

## **Eine Frage des Kontexts? Eine Mobile-Experience-Studie zu raum-zeitlichen und sozialen Bedingungen jugendlicher Mediennutzung**

Jugendliche Mediennutzung ist gekennzeichnet durch eine zunehmende Entkopplung von Raum und Zeit. Dennoch ist der Kontext der Mediennutzung nicht zu vernachlässigen: Die Anwesenheit anderer kann die Mediennutzung verringern, beispielsweise durch elterliche Regulierungen, aber auch erhöhen, beispielsweise beim gemeinsamen Gaming mit Gleichaltrigen. In diesem Beitrag konzentrieren wir uns daher darauf, wie kontextuelle Bedingungen jugendliche Mediennutzung beeinflussen. Theoretisch folgen wir dem Zeitallokationsmodell der Mediennutzung (Seufert & Wilhelm, 2014) und erweitern dieses um die räumliche und soziale Dimension der Nutzung. Empirisch untersucht werden die Zusammenhänge im Rahmen einer Mobile-Experience-Studie mit Jugendlichen.

Das Zeitallokationsmodell betrachtet Mediennutzung als medien- bzw. aktivitätsübergreifende Optimierung der Verwendung knapper Zeitressourcen. Dabei zeigt sich, dass Unterschiede in der Zeitelastizität zwischen verschiedenen Medienaktivitäten bestehen (Seufert & Wilhelm, 2014). Weiters bringt die zeit- und ortsunabhängige Verfügbarkeit von Medien veränderte Nutzungsgewohnheiten mit sich (Schnauber, 2017). Thulin und Vilhelmson (2019) gehen davon aus, dass die Verfügbarkeit digitaler Technologien die täglichen Prioritäten junger Menschen verändert, d. h. wie, wo und mit wem sie ihre Freizeit verbringen.

Basierend auf diesen Überlegungen untersucht die vorliegende Studie, wie die verfügbare Freizeit (FF1), der Ort (FF2) und der soziale Kontext (FF3) die Nutzung verschiedener Medien (Internetsurfen, Gaming, Social-Media-Nutzung, Video- und Musikstreaming) durch Jugendliche beeinflusst und welche Wechselwirkungen zwischen diesen Kontextbedingungen bestehen (FF4).

### **Sample und Methodik**

343 Studienteilnehmer:innen im Alter von zwölf bis 18 Jahren ( $M_{Alter} = 14,43$ ,  $SD = 1,79$ ; 55,7% weiblich, 77,8% allgemeinbildende höhere Schule) wurden aus neun Schulen in zwei Städten in Österreich rekrutiert. Die Daten wurden durch Mobile-Experience-Sampling (MES) erhoben. Nach einer Basiserhebung soziodemografischer und weiterer relevanter Prädiktoren (z. B. Selbstkontrolle) erhielten die Teilnehmer:innen an zwei Werktagen (Di und Mi) und einem Wochenendtag (Sa) jeweils drei SMS-Aufforderungen zur Beantwortung eines drei-minütigen Kurzfragebogens auf ihr Smartphone. Darin wurde die Zeitverwendung für

verschiedene Medien, der Aufenthaltsort und die Anwesenheit anderer während der letzten Stunde erfragt.

## **Ergebnisse und Diskussion**

Bezogen auf den Einfluss verfügbarer Freizeit zeigen sich bei den einzelnen Medien durchaus unterschiedliche Effekte (FF1, Tab. 1): Je mehr Freizeit eine Person in der letzten Stunde hatte, desto geringer die Zeit des Surfens und desto mehr Zeit verbrachte sie mit Computerspielen, sozialen Medien und Videonutzung, wohingegen ein Zuwachs an Freizeit keinen Einfluss auf die Musikknutzung hatte.

Effekte des Ortes auf die Mediennutzung (FF2) zeigen sich für Gaming, soziale Medien und Video: War eine Person in der letzten Stunde zu Hause, nutzte sie diese Medien länger. Internet- und Musikknutzung scheinen im Gegensatz dazu ortsungebunden zu sein.

Darüber hinaus zeigt sich, dass der soziale Kontext sowohl einen negativen wie positiven Einfluss auf die Mediennutzung haben kann (FF3). Während die Anwesenheit der *Eltern* die mit sozialen Medien und Videostreaming verbrachte Zeit reduziert, offenbart sich ein verstärkender Effekt für Musikstreaming. Für die Anwesenheit der *Peers* zeigen sich positive Effekte auf die Nutzung sozialer Medien, Video- und Musikstreaming, während Jugendliche in diesem sozialen Kontext weniger Zeit mit Gaming und Internetsurfen verbrachten.

Bei Gaming und Videostreaming zeigt sich auch eine Interaktion von verfügbarer Zeit und Ort (FF4): Je mehr Freizeit eine Person in der letzten Stunde zu Hause verbracht hat, desto mehr hat sie auch gespielt oder Videos gestreamt. In der Interaktion zwischen Ort und sozialem Kontext zeigt sich für die Computerspielnutzung, dass sich der negative Effekt der Anwesenheit von Peers umkehrt, wenn diese außer Haus getroffen werden.

Die Studie liefert damit wichtige Erkenntnisse zu den Bedingungen jugendlicher Mediennutzung auf Basis von MES-Daten. Besonders ortsgebunden scheint zudem nach wie vor die Nutzung von Computerspielen und Videos zu sein. Ein Effekt der Anwesenheit von Peers auf die Nutzungsdauer lässt sich bei allen untersuchten Medienaktivitäten feststellen und kann somit als stabiler kontextueller Einflussfaktor angesehen werden. Auch der regulierende Einfluss der Eltern lässt sich anhand der MES-Daten nachvollziehen.

## **Literatur**

Schnauber, A. (2017). *Medienselektion im Alltag*. Springer.

Seufert, W., & Wilhelm, C. (2014). *Mediennutzung als Zeitallokation*. Nomos.

Thulin, E., & Vilhelmson, B. (2019). More at home, more alone? Youth, digital media and the everyday use of time and space. *Geoforum*, 100, 41-50.

Tabelle 1: Einfluss von Freizeit, Ort und sozialem Kontext auf Mediennutzungsdauern (Kontrollvariablen: Alter, Bildung, Geschlecht, Muttersprache, Selbstkontrolle, Wochentag und SMS-Zeitpunkt)

	Internet			Gaming			Social Media			Video			Musik		
	<i>B</i>	<i>SD</i>	<i>p</i>	<i>B</i>	<i>SD</i>	<i>p</i>	<i>B</i>	<i>SD</i>	<i>p</i>	<i>B</i>	<i>SD</i>	<i>p</i>	<i>B</i>	<i>SD</i>	<i>p</i>
FZ (ws)	-.06	.01	***	.04	.01	**	.06	.02	***	.06	.02	***			ns
FZ (bs)	-.13	.04	***	-.13	.04	**		ns			ns				ns
Ort (ws)	.21	.04	***	.26	.05	***	.24	.06	***	.35	.06	***			ns
Ort (bs)		ns		.81	.19	***		ns		.54	.21	*			ns
Eltern (ws)		ns			ns			ns			ns		.09	.06	*
Eltern (bs)		ns			ns		-.52	.20	**	-.44	.16	**			ns
Peers (ws)	-.04	.05	*	-.12	.05	*	.14	.06	*	.34	.07	***	.15	.06	*
Peers (bs)		ns		-.38	.16	*		ns			ns				ns
FZ × Ort (ws)		ns		.09	.03	*		ns		.10	.04	*			ns
FZ × Eltern (ws)		ns			ns			ns			ns				ns
FZ × Peers (ws)		ns			ns			ns			ns				ns
Ort × Peers (ws)		ns		-.61	.13	***		ns			ns		-.41	.15	**
Ort × Peers (bs)		ns			ns			ns			ns				ns

*Legende.* Hierarchische lineare regression, \*\*\* $p < .001$ , \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$ . ws = within-subjects, bs = between-subjects. FZ: Freizeit (1 bis 4), Ort (1 = zuhause, 0 = in der Schule/unterwegs), Eltern (1 = mit Eltern, 0 = ohne Eltern), Peers (1 = mit Peers, 0 = ohne Peers)