

# Partizipative Forschung und Innovation – Einblicke in die Studie «Generation Smartphone»

**Prof. Dr. Olivier Steiner**

Tagung «Soziale Innovation», Olten, 2.2.2018

PSYCHOLOGIE EXZESSIVES GAMING

## Wie der Teufelskreis der Computersucht beginnt

Von Anja Reumschüssel | Veröffentlicht am 28.12.2012 | Lesedauer: 4 Minuten



## Neue Zürcher Zeitung

Menü Startseite

Hilfe Kontakt Abonnement

## Mobbing 2.0

Lautmalerisch kryptisch ist die Sprache, der sich Jugendliche bedienen, wenn sie online ihre Spuren hinterlassen. «uhh Babbhhjjyy's zuu sexy sinder eifach zwei hammer geijli Fraue» schreibt User «Wenv» als Kommentar zum Bild zweier mädchenhafter Frauen auf der Basler Partyfoto-Website festzeit.ch.

## Wie Stefan M. (31) minderjährige Mädchen mit Sexting terrorisierte und erpresste

# «Mach einfach Porno-Video!»

«Bekomme ich, was ich will, ist alles gut». Aber Stefan M. (31), der sextingsüchtiger Mädchen-Erpresser, hatte nie genug.

## ZEIT ONLINE

Politik Gesellschaft Wirtschaft Kultur Wissen Digital Campus Arbeit Entdecken S

Computerspiele

## Werden Kinder bald in der Schule Killerspiele spielen?

Ein Schüler wünscht sich Zocken als Unterrichtsfach. In Deutschland ist das noch undenkbar. Der Lehrer Michael Felten findet, die Schule muss ein Schutzraum bleiben.

## Kontext

Laufzeit 2016-2018

Kooperation zwischen:

- FHNW Fachhochschule Nordwestschweiz
- ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften
- Medien- und TheaterFalle Basel
- Frank Egle (freischaffender Medienpädagoge)

Gefördert durch die Stiftung Mercator Schweiz

## Forschungsfragen

Wie nutzen Jugendliche Smartphones? **Welche Bedeutungen haben Smartphones in ihrem Alltag?**

Wie beurteilen Jugendliche ihre eigene Nutzung von Smartphones? **Welche Chancen und welche Risiken sehen sie in der Nutzung des Smartphones?**

## Projektdesign I

### Datenerhebung (nicht partizipativ):

1. «Tagebücher» von 30 Jugendlichen (12 bis 19 Jahre) zu ihrer Smartphone-Nutzung, über 1 Monat, meist via WhatsApp
2. Interviews mit Jugendlichen

### #HANDYFORSCHER\*INNEN GESUCHT!



Wir, eine Forschungsgruppe aus Basel und Zürich, suchen dich für ein Forschungsprojekt zu **Smartphones**.

#### DEIN AUFWAND

- An der Kick-Off-Veranstaltung erhältst du alles, damit du nachher loslegen kannst:  
Dienstag, 27. September 2016  
18.30 – 20.00 Uhr  
MedienFalle Basel  
(Gundeldingerfeld)
- Oktober 2016 – du erfasst einen Monat lang deine Smartphone-Nutzung (z.B. indem du darüber schreibst, fotografierst, Filme machst, etc.). Deine Daten bleiben streng vertraulich!
- Interview mit dir über deine Smartphone-nutzung Januar/Februar 2017

Dein Lohn: 300 CHF

Hast du Interesse oder Fragen? Dann melde dich bei uns.

Zusätzlich kannst du von März bis Mai 2017 bei der Auswertung mitarbeiten. Das wird extra bezahlt. Du kannst dich jetzt schon dafür bewerben.

Schick uns eine WhatsApp-Nachricht oder E-Mail mit dem Stichwort „Smartphone“ und deinem Namen an:

Heute war ich den GANZEN tag nicht am Handy weil unser Wlan nicht ging. Ich bin ausgerastet... gestern abend bis heute abend habe ich nichts am handy gemacht ausser 1x meinen Vater anrufen da das internet nicht ging.  
Nun als es wieder ging waren meine Nachrichten auf whatsapp, instagram und snapchat überfüllt und jetzt bin ich extrem glücklich und erleichtert das ich internet habe 😊😊😊

19:02

😊 Wenn du sagst, du bist ausgerastet: kannst du das noch etwas genauer beschreiben? Was genau macht dich glücklich und erleichtert? Ich weiss, ich weiss, das sind schwierige und doofe Fragen, aber wenn du darüber etwas nachdenkst, 😊 wären die Antworten für uns sehr interessant. LG Rahel

08:45 ✓

Ausgerastet: sehr genervt vor allem gegen mittag ohne Handy habe ich mich unwohl gefühlt als würde ich gaaaaanz viel vom leben verpassen und ich hatte auch den kontakt mit den freundinnen nicht mehr und alle haben sich gefragt so ich bin. Meiner mutter musste ich viel mehr helfen und ja.. anstrengend und doof  
Glücklich & erleichtert: wieder den anschluss am leben zu haben... wie ich schon sagte ich hatte vieles verpasst (posts, erlebnisse, neugigkeiten). Auch wieder mit den freundinnen zu chatten hat mich erleichtert da ich gestern einen schweren tag hatte (unabhängig vom Wlan sondern familiär) so konnte ich mich bei meinen besten freundinnen "ausheulen" und auch die anderen haben mich abgelenkt und aufgemuntert

11:11



16:17

Gestern abend auf instagram bin ich auf dieses bild gestoßen und es hat mich dazu motiviert auch in den ferien sport zu machen. Sonst mache ich 4mal pro woche sport jedoch hat das bild mich trotzdem dazu gebracht heute morgen nit auszuschlafen und joggen zu gehen und danach noch workout zu machen... 🍌 das bild hat ergeitz, willen & motivation in mir ausgelöst....

16:19

Nach dem Training habe ich ein neues Anime gefunden es heisst Inazuma Eleven und habe 3 Folgen angeschaut ich Habe dieses Anime sehr gut gefunden weil es um Fussball geht

21:16



21:16

Me: \*home alone\* I'll be fine.  
\*hears noise\*  
Me:



23:25

## Projektdesign II

### Auswertung (partizipativ):

8 Erwachsene, 8 Jugendliche (aus den 30), in 3 Workshops

Auswertungsteam:

Sechs WissenschaftlerInnen (drei Basel, drei Zürich)

Zwei Medienpädagogen/Theaterpädagogen

Acht Jugendliche (vier Basel, vier Zürich): 13 bis 18 Jahre alt, fünf Mädchen und drei Jungen, je die Hälfte besucht Gymnasium oder Sekundarschule.

## Organisation der Auswertungsphase

**Workshop 1:** Kennenlernen, Einführung in Methoden, Gruppeneinteilung

*«Hausaufgabe»:* vier Dossiers lesen, «Top-Themen» notieren

**Workshop 2:** Diskussion Dossiers in Vierergruppen, Themensammlung im Plenum

*«Hausaufgabe»:* vier Dossiers lesen, «Top-Themen» notieren

**Workshop 3:** Diskussion Dossiers, Diskussion von frei gewählten Themen



## **Projektdesign III**

### **Aufbereitung, Ergebnisdarstellung (partizipativ):**

Gesamtbericht (Lead bei Erwachsenen)

Tipps von Jugendlichen für Jugendliche (Lead bei Jugendlichen)

Brief von Jugendlichen an Eltern (in Elternzeitschrift) (Lead bei Jugendlichen)

## Einblick in Ergebnisse: «Top-Themen» zu Bedeutungen

- «immer dabei», «alles in einem»
    - Alltagsorganisation
    - Oft alles zugleich: Unterhaltung, Kommunikation, Organisation
  - Unterhaltung «to go» (funny stuff, interesting stuff)
  - Kommunikation, Kontakt
    - konstanter Kontakt: Freud und Leid
    - Missverständnisse-Konflikte-Cybermobbing
    - Bin ich beliebt? Anerkennung durch Likes
    - Regeln: Social Media<sup>2</sup>
- Das Handy als Freund und Feind

## Einblick in Ergebnisse: «Top-Themen» zu Chancen und Risiken

### Chancen

- Kommunikation: Kontakte aufbauen und pflegen, Erreichbarkeit im Notfall
- Persönliche Dokumentation und Erinnerungen festhalten / Fotoarchiv
- Unterhaltung und Spass / Inspiration und Zeitvertreib, Neues entdecken / Langeweile vermeiden
- Information / Recherche / Organisation
- Multifunktionsgerät
- Kreativität, etwas gestalten
- Einander helfen
- Smartphone als Belohnung
- Entspannung und Herunterkommen / entspannen und geniessen
- Motivation durch Musik
- Anerkennung
- Online-Shopping
- Freude an Technik

### Risiken

- Ablenkung / hält vom Lernen ab / weniger Konzentration in der Schule
- Zeitverschwendung
- Druck zu antworten
- Geldverschwendung
- Missverständnisse, Enttäuschungen
- Cybermobbing, Bedrohungen
- Abhängigkeit / Hilflosigkeit ohne Handy
- Ärger mit Eltern / Lehrer/in
- Verdummung und Abstumpfung, unübersichtliche Informationsflut
- Ständige Erreichbarkeit als Stressfaktor
- Handy als Störfaktor bei Treffen
- Schlechte Laune, wenn etwas nicht funktioniert / Aggression wegen nicht erreichter Leistung beim Gamen
- Negative emotionale Gruppendynamik im Gruppenchat

## Wie innovativ ist partizipative Forschung?

### 1. *These: Mit partizipativer Forschung wird eine andere Form von Wissen generiert:*

- Rolle der Wissenschaftler\*innen: Haltung der Befremdung
- Rolle der Jugendlichen: ihr Insiderwissen einbringen (→ Datenerhebung während Auswertungsphase?!)
- Verglichen mit klassischer Forschung: Ergebnisse sind selektiv, die Vertiefung der Themen ist eher gering
- Aber: Ergebnisse sind relevant! Die Selektion widerspiegelt die Relevanzsetzungen der Jugendlichen
- In einem positivistischen Verständnis von Wissenschaft ungenügend

## Wie innovativ ist partizipative Forschung?

### **2. These: Die Wissenschaftskommunikation gelingt einfach und gut**

- Die Ergebnisse sind gut in Lebenswelt rückübersetzbar, Nachvollziehbarkeit und Relevanz für Direktbetroffene hoch
- Wissenschaft als in Gesellschaft eingebetteter Dialog

Musik hören?  
Geht auch im Flugmodus - Entspannung dank kurzzeitig nicht eintreffenden  
Nachrichten inklusive!

### *Unser Fazit:*

- Eine *der* Stärken des partizipativen Vorgehens!