewertungen nach Ähnlichkeit bzw. Unterschiedlichkeit.



Konkret wurde zunächst die Konstruktclusterung vorgenommen, in der einzelne Cluster ausgegeben werden, die rein rechnerisch eine ähnliche Lage aufweisen. Die Größe der einzelnen Konstruktbindel kann vorgegeben werden. In diesem Fall wurden zunächst 30 Cluster automatisch generiert. In der grafischen Darstellung wird eine Punktwolke mit Elementen (in Form der größeren Punkte) und Konstrukten (kleinere Punkte) ausgegeben (vgl. Abb. 6).

*Abb. 6: Konstruktclusterung mit Punktwolke aus Elementen (große Punkte) und Konstrukten (kleine Punkte)*

Aufgabe für die Analyse ist es nun, jedes Konstruktbindel auf inhaltliche Konsistenz zu prüfen und eine aussagekräftige Bezeichnung zu finden. Bei der Berechnung werden die Konstruktbindel nach rein statistischen Vorgaben gebildet. Durch das anschließende allokativen Vorgehen, können die „Anfangspartitionen“ (Fischer 1988, S. 23) verbessert werden, indem einzelne Konstrukte einem anderen Bündel zugeordnet werden, zu dem es aus inhaltlichen Erwägungen eher passt. Dabei ist jedoch stets die räumliche Lage der Konstrukte zu beachten. In scivisco werden jeweils diejenigen Cluster angezeigt, in die die als inkonsistent aussortierten Konstrukte nach formalen Aspekten ebenfalls eingefügt werden könnten. Aus diesen wurde schließlich das neue Zielcluster ausgewählt. Auf diese Weise fallen einzelne Konstrukte an, die keinem Konstruktbindel hinzugefügt werden können. Solange dies nicht mehr als 5 Prozent aller Konstrukte betrifft, sei dies jedoch zu tolerieren (Jankowicz 2003, S. 149). Fällt eine größere Anzahl nicht zuordenbarer Konstrukte an, müsse über weitere Cluster nachgedacht werden.

Um möglichst differenziert vorgehen zu können und Nachvollziehbarkeit und Reproduzierbarkeit gewährleisten zu können, wurde die Konstruktclusterung von drei Ratern vorgenommen. Im Sinne der diskursiven Validierung wurden zunächst die rechnerisch generierten Cluster ausgegeben, mit denen sich jeder Rater allein vertraut machte. Gemeinsam wurde anschließend jedes Konstruktbindel besprochen, inhaltlich unpassende Konstrukte in die Gruppe der nicht zugeordneten Konstrukte verschoben und so möglichst konsistente Konstruktbindel geschaffen. Lediglich 16 Konstrukte konnten keinem Cluster zugeordnet werden. Alle drei Rater suchten gemeinsam eine treffende Bezeichnung für die entstandenen Cluster. Da es Ziel der Analyse war, in den Daten Muster zu erkennen, wurde versucht, jedem Konstruktbindel eine Bezeichnung zu geben, die auf ein bestimmtes stereotypes Bild einer Person verweist. Insgesamt blieb

es bei 30 Clustern, die jeweils zwischen 5 und 23 Konstruktpolen enthalten. Im Durchschnitt konnten jedem Cluster 15 Aussagen zugewiesen werden. Im Abschnitt 6.5 werden die relevanten Cluster näher beschrieben und schließlich in Bezug zu den relevanten Elementen gesetzt.

In der Analyse werden zwei unterschiedliche Schwerpunkte gelegt. Nachdem die Daten mittels Hauptkomponentenanalyse und Clusteranalyse aufbereitet wurden, sollen dann die Elemente betrachtet werden. Dazu werden vor allem Distanzmaße verwendet, die Abstände zwischen den Elementen abbilden und es erlauben, diese Abstände im Vergleich zu einem Referenzabstand zu interpretieren.

### 5.7.3 Distanzmaße

Über die Ähnlichkeit bzw. die Verschiedenheit der Elemente aus Sicht der Befragten geben die Distanzen zwischen den Elementen Auskunft (Raeithel 1993, S. 63). In scivesco ist es möglich, die Lage zweier Elemente zur Maximaldistanz in Beziehung zu setzen. Der so genannte *Erfüllungsgrad* gibt Auskunft über den „Grad der Ähnlichkeit zwischen Elementen“ (Elements & Constructs 2013, S. 68). Hierfür wird zunächst die Entfernung zwischen dem idealen und dem negativen Element als Maximaldistanz von 100 festgelegt und so der Referenzraum aufgespannt. Dann wird das interessierende Element dazu in Beziehung gesetzt, indem dafür der Erfüllungsgrad in Prozent im Vergleich zur Referenzdistanz angegeben wird (ebd., S.69) (vgl. Abb. 7).

Grundsätzlich ist jedoch zu beachten, dass die alleinige Betrachtung der Lage nicht für die Interpretation ausreicht (Raeithel 1993, S. 64).

Die Auswertung der Daten konzentriert sich im Folgenden auf drei Schritte: zunächst wird der Bedeutungsraum hinsichtlich der Lage der einzelnen Elemente betrachtet und mit Hilfe der Distanzmaße Beziehungen zwischen den Elementen dargestellt. Im Anschluss daran werden die einzelnen Cluster, die aufgrund der Konstruktclusterung gebildet wurden, näher beschrieben und mit exemplarischen Aussagen, die in den Konstrukten auffindbar waren, belegt. Schließlich werden die Konstruktcluster im Gesamtblick mit den Elementen analysiert. Im Abschnitt 6. dieser Arbeit wird das Datenmaterial entsprechend der Vorgehensweise, wie eben beschrieben, ausgewertet.

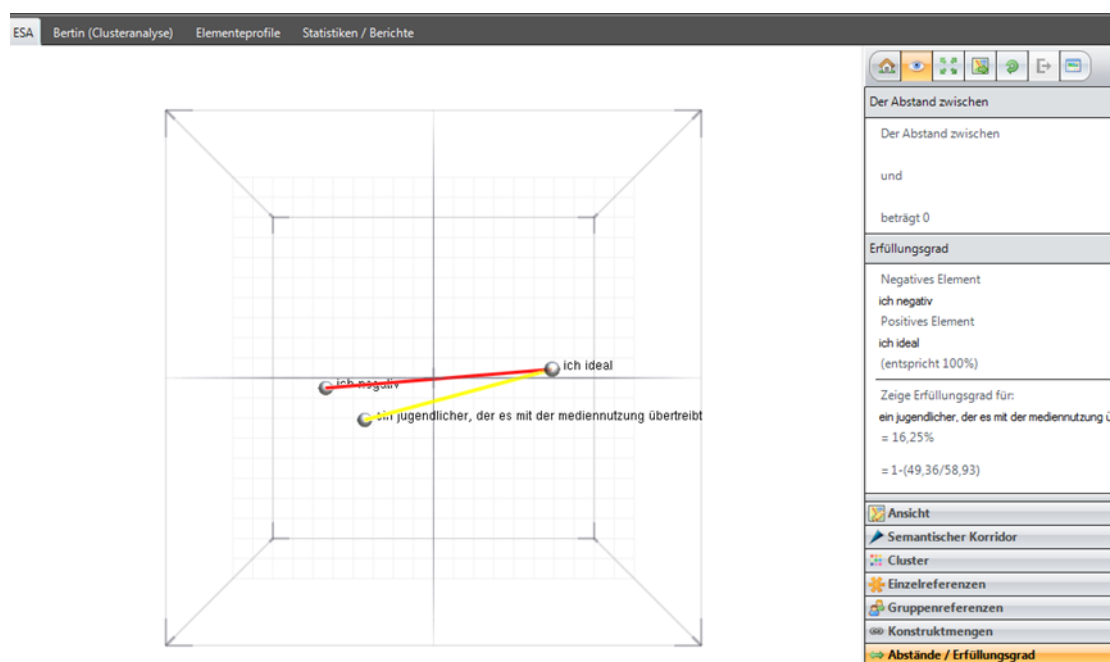


Abb. 7: Erfüllungsgrad für Element  
Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt

## 5.8 Gütekriterien

In der hier vorliegenden Studie stehen die subjektiven Perspektiven der Jugendlichen bezüglich einer exzessiven Mediennutzung im Vordergrund. Um diese unvoreingenommen zu erfassen, eignet sich die Repertory Grid-Methode in besonderem Maße. Im Gegensatz zu klassischen Untersuchungen mit standardisierten Erhebungsinstrumenten wie Fragebögen handelt es sich hierbei um einen projektiven Test – auch Entfaltungstest genannt –, der darauf abzielt, „Unbewusstes und Vorverbales zu erfassen“ (Bortz/Döring 2005, S. 194). Reproduzierbar ist die Studie zumindest in Teilen insofern, als dass die Elemente vorgegeben wurden und für jedes Interview gleichermaßen verwendet wurden. Dennoch spielt bspw. die Sympathie zwischen Proband und Interviewer eine große Rolle, da das Interview darauf abzielt, tieferliegende Konstrukte abzufragen. Diese Konstrukte zu äußern, erfordert ein gewisses Maß an Vertrauen gegenüber dem Interviewer. Insofern würde eine erneute Befragung einerseits aufgrund der begonnenen Reflexion des Probanden über das Thema des Interviews, andererseits aufgrund der Beziehung zu einem anderen Interviewer zu anderen Ergebnissen führen; es finden demnach „Reifungs- und Lernprozesse“ (Brosius/Koschel/Haas 2008, S. 65) statt. Das Gütekriterium der Reliabilität kann daher in diesem Fall nicht eingehalten – und sogar als nicht angemessen eingeschätzt werden.

Um das Kriterium der Validität entsprechend gebührend zu berücksichtigen, wurde bei der Entwicklung der Elemente sowie bei der Auswertung der Ergebnisse jeweils auf eine diskursive Validierung geachtet. Durch die Präsentation der Elemente sollten die Jugendlichen dazu animiert werden, die wesentlichen Aspekte ihres Medienumgangs in Form von Konstrukten abzurufen. Die Elemente mussten entsprechend zweierlei Kriterien genügen. Zum einen sollten sie das Feld des Medienumgangs der Jugendlichen umfassend abdecken, zum anderen aber auch die Problematik eines unangemessenen Nutzungsverhaltens vor Augen führen. Da es aber Voraussetzung für eine erfolgreiche Erhebung mit der Repertory Grid-Methode ist, unvoreingenommen an die Befragten heranzutreten und sie selbst ihren subjektiven Erlebnisraum konstruieren zu lassen, war es notwendig, die Elemente so weit als möglich wertfrei zu halten und sie dennoch so auszurichten, dass die Jugendlichen auf die Problematik eines exzessiven Medienumgangs gestoßen wurden. Diesen als positiv, neutral oder negativ einzuschätzen, sollte ihnen selbst über ihre Konstrukte überlassen werden. Gleichermäßen ist dies für ein exploratives Vorgehen, wie es hier angewendet wurde, recht schwierig, da noch nicht absehbar ist, welche Aspekte für die Jugendlichen selbst bedeutsam sind. Entsprechend wurden die Elemente in Zusammenarbeit mit einem Experten im Bereich der Repertory Grid-Methode<sup>4</sup> entwickelt. Insofern konnten einerseits theoretische Kenntnisse über das Forschungsgebiet in das Elementeset einfließen als auch andererseits auf die langjährigen Erfahrungswerte in der Entwicklung und Durchführung von Repertory Grid-Erhebungen zurückgegriffen werden.

Weiterhin wurde auf eine diskursive Validierung bei der Auswertung der Interviews durchgeführt. Dafür nahmen an der Konstruktclusterung neben der Interviewerin zusätzlich zwei weitere Rater teil. Eine Person verfügt neben umfangreichen Kenntnissen in der Auswertung der Repertory Grid-Analysen auch über ein fundiertes Wissen im Bereich der Medienpädagogik. Die andere Person, eine Kommunikationswissenschaftlerin, wurde als Korrektiv hinzugebeten, um ein Höchstmaß an Objektivität innerhalb der Auswertung zu erreichen.

---

<sup>4</sup> Dr. Matthias Rosenberger, Geschäftsführer des Unternehmens elements & constructs, Leipzig.

## 6. Auswertung

### 6.1 Tagesablaufdiagramm

Zu Beginn des Interviews erhielten alle Probanden die Aufgabe, ein Arbeitsblatt auszufüllen, in dem sie zunächst ihren eigenen Tagesablauf dokumentierten. Dazu diente ein Kreis, in den fünf Aktivitäten eingetragen werden sollten, von denen angenommen wurde, dass sie im Alltag eines jeden Jugendlichen vorkommen (*schlafen, in die Schule gehen, etwas mit Freunden unternehmen, etwas mit Medien machen und alles andere*). Die Jugendlichen zeichneten ein, welchen Anteil jede Aktivität am vorherigen Tag ungefähr eingenommen hat. Es wurde darauf hingewiesen, dass der Kreis insgesamt einen ganzen Tag mit 24 Stunden abbilden sollte. Im nächsten Schritt wurden die Befragten gebeten, sich einen *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt* vorzustellen. Um diesen Vorgang zu erleichtern, wurde nachgefragt, mit welchem Medium es derjenige übertreibt, wie es ihm gesundheitlich geht, welche Hobbys er hat, welche Charaktereigenschaften auffällig an ihm sind usw. Die Befragten sollten ein möglichst konkretes Bild von diesem Jugendlichen vor Augen haben, um dann dessen Tagesablauf in das Diagramm einzutragen.

Für die Auswertung wurden nun beide Kreise miteinander verglichen und eingeschätzt, bei welchen Aktivitäten die Jugendlichen zeitliche Abstriche zu Gunsten anderer Aktivitäten machten. Auf den ersten Blick wird dabei deutlich, dass der erhöhte Medienkonsum des *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, zu größten Lasten der Schlafzeit geht. Es ist für die Befragten ganz selbstverständlich, dass mehr Zeit für Medien damit einhergeht, dass bis zu zwei Drittel der Schlafzeit wegfallen müssen. Lediglich vier Befragte erlauben dem *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, die gleiche Zeit für den Schlaf und machen eher Abstriche bei den übrigen Aktivitäten. Ebenso einheitlich sieht das Bild der Jugendlichen in Bezug auf die Schule aus. Fast alle Befragten nehmen an, dass sich der erhöhte Medienkonsum nicht auf die Zeit auswirkt, die in der Schule verbracht wird. Nur fünf Befragte meinen, dass etwa ein Fünftel der Schulzeit geschwänzt werden müsste, um die Zeit für die Medien aufbringen zu können. Die Zeit, in der Jugendliche etwas mit ihren Freunden unternehmen, wird zugunsten der Mediennutzung nahezu von allen Befragten gekürzt, wenn auch in sehr unterschiedlichem Umfang. Während nur wenige Befragte den Großteil der Zeit für Freunde aufgeben, schreiben die meisten den *Übertreibern* zu, dass diese den Kontakt zu Freunden zwischen einem Drittel und der Hälfte der Zeit

einschränken würden. Unter der Aktivität *alles andere* verstanden die Jugendlichen solch alltägliche Tätigkeiten wie essen und duschen. Auch sportliche, musikalische oder künstlerische Beschäftigungen wurden zu diesem Bereich gezählt. Einige Befragte scheinen jedoch kein Hobby zu verfolgen, daher blieb der sowieso schon geringe Anteil für diese Aktivitäten oftmals auf einem ähnlichen Niveau trotz des erhöhten Medienkonsums.

Insgesamt bietet diese Art des Intervieweinstiegs einen guten Zugang zu den Befragten, die zwar etwas über ihren Tagesablauf äußern sollen, dabei aber nicht so konkret werden müssen, als dass sie sehr persönliche Details offen legen müssten. Hinzu kommt, dass die intensive gedankliche Beschäftigung mit dem *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt* bereits zu Beginn des Interviews ein sehr detailliertes Bild für dieses Element entstehen lässt, auf das die Befragten im Verlauf des Gesprächs zurückgreifen können.

## 6.2 Lage der Elemente

Die Konstrukte, die die Befragten als Gegensatzpaare im Interview gefunden haben, beziehen sich auf die Elemente. Zunächst wird daher die Lage der Elemente beschrieben, bevor im nächsten Schritt die Konstrukte in Form von Clustern mit den Elementen in Beziehung gesetzt werden.

Die Elemente befinden sich je nach den Bewertungen, die die Befragten im Interview vorgenommen haben, im Bedeutungsraum verteilt. Dabei gilt: je näher die Elemente am Koordinatenursprung liegen, desto undifferenzierter fällt das Urteil der Probanden für diese Elemente aus. Im Umkehrschluss bedeutet dies: je weiter außen die Elemente am Rand liegen, desto eindeutiger im Sinne der gewählten Konstrukte bewerten die Befragten die Elemente. Über die Distanzen und Winkel zwischen den Elementen werden die Ähnlichkeit und die Unterschiedlichkeit der Elemente abgebildet: je kleiner der Winkel oder die Distanz, desto ähnlicher sind sich die Elemente.

Die Verteilung der Elemente im Eigenstrukturraum (siehe Abb. 8) bestätigt im Nachhinein noch einmal, dass die Elemente gut gewählt und sinnvoll begrifflich gefasst wurden. Sie liegen deutlich voneinander abgegrenzt im Raum, was darauf schließen lässt, dass die Elemente die Befragten tatsächlich zu einer differenzierten Bewertung anregten. Eine „Verklumpung“, d. h. ein übermäßig dichtes Beieinanderliegen mindestens zweier Elemente, die unter bestimmten Umständen auf ungeeignete Elemente hindeuten könnte, ist nicht erkennbar. Zu dieser Qualität der hier

vorliegenden Elementewahl trug zweifelsohne ein mehrstufiger Diskurs zur Elementefindung mit Experten der Repertory Grid-Technik bei (siehe Abschnitt 5.1).

Abb. 8: Lage der Elemente im Eigenstrukturraum

Betrachtet wird hier die Auswertung der Gruppenanalyse, um auf die Fülle der verschiedenen Konstrukte, die aus den wortwörtlichen Äußerungen der Probanden bestehen, zurückgreifen zu können.

Was auf den ersten Blick auf die Lage der Elemente auffällt ist, dass der *Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt* und der *Drogenabhängige* in relativer Nähe zum Element *Ich Negativ* liegen. Hingegen siedeln sich die Elemente *Ich Offline* und ein *Mediennormaler* eher in der Nähe vom *Ideal* an. Beide Gruppen scheinen inhaltlich gegensätzlich ausgerichtet zu sein. Das Element *Meine Eltern, als sie so alt waren wie ich heute* liegt ebenfalls sehr dicht bei *Ich Offline* und lässt auf Gemeinsamkeiten schließen. Eine weitere Gruppe von eher nah beieinander liegenden Elementen besteht aus *Ich Online*, *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze* und *Ich Heute*. Diese drei befinden sich eher in der Nähe der Y-Achse und im Indifferenzbereich, was darauf hinweist, dass die Befragten keine starke Bewertung dieser Elemente vorgenommen haben. Ein Blick auf die Distanzen zwischen den Elementen sorgt nun für etwas detailliertere Einschätzungen.

### 6.3 Erfüllungsgrad der Elemente

Die Elemente *Ich Ideal* und *Ich Negativ* wurden in das Set of Elements aufgenommen, um den Raum, in dem sich die Bewertungen der anderen Elemente bewegen können, aufzuspannen. In diesem Schritt der Auswertung wurde die Distanz zwischen dem negativen Element (*Ich Negativ*) und dem positiven Element (*Ich Ideal*) als Referenz angenommen, zu dem die Distanzen zu den anderen Elementen in Beziehung gesetzt werden. Es wird so erkennbar, wie groß die Übereinstimmung mit dem Idealzustand der Befragten ist.

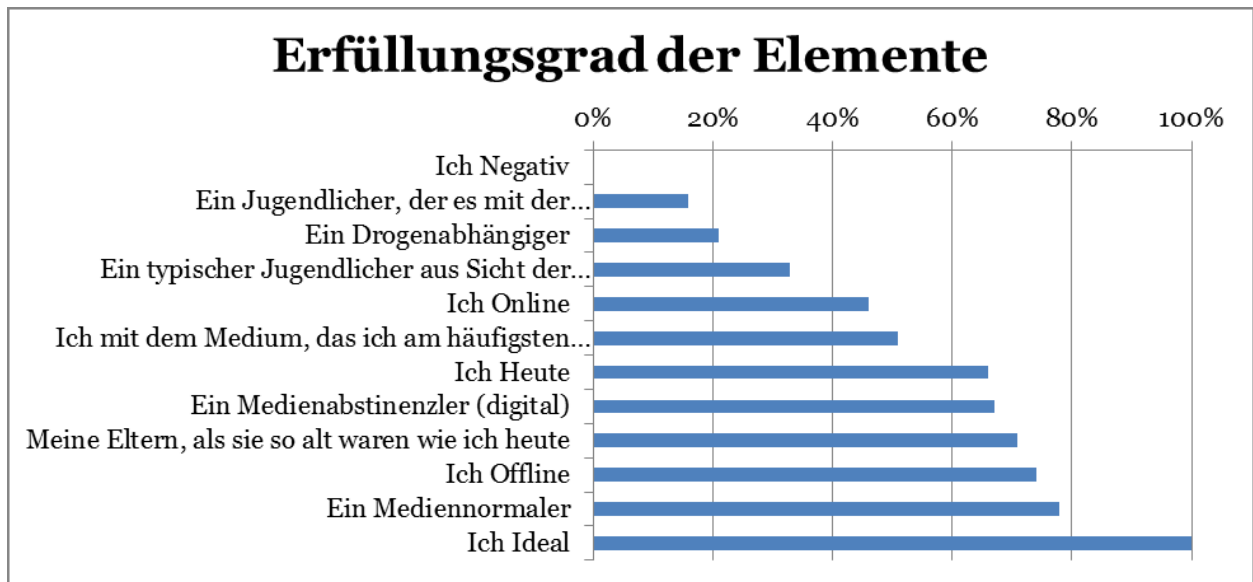


Abb. 9: Erfüllungsgrad der Elemente in Bezug zur Referenz *Ich Ideal* – *Ich Negativ*

Zunächst wird ersichtlich, dass sich die Elemente sehr weit zwischen den beiden Ankerelementen verteilen (vgl. Abb. 9). Der Erfüllungsgrad zwischen dem negativen und dem Element, welches am nächsten daran positioniert ist, ist recht weit (16 Prozent) – das gleiche findet sich beim positiven Element, welches ebenfalls eine größere Distanz zum nächst folgenden aufweist (22 Prozent). Dies ist nicht weiter verwunderlich, da es sich um idealtypische Elemente handelt, die sich in der Realität in dieser starken Ausprägung nicht unbedingt wiederfinden lassen müssen.

Betrachtet man nun die Elemente, die in relativer Nähe zum Ideal liegen, fällt auf, dass die Distanzen untereinander nur sehr gering sind und der Erfüllungsgrad zum Ideal nicht besonders stark differiert. Zwischen 66 und 78 Prozent entsprechen fünf Elemente dem Ideal. Dass die Jugendlichen das Element *ich Heute* mit 61 Prozent des Erfüllungsgrades eher dem Koordinatenursprung zuordnen, deutet an, dass sie sich in ihrer derzeitigen Medienwelt durchaus kritisch einschätzen, aber dennoch tendenziell in Richtung des Idealbildes positionieren. Besonders positiv betrachten sie den *Mediennormalen* (78 Prozent), sich selbst, wenn sie *offline* sind (74 Prozent) und ihre *Eltern, als diese so alt waren wie sie heute* (71 Prozent). Auch die Elemente *Medienabstinenzler* (67 Prozent) und *Ich Heute* (66 Prozent) fallen eindeutig in den positiven Bereich. Eher indifferent erscheint die Lage der Elemente *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze* (51 Prozent) und *Ich Online* (46 Prozent). Dieses Ergebnis deutet darauf hin, dass sich positive und negative Bewertungen ausgleichen bzw. kein eindeutiges Urteil über diese Elemente gefällt werden konnte. Offenbar sehen die Jugendlichen sich selbst, wenn sie *online* sind, zwar tendenziell kritisch, wagen sich jedoch nicht, die Vorteile und die Nachteile ihrer Nutzung gegeneinander aufzuwiegen. *Das Medium, welches am häufigsten genutzt wird*, reichte von Facebook, übers



Chatten bis zu Musik hören und Filme gucken und hatte nur bei zwei Befragten nichts mit dem Internet zu tun. Die übrigen 26 Jugendlichen<sup>5</sup> benannten hier Medientätigkeiten, die internetbasiert angewendet werden. Daher ist es ganz folgerichtig, dass die beiden Elemente so nah beieinander liegen.

Die Distanz zum negativen Ankerpunkt verkürzt sich bei den übrigen Elementen sehr stark. So werden der *typische Jugendliche aus Sicht von Erwachsenen* (33 Prozent des Erfüllungsgrades), der *Drogenabhängige* (21 Prozent) und der *Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt* (16 Prozent) als eher negativ eingeschätzt. Hierbei fallen zwei Aspekte auf: Zum einen wird das Element der *Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt* noch negativer eingeschätzt als das Element der *Drogenabhängige*. Diese Tendenz wurde bereits in den Interviews erkennbar, denn die Probanden assoziierten den *Drogenabhängigen* neben den Aspekten einer Abhängigkeit auch mit Freizeit, Freiheit und Unabhängigkeit. Dem *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt* hingegen, schrieben sie weniger Selbstkontrolle zu und äußerten sich eher abschätzig über ihn, zumal sie ihn eher uninteressant fanden. Das liegt vermutlich daran, dass es zu jemandem, der sich intensiv einem Medium zuwendet, weniger kommunikative Anknüpfungspunkte gibt, solange man nicht die Faszination für dieses Medium teilt. Zum anderen befinden sich in diesem Bereich in der Nähe des negativen Ankerelementes nur noch Elemente ohne Selbstbezug zu den Befragten. Es zeigt sich, dass es den Jugendlichen offenbar leichter fällt, negative Bewertungen zu geben, wenn es nicht um sie persönlich geht.

## 6.4 Varianzen der Elemente

Im nächsten Schritt der Auswertung liegt nun der Fokus auf einzelnen Gruppen von Befragten, die sich in der Bewertung der Elemente unterscheiden. Wie erwähnt, wurde bisher mit Hilfe der Gruppenanalyse die Lage der Elemente eingeschätzt. Dafür werden mittlere Werte aus den Einzelanalysen aller Befragten berechnet. Um festzustellen, wie stark diese Einzelbewertungen der Befragten um den Mittelwert streuen, werden zunächst die Varianzen der Elemente betrachtet. Nach Raeithel dienen Standardabweichung bzw. Varianz als Maß für die „Extremität des Urteils“ der Befragten (1993, S. 66). Sind diese Werte niedrig, wurde das jeweilige Element von den

---

<sup>5</sup> Zwei der Befragten machten keine konkrete Angabe darüber, welches Medium sie am häufigsten verwenden.

Befragten sehr ähnlich bewertet. Hohe Varianzen hingegen weisen darauf hin, dass die Befragten kein einheitliches Urteil trafen.

Aufgrund des besonderen Erkenntnisinteresses steht das Element der *Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt* hier im Fokus.

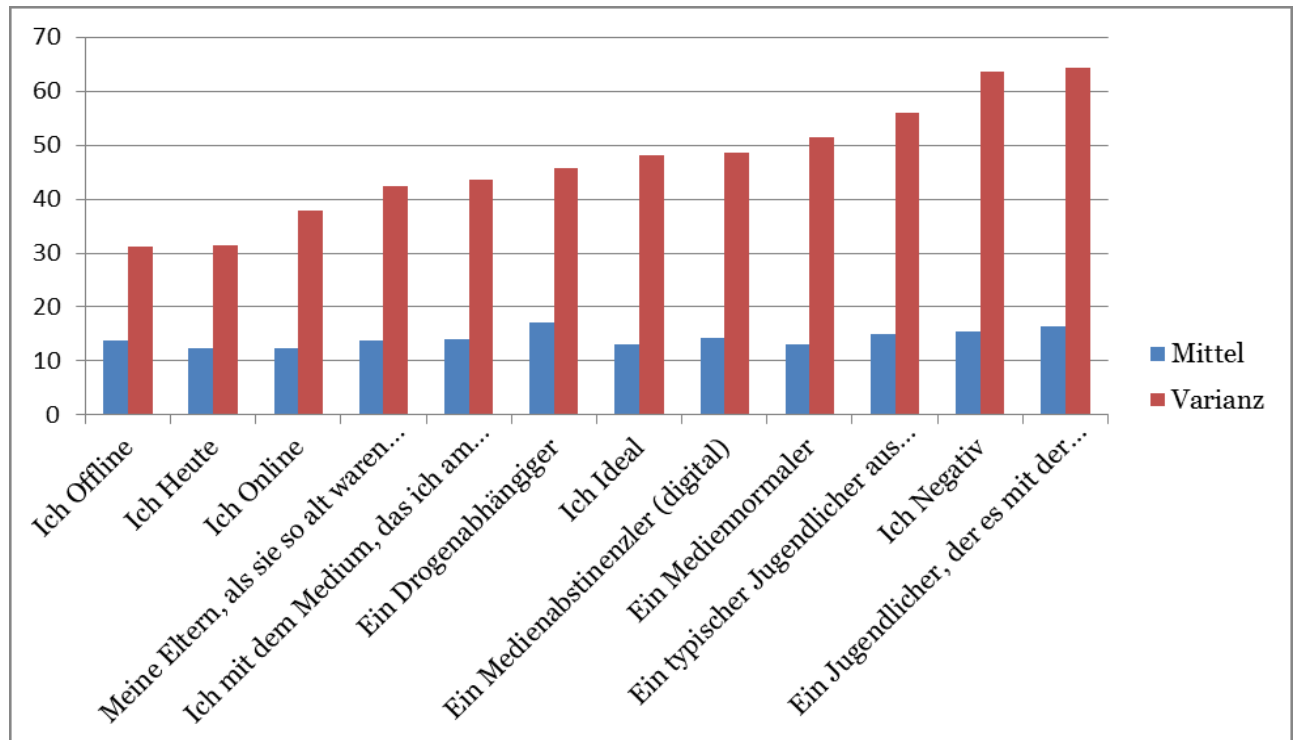


Abb. 10: Varianzen und Mittelwerte der einzelnen Elemente

In Abbildung 10 wird deutlich, dass die Bewertungen der Befragten am stärksten um den Mittelpunkt des Elements ein *Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, streuen. Die Jugendlichen haben demnach sehr heterogen geurteilt. Es liegt offenbar kein eindeutiges Bild des exzessiven Nutzers vor. Die kleinsten Streuungswerte weisen die Elemente *Ich Offline* und *Ich Heute* auf, was auf größere Übereinstimmung der Bewertungen der Befragten schließen lässt. Offenbar haben die Jugendlichen ein einheitlicheres Verständnis von sich selbst in einer Offlinesituation.

## 6.5 Konstruktclusterung

Um die Elemente genauer zu beschreiben, ist es notwendig, sie mit den Konstrukten in Beziehung zu setzen. Wie in Abschnitt 5.7 aus theoretischer Sicht beschrieben, wurde für die Datenaufbereitung die Clusterung der Konstrukte vorgenommen. Ziel war es, aus den 484 einzelnen Äußerungen Konstruktbindel zu erstellen, die jeweils als eine Dimension des Medienumgangs der Jugendlichen verstanden werden (vgl. Abb. 11).

Zunächst wurde hierfür in scivico die rechnerische Konstruktclustering vorgenommen, mit der Vorgabe 30 Konstruktcluster zu generieren. Wie bereits beschrieben, wurden diese Cluster von drei unabhängigen Ratern gesichtet und auf inhaltliche Konsistenz geprüft. Gemeinsam wurden dann die Cluster konsensuell diskutiert, einzelne Konstrukte verschoben und ein Oberbegriff zur Bezeichnung des Clusters gefunden. Schließlich entstanden so 30 Konstruktcluster mit denen die Jugendlichen im Interview ihren Medienumgang subjektiv reflektierten. Vergleicht man dieses Vorgehen mit dem einer Inhaltsanalyse, zeigen sich in den einzelnen Clustern die jeweiligen Kategorien, die aus dem Material herausgearbeitet wurden und möglichst trennscharf nebeneinander liegen. Die Konstrukte selbst sind die Analyseeinheiten, die den einzelnen Kategorien zugeordnet werden.

Die Anzahl von insgesamt 30 Clustern erscheint möglicherweise im Vergleich zu ähnlich aufgebauten Untersuchungen relativ hoch. Da es sich hierbei jedoch um eine explorative Analyse handelt, die insbesondere Wert auf die Verschiedenheit und den Detailreichtum der Aussagen der Jugendlichen bezüglich exzessiver Mediennutzung legt, wurde übereinstimmend von allen drei Ratern auf eine weitere Verdichtung der Cluster verzichtet. Die Ergebnisse sollen nuancenreich Auskunft darüber geben, welche Probleme durch exzessiven Umgang mit Medien wahrgenommen werden und wie sich dies in den Aussagen der Jugendlichen widerspiegelt.

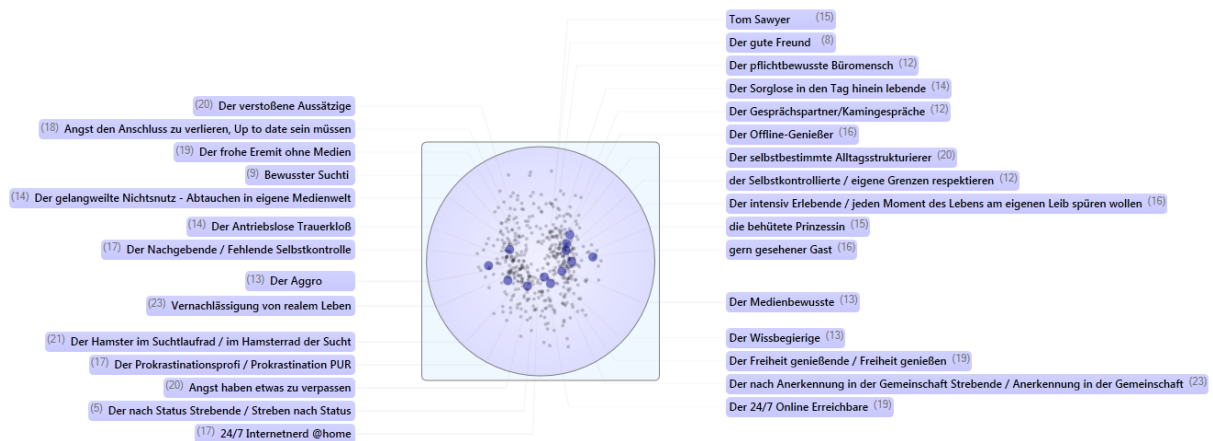


Abb. 11: Konstruktclustering nach inhaltlicher Prüfung durch drei unabhängige Rater

Die Cluster wurden mit bildhaften Bezeichnungen versehen, die die darin enthaltenen Konstrukte metaphorisch oder semantisch charakterisieren. Diese Entscheidung widerspricht sicher der Maßgabe, in der wissenschaftlichen Forschung möglichst neutrale und objektive Begriffe zu verwenden, erleichtert aber gleichermaßen das Verstehen, welche Aussagen sich in diesem Cluster versammeln.

Manche Aussagen wie z.B. *erreichbar sein* kommen in den Konstrukten mehrfach vor, wurden jedoch nicht zwangsläufig demselben Cluster zugeordnet. Einerseits liegt dies an der rechnerischen Vorgabe durch das Programm, welches die Konstrukte je nach Verwendung im Interview im Bedeutungsraum abbildet. Andererseits ergaben sich solche Entscheidungen, indem zum Initialpol (*erreichbar sein*) der Kontrastpol angezeigt wurde. Dieser verwies dabei auf eine differenzierte Bedeutung (z.B. *erreichbar sein* versus *selbstbestimmt handeln können* bzw. *von der Gesellschaft ausgeschlossen sein*). Sprachlich identische Aussagen wurden demnach von den Befragten in unterschiedlichen semantischen Bedeutungen verwendet und dementsprechend den Clustern zugeordnet. Somit wurde die inhaltliche Konsistenz durch die nachträgliche Prüfung der drei Rater verbessert. Es wurde also nicht versucht, alle Konstrukte, die gleich klingen, in dasselbe Cluster zu schieben, sondern es wurde neben der inhaltlichen Bedeutung der Aussagen auch die Lage der Konstrukte mitberücksichtigt.

Auch in Abbildung 12 ist die Spannweite des Bedeutungsraums zwischen den Elementen *Ich Negativ* und *Ich Ideal* ersichtlich. Da der Fokus dieser Arbeit auf dem eher problematisch wahrgenommenen Medienumgang der Jugendlichen liegt, stützt sich die Auswertung überwiegend auf die Cluster, die sich in der linken Hälfte des Koordinatensystems ansiedeln.

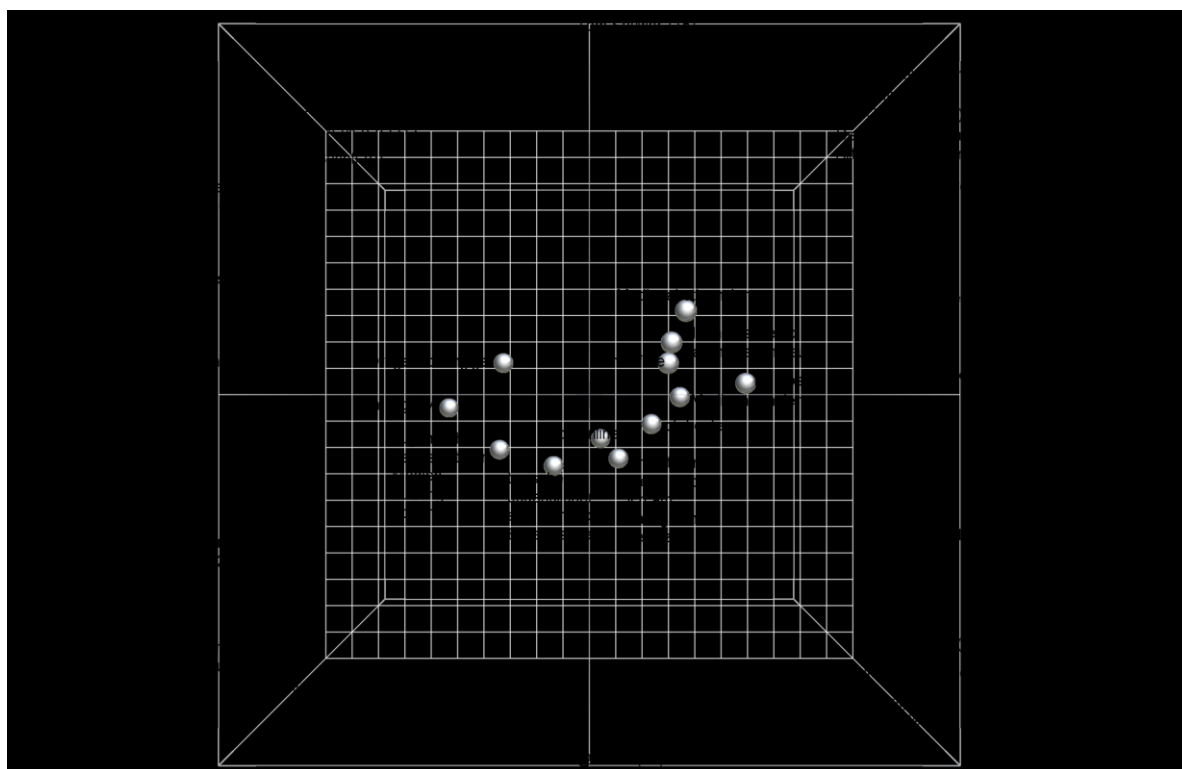


Abb. 12: Lage aller Elemente mit zugehörigen Konstruktclustern

Im Folgenden werden nun diejenigen Cluster beschrieben, die sich im linken Quadranten unterhalb der Y-Achse und damit in relativer Nähe zum interessierenden Element *Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, befinden. Zusätzlich wird jeweils das größte Cluster aus den übrigen Quadranten exemplarisch aufgeführt. Im Anhang B.1 wurden alle Cluster mit den zugehörigen Konstrukten dokumentiert. Alle ausführlichen Clusterbeschreibungen sind im Anhang B.2 nachzulesen.

Der Beschreibung der einzelnen Cluster sei die Bemerkung vorangestellt, dass die angeführten Konstrukte, also die wortwörtlichen Zitate der Befragten, das Cluster beispielhaft beschreiben; sie wurden zur besseren Nachvollziehbarkeit kursiv gehalten. Sie sind denen, die in der vollständigen Liste im Anhang zu finden sind, ebenbürtig und nicht mehr oder weniger aussagekräftig.

### 6.5.1 Konstruktcluster mit Bezug zum Element *ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt*

#### Der Aggro (13 Konstruktpole)

Beispiele: *Sich unwohl und angespannt fühlen*  
*Sucht macht unglücklich*  
*Eigene Bedürfnisse in den Vordergrund stellen*  
*Jemanden verachten*  
*Angst, anderen nicht vertrauen zu können*

Der Aggro fühlt sich etwas genervt, ist eher angespannt und weiß um die starke Anziehungskraft der Medien, der er regelmäßig erliegt. Er ist eher negativ, hat kein Vertrauen zu seinen Mitmenschen und muss diesen gegenüber seinen Willen durchsetzen, denn eigentlich interessieren ihn andere nicht besonders.

In diesem Konstruktbandel vereinen sich Aussagen, die auf eine hohe emotionale Verbundenheit mit dem exzessiv genutzten Medium schließen lassen. Man *wehrt sich gegen seine Eindrücke*, ist *hektisch und zickig* und weiß darum, dass die *Sucht unglücklich macht*. Für andere hat dieses Cluster eher negative Zuschreibungen übrig, wie z.B. *Verachtung* und die *Angst, anderen nicht vertrauen zu können*.

#### Vernachlässigung von realem Leben (23 Konstruktpole)

Beispiele: *Man mag seinen Computer mehr als seine Familie*  
*Übergebrauch von Medien*  
*Virtuell/unwirklich*  
*Schlechtes Gewissen, weil man anderes Wichtiges vernachlässigt*  
*Schulstress wegen der Medien*  
*Zeit vergeht erschreckend schnell*

In diesem Cluster finden sich Aussagen über das Verhältnis zwischen Mediennutzung und den Anforderungen des Alltagslebens. Dabei scheint das Alltagsleben etwas in den Hintergrund zu geraten, denn hier stehen vor allem die Medien im Vordergrund. Man weiß um die Konsequenzen des exzessiven Medienumgangs, nimmt sie jedoch in Kauf, wenn auch nicht ohne schlechte Gewissen. Man ist *permanent abgelenkt*, hat *keine Kontrolle über die Mediennutzung* und *es droht die Desorientierung*. Andere haben wenig Gelegenheit, den Betroffenen aus dieser virtuellen Welt herauszuholen, denn sie werden weitestgehend *ignoriert*.

### Der Hamster im Suchtlauftrad (21 Konstruktpole)

Beispiele: *Sich überfordert fühlen*  
*Unglücklich-hibbelig*  
*Alles zielt darauf ab zu nutzen*  
*Getrieben, gestresst, angespannt sein*  
*Zwang weiter zu machen*  
*Einsam sein*

Mit diesen Konstruktpolen beschreiben die Jugendlichen eine Situation, aus der sie offenbar keinen Ausweg mehr finden. Jemand muss mit seinen *unangenehmen Gewohnheiten immer weiter machen*, ist *besorgt, weil man viel Negatives erfährt* und man *hängt fest daran*. Man fühlt sich *einsam, getrieben, gestresst* und ist eher *angespannt*. Gleichzeitig ist man sich darüber bewusst, dass man das *Leben nicht genießen kann* und es *bereut*, so zu leben, wie man es zu dieser Zeit tut.

### Der Prokrastinationsprofi (17 Konstruktpole)

Beispiele: *Medien als Zeitvertreib*  
*Sich treiben lassen*  
*Bespaßung durch die Medien*  
*Zeitverschwendung*  
*Sich im Internet verlieren*  
*Müde sein*

In diesem Cluster zeichnet sich die *ziellose Nutzung* vor allem des Internets ab, was dazu verleitet, *sich einfach treiben zu lassen*, von einem Inhalt zum nächsten zu klicken, dabei *nichts sinnvolles zu tun* und *sich einfach nicht disziplinieren zu können*. Man empfindet dabei ein *schlechtes Gewissen*, wegen *sinnloser Zeitverschwendung*, ist *müde* und *lebt unangestrengt in den Tag hinein*. *Medien spielen dabei eine selbstverständliche Rolle*, denn durch sie wird man *bespaßt* und sie bieten *alle Freiheiten*.

### Angst haben, etwas zu verpassen (20 Konstruktpole)

Beispiele: *Den Drang haben, online zu sein*  
*Es gewöhnt sein, beschäftigt zu werden*  
*Unter Druck stehen zu reagieren*  
*Kein Ende finden können*  
*Beschränkt auf die Medienwelt*

In diesem Cluster finden sich Aussagen über die Sorge, etwas aus dem direkten Umfeld der Befragten zu verpassen. Die Medien (vor allem Onlineangebote) werden hierbei überwiegend als Beschäftigungsangebot verstanden, das sich, während man selbst offline ist, weiterentwickelt und man daher nicht daran teilhaben kann. Aus diesem

Grund versuchen die Jugendlichen möglichst lange und häufig online zu sein und zu erfahren, was vor allem im direkten Nahraum der Peergroup geschieht. Sie fühlen sich gedrängt, selbst etwas zur Informationslage beizutragen, indem sie bspw. auf die Postings ihrer Freunde reagieren. Dadurch sind sie *ständig unkonzentriert und zappelig*, empfinden *Stress durch die Erreichbarkeit, müssen reagieren, sich ständig mit anderen verabreden*, sind *auf diese eine Sache fixiert* und *können kein Ende finden*. Offenbar haben die Jugendlichen Angst, durch einen Moment der Unaufmerksamkeit den Anschluss zu verpassen, nicht mehr mitreden zu können und dadurch Gefahr zu laufen, nicht mehr zu ihrer Peergroup zugehörig zu sein. Insofern könnte man dieses Cluster als Vorstufe zum Cluster *Der verstoßene Aussätzige* (vgl. 6.5.2 bzw. im Anhang B.2) ansehen.

### 6.5.2 Große Konstruktcluster aus den anderen Quadranten

Im Folgenden werden die größten Konstruktcluster aus den übrigen drei Quadranten dargestellt.

Größtes Konstruktcluster aus dem oberen Quadranten links von der Y-Achse:

#### Der verstoßene Aussätzige (20 Konstruktpole)

Beispiele: *Im wirklichen Leben nicht anknüpfen können*  
*Von anderen abgelehnt werden*  
*Einsam sein*  
*Von der Gesellschaft ausgeschlossen*

In diesem Cluster wurden 20 Aussagen versammelt, die sich überwiegend auf das Gefühl, nicht zu einer Gruppe dazuzugehören und *ausgeschlossen zu sein*, beziehen. Dabei reicht die Intensität von Trauer über *Einsamkeit* bis hin zu *körperlichen Schmerzen*. Es zeigt sich hier die Wahrnehmung von *Ablehnung durch andere*, die als Anker in der nichtmedialen Welt dienen. Bietet sich diese anderen als Ankerpunkt für die Befragten nicht an oder werden sie von diesen zurückgewiesen, ziehen sie sich in eine mediale Welt zurück, empfinden diese jedoch als weniger wertvoll als die reale Welt, von der sie zurückgewiesen wurden. Damit einher gehen Selbstzweifel und das Gefühl der *Fremdheit*. Der Rückzug in den übermäßigen Medienkonsum kann hier auf die fehlende Fähigkeit, in der Peergroup bzw. in der Gesellschaft anknüpfen zu können, zurückgeführt werden.



Größtes Konstruktcluster im oberen Quadrant rechts von der Y-Achse:

Der selbstbestimmte Alltagsstrukturierer (20 Konstruktpole)

Beispiele: *Medien als praktische Beschäftigung*  
*Anfangen und aufhören, wann man will*  
*Gesunde, ausgeglichene Nutzung des Computers*  
*Alltag bewusst wahrnehmen*  
*Erledigen, was man sich vornimmt*  
*Die Konsequenzen seines Handelns erkennen*

Wie bei einigen anderen Clustern steht auch hier die Selbstbestimmung im Vordergrund. Dabei werden Medien aktiv in den Alltag eingebunden und es findet sich eine *Balance zwischen Medien und dem wirklichen Leben*, in dem *Medien als praktische Beschäftigung* durchaus eine Berechtigung haben, doch sollte von ihnen *nicht so viel Beeinflussung* ausgehen. Typische Vertreter dieses Clusters *mögen ihren Alltag, nehmen ihn bewusst wahr, sind fokussiert und haben sich unter Kontrolle*. Ihnen ist es wichtig, die *Zeit sinnvoll zu nutzen* und zu erledigen, was man sich einmal vorgenommen hat.

Größtes Konstruktcluster im Quadrant rechts unterhalb der X-Achse:

Der nach Anerkennung in der Gemeinschaft Strebende (23 Konstruktpole)

Beispiele: *Medien sind unpersönlich*  
*Was zusammen mit anderen unternehmen*  
*Anerkennung und Selbstbewusstsein*  
*Sich von Freunden wahrgenommen fühlen*  
*Sich akzeptiert fühlen*  
*Sich gern mit realen Personen beschäftigen*

In diesem Cluster steht nun die direkte unvermittelte Kommunikation innerhalb der Peergroup im Vordergrund. Wichtig ist, *gemeinsame Erlebnisse zu teilen, sich von den anderen verstanden, anerkannt und akzeptiert zu fühlen* und *sich auf die Freunde verlassen zu können*. Die Jugendlichen sind durchaus daran interessiert, *Neues zu erfahren* (auch hier bezieht sich dies vor allem auf Neuigkeiten aus ihrer persönlichen Nahwelt) und *am Leben der anderen teilhaben zu können*. Medien spielen eine untergeordnete Rolle, denn sie werden als eher *unpersönlich* abgewählt. In diesem wiederum sehr großen Cluster zeigt sich die besondere Bedeutung der Peergroup und der Freundschaft, die unabhängig von der Mediennutzung im Jugendalter den größten Einfluss auf den Einzelnen haben.

Insgesamt konnten zu sechs Clustern 20 oder mehr Konstrukte zugeordnet werden:

Der verstoßene Aussätzige	(20)
Vernachlässigung von realem Leben	(23)
Der Hamster im Suchtlauftrad	(21)
Angst haben, etwas zu verpassen	(20)
Der nach Anerkennung in der Gemeinschaft Strebende	(23)
Der selbstbestimmte Alltagsstrukturierer	(20)

Betrachtet man die Lage dieser Cluster, fällt auf, dass lediglich zwei der großen Cluster rechts vom Nullpunkt der Hauptachsen angesiedelt sind. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass die Aussagen, die negativ formuliert wurden, homogener sind und sich so leichter zusammenfassen lassen. Insgesamt liegen 225 der 484 Konstrukte in den 14 Clustern des linken Spektrums des Koordinatensystems, dies entspricht 46 Prozent. Die Aussagen verteilen sich demnach recht gleichmäßig auf die Quadranten.

Die Beschreibung der Cluster dient dazu, die jeweiligen Aussagen der Befragten kennenzulernen, um einschätzen zu können, welche Aspekte der Mediennutzung sie am intensivsten beschäftigen. Hierzu kann nun ein Blick auf die Lage der Elemente in Beziehung zu den Clustern geworfen werden. Betrachtet man bspw. die Lage des Elements ein *Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, unter Berücksichtigung der Cluster, die in geringer Distanz dazu angesiedelt sind, ergibt sich das Bild eines eher aggressiven und unausgeglichene Jugendlichen, der sich überwiegend mit virtuellen Inhalten umgibt und sein Leben in der greifbaren Realität eher vernachlässigt. Zudem spürt er deutlich die Auswirkungen einer Abhängigkeit und schafft es nicht, sich auf die Dinge zu konzentrieren, die er zu erledigen hat. Diese Charakterisierung ergibt sich aus einem ersten Blick auf die Visualisierung, die zeigt, dass die Cluster *Der Aggro*, *Vernachlässigung von realem Leben*, *Der Prokrastinationsprofi* und *Der Hamster im Suchtlauftrad* am dichtesten am Element liegen und es somit am besten umschreiben.

Neben dem Element ein *Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, liefern auch die Lagevergleiche weiterer Elemente interessante Einblicke in die Wahrnehmung des Medienumgangs der Jugendlichen.

Die Elemente *Ich Online* und *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze* liegen sehr dicht beieinander. Beide befinden sich rechts vom Koordinatenursprung im unteren Quadranten. Wie bereits in einem oberen Abschnitt aufgeführt, haben die Befragten in den Interviews überwiegend Onlineaktivitäten benannt, als sie das Element *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze* umschrieben. Daher ist es nur folgerichtig, dass diese beiden Elemente so dicht beieinander im Raum liegen.

Bemerkenswert an der Lage dieser Elemente ist, dass sie – insbesondere das Element *Ich Online* – sehr nahe an der Y-Achse liegen. Das weist darauf hin, dass die Jugendlichen eher unentschieden urteilten und in ihrer Bewertung eher neutral blieben. Lediglich die Einordnung nach unten deutet auf eine Verbindung zum Cluster *Der 24/7 online Erreichbare* hin. Die Jugendlichen heben an ihrem alltäglichen Medienumgang vor allem die Erreichbarkeit hervor. Ein Urteil, ob sie dies eher als positiv oder negativ einschätzen, bleibt jedoch aus. Vielmehr kann man davon ausgehen, dass die Befragten die Erreichbarkeit mit all ihren Vor- und Nachteilen als gegeben hinnehmen, ohne sie in Frage zu stellen.

Im Detail wird nun aufgezeigt, welche Gruppen von Befragten sich in ihrer Bewertung unterscheiden. Das Element der *Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, steht hierbei erneut im Fokus. Gemäß der Ladungen auf den drei Hauptachsen (-0,35; -0,22; -0,12) liegt dieses Element unterhalb der X-Achse links vom Koordinatenursprung und weist auf allen drei Komponenten in die negative Richtung (vgl. Abb. 13).

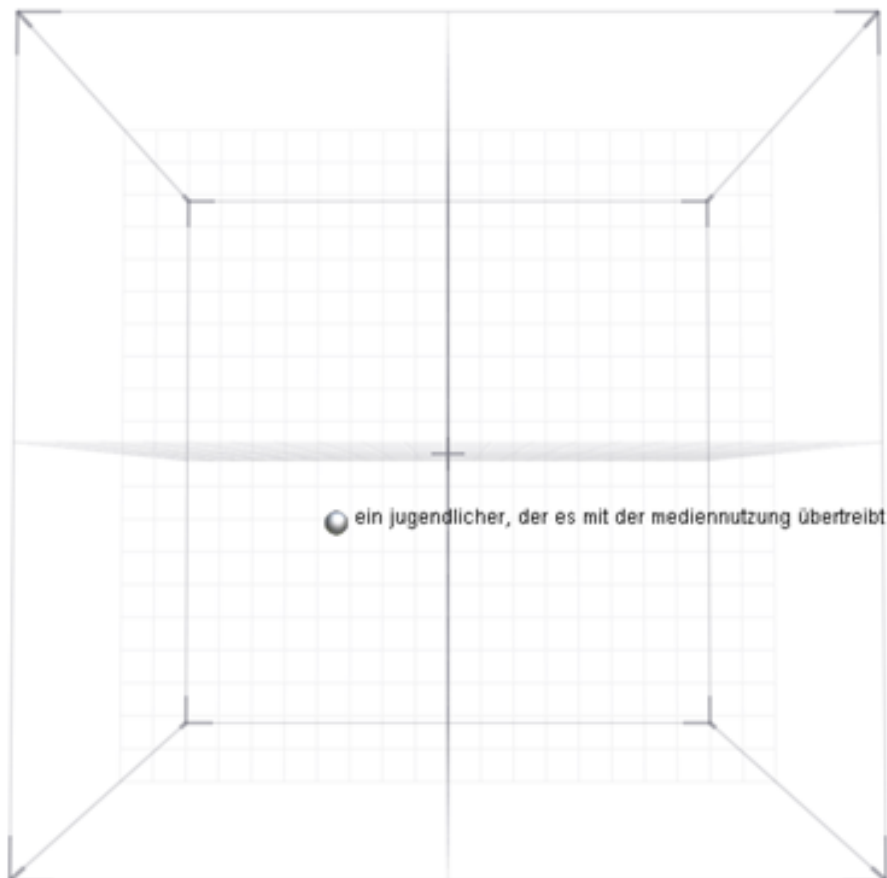


Abb. 13: Lage des Elements *Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt*

Im Folgenden sollen verschiedene Gruppen von Befragten miteinander verglichen werden. Da nur ein Jugendlicher<sup>6</sup>, der am Interview teilnahm, bereits 18 Jahre alt war, wurde er mit den drei 17-jährigen Jugendlichen zusammengefasst. Zu berücksichtigen ist hierbei jedoch, dass diese Gruppe ausschließlich Jungen umfasst und sich daher deren Bewertung aufgrund ihrer grundsätzlich männlichen Sicht unterscheiden kann.

Wie in Kapitel 5 erwähnt, wurden zusätzliche Daten der 30 Befragten erhoben, die sich auf deren Alter, Geschlecht, besuchte Schulart und die Frage nach Nutzung von SNS sowie mobilem Internet (z.B. durch Smartphones) bezogen. Auf Basis dieser Daten wurden rechnerisch Gruppen von Befragten gebildet, so dass im Folgenden der Frage nachgegangen werden kann, ob bspw. Jungen vs. Mädchen, Ältere vs. Jüngere unterschiedliche Ansichten bezüglich des *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, haben. Zur Berechnung der einzelnen Gruppenreferenzen ermittelt scivesco das arithmetische Mittel der Elementebeurteilungen über alle Befragten der jeweiligen Gruppe hinweg (Elements & Constructs 2013, S. 58). Im Eigenraum können diese dann zusätzlich zu den Elementen eingeblendet werden.

Abb. 14: Gruppenreferenzen nach Alter zum *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*

Die Abbildung 14 zeigt, wie unterschiedlich 14-Jährige (gelb), 15-Jährige (grün), 16-Jährige (rot) sowie 17/18-Jährige (blau) den *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, einschätzen. Insgesamt ist keine der Gruppen ein „Ausreißer“. Lediglich die – mit nur vier Befragten allerdings recht kleine und ausschließlich männliche – Gruppe der 17-/18-Jährigen sieht den *Übertreiber* noch etwas näher an den Elementen *Ich Negativ* und dem *Drogenabhängigen*. Mit zusätzlichem Blick auf die in dieser Richtung liegenden Cluster kann vermutet werden, dass die ältesten Befragten im *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, noch stärker als die anderen Befragten den *Antriebslosen Trauerkloß* und den *Gelangweilten Nichtsnutz* sehen sowie ihm dabei Suchtaspekte zuzuschreiben.

---

<sup>6</sup> Ursprünglich wurde dieser Jugendliche rekrutiert, als er noch 17 Jahre alt war. Im Zeitraum zwischen der Anfrage zum Interview und der tatsächlichen Durchführung hatte er Geburtstag und nahm daher als einziger 18-Jähriger an der Befragung teil.

Abb. 15: Gruppenreferenzen für das Element ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt, nach Schulart, SNS-Nutzung und mobiles Internet.

In Abbildung 15 werden die Gruppenreferenzen für SNS-Nutzung, Schulart und mobile Internetnutzung eingeblendet, wobei die Gruppe der Gymnasiasten und der SNS-Nutzer nicht sichtbar sind. Sie liegen so dicht, z.T. innerhalb der Durchschnittsmenge, dass sie in der Abbildung nicht erkennbar sind. Insgesamt sind auch hier über alle Gruppen relativ geringe Abstände zum Elementedurchschnitt erkennbar. Diese geringen Abstände weisen zwar in verschiedene Richtungen, eine tiefergehende Analyse ist jedoch aufgrund der minimalen Entfernungen kaum sinnvoll. Es fällt einzig der Aspekt auf, dass diejenigen, die das Internet über ihr Smartphone nutzen, den *Übertreiber* stärker in die negative Richtung der Y-Achse positionieren. In dieser Richtung befinden sich auch die Cluster, die vor allem durch die Erreichbarkeit und den jederzeit verfügbaren Informationen charakterisiert werden. Möglicherweise sind den mobilen Internetnutzern diese Merkmale ihres Medienumgangs besonders wichtig.

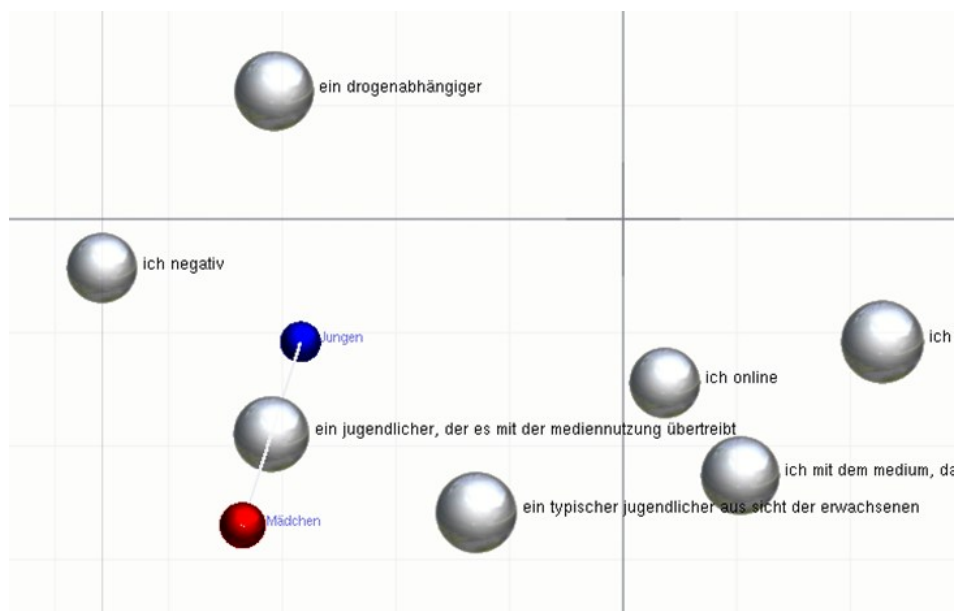


Abb. 16: Gruppenreferenzen für den Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt, nach Geschlecht

Betrachtet man in Abbildung 16 die Lage der Gruppenreferenzen getrennt für Jungen und Mädchen, zeigt sich, dass die Jungen das Element des *Übertreibers* noch näher in Richtung der Elemente *Ich Negativ* und der *Drogenabhängige* positionieren. In dieser Richtung liegen auch die Cluster *Der antriebslose Trauerkloß*, *Der gelangweilte Nichtsnutz* und *Der bewusste Suchti*. Diese Zuordnung weist darauf hin, dass die männlichen Befragten, dem *Übertreiber* zusprechen, dass dieser ein eher trauriger, alleingelassener Mensch ist, der keine Handlungsalternativen kennt und sich aus diesem Grund in die Medien zurückzieht. Außerdem macht es ihm – entsprechend der

in diesen Clustern befindlichen Konstrukte – Spaß, z. B. Computerspiele zu spielen und er stürzt sich mit Freude in die Abenteuer, die es in der virtuellen Welt zu erleben gibt. Dabei vergisst er vor allem die Zeit, aber auch seine Hausaufgaben für den nächsten Schultag, zu dem er etwas verschlafen erscheinen wird, weil er viel zu lange gezockt hat.

Die Gruppenreferenz der befragten Mädchen hingegen weist eher in die entgegengesetzte Richtung. Die Cluster, die sich in der Nähe des Urteils der Mädchen über den *Übertreiber* ansiedeln, sind vor allem *Der Prokrastinationsprofi* und *Angst haben, etwas zu verpassen*. Hier kann vermutet werden, dass die weiblichen Befragten dem *Übertreiber* aus ihrer Sicht eher ein *zu viel* an Kommunikation über die Medien zuschreiben. Sie wollen permanent am Lauf der Dinge teilhaben und können aus diesem Grund nicht abschalten bzw. das Handy weglegen. Die Informationen, die sie über das Internet erhalten, beziehen sich auf ihren sozialen Nahraum und betreffen vor allem ihre Peergroup. Da alle ständig „auf Sendung und Empfang“ (Klein 2008, S. 2) sind, sind sie quasi an den Datenstrom gebunden. Gleichzeitig fällt es ihnen schwer, sich durch ihre permanente Beschallung aus dem Netz auf das Wesentliche in ihrem Alltag zu konzentrieren und sie haben Schwierigkeiten zu entscheiden, was das Wichtige ist. Außerdem können sie sich nicht entspannen und sie sind jederzeit etwas gehetzt.

Hier zeigen sich relativ deutlich Unterschiede zwischen den Geschlechtern bei der Beschreibung des Elements der *Übertreiber* durch die Konstrukte. Während bei Jungen die exzessive Zuwendung zu einem Medium damit einher geht, dass die Betroffenen allein sind und die große Sprachlosig- und Alternativlosigkeit einsetzt, ist es bei den Mädchen eher gerade die kommunikative Komponente, die es ihnen verwehrt, sich aus dem Onlinegeschehen zurückzuziehen.

In Abbildung 17 sind nun noch einmal alle Gruppenreferenzen angezeigt. In dieser Gesamtschau zeigt sich, dass lediglich die Gruppe der Befragten, die das Internet über ein mobiles Endgerät nutzen und die Gruppe der 16-Jährigen den *Übertreiber* in eine leicht positive Richtung verschieben. Sie weisen damit in Richtung der Cluster *Der nach Anerkennung in der Gemeinschaft Suchende*, *Der Freiheit Genießende*, *Der Wissbegierige* und *Der 24/7 online Erreichbare*. Offenbar schätzen die 16-Jährigen, die mit 13 Befragten die größte Altersgruppe stellen, und die mobilen Internetnutzer, die ebenfalls mit 16 Befragten eine große Gruppe bilden, insbesondere die Erreichbarkeit und den ubiquitären Zugang zu Informationen als besonders wichtig und als etwas Erstrebenswertes ein. Sie positionieren den *Übertreiber* etwas näher an der Y-Achse, was darauf hindeutet, dass ihre Urteile eher gemäßigt ausfielen.

*Abb. 17: Gruppenreferenzen nach Alter, Geschlecht, Schulart, SNS-Nutzung und mobiler Nutzung für das Element ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt.*

## 6.6 *Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt* auf Konstruktebene betrachtet

Die bisherige Auswertung näherte sich mit einem Außenblick auf die durchschnittliche Lage der interessierenden Elemente untereinander und bezüglich der gefundenen Cluster, die stets auch eine verallgemeinernde Zusammenfassung der einzelnen Zitate in Form der Konstrukte sind. Nunmehr wird von der Cluster- auf die Konstruktebene hinunter geblickt, um die Charakterisierung des *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, zu konkretisieren.

Einen ersten Eindruck von entsprechenden den *Übertreiber* gut beschreibenden Zitaten (Konstrukten) liefert auch hier zunächst der Eigenraum. Darin können um das Element in einem so genannten semantischen Korridor<sup>7</sup> diejenigen Konstrukte eingeblendet werden, die die Befragten als besonders zutreffend bewerteten (vgl. Abb. 18).

---

<sup>7</sup> Entspricht 45-Grad-Winkel vom Nullpunkt ausgehend bzw. Wert für Kosinus zwischen 0 und 1

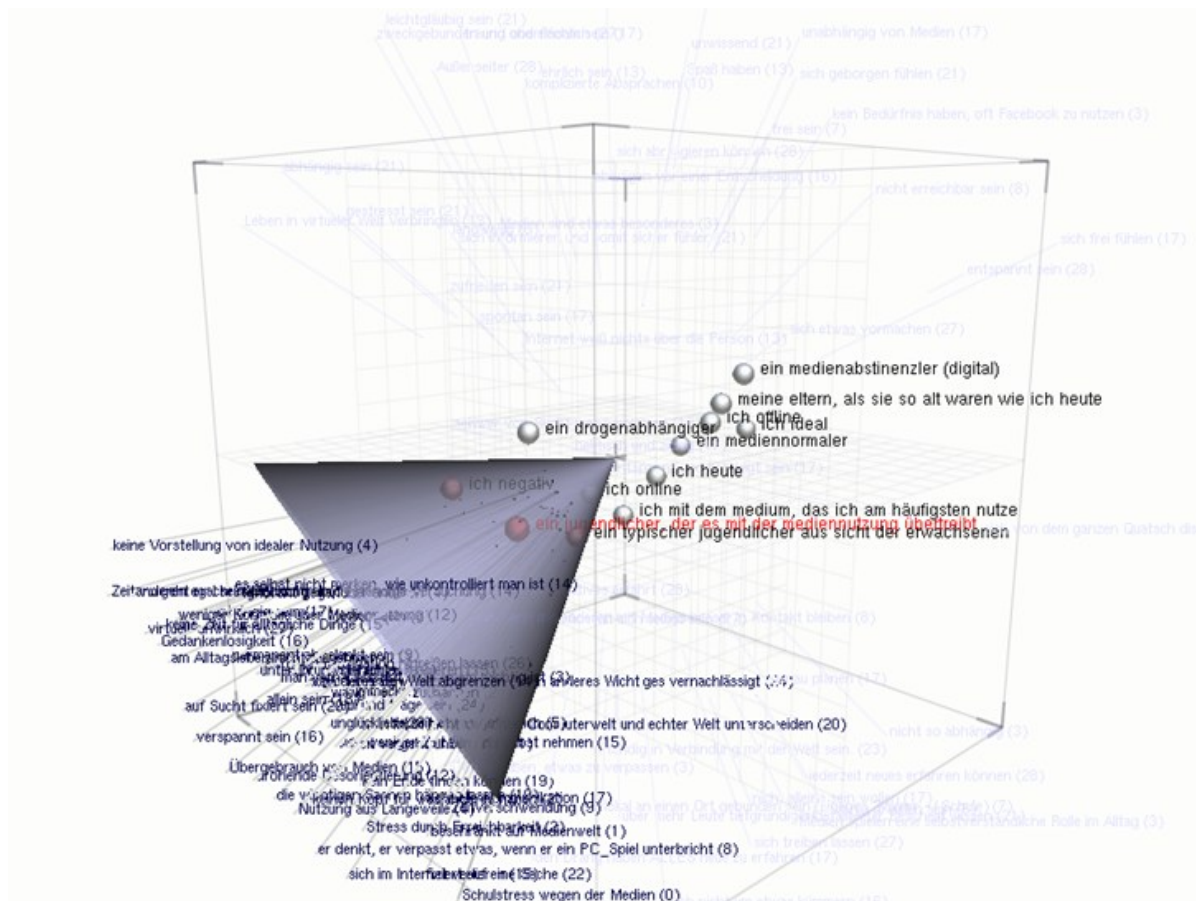


Abb. 18: Element ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt, mit anliegenden Konstrukten innerhalb eines  $45^\circ$ -Korridors (entspricht Wert für Kosinus zwischen 0 und 1).

Einzelne Konstrukte der Befragten fallen durch einen Blick auf den semantischen Korridor schnell ins Auge, wie bspw. *Schulstress*, *verspannt sein* oder *Gedankenlosigkeit*. Will man die Frage beantworten, wie stark oder schwach die Konstrukte aus Sicht der Befragten den *Übertreiber* charakterisieren, kann das Winkelmaß zwischen Konstrukt und dem Element betrachtet werden. Die im Folgenden angeführte Tabelle zeigt in der ersten Spalte, welche Konstrukte die Befragten (Nr. 0 bis Nr. 29 in Klammern) in den Interviews formulierten und wie stark oder schwach diese den *Übertreiber* nach ihrer Auffassung charakterisieren (zweite Spalte). Der Zahlenwert zwischen -1 und 1 ist dabei der Kosinuswert des jeweiligen Winkels, der zwischen dem Konstrukt und dem Element *ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt* aufgespannt wird. Dementsprechend stehen negative Werte in Annäherung an -1 für Konstrukte, die für den *Übertreiber* aus Sicht der Jugendlichen ganz und gar nicht charakteristisch sind. Umgekehrt gilt: hat ein Konstrukt einen eher hohen, positiven Werte, so beschreibt dieses den *Übertreiber* sehr gut.

Die vollständige Liste aller 484 Konstrukte und ihrer Ausprägung für das Element *Übertreiber* befindet sich im Anhang B.1. Hier sei nur auf die Konstrukte eingegangen,



die aufgrund ihrer hohen bzw. niedrigen Werte auf den *Überreiber* in besonders hohem Maße bzw. fast gar nicht zutreffen.

<b>Konstrukte, die sehr stark bzw. überhaupt nicht auf den Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt, zutreffen</b>			
<b>Werte zwischen 0,9 und 1 → treffen vollkommen zu</b>		<b>Werte zwischen -0,9 und -1 → treffen gar nicht zu</b>	
Übergebrauch von Medien (15)	1	Kein Bedürfnis online zu sein (5)	-0,99
verspannt sein (16)	1	sicherer durch weniger Reize (12)	-0,99
man vernachlässigt, was einem wichtig ist (3)	0,99	zufrieden sein (16)	-0,99
unter Druck stehen zu reagieren (15)	0,99	keinen Zwang haben (16)	-0,99
sich unwohl fühlen (16)	0,99	auch für verschiedenes aufmerksam sein (22)	-0,99
allein sein (18)	0,99	Zeit mit Freunden (7)	-0,98
schlechtes Gewissen haben, weil man anderes Wichtiges vernachlässigt (24)	0,99	anfangen und aufhören wann man will (12)	-0,98
sich von Faszination hinreißen lassen (26)	0,99	erledigen was man sich vornimmt (15)	-0,98
am Alltagsleben nicht teilnehmen (11)	0,98	sich behütet fühlen (16)	-0,98
Nutzung aus Langeweile (4)	0,97	Computer vergessen (20)	-0,98
drohende Desorientierung (12)	0,97	Gedanke daran verschwindet (20)	-0,98
Gedankenlosigkeit (16)	0,97	Spaß mit Familie (6)	-0,97
die wichtigen Sachen hängen lassen (19)	0,97	konzentriert und effizient sein (14)	-0,96
keinen Kopf für was anderes haben (2)	0,96	etwas nicht unbedingt brauchen (23)	-0,96
er denkt, er verpasst etwas, wenn er ein PC_Spiel unterbricht (8)	0,96	sich aufs eigene Leben konzentrieren (25)	-0,96
Ablenkung durch ständige Versuchung (14)	0,96	Selbstdisziplin haben (26)	-0,96
keine Zeit für alltägliche Dinge (15)	0,96	Alltag bewusst wahrnehmen (11)	-0,95
virtuell/ unwirklich (27)	0,96	offen sein (29)	-0,95
ignorant gegenüber anderen (4)	0,95	eine gute Zeiteinteilung (14)	-0,94
weniger Kontrolle über Mediennutzung (12)	0,95	nicht so viel Beeinflussung (3)	-0,93
kein Ende finden können (19)	0,95	Bewegung haben (6)	-0,93
faul und träge sein (24)	0,94	jemand kann guten Gewissens seinen PC ausschalten (8)	-0,93
Stress durch Erreichbarkeit (2)	0,93	sich locker und frei fühlen (23)	-0,93
Zeit vergeht erschreckend schnell (14)	0,93	selbst kontrollieren können (23)	-0,93
Zwang weiter zu machen (24)	0,93	Erholung (0)	-0,92
auf Sucht fixiert sein (29)	0,93	vielfältige Möglichkeiten auch ohne Medien (1)	-0,92
sich im Internet verlieren (15)	0,92	keine Erwartungen an sofortige Rückmeldungen (2)	-0,92

abhängig sein (17)	0,92	selbstständig sein (23)	-0,92
man kann nicht zwischen Computerwelt und echter Welt unterscheiden (20)	0,92	nichts vernachlässigen (Schule, Freunde, Familie) (25)	-0,92
Zeit vergeht unbemerkt (11)	0,91	erkennen wo die Grenze ist (14)	-0,91
jederzeit etwas gefährlich (5)	0,9	draußen etwas unternehmen (18)	-0,91
permanent abgelenkt sein (9)	0,9	sich nicht von Medien beeinflussen lassen (23)	-0,91
sich weniger Zeit für sich selbst nehmen (15)	0,9	unabhängig sein (20)	-0,9
		tiefgründige Gedanken haben (23)	-0,9

Tab. 4: Konstrukte, die auf das Element  
ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt vollkommen oder gar nicht zutreffen

Ein Blick auf die am stärksten bewerteten Konstrukte (siehe Tab. 4) macht damit deutlich, was Jugendliche mit einem Menschen mit übertriebener Mediennutzung verbinden. Hierbei fällt auf, dass die Befragten keinesfalls nur offensichtliche und auch in der Öffentlichkeit stets diskutierte Aspekte wie den zu starken Gebrauch von Medien (*Übergebrauch von Medien*) und die Vernachlässigung anderer Tätigkeiten und Aspekte ihres Alltagslebens ansprechen (*man vernachlässigt, was einem wichtig ist; am Alltagsleben nicht teilnehmen; die wichtigen Sachen hängen lassen*). Vielmehr scheint auch das Gefühls- und Sozialleben des *Übertreibers* die Befragten zu beschäftigen. So ist dieser *verspannt, hat ein schlechtes Gewissen, steht unter Druck zu reagieren, ist allein und fühlt sich unwohl*. Er ist *desorientiert, gedankenlos und ignorant gegenüber anderen*.

Ebenso aufschlussreich ist ein Blick auf das andere Ende der Tabelle: was sprechen die Befragten dem *Übertreiber* entsprechend der von ihnen formulierten Konstrukte ganz und gar ab? Demnach ist ein *Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, keinesfalls ein Mensch, der *guten Gewissens seinen PC ausschalten* und den *Computer vergessen* kann. Er ist auch niemand, der *kein Bedürfnis online zu sein*, hat. Neben diesen möglicherweise nicht übermäßig überraschenden Merkmalszuschreibungen fallen aber auch hier wiederum Aspekte des menschlichen Gefühls- und Sozialleben auf, die in dieser Art in der Diskussion um das Phänomen der exzessiven Mediennutzung mit Jugendlichen nicht zu erwarten waren. So sind diese bspw. der Auffassung, dass der *Übertreiber* jemand ist, der es nicht im mindesten schafft, sich *aufs eigene Leben zu konzentrieren, Spaß mit der Familie zu haben* und *Zeit mit Freunden zu verbringen*. Er ist zudem nicht *locker und frei*, nimmt nicht *den Alltag bewusst wahr*, ist nicht *für Verschiedenes aufmerksam*, hat *keine tiefgründigen Gedanken* und *erledigt nicht, was er sich vornimmt*. Darüber hinaus – auch dies ein wichtiger Aspekt – ist er kein Mensch, der sich *behütet* fühlt.

Durch diesen Blick auf die Zuschreibungen, die für den *Übertreiber* gar nicht zutreffen, zeigt sich, dass die Jugendlichen die exzessive Mediennutzung als etwas umschreiben, was als Ausflucht dienen kann, wenn die reale Welt wenig soziale Anknüpfungspunkte, wenig Anerkennung und menschliche Wärme bereithält.

### 6.7 *Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt* im Vergleich zu anderen Elementen

Mit der Tabelle 4 wurde für das Element ein *Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt* ein Elementeprofil erstellt, das – wie oben beschrieben – verdeutlicht, welche der Konstrukte aus Sicht der Jugendlichen auf den *Übertreiber* in besonders hohem Maße oder nahezu gar nicht zutreffen. Es wurde mit Verweis auf Kellys grundlegende Gedanken bereits deutlich gemacht, dass die Formulierung problematischer bzw. exzessiver Mediennutzung nur sinnvoll ist durch Vergleich mit unproblematischer bzw. normaler Nutzung. Damit besteht im Sinne der forschungsleitenden Fragestellung dieser Arbeit ein Interesse an möglichen Abgrenzungen und Übereinstimmungen zwischen dem Element *ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt* und *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze*. Ebenso sollte der jeweilige Vergleich der Elemente *Übertreiber* vs. ein *Mediennormaler* sowie analog vs. *Ich Online* und *Ich Offline* zu Antworten auf damit verbundene Fragen verhelfen. Um diese Vergleiche vorzunehmen, müssen von sämtlichen genannten Elementen analog zum *Übertreiber* so genannte Elementprofile erstellt und diese hinsichtlich ihrer Konstruktbewertungen verglichen werden. Dies händisch durchzuführen, wäre für den Forscher ein äußerst aufwändiger Prozess. Scivesco bietet aber mehrere Funktionen, um diese Vergleiche rechnergestützt zu erledigen. Dazu werden prinzipiell die Konstruktmetriken der jeweiligen Elemente miteinander in Beziehung gesetzt und ihre Bewertungen miteinander verglichen. Derart lässt sich beim Vergleich zweier (oder mehrere Elemente) relativ komfortabel errechnen:

- welche Konstrukte in besonders hoher Ausprägung auf das Element A, aber nicht auf das Element B zutreffen (und umgekehrt) sowie
- welche Konstrukte auf die Elemente A und B gleichermaßen in ähnlicher Ausprägung zutreffen.

Dies soll im Folgenden für die oben genannten Elementepaarungen durchgeführt werden, wobei lediglich bei der ersten Elementepaarung kurz auf den methodischen Hintergrund und die rechnerische Umsetzung in scivesco eingegangen wird.

### 6.7.1 Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt vs. Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze

Worin unterscheiden sich *Übertreiber* und *Ich mit dem meistgenutzten Medium* und worin stimmen sie ggf. überein? Um diesbezüglich die Repertory Grids der Befragten auszuwerten, lassen sich die Elemente hinsichtlich ihrer am stärksten ausgeprägten Konstrukte auf verschiedene Varianten in scivesco vergleichen. Dies sind die Konstruktmengevergleiche, der Elementeprofilvergleich sowie die Konstruktvolkenberechnung.

#### Vergleich der Konstruktmenge und Elementep Profile

Die Abb. 19 zeigt, wie die Berechnung über den Konstruktmengevergleich visualisiert wurde. Als Element 1 wurde der *Übertreiber* festgelegt, als Element 2 *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze*. Die Einstellungen wurden derart vorgenommen, dass sämtliche Konstrukte hervorgehoben werden, die zu mindestens 85 Prozent auf den *Übertreiber* und zu höchstens 15 Prozent auf *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze* zutreffen. Dabei hängt die Bewertung der Konstrukte davon ab, wie die Elemente während des Interviews von den Befragten im Tetralemmafeld zwischen den Konstrukt Polen positioniert wurden (vgl. Abschnitt 5.3).

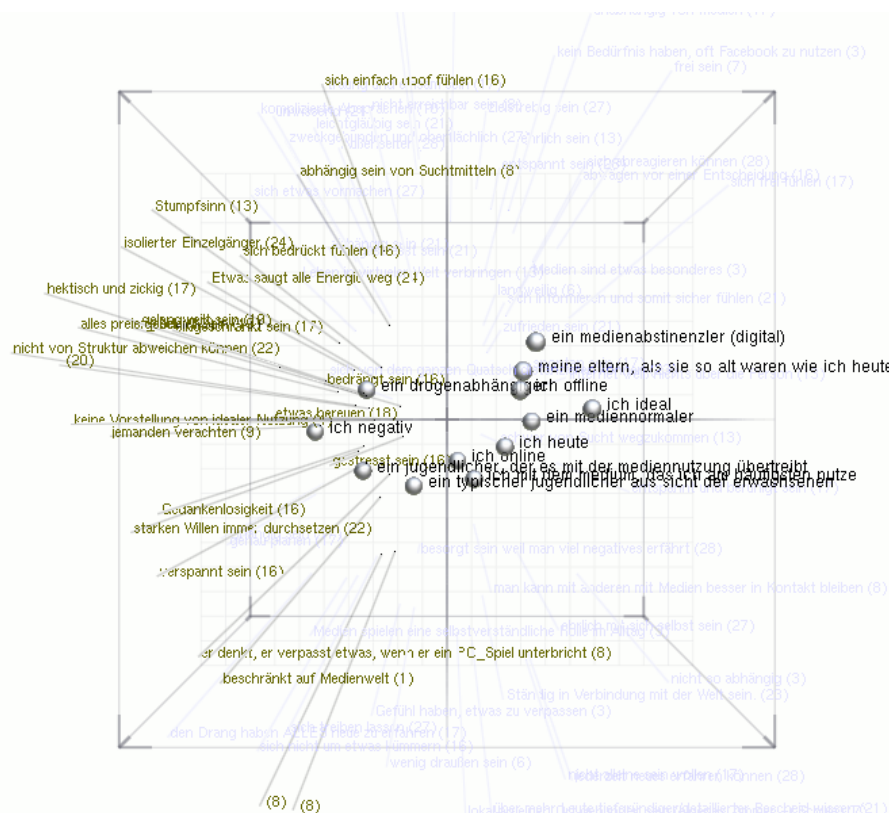


Abb. 19: Visualisierung des Konstruktmengevergleichs der Elemente Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt und Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze, im Eigenstrukturraum

*Abgrenzung der Elemente ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt vs. Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze*

Die folgende Tabelle zeigt die verglichenen Elementprofile, die ebenfalls auf dem Konstrukt mengenvergleich der hier betrachteten Elementepaarung basiert. Sie macht ersichtlich, welche Konstrukte es sind, die in besonders hohem Maße auf den *Übertreiber* und gerade nicht auf *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze*, zutreffen. Zusätzlich angeführt ist in der letzten Spalte der jeweilige Kontrastpol des in Spalte 1 genannten Initialpols, der hier lediglich der Orientierung dient und über dessen Bewertung diese Tabelle nichts aussagt. Hierbei ist zu erwähnen: die Wahl der eingestellten Prozente unterliegt keiner festgelegten oder rechnerisch begründeten Grenze. Es ist vielmehr abhängig von der Erfahrung des Forschers und seiner von ihm verfolgten Fragestellung, welche Werte herangezogen werden. Denkbar wären ebenfalls andere Werte (z. B. 90 und 10 Prozent oder 70 und 30 Prozent), die dann eine noch schärfere bzw. unschärfere Abgrenzung der beiden verglichenen Elemente zur Folge hätten.

<b>Initialpol (auf den sich die Bewertung bezieht)</b>	<b>Element <i>Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt</i> (trifft zu mindestens 85 Prozent zu)</b>	<b>Element <i>Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze</i> (trifft zu höchstens 15 Prozent zu)</b>	<b>Kontrastpol (zum Vergleich; hier ohne Bewertung)</b>
alles preis geben	100	5	Internet weiß nichts über die Person
unglücklich sein	100	0	zufrieden und glücklich sein
Gedankenlosigkeit	100	0	zufrieden sein
sich einfach doof fühlen	100	15	sich anerkannt fühlen
Stumpfsinn	100	10	daran interessiert sein, den Geist zu erweitern
verspannt sein	100	0	keinen Zwang haben
sich bedrückt fühlen	100	0	glücklich sein
abhängig sein von Suchtmitteln	100	15	gesunden Umgang mit Suchtmitteln
gestresst sein	100	0	Seele baumeln lassen können
er denkt, er verpasst etwas, wenn er ein PC-Spiel unterbricht	100	15	jemand kann guten Gewissens seinen PC ausschalten
bedrängt sein	100	0	sich frei fühlen
keine Vorstellung von idealer Nutzung	95	15	Wert auf Selbstkontrolle legen
nicht von Struktur abweichen können	90	5	flexibler im Alltag

starken Willen immer durchsetzen	90	10	offen für neues sein
hektisch und zickig	90	5	entspannt und beruhigt sein
eingeschränkt sein	90	15	locker sein
isolierter Einzelgänger	90	10	auf dem Laufenden bleiben wollen/können
gelangweilt sein	85	0	was schöneres zu tun zu haben
Etwas saugt alle Energie weg	85	10	Etwas sinnvolles mit Spaß erledigen
jemanden verachten	85	15	Anerkennung durch Freunde
beschränkt auf Medienwelt	85	15	vielfältige Möglichkeiten auch ohne Medien
psychischer Druck	85	10	körperliche Schmerzen
etwas bereuen	85	0	draußen etwas unternehmen

Tab. 5: Konstrukt mengenvergleich für die Abgrenzung der Elemente Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt, und Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze

Überraschend wird hier zunächst deutlich, dass die Befragten dem *Übertreiber* kein Verständnis vom Schutz seiner persönlichen Daten zuschreiben, vielmehr *gibt* dieser *alles von sich preis*. Sie selbst hingegen sind sich der Öffentlichkeit in den Netzmedien durchaus bewusst und gehen davon aus, dass das *Internet nichts über die Person weiß*, auch wenn sie es sehr häufig nutzen.

Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt, wird (mit einer Bewertung von je 100 = trifft vollkommen zu) als *unglücklich, gedankenlos, verspannt, gestresst, bedrückt* und *bedrängt* dargestellt – alles Eigenschaften, die überhaupt nicht auf die *Jugendlichen* zutreffen, *wenn sie sich ihrem meistgenutzten Medium* widmen. Ebenso wenig wie, dass der *Übertreiber* sein Verhalten häufig *bereut* und gleichzeitig *gelangweilt* ist. Konstrukte, die vollkommen auf den *Übertreiber*, aber nur in geringem Maße auf die *Jugendlichen selbst mit dem meistgenutzten Medium* zutreffen, sind bspw. *sich einfach doof fühlen, abhängig von Suchtmitteln sein* und *denken, etwas zu verpassen, wenn er ein PC-Spiel unterbricht*.

Die Jugendlichen grenzen sich sehr stark von jemandem ab, der es mit den Medien übertreibt. Sie schätzen ihn als eine abhängige Person ein, die trotz ihrer negativen Gefühle und der ausweglos erscheinenden Situation keinerlei Versuche zu einer Verhaltensänderung unternimmt. Dem *Übertreiber fehlt die Vorstellung von idealer Nutzung*, er könnte aber auch *nicht von der Struktur abweichen* und hätte dafür auch *keine Energie*. Er ist ein *isolierter Einzelgänger*, der auf die Medienwelt beschränkt bleibt. Der *Übertreiber verachtet* andere und *steht unter psychischem Druck*.

*Übereinstimmungen der Elemente ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt UND Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze*

Als nächstes wird die Frage nach etwaigen Übereinstimmungen zwischen den beiden Elementen beantwortet. Gibt es Konstrukte, die sowohl für den *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt* als auch für *Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze* gleichermaßen typisch sind? Dazu wurden erneut die Elementprofile verglichen, diesmal jedoch mit der rechnerischen Vorgabe, diejenigen Konstrukte herauszufiltern, die auf beide Elemente zu mindestens 90 Prozent zutreffen (vgl. Tab. 6).

<b>Initialpol (auf den sich die Bewertung bezieht)</b>	<b>Element Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt</b>	<b>Element Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze</b>	<b>Kontrastpol (zum Vergleich, hier ohne Bewertung)</b>
erreichbar sein	100	100	von der Gesellschaft ausgeschlossen
jederzeit Zugang zu Informationen	100	100	zu Hause kein Internet
Ablenkung durch ständige Versuchung	100	95	konzentriert und effizient sein
Zeit vergeht erschreckend schnell	100	100	eine gute Zeiteinteilung
Informationsüberschuss	100	95	Informationslücke haben
unabhängig sein	100	90	Vorgaben einhalten müssen
Medien spielen eine selbstverständliche Rolle im Alltag	100	95	Medien sind etwas besonderes
Schulstress wegen der Medien	100	95	Erholung
Interesse an der eigenen Welt haben	100	100	schnell wissen, was in der Nachrichtenwelt passiert
Medien als Zeitvertreib	100	95	Medien als Informationsflut
von der realen Welt abgrenzen	95	90	direkter Kontakt zu Menschen
fest daran hängen	95	95	sich bei Freunden aufgehoben fühlen
sich nicht disziplinieren können	95	95	konkretes Vorhaben umsetzen
auf Computer angewiesen	95	95	Gedanke daran verschwindet
Einzelgänger sein	95	95	gemeinschaftlich sein
lokal an einen Ort gebunden sein (eigenes Zimmer -/ Schule)	95	100	frei sein
nicht freiwillig aufhören können	95	90	etwas nicht unbedingt brauchen

in den Tag hinein leben	95	90	ernsthaft sein
sich nicht disziplinieren können	95	95	konkretes Vorhaben umsetzen
Meinung der anderen Personen ist egal	90	95	Unsicher wegen Mobbing
sich treiben lassen	90	95	zielstrebig sein

Tab. 6: Konstrukt mengenvergleich für die Übereinstimmung der Elemente Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt und Ich mit dem Medium, das ich am häufigsten nutze

Die Tabelle 6 zeigt, dass zahlreiche Konstrukte beide Elemente gleichermaßen charakterisieren. Auffällig ist, dass sich eher positiv und eher negativ konnotierte Konstrukte in etwa die Waage halten. So sind die *Jugendlichen durch das Medium, das sie am häufigsten nutzen* – ebenso wie der *Übertreiber* – immer *erreichbar*, sie haben *jederzeit Zugang zu Informationen*, die *Zeit vergeht erschreckend schnell* und sie haben ein *Interesse an ihrer eigenen Welt*. Beide bemerken demnach durchaus, dass sie sehr viel Zeit mit diesem Medium verbringen und sich das auch auf ihr Alltagsleben auswirkt: sie haben *Schulstress wegen der Medien* und fühlen sich einer *ständig ablenkenden Versuchung* ausgesetzt. Sie können sich *nicht disziplinieren* und *nicht freiwillig* aufhören.

Die Aussagen in den Konstrukten illustrieren Momentaufnahmen. Führt man sich die Kontrastpole vor Augen und erkennt, dass die Jugendlichen, zu dem Zeitpunkt, an dem sie das Medium nutzen, weder *frei* noch *gemeinschaftlich* sind, zudem *keinen direkten Kontakt zu Menschen haben* und *sich auch nicht bei Freunden aufgehoben fühlen*, heißt das, dass dem *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, permanent diese Art Empfindungen zugeschrieben werden.

Wie bisher gesehen, haben die Jugendlichen ein deutliches, aber stark differenziertes Bild davon, wie ein *Übertreiber* sich verhält und was ihn ausmacht. Zudem machen ihre Aussagen deutlich, dass sie sich durchaus darüber bewusst sind, dass sie im Umgang mit dem Medium, das sie jeweils als ihr meistgenutztes bezeichnen, Ähnlichkeiten zwischen sich und dem *Übertreiber* sehen. Gleichzeitig wird erkennbar, wo dabei aber auch Grenzen verlaufen und was den Unterschied zwischen ihnen und dem *Übertreiber* ausmacht.

#### *Vergleich weiterer Elementepaare mit Hilfe der Konstrukt wolke*

Es werden nun die anderen Elementepaare verglichen, von denen sich weitere Aussagen hinsichtlich der Charakterisierung exzessiven Medienumgangs erhofft werden. Dies geschieht im Folgenden nicht wie bisher unter Verwendung der Funktion des Konstrukt mengenvergleichs, sondern durch Nutzung der Konstrukt wolke, die eine



schnelle Erkennbarkeit der Übereinstimmungen und Unterschiede ermöglicht (vgl. Abb. 20).

Dabei werden – je nach vorgenommener Einstellung – zwar ebenfalls diejenigen Konstrukte herausgefiltert, die sehr stark oder kaum auf ein oder mehrere Elemente zutreffen. Es lassen sich bspw. die Konstrukte anzeigen, die auf ein Element 1 in besonders hohem Maße zutreffen, aber für ein Element 2 nur gering ausgeprägt sind. Umgekehrt kann nach denjenigen Konstrukten gefiltert werden, die für Element 2 sehr hoch, aber für Element 1 sehr niedrig ausgeprägt sind. Zusätzlich kann angezeigt werden, welche Konstrukte für beide Elemente gleichermaßen stark bewertet wurden. Anders jedoch als beim Konstrukt mengen- bzw. Elementprofilevergleich, die allein die Daten aus der Eigenstrukturanalyse nutzen, fließt bei der Konstrukt wolkenbildung die Originalbewertung aus den Interviews mit ein (Elements & Constructs 2013, S. 78). Den rechnerischen Algorithmus legen die Hersteller von scivesco nicht offen, was ein exaktes Nachvollziehen des Zustandekommens der Ergebnisse nicht möglich macht. Gleichwohl soll die Funktion genutzt werden, da sie äußerst komfortabel auf einen Blick die Elemente hinsichtlich ihrer charakteristischen Konstrukte anzeigt. Die in der Konstrukt wolke dargestellten Ergebnisse halten einem Plausibilitätsvergleich mit den Ergebnissen, die mittels der anderen Funktionen (Konstrukt mengen, Elementprofile) berechnet wurden, sehr gut stand. Die in der Konstrukt wolke berechneten Konstrukte haben eine umso höhere Relevanz, je größer und dunkler die Schrift für das jeweilige Konstrukt ist.

*Abb. 20: Konstrukt wolke für die wahrgenommenen Unterschiede zwischen den Elementen Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt, und Ich Online*

### 6.7.2 Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt vs. Ich Online

*Abgrenzung: Übertreiber ABER NICHT Ich Online (Abb. 21):*

Was den *Übertreiber* deutlich vom Element *Ich Online* abgrenzt, ist die Zuschreibung der Befragten, dass der *Übertreiber* über *keine Vorstellung von idealer Nutzung* und demnach über keine Handlungsalternative zur Mediennutzung verfügt. Anders als sie selbst, wenn sie online sind, ist der *Übertreiber* *allein und unglücklich*. Gleichzeitig ist er *gedanklich abwesend, setzt aber seinen starken Willen immer durch*. Es fällt ihm *schwer, von der Struktur abzuweichen* und er *spürt, dass seine Energie von etwas weggesogen* wird. All diese Charakterisierungen treffen auf den *Übertreiber* zu, auf den Befragten selbst, der sich in einer Online-Situation bewerten sollte, jedoch nicht.



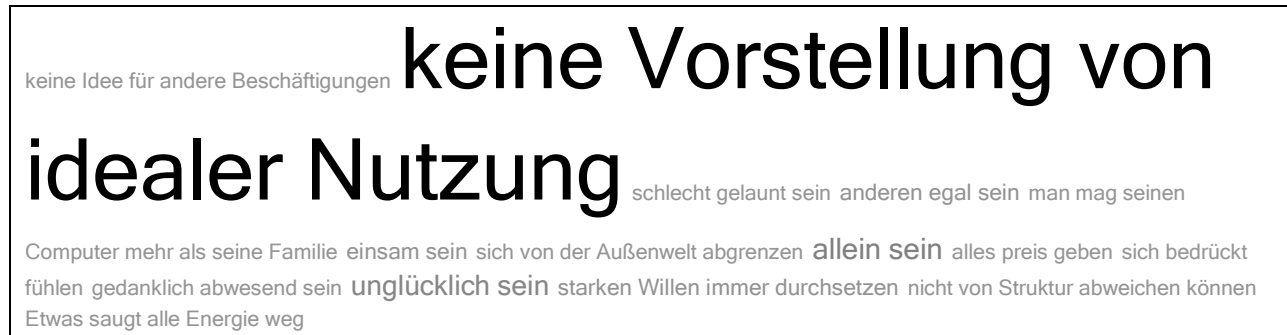


Abb. 21: Konstruktvolke für Elementevergleich:  
 ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt ABER NICHT Ich Online.

*Ich Online ABER NICHT der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt*  
 (Abb. 22)

Betrachtet man nun umgekehrt die Konstrukte, die auf das Element *Ich Online* sehr stark zutreffen, jedoch nicht auf den *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, zeigt sich zunächst, dass die Befragten mit einer Onlinesituation sehr stark verbinden, dass sie *jederzeit für andere da sein wollen*. Hinzu kommt, dass sie online sind, weil sie *dringend auf dem Laufenden bleiben wollen* und dies durch die Verbindung zum WWW auch können. Des Weiteren assoziieren die Befragten zahlreiche sehr positiv konnotierte Konstrukte mit ihrer eigenen Onlinenutzung: sie sind in der Lage, die *Medien zielgerichtet und angemessen zu nutzen*, was zu *Wohlbefinden* führt. Sie erhalten *sinnvolle Informationen*, sind *flexibel im Alltag* und *wissen, was in der Welt los ist*. Zudem ist ihnen die *Anerkennung durch Freunde sehr wichtig* und sie *lieben ihre Familie sehr viel mehr als ihren Computer*. Trotzdem ist ihnen zumindest am Rande bewusst, dass sie gelegentlich recht *unaufmerksam* sind.

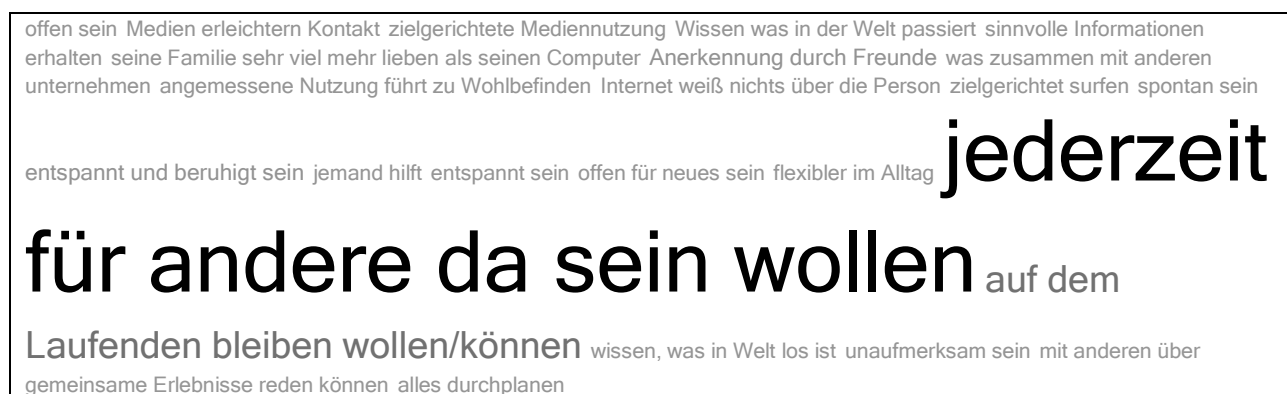
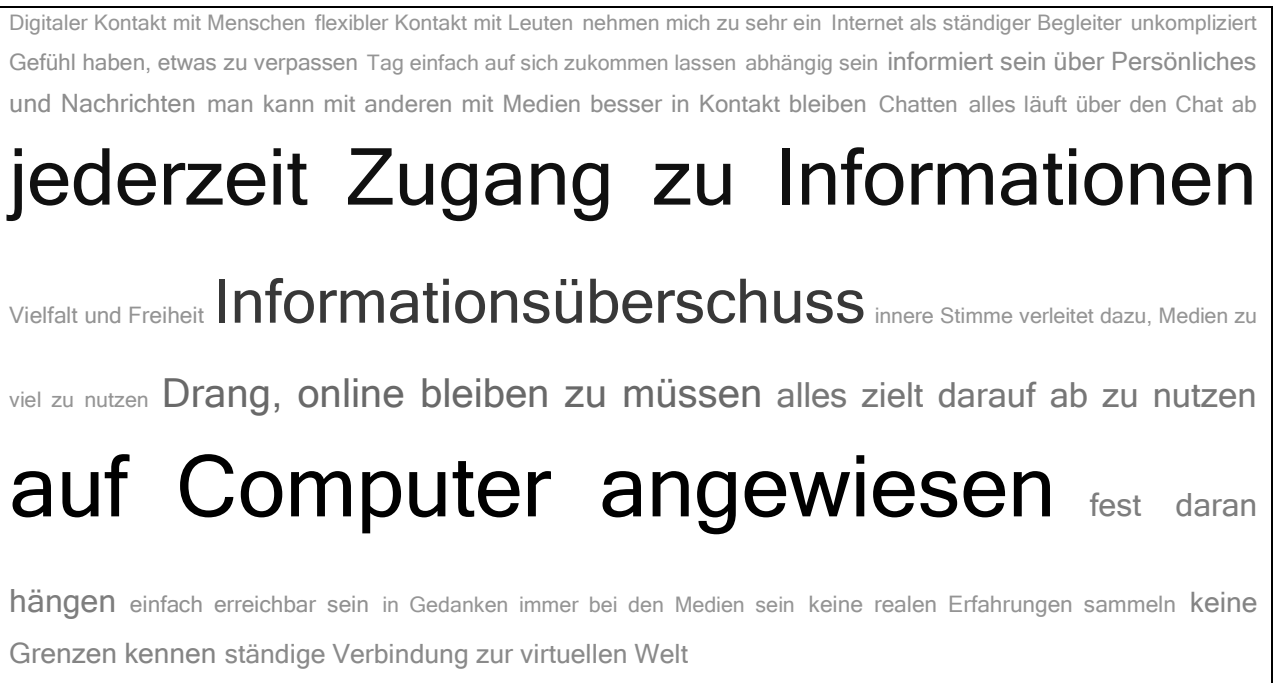


Abb. 22: Konstruktvolke für Elementevergleich:  
 Ich Online ABER NICHT ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt

*Übereinstimmung: Ich Online UND der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt (Abb. 23)*

Blickt man nun auf die Gemeinsamkeiten des *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt* und den Befragten in einer Onlinesituation, zeigt sich, dass beide zwar *jederzeit Zugang zu Informationen* haben, sich jedoch der *Informationsüberschuss* direkt anschließt. Beide fühlen sich *auf den Computer angewiesen, hängen fest daran* und haben den *Drang, online zu bleiben*. Dabei zielt auch im *Alltag alles darauf ab zu nutzen*, denn beide *kennen keine Grenzen*.



*Abb. 23: Konstruktwolke für Elementevergleich:  
Übereinstimmung: ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt UND Ich Online*

### 6.7.3 Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt vs. Ich Offline

*Abgrenzung: Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt ABER NICHT Ich Offline (Abb. 24)*

Im Gegenteil zu den Befragten im ‚Offline-Modus‘, wird der *Übertreiber* als *verspannt, gedankenlos und abgelenkt* charakterisiert. Er *vernachlässigt anderes Wichtiges* und hat daher ein *schlechtes Gewissen*. Er *lässt sich von der Faszination hinreißen* und die *wichtigen Sachen hängen*.

man vernachlässigt, was einem wichtig ist er denkt, er verpasst etwas, wenn er ein PC\_Spiel unterbricht permanent abgelenkt sein es selbst nicht merken, wie unkontrolliert man ist Zeit vergeht erschreckend schnell **Ablenkung** durch ständige Versuchung **Gedankenlosigkeit** **verspannt sein** die wichtigen Sachen hängen lassen kein Ende finden können schlechtes Gewissen haben, weil man anderes Wichtiges vernachlässigt sich von Faszination hinreißen lassen

*Abb. 24: Konstruktwolke für Elementevergleich:*

*Abgrenzung: Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt ABER NICHT Ich Offline*

*Abgrenzung: Ich Offline ABER NICHT der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt (Abb. 25)*

Wenn die Befragten offline sind, unterscheiden sie sich insbesondere dadurch von dem *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, dass sie *besser auf andere Menschen eingehen können* und *konzentriert* und *effizient* sind. Sie nehmen sich dann als *aufgeweckt, kreativ, zufrieden* und *glücklich* wahr – all das Zuschreibungen, die gar nicht auf den *Übertreiber* zutreffen. Gleichzeitig gelingt ihnen eine *gute Zeiteinteilung* und sie *erkennen, wo ihre Grenzen sind*. *Freunde sind ihnen wichtig* und sie *vernachlässigen sie nicht*, genauso wenig wie die *Schule und ihre Familie*.

Menschen besser kennen lernen durch Mimik/Gestik Medien als praktische Beschäftigung

**besseres Eingehen auf andere Menschen** Für andere Personen da sein Zeit mit Freunden jemand kann guten Gewissens

seinen PC ausschalten fokussiert sein Alltag bewusst wahrnehmen anfangen und aufhören wann man will direkter Kontakt

zu Menschen erkennen wo die Grenze ist eine gute Zeiteinteilung **konzentriert**

**und effizient sein** sich selbst bestimmen können erledigen was man sich vornimmt  
sich behütet fühlen Interesse an Freunden was schöneres zu tun zu haben man weiß,  
worum es im Leben geht zufrieden und glücklich sein auch für verschiedenes  
**aufmerksam sein** sich locker und frei fühlen **aufgeweckt sein kreativ sein** sich  
für Dinge Zeit nehmen bei sich sein, drauf losgehen, mit Konsequenzen leben nichts vernachlässigen (Schule, Freunde, Familie) offen sein

*Abb. 25: Konstruktwolke für Elementevergleich:*

*Abgrenzung: Ich Offline ABER NICHT der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt*

*Übereinstimmung: Ich Offline UND der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt (Abb. 26)*

Bei den Übereinstimmungen zwischen *Ich Offline* und dem *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt* zeigen sich nur sehr wenige Konstrukte. Hervorgehoben zeigt sich, dass für Beide *Medien eine selbstverständliche Rolle im Alltag* spielen. Beide empfinden sich als *unabhängig* und *wollen nicht alleine sein*. Einzig das Konstrukt *genau planen*, welches ebenfalls für beide Elemente zumindest in geringem Maße zutrifft, wirft in diesem Kontext Fragen auf. Der Kontrapol hierzu lautet *spontan sein*. Offenbar empfindet sich dieser Befragte grundsätzlich als eher strukturiert und nicht in der Lage, spontane Entscheidungen zu treffen. Der *Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, wird hier als ebenso wenig spontan eingeschätzt. Dieser muss sein Alltagsleben demnach danach ausrichten, genügend Zeit für seine medialen Aktivitäten zu finden.

**Medien spielen eine**  
**selbstverständliche Rolle im**  
**Alltag** unabhängig sein genau planen nicht alleine sein wollen

*Abb. 26: Konstruktwolke für Elementevergleich:*

*Abgrenzung: Ich Offline UND der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt*

#### 6.7.4 Der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt vs. Ein Mediennormaler

*Abgrenzung: der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt ABER NICHT Ein Mediennormaler (Abb. 27)*

Wie bereits in einem vorigen Vergleich wird der Übertreiber wiederum vor allem als *verspannt, gedankenlos* und *abgelenkt* charakterisiert. Er kann *kein Ende finden* und er meint *etwas zu verpassen, wenn er sein PC-Spiel unterbricht*. Ein Mediennormaler zeigt diese Zuschreibungen ausdrücklich nicht.

man vernachlässigt, was einem wichtig ist er denkt, er verpasst  
 etwas, wenn er ein PC-Spiel unterbricht es selbst nicht merken, wie  
 unkontrolliert man ist Zeit vergeht erschreckend schnell Ablenkung durch  
 ständige Versuchung Gedankenlosigkeit  
**verspannt sein** allein sein die wichtigen  
 Sachen hängen lassen kein Ende finden können  
 schlechtes Gewissen haben, weil man anderes Wichtiges  
 vernachlässigt faul und träge sein sich von Faszination hinreißen lassen

*Abb. 27: Konstruktwolke für Elementevergleich:*

*Abgrenzung: der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt ABER NICHT Ein Mediennormaler*

*Abgrenzung: Ein Mediennormaler ABER NICHT Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt (Abb. 28)*

Was den *Mediennormalen* insbesondere von dem *Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, abgrenzt, ist das Bedürfnis, *für andere Personen da sein zu wollen* und die Fähigkeit, seine *Grenzen zu erkennen*. Er ist *zufrieden* und *glücklich*, kann die *Medien durchschnittlich, bewusst, sinnvoll* und *ausgewogen* nutzen. Darüber hinaus ist er *offen für Neues*, verfügt über ein gesundes Selbstvertrauen und schätzt den Wert von Familie und Freunden. All dies sind Eigenschaften, die auf den *Übertreiber* gar nicht zutreffen.

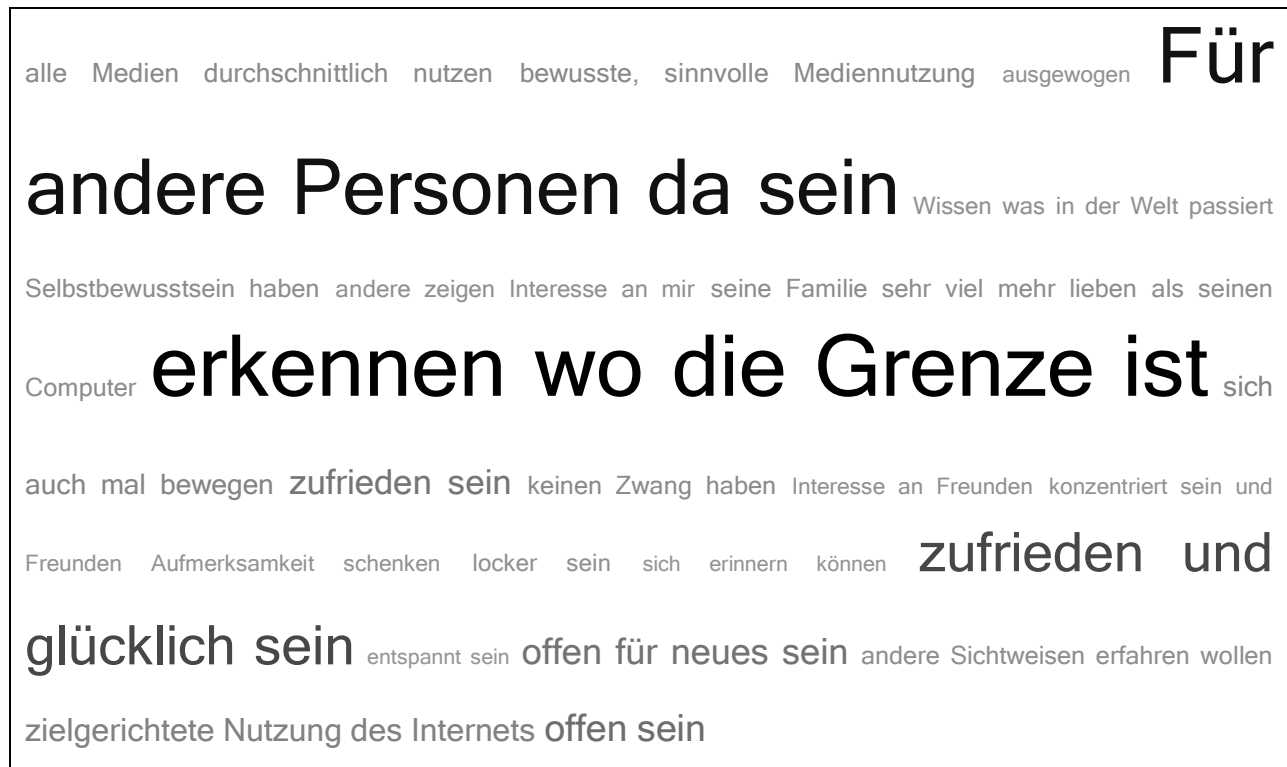


Abb. 28: Konstruktwolke für Elementevergleich:

Abgrenzung: ein Mediennormaler ABER NICHT der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt

*Übereinstimmung: Ein Jugendlicher, der es mit der Mediennutzung übertreibt UND Ein Mediennormaler (Abb. 29)*

Sowohl der *Übertreiber* als auch der *Mediennormale* empfinden einen *Informationsüberschuss*. Dieses Gefühl kommt vermutlich dadurch zustande, dass sie *Informationen im Internet* suchen, das ihnen dazu *jederzeit den Zugang* ermöglicht. Sie *sind an einen Ort gebunden* – der *Übertreiber* wohl aufgrund seiner exzessiven Nutzung von Computerspielen und den fehlenden Handlungsalternativen. Beide können mit anderen über die Medien besser in Kontakt bleiben und nutzen diese Vorteile. Zudem sind beide gut erreichbar.

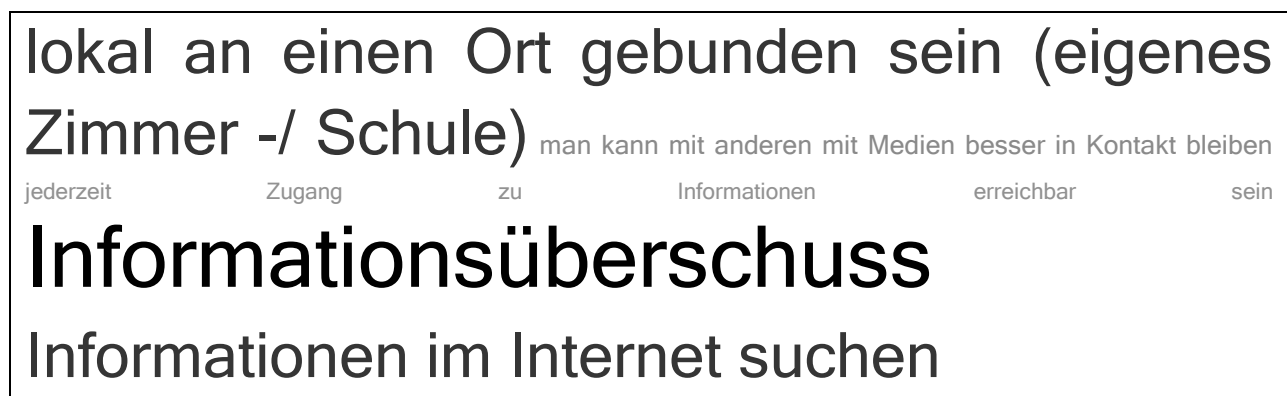


Abb. 29: Konstruktwolke für Elementevergleich: Übereinstimmung: ein Mediennormaler UND der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt



## 7. Diskussion

Im vorherigen Kapitel wurde detailliert dargestellt, wie die Befragten auf exzessive Mediennutzung blicken, welche Abgrenzungen sie zu sich selbst vornehmen und wie sie dabei durchaus zwischen ihren Offline-Ich und ihrem Online-Ich unterscheiden. Im Folgenden werden die Ergebnisse zusammengefasst. Diesem Fazit schließt sich die Diskussion der methodischen Vorgehensweise an.

### 7.1 Zusammenfassung und Fazit

Diese Arbeit ging der Frage nach, was Jugendliche unter exzessiver Mediennutzung verstehen. Es wurde ihre subjektive Sichtweise erforscht, da einerseits bisher die Perspektive von Erwachsenen diesen Untersuchungsgegenstand dominiert und andererseits die verwendeten Untersuchungsinstrumente teils berechtigter Kritik ausgesetzt sind, da sie sich bspw. an den Kriterien zur Erhebung stoffgebundener Abhängigkeiten orientieren. Zudem eignet sich auch der Fokus auf den zeitlichen Umfang der Mediennutzung nicht als ein Kriterium für exzessive Mediennutzung Jugendlicher, da die Medien jederzeit und überall verfügbar sind und darüber hinaus massiv zur Alltagsbewältigung Heranwachsender beitragen. Aus diesen Gründen wurde in der vorliegenden Studie die Perspektive der Jugendlichen selbst erhoben und dabei mit einem Untersuchungsinstrument gearbeitet, das hinsichtlich exzessiver Mediennutzung weder Analogien zu stoffgebundenen Abhängigkeiten unterstellt, noch den zeitlichen Aspekt in den Mittelpunkt rückt.

Der Vorgehensweise wurde die Theorie der persönlichen Konstrukte nach George A. Kelly zu Grunde gelegt, um möglichst unvoreingenommen, d.h. insbesondere ohne vorgeprägte Forscherpräferenzen auf die Jugendlichen zugehen zu können. Hierzu wurden 30 Mädchen und Jungen im Alter von 14 bis 18 Jahren, die derzeit Mittelschulen oder Gymnasien in Sachsen und Thüringen besuchen, per Repertory Grid-Methode zu ihren persönlichen Sichtweisen auf exzessive Mediennutzung befragt. Zur Erhebung und Auswertung des Datenmaterials konnte die Software scivesco der Elements and Constructs GmbH eingesetzt werden. Dies erwies sich insbesondere bei der Interviewdurchführung, als auch bei der Bewältigung der qualitativen und quantitativen Analyse der 484 Konstrukte, die letztlich in Form wörtlicher Interviewzitate die Sicht der befragten Jugendlichen auf exzessive Mediennutzung repräsentieren, als äußerst hilfreich.

Dabei zeigte es sich, dass in den Aussagen der Jugendlichen durchaus die Dimensionen für Medienabhängigkeit, die mit den bisherigen Erhebungsinstrumenten abgedeckt wurden, wiederzufinden sind. Die Befragten äußerten sich über die Einengung des Verhaltensraums, indem sie *demjenigen, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, zuschrieben, die *Medien aus Langeweile zu nutzen, keine anderen Ideen für eine sinnvolle Beschäftigung zu haben* und damit über keine Handlungsalternativen zur übermäßigen Mediennutzung zu verfügen. Die Dimension Kontrollverlust zeigt sich in der Einschätzung der Jugendlichen dadurch, dass der *Übertreiber* nicht bemerkt, wie *unkontrolliert er die Medien nutzt, er nicht freiwillig aufhören kann* und sehr auf den *Drang, online zu sein* fixiert ist. Auch die Dimension Entzugserscheinungen konnte in Aussagen der Jugendlichen wie *drohende Desorientierung, permanente Ablenkung, Gedankenlosigkeit* sowie *gestresst, getrieben* und *verspannt sein* aufgefunden werden. Mit Aussagen wie *Sucht verdrängt wesentliche Dinge, Übergebrauch von Medien, mehr Zeit mit den Medien verbringen* oder *die innere Stimme verleitet dazu, Medien zu viel zu nutzen*, kann auch die Dimension der Toleranzentwicklung in den Aussagen der Jugendlichen belegt werden. Negative persönliche und soziale Konsequenzen zeigen sich in Konstrukten wie: *Schulstress wegen der Medien, allein sein* und *Vernachlässigung alltäglicher Dinge* ebenso in den Konstrukten der Jugendlichen.

Insbesondere charakterisierend für den *Übertreiber* sind Einsamkeit, fehlende Anerkennung, kein Gefühl von Geborgenheit, keine Gemeinschaft, zu der er zugehörig ist. In diesen Merkmalen zeigt sich deutlich der hohe Stellenwert einerseits der Peergroup, andererseits aber auch des Elternhauses. Insofern kann sich diese Untersuchung den Erkenntnissen der EXIF-Studie anschließen, die dem Familienklima den wesentlichen Einfluss auf die Fähigkeit der Heranwachsenden für einen selbstregulierten Medienumgang zuschreiben.

Zu berücksichtigen ist aber auch, dass die Jugendlichen kein einheitliches Verständnis von einem *Übertreiber* besitzen, wie die große Varianz der Elemente zeigt. Sie verbinden offenbar sehr heterogene Vorstellungen mit exzessiver Mediennutzung. Den stereotypen *Übertreiber* beschreiben sie hier nicht.

Darüber hinaus ermöglichen die dokumentierten Konstrukte einen differenzierteren Einblick in die subjektive Wahrnehmung Jugendlicher von exzessiver Mediennutzung. In den Daten zeigen sich zahlreiche Hinweise auf die Bedeutung des Gefühls- und Soziallebens der Jugendlichen für einen regulierten Umgang mit Medien. Denn ihr Ziel ist es, *strukturiert und zielgerichtet mit Medien umgehen* zu können. Sie wünschen es sich, *auch mal abschalten zu können*, um sich den *essenziellen Dingen* des Lebens wie Freundschaft und Familie zu widmen. *Den Jugendlichen, der es mit der Mediennutzung*

*übertreibt* hingegen, beschreiben sie als *einsam* und nicht *behütet*. Aufgrund der fehlenden Handlungsalternativen wird demjenigen auch eine Ausweglosigkeit seiner Situation bescheinigt.

Der zeitliche Aspekt exzessiver Mediennutzung, an dem sich Konflikte im Familienleben oft entzünden, kommt in den Antworten der Befragten eher unterschwellig vor. In der Betrachtung der durch die Befragten angefertigten Tagesablaufdiagramme zeigt sich aber, dass die Zeit für übermäßigen Medienkonsum vor allem zu Lasten der Schlafzeit geht. Der regelmäßige Besuch der Schule wird davon hingegen nicht beeinflusst, d.h. Schulschwänzen unterstellen die Befragten dem Übertreiben nur in geringem Maße. Hinweise auf schulische Probleme lassen sich auch in den Konstrukten nur wenig finden.

Deutlich häufiger äußern sich die Befragten zu dem Aspekt der permanenten Erreichbarkeit. Hierbei fällt auf, dass derartige Aussagen eng mit den Elementen Ich Online, Ich heute und Ich mit dem meistgenutzten Medium verknüpft sind, die sich wiederum eher im Indifferenzbereich des Bedeutungsraums ansiedeln. Das weist darauf hin, dass sich die Befragten eher unschlüssig sind, diese Erreichbarkeit eindeutig positiv oder negativ zu bewerten. Neben Aussagen wie Stress durch Erreichbarkeit und Druck reagieren zu müssen, finden sich gleichermaßen Zitate, die das unkomplizierte und schnelle Verständigen in den Mittelpunkt rücken.

Durch die angewendete Methode des Repertory Grid ist erkennbar, dass von den Jugendlichen zwischen ihrem Selbst und jemandem, der sich exzessiv den Medien zuwendet, deutlich abgegrenzt wird. Der *Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, ist *verspannt, allein, fühlt sich unwohl, ist sich seines Übergebrauchs von Medien bewusst, ist gelangweilt, kann nicht am Alltagsleben teilnehmen, seine Zeit vergeht erschreckend schnell, er fühlt sich unter Druck* durch die ständige *Erreichbarkeit* und er ist *auf das Medium fixiert*. Gleichermaßen spüren auch die Jugendlichen selbst, wie ihr eigenes Mediennutzungsverhalten beim Umgang mit ihrem jeweils meistgenutzten Medium, dem Verhalten des *Übertreibers* ähnelt. Beide können *nicht freiwillig aufhören und sich nicht disziplinieren, leben in den Tag hinein und sind auf den Computer angewiesen*. Sie spüren die *ständige Versuchung* und lassen sich *ablenken*.

Zudem nehmen die Befragten eine deutliche Unterscheidung zwischen der Wahrnehmung von On- und Offlinesituationen vor. Während sie sich einem Urteil bezüglich ihrer eigenen Onlineaktivitäten weitgehend entziehen und sie eher als ambivalent einschätzen, positionieren sie sich in einer Offlinesituation deutlich näher am Ideal. Mit Onlineaktivitäten verbinden sie Aspekte wie der unbegrenzten zeitlichen

und räumlichen *Erreichbarkeit* für einen *großen Bekanntenkreis*, *umfangreichen Informationen* über ihr persönliches Umfeld, *unkompliziertes, schnelles Verständigen* und *vielfältige Erfahrungen*. Gleichzeitig wissen sie, dass sie *vom Internet sehr stark eingenommen* werden, *sich treiben lassen* und *keine realen Erfahrungen sammeln*. Offlinesituationen hingegen werden regelrecht verklärt, da die Jugendlichen den realen Erfahrungen einen sehr großen Wert beimessen. Hier stehen Aspekte wie Freundschaft, Gemeinschaft, Freiheit, Spaß und realweltliche Erlebnisse im Vordergrund.

Die verschiedenen Altersgruppen unterscheiden sich in ihrem Urteil bezüglich des Übertreibers nicht wesentlich. Es scheint einzig das Bewusstsein für die Auswirkungen exzessiver Mediennutzung anzusteigen.

Die Daten zeigen klar, dass den Jugendlichen der Medienumgang zwar wichtig ist, jedoch Freundschaft und Familie einen deutlich höheren Stellenwert besitzen. Insofern scheint es notwendig, die Bezugspersonen innerhalb der Familien für ein reflektiertes Mediennutzungsverhalten zu sensibilisieren. Damit könnte es den Heranwachsenden erleichtert werden, einen selbstregulierten Umgang mit Medien zu erlernen.

Insofern kann zusammenfassend festgehalten werden, dass die Jugendlichen heute sehr wohl wissen, in welche Richtung ihr eigener Medienkonsum weist und dass sie Anstrengungen unternehmen müssen, um einen selbstregulierten und -kontrollierten Umgang zu erlernen. Sie kennen die Gefahren eines übermäßigen Mediennutzungsverhaltens, erkennen diese auch in ihrem eigenen Verhalten, scheinen jedoch eher verunsichert zu sein, wie sie ihr gegenüber treten sollen. Denn gleichermaßen wissen sie um die Vorteile, die ihnen das Internet bietet, nutzen diese ausgiebig und können sich kaum vorstellen, wie ihr Leben mit weniger Internetnutzung funktionieren kann. Hierin zeigt sich deutlich der hohe Anspruch, der an eine regulierte Nutzung gestellt werden muss: Einerseits sind Heranwachsende heute selbstverständlich von den Medien umgeben, binden diese in ihre Lebenswelt ein und verschaffen sich damit zahllose Erleichterungen in Bezug auf die Koordinierung ihres Freizeitens, auf ihren Zugang zu Informationen für die Schule und gehen lustvoll mit den verschiedenen Angeboten um. Aus diesen Gründen können sie sich jedoch andererseits keinesfalls dem Medienangebot entziehen, so wie sich bspw. Betroffene einer stoffgebundenen Abhängigkeit dieser durch Abstinenz entziehen können. Es ist daher umso schwieriger für die Jugendlichen, einen selbstkontrollierten Umgang einzuüben.

## 7.2 Diskussion der Methode

Bezüglich des Methodischen ist zu konstatieren, dass Repertory Grid-Interviews ein sehr gut geeignetes Instrumentarium zur Erfassung von Perspektiven Jugendlicher auf exzessive Mediennutzung sind. Durch die damit verbundene Vorgehensweise scheinen Nachteile, die anderen empirischen Werkzeugen immanent sind, weniger stark den Forschungsprozess und dessen Ergebnisse zu beeinflussen. So war einerseits die Befragung per Repertory Grid-Interview deutlich offener für die Sichtweisen, Werte, Gefühle, inhaltlichen Präferenzen und vor allem die Sprache der Befragten als dies ein vom Forscher erarbeiteter, und auf Quantifizierbarkeit angelegter Fragebogen vermutlich hätte sein können. Andererseits erlaubte die Verwendung einheitlicher Elemente in allen Interviews trotz der hohen Individualität der dabei gefundenen Interviewzitate, d. h. der Konstrukte, eine deutlich leichtere Vergleichbarkeit der Interviewergebnisse als dies bspw. durch narrative Interviews zu erwarten gewesen wäre.

Zudem zeigen sich die Jugendlichen oftmals gelangweilt vom Ausfüllen von Fragebögen und widmen sich dieser Aufgabe eher unkonzentriert. In den durchgeführten Interviews wurde der Expertenstatus der Jugendlichen betont und sie übernahmen eine aktive Rolle beim Eingeben der Konstrukte und beim Bewerten der Elemente. Darüber hinaus oblag es den Befragten zumindest zum Teil selbst zu entscheiden, wann ein Gespräch beendet werden soll. In manchen Gesprächen wiederholten sich die gefundenen Konstrukte und es war den Befragten nicht möglich, weitere Unterscheidungen zu finden. In diesen Fällen wurde das Gespräch vom Interviewer beendet. Danach gefragt, wie sie das Interview empfanden, äußerten sich die Probanden sehr positiv. Ein Jugendlicher meinte, er schätze daran, dass ihm jemand in aller Ruhe zuhöre und er könne gern noch etwas länger Auskunft geben. Ein Befragter erklärte, er kenne bereits Befragungen, die mit Hilfe von Kamera und Aufnahmegerät dokumentiert wurden. Dies machte ihn sehr befangen und er schätze in dieser Befragung insbesondere den Aspekt, dass er sich selbst genügend Zeit nehmen konnte, um seine Ansichten genau zu formulieren. Ein weiterer Proband empfand es als „cool“, dass er selbst am Computer sitzen darf. Es wurde zunächst angenommen, dass insbesondere der große zeitliche Umfang des Interviews und die darin abgeforderten kognitiven Leistungen wie der Perspektivwechsel (durch Elemente wie *Meine Eltern, als sie so alt waren wie ich heute, ein typischer Jugendlicher aus Sicht von Erwachsenen* oder *ein Medienabstinenzler*) für die Befragten sehr anspruchsvoll sein würden. Zwar äußerten die meisten Befragten nach dem Gespräch, dass es anstrengend und

herausfordernd gewesen sei, sie diese Herausforderung aber gern angenommen hätten und es ihnen selbst auch einen Erkenntnisgewinn eingebracht hätte, sich der Befragung mit dieser ungewohnten Vorgehensweise zu stellen. So betonten die Befragten, dass sie sich während des Interviews erst bewusst wurden, welche Ansichten sie bezüglich des Gegenstandsbereichs bereits hatten. Das Interview brachte die Befragten dazu, Aspekte ihrer Mediennutzung zu hinterfragen, über die sie vorher noch nicht nachgedacht hatten. Oftmals resümierten die Befragten abschließend, dass sie nun erstmals einen Überblick über ihren eigenen Medienumgang gewonnen hätten. Insofern kann damit bestätigt werden, dass die Repertory Grid-Technik dazu beiträgt, implizit vorhandene Meinungen und Einstellungen explizit zu äußern und zu verbalisieren.

Es konnte festgestellt werden, dass Befragte, die das Gymnasium besuchten, besonders darauf bedacht waren, „richtige“ Antworten zu geben, auch wenn diese Antwort erst nach mühsamen Formulierungsversuchen gefunden werden konnte. Mittelschüler reagierten eher intuitiv und verließen sich bei der Beantwortung der Fragen auf ihr erstes spontanes Bauchgefühl. Es könnte hier vermutet werden, dass die Gymnasiasten eher leistungsorientiert sind und es durch ihre schulischen Erfahrungen eher gewohnt sind, Antworten intensiver zu durchdenken.

Etwas mehr Erfahrung und Training in der Repertory Grid-Interviewtechnik bei der Forscherin hätten möglicherweise zu noch aussagekräftigeren Konstrukten geführt. Dadurch hätte die Interviewerin den Befragten zielgerichteter dabei helfen können, ihre Ansichten in Konstruktform zu formulieren.

Die vorgenommene Konstruktclusterung bietet eine sinnvolle Strukturierung der erhobenen Daten und dient dazu, dem Forscher einen Überblick über die Äußerungen der Befragten zu verschaffen. Für die inhaltliche Diskussion hingegen ist es meist notwendig, Aussagen auf Konstrukt- und nicht nur auf Clusterebene zu belegen. Darüber hinaus wurde die Konstruktclusterung hier lediglich zweidimensional visualisiert. Das kann dazu führen, dass der Bezug der einzelnen Cluster zu den jeweiligen Elementen, die sich im dreidimensionalen Raum verteilen, nicht exakt hergestellt werden kann.

Der Fokus der Auswertung lag in dieser Untersuchung fast ausschließlich auf der Gruppenauswertung der 484 Konstrukte der 30 Befragten. Damit trat die Individualität der Befragten, die in den Einzelauswertungen dokumentiert wurde, in den Hintergrund. Eine Sekundäranalyse der Daten könnte stärker auf die Einzelgridebene fokussieren, um so den Vorteil der Subjektivität der Repertory Grid-Methode noch intensiver zu nutzen.

---

Zu berücksichtigen ist zudem, dass einzelne gängige Forschungskriterien (Repräsentativität, Objektivität, Reliabilität) nicht in identischer Weise als Maßstab an Repertory Grid-Erhebungen angelegt werden können.

## 8. Ausblick

Die vorliegende Untersuchung liefert umfangreiches Datenmaterial, das mit Blick auf die forschungsleitende Frage vorrangig dahingehend analysiert wurde, wie Jugendliche exzessive Mediennutzung charakterisieren. Um diesbezügliche Antworten zu erhalten, musste – entsprechend der angewandten Methode der Repertory Grid-Technik – *der Jugendliche, der es mit der Mediennutzung übertreibt*, in Beziehung zu anderen Elementen gesetzt werden, z. B. zu einem *typischen Jugendlichen aus der Sicht Erwachsener, einem Mediennormalen, dem Ich, wenn ich online bin* und acht weiteren Elementen. Damit ist eine Fülle an Aussagen gesammelt worden, die unter weiteren Fragestellungen gesichtet werden könnten, um z. B. das Bild des heutigen Jugendlichen in der Medienwelt genauer auszuleuchten, sein Verhältnis gegenüber der Erwachsenenwelt zu beschreiben oder die gefundenen Konstruktcluster tiefergehend zu analysieren. Damit ist es also denkbar, die hier gewonnenen Rohdaten zu nutzen, um neue, den hier bearbeiteten Untersuchungsgegenstand erweiternde oder zuspitzende Aspekte zu bereichern.

Weiterhin bestünde die Möglichkeit, die für diese Untersuchung bereits verarbeiteten Daten unter neuer Perspektive anders zu strukturieren. So ließen sich die Konstrukte, statt sie – wie hier geschehen – mit dem Ziel der semantischen Clusterung, auch unter einer anderen Fragestellung kategorisieren. So dürfte bspw. die Auswertung der Konstrukte hinsichtlich:

- Kriterien oder Indikatoren (woran ist exzessive Mediennutzung erkennbar),
- Ursachen (wodurch wird exzessive Mediennutzung möglicherweise begünstigt)
- und Konsequenzen (welche Probleme, aber ggf. auch Chancen kann exzessive Mediennutzung nach sich ziehen) gewinnbringend sein.

Damit kann die vorliegende Studie einen Beitrag dazu leisten, Hinweise auf empirisch abgesicherte Strategien zur Prävention zu liefern, aber auch die exzessive Mediennutzung im Jugendalter zu entdramatisieren.

Nicht zuletzt können die hier gewonnenen Konstrukte hilfreich sein, um passendere quantitative Untersuchungsinstrumente zu entwickeln oder vertiefende qualitative Studien zum Forschungsgegenstand anzuknüpfen.

Insgesamt unterstreichen die gefundenen Erkenntnisse die Notwendigkeit, durch passgenaue Langzeitstudien der Frage nachzugehen, inwieweit sich ggf. Phasen exzessiver Mediennutzung mit Phasen einer normalen Mediennutzung abwechseln. Damit wäre bspw. erkennbar, ob exzessive Mediennutzung und Schulleistungen in einem Zusammenhang stehen, in welchen Phasen der Identitätsbildung der vermehrte



---

Gebrauch von Medien vorkommt und inwieweit exzessive Mediennutzung ggf. auch zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben beiträgt. An dieser Stelle sei lediglich auf die Funktion der Medien als einem in der Adoleszenz nötigen Rückzugsort, der frei von elterlicher Regulierung ist, verwiesen.

Als weiterhin bestehendes Forschungsdesiderat kann die Frage angesehen werden, unter welchen Bedingungen exzessives Mediennutzungsverhalten zu einem pathologischen Verhalten wird, welches therapeutischer Intervention bedarf.

## Anhang A: Erhebungsphase

### A.1 Interviewleitfaden

Leitfaden für Interview mit der Repertory Grid Methode zum Thema exzessive Mediennutzung Jugendlicher im Alter von 14 bis 18 Jahren

Was	Beschreibung	Hilfsmittel	Zeit
Begrüßung und Vorstellen	Begrüßen des Probanden durch den Interviewer, Hinweis auf Abschluss-/Forschungsarbeit, Hinweis auf Anonymität der Ergebnisse, Hinweis darauf, dass es allein um die persönliche Meinung des Befragten geht, nicht um Wissen, es gibt keine falsche Antworten. Wichtig ist es, gleich zu Beginn Vertrauen herzustellen, interessierende Nachfragen zum Alltag zu stellen und auf eine persönliche Ebene mit dem Befragten zu kommen.	Keine	1 min
Medienbegriff	Dem Befragten wird erklärt, dass sich das Gespräch um seine Mediennutzung drehen wird. Es wird die Frage gestellt, was er unter Medien verstehe. Sofern nur elektronische Medien genannt werden, wird nachgefragt, ob Tageszeitungen und Bücher auch dazu zählen? Abschließend zählt der Interviewer auf, was für das Gespräch unter dem Begriff „Medien“ verstanden wird.	Keine	2 min
Tagesdiagramm	Dem Befragten wird das Arbeitsblatt Tagesablaufdiagramm vorgelegt und die Fragestellung vorgelesen. Die Tätigkeiten, die in den Kreis eingezeichnet werden sollen, werden explizit besprochen. Der Befragte wird aufgefordert, in den Kreis den jeweiligen Anteil der Tätigkeit einzutragen und davon auszugehen, dass der Kreis insgesamt 24 h umfasst. Es wird darauf hingewiesen, dass es nicht um minutengenaue Angaben geht, sondern der normale Tagesablauf in etwa widerspiegelt wird. Im zweiten Schritt wird der Befragte aufgefordert, sich einen Jugendlichen vorzustellen, der „es mit der Mediennutzung übertreibt“. Es wird betont, dass es um einen typischen Jugendlichen geht, es sicher auch andere gibt, hier aber der Einfachheit halber auf einen klischeehaften Medienproblemfall fokussiert werden soll. Zur Unterstützung wird der Befragte aufgefordert, zu beschreiben, wie er sich diesen Jugendlichen vorstellt, welches Medium zu viel genutzt wird, was er sonst noch in seinem Alltag tut, ob er Freunde hat. Im Folgenden soll der Befragte schließlich die gleichen 5 Tätigkeiten, die im Alltag eines Jugendlichen vorkommen, in den zweiten Kreis entsprechend des Anteils am gesamten Tag, einzeichnen.	Arbeitsblatt Tagesablaufdiagramm, Stift	5 min

Vorstellen des Programms scivesco	Am Computer wird die Benutzeroberfläche des Programms Scivesco geöffnet und das entsprechende Interviewsetting „Mediennutzung Jugendlicher – Interviewversion“ ausgewählt. Es wird der Name des Interviewers eingetragen. In das Feld „Experte“ wird der Vorname des Befragten eingetragen und nochmals darauf hingewiesen, dass im Anschluss an das Interview alle Daten anonymisiert werden.	PC, Software scivesco	1 min
Vorstellen der Elemente	<p>Alle Elemente des Interviewsettings werden sowohl mit der allgemeinen Bezeichnung als auch mit der Beschreibung angezeigt. Jedes Element wird vom Interviewer vorgelesen und erklärt, was damit gemeint ist. So heißt ein Element „Ich Ideal“. In der zugehörigen Beschreibung wird erklärt, dass darunter verstanden werden soll, „Ich, wie ich gerne sein möchte“.</p> <p>Bei einigen Elementen besteht die Möglichkeit, dass die Befragten einen konkreten Namen bzw. eine konkrete Tätigkeit benennen. Das Element „das was ich am häufigsten mit Medien mache“ kann dann z.B. mit „Musik hören“ oder „Chatten“ belegt werden. Im eigentlichen Interview erscheint dann nur das, was der Befragte hier als Unterstützung ausgewählt hat.</p> <p>Bei manchen Elementen wird der Befragte aufgefordert, kurz zu schildern, was er sich darunter vorstellt, z.B. „ein Drogenabhängiger“. Unterstützend wird nachgefragt, welche Drogen dieser nehmen, wie es dem geht, ob er Freunde hat usw. Ebenso wird kurz vorgerechnet, wie lange es her ist als „Deine Eltern so alt waren wie du heute“ und sich die Medienwelt verändert hat. Es wird nachgefragt, inwiefern sich die Medienwelt verändert habe.</p>	PC, Software scivesco, Ansicht <i>Elemente</i>	8 min
Kurzfragebogen	Das eigentliche Interview beginnt damit, dass ein Kurzfragebogen angezeigt wird, in dem allgemeine soziodemografische Daten abgefragt werden. Der Befragte wird aufgefordert, diese Angaben selbstständig einzutragen.	PC, Software scivesco, Ansicht <i>Kurzfragebogen</i>	2 min
Repertory Grid-Interview	<p>Das Interview verläuft in einer festen Abfolge. Ein Durchlauf, der sich solange wiederholt, bis der Befragte auf bereits genannte Konstrukte zurückkommt, besteht aus folgenden Teilschritten.</p> <p>Zunächst werden dem Befragten zwei Elemente angezeigt und er wird aufgefordert zu entscheiden, ob sich die beiden Elemente eher ähneln oder ob sie verschieden sind. Der Befragte kann selbst mit der Maus arbeiten und die entsprechende Variante anklicken.</p> <p>Daraufhin wird gefragt, was Element A von Element B unterscheidet bzw. in welchem Punkt sich Element A und Element B sich ähneln. Der Befragte überlegt laut, der Interviewer notiert möglichst wortgetreu, welche Aspekte der Befragte äußert. Es wird hinterfragt, wofür die einzelnen Äußerungen stehen könnten, ob es einen Begriff gibt, der alles Gesagte bündelt oder welcher Punkt dem Befragten am wichtigsten ist. Erst wenn eine Formulierung gefunden wurde, die der Befragte eindeutig als die treffendste identifiziert, wird diese im Programm notiert. Der Befragte klickt auf „Weiter“.</p>	PC, Software scivesco, Notizzettel, Stift	ca. 60 - ca. 120 min

	<p>Nun wird gefragt, was das Gegenteil des soeben gefundenen Konstruktes sei. Es werden erneut alle Äußerungen wortgetreu notiert, nachgefragt und präzisiert, solange bis eine geeignete Formulierung gefunden wurde. Der Befragte klickt auf „Weiter“.</p> <p>Abschließend wird nun ein Tetralemmafeld (Viereck) angezeigt. Links unten und rechts oben stehen die Konstrukte, die eben als Gegensatzpaar gefunden worden. Oben links steht „keines von beiden“, unten rechts steht „beides“. neben dem Tetralemmafeld sind alle Elemente angezeigt. Der Befragte wird nun aufgefordert, die Elemente per Drag&amp;Drop selbstständig auf der Linie zwischen den Konstruktpolen einzuordnen. Es wird auf die unterstützende Einblendung der Prozentangaben hingewiesen und die Funktion der Ecken erklärt.</p> <p>Die Konstruktpole werden noch einmal vorgelesen. Wenn der Befragte bei der Einordnung der Elemente zögert, wird ebenso unterstützend nachgefragt: „Ist der Drogenabhängige eher Konstrukt X oder Konstrukt Y“.</p> <p>Sobald alle Elemente im Tetralemmafeld eingeordnet sind, kann der Befragte wiederum auf „Weiter“ klicken und den nächsten Durchlauf mit dem Vergleich anderer Elemente beginnen.</p> <p>Die Abfolge wiederholt sich so lange, bis der Befragte keine zusätzlichen Konstrukte mehr findet oder er deutliche Erschöpfung signalisiert.</p>		
Kontextinformationen	Nach Abschluss des Interviews mit der Repertory Grid Methode wird das Programm geschlossen und der Befragte aufgefordert, über sich selbst zu erzählen (Schule, Medien, Hobbys, Freunde usw.). Es wird nachgefragt, welchen Berufen die Eltern nachgehen und wie sich die konkrete Wohnsituation gestaltet.	Notizzettel, Stift	4 min
Abschließende Bewertung des Interviews durch den Befragten	Abschließend wird der Befragte nach einer Bewertung des Interviews gefragt.	Notizzettel, Stift	2 min
Dank und Verabschiedung	Dem Befragten wird für die Teilnahme am Interview gedankt und er wird verabschiedet.	Keine	1 min

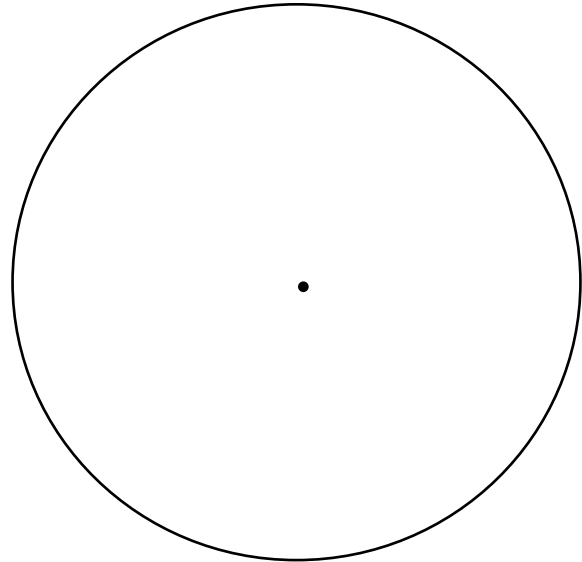
## A.2 Tagesablaufdiagramm

### Wie sieht dein Tag aus?

Deinen Tagesablauf gestaltest du sicher mit vielen verschiedenen Dingen. Das ist ja bei jedem anders. Manche Sachen kommen aber bei uns allen vor.

Bitte zeichne in den Kreis ein, welchen Anteil die folgenden Dinge gestern eingenommen haben:

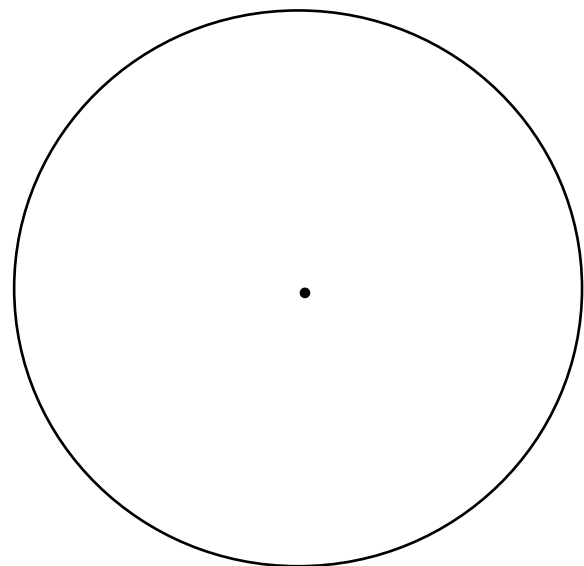
- Schlafen
- In die Schule gehen
- Etwas mit Freunden unternehmen
- Etwas mit Medien machen
- Alles andere



Stell dir nun jemanden in deinem Alter vor, der oder die es aus deiner Sicht mit der Mediennutzung übertreibt.

Bitte zeichne auch für diese Person die gleichen Tätigkeiten in den Kreis ein.

- Schlafen
- In die Schule gehen
- Etwas mit Freunden unternehmen
- Etwas mit Medien machen
- Alles andere



### A.3 Kurzfragebogen

Dieser Fragebogen wurde von allen Befragten vor der eigentlichen Erhebung der Daten mittels Repertory Grid beantwortet. Auf Grundlage der Antworten wurden die Gruppenreferenzen berechnet.

<b>Frage</b>	<b>Antwortoptionen</b>
<b>Wie alt bist du?</b>	14 Jahre 15 Jahre 16 Jahre 17 Jahre 18 Jahre
<b>Welche Geräte gehören dir persönlich?</b> (Mehrfachnennung möglich)	Handy Computer/Laptop Fernseher MP3-Player Radio Spielekonsole
<b>Hat dein Computer/Laptop einen Internetzugang?</b>	Ja / Nein
<b>Ist dein Handy ein Smartphone?</b>	Ja / Nein
<b>Gehst du regelmäßig mit deinem Handy ins Internet?</b>	Ja / Nein
<b>Auf welche Schule gehst du?</b>	Mittelschule Gymnasium Förderschule
<b>Bist du in einem Sozialen Netzwerk angemeldet?</b>	Ja / Nein
<b>Wenn ja, bei welchem?</b>	Freie Texteingabe

## A.4 Übersicht über Interviewpartner

<b>Name</b> <b>(anonymisiert)</b>	<b>Alter</b>	<b>Dauer</b> <b>in min</b>	<b>Schule</b>	<b>Geschlecht</b>	<b>Anzahl</b> <b>Konstrukte</b>
Aline	16	130	Gymnasium	w	10
Nele	16	85	Gymnasium	w	10
Nike	14	80	Gymnasium	w	7
Norma	16	85	Gymnasium	w	10
Paula	15	105	Gymnasium	w	10
Rahel	14	80	Gymnasium	w	9
Rebecca	14	78	Gymnasium	w	8
Rike	15	135	Gymnasium	w	10
Rita	16	115	Gymnasium	w	6
Selina	14	80	Gymnasium	w	7
Selma	16	85	Mittelschule	w	9
Thea	16	70	Mittelschule	w	10
Theres	14	110	Gymnasium	w	12
Toscha	15	85	Gymnasium	w	9
Ulrike	16	115	Mittelschule	w	8
Vera	14	70	Mittelschule	w	7
Zoe	16	90	Gymnasium	w	6
Alexander	15	70	Gymnasium	m	6
Ben	16	113	Gymnasium	m	7
Elias	16	100	Gymnasium	m	6
Hagen	17	100	Mittelschule	m	10
Lovis	15	66	Mittelschule	m	6
Matti	16	130	Gymnasium	m	10
Neo	18	94	Gymnasium	m	7
Niklas	16	105	Gymnasium	m	7
Noah	14	75	Mittelschule	m	6
Oliver	17	82	Gymnasium	m	9
Robert	14	65	Mittelschule	m	7
Sebastian	16	105	Gymnasium	m	7
Urs	14	75	Gymnasium	m	8
Xaver	17	115	Mittelschule	m	8
Xavier	16	81	Mittelschule	m	10

## A.5 Fallbeschreibungen

### 1. Interview, Rike<sup>8</sup>, 15 Jahre, 10 Konstrukte – Pretest

Rike besucht das örtliche Gymnasium in der Klassenstufe 10. Sie hat einen älteren Bruder und lebt gemeinsam mit ihm und ihren Eltern in einem eigenen Haus in einer kleineren Stadt in der Nähe von Dresden. Ihre Mutter ist Lehrerin und ihr Vater ist Angestellter.

Rike besitzt einen eigenen Computer mit Internetzugang und kann selbst darüber bestimmen, wann sie ihn benutzt. Außerdem hat sie ein Smartphone, das sie nach eigener Aussage ständig darüber informiert, wenn sie Nachrichten von ihren Freunden per E-Mail oder Facebook erhalten hat. Das Internet nutzt sie besonders, um Filme anzusehen, mit Freunden zu schreiben und jederzeit Musik hören zu können. Manchmal wünscht sie sich jedoch, den Computer öfter mal auszuschalten und lieber etwas mit ihren Freunden in der Natur zu unternehmen. In ihrer Freizeit geht sie regelmäßig klettern – was ihre Eltern auch beide aktiv tun – und besucht den Jugendtreff der Jungen Gemeinde.

Das Interview fand sie interessant und „überhaupt nicht langweilig“, weil sie dabei über Dinge nachgedacht hat, mit denen sie sich bisher nicht so intensiv beschäftigte. Sie war während des Interviews sehr konzentriert und trotz des langen zeitlichen Umfangs darauf bedacht, zutreffende Konstrukte zu finden, auch wenn es manchmal etwas mühsamer wurde. Rike machte einen eher zurückhaltenden, nachdenklichen, aber sehr selbstbewussten Eindruck.

### 2. Interview, Noah, 14 Jahre, 6 Konstrukte – Pretest

Noah besucht die 8. Klasse einer Mittelschule in einer Kleinstadt. Er hat eine ältere Schwester, die bereits studiert. Seine Eltern achten sehr auf seinen Medienkonsum, daher muss er sich mit ihnen auch einen Familiencomputer teilen, der im Wohnzimmer steht. Noah hat jedoch vor, sich von dem Geld, was er zur Konfirmation geschenkt bekommen hat, einen eigenen Laptop zu kaufen. Derzeit genügt es ihm, mit seinem Smartphone jederzeit erreichbar zu sein. Das ist ihm insbesondere wichtig, da er seit kürzerer Zeit seine erste Freundin hat, mit der er sich ständig über das Smartphone austauscht. Dennoch findet er es überhaupt nicht problematisch, das Gerät z. B. während der Schulzeit zu Haus zu lassen. Wenn er es jedoch bei sich trägt, spricht er davon, in einer ständigen Erwartungshaltung zu sein: denn wenn er erreichbar ist, so möchte er auch auf dem Laufenden bleiben und Nachrichten erhalten. Noah pflegt keinen Account in einer SNS. In seiner Freizeit genießt er es zu lesen – vor allem „dicke Bücher“.

Für ihn war die Vorgehensweise im Interview sehr ungewohnt und es blieb für ihn schwer einschätzbar, was von ihm erwartet wird. Trotzdem langweilte er sich nicht und sah das Interview nicht als Test an, sondern nahm es als Befragung wahr, in der er als Experte seinen Standpunkt mitteilen kann. Es fiel ihm manchmal schwer, das treffende Konstrukt zu finden, da er sehr genaue Vorstellungen hatte, was sie ausdrücken sollten. Dafür immer die richtigen Begriffe und Bezeichnungen zu finden, war eine Herausforderung für ihn und nicht immer war er damit zufrieden. Daher dauerte es manchmal auch etwas länger, die Konstrukte zu benennen.

### 3. Interview, Zoe, 16 Jahre, 6 Konstrukte

Zoe besucht ein Gymnasium in Dresden, lebt aber auf dem Land in einer Wohnung mit ihrem Vater und ihrem älteren Bruder. Ihre Mutter lebt im selben Haus. Die Eltern haben sich erst vor kurzer Zeit getrennt. Allerdings findet Zoe das nicht problematisch, sondern viel besser als vorher. Zoes Vater arbeitet als Architekt, Zoes Mutter ist Lehrerin.

Zoe ist viel unterwegs, nimmt Schlagzeug- und Klavierunterricht und lernt außerdem japanisch, da sie ein Austauschjahr in Japan verbringen wird. Medien sind Zoe sehr wichtig, am

<sup>8</sup> Alle Namen wurden anonymisiert.



meisten schaut sie Filme, hört Musik und chattet bei Facebook. Auf SMS reagiert Zoe umgehend, denn sie hat ihr Handy immer bei sich.

Das Interview hat Zoe Spaß gemacht, obwohl, „man sehr viel denken“ musste. Daher war es auch ein wenig anstrengend. Es brachte sie aber auch auf neue Ideen. Sie hatte vorher noch nie darüber nachgedacht, wie sich eine Sucht auf den Charakter eines Menschen auswirken kann. Diesen Vergleich im Interview fand Zoe am spannendsten.

#### **4. Interview, Neo, 18 Jahre, 7 Konstrukte**

Neo lebt mit seinen Eltern und seinen beiden älteren Geschwistern in einer Wohnung in Dresden. Er hat alle Abiturprüfungen hinter sich und wartet nun auf die Ergebnisse.

Neo wird von seinen Eltern unterstützt und gefördert und sie stehen seinen Plänen offen gegenüber. Er möchte ab September mit einem Freund für mehrere Monate reisen. Bei diesem Vorhaben hilft ihm seine Mutter bei den organisatorischen Belangen. In seiner Freizeit spielt Neo Wasserball und paddelt, manchmal spielt er Schlagzeug, allerdings nicht sehr regelmäßig, denn es ist ihm zu laut. Musik ist ihm dennoch sehr wichtig und zählt für ihn zum ständigen Begleiter. Konkrete Berufsvorstellungen hat er noch nicht, findet aber, dass seine Eltern, die beide als Bauingenieure arbeiten, einen schönen Beruf haben.

Neo kennt zwar die Sozialen Netzwerke, ist aber sehr froh darüber, dass er bei Facebook nicht angemeldet ist. Gelegentlich spielt er Spiele an seinem PC, allerdings nie online. Neo hat sich selbstständig für das Interview gemeldet und es war sehr unkompliziert, mit ihm die Terminabsprachen zu führen. Er ging motiviert in das Gespräch, auch wenn es ihn etwas anstregte. Er fand es interessant, sich Gedanken über das Verhalten bestimmter Leute zu machen.

#### **5. Interview, Ulrike, 16 Jahre, 8 Konstrukte**

Ulrike ist 16 Jahre alt und lebt mit ihrem älteren Bruder und ihren Eltern in einer Wohnung im eigenen Mehrfamilienhaus. Ihre Eltern arbeiten beide im eigenen Unternehmen. Ihr Bruder studiert in Dresden. Ulrike absolviert zur Zeit die Prüfungen zur mittleren Reife. In der mündlichen Prüfung wird sie im Fach Ethik zur Präimplantationsdiagnostik und zur Sterbehilfe befragt, was sie sehr spannend findet. Ulrike legt sehr viel Wert auf ihr Äußeres, geht regelmäßig zur Maniküre und hat Spaß an körperlicher Fitness. Sie hat einige Jahre Jazzdance, HipHop und Standard-Latein-Tanz trainiert. Sie kann sich vorstellen, später als Fitnesstrainerin zu arbeiten. Zuvor wird sie im August nach Washington gehen und dort einen 8-monatigen Englischsprachkurs an der Universität absolvieren. Im Anschluss daran wird sie weitere vier Monate in einer Familie auf Costa Rica leben, um dort Spanisch zu lernen. Im Moment kann sie sich noch nicht vorstellen, wie sie diese lange Zeit ohne ihren Freund aushalten soll. Mit ihm steht sie jederzeit über ihr Smartphone in Kontakt. Sie meint, wenn sie sich länger als eine Stunde nicht melden würde, machte er sich gleich Sorgen um sie. Sowohl Ulrike als auch ihr Freund nutzen Facebook sehr intensiv, was bereits zu Diskussionen innerhalb der Beziehung führte. Obwohl beide Zeit miteinander verbrachten, waren sie überwiegend jeder für sich mit dem Chat beschäftigt. Daher meldeten sie sich für einen Monat ab.

Für Ulrike war das Interview anstrengend und gleichzeitig spannend. Sie findet übermäßige Mediennutzung „komisch“, passt sich dabei aber an andere an. Ihr wurde im Gespräch klar, dass „ja alles von den Medien eingenommen“ ist. In ihrer Familie ist Ulrikes Umgang mit dem Handy häufig Thema ernsthafterer Auseinandersetzungen. Ulrike meint, die Elemente „Ich Online“ und „Ich Heute“ ist doch das Gleiche“.

#### **6. Interview, Rahel, 14 Jahre, 9 Konstrukte**

Rahel besucht gemeinsam mit ihrer Schwester ein katholisches Gymnasium. Ihre Eltern achten sehr darauf, wie die Mädchen ihre Zeit verbringen, lassen ihnen dabei aber auch viel Freiraum. Anders als ihre Schwester Toscha kann sich Rahel nicht vorstellen, eine längere Zeit im Ausland

zu verbringen. Ihr ist ihr Umfeld wichtig, sie hat aber nicht übermäßig viele Freunde, denn sie ist ein eher zurückhaltender Mensch. Sie hat klare Vorstellungen darüber, was sie gern will und was nicht. Sie liebt es, ins Theater zu gehen und Filme zu sehen.

Mit ihrem Handy kann sie nicht ins Internet. Auch bei der Nutzung des Internets zu Hause ist sie stark reglementiert. Insgesamt darf Rahel eine Stunde am Tag online sein. Sie ist sich sicher, dass ihr Vater auch bestimmte Seiten im Netz blockiert hat, kann sich aber nicht vorstellen, wie so etwas funktionieren soll. Sie weiß von ihrem Vater, dass er schon früh in seiner eigenen Jugend einen Computer besessen hat und damit überwiegend spielte. Er war der einzige in der Familie, der sich mit der neuen Technik auskannte, entsprechend viel Freiraum hat er sich nehmen können. Immer wieder betonte der Vater, dass er selbst heute vermutlich viel zu viel Zeit am Rechner mit Spielen verbringen würde. Deshalb findet er es wichtig, dass seine Töchter Regeln für den Umgang mit dem Internet haben.

### **7. Interview, Toscha, 15 Jahre, 9 Konstrukte**

Toscha besucht gemeinsam mit ihrer jüngeren Schwester das katholische Gymnasium. Ihr Vater ist Unternehmer, ihre Mutter ist Lehrerin. Derzeit lebt ein Gastschüler aus Italien für drei Monate bei den Schwestern. Im Gegenzug wird Toscha von September bis Dezember in Italien wohnen und dort die Schule besuchen.

Das gemeinsame Abendessen ist ein fester Termin in der Familie. Dabei werden auch Regeln für Taschengeld und Mediennutzung ausgehandelt. So darf Toscha das Internet zeitlich unbegrenzt nutzen, weil sie den 10-Finger-Schreib-Kurs beendet hat, wohingegen ihre Schwester Rahel noch in Lektion 13 steckt. Rahel darf daher in der Zeit von 16 bis 22 Uhr insgesamt eine Stunde online sein.

Toscha besitzt ein eigenes Smartphone mit Internetzugang, nutzt diesen aber eher zielgerichtet und kurz. An ihrem Computer ist sie hingegen fast immer online, lässt sich aber bei Facebook als offline anzeigen, damit sie nicht andauernd von ihren Freunden angeschrieben wird. Sie nutzt das Internet hauptsächlich, um sich zu verabreden und um Musik zu hören. Manchmal schaut sie auch Filme. Grundsätzlich findet sie, dass Medien eher nebenbei eine Rolle spielen. Denn ihre Zeit verbringt Toscha lieber mit anderen Dingen, z.B. näht sie gern Kleidungsstücke, geht dreimal wöchentlich zum Volleyballtraining und trifft sich im Jugendtreff der Kirche.

Im Interview ist sie sehr selbstbewusst und konzentriert. Sie nimmt sich für das Finden und Formulieren der Konstrukte viel Zeit. Auch die Bewertung der Elemente nimmt sie sorgfältig und abwägend vor.

### **8. Interview, Thea, 16 Jahre, 10 Konstrukte**

Thea lebt mit ihrer Mutter am Rande von Dresden. Sie befindet sich gerade in der Prüfungsphase für den Mittelschulabschluss. Wie ihre Mutter, die gelernte Köchin ist, wird sie nach ihrem Schulabschluss eine Ausbildung im Gastronomiebereich absolvieren. Sie hat eine Lehrstelle zur Hotelfachfrau in einem Hotel in der Stadt gefunden. Darauf freut sie sich schon jetzt, befürchtet aber, dass ihre Englischkenntnisse nicht ausreichen, zumal sie das Gefühl hat, die Englischprüfung verhauen zu haben. Dadurch, dass ihre Mutter wieder einen neuen Freund hat, ist sie oftmals auf sich gestellt und kann daher gut eigenständige Entscheidungen treffen. Thea hat nicht sehr viele Freunde, in ihrer Klasse würde sie niemanden dazu zählen. Sie hat schlechte Erfahrungen mit Mobbing gemacht und weiß, wie verletzend es sein kann, wenn andere über sie reden. Manchmal führte dies so weit, dass sie sich fragte, ob sie überhaupt gebraucht wird oder es besser wäre, wenn die Welt ohne sie weiterginge. Mittlerweile übt sie sich darin, dies nicht mehr so sehr an sich heranzulassen. Allerdings fällt ihr das nicht immer leicht. Sie verbringt fast jeden Nachmittag in einem Jugendhaus, wo sie sich gut aufgehoben und anerkannt fühlt.

Ihre liebste Beschäftigung mit Medien ist das Musik hören, was sie eigentlich immer tut. Außerdem surft sie gern im Netz oder chattet bei Facebook. Am Wochenende spielt sie regelmäßig Beachvolleyball. Thea schreibt selbst Geschichten und arbeitet derzeit, nachdem sie einige Kurzgeschichten verfasst hat, an etwas längerem, was über 100 Seiten lang werden soll. In ihrer Geschichte nimmt sich der Protagonist das Leben, erhält jedoch eine zweite Chance und kommt zurück auf die Welt, wo er erneut sein Glück suchen darf. Thea meint, es ginge eben so um Fantasy und Liebe.

Thea hat jeweils sehr schnell und zielstrebig Konstrukte benannt, konnte sich schnell für die treffende Formulierung entscheiden und wusste auch, wenn etwas noch nicht ausreichend war. Sie hat in kürzester Zeit zehn Konstruktpaare gefunden. Sprachlich wählte sie besondere Formulierungen. Es fiel ihr recht leicht, von konkreten Aktivitäten zu abstrahieren. Beim Bewerten der Elemente konnte sie stets erklären, warum das jeweilige Element an dieser Stelle und nicht an einer anderen angeordnet werden muss. Thea ist eher zurückhaltend und scheu, hat einen ausgeprägten Gerechtigkeitsinn und trotz all ihrer Zweifel ein recht fröhliches Gemüt. Sie ist davon überzeugt, sich ihr Glück durch disziplinierte Arbeit verdienen zu können.

### **9. Interview, Vera, 14 Jahre, 7 Konstrukte**

Vera lebt mit ihrer Schwester (12 Jahre), ihrem Bruder (8 Jahre) und ihren Eltern in Dresden. Ihren Vater sieht sie nur am Wochenende, denn er ist als LKW-Fahrer wochentags meist unterwegs. Ihre Mutter arbeitet als Kindergärtnerin. Vera besucht eine Mittelschule, will diese jedoch wechseln, da sie mit den Lehrern nicht gut zurechtkommt. Ihre Mutter ist im Gespräch mit einer anderen Schule, allerdings ist noch nicht klar, ob Vera dorthin wechseln kann. Es wäre dann bereits ihre vierte Schule. Sie hat eine Lese-Rechtschreib-Schwäche, die sich jedoch im Interview nicht äußert. Das Arbeitsblatt mit dem Tagesablaufdiagramm füllt sie selbst aus und auch beim Lesen kommt sie zügig voran. Vera fühlt sich in der Schule sehr unverstanden, bemängelt, dass andere bessere Noten als sie bekämen und ist ziemlich frustriert. Deshalb verbringt sie schon mal die ein oder andere Schulstunde auf der Toilette oder schwänzt gleich den ganzen Tag.

Vera verbringt am liebsten ihre Zeit mit ihrer Familie, Freunde hat sie nur zwei. Gemeinsam mit ihren Geschwistern geht sie in Museen und hat dort vor kurzem erst eine echte Mumie gesehen, was sie sehr beeindruckte. Etwas über ihre Kultur zu erfahren, ist ihr sehr wichtig. In Veras Familie gibt es einen Familienlaptop mit Internetzugang, den sich entsprechend alle teilen. Sie hat ein eigenes Handy, das sie als Uhr, als Spielekonsole und vor allem als Kamera benutzt. Sie liebt es, jeden Tag, wenn sie mit dem Bus in die Schule fährt, im Vorbeifahren Fotos zu schießen. Außerdem schaut sie sehr gern Filme, geht jedoch nicht ins Kino. Im Internet schaut sie häufig bei YouTube Videos oder auch ganze Filme. Sie ist in der Community [www.top-model.biz](http://www.top-model.biz) angemeldet, hat dort aber lediglich ihre Schwester als Kontakt. Sie meint, das Internet sei nichts für sie, weil man dort so viel lesen müsse.

Vera befürchtete zu Beginn des Interviews, dass sie das nicht schaffen würde. Nachdem alle Elemente besprochen waren, fiel es ihr jedoch sehr leicht, Konstrukte zu benennen, verschiedene Formulierungen abzuwägen und die Elemente zu bewerten. Am Interview fand sie gut, dass ihr mal jemand zuhört, denn ihre Mutter müsse sie manchmal anschreien, bevor diese das Handy aus der Hand legt und ihr Aufmerksamkeit schenkt.

### **10. Interview, Alexander, 15 Jahre, 6 Konstrukte**

Alexander lebt gemeinsam mit seinen Eltern und seinen beiden Brüdern (14 und 7 Jahre) in einem eigenen Mehrfamilienhaus. Sein Vater arbeitet in einer Führungsposition, seine Mutter ist Erzieherin. Er besucht eine freie Schule in Dresden, an der er auch das Abitur absolvieren will. Er hat viele Freiheiten und kann über seine Zeit selbstständig bestimmen. Natürlich muss er auch etwas im Haushalt helfen, „aber meine Eltern mussten das sicher noch viel mehr“. In der Woche vor dem Interview hatte Alexander Berufspraktikum, was er in einer Werbeagentur

verbracht hat, um den Beruf eines Webdesigners kennen zu lernen. Zwar habe er vorher noch nie programmiert, aber seine Aufgabe war es, ein Programm zu entwickeln, mit dem sich die Zwischenstände des täglichen Agentur-Kickerspiels sammeln und mit befreundeten Agenturen teilen lassen. Daran hatte er großen Spaß, was sicher auch daran lag, dass der Geschäftsführer ihm großes Talent bescheinigte und ihn einlud, neben der Schule jede Woche in die Agentur zu kommen, um sich an den Beruf heranzutasten.

Alexander hat einen eigenen Laptop und ein Smartphone und meint, dass es eigentlich keine Zeiten mehr gebe, zu denen er nicht online sei. Seinen Computer verwendet er hauptsächlich zum Spielen, er mag klassische Shooter, ist aber auch oft in Online-Rollenspielen unterwegs. Er mag es, dass er dort ganz viele Leute treffen kann, um gemeinsam zu spielen, baut jedoch keine tieferen Beziehungen zu anderen auf. Vom Spielen abgesehen, ist das Internet für ihn besonders wichtig, um informiert zu sein. Die klassischen Informationsmedien nennt er in diesem Zusammenhang jedoch nicht, erwähnt aber, wie die Hochwasserhilfe über Facebook sehr schnell und unkompliziert durch zivile Helfer organisiert wurde. Alexander Elternhaus drohte, überflutet zu werden, das Elbewasser blieb nur wenige Zentimeter vor der Hoftür stehen.

Das Interview hat ihm Spaß gemacht und ihm einen Überblick über seine Aktivitäten verschafft. Er findet, wenn er sich das nun alles zusammen anschaut, sei es doch gar nicht so schlimm. Es fiel ihm nicht so leicht, Konstrukte zu finden, die über die konkrete/technische Ebene (Medien bzw. Internet haben/nicht haben) hinausgingen. Er betonte immer wieder den Aspekt, dass man mit Medien besser informiert sei. Andere Aspekte der Medien zu berücksichtigen, fiel ihm schwer.

### **11. Interview, Aline, 15 Jahre, 10 Konstrukte**

Aline lebt mit ihren zwei jüngeren Schwestern und ihren Eltern in einem dörflichen Stadtteil Dresdens unweit der Elbe. Sie besucht eine freie Schule und absolviert momentan die neunte Klasse. In ihrer Freizeit spielte Aline mehrere Jahre lang Fußball, hat jetzt aber Hockey für sich entdeckt. Sie nimmt Tanzunterricht und ist oft und gern mit Freunden in der Natur unterwegs. Aline liebt Tiere, aufgrund einer Allergie leben ihre Meerschweine allerdings in einem Stall vor ihrem Fenster auf der Wiese. In ihrem Zimmer hält sich Aline eine Gottesanbeterin.

Ihre Eltern arbeiten beide als Sozialpädagogen; beide legten seit jeher Wert darauf, dass Aline einen selbstreflexiven Umgang mit Medien aller Art erlernt.

Aline war die erste in ihrer Familie, die ein Smartphone besaß. Mit diesem geht sie auch regelmäßig ins Internet. Sie nutzt Whats App, um mit ihren Freunden zu kommunizieren; ein eigenes Profil bei Facebook ist vorhanden, wird aber kaum gepflegt. Einen eigenen Laptop besitzt Aline nicht, nach Absprache mit ihren Eltern darf sie deren PC nutzen. Die Familie besitzt keinen Fernseher, Aline hört aber gern Musik über Radio und mp3-Player. Von klein auf besucht Aline vor allem mit ihrem Vater viele Kinovorstellungen und kann auf umfangreiches Filmwissen zurückgreifen. Bereits seit ihrem neunten Lebensjahr ist Aline regelmäßig Mitglied einer Kinderjury bei Filmwettbewerben. Ihrem Vater fällt seit einiger Zeit auf, dass sie insbesondere vor dem Einschlafen übermäßig viel und lange Clips bei Youtube konsumiert.

### **12. Interview, Xaver, 17 Jahre, 8 Konstrukte**

Xaver lebt mit seiner Mutter, deren neuem Ehemann und seinen drei Brüdern (6, 7 und 15 Jahre) in einer Mietwohnung. Seinen leiblichen Vater sieht er regelmäßig und hat zu ihm ein gutes Verhältnis. Gleichzeitig ist er über den neuen Partner seiner Mutter, der als Leiter einer Bildungseinrichtung arbeitet, sehr froh, denn er versteht sich auch mit ihm sehr gut. Xaver führt derzeit seine erste längere Beziehung. Leider wohnt seine Freundin in Hamburg und sie können sich nur in den Ferien sehen. Sie versuchen, die Entfernung mit Skype und What's App zu überbrücken und sind ständig im Kontakt. Xaver absolviert gerade seine letzten Prüfungen an der Mittelschule und wird nach dem Sommer auf ein Berufliches Schulzentrum für Soziales wechseln. Er hat die klare Vorstellung, später einmal als Lehrer zu arbeiten.

Einmal in der Woche geht Xaver zum Tanzen, mittlerweile besucht er den Goldkurs im klassischen Tanz. Sein Äußeres ist ihm wichtig, dafür geht er regelmäßig joggen und Fußball spielen und betreibt auch zu Hause etwas Fitnesstraining. Xaver liebt es, ins Kino zu gehen und schaut sich besonders gern deutsche Komödien mit Till Schweiger oder Matthias Schweighöfer an. Er möchte gern Bücher lesen, denn er sieht seinen Bruder immer dabei und denkt, dass man dabei wirklich spannende Geschichten erleben kann. Er schafft es aber nicht, ein Buch bis zum Ende durchzulesen.

Xaver bemerkt im Interview, dass es ihm niemals passieren würde, sein Handy zu Hause liegen zu lassen. Im Verlauf des Gesprächs wird ihm bewusst, wie abhängig er von seinem Handy ist und blickt nun anders auf seine Nutzung. Ihm fällt auf, dass für ihn der größte Anteil der Whats App-Nachrichten uninteressant ist und einen erheblichen Druck auf ihn ausüben, denn es ist für andere jederzeit ersichtlich, wann er zuletzt online gewesen ist. Er fasst sein Gefühl deutlich zusammen mit: „eigentlich nervt’s“. Am Interview schätzt er sehr, dass er viel selbst einschätzen, sich Zeit nehmen kann, die richtigen Gedanken und Worte zu finden und findet es „auf jeden Fall besser, als so ein Interview mit Diktiergerät“. Das hat er bereits einmal erlebt und war durch die Aufnahme sehr befangen. Abschließend meint Xaver, dass das Gespräch nicht besonders leicht war, dafür aber sehr intensiv.

### **13. Interview, Lovis, 15 Jahre, 6 Konstrukte**

Lovis ist der jüngere Bruder von Xaver und musste von diesen erst noch einmal für die Teilnahme am Interview motiviert werden. Lovis genießt es, mit seinen Brüdern und Eltern zusammen sein zu können und ihn stört es auch nicht, dass er sich mit seinem älteren Bruder ein Zimmer teilen muss. Gemeinsam unternehmen die beiden sehr viel und tauschen sich über alles aus. Lovis besucht die Mittelschule und kann sich gut vorstellen, später einmal im erzieherischen Bereich zu arbeiten. Dazu hat er auch schon ein Praktikum beim neuen Partner seiner Mutter, der eine Bildungseinrichtung leitet, absolviert. Er kümmert sich gern um seine beiden jüngeren Brüder und geht mit ihnen auf den Spielplatz. Hobbys hat Lovis viele, betreibt sie allerdings oftmals nicht über einen längeren Zeitraum. Er hat bereits Gitarre und Keyboard gespielt und wollte gern in einer Band mitmachen. Das Badmintontraining hat er wieder aufgegeben, er spielt aber immer noch hin und wieder Squash und Fußball. Lovis ist sehr kreativ und zeichnet sehr gern, vor allem Gesichter, Hände und Landschaften. Seine Freundin wohnt gleich nebenan, dennoch schreiben sie sich sehr häufig über Whats App. Er hat sich lange einen Laptop gewünscht und ihn nun auch bekommen, dennoch ist sein Handy für ihn am wichtigsten.

Das Gespräch fand Lovis interessant und es war hilfreich für ihn, sich einmal selbst einzuschätzen. Er hat sich das erste Mal Gedanken darüber gemacht, ob er eigentlich immer erreichbar sein will oder nicht. Bei der Konstruktfindung konnte er viel nachdenken und bemühte sich, die richtigen Worte zu wählen.

### **14. Interview, Rebecca, 14 Jahre, 8 Konstrukte**

Rebecca lebt mit ihren Eltern, ihrem 2-jährigen Bruder und ihrem Labradorwelpen in Dresden in einem eigenen Haus. Derzeit ist dort alles durcheinander, denn während des Hochwassers wurde das Haus bis zur 1. Etage überflutet. Ihre Mutter arbeitet als Arzthelferin und ihr Vater als Schichtleiter. Rebecca wirkt zunächst sehr zurückhaltend und ist sehr scheu in der ungewohnten Umgebung (aufgrund der Hochwassersituation wurde das Interview in der Wohnung der Verfasserin geführt, Anm. d. V.). Sie nimmt sich Zeit für ihre Antworten und denkt gründlich darüber nach.

Mindestens einmal wöchentlich fährt sie nach der Schule ins Theater, an dem sie im Theaterjugendclub mitwirkt und auch schon selbst auf der Bühne steht. Das Theaterspielen gibt ihr sehr viel Kraft und Anerkennung und sie freut sich, wenn ihre Mitschüler sie danach fragen und am liebsten auch mitmachen würden. Rebecca könnte sich auch vorstellen, später einmal

Schauspielerin zu werden. Offenbar hat Rebecca sehr viele Freiheiten – auch im Umgang mit den Medien. Regeln für die Internetnutzung oder ihr Smartphone kennt sie nicht. Es ist ihr besonders wichtig, jederzeit zu wissen, was passiert. Dabei geht es ihr nicht um klassische Nachrichten, sondern darum, was ihr Umfeld bewegt.

Das Interview macht ihr Freude und bringt sie dazu, über neue Perspektiven nachzudenken. Sobald sie ein Konstrukt gefunden hatte, fiel es ihr schwer, auch noch weitere Aspekte zu benennen. Sie meint, dass sie sich nun erstmals ihre Nutzung vor Augen gehalten hätte.

### **15. Interview, Matti, 16 Jahre, 10 Konstrukte**

Matti lebt mit seinem zwei Jahre älteren Bruder und seinen Eltern in einer an Dresden angrenzenden Gemeinde und ist für das Gespräch extra zur Interviewerin gefahren. Seine Mutter ist Asiatin. Er kommt mit seinen Eltern nicht besonders gut zurecht und auch für seinen Bruder findet er nur wenige freundliche Worte. Matti grenzt sich auch äußerlich ab, hat blau und rot gefärbte Haare und trägt ausschließlich schwarze Kleidung. Zu Beginn des Interviews ist er aufgeregt, hinterfragt jede Situation und vermutet, dass die Fragen allein dazu dienen, ihn in eine psychologische Falle zu locken.

Bei seiner Internetnutzung ist Matti stark reglementiert. Für ihn ist es etwas Besonderes, einmal freien Zugang zum WWW zu haben. Daher ist er nicht sehr häufig auf Facebook, wo er dennoch ein Profil gestaltet. In seiner Freizeit zeichnet Matti sehr gern und könnte sich auch vorstellen, einmal Illustrator zu werden, befürchtet aber, davon seinen Lebensunterhalt nicht bestreiten zu können. Am liebsten würde er Psychologie studieren, allerdings wird dafür sein Abiturdurchschnitt wahrscheinlich nicht ausreichen. Möglicherweise könnte er auch Lehrer werden, aber das sei wohl sehr anstrengend.

Matti hat wenige gute Freunde, die nicht in seiner Umgebung leben. In der Schule hat er eher Bekannte als Freunde. Matti engagiert sich für eine politische Jugendorganisation, besucht Demokratiecamps und mag den Austausch über Politik mit Gleichgesinnten. Matti ist sprachlich sehr versiert und findet zu Beginn sehr abstrakte Konstrukte. Da es ihm schwer fällt, die übrigen Elemente zwischen den Konstruktspalten einzuordnen, bemüht er sich im Weiteren, greifbarere Konstrukte zu benennen. Matti bemerkt während des Gesprächs, dass ihm noch gar nicht so klar war, wie schwer er sich entscheiden kann. Oftmals dienen Begriffe wie Gesellschaft, die Menschheit insgesamt oder die Evolution als Anker bei der Konstruktfindung. Er erkennt, dass dies jedoch oftmals nicht weiterhilft und es ihm nur erschwert, angemessene Konstrukte zu finden, die genau das ausdrücken, was er meint. Er bemüht sich im Verlauf des Gesprächs auf solche Exkurse zu verzichten, was ihm nur mäßig gelingt.

Das Gespräch hat ihm bewusst gemacht, wovon Medienkonsum eigentlich abhängt, welche Einflüsse darauf einwirken, wie man sich und andere sieht und auch welche Vorurteile und Clichés er in Bezug auf Medien hat. Er empfand das Gespräch als sehr „denkintensiv“ und auch etwas anstrengend. Er meint jedoch, dass sich diese Anstrengung sehr gelohnt hat, denn er sieht den persönlichen Erkenntnisgewinn als Vorteil. Ihm hat das Gespräch Spaß gemacht, auch wenn es viel Ausdauer und Aufmerksamkeit erforderte.

### **16. Interview, Hagen, 17 Jahre, 10 Konstrukte**

Hagen macht gerade seinen Mittelschulabschluss und kümmert sich um eine Lehrstelle, denn er möchte gern Veranstaltungskaufmann werden. Er lebt gemeinsam mit seiner Mutter und seinem kleinen Bruder (7 Jahre) in einer Wohnung in Dresden.

Hagen hatte im Alter von 10 bis 15 Jahren immer wieder phasenweise Probleme damit, das Computerspielen nicht zu übertreiben, was dazu führte, dass seine Mutter es ihm für 9 Monate verboten hat. Auch heute üben die Spiele noch einen großen Reiz auf ihn aus, aber er nutzt sie für seine Begriffe nur noch selten – etwa zwei Mal wöchentlich. Vor nicht allzu langer Zeit hat er viel Geld für einen gut ausgestatteten Gaming-PC ausgegeben. Das bereut er heute etwas, denn eigentlich will er seine Lebenszeit nur mit Dingen verbringen, an die er sich nach vielen Jahren

noch erinnert, alles andere ist für ihn verschwendet. Nun kennt er sich durch seine Spieleaffinität gut mit PCs und Software aus, es wäre ihm aus heutiger Sicht jedoch lieber, wenn er in all dieser Zeit etwas mit Freunden unternommen hätte. Seine Freunde sind ihm sehr wichtig und er vertraut ihnen vollkommen. Er wünscht sich außerdem eine feste Beziehung, hat aber den Eindruck, den Mädchen in seinem Alter fehlt es dazu an Verbindlichkeit.

Hagen hatte sich bei Facebook angemeldet, da es dort Gruppen gab, in denen Informationen für den Unterricht bekannt gegeben wurden. Für sein Engagement an der Bürgerbühne des Theaters war es ebenso nützlich. Nun ist er jedoch froh, sein Profil wieder gelöscht zu haben. Auch sein Handy benutzt Hagen eher zielgerichtet, denn er trifft sich lieber persönlich mit seinen Freunden. Im Internet ist ihm Anonymität und der Schutz seiner Daten besonders wichtig. Er nutzt immer einen VPN-Client, um sich ins Internet einzuwählen.

Er könnte sich vorstellen, dass speziellere Fragen nach finanziellem und zeitlichem Aufwand für die Medien noch besser für die Ergebnisse des Interviews gewesen wären. Dennoch fand er das Interview sehr interessant, auch weil er über vieles noch nicht nachgedacht hat. Er hatte den Eindruck, im Interview etwas über sich selbst gelernt zu haben.

### **17. Interview, Norma, 16 Jahre, 10 Konstrukte**

Norma besucht ein Gymnasium in Dresden und lebt mit ihren Eltern und ihrem 18-jährigen Bruder in einem Mehrfamilienhaus zur Miete. Nach der Schule ist sie, schon so lange sie denken kann, mit ihrem Bruder allein zu Haus, denn ihre Eltern sind durch ihre Berufe sehr beschäftigt. Normas Mutter ist Geografin und kommt immer erst nach 18 Uhr nach Hause. Ihr Vater arbeitet im Vertrieb eines weltweit agierenden Konzerns und ist dafür sehr häufig auf Dienstreise. Für ihr eigenes Berufsleben kann sich Norma noch nichts Konkretes vorstellen und schwankt zwischen einem naturwissenschaftlichen und einem eher kulturell-sozialen Beschäftigungsfeld. Da sie gesellschaftliche Zusammenhänge und fremde Kulturen interessieren, könnte sie sich vorstellen, einmal Soziologie zu studieren. In ihrer Freizeit engagiert sich Norma ehrenamtlich, indem sie in einer mobilen Küche der Diakonie mehrmals im Monat auf Spielplätzen in Problemvierteln gemeinsam mit den Kindern aus der Gegend kocht. Sie mag daran, dass sie selbst etwas lernt, gleichzeitig Kinder für gesunde Ernährung sensibilisiert und dafür sorgt, dass sie gelegentlich eine gesunde Mahlzeit erhalten.

In Normas Zuhause gibt es mehrere Desktop-PCs und Laptops, die sie jederzeit benutzen kann, einen eigenen hat sie nicht. Ihr Smartphone ist für sie die Verbindung zu ihren Freunden und zu allem „was so passiert“. Ihre Mitschülerin lebt in einem Haushalt ohne Fernseher, was sich Norma gar nicht vorstellen kann, denn sie glaubt, dass man durch das Fernsehen sehr viel Allgemeinwissen bekommen kann. Jemand, der es mit der Mediennutzung übertreibt, ist aus ihrer Sicht Facebook-süchtig.

Das Interview war für Norma „das übelste Brainstorming“. Sie hat schnell erkannt, worauf bei der Methode Wert gelegt wird und versucht, präzise Konstruktpole zu benennen. Sie fand es anspruchsvoll und gleichzeitig interessant, sich zu reflektieren und sich all diese Fragen zu stellen und Vergleiche heranzuziehen, die ihr sonst nicht bewusst sind. Sie hat nun darüber nachgedacht, ob und wie sie ihre Smartphonennutzung einschränkt und warum sie ihr dennoch wichtig ist.

### **18. Interview, Nele, 16 Jahre, 10 Konstrukte**

Nele besucht ein Dresdner Gymnasium. Für das Gespräch wollte sie lieber zur Interviewerin nach Hause kommen, da sie kein besonders gutes Verhältnis zu ihrem Vater hat. Mit ihm lebt sie zusammen, seitdem ihre vom Vater getrennt lebende Mutter aus beruflichen Gründen nach München gezogen ist. Während des Gesprächs wird Nele mehrfach von ihrem Vater angerufen, was sie jedes Mal etwas entnervt abwimmelt.

In ihrer Freizeit geht Nele oft mit Freunden ins Kino oder kocht gemeinsam mit ihnen, sie hört gern Musik und hat bis vor kurzem Eiskunstlaufen trainiert. Da sie aber im Moment etwas

mehr Zeit für die Schule benötigt, trainiert sie nur noch für sich zu Hause. Seit der 1. Klasse spielt Nele Klavier und denkt darüber nach, im nächsten Jahr mit Gitarrenunterricht zu beginnen. Sie kann sich vorstellen, später einmal Psychologie zu studieren.

Nele ist im Gespräch sehr konzentriert und eher zurückhaltend. Sie denkt über die Konstrukte intensiv nach und nennt dann die passenden Bezeichnungen ohne großes Zögern. Das Interview fand sie sehr interessant und sie freute sich, einmal an einer Befragung teilnehmen zu können, was sie bisher noch nie gemacht hatte. Es hat sie dazu angeregt, über die eigene und die Mediennutzung der anderen nachzudenken. Wenn sie zu sich ehrlich ist, gibt sie zu, dass sie schon länger versucht, ihren Handy- und Internetkonsum etwas einzuschränken. Sie hofft, dass ihr dies nun besser gelingt, nachdem sie sich so intensiv damit auseinandergesetzt hat. Über ihre Eltern, als sie so alt waren wie sie heute, meint Nele: „Die mussten ja was sinnvolles tun, es gab ja nichts, womit man seine Zeit verschwenden konnte“.

### **19. Interview, Oliver, 17 Jahre, 9 Konstrukte**

Oliver lebt im Internat eines Chores und besucht ein Gymnasium. Durch seine Ausbildung als Chorist ist er es gewöhnt, einen stark strukturierten Alltag zu leben und auch in seiner Freizeit oftmals noch Verpflichtungen zu erfüllen. Für seine Zukunft hat er klare Vorstellungen: nach dem Abitur wird er in München in einem Seniorenheim ein Jahr als FSJler tätig sein und im Anschluss BWL studieren. Er meint, dass beides eher pragmatische Gründe hätte und er sich nicht übermäßig dafür begeistere. Den Gesang und das Musizieren mit Geige, Klavier und Flöte will er sich als Hobby bewahren, denn „das kann dann immer entspannend bleiben“. Oliver verbringt fast jedes Wochenende bei seinen Eltern, bezeichnet jedoch den Chor als seine Familie. Im Internat hat er einen eigenen Laptop in seinem Zimmer, über den er jederzeit ins Internet gehen kann. Sein Handy vergisst er schon einmal zu Hause, obwohl es ihm sehr wichtig ist.

Das Interview hat ihm gut gefallen und er fand es interessant, sich einmal Gedanken über ganz andere Sachen zu machen, die gar nichts mit Musik zu tun haben. Im Gespräch trat er recht selbstbewusst auf.

### **20. Interview, Selma, 16 Jahre, 9 Konstrukte**

Selma lebt gemeinsam mit ihrer Mutter, ihrer älteren Halbschwester, zwei weiteren Mitbewohnern und zwei Katzen in einer Wohngemeinschaft. Insgesamt hat sie acht Halbgeschwister, zu denen sie teilweise nur sporadischen Kontakt pflegt. Ihren Vater, der als Lehrer arbeitet, sieht sie etwa alle drei Monate. Ihre Mutter ist als Krankenschwester tätig und lässt Selma sehr viele Freiheiten. Zur Zeit beendet Selma die Mittelschule, um nach dem Sommer auf ein Berufliches Gymnasium zu wechseln. Zwar wird dort der Fokus auf Wirtschaft gerichtet, was sie gar nicht so stark interessiert, aber die Schule befindet sich in unmittelbarer Umgebung ihres Zuhauses.

Selma ist seit mehr als zwei Jahren in einer festen Beziehung mit einem Jungen, den sie „eher so als Künstlertyp“ einschätzt. Als Selma noch ein Smartphone hatte und dieses auch dazu nutzte, um ihr Profil bei Facebook abzurufen, hat sich ihr Freund hin und wieder darüber beschwert, dass sie so abgelenkt sei. Seitdem sie wieder ein Handy ohne Internetzugang hat, fühlt sie sich etwas entspannter und muss nicht ständig nachsehen, was es gerade Neues gibt. Sie kann demnach gut einschätzen, welche Versuchungen im (mobilen) Internet locken. Selma besitzt keinen eigenen Computer, kann aber beinahe jederzeit den Laptop im Zimmer ihrer Mutter benutzen. Dort schaut sie häufig Serien und Filme. In ihrer Freizeit spielt Selma gern Theater und fotografiert die Elbe vor ihrer Haustür, ihre Freunde und ihre Katzen. Sie könnte sich vorstellen, später einmal Psychologie zu studieren, da sie es spannend findet, Menschen zu analysieren.

Das Interview fand Selma interessant und sie meint, selber auch Erkenntnisse gewonnen zu haben. Ihr sei bewusst geworden, wie abhängig sie von den Medien ist. Insgesamt fielen ihr die



Vergleiche nicht schwer, aber sie musste doch etwas „tiefgründiger denken“ und es erforderte einige Konzentration.

### **21. Interview, Robert, 14 Jahre, 7 Konstrukte**

Robert verbringt fast jeden Tag gemeinsam mit seinen Freunden in einem Stadtteilhaus in Dresden. Dort trifft er die Leute, die er mag und kann dort einfach alles machen, worauf er Lust hat. Das ist meistens Fußball spielen oder etwas mit dem Computer. Seine Mutter ist Reinigungskraft, hat jedoch schon länger keine Arbeit mehr. Seinen Vater kennt Robert nicht. Roberts Bruder lebt in einem eigenen Haushalt, denn immerhin sei dieser mit 18 Jahren schon zu alt, um noch bei seiner Mutter zu wohnen. Fragt man Robert nach seinem Berufswunsch, antwortet er ohne zu zögern, dass er einmal Koch werden wolle. Er schaue schon jetzt gern Kochsendungen und findet es toll, wenn man immer weiter dazu lernen könne.

Obwohl Robert zunächst einen sehr unbändigen Eindruck machte, ließ er sich in der Interviewsituation vollkommen auf das Gespräch ein und schien es zu genießen, einmal ungeteilte Aufmerksamkeit zu bekommen. Er konzentrierte sich sehr und hat das Prinzip des Interviews sehr schnell erfasst. Obwohl ihm die Verbalisierung seiner Gedanken nicht leicht fiel, bemühte er sich jeweils intensiv, die treffende Formulierung zu finden. Das Interview empfand er als sehr „lehrreich“ und es hat ihm Spaß gemacht, über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Elemente nachzudenken. Hätten die anderen Jugendlichen und die Betreuer nicht zum Fußballmatch hinter dem Stadtteilhaus gerufen, hätte Robert gern noch länger mitgemacht, denn er fand es super, einmal gefragt worden zu sein.

### **22. Interview, Sebastian, 16 Jahre, 6 Konstrukte**

Sebastian lebt mit seinem Bruder und seinen Eltern in Erfurt – in einem „Lehrerhaushalt“. Er meint, er unterscheide sich sehr von den typischen Jugendlichen in seinem Alter, doch das sei nichts, womit er hadere. Seine Freizeit verbringt er am liebsten mit dem Schachspiel. Er trainiert zweimal wöchentlich im Verein und nimmt am Wochenende häufig an Turnieren teil. Auch nach der Schule spielt er sehr häufig Schach, allerdings im Internet. In der letzten Zeit sei er dabei aber unaufmerksam und verliere häufig, was ihn so unzufrieden gemacht hat, dass er sich selbst ein Onlineschachverbot erteilt habe. Dies sollte mindestens noch eine weitere Woche anhalten. Sebastian spielt einmal in der Woche Theater – vor Auftritten bis zu viermal wöchentlich. Früher hat Sebastian auch mal im Fußballverein trainiert, konnte sich dort aber nicht richtig einfinden, denn dort herrschte „ein sehr niedriges Niveau“. Seine wenigen Freunde hat er eher im Schachverein gefunden.

Das Gespräch fiel Sebastian nicht unbedingt leicht. Die Einschätzung, ob es sich um ähnliche oder um verschiedene Elemente handelte, war für ihn oft schwierig. Hatte er einen Konstruktpol beschrieben, war es meist ein weiter Weg, das für ihn dazu passende Gegenteil zu finden, denn es war ihm wichtig, diese mit den richtigen Worten zu beschreiben und keine schwammigen Begriffe zu wählen. Er schätzt das Interview insgesamt als interessant aber recht schwierig ein.

### **23. Interview, Urs, 14 Jahre, 8 Konstrukte**

Urs lebt gemeinsam mit seinem älteren Bruder und seinen Eltern in Erfurt. Seine Mutter unterrichtet Studenten an der Hochschule. Sein Vater ist in einer Bildungseinrichtung beschäftigt. Urs nimmt regelmäßig an den Etüden des örtlichen Theaters teil, macht eine Ausbildung zum Rettungsassistenten und hält sich zu Hause durch gelegentliches Training fit. Er spielt Saxophon und Schlagzeug. Obwohl er recht vielen Beschäftigungen nach der Schule nachgeht, verbringt er sehr viel Zeit vorm Computer, an dem er Onlinespiele spielt. Er fühlt einen Sog davon ausgehen, der ihn immer wieder und zu lange in das Computerspiel hineinzieht. Er meint – im übertragenen Sinne – er höre eine innere Stimme, die ihm aufträgt, sich wieder seinem Spiel zu widmen. Er spielt leidenschaftlich gern, ist aber der Meinung, jederzeit damit aufhören zu können. Gelegentlich liest er gern Science Fiction- und

Fantasyromane und Mangas, in deren Geschichten er dann tief eintaucht. Sein Handy ist seit einiger Zeit kaputt, doch das stört Urs gar nicht.

Urs stand dem Interview sehr offen gegenüber und es fiel ihm leicht, sich auf die Gesprächsform einzulassen. Seine Konstrukte fand er recht zügig, wog sie behutsam ab und entschied sich für das jeweils treffendste. Urs achtete bei der Bewertung der Elemente sehr darauf, die für ihn aussagekräftigste Position zu finden und nutzte das Tetralemmafeld umfänglicher als andere Befragte (machte Gebrauch von „Keins von beiden“ und „Beides“). Insgesamt fand er das Interview sehr interessant.

#### **24. Interview, Niklas, 16 Jahre, 7 Konstrukte**

Niklas lebt mit seinen beiden jüngeren Schwestern (14 und 7 Jahre) und seinen Eltern in Dresden. Er ist ein zurückhaltender Jugendlicher, der eher schüchtern mit fremden Menschen umgeht. Entsprechend fiel es ihm schwer, sich in das Interview einzufinden. Er hatte oftmals das Gefühl, etwas falsch zu machen und ihm waren seine Aussagen unangenehm. Im Verlauf des Gesprächs legte sich diese Aufregung und er fand Interesse an der Form des Interviews. Dennoch war es für ihn nicht so einfach zu entscheiden, ob die einzelnen Elemente aus seiner Sicht eher ähnlich oder eher verschieden sind. Dazu dann die passenden Konstrukte zu finden, war für Niklas teilweise eine Herausforderung. Dennoch zeigte er Ausdauer.

Niklas geht regelmäßig zum Fußballtraining, spielt häufig Tischtennis und ist am Wochenende viel mit seinen Freunden unterwegs. Er mag es, für seine Familie zu kochen und übernimmt es gern einmal, den Sonntagsbraten zuzubereiten. Nach der Schule sieht er fast immer erst einmal fern und macht erst abends seine Hausaufgaben.

In der Familie werden Regeln zwischen den Kindern und den Eltern gemeinsam ausgehandelt. In der Küche ist das Handy z.B. unerwünscht. Für Niklas steht der PC täglich 2,5 Stunden zur Verfügung, das Internet ist in diesem Zeitraum für 1,5 Stunden freigeschaltet und nach 22:00 Uhr schaltet sich der Computer automatisch ab. Niklas stört das nicht so sehr, denn er nutzt seinen PC sowieso nicht so intensiv. Außerdem hat er sein Handy, mit dem er jederzeit ins Internet gehen kann.

#### **25. Interview, Selina, 14 Jahre, 7 Konstrukte**

Selina lebt mit ihrem älteren Bruder, ihrer jüngeren Schwester und ihren Eltern in Dresden. Ihre Schule liegt auf der anderen Elbseite, so dass jeder Tag lange Fahrtwege mit sich bringt. In dieser Zeit ist ihr das Handy besonders wichtig, da die Zeit so schneller vergeht. Für sie gelten die gleichen Regeln für die Computer- und Internetnutzung wie für ihren Bruder, allerdings meint Selina, dass sie wüsste, wie man diese umgehen kann und es sie daher nicht so sehr störe, durch ihre Eltern reglementiert zu werden. Sie hat den Eindruck, dass sie nicht übermäßig viel Zeit mit Medien verbringt – anders als ihre Freundin, die auf Reisen stets einen Wechselakku für ihr Handy dabei hat. Doch auch sie selbst hat ihr Handy stets bei sich und angeschaltet. In ihrer Freizeit kümmert sich Selina sehr viel um ihre jüngere Schwester und mag es, selbst Kleider zu nähen. Um etwas Geld zu verdienen, passt sie regelmäßig auf die jüngeren Kinder in anderen Familien auf. Sie kann sich vorstellen, später einmal Sozialpädagogik zu studieren und dann im Kindergarten oder in einem Kinderheim zu arbeiten.

Das Interview war für Selina nicht besonders aufregend oder anstrengend, sondern eher ein Punkt im Tagesverlauf. Sie hat sich sofort darauf eingelassen und wollte zielstrebig vorankommen. Gelegentlich haderte sie dennoch mit den Erkenntnissen, z.B. als ihr klar wurde, wie wichtig ihr die Kommunikation über ihr Handy ist.

#### **26. Interview, Paula, 15 Jahre, 10 Konstrukte**

Paula lebt mit ihrer Mutter, ihrer jüngeren Schwester und ihrem Stiefvater in Dresden. Zu ihrem leiblichen Vater hat sie keinen Kontakt. Sie fühlt sich in ihrem Zuhause wohl und hat ein sehr vertrauensvolles Verhältnis zu ihren Eltern. Diese lassen ihr sehr viel Freiraum und Paula

darf zum Beispiel abends meistens länger ausgehen als ihre gleichaltrigen Freunde. Sie ist politisch sehr interessiert und steht für ihre Standpunkte ein. Sie verfolgt aktiv den Prozess gegen den Jenaer Jugendpfarrer Lothar König; dafür erhält sie von ihrer Mutter gelegentlich Freistellungen für die Schule, solange ihre Leistungen stabil bleiben. In der Schule erlebt Paula vieles, was ihr so nicht gefällt, z.B. findet sie, dass man sich als Schüler nicht einbringen kann, sondern lediglich aufzunehmen hat, was die Lehrer erzählen. So etwas Ähnliches hatte sie auch von dem Interview erwartet und meinte, dass sie nun überrascht sei, dass sie sogar selber richtig mitmachen sollte. Sie fand es gut, dass sie reflektieren musste und ihre Ansichten hinterfragt wurden. Es fiel ihr relativ leicht, die treffenden Bezeichnungen für die Konstrukte zu finden und auch die Bewertungen verliefen recht flüssig. Paula meinte, das Interview hätte ihr Spaß gemacht, obwohl es auch ein wenig anstrengend gewesen sei. Paula besitzt einen eigenen Laptop, doch sie hat keinen Zugang zum WLAN und muss dazu immer den Rechner ihrer Eltern nutzen, „wo es dann ja jeder mitkriegt“. Mit ihrem Handy bleibt sie in Verbindung mit ihren Freunden und schreibt sehr viele SMS. Sie wünscht sich, einmal ohne ihr Handy und ohne das Internet zu leben.

### **27. Interview, Theres, 14 Jahre, 12 Konstrukte**

Theres ist die jüngste Tochter ihrer getrennt lebenden Eltern, ihre drei Halbschwestern sind bereits ausgezogen. Theres' Mutter ist freiberuflich als Historikern tätig, ihr Vater als Musiker. Aufgrund der beruflichen Verpflichtungen ihrer Eltern pendelt Theres zwischen zwei Wohnungen, was ihr aber nichts ausmacht, denn sie versteht sich mit beiden sehr gut. In ihrer Freizeit unternimmt Theres viel mit ihren Freunden, spielt Theater und singt. Im Moment singt sie viele bekannte Songs und nimmt sich mit der Kamera auf – auch um sie auf YouTube hochzuladen. Schließlich möchte sie sich auch daran erinnern, was sie in ihrer Jugend einmal gesungen hat. Theres sieht „never ever“ fern, schaut sich im Internet aber gezielt Serien an, davon gern auch mehrere Episoden hintereinander. Sie hat einen eigenen Laptop und uneingeschränkten Internetzugang. Es gibt in ihrer Familie keine Internet-Reglementierung und sie glaubt auch, dass dies den Reiz erhöhen würde, mehr Zeit im Internet zu verbringen. Theres besitzt ein Smartphone, hat sich jedoch bewusst gegen eine Flatrate für SMS, Telefonieren und Internet entschieden. Sie möchte das Handy nur zum Telefonieren benutzen. Im Internet folgt sie Blogs und YouTube-Channels, in denen es um Musik, Kunst und Do-it-Yourself-Anleitungen geht.

Das Interview hat Theres Spaß gemacht und sie war sehr ausdauernd und konzentriert. Sie meinte, das Gespräch helfe dabei, sich das, was man sowieso schon weiß, bewusst zu machen. Ihr wurde im Verlauf des Interviews klar, wie wichtig es ihr tatsächlich ist, zu wissen, „was bei anderen so los ist“. Dabei würde sie sich selbst lieber etwas mehr genügen. Sie findet, dass sie derzeit zu viel Zeit mit Selbstdarstellung bei Facebook verbringt. Sie vergeude ihre Zeit damit, immer zu wissen, was die anderen tun. Dabei sollte es ganz anders sein: nicht dort, wo die anderen sind, sondern „da wo ich bin, soll Spaß sein“.

### **28. Interview, Rita, 16 Jahre, 6 Konstrukte**

Rita lebt gemeinsam mit ihren beiden jüngeren Schwestern und ihren Eltern in Dresden. Sie besucht das Gymnasium und kann sich vorstellen, später einmal Biologie zu studieren. Sie zeigte großes Interesse an der wissenschaftlichen Herangehensweise und meinte, dass sie vielleicht sogar promovieren wolle. Rita teilt sich ihr Zimmer mit ihrer Schwester, findet aber, dass sie sich mittlerweile nicht mehr so häufig streiten. Über ihren eigenen Laptop und über ihr Smartphone kann Rita jederzeit ins Internet gehen. Es kommt jedoch selten vor, dass sie mehr als zwei Stunden am Rechner sitzt, es sei denn, sie hat viel für die Schule zu tun. Früher war das etwas anders, da hat Rita schon gelegentlich die Zeit bei Facebook vergessen. Andere Medien nutzt sie selten, bei Filmen schläft sie häufig ein. In ihrer Freizeit hat sie bis vor kurzem intensiv Geige, unter anderem auch im Dresdner Nachwuchsorchester gespielt. Das hat sie nun aber

aufgegeben, weil sie mehr Zeit für sich und ihre Freunde, zum Ausgehen und auch für die Schule haben möchte.

Die Interviewform erinnerte Rita an den Sokratischen Dialog, den sie kürzlich im Ethikunterricht kennengelernt hat. Das Gespräch empfand sie als anstrengend und teilweise nicht einfach, weil sie ziemlich viel nachdenken musste. Trotzdem war es für sie sehr interessant, weil sie nun über ihren Umgang mit Medien nachdenken musste. Spannend waren für sie auch die Perspektivwechsel, auch wenn diese manchmal eine Herausforderung waren. Rita nahm sich sehr viel Zeit, die Konstrukte treffend zu bezeichnen und die Bewertungen abzuwägen

### **29. Interview, Nike, 14 Jahre, 7 Konstrukte**

Nike lebt gemeinsam mit ihren Eltern und ihrer jüngeren Schwester (12 Jahre) im Haus ihrer Großeltern in einer Kleinstadt. Zwar sind Haus und Grundstück recht groß, trotzdem muss sich Nike ein Zimmer mit ihrer Schwester teilen, was sie mittlerweile recht häufig stört. Beide teilen sich auch einen Laptop, so dass es immer wieder zu Streitereien kommt. Allerdings kann sie auch über ihr Handy ins Internet gehen und darüber ist sie sehr froh. Meistens schreibt sie an ihrem Handy über Skype oder What's App mit ihren Freunden. Oftmals rettet sie sich so vor Langeweile. Zweimal in der Woche geht Nike zum Triathlontraining. Seit ihrer Konfirmation fand sie in der Jungen Gemeinde einen neuen Freundeskreis, was sie sehr genießt, auch wenn dort viele älter sind als sie. Ihre Freizeit verbringt Nike viel mit Jungs, denn die seien einfach offener und lustiger. Sie mag keinen Streit und bleibt eher still, auch wenn sie meint, dass sie Recht gehabt hätte. Als Beruf schwebte ihr lange die Schauspielerei vor, mittlerweile meint sie aber, dass es schon zu viele arbeitslose Schauspieler gäbe und sie daher etwas anderes, aber auch etwas Künstlerisches für ihre Zukunft suche.

Das Interview war für Nike eher anstrengend, weil man dabei so viel nachdenken musste. Außerdem fand sie es erschreckend, „weil man merkt, wie viel Zeit man mit Medien verbringt.“ Ihr ist klar geworden, dass sie sich ihr „Ideal“ eher von den Medien abgewendet vorstellt.

### **30. Interview, Elias, 16 Jahre, 6 Konstrukte**

Elias ist der älteste von vier Geschwistern. Mit seinen drei Schwestern und seinen Eltern lebt er in einer Kleinstadt und besucht dort das Gymnasium. Sein Vater betreibt ein kleines Unternehmen, seine Mutter ist angestellt. In seiner Freizeit spielt Elias gern Gitarre und musiziert neuerdings auch mit einem Freund gemeinsam. Grundsätzlich sind ihm seine Freunde besonders wichtig. Mit ihnen verbringt er viel Zeit, gern auch in der Jungen Gemeinde, lässt sich von ihnen neue Musik zeigen und bei Problemen helfen.

Elias hat einmal ein Handy geschenkt bekommen, es aber gern an seine jüngere Schwester weitergegeben, weil er es eigentlich gar nicht braucht. Er liest gern Bücher und meint auch, dass ihn diese Leidenschaft von seinen Mitschülern unterscheide. Ins Internet geht Elias über den Familienlaptop, über den er uneingeschränkt verfügen kann, ihn sich aber mit seinen Schwestern teilen muss. Die Musik spielt auch im Internet eine große Rolle für ihn, denn die meiste Zeit verbringt er online bei YouTube. Gelegentlich bemerkt er dabei auch, wie die Zeit rasend schnell vergeht. Dies bedauert er rückblickend oftmals, da er findet, dass man seine Zeit sinnvoll verbringen sollte. Für seine Zukunft kann sich Elias vorstellen, etwas in sozialer oder pädagogischer Richtung zu erlernen.

Das Interview empfand Elias als angenehm und er fühlte sich angeregt, seine Gedanken zum Thema zu formulieren. Ihm fielen die Bewertungen im Tetralemmafeld am schwersten, denn die Anordnung sollte für ihn ein insgesamt stimmiges Bild ergeben, so dass er hier oftmals nachjustierte. Die Einschätzungen aus einer Perspektive, die ihm fremd ist, so z.B. für einen Drogenabhängigen oder für seine Eltern, als sie so alt waren wie er, waren für ihn große Herausforderungen.

### **31. Interview, Xavier, 16 Jahre, 10 Konstrukte**

Xavier hat seinen Mittelschulabschluss am Tag vor dem Interview mit der mündlichen Prüfung im Fach Deutsch sehr gut bestanden, ist stolz auf sich und freut sich auf einen langen Sommer. Im Anschluss daran wird er auf die Fachoberschule für Sozialwesen wechseln, denn er kann sich vorstellen, später einmal als Sozialarbeiter tätig zu sein, um anderen helfen zu können. Seine eigentliche Leidenschaft gilt jedoch der Schauspielerei. Er bezeichnet sich als Fan vom Theater, sammelt Autogrammkarten von bekannten Schauspielern und stand am städtischen Jugendtheater auch selbst schon auf der Bühne.

Xavier lebt mit seinen Eltern, seiner Großmutter und seinem Bruder in einem eigenen Haus am Rande von Dresden. Außerdem gehören noch zwei Geckos, um die sich Xavier kümmert, und ein Hund zum Haushalt. Xavier wird von seinen Eltern mit Medientechnik sehr gut ausgestattet. Er besitzt einen aktuellen iMac-Rechner und ein neues iPhone. Den Rechner nutzt Xavier auch dazu, eigene Filme zu schneiden und am Computer Musik zu machen. Sowohl über seinen Computer als auch über sein Smartphone hat er unbegrenzten Zugang zum Internet. Er kann sich nicht erinnern, wann er sein Handy zuletzt ausgeschaltet hatte, in der Schule ist es zumindest auf lautlos gestellt. Filme schaut Xavier selten und das Fernsehen nutzt er nie. Am häufigsten ist er in Facebook online oder hört Musik. Es passiert ihm aber nur in Ausnahmefällen, dass er mehrere Stunden am Stück online ist. Dafür ist ihm sein Leben mit seinen Freunden, mit denen er Squash spielt und sich austauscht, zu wichtig.

Das Interview hatte sich Xavier anders vorgestellt. Er dachte an einen Fragebogen, auf dem man „nur so ja/nein“ ankreuzen muss. Er fand es zwar schwierig, Ideen zu finden, aber insgesamt gefiel ihm diese Gesprächsform besser als ein Fragebogen, denn man musste mehr nachdenken. Außerdem fand er es „cool, dass es am PC ist“, denn das sei „einfach was anderes, als mit Stift und Zettel“.

### **32. Interview, Ben, 16 Jahre, 7 Konstrukte**

Ben lebt mit seinen Eltern und seinen beiden Geschwistern in einem eigenen Haus in einer Kleinstadt, was vom Hochwasser stark in Mitleidenschaft gezogen wurde. Er sieht sich selbst nicht als typischen jugendlichen Mediennutzer und zweifelt daran, dass er sinnvolle Antworten geben kann. Ben ist ein recht nachdenklicher und zurückhaltender Mensch, der seine Meinung nach reiflicher Überlegung fast, diese dann aber auch vertritt. Er geht zwei Mal wöchentlich zum Saxophonunterricht, bringt sich selbst Klavier bei und trifft sich mit seinen Freunden zum gemeinsamen singen und musizieren. Sportlich aktiv ist Ben im Volleyballverein. Für seine Zukunft kann er sich vorstellen, etwas im sozialen Bereich mit Kindern, Jugendlichen oder Behinderten zu tun. Nach dem Abitur würde er gern einen Freiwilligendienst im Ausland leisten.

In Bens Familie gibt es kein Fernsehgerät. Er besitzt zwar ein Handy, benutzt es aber selten. Erst in der letzten Zeit bemerkt er, dass er manche Treffen mit seinen Freunden verpasst, weil er über sein Handy nicht erreichbar war. Ben kann jederzeit den Familienlaptop nutzen, muss ihn sich aber mit seinen Geschwistern teilen. Wenn er online ist, nutzt er überwiegend YouTube und vergisst dabei auch schon mal die Zeit. Er pflegt ein Profil bei Facebook, aber eher etwas sporadisch. Am wichtigsten am Internet ist ihm, dass er darüber so viel Musik entdecken kann, denn er hätte gern viel mehr davon in seinem Leben.

Das Interview hatte er sich anders vorgestellt, zumindest hätte er nicht erwartet, dass es um Drogenabhängige geht. Er hat sich bisher um solche Dinge nicht so viele Gedanken gemacht und versucht es auch, unvoreingenommen auf alles zuzugehen. Daher fiel es ihm schwer, nun auf Stereotype zurückzugreifen. Insbesondere die Bewertung der Elemente im Tetralemmafeld fiel ihm schwer und musste insgesamt ein stimmiges Bild für ihn ergeben. Am einfachsten war für ihn die Einordnung der Elemente *Ich Ideal*, *Ich heute* und *Ich negativ*. Ben weiß sehr genau, wann er sich den Medien etwas zu intensiv widmet und sagt sich dann: „man, war das jetzt

---

verschenkte Zeit“. Im Anschluss an das Gespräch meinte er, dass er nun eine Übersicht über seinen Umgang mit Medien hätte und sich sagt: „da kannst du noch was machen“.

## Anhang B: Auswertungsphase

### B.1 Konstruktcluster

Dokumentation der Konstruktcluster mit allen Konstrukten

<b>Clusterbezeichnung</b>	<b>Zugeordnete Cluster</b>
<b>Der verstoßene Aussätzige (20 Konstruktpole)</b>	sich leicht aus der Affäre schmuggeln können einsam sein sich fremd und unsicher fühlen Angst vor fehlender Anerkennung im wirklichen Leben nicht anknüpfen können einsam sein von anderen abgelehnt werden traurig und einsam sein Außenseiter abgeschnitten sein einsam sein sich ausgeschlossen fühlen sich abgestoßen fühlen sich ausgestoßen fühlen und selbstkritisch sein Unsicher wegen Mobbing sich einfach doof fühlen zweckgebunden und oberflächlich leichtgläubig sein von der Gesellschaft ausgeschlossen körperliche Schmerzen
<b>Der frohe Eremit ohne Medien (19)</b>	Hinterwäldler unwissend nicht mitreden können unschuldigen Blick auf die Welt Zeit für sich alleine brauchen isolierter Einzelgänger Vereinsamung sich von der Außenwelt abgrenzen in einer eigenen Welt leben uninformiert sein sich etwas vormachen keine Medien zuhause kein Internet sich von der Außenwelt abschotten nicht erreichbar sein Informationslücke haben langsamer Informationsaustausch komplizierte Absprachen sich von dem ganzen Quatsch distanzieren können
<b>Angst den Anschluss zu verlieren (17)</b>	gefangen sein sich bedrückt fühlen gestresst sein abhängig sein bedrängt sein aufgeregt/ungeduldig sein sich eingeschränkt fühlen sich unter Druck fühlen sich gezwungen fühlen

	<p>eingeschränkt sein  fremdbestimmt leben  eingeschränkt sein  mitlaufen  nervös sein, weil man unbemerkt gestalkt werden kann  eingeschränkter  alles dafür tun, etwas zu bekommen  Medien als Informationsflut</p>
<b>Bewusster Suchti (9)</b>	<p>Sucht bewusst unterstützen  aktiv intensiv  man kann alles behaupten  alles preis geben  abhängig sein  etwas ist fürs Überleben unbedingt notwendig  konsequente Internetnutzung nicht lasch nebenbei  großer Zeitaufwand  gestresst sein, weil Sucht ständig bedient werden muss.</p>
<b>Der gelangweilte Nichtsnutz (15)</b>	<p>Mediennutzung aus Langeweile  Leben in virtueller Welt verbringen  Zeit verschwenden  in eigener Welt sein  Faszination, sich eigene Welt aufzubauen  sinnlos seine Zeit verschwenden  Medien auf sinnlose Art verwenden  zerstreut sein  unaufmerksam sein  in Vorfreude auf den nächsten Rausch  stellt Nutzung über Sachen, die auch wichtig sind  ungesundes Verhalten  abhängig sein von Suchtmitteln  maßlose, desorientierte Nutzung  sich komplett an die Gesellschaft anpassen</p>
<b>Der Antriebslose Trauerkloß (14)</b>	<p>unglücklich sein  schlecht gelaunt sein  unglücklich sein  Etwas saugt alle Energie weg  Stumpfsinn  mir ist alles egal  anderen egal sein  allein sein  unglücklich  nichts mit sich anzufangen wissen  sich unwohl fühlen  allein sein  gelangweilt sein  keine Idee für andere Beschäftigungen</p>
<b>Der Nachgebende (17)</b>	<p>monotoner Tagesablauf  total angepasst und abhängig von allem und jeden  Grenzen nicht einhalten können  einem Instinkt nachgehen  nicht von Struktur abweichen können  nicht freiwillig aufhören können  keine Vorstellung von idealer Nutzung  es selbst nicht merken, wie unkontrolliert man ist  nervös sein  nervös sein  abrutschen und hängen bleiben  sich nicht lösen können</p>



	<p>sich von Faszination hinreißen lassen abhängig sein Zeit verschwenden auf Sucht fixiert sein sich ablenken von Unzufriedenheit</p>
<b>Der Aggro (13)</b>	<p>sich nicht anpassen sich unwohl und angespannt fühlen genervt sein sich gegen Eindrücke wehren Sucht macht unglücklich sich nicht für andere interessieren eigene Bedürfnisse in den Vordergrund stellen hektisch und zickig jemanden verachten starken Willen immer durchsetzen Angst anderen nicht vertrauen zu können komplizierter kommunizieren Hemmung der Fantasie</p>
<b>Vernachlässigung von realem Leben (23)</b>	<p>man vernachlässigt, was einem wichtig ist Übergebrauch von Medien keine Zeit für alltägliche Dinge Ablenkung durch ständige Versuchung ignorant gegenüber anderen am Alltagsleben nicht teilnehmen virtuell/ unwirklich Sucht verdrängt wesentliche Dinge gedanklich abwesend sein sich nicht auf das essenzielle konzentrieren man mag seinen Computer mehr als seine Familie von der realen Welt abgrenzen die wichtigen Sachen hängen lassen man kann nicht zwischen Computerwelt und echter Welt unterscheiden schlechtes Gewissen haben, weil man anderes Wichtiges vernachlässigt Zeit vergeht erschreckend schnell Schulstress wegen der Medien keinen Kopf für was anderes haben Gedankenlosigkeit faul und träge sein permanent abgelenkt sein weniger Kontrolle über Mediennutzung drohende Desorientierung</p>
<b>Der Hamster im Suchtlauffrad (21)</b>	<p>Vergnügen durch Internet Leben nicht genießen etwas bereuen unangenehme Gewohnheit angespannt sein sich überfordert fühlen gestresst sein getrieben sein rummeckern Zwang weiter zu machen abhängig sein verspannt sein Unterdrückung durch das Umfeld abhängig sein unglücklich-hibbelig</p>

	<p>besorgt sein weil man viel negatives erfährt  alles zielt darauf ab zu nutzen  fest daran hängen  Sich nicht gebraucht fühlen  jederzeit etwas gefährlich  einsam sein</p>
<b>Der Prokrastinationsprofi (17)</b>	<p>Medien spielen eine selbstverständliche Rolle im Alltag  sich treiben lassen  wenig draußen sein  sich nicht um etwas kümmern  Medien als Zeitvertreib  schlechtes Gewissen, wegen sinnloser Zeitverschwendung  sich nicht anstrengen müssen  in den Tag hinein leben  Bespaßung durch die Medien  Zeitverschwendung  nichts sinnvolles tun  Nutzung aus Langeweile  sich nicht disziplinieren können  spontan bei Freunden vorbeischaun  sich im Internet verlieren  müde sein  alle Freiheiten haben</p>
<b>Angst haben, etwas zu verpassen (20)</b>	<p>Angst haben etwas zu verpassen  er denkt, er verpasst etwas, wenn er ein PC-Spiel unterbricht  den Drang haben, online zu sein  Stress durch Erreichbarkeit  viele Verabredungen treffen müssen  schnelle Kommunikation  den Drang haben ALLES neue zu erfahren  zugemüllt werden  zappelig und unkonzentriert sein  es gewöhnt sein, beschäftigt zu werden  kein Ende finden können  unter Druck stehen zu reagieren  erreichbar sein  erreichbar sein wollen  Ständig in Verbindung mit der Welt sein.  Gefühl haben, etwas zu verpassen  Informationen im Internet suchen  über mehr Leute tiefgründiger/detaillierter Bescheid wissen  beschränkt auf Medienwelt  fixiert auf eine Sache</p>
<b>Der nach Status Strebende (5)</b>	<p>Medien als Luxus  beliebt sein wollen um einen Status zu erreichen  einsam sein  oberflächlich sein  gefährlicher leben durch Besitz von illegaler Software</p>
<b>24/7 Internetnerd@home (17)</b>	<p>Interesse an der eigenen Welt haben  lokal an einen Ort gebunden sein (eigenes Zimmer -/ Schule)  nehmen mich zu sehr ein  mehr Zeit mit Medien verbringen  extreme Nutzung  richtig viel vorm Computer sitzen  innere Stimme verleitet dazu, Medien zu viel zu nutzen  auf Computer angewiesen  Drang online bleiben zu müssen  Süchtig sein</p>

	<p>Internet als ständiger Begleiter  in Gedanken immer bei den Medien sein  fixiert sein auf das Medium  keine Freunde finden  keine realen Erfahrungen sammeln  nichts von seiner Kultur wissen  Zeit vergeht unbemerkt</p>
<b>Der 24/7 Online Erreichbare (19)</b>	<p>unbegrenzter Bekanntenkreis  keine Grenzen kennen  jederzeit online  unkompliziert  ständige Verbindung zur virtuellen Welt  Digitaler Kontakt mit Menschen  immer erreichbar sein  einfach erreichbar sein  Informationsüberschuss  man kann mit anderen mit Medien besser in Kontakt bleiben  Chatten  alles läuft über den Chat ab  sich auskennen mit dem PC  Einzelgänger sein  erreichbar sein  sich verbunden fühlen, obwohl man voneinander entfernt ist  Medien erleichtern Kontakt  permanent verfügbar sein  schwer von Sucht wegzukommen</p>
<b>Der nach Anerkennung in der Gemeinschaft Strebende (23)</b>	<p>sich gern mit realen Personen beschäftigen  sich von Freunden wahrgenommen fühlen  sich akzeptiert fühlen  mit anderen über gemeinsame Erlebnisse reden können  mitreden wollen  nicht alleine sein wollen  direkt mitreden können  sich durch Freunde verstanden fühlen  wissen, dass man sich auf seine Leute verlassen kann  sich verstanden fühlen  Anerkennung und Selbstbewusstsein  Meinung der anderen Personen ist egal  sich anerkannt fühlen  Freunde prägen das Selbst  sich bei Freunden aufgehoben fühlen  in Gesellschaft sein  was zusammen mit anderen unternehmen  flexibler Kontakt mit Leuten  konzentriert sein und Freunden Aufmerksamkeit schenken  Medien sind unpersönlich  jederzeit für andere da sein wollen  am Leben der anderen teilhaben  jederzeit neues erfahren können</p>
<b>Der Freiheit genießende (19)</b>	<p>Freiheit haben  glücklich sein  gesunden Umgang mit Suchtmitteln  sich frei fühlen  kreativ sein  die Qual der Wahl haben  nicht so abhängig  entspannt sein bzw. keinen Stress haben  Vielfalt und Freiheit</p>

	<p>locker sein entspanntes Leben genießen ausgewogen engagiert sein und sich sorgenfrei fühlen gelassen sein Zeit für anderes/wichtigeres haben unabhängig sein Etwas sinnvolles mit Spaß erledigen Tag einfach auf sich zukommen lassen die Wahl haben</p>
<b>Der Wissbegierige (13)</b>	<p>vielfältige Erfahrungen sich intelligent fühlen Wissen was in der Welt passiert auf dem Laufenden bleiben wollen/können andere Sichtweisen erfahren wollen sinnvolle Informationen erhalten informiert sein über Persönliches und Nachrichten jederzeit Zugang zu Informationen alle Medien durchschnittlich nutzen viel von der Welt sehen schnelles Verständigen wissen, was in Welt los ist schneller Zugang zu Wissen</p>
<b>Der Medienbewusste (13)</b>	<p>bewusst Zeit zum Zocken nutzen häufig, aber gezielte Nutzung Spaß am Spiel ohne Abhängigkeit zielgerichtete Mediennutzung schnell Wissen nachgucken defensiv reagierend nebenbei bewusste, sinnvolle Mediennutzung zielgerichtete Nutzung des Internets angemessene Nutzung führt zu Wohlbefinden private Daten unter Kontrolle selbstbestimmt leben man kann machen was man will zielgerichtet surfen</p>
<b>Gern gesehener Gast (16)</b>	<p>offen sein sich gut und entspannt fühlen Eindrücke intensivieren sich erinnern können wollen, dass sich alle offenbaren sich weniger Zeit für sich selbst nehmen entspannt und beruhigt sein offen für neues sein erfülltes Sozialleben Musik als Begleiter Internet weiß nichts über die Person seine Familie sehr viel mehr lieben als seinen Computer Anerkennung durch Freunde entspannt sein spontan sein zufrieden sein</p>
<b>Die behütete Prinzessin (15)</b>	<p>Spaß haben zufrieden sein zufrieden und glücklich sein andere zeigen Interesse an mir jemand ist für einen da zufrieden sein</p>

	<p>sich auch mal bewegen  sich behütet fühlen  jemand hilft  was schöneres zu tun zu haben  Selbstbewusstsein haben  Für andere Personen da sein  Spaß mit Familie  abgesichert sein  zufrieden sein</p>
<b>Der intensiv Erlebende (16)</b>	<p>abends mit Freunden etwas Spannendes machen  nichts vernachlässigen (Schule, Freunde, Familie)  intensiv mit anderen beschäftigt sein  intensiv im Moment  auch mal raus kommen  bei sich sein, drauf losgehen, mit Konsequenzen leben  Interesse an Freunden  aufgeweckt sein  sich aufs eigene Leben konzentrieren  wahres Leben leben  nicht ans Netz gebunden sein  sich locker und frei fühlen  sich für Dinge Zeit nehmen  seinen eigenen Kopf haben  sich auf Beziehungen vor Ort konzentrieren  entspannt sein</p>
<b>Der Selbstkontrollierte (12)</b>	<p>eigene Grenzen respektieren  sich selbst bestimmen können  selbstständig sein  Selbstdisziplin haben  selbst kontrollieren können  flexibler im Alltag  Wert auf Selbstkontrolle legen  erkennen wo die Grenze ist  Schlussstrich ziehen können  Wissen, dass man Medien verfallen kann  vernünftig sein  Gedanke daran verschwindet  Computer vergessen</p>
<b>Der selbstbestimmte Alltagsstrukturierer (20)</b>	<p>nicht so viel Beeinflussung  Balance zwischen Medien und wirklichem Leben  den Alltag mögen  konzentriert und effizient sein  Alltag bewusst wahrnehmen  gesunde, ausgeglichene Nutzung des Computers  sich bewusst für etwas entscheiden  Probleme aktiv angehen  man weiß, worum es im Leben geht  eine gute Zeiteinteilung  fokussiert sein  Zeit sinnvoll nutzen  anfangen und aufhören wann man will  selbstbestimmt handeln können  sich unter Kontrolle haben  aktiv mit Medien umgehen  konzentriert sein  erledigen was man sich vornimmt  die Konsequenzen seines Handelns erkennen  Medien als praktische Beschäftigung</p>

<b>Der Offline-Genießer (16)</b>	<p>jemand kann guten Gewissens seinen PC ausschalten  Zufriedenheit, offline zu sein  keine Erwartungen an sofortige Rückmeldungen  sich nicht von Medien beeinflussen lassen  wichtige Infos auswählen können  entspannt sein und keiner nervt  bewusst Zeit für etwas anderes nehmen  kein Bedürfnis haben, oft Facebook zu nutzen  keine Lust, ständig die tausend E-Mails zu checken  unabhängig sein  etwas nicht unbedingt brauchen  etwas mit anderen unternehmen  vielfältige Möglichkeiten auch ohne Medien  Erholung  Kein Bedürfnis online zu sein  sorgenfrei sein</p>
<b>Der Gesprächspartner (12)</b>	<p>direkter Kontakt zu Menschen  besseres Eingehen auf andere Menschen  offen sein  auch für verschiedenes aufmerksam sein  tiefgründige Gedanken haben  man kann sich besser erklären  persönliche Gespräche  sicherer durch weniger Reize  über alles reden können  wissen was los ist  sich abreagieren können  daran interessiert sein, den Geist zu erweitern</p>
<b>Der Sorglose in den Tag hinein lebende(14)</b>	<p>Spaß haben  etwas nicht unbedingt brauchen  besonderes Neues  keine Informationsflut  bewusste Spontanität  sich frei fühlen  keinen Zwang haben  kreativ sein  Man lässt sich von nix bestimmen  gedanklich nicht mit virtueller Welt beschäftigt sein  entspannt sein  auch mal abschalten/entspannen können  auch mal abschalten können  Seele baumeln lassen können</p>
<b>Der gut organisierte Macher (12)</b>	<p>zielstrebig sein  langweilig  abwägen vor einer Entscheidung  etwas durch eigene Leistung erreichen  ernsthaft sein  konkretes Vorhaben umsetzen  Vorgaben einhalten müssen  Terminplaner haben  alles durchplanen  ehrlich sein  Medien nutzen um zu kommunizieren  sich informieren und somit sicher fühlen</p>
<b>Der gute Freund (8)</b>	<p>viel gemeinsam machen  Menschen besser kennen lernen durch Mimik/Gestik  gemeinsame und künstlerische Aktivitäten  sich geborgen fühlen</p>

	Freunden vertrauen können Zeit mit Freunden für jemanden da sein Entlastung empfinden
<b>Tom Sawyer (15)</b>	man wird besser akzeptiert frei sein draußen etwas unternehmen Bewegung haben etwas erleben sich stark fühlen Sich nicht überwacht fühlen. Spaß haben unabhängig von den ganzen Leuten sein Freunden vertrauen können unabhängig von Medien viel draußen unternehmen was machen, wovon man geprägt wird frei sein entspannt sein

## B.2 Clusterbeschreibungen

### Der verstoßene Aussätzige (20 Konstruktpole)

Beispiele:     im wirklichen Leben nicht anknüpfen können  
                  Von anderen abgelehnt werden  
                  Einsam sein  
                  Von der Gesellschaft ausgeschlossen

In diesem Cluster wurden 20 Aussagen versammelt, die sich überwiegend auf das Gefühl, nicht zu einer Gruppe dazu zu gehören und ausgeschlossen zu sein, beziehen. Dabei reicht die Intensität von Trauer über Einsamkeit bis hin zu körperlichen Schmerzen. Es zeigt sich hier die Wahrnehmung von Ablehnung durch andere, die als Anker in der nichtmedialen Welt dienen. Bietet sich dieser Ankerpunkt den Befragten nicht an oder werden sie von diesem zurückgewiesen, ziehen sie sich in eine mediale Welt zurück, empfinden diese jedoch als weniger wertvoll als die reale Welt, von der sie zurückgewiesen wurden. Damit einhergehen Selbstzweifel und das Gefühl der Fremdheit. Der Rückzug in den übermäßigen Medienkonsum kann hier auf die fehlende Fähigkeit, in der Gesellschaft anknüpfen zu können, zurückgeführt werden.

### Der frohe Eremit ohne Medien (19 Konstruktpole)

Beispiele:     isolierter Einzelgänger  
                  Sich von der Außenwelt abschotten  
                  Hinterwäldler  
                  In einer eigenen Welt leben  
                  Sich von dem ganzen Quatsch distanzieren können

Im Gegensatz zum vorigen Cluster finden sich im Cluster Der frohe Eremit ohne Medien Aussagen, die zwar ebenfalls in Richtung eines Ausschlusses von der Außenwelt zeigen, jedoch gleichzeitig die selbstgewählte Entscheidung beinhalten. Der Eremit ist schwer erreichbar und es ist nicht einfach, etwas mit ihm abzusprechen. Doch er ist in der Lage und sogar gewillt, sich von den Zwängen der Außenwelt zu distanzieren und eine eigene Welt als Rückzugsort zu finden. Er hat sich entschieden, die Medien in nur sehr reduziertem Umfang zu nutzen und verzichtet freiwillig auf die kommunikativen Möglichkeiten und den informativen Input. Hier zeigt sich die Abwehrhaltung gegenüber digitalen Medien, die von den Jugendlichen als verkomplizierend wahrgenommen wird. Der Eremit ist ein Hinterwäldler, der nicht am gegenwärtigen Geschehen teilhat, der nicht immer über alle Informationen verfügt und sich damit auf seine Weise aus der Alltäglichkeit zurückzieht, sich dabei jedoch einen unschuldigen Blick auf die Welt bewahrt. In diesem Cluster finden sich Aussagen, die einen selbstbestimmten Umgang mit den Medien beschreiben und Selbstbestimmung durch Nichtnutzung ausdrücken.

### Angst, den Anschluss zu verlieren (17 Konstruktpole)

Beispiele:     gestresst sein  
                  Gefangen sein  
                  Abhängig sein  
                  Bedrängt sein  
                  Sich gezwungen fühlen  
                  Fremdbestimmt leben



Dieses Cluster zeigt auf, welche Macht die Medien auf die Befragten ausüben können. Die Konstrukte drücken Ängstlichkeit, Zwang und Fremdbestimmung aus. Die Mediennutzung führt hier zu Nervosität und Unsicherheit. Die Gefahren einer übermäßigen Mediennutzung (insbesondere von SNS) zeigen sich im Konstrukt nervös sein, weil man unbemerkt gestalkt werden kann. In diesem Cluster versammeln sich Aussagen über den Sog, den Medien auf die Jugendlichen ausüben und dem sie sich nicht erwehren können. Obwohl sich durch die Medien ein weiter Horizont öffnen kann, werden sie hier als Auslöser für eine Informationsflut wahrgenommen. Die exzessive Mediennutzung führt zu Einschränkungen im Alltagserleben. Blickt man auf die entsprechenden Kontrapole wird deutlich, dass vor allem das Gefühl von Eigenständigkeit, Selbstbestimmung und Freiheit verloren gehen. Die formulierten Konstrukte weisen auf weniger Kreativität, Glücksempfinden und Entspannung hin.

#### Bewusster Suchti (9 Konstruktpole)

Beispiele: gestresst sein, weil Sucht ständig bedient werden muss  
 Alles preisgeben  
 Man kann alles behaupten  
 Abhängig sein  
 Etwas ist fürs Überleben unbedingt notwendig

In diesem Cluster finden sich Aussagen über eine bewusst wahrgenommene Abhängigkeit, die sich darin äußert, dass die Jugendlichen sich gestresst fühlen und viel Zeit mit dem Bedienen der aus ihrer Sicht vorhandenen Sucht verbringen. Sie schreiben dem Bewussten Suchti eine starke Intensität zu, ein großes Selbstbewusstsein, was dazu führt, dass derjenige lautstark viel von sich preisgibt und dabei auch übertreibt. Den Medien wendet sich diese Person konsequent zu, nutzt sie zu ihrem Vorteil und ist davon überzeugt, keinen Schaden davon zu nehmen. Es wird nicht erkennbar, ob diese Person andere Bereiche ihres Alltagslebens vernachlässigt, jedoch scheinen sie auch kaum eine Rolle zu spielen, denn der Fokus des Bewussten Suchti liegt eindeutig darauf, seiner umfangreichen Mediennutzung Raum zu geben.

#### Der gelangweilte Nichtsnutz (15 Konstruktpole)

Beispiele: Mediennutzung aus Langeweile  
 Medien auf sinnlose Art verwenden  
 Stellt Nutzung über Sachen, die auch wichtig sind  
 Maßlose, desorientierte Nutzung  
 Zerstreut sein

Der gelangweilte Nichtsnutz scheint neben seiner intensiven Zuwendung zu den Medien keine alternativen Aktivitäten zu kennen. Er verschwendet seine Zeit auf als sinnlos wahrgenommene Art und Weise, ist in der virtuellen Welt gefangen, ist ebenso abhängig wie der bewusste Suchti, geht damit jedoch anders um. Er ist unaufmerksam, zerstreut, zeigt ungesundes Verhalten und meint, sich anpassen zu müssen. Von ihm sind kaum Impulse für eine Verhaltensänderung zu erwarten. Offenbar zeigt sich in diesem Cluster die Dimension „Einengung des Verhaltensraums“, die eben jene Alternativlosigkeit zur Mediennutzung aufgreift.

#### Der antriebslose Trauerkloß (14 Konstruktpole)

Beispiele: etwas saugt alle Energie weg  
 Anderen egal sein  
 Nichts mit sich anzufangen wissen  
 Unglücklich sein  
 Stumpfsinn

In diesem Cluster zeigt sich ebenso wie im vorherigen die Alternativlosigkeit zur Mediennutzung, allerdings treten hier noch Gefühle von Traurigkeit und Unglück hinzu. Die umfangreiche Mediennutzung dieser Personen kann auf fehlende Anerkennung durch andere, auf Langeweile und Unwohlsein zurückgeführt werden. In diesem Cluster zeigt sich die Nähe zu depressiven Charaktereigenschaften, und die Frage der Komorbidität von Medienabhängigkeit kann zu Recht angeknüpft werden (vgl. Abschnitt 2.2). Jedoch ist nicht nachvollziehbar, in welche Richtung sich Mediennutzung und Depression gegenseitig unterstützen. Es kann demnach nichts darüber ausgesagt werden, ob die exzessive Mediennutzung depressive Tendenzen verstärkt oder ob sie Zuflucht vor der Depression bietet.

#### Der Nachgebende / Fehlende Selbstkontrolle (17 Konstruktpole)

Beispiele: es selbst nicht merken, wie unkontrolliert man ist  
Abrutschen und hängen bleiben  
Keine Vorstellung von idealer Nutzung  
Total angepasst und abhängig von allem und jedem  
Grenzen nicht einhalten können  
Sich ablenken von Unzufriedenheit

In diesem Cluster zeigt sich die zu gering ausgebildete Selbstdisziplin, die dazu führt, die Medien umfangreicher zu nutzen, als es eigentlich geplant war. Diejenigen Nutzer haben keinen reflektierten Umgang mit den Medien gelernt und schaffen es nicht, sich selbst Grenzen zu setzen. Diese Personen sind nervös, lassen sich allein von ihrer Faszination für die Medien leiten und können freiwillig auch nicht wieder damit aufhören. Die Medien stellen für sie ein Ventil dar, was sie von ihrer eigenen Unzufriedenheit ablenkt.

#### Der Aggro (13 Konstruktpole)

Beispiele: sich unwohl und angespannt fühlen  
Sucht macht unglücklich  
Eigene Bedürfnisse in den Vordergrund stellen  
Jemanden verachten  
Angst, anderen nicht vertrauen zu können

Der Aggro fühlt sich etwas genervt, ist eher angespannt und weiß um die starke Anziehungskraft der Medien, der er regelmäßig erliegt. Er ist eher negativ, hat kein Vertrauen zu seinen Mitmenschen und muss diesen gegenüber seinen Willen durchsetzen, denn eigentlich interessieren ihn andere auch nicht besonders. In diesem Konstruktbandel vereinen sich Aussagen, die auf eine hohe emotionale Verbundenheit mit dem exzessiv genutzten Medium schließen lassen. Man wehrt sich gegen seine Eindrücke, ist hektisch und zickig und weiß darum, dass die Sucht unglücklich macht. Für andere hat dieses Cluster eher negative Zuschreibungen übrig, wie z.B. Verachtung und die Angst, anderen nicht vertrauen zu können.

#### Vernachlässigung von realem Leben (23 Konstruktpole)

Beispiele: Man mag seinen Computer mehr als seine Familie  
Übergebrauch von Medien  
Virtuell/unwirklich  
Schlechtes Gewissen, weil man anderes Wichtiges vernachlässigt  
Schulstress wegen der Medien  
Zeit vergeht erschreckend schnell

In diesem Cluster finden sich Aussagen über das Verhältnis zwischen Mediennutzung und den Anforderungen des Alltagslebens. Dabei scheint das Alltagsleben etwas in den Hintergrund zu

geraten, denn hier steht die Mediennutzung im Vordergrund. Man weiß hier um die Konsequenzen der exzessiven Mediennutzung, nimmt sie jedoch in Kauf, ist permanent abgelenkt, hat keine Kontrolle über die Mediennutzung und es droht die Desorientierung. Andere haben wenig Gelegenheit, den Betroffenen aus dieser virtuellen Welt herauszuholen, denn sie werden weitestgehend ignoriert.

#### Der Hamster im Suchtlauftrad (21 Konstruktpole)

Beispiele:     sich überfordert fühlen  
                  Unglücklich-hibbelig  
                  Alles zielt darauf ab zu nutzen  
                  Getrieben, gestresst, angespannt sein  
                  Zwang weiter zu machen  
                  Einsam sein

Mit diesen Konstruktpolen beschreiben die Jugendlichen eine Situation, aus der sie offenbar keinen Ausweg mehr finden. Jemand muss mit seinen unangenehmen Gewohnheiten immer weiter machen, ist besorgt, weil man viel Negatives erfährt und man hängt fest daran. Gleichzeitig ist man sich darüber bewusst, dass man das Leben nicht genießen kann und es bereut, so zu leben, wie man es zu dieser Zeit tut.

#### Der Prokrastinationsprofi (17 Konstruktpole)

Beispiele:     Medien als Zeitvertreib  
                  Sich treiben lassen  
                  Besaßung durch die Medien  
                  Zeitverschwendung  
                  Sich im Internet verlieren  
                  Müde sein

In diesem Cluster zeichnet sich die ziellose Nutzung vor allem des Internets ab, was dazu verleitet, sich einfach treiben zu lassen, von einem Inhalt zum nächsten zu klicken, dabei nichts sinnvolles zu tun und sich einfach nicht disziplinieren zu können. Man empfindet dabei ein schlechtes Gewissen, wegen sinnloser Zeitverschwendung, ist müde und lebt unangestrengt in den Tag hinein. Medien spielen dabei eine selbstverständliche Rolle, denn durch sie wird man bespaßt und sie bieten alle Freiheiten.

#### Angst haben, etwas zu verpassen (20 Konstruktpole)

Beispiele:     den Drang haben, online zu sein  
                  Es gewöhnt sein, beschäftigt zu werden  
                  Unter Druck stehen zu reagieren  
                  Kein Ende finden können  
                  Beschränkt auf die Medienwelt

In diesem Cluster finden sich Aussagen über die Sorge, etwas aus dem direkten Umfeld der Befragten zu verpassen. Die Medien (vor allem Online-Angebote) werden hierbei vor allem als Beschäftigungsangebot verstanden, das sich während man selbst offline ist weiterentwickelt und man daher nicht daran teilhaben kann. Aus diesem Grund versuchen die Jugendlichen möglichst lange online zu sein und zu erfahren, was vor allem im direkten Nahraum der Peergroup geschieht. Sie fühlen sich gedrängt, selbst etwas zur Informationslage beizutragen, indem sie bspw. auf die Postings ihrer Freunde reagieren. Dadurch sind sie ständig unkonzentriert und zappelig, empfinden Stress durch die Erreichbarkeit, müssen reagieren, sich ständig mit anderen verabreden, sind auf diese eine Sache fixiert und können kein Ende finden.

Offenbar haben die Jugendlichen Angst, durch einen Moment der Unaufmerksamkeit den Anschluss zu verpassen, nicht mehr mitreden zu können und dadurch Gefahr zu laufen, nicht mehr zu ihrer Peergroup zugehörig zu sein. Insofern könnte man dieses Cluster als Vorstufe zum Cluster *Der verstoßene Aussätzige* ansehen.

#### Der nach Status Strebende (5 Konstruktpole)

Beispiele: beliebt sein wollen, um Status zu erreichen  
Oberflächlich sein  
Einsam sein  
Medien als Luxus

In diesem Cluster wurden Konstrukte zusammengefasst, die keinem anderen Cluster zuordenbar waren, rechnerisch dennoch gebündelt wurden und eine inhaltliche Richtung einschlagen, die sich in keinem anderen Cluster zuvor zeigte. Möglicherweise ist dies als Reaktion auf soziale die Erwünschtheit zurückzuführen und die Jugendlichen versuchten zu vermeiden, über materielle Aspekte ihrer Mediennutzung zu sprechen. Aus diesem Grund ist es sehr klein. Medien werden hier als Luxusprodukte verstanden, die mit einem oberflächlichen Charakter assoziiert werden. Offenbar dienen technische Endprodukte als Statussymbole, denen ein gewisses Maß an Anerkennung zugeschrieben werden. Gleichzeitig wird deutlich, dass dieses Streben nach Status zu Einsamkeit führt.

#### Der 24/7 Internetnerd@home (17 Konstruktpole)

Beispiele: richtig viel vorm Computer sitzen  
In Gedanken immer bei den Medien sein  
Keine realen Erfahrungen sammeln  
Lokal an einen Ort gebunden sein  
Innere Stimme verleitet dazu, Medien zu viel zu nutzen

Durch dieses Konstruktbandel wurde von den Jugendlichen ein typischer Computernerd beschrieben, der sehr viel Zeit zu Hause am Rechner verbringt, keine Erfahrungen außerhalb der Medienwelt sammelt und sein Interesse lediglich auf seinen Computer richtet. Auf diesen ist der Internetnerd angewiesen, denn er ist süchtig danach und wird ständig vom Internet begleitet. Hier zeigt sich die extreme Nutzung, die dazu führt, dass man keine Freunde findet, nichts von seiner Kultur weiß und gedanklich auf das Medium fixiert ist. Dies wiederum ist bereits in den Abhängigkeitsdimensionen wie in Abschnitt 2.2.2 beschrieben. Jugendliche, die diesem Cluster zugeordnet werden könnten, tendieren dazu, ihre Medien zu personifizieren: sie hören eine innere Stimme, die zur übermäßigen Nutzung verleitet.

#### Der 24/7 online Erreichbare (19 Konstruktpole)

Beispiele: ständige Verbindung zur virtuellen Welt  
Alles läuft über den Chat ab  
Sich verbunden fühlen, obwohl man voneinander entfernt ist  
Permanent verfügbar sein  
Schwer von Sucht wegzukommen

Im Gegensatz zum vorherigen Cluster finden sich hier überwiegend Aussagen, die sich mit der Erreichbarkeit durch die ständige Verbindung mit dem Internet auseinandersetzen. Thematisiert wird vor allem das unkomplizierte miteinander in Verbindung stehen, auch wenn eine große Distanz zu überwinden ist. Typische Vertreter dieses Clusters kennen sich gut mit dem PC aus, stehen jederzeit in Verbindung mit der virtuellen Welt und die unkomplizierte Kommunikation findet überwiegend im Chat statt.

Der Aspekt der Erreichbarkeit wird weitgehend wertungsfrei argumentiert, so dass nicht zu entscheiden ist, ob dies per se als gut oder schlecht wahrgenommen wird. Einerseits sehen die Jugendlichen es als großen Vorteil, wenn sie über einen unbegrenzten Bekanntenkreis verfügen, mit dem sie über die Medien leicht in Kontakt treten können. Andererseits nehmen sie auch die Auswirkungen der 24/7 Erreichbarkeit in Form von Informationsüberschuss wahr, kennen keine Grenzen und sind sich bewusst, dass es schwer ist, von der Sucht wegzukommen.

Betrachtet man die Anzahl der Konstruktpole, die diesem Cluster zugeordnet werden konnten, wird ersichtlich, dass es sich hier um eine wichtige Ausprägung handelt, die für die Jugendlichen von größerer Bedeutsamkeit ist.

#### Der nach Anerkennung in der Gemeinschaft Strebende (23 Konstruktpole)

Beispiele: Medien sind unpersönlich  
Was zusammen mit anderen unternehmen  
Anerkennung und Selbstbewusstsein  
Sich von Freunden wahrgenommen fühlen  
Sich akzeptiert fühlen  
Sich gern mit realen Personen beschäftigen

Anders als im vorigen Cluster, steht nun die direkte unvermittelte Kommunikation innerhalb der Peergroup im Vordergrund. Wichtig ist, gemeinsame Erlebnisse zu teilen, sich von den anderen verstanden, anerkannt und akzeptiert zu fühlen und sich auf die Freunde verlassen zu können. Die Jugendlichen sind durchaus daran interessiert, Neues zu erfahren (auch hier bezieht sich dies vor allem auf Neuigkeiten aus ihrer persönlichen Nahwelt) und am Leben der anderen teilhaben zu können. Medien spielen eine untergeordnete Rolle, denn sie werden als eher unpersönlich abgewählt. In diesem wiederum sehr großen Cluster zeigt sich die besondere Bedeutung der Peergroup und der Freundschaft, die unabhängig von der Mediennutzung im Jugendalter den größten Einfluss auf den Einzelnen haben.

#### Der Freiheit genießende (19 Konstruktpole)

Beispiele: entspanntes Leben genießen  
Engagiert sein und sich sorgenfrei fühlen  
Etwas Sinnvolles mit Spaß erledigen  
Vielfalt und Freiheit  
Gesunden Umgang mit Suchtmitteln  
Unabhängig sein

In diesem Cluster wird ein sehr unabhängiger Jugendlicher beschrieben, dem es wichtig ist, entspannt und locker sein Leben zu genießen. Er lässt das Leben auf sich zukommen, möchte Spaß durch dadurch erleben, sich für sinnvolle Dinge zu engagieren und nimmt sich Zeit für anderes und wichtigeres. Medien werden ebenso wie die Peergroup nicht explizit hervorgehoben, denn offenbar genügen sich diese Personen selbst, um glücklich zu sein.

#### Der Wissbegierige (13 Konstruktpole)

Beispiele: andere Sichtweisen erfahren wollen  
Alle Medien durchschnittlich nutzen  
Schneller Zugang zu Wissen  
Jederzeit Zugang zu Informationen  
Sich intelligent fühlen  
Auf dem Laufenden bleiben wollen

Der Wissbegierige nutzt alle Medien durchschnittlich und zwar vor allem um seinen eigenen Horizont zu erweitern, Informationen zu erhalten und sich gut informiert zu fühlen. Er schätzt an den Medien besonders, dass sie ihm erlauben, viel von der Welt zu sehen, zu wissen, was weltweit los ist und ihn mit sinnvollen Informationen versorgen. Es überwiegt deutlich das Interesse an allgemeinen globalen Informationen. Neuigkeiten aus der Peergroup werden nur am Rande als wissenswert erwähnt. Durch die schnelle Verfügbarkeit von Wissen und der Möglichkeit, sich schnell mit anderen zu verständigen, kann man vielfältige Erfahrungen machen und sich darüber hinaus intelligent fühlen.

Insgesamt dominiert in diesem Cluster eine durchaus sehr positive Sicht auf die Medien, die sich aber vor allem auf den Zugang zu weltweiten und persönlichen Informationen stützt.

#### Der Medienbewusste (13 Konstruktpole)

Beispiele: häufig, aber gezielte Nutzung  
 Spaß am Spiel ohne Abhängigkeit  
 Bewusst Zeit zum Zocken nutzen  
 Selbstbestimmt leben  
 Private Daten unter Kontrolle  
 Angemessene Nutzung führt zu Wohlbefinden

Typen, die diesem Cluster zugeordnet werden, wenden sich mit Lust den Medien zu, wissen um deren Sogwirkung, können sich aber sehr gut selbst kontrollieren und haben so Spaß am Spiel ohne Abhängigkeit. Sie wenden sich den Medien häufig, dann aber bewusst zu und nutzen sie zielgerichtet. Sie bestimmen selbst, wie viel Zeit sie ihnen widmen und haben auch ihre privaten Daten unter Kontrolle.

In den Aussagen ist zwar das lustvolle Einlassen auf die Medien zu finden, gleichermaßen ist jedoch auch eine gewisse Distanz spürbar, die sich in der Betonung von Selbstkontrolle und bewusster Zuwendung äußert.

#### Gern gesehener Gast (16 Konstruktpole)

Beispiele: entspannt und beruhigt sein  
 Eindrücke intensivieren  
 Anerkennung durch Freunde  
 Zufrieden sein  
 Erfülltes Sozialleben  
 Musik als Begleiter

Der gern gesehene Gast ist jemand, der mit beiden Beinen in der realen Welt steht, denn er liebt seine Familie sehr viel mehr als seinen Computer. Er hat ein sehr erfülltes Sozialleben, ist entspannt, spontan, offen für neues und erfährt Anerkennung durch seine Freunde. Medien werden eher aus Unterhaltungszwecken verwendet, so wird bspw. Musik als Begleiter eingesetzt. Das Internet hingegen weiß nichts über diese Person, was auf einen sehr aufmerksamen Umgang mit persönlichen Daten schließen lässt. Persönlich ziehen sich diese Menschen eher zurück und gestehen sich selbst nur wenig Zeit zu. Sie suchen nach intensiven Eindrücken und wollen sich an diese erinnern. Offensichtlich werden Medien eher als Hintergrundbeschallung verwendet und bieten eben nicht diese intensiven Momenten, nach denen diese Person sucht.

#### Die behütete Prinzessin (15 Konstruktpole)

Beispiele: abgesichert sein  
 Was Schöneres zu tun haben  
 Jemand ist für einen da

Andere zeigen Interesse an mir  
 Zufrieden und glücklich sein  
 Sich behütet fühlen

In diesem Cluster zeigt sich eine eher egozentrierte Persönlichkeit, die ihre Kraft daraus bezieht, dass sie viel Interesse durch andere erfährt und sie sich jederzeit unterstützt fühlen kann. Von dieser Kraft gibt sie gern an andere und möchte für andere da sein. Sie ruht sehr in sich, fühlt sich behütet, ist zufrieden und selbstbewusst und hat Spaß mit ihrer Familie. Medien spielen eine sehr untergeordnete Rollen, den diese Person hat einfach etwas Schöneres zu tun.

#### Der intensiv Erlebende (16 Konstruktpole)

Beispiele: intensiv mit anderen beschäftigt sein  
 Sich aufs eigene Leben konzentrieren  
 Sich für Dinge Zeit nehmen  
 Nicht ans Netz gebunden sein  
 Nichts vernachlässigen (Schule, Freunde, Familie)

Dieses Cluster ist ähnlich wie die vorherigen beiden eher im Offline-Bereich angesiedelt, wobei durchaus über die Medien reflektiert wird. Dadurch dass diese Menschen nicht ans Netz gebunden sind, können sie sich sehr aufs eigene, wahre Leben konzentrieren und intensiv im Moment leben. Diese Personen gehen drauflos, können aber mit den Konsequenzen leben. Sie haben ihren eigenen Kopf, nehmen sich aber ausreichend Zeit für die Dinge und für ihre Freunde. Durch diese Weise ihr Leben anzupacken, vernachlässigen sie weder die Schule noch Freunde und Familie.

#### Der Selbstkontrollierte (12 Konstruktpole)

Beispiele: eigene Grenzen respektieren  
 Schlusstrich ziehen können  
 Computer vergessen  
 Selbstdisziplin haben  
 Wissen, dass man Medien verfallen kann  
 Sich selbst bestimmen können

Der Selbstkontrollierte ist sehr bewusst und selbstdiszipliniert. Er weiß, dass man den Medien verfallen kann und hat sich daher angewöhnt, auch den Schlusstrich ziehen zu können. er ist recht vernünftig und reflektiert, erkennt seine Grenzen und respektiert diese. Er kann den Computer auch mal vergessen und bemerkt später, wie der Gedanke daran verschwindet. In diesem Cluster scheint sich jemand wiederzufinden, der einen sehr gesunden und bewussten Medienumgang pflegt. Vielleicht werden die Medien eher als Werkzeug angesehen, die nur dann genutzt werden, wenn es keine andere Quelle oder Möglichkeit gibt.

#### Der selbstbestimmte Alltagsstrukturierer (20 Konstruktpole)

Beispiele: Medien als praktische Beschäftigung  
 Anfangen und aufhören, wann man will  
 Gesunde, ausgeglichene Nutzung des Computers  
 Alltag bewusst wahrnehmen  
 Erledigen, was man sich vornimmt  
 Die Konsequenzen seines Handelns erkennen

Wie schon bei einigen vorigen Clustern steht auch hier die Selbstbestimmung im Vordergrund. Dabei werden Medien aktiv in den Alltag eingebunden, doch es findet sich eine Balance

zwischen Medien und dem wirklichen Leben, in dem Medien als praktische Beschäftigung durchaus eine Berechtigung haben, doch sollte von ihnen nicht so viel Beeinflussung ausgehen. Typische Vertreter dieses Clusters mögen ihren Alltag, nehmen ihn bewusst wahr, sind fokussiert und haben sich unter Kontrolle. Ihnen ist es wichtig, die Zeit sinnvoll zu nutzen und zu erledigen, was man sich einmal vorgenommen hat.

#### Der Offline-Genießer (16 Konstruktpole)

Beispiele: jemand kann guten Gewissens seinen PC ausschalten  
Kein Bedürfnis haben, oft Facebook zu nutzen  
Vielfältige Möglichkeiten auch ohne Medien  
Keine Erwartungen an sofortige Rückmeldung  
Wichtige Infos auswählen können  
Entspannt sein und keiner nervt

In diesem Cluster grenzen sich die Jugendlichen deutlich von der Mediennutzung ab und heben vor, was anstelle dessen wichtig für sie ist. Sie möchten frei von Erwartungsdruck sein, möchten den Computer auch mal ausschalten können und sich bewusst Zeit für etwas anders zu nehmen. Sie lassen sich nicht von den Medien beeinflussen, lösen ihre Probleme aktiv und können dafür wichtige Informationen auswählen. Sie sind zufrieden, wenn sie offline sind und kennen zahlreiche Möglichkeiten auch ohne Medien.

Zusammenfassend erkennt man in diesem Cluster eher die Verneinung und damit die Abkehr von übermäßiger Mediennutzung. Die Aussagen sind überwiegend negativ als Gegenpol dazu formuliert. Der Fokus liegt eher auf dem Nichtumgang mit den Medien als in dem Aufzeigen, was man anstelle dessen als wichtig einschätzt.

#### Der Gesprächspartner (12 Konstruktpole)

Beispiele: tiefgründige Gedanken haben  
Direkter Kontakt zu Menschen  
Persönliche Gespräche  
Wissen was los ist  
Über alles reden können

In diesem Cluster steht der persönliche Kontakt mit dem unvermittelten Gespräch deutlich im Mittelpunkt. Man ist offen, kann sich besser erklären und besser auf andere eingehen. Medien spielen in diesem Cluster gar keine Rolle. Informationen werden darüber vermittelt, dass man über alles reden kann. Es besteht durchaus das Interesse, den Geist zu erweitern, durch den direkten Kontakt fühlt man sich außerdem sicherer durch weniger Reize.

#### Der sorglos in den Tag hinein Lebende (14 Konstruktpole)

Beispiele: keinen Zwang haben  
Etwas nicht unbedingt brauchen  
Gedanklich nicht mit virtueller Welt beschäftigt sein  
Seele baumeln lassen können  
Keine Informationsflut  
Kreativ sein

Diese Aussagen formulieren verschiedenfach die Unabhängigkeit von den Medien, die Möglichkeit, sich entspannen und auch mal abschalten zu können. Zwar ist die virtuelle Welt mit ihren Verlockungen durchaus gegenwärtig, sie wird jedoch nicht so stark an sich herangelassen. Einerseits wird in diesem Cluster formuliert, wie wenig man an die Medien



gebunden ist. Andererseits wird hervorgehoben, wie gut und wichtig es ist, sich zu entspannen. Es findet demnach wiederum eine Abgrenzung zum exzessiven Mediengebrauch statt.

#### Der gut organisierte Macher (12 Konstruktpole)

Beispiele: etwas durch eigene Leistung erreichen  
Medien nutzen um zu kommunizieren  
Sich informieren und damit sicher fühlen  
Vorgaben einhalten müssen

Der gut organisierte Macher fühlt sich tendenziell durch die ihn umgebende Medienwelt informiert, was bei ihm für ein Sicherheitsgefühl sorgt. Er nutzt die Medien, um zu kommunizieren, seinen Tag zu planen und dann strukturiert Aufgaben zu erledigen. Typen dieses Clusters sind ernsthaft und setzen konkrete Vorgaben unbedingt um. Er ist ehrlich und zielsterbig und packt die Dinge beherzt an.

#### Der gute Freund (8 Konstrukte)

Beispiele: gemeinsame und künstlerische Aktivitäten  
Zeit mit Freunden verbringen  
Freunden vertrauen können  
Menschen besser kennen durch Mimik und Gestik  
Entlastung empfinden

In diesem Cluster finden sich zahlreiche Aussagen über den Wert von Freundschaft. Es wird als wichtig und notwendig eingeschätzt, viel Zeit mit Freunden bei gemeinsamen Aktivitäten zu verbringen. Medien werden gar nicht erwähnt bzw. nur implizit durch die Abgrenzung zur face-to-face-Kommunikation und der dabei entscheidenden Mimik und Gestik thematisiert. Durch die innige Verbundenheit mit den Freunden fühlen sich die Jugendlichen geborgen und fühlen sich entlastet.

#### Tom Saywer (15 Konstruktpole)

Beispiele: unabhängig von Medien  
Frei sein  
Draußen etwa unternehmen  
Sich nicht überwacht fühlen  
Was machen, wovon man geprägt wird

Dieses Cluster versammelt Konstruktpole, die vor allem Unabhängigkeit, Freiheit und Spaß ausdrücken. Insgesamt wird ein Bild von einem Jungen gezeichnet, der sich unabhängig von Überwachung sehr viel draußen bewegt, sich dabei stark fühlt, etwas erlebt und frei ist. Er hat alle Freiheiten, sich auszuprobieren und seine Persönlichkeit zu entwickeln. Er wird akzeptiert und ist entspannt.

## Literaturverzeichnis

- Bader, R. & Lutz, K. (2013). Exzessive Mediennutzung. Editorial. merz Medien + Erziehung – Zeitschrift für Medienpädagogik, 4, 57, 8-11.
- Bilke, O. & Batra, A. (2012). Diagnostik und Klassifikation. S. 1-7. In A. Batra & O. Bilke-Hentsch (2012), Praxisbuch Sucht. Therapie der Suchterkrankungen im Jugend- und Erwachsenenalter. Stuttgart, New York: Thieme.
- Bonchor, A. & Klimsa, P. (2007). Das Repertory Grid. Exploration persönlicher Konstrukte von Kindern über das ZDF-Kindermagazin PuR. Verfügbar unter: <http://www.db-thueringen.de/servlets/DocumentServlet?id=10394> [15.02.2013].
- Bortz, J. & Döring, N. (2005). Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler, 3., überarb. Auflage. Heidelberg: Springer Medizin.
- Boyd, D. M. & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. Journal of Computer-Mediated Communication, 13, 1, article 11. Verfügbar unter: [http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd\\_ellison.html](http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd_ellison.html) [19.08.2013].
- Brosius, H.-B., Koschel, F. & Haas, A. (2008). Methoden der empirischen Kommunikationsforschung, 4. überarb. Auflage. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Brückenschlag. Zeitschrift für Sozialpsychiatrie – Literatur – Kunst (2012). Mehr, mehr und immer mehr... Süchte. Bd. 28. Neumünster: Paranus Verlag.
- Catina, A. & Scheer, J. W. (1993). Erforschung von Eßstörungen. In J.W. Scheer, A. Catina (Hrsg.), Einführung in die Repertory Grid-Technik, Bd. 2: Klinische Forschung und Praxis, S. 138-144. Bern, Göttingen u.a.: Huber Verlag.
- Catina, A. & Schmitt, G. M. (1993). Die Theorie der Persönlichen Konstrukte. In J. W. Scheer, A. Catina (Hrsg.), Einführung in die Repertory Grid-Technik, Bd. 1: Grundlagen und Methoden, S. 11-23. Bern, Göttingen u.a.: Huber Verlag.
- Elements & Constructs (2013). Scivesco. Handbuch zur Version 3.1. (Bestandteil des Programms, PDF).
- Dernbach, C. (2013). Exzessive Mediennutzung – vermehrt ein Thema in Beratungsstellen. merz Medien + Erziehung – Zeitschrift für Medienpädagogik, 4, 57, 43-49.
- Fischer, C. (1988) Explorative Analyse von Kelly-Matrizen. Diplomarbeit. Universität Hamburg, Fachbereich Psychologie, Betreuer Dr. Arne Raeithel.
- Frölich, J. & Lehmkuhl, G. (2012). Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung. Stuttgart: Schattauer Verlag.
- Fromm, M. (1995). Repertory Grid Methodik: ein Lehrbuch. Weinheim: Deutscher Studien-Verlag.
- Fromm, M. (1999). Die Theorie der persönlichen Konstrukte. In M. Fromm (Hrsg.), Beiträge zur Psychologie der persönlichen Konstrukte, S. 11-18. Münster u. a.: Waxmann.
- Fromm, M. (1999). Repertory Grid Technique – Netzinterview. In M. Fromm (Hrsg.), Beiträge zur Psychologie der persönlichen Konstrukte, S. 19-42. Münster: Waxmann.

- Griffith, M. D. (2000). Internet Addiction – Time To Be Taken Seriously? *Addiction Research*, 8, 413-418.
- Groeben, N., Wahl, D., Schlee, J. & Scheele, B. (1988). *Das Forschungsprogramm Subjektive Theorien. Eine Einführung in die Psychologie des reflexiven Subjekts*. Tübingen: Franke.
- Grüsser, S. & Thalemann, C. (2006). *Verhaltenssucht. Diagnostik, Therapie, Forschung*. Bern: Huber.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., Albrecht, U. & Thalemann, C. (2005). Exzessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. *Wiener klinische Wochenschrift*, 117, 188-195.
- Hahn, A. & Jerusalem, M. (2001). Internetsucht: Jugendliche gefangen im Netz. In J. Raeithel (Hrsg.), *Risikoverhaltensweisen Jugendlicher. Formen, Erklärungen und Prävention*, S. 279-293. Opladen: Leske und Budrich.
- Hahn, A. & Jerusalem, M. (2010). Die Internetsuchtskala (ISS). Psychometrische Eigenschaften und Validität. Geschichte und Definition des Konstruktes „Internetsucht“. In D. Mücken, A. Teske, F. Rehbein & B. te Wildt (Hrsg.), *Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit*, S. 185-204. Lengerich: Pabst Science Publishers.
- Hirschhäuser, L. & Rosenkranz, M. (2012). Exzessive Internetnutzung in Familien. *tv-diskurs. Verantwortung in audiovisuelle Medien*, 16, 62, 14-19.
- Hornung, A. & Lukesch, H. (2009). Die unheimlichen Miterzieher – Internet und Computerspiele und ihre Wirkungen auf Kinder und Jugendliche. In J. Hardt, U. Cramer-Düncher & M. Ochs (Hrsg.), *Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*, S. 87-113. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Hoyer, M., Huth, N. & Spahr, C. (2011). *Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetsuchtverhalten von 10- bis 18-Jährigen*. Bitkom Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. Verfügbar unter: [www.bitkom.org/de/themen/36444\\_66711.aspx](http://www.bitkom.org/de/themen/36444_66711.aspx) [12.07.2013].
- Jankowicz, D. (2003). *The Easy Guide to Repertory Grids*. Chichester: Wiley.
- Kammerl, R. (2013). Machen Medien süchtig? Perspektiven auf das Phänomen „Exzessive Mediennutzung im Jugendalter“. *merz Medien + Erziehung – Zeitschrift für Medienpädagogik*, 4, 57, 12-19.
- Kelly, G. A. (1991). *The Psychology of Personal Constructs. A Theory of Personality*. London: Routledge. Originally published: New York: Norton, 1955.
- Klein, M. (2008). Was ist Sucht? In M. Klein (Hrsg.), *Kinder und Suchtgefahren. Risiken – Prävention – Hilfen*, S. 2-4. Stuttgart: Schattauer.
- Klosinski, G. (1996). Entwicklungspsychologische Aspekte der Sucht bei Kindern und Jugendlichen. In G. Längle, K. Mann, G. Buchkremer (Hrsg.), „Sucht“. *Die Lebenswelten Abhängiger*, S. 126-136. Tübingen: Attempto.
- Kratzer, S. (2006). *Pathologische Internetnutzung. Eine Pilotstudie zum Störungsbild*. Lengerich, Berlin, Bremen u.a.: Pabst Science Publishers.
- Kratzer, S. (2010). Pathologische Internetnutzung als Begleiterscheinung psychischer Störungen. In U. Dittler & M. Hoyer (Hrsg.), *Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht*, S. 275-288. München: kopaed.

- Lutz, K. (2012). Exzessive Mediennutzung als Voraussetzung von ePartizipation. Ein Dilemma – oder die Verhinderungsmechanismen der ePartizipation. In K. Lutz, E. Rösch, D. Seitz (Hrsg.), *Partizipation und Engagement im Netz. Neue Chancen für Demokratie und Medienpädagogik. Schriften zur Medienpädagogik, Bd. 47*, S. 15-20. München: kopaed.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2012). *JIM-Studie 2012. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012.pdf> [12.07.2013].
- Meerkerk, G.-J., Van den Eijnden, R., Vermulst, A. A. & Garretsen, H. (2009) The Compulsive Internet Use Scale (CIUS). *CyberPsychology & Behavior*, 12, 1, 1-6.
- Meibeyer, F. (1999). Eine Anwendung der Repertory Grid-Technik. *Unterrichtsstörungen aus der Sicht von Grundschullehrkräften*. Dissertation, Universität Hildesheim.
- Mikos, L. (2011). Medienbiographische Erfahrung, subjektive Medientheorien und die Wissenschaft. In W. Früh (Hrsg.), *Empirisch-praktisch Forschen. Anwendungsfelder der Kommunikatio- und Medienwissenschaft*. S. 125-136. München: Meidenbauer.
- Mittelstraß, J. (2011). Zur Zukunft des Internet. Philosophische Bemerkungen. Rede von Prof. Dr. Jürgen Mittelstraß (Bundesministerium für Bildung und Forschung Berlin, Juli 2011). Verfügbar unter: [www.bmbf.de/pubRD/rede\\_mittelstrass\\_2011.pdf](http://www.bmbf.de/pubRD/rede_mittelstrass_2011.pdf) [13.07.2013].
- Neimeyer, R. A. (1993). Dialoge über den Tod: Ansätze zur Untersuchung persönlicher Konstrukte. In J. W. Scheer, A. Catina (Hrsg.), *Einführung in die Theorie der persönlichen Konstrukte, Bd. 2: Klinische Forschung und Praxis*. S. 162-176. Bern, Göttingen u.a.: Huber Verlag.
- Petry, J. (2010). *Dysfunktionaler und pathologischer PC- und Internet-Gebrauch*. Göttingen, Bern: Hogrefe.
- Peukert, P., Wölfling, K., Bilke, O. & Spitzzok, von Brisinski, I. (2012). Computerspiel- und Internetabhängigkeit. In A. Batra & O. Bilke-Hentsch (2012), *Praxisbuch Sucht. Therapie der Suchterkrankungen im Jugend- und Erwachsenenalter*. Stuttgart, New York: Thieme. S. 220-227.
- Pfeiffer, C., Mößle, T., Kleimann, M. & Rehbein, F. (2007). Die Pisa-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums. Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen. Verfügbar unter: [www.kfn.de/versions/kfn/assets/pisaverlierer.pdf](http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/pisaverlierer.pdf) [04.08.2013].
- Raeithel, A. (1993). Auswertungsmethoden für Repertory Grids. In J. W. Scheer & A. Catina (Hrsg.), *Einführung in die Repertory-Grid-Technik*. Bd. 1: Grundlagen und Methoden, S. 41-67. Bern, Göttingen u.a.: Huber Verlag.
- Rosenberger, M. & Freitag, M. (2009). Repertory Grid. In S. Kühl, P. Strodtholz & A. Taffertshofer (Hrsg.), *Handbuch Methoden der Organisationsforschung*, S. 477-496. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Rumpf, H.-J., Meyer, C., Kreuzer, A. & John, U. (2011). Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit. Verfügbar unter: [http://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele\\_Internetsucht/Downloads/PINTA-Bericht-Endfassung\\_280611.pdf](http://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/PINTA-Bericht-Endfassung_280611.pdf) [13.08.2013].

- Sandbothe, M. (2010). Computerspielsucht und Suchtkultur. In C. Bohrer & B. Schwarz-Boenneke (Hrsg.), *Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel*, S. 75-82. München: kopaed.
- Scheele, B. & Groeben, N. (1988). *Dialog-Konsens-Methoden zur Rekonstruktion Subjektiver Theorien: die Heidelberger Struktur-lege-Technik (SLT), konsensuale Ziel-Mittel-Argumentation und kommunikative Flussdiagramm-Beschreibung von Handlungen*. Tübingen: Francke.
- Scheer, J. W. & Catina, A. (1993): *Psychologie der Persönlichen Konstrukte und Repertory Grid-Technik*. In J. W. Scheer, A. Catina (Hrsg.), *Einführung in die Repertory Grid-Technik*, Bd. 1: Grundlagen und Methoden, S. 8-10. Bern, Göttingen u.a.: Huber Verlag.
- Scheer, J. W. (1993): *Planung und Durchführung von Repertory Grid-Untersuchungen*. In J. W. Scheer, A. Catina (Hrsg.), *Einführung in die Repertory Grid-Technik*, Bd. 1: Grundlagen und Methoden, S. 24-40. Bern, Göttingen u.a.: Huber Verlag.
- Schiedeck, J. & Stahlmann, M. (2012). Sucht 2.0 oder von der Sucht zur Suchtmaschine. Das ‚aholic‘ als neue Sozialfigur. In Brückenschlag. Zeitschrift für Sozialpsychiatrie – Literatur – Kunst. Mehr, mehr und immer mehr... Süchte, Bd. 28, S. 11-21. Neumünster: Paranus Verlag.
- Schmidt, J.-H. (2009). Das Internet im Alltag von Heranwachsenden. *tv diskurs*, 13, 3, 34-36.
- Schmitt, G. M. & Kurlemann, G. (1993). *Explorative Verfahren der Konstrukterhebung*. In, J. W. Scheer, A. Catina (Hrsg.), *Einführung in die Repertory Grid-Technik*, Bd. 2: Klinische Forschung und Praxis, S. 62-71. Bern, Göttingen u.a.: Huber Verlag.
- Schmitt, M. & Altstötter-Gleich, C. (2010). *Die Repertory Grid-Technik*. In *Differentielle Psychologie und Persönlichkeitspsychologie kompakt*. Weinheim: Beltz.
- Schnabel, P.-E. (2001). *Belastungen und Risiken im Sozialisationsprozess von Jugendlichen*. In, Raithel, J. (Hrsg.), *Risikoverhalten Jugendlicher. Formen, Erklärungen, Prävention*. S. 79-95. Opladen: Leske & Budrich.
- Smahel, D., Helsper, E., Green, L., Kalmus, V., Blinka, L. & Olafsson, K. (2012). *Excessive Internet Use Among European Children*. EU Kids Online, London School of Economics & Political Science, London, UK. Verfügbar unter: [eprints.lse.ac.uk/47344/](http://eprints.lse.ac.uk/47344/) [13.08.2013].
- Stiehler, H.-J. (1999). *Subjektive Medientheorie – Zum Begriff*. In B. Schorb & H.-J. Stiehler (Hrsg.), *Idealisten oder Realisten? Die deutschen Kinder- und JugendfernsehmacherInnen und ihre subjektiven Medientheorien*, S. 12-26. München: kopaed.
- Stiehler, H.-J. (2013). *Subjektive Medientheorien. Versuch einer (Zwischen-?)Bilanz*. In A. Hartung, A. Lauber & W. Reißmann (Hrsg.), *Das handelnde Subjekt und die Medienpädagogik. Festschrift für Bernd Schorb*. S. 149-158. München: kopaed.
- te Wildt, B. & Mücken, D. (2010). *Diagnostik, Therapie und Prävention von Medienabhängigkeit in Deutschland im Umriss*. In D. Mücken, A. Teske, F. Rehbein, & B. te Wildt (Hrsg.), *Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit*. S. 82 – 99. Lengerich, Pabst.
- te Wildt, B. & Rehbein, F. (2010). *Diagnostik von Internet- und Computerspielabhängigkeit*. In D. Mücken, A. Teske, F. Rehbein, & B. te Wildt (Hrsg.), *Prävention, Diagnostik und Therapie von Computerspielabhängigkeit*. Lengerich, Pabst. S. 142 – 153.

- te Wildt, B. (2009). Internetabhängigkeit. Symptomatik, Diagnostik und Therapie. In D. Batthyány & A. Pritz (Hrsg.), Rausch ohne Drogen. Substanzungebundene Süchte, S. 257-280. Wien: Springer.
- te Wildt, B. (2010). Medialität und Verbundenheit. Zur psychopathologischen Phänomenologie und Nosologie von Internetabhängigkeit. Lengerich, Berlin, Bremen u.a.: Pabst Science Publishers.
- Wimmer, J. (2012). Alles unter Kontrolle? Exzessive Nutzung von Unterhaltungsangeboten in neuen Medien. In L. Reinicke & S. Trepte (Hrsg.), Unterhaltung in neuen Medien. Perspektiven zur Rezeption und Wirkung von Online-Medien und interaktiven Unterhaltungsformaten. Unterhaltungsforschung, Bd. 7., S. 397-409. Köln: Halem.
- Young, Kimberly S. (1998). Caught in the Net: How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery. New York: John Wiley.