



Open Access Repository

www.ssoar.info

Jugendliche als mediatisierte Stubenhocker? Eine Analyse der Zusammenhänge zwischen sportlichem und medialem Handeln von Jugendlichen aus Geschlechterperspektive

Braumüller, Birgit; Hartmann-Tews, Ilse

Veröffentlichungsversion / Published Version

Zeitschriftenartikel / journal article

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

Verlag Barbara Budrich

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Braumüller, B., & Hartmann-Tews, I. (2017). Jugendliche als mediatisierte Stubenhocker? Eine Analyse der Zusammenhänge zwischen sportlichem und medialem Handeln von Jugendlichen aus Geschlechterperspektive. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research*, 12(1), 49-70. <https://doi.org/10.3224/diskurs.v12i1.05>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>


Leibniz-Institut
für Sozialwissenschaften

Mitglied der

Leibniz-Gemeinschaft

Diese Version ist zitierbar unter / This version is citable under:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-51186-9>

Erratum

Birgit Braumüller, Ilse Hartmann-Tews (2017): Jugendliche als mediatisierte Stubenhocker? Eine Analyse der Zusammenhänge zwischen sportlichem und medialem Handeln von Jugendlichen aus Geschlechterperspektive. Diskurs Kindheits- und Jugendforschung Heft 1-2017, S. 49-70.

In dem oben genannten freien Beitrag in Heft 1-2017 des Diskurs Kindheits- und Jugendforschung wurde in der Fortsetzung von Tabelle 1 auf Seite 57 die Variable „Zeitlicher Umfang der Internetnutzung“ fälschlicherweise wiederholt. In Tabelle 6 auf Seite 64 wurden die Einträge fehlerhaft angedruckt. Die korrekte Tabelle 6 informiert wie folgt:

Tab.6: Zusammenfassende Darstellung der verstärkenden (+) und verdrängenden (-) Einflussfaktoren von Medienvariablen auf zeitlichen Umfang der Sportaktivität und Sportvariablen auf zeitlichen Umfang der Internetnutzung

Zeitlicher Umfang der Sportaktivität (h/Wo)			
	Gesamt	Mädchen	Jungen
Wichtigkeit von Internet			-
Netzwerkaktivitäten	-		
Sportbezogene Internetaktivitäten	+	+	+

Zeitlicher Umfang der Internetnutzung (h/Tag)			
	Gesamt	Mädchen	Jungen
Wichtigkeit von Sport	-	-	-
Anzahl der ausgeübten Sportarten	-		
Generelle Sportaktivität		-	

Jugendliche als mediatisierte Stubenhocker?

Eine Analyse der Zusammenhänge zwischen sportlichem und medialem Handeln von Jugendlichen aus Geschlechterperspektive

Birgit Braumüller, Ilse Hartmann-Tews

Zusammenfassung

Adoleszente Lebenswelten sind von gesellschaftlichen Wandlungsprozessen geprägt, wobei allen voran die Mediatisierung Heranwachsende vor neue Herausforderungen und jugendspezifische Entwicklungsaufgaben stellt. Medien treten zunehmend in Konkurrenz zu etablierten Sozialisationsinstanzen und insbesondere neue, soziale Medien gewinnen an Bedeutung und tragen zu einem Wandel der Freizeitgestaltung von Jugendlichen bei. Diese Entwicklungen werfen die Frage auf, ob die Mediatisierung der jugendlichen Lebenswelten sportliche Aktivitäten verdrängt und Jugendliche zu medienfixierten Stubenhockern werden, die nur noch virtuell interagieren. Vor dem theoretischen Hintergrund der Verdrängungs-, Verstärkungs- oder Unabhängigkeitsthese des sportlichen und medialen Handelns wird die gegenseitige Beeinflussung von Sportaktivität einerseits und Nutzung des Internets bzw. sozialer Netzwerke von Jugendlichen andererseits untersucht und die Frage nach geschlechtsübergreifenden oder -typischen Mustern im Zusammenhang von Sport- und Internethandeln analysiert. Als empirische Grundlage dient die MediKuS-Studie des Deutschen Jugendinstituts von 2011/2012, aus der die Daten der 13- bis 17-Jährigen (n=1789) zur Beantwortung der Fragen sekundäranalytisch ausgewertet wurden.

Schlagwörter: Sportaktivität, Nutzung sozialer Medien, Jugend, Verdrängungs- und Vervielfältigungsthese, Geschlecht

Adolescents as mediatized couch potatoes?

A gender-focused view on the relation of sport and media orientated leisure activities of adolescents

Abstract

Adolescent environments are strongly influenced by societal change processes; first and foremost the medialization shapes diverse new challenges and developmental tasks for the youth. Media is increasingly competing with major agents for socialization. Particularly new and social media gain influence and contribute to changes in adolescent leisure patterns. This development raises the question, if the medialization displaces sports activities and teenagers therefore become media-fixed couch potatoes that are only virtually interacting instead of being physically active. Against the background of three theses - namely displacement, engagement or independence of sport and media orientated leisure activities - the aim of the research is a quantitative analysis of the mutual interference of sports and the use of the internet and social networking sites. Furthermore gendered patterns concerning the relation of sport and media orientated activities will be examined. The empirical analysis is based on the MediKuS study – a study of cultural-, sport- and media-orientated leisure activities of adolescents – carried out by the German Youth Institute in 2011/2012. To answer the questions the authors refer to the dataset of the 13- to 17-years old adolescents.

Keywords: sports activity, use of social media, adolescence, displacement and engagement-hypothesis, gender

1 Ausgangslage

Die heutige Gesellschaft ist von tiefgreifenden Wandlungsprozessen gekennzeichnet, welche die Bedingungen des Aufwachsens und den Charakter jugendspezifischer Entwicklungsaufgaben verändern. Neben den großen gesellschaftlichen Entwicklungslinien der Entraditionalisierung und Pluralisierung von Lebenslaufoptionen stellt in den vergangenen Jahren vor allem die Mediatisierung der Gesellschaft Jugendliche vor neue Herausforderungen bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben. Als entscheidend für den Übergang von der Kindheit in das Erwachsenenalter gilt nach *Hurrelmann/Quenzel* (2015) der Grad der Verselbstständigung in vier Bereichen: ‚Qualifizieren‘, d.h. der Aufbau intellektueller, praktischer und sozialer Kompetenzen für die Berufsausübung; ‚Binden‘, d.h. die eigene Körper- und Geschlechtsrollenidentität festigen und Bindungsfähigkeit zu Personen jenseits der Eltern aufbauen; ‚Konsumieren und Regenerieren‘, d.h. Selbstverantwortung im Konsum und bei der Ausbildung eines eigenen Lebensstils entwickeln, und ‚Partizipieren‘, d.h. eigene Wertorientierungen für die gesellschaftliche und politische Partizipation entfalten. Den klassischen Sozialisationsinstanzen Familie, Schule und Peers kommt im Prozess der Sozialisation und Bewältigung von Entwicklungsaufgaben eine zentrale Rolle zu und durch ihre Omnipräsenz werden auch die Medien als Sozialisationsinstanz bedeutsamer. Im Generationenbarometer 2009 attestieren 56% der Bevölkerung den Medien und nicht den Eltern oder Peers den höchsten Einfluss auf Heranwachsende (*Haumann* 2009).

Der mediale Einfluss auf Sozialisationsprozesse und die jugendliche Freizeitgestaltung wurde lange Zeit (und wird teils immer noch) unter einer kulturpessimistischen Perspektive betrachtet: Anstatt sich körperlich zu betätigen, spielerisch Grenzen und körperliche Fähigkeiten zu erproben sowie Fairness und Gemeinschaftssinn zu erfahren, verbringen Jugendliche zunehmend mehr Zeit in der virtuellen Welt der neuen Medien – „Bewegungsarmut als grandiose Errungenschaft der von Technik besessenen Zivilisation“ (*Dietrich/Moegling* 2001, S. 56). Mit Blick auf den Wandel der adoleszenten Freizeitaktivitäten in den letzten Jahren dokumentieren Jugendstudien tatsächlich einen erheblichen Bedeutungszuwachs des Internets allgemein und der sozialen Medien im Besonderen (vgl. *Geier* 2015; *Hille/Arnold/Schupp* 2013; *Leven/Schneekloth* 2015; *MPFS* 2015). Lag in der Shell Jugendstudie 2002 ‚im Internet surfen‘ mit 26% noch auf Platz sechs der häufigsten Freizeitaktivitäten der 12- bis 25-Jährigen, rangiert dies 2015 auf Platz drei (52%), unmittelbar nach den über Jahre hinweg konstant beliebtesten Aktivitäten ‚sich mit Freunden treffen‘ (57%) und ‚Musik hören‘ (54%; *Leven/Schneekloth* 2015). Angesichts der zunehmenden Mediatisierung der jugendlichen Lebenswelten verwundert nicht, dass auch die Nutzung sozialer Medien wie Facebook und Twitter zu den Top 5 der beliebtesten Freizeitaktivitäten gehört (ebd.). Die Relevanz und Intensität des jugendlichen Internethandelns wird u.a. in Daten des Sozioökonomischen Panels bestätigt (*Hille/Arnold/Schupp* 2013) und korrespondiert mit der flächendeckenden Ausstattung: Über 90% der 12- bis 19-jährigen Jugendlichen verfügen über einen persönlichen Internetzugang (*MPFS* 2015).

Stabil sind in den Shell-Studien über Jahre die Angaben zu den Sportaktivitäten, die für knapp 30% zu den Top 5 der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen gehören (*Leven/Schneekloth* 2015). Nach der Erfolgsstory des Social Web im vergangenen Jahrzehnt surfen Jugendliche aktuell etwas häufiger im Internet und besuchen soziale Netzwerke, als dass sie Sport treiben, während diese beiden Aktivitäten 2002 noch gleichauf lagen (ebd.). Dennoch ist Sporttreiben immer noch eine zentrale jugendspezifische Altersnorm, wie die Partizipationsraten von 70-80% sportaktiven Jugendlichen belegen (*Manz* u.a. 2014; *MPFS* 2015; *Thieme* 2015; *Züchner* 2013). Als zentrale Motive des adoleszenten Sporttreibens fungieren Spaß, Fitness, sozialer Anschluss und Leistungsstreben (*Burmann* 2005; *Züchner* 2013). Die subjektive Wichtigkeit von Sport und die Einschätzung des sportlichen Könnens sind weitere relevante personale Einflussfaktoren auf das juvenile Sportengagement (*Burmann* 2005).

Differenziert nach Geschlecht zeigen sich bei den häufigsten Freizeitaktivitäten Gemeinsamkeiten und Unterschiede: Während Fernsehen (50%) bei Mädchen und Jungen ähnlich beliebt ist, treiben Jungen häufiger Sport, spielen mehr Computerspiele und surfen generell öfter im Internet, wohingegen Mädchen etwas häufiger soziale Netzwerke nutzen (*BITKOM* 2011; *Geier* 2015; *Holzmayr* 2013; *Leven/Schneekloth* 2015; *Manz* u.a. 2014; *Rauschenbach* 2011). *Spengler/Mess/Woll* (2015) decken bei der Intensität der Internetnutzung keine Geschlechterdifferenzen auf, stimmen aber mit anderen Studien überein, dass mehr Jungen sportlich aktiv sind und diese auch mehr Zeit für Sportaktivitäten aufwenden als Mädchen (*Burmann* 2005; *Manz* u.a. 2014; *Züchner* 2013).

Mit Blick auf die Herkunftsabhängigkeit belegt *Züchner* (2013) einen positiven Einfluss des elterlichen Bildungsniveaus, sozioökonomischen Status und kulturellen Kapitals auf die Sportaktivität der Jugendlichen. Zudem beeinflusst die sportliche Eigenaktivität der Eltern, v.a. jene des gleichgeschlechtlichen Elternteils, das adoleszente Bewegungsverhalten positiv (*Burmann* 2005; *Züchner* 2013). Die Befunde zum Einfluss der besuchten Schulform auf die generelle Sportaktivität sind nicht einheitlich; bei der Sportvereinsmitgliedschaft stellt ein hohes Bildungslevel der Jugendlichen hingegen einen relevanten Bedingungsfaktor dar (*Burmann* 2005; *Gerlach/Brettschneider* 2013). *Geier* (2015, S. 44) identifiziert in der aktuellen AID:A Studie die Schulform der Jugendlichen und die elterliche Bildung „als Motor vielfältiger Freizeitoptionen“ und verortet inaktive und medienorientierte Jugendliche stärker in unteren sozialen Schichten. Vor dem Hintergrund, dass mittlerweile alle sozialen Schichten Zugang zu neuen Medien haben, zeigen sich (nur) gelegentlich bei der Qualität und Intensität der Internetnutzung schicht- und bildungsabhängige Unterschiede (*Holzmayr* 2013; *Leven/Schneekloth* 2015; *MPFS* 2015).

Der Forschungsstand bzgl. vorliegender quantitativer Studien belegt also, dass das Surfen im Internet unter den Freizeitaktivitäten der Jugendlichen weit vorne steht, für Jungen sogar an erster Stelle, und für alle Jugendlichen ebenso wie die Nutzung des Social Web vor dem Sporttreiben rangiert. Darüber hinaus beeinflusst die soziale Herkunft tendenziell die Art und Weise des sportlichen und internetbezogenen Handelns, aber kaum die generelle Teilhabe. Der Wandel der Freizeitaktivitäten wirft die Frage auf, ob die Mediatisierung der jugendlichen Lebenswelten sportliche Aktivitäten verdrängt und Jugendliche zu medienfixierten Stubenhockern werden, die nur noch virtuell interagieren. Diese These wird im vorliegenden Beitrag theoriegeleitet empirisch geprüft, zunächst werden der theoretische Rahmen und zugehörige Forschungsstand dargestellt.

2 Theoretische Perspektiven: Mediatisierung als Verdrängung oder Vervielfältigung von Freizeitaktivitäten

In der Literatur wird der Wandel der Freizeitaktivitäten anhand von zwei theoretischen Perspektiven kontrovers diskutiert, die entweder eine Verdrängung oder Verstärkung von Freizeitaktivitäten unterstellen. Häufig werden zudem Gesundheitsindikatoren berücksichtigt, um Zusammenhänge zwischen Freizeitaktivitäten, physischen und psychischen Parametern aufzuzeigen (*Brindova* u.a. 2014; *Costigan* u.a. 2013; *Marshall* u.a. 2004; *Spengler/Mess/Woll* 2015).

2.1 Verdrängung von Freizeitaktivitäten

Die Verdrängungsthese entstand um 1950/60 mit dem Siegeszug des Fernsehens und den negativen Auswirkungen auf den Konsum von Tageszeitungen, Radio oder Kino (*Lee/Leung* 2006; *Meyersohn* 1968; *Mutz/Roberts/Vurren* 1993). *Putnam* (1995) identifiziert die Verbreitung des Fernsehens als Indikator für die zunehmende Individualisierung der Freizeit und Verdrängung von sozialen Aktivitäten. Generell basiert die Verdrängungsthese auf den Annahmen eines limitierten Zeitbudgets für Freizeitaktivitäten und der Unmöglichkeit, mehrere Freizeitaktivitäten gleichzeitig auszuüben (*Mutz/Roberts/Vurren* 1993). Flankiert wird diese Basisannahme von zwei weiteren theoretischen Perspektiven. Das Konzept der funktionalen Ähnlichkeit besagt, dass potentiell jene Aktivitäten verdrängt werden, deren Bedürfnisse andere Aktivitäten gleichermaßen oder besser befriedigen können (vgl. *Himmelweit/Oppenheim/Vince* 1958; *Lee/Leung* 2006; *Mutz/Roberts/Vurren* 1993). Beim Sport- und Internethandeln zeichnen sich zum einen soziale Interaktion und zum anderen Wettbewerb untereinander als funktional ähnliche Bedürfnisse ab (*Lee/Kuo* 2002). Das Konzept der marginalen Aktivitäten geht hingegen davon aus, dass tendenziell weniger wichtige bzw. nicht klar spezifizierbare Aktivitäten (Tagträumen, Rumhängen) beim Aufkommen neuer Angebote verdrängt werden (*Himmelweit/Oppenheim/Vince* 1958).

Marshall u.a. (2004) identifizieren in einer Metaanalyse von 24 Studien Verdrängungsprozesse von physischer Aktivität und Sport durch TV-Konsum und Computerspiele, wobei die Effekte v.a. bei intensivem Sporttreiben auftreten. Auch einige jüngere Studien bestätigen entsprechende Verdrängungsmechanismen, welche teils geschlechtsunabhängig auftreten (*Iannotti* u.a. 2009), teils jedoch geschlechtstypisch je nach Medium oder Intensität der Nutzung variieren (vgl. *Mannell/Kaczynski/Aronson* 2006; *Manz* u.a. 2014). *Spengler/Mess/Woll* (2015) belegen für 11- bis 17-Jährige, dass eine hohe Sportaktivität mit einer moderaten Mediennutzung einhergeht (v.a. bei Jungen), dass umgekehrt aber intensiver Mediengebrauch in Konkurrenz zu physischer Aktivität steht.

2.2 Vervielfältigung des Freizeitrepertoires

Die Vervielfältigungsthese ist das Pendant zur Verdrängungsthese und basiert auf der Annahme eines generell hohen oder niedrigen Aktivitäts- und Interessensniveaus. Aktive Personen zeigen ein größeres Interesse gegenüber neuen Freizeitangeboten und können diese in ihre Freizeit integrieren, ohne gleichzeitig alte Aktivitäten aufzugeben oder zu

reduzieren (*Meyersohn* 1968). Hierbei ist die Annahme zentral, dass mehrere Aktivitäten gleichzeitig verfolgt werden können. Durch die technologische Entwicklung der mobilen Internetnutzung wird dies auch im Kontext von sportlichem und medialem Handeln bedeutsam. So kann man beim Training auf dem Laufband parallel mit Freunden chatten, die spektakuläre Tiefschneeabfahrt unmittelbar auf Facebook posten oder aktiv am neuesten Fitnesstrend auf YouTube teilnehmen.

Die Verstärkungsthese hat aber bereits vor der mobilen Internetnutzung empirische Bestätigung erfahren. *Baur/Burmann/Maaz* (2004) zeigen für 16-Jährige, dass PC-Nutzung und Sportaktivität einander nicht ausschließen, sondern tendenziell verstärken. Ein Hinweis auf die Alltagsrelevanz der Vervielfältigungsthese findet sich in einer Metaanalyse jugendlicher Freizeitmuster (*Ferrar* u.a. 2013), die unter dual geprägten Freizeitclustern am häufigsten eine Kombination von sportlichen und medialen Aktivitäten identifiziert. Ebenso verorteten *Spengler/Mess/Woll* (2015) bei einer Clusteranalyse über Sport- und Medienaktivitäten zwei Drittel der 11- bis 17-Jährigen in Clustern, die sowohl sportaktiv als auch medienaffin sind, wobei meist eine Aktivität dominiert. Differenzen nach Medium oder Sportsetting finden sie nicht (ebd.). Dieser Befund überrascht, da informellen Sportsettings und Trendsportarten eine „Tendenz zur Selbstmedialisierung“ bzw. eine hohe Medienaffinität zugesprochen wird und Onlinepräsenz v.a. im Trendsport bedeutsam scheint (*Schwier/Erhorn* 2015, S. 179). Diese Beziehung entspricht der These der Vervielfältigung des Freizeitrepertoires, wurde quantitativ unserem Wissen nach bis dato jedoch nicht belegt.

2.3 Unabhängigkeit der Freizeitaktivitäten

Aufgrund der vielen und teilweise inkonsistenten Befunde erscheint es sinnvoll, eine dritte Perspektive einzuführen und eine Unabhängigkeit der Freizeitaktivitäten anzunehmen. Hierunter lassen sich Studien subsummieren, die gleichzeitig die Verdrängungs- und Verstärkungsthese stützen oder keine systematischen Zusammenhänge zwischen den beiden Aktivitäten feststellen (vgl. *Endestad* u.a. 2011; *Romer/Bagdasarov/More* 2013; *Spengler* u.a. 2012).

Ein systematisches Forschungsreview zum Zusammenhang von Bildschirmaktivitäten und Gesundheitsindikatoren bei Mädchen verdeutlicht die Inkonsistenzen: Von fünf Studien, die körperliche Aktivität berücksichtigen, identifizieren drei einen negativen Effekt von TV-Konsum auf Sport und zwei einen positiven Zusammenhang zwischen Bildschirmaktivitäten und Sporttreiben (*Costigan* u.a. 2013). Keine eindeutigen Zusammenhänge zwischen sportlicher Aktivität und Medienkonsum bei Jugendlichen stellt auch *Maibach* (2007) in einem Review fest, wohingegen er bei Erwachsenen signifikante Verdrängungsmechanismen findet. Ein relativ unabhängiges Nebeneinander von sportlichem und medialem Handeln von Heranwachsenden bestätigen auch zwei HBSC-Studien (*Brindova* u.a. 2014; *Bucksch* u.a. 2014).

3 Zentrales Anliegen der Studie

Der Forschungsstand zeigt mit Blick auf die Ausgangsüberlegungen zum Zusammenhang zwischen sportlichen und internetbezogenen Freizeitaktivitäten dreierlei: (1) Die Befunde hinsichtlich einer Verdrängung oder Verstärkung von sportlichem und medialem Handeln sind heterogen und inkonsistent. Gründe hierfür liegen vermutlich auch in unterschiedlichen Differenzierungsgraden der ‚(Neuen) Medien‘ und Operationalisierungen von ‚Sportaktivität‘. (2) Defizitär ist der Forschungsstand in Bezug auf die Analyse von Gemeinsamkeiten und Unterschieden zwischen den Geschlechtern. Da sich in der Adoleszenz geschlechtsbezogene Entwicklungsaufgaben stellen und beide Aktivitäten geschlechtstypisch variieren, ist eine Berücksichtigung des Geschlechts bei Analysen zum Zusammenhang zwischen sportlichem und medialem Handeln notwendig. (3) Sinnhorizonte und Motivstrukturen der sportlichen und internetbezogenen Aktivitäten wurden bisher kaum berücksichtigt, wodurch die Befunde nicht hinsichtlich potentiell funktionaler Ähnlichkeiten der Aktivitäten geprüft und in den Kontext der Anforderungen der jugendlichen Sozialisationsphase eingeordnet werden können.

Vor dem Hintergrund des Forschungsstandes wird angenommen, dass die beiden Freizeitaktivitäten relativ unabhängig voneinander sind. Mit Blick auf die Forschungsdefizite lässt sich das zentrale Anliegen dieses Beitrags, die differenzierte Analyse der gegenseitigen Beeinflussung von sportlichem und medialem Handeln von Jugendlichen, präzisieren. Erstens wird in der Analyse in Bezug auf das mediale Handeln mit dem Internet ein spezifisches Medium fokussiert und die zeitlichen Umfänge der Sport- und Internetaktivitäten werden betrachtet. Zweitens erfolgt eine systematische Analyse von geschlechtsbezogenen Differenzen und Gemeinsamkeiten in den sportiven und internetbezogenen Freizeitmustern von Jugendlichen. Drittens werden die Motivlagen der Jugendlichen für ihr Sporttreiben und ihre Aktivitäten in sozialen Netzwerken integriert.

4 Forschungsdesign

4.1 Datenquelle: Studie ‚Medien, Kultur und Sport‘ (MediKuS)

Die empirische Untersuchung beruht auf der MediKuS-Studie des Deutschen Jugendinstituts (DJI) in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Internationalen Institut für Pädagogische Forschung (DIPF) über mediale, kulturelle und sportive Freizeitaktivitäten junger Menschen zwischen 9 und 24 Jahren (*Grgic/Züchner* 2013)¹. Im Zeitraum von Oktober 2011 bis Januar 2012 wurden insgesamt 4931 junge Menschen mit drei altersgerechten Erhebungsinstrumenten telefonisch zu ihrem Freizeitverhalten befragt. Aufgrund altersspezifischer Themensetzungen sowie kalkulierter Panelausfälle wurde eine deutschlandweite, disproportional nach Alter geschichtete Stichprobe rekrutiert² (*Quellenberg/Züchner/Grgic* 2013). Die ursprüngliche MediKuS-Analyse (*Grgic/Züchner* 2013) hat wertvolle Befunde zum Sport- und Medienhandeln der 9- bis 24-Jährigen identifiziert, die vorliegende Studie geht jedoch darüber hinaus und betrachtet mit den 13- bis 17-Jährigen die mittlere Altersgruppe, da sich diese Befragten gerade in der frühen Jugendphase und Pubertät befinden und die Ablösung vom Elternhaus sowie die vier von *Hurrelmann/*

Quenzel (2015) identifizierten zentralen Entwicklungsaufgaben (Qualifizieren, Binden, Konsumieren, Partizipieren) besonders relevant sind. Diese Stichprobe besteht insgesamt aus 1789 Jugendlichen, darunter sind 934 Jungen (52%) und 850 Mädchen (48%).

4.2 Methodik und Datenauswertung

Die Datenauswertung erfolgt schrittweise auf mehreren Ebenen. Zunächst wird die Wichtigkeit verschiedener Lebensbereiche im Alltag der Jugendlichen deskriptiv dargestellt, um einen Überblick über die individuellen Relevanzsetzungen zu bekommen. Darüber hinaus werden die Sportmotive und jene der Nutzung sozialer Netzwerke faktorenanalytisch untersucht. Da die Motivitems in der MediKuS-Studie zwar auf die Interessenstheorie rekurrieren, in der sportwissenschaftlichen Literatur aber insgesamt keine theoretisch und empirisch abgesicherten Befunde zu dahinterliegenden Motivbündeln existieren, wird von einer konfirmatorischen Faktorenanalyse abgesehen und das Kaiser-Kriterium für die Anzahl der Faktoren angewendet. Die Faktorenanalyse ermöglicht eine Bündelung und anschließende Skalenbildung von Motiven, die inhaltlich ähnliche Dimensionen repräsentieren. Die Güte der ermittelten Faktorenlösungen wird mittels Reliabilitätstest (Cronbach α) geprüft; Items mit Ladungen $<0,4$ oder Kreuzladungen $>0,3$ werden bei der Skalenbildung nicht berücksichtigt (*Bühl* 2014).

Zentral für die Beantwortung der Forschungsfrage sind die Regressionsanalysen, die potentielle Einflussfaktoren auf den zeitlichen Umfang der sportlichen Aktivität und der Internetnutzung aufdecken. Um geschlechtstypische Muster zu erkennen, werden die Regressionsanalysen jeweils für die gesamte Stichprobe und getrennt für Mädchen und Jungen modelliert. Regressionsmodelle unterstellen einseitige Kausalbeziehungen, die, wenngleich sie theoriegeleitet modelliert werden, streng genommen Längsschnittdaten erfordern. Jedoch lässt sich begründet annehmen, dass bestimmte Variablen „Sozialisationsbedingungen“ für „Sozialisationseffekte“ darstellen (*Baur/Burmann/Krysmanski* 2002, S. 134). Die Einflussfaktoren auf die abhängigen metrischen Variablen ‚zeitlicher Umfang der Sportaktivität‘ und ‚zeitlicher Umfang der Internetnutzung‘ werden in multiplen linearen Regressionsanalysen berechnet. Diese werden mit einer schrittweisen Aufnahme der relevanten erklärenden Variablen in Abhängigkeit des partiellen Korrelationskoeffizienten und einem fallweisen Ausschluss von fehlenden Werten modelliert (vgl. *Baltes-Götz* 2016; *Bühl* 2014).

Die Voraussetzungen für die Anwendung von multiplen linearen Regressionsanalysen wurden geprüft und bei Verletzungen geeignete Gegenmaßnahmen getroffen (vgl. *Baltes-Götz* 2016; *Brosius* 1998). So wurden die ursprünglich nicht-linearen abhängigen Variablen Umfang der Sportaktivität und Umfang der Internetnutzung aufgrund der rechtsschiefen Verteilung log-transformiert (vgl. *Baltes-Götz* 2016; *Brosius* 1998; *Schnell/Hill/Esser* 2011). Die Normalverteilung der Residuen in beiden Parametern wurde graphisch geprüft und belegt – aufgrund der Stichprobengröße sind die Modelle ohnehin robust gegenüber Verletzungen dieser Voraussetzung (*Baltes-Götz* 2016). Eine Autokorrelation der Residuen (Durbin Watson Test) und Multikollinearität (TOL) wird ausgeschlossen (*Brosius* 1998).³ Die graphische Prüfung der Varianzhomogenität der Residuen belegt Homoskedastizität.

4.3 Indikatoren der Untersuchung

Die MediKuS-Studie zeichnet ein umfassendes Bild der juvenilen Freizeitaktivitäten und erfasst sowohl die jeweilige sportliche Hauptaktivität als auch die medialen Freizeitaktivitäten mit einem Fokus auf soziale Netzwerke sehr differenziert. In der vorliegenden Sekundäranalyse werden im Gegensatz zur ursprünglichen Analyse von *Grgic/Züchner* (2013) alle Tanzformen als sportliche und nicht als kulturelle Aktivitäten betrachtet. Um die vermuteten Zusammenhänge zwischen Sport- und Internethandeln zu identifizieren, werden drei Dimensionen in den Analysen berücksichtigt (s. Tab.1). Die erste Dimension umfasst Variablen der Internet- und Netzwerkaktivitäten, bspw. Häufigkeiten von Onlineaktivitäten und Motive der Netzwerknutzung. Die zweite Dimension fokussiert Variablen der Sportaktivitäten, bspw. sportbezogene personale Ressourcen wie die sportliche Selbsteinschätzung und Aspekte der sportbezogenen Primärsozialisation. Die dritte Dimension beinhaltet soziodemographische Variablen und subjektive Relevanzsetzungen von sechs Lebensbereichen. Tabelle 1 stellt die Variablen, Operationalisierungen und ihre Berücksichtigung in den beiden Regressionsmodellen dar.

Tab.1: Variablen und Operationalisierung, MediKuS Daten (DJI), eigene Berechnungen der Faktoren und Summenvariablen; Notation für Regressionsmodelle: (1) Modell für zeitlichen Umfang der Sportaktivität, (2) Modell für zeitlichen Umfang der Internetnutzung.

Variablen (Einzelvariablen bei Skalen oder Summenvariablen)	Operationalisierung
Variablen der Internet- und Netzwerkaktivitäten	
Zeitlicher Umfang der Internetnutzung (1) (2)	h/Tag
Internetaktivitäten (1) (2) (im Internet surfen, Informationen suchen, Nachrichten lesen, soziale Netzwerke nutzen, Emails lesen/schreiben, chatten, in Foren diskutieren, TV/Videoclips anschauen, Musik/Filme/Spiele downloaden, Musik/Filme/Spiele uploaden und Homepages/Blogs erstellen)	Summenvariable über Häufigkeiten (nie – gelegentlich – häufig) von 11 Aktivitäten im Internet
Sportbezogene Internetaktivitäten (1) (2) (Informationen zu Techniken/Styles/Trends suchen, nach Personen mit ähnlichen Interessen suchen, in Foren austauschen, über Erfolge berichten, zu Wettkämpfen/Spielen/Aktionen einladen, Videos drehen, Videos uploaden und Homepages/Blogs/Fanzines gestalten)	Summenvariable über Häufigkeiten (nie – gelegentlich – häufig) von 8 Internetaktivitäten mit Sportbezug
Netzwerkaktivitäten (1) (2) (Statusmeldungen schreiben, chatten/Nachrichten schreiben, in Forum schreiben, Informationen über andere Leute suchen, Posts/Bilder anderer kommentieren, Fotos/Videos von sich selbst posten und Fotos/Videos aus dem Internet posten)	Summenvariable über Häufigkeiten (nie – gelegentlich – häufig) von 7 Aktivitäten in sozialen Netzwerken
Negative Erfahrungen im Internet (1) (2) (über dich gelästert, jemand anderer hat peinliche Videos/Fotos von dir reingestellt, selbst peinliche Fotos von dir reingestellt, fremder Erwachsener wollte sich treffen und Bilder mit nackten Leuten von Erwachsenem erhalten)	Summenvariable über Vorkommen (nein/ja) von 5 negativen Erfahrungen im Internet

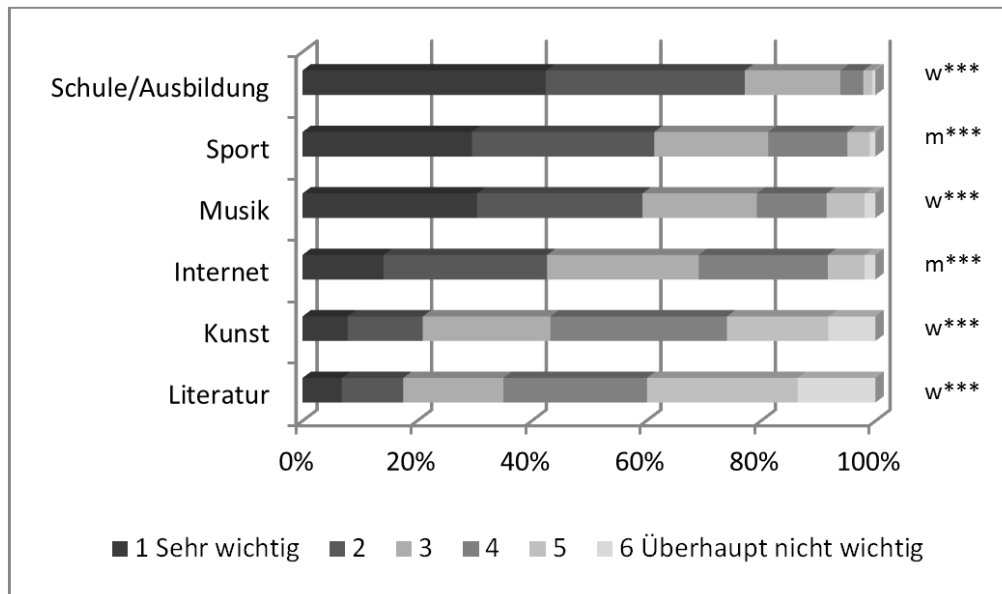
Variablen (Einzelvariablen bei Skalen oder Summenvariablen)	Operationalisierung
Variablen der Internet- und Netzwerkaktivitäten	
Zeitlicher Umfang der Internetnutzung (1) (2)	h/Tag
Motivskala der Netzwerknutzung:	Motivskalen der Netzwerknutzung (Faktorenanalyse), 4er Skala: trifft überhaupt nicht zu bis trifft voll und ganz zu
Selbstfindung & Identitätsmanagement (2)	
Anzahl der Freunde im sozialen Netzwerk (2)	offene Angabe
Variablen der Sportaktivitäten	
Generelle Sportaktivität (2) (außerhalb des verpflichtenden schulischen Sportunterrichts)	nein/ja
Zeitlicher Umfang der sportlichen Hauptaktivität (1) (2)	h/Woche
Anzahl der ausgeübten Sportarten (1) (2)	Summenvariable über 8 Sportarten
Selbsteinschätzung im Sport: niedrig – mittel – hoch (1)	geht so – gut sehr – gut (Dummy codiert)
Motivskalen der Sportaktivität:	Motivskalen der Sportaktivität (Faktorenanalyse), 4er Skala: trifft überhaupt nicht zu bis trifft voll und ganz zu
Leistung & Anerkennung (1)	
Fitness & Körpermodellierung (1)	
Sportliche Aktivität der Mutter (1)	nein/ja
Sportliche Aktivität des Vaters (1)	nein/ja
Elterliche Unterstützungsleistungen beim Sport (1) (gemeinsam Sporttreiben, zu Spielen/Wettkämpfen/Turnieren begleiten, auf regelmäßiges Training achten, Hinbringen/Abholen, ehrenamtliche Arbeit)	Summenvariable über Häufigkeiten (niegelegentlich-häufig) von 5 Unterstützungsleistungen
Soziodemographische Variablen & individuelle Relevanzsetzungen	
Alter (1) (2)	13 bis 17 Jahre
Geschlecht (1) (2)	männlich/weiblich
Kulturelles Kapital (KK): Niedriges KK, Mittleres KK, Hohes KK (1) (2)	Gewichteter Index aus kultureller Eigenaktivität und höchstem Bildungs-/Berufsabschluss der Eltern sowie Anzahl der Bücher im Haushalt
Schulform:	nein/ja (Dummy codiert)
Hauptschule, Realschule, Gymnasium, sonstige Schule (1) (2)	
Wichtigkeit von Lebensbereichen Schule, Sport, Internet, Musik, Literatur und Kunst (1) (2)	6er Skala: überhaupt nicht wichtig bis sehr wichtig

5 Ergebnisse zum Zusammenhang zwischen sportlichem und medialem Handeln von Jugendlichen

Die Relevanzsetzung im Alltag der Jugendlichen wird in der MediKuS-Studie mittels der Frage „Wie wichtig ist für dich...?“ für sechs Lebensbereiche erhoben. Schule/Ausbildung hat für die 13- bis 17-Jährigen mit Abstand die höchste subjektive Relevanz.

Sport und Musik rangieren mit nahezu gleicher Priorität an zweiter Stelle, gefolgt vom Internet und mit deutlichem Abstand Kunst und Literatur.

Abb.1: Wichtigkeit von Lebensbereichen, Angaben in Prozent, Notation für Geschlechterdifferenzen: männlich (m) / weiblich (w) + Signifikanz: *** $p \leq 0,001$; MediKuS Daten (DJI), eigenen Berechnungen



Mädchen und Jungen unterscheiden sich in allen sechs Lebensbereichen höchst signifikant. Während Sport und Internet für Jungen wichtiger sind, nehmen Schule/Ausbildung, Musik, Kunst und Literatur bei Mädchen einen höheren Stellenwert ein. Nach der klaren Priorität von Schule/Ausbildung für beide, rangiert Sport als wichtigste Freizeitbeschäftigung bei Jungen vor Musik, während bei Mädchen diese Reihenfolge umgekehrt ist.

Bemerkenswerterweise wird dem Internet von allen Jugendlichen eine geringere Relevanz im Leben zugesprochen als dem Sport, gleichzeitig belegen die Daten aber höhere Teilhabe- und Intensitätsraten beim internetbezogenen Handeln. 80% der 13- bis 17-Jährigen betreiben regelmäßig jenseits des schulischen Unterrichts Sport, wobei der Anteil der Mädchen um ca. 10% geringer ist. Jungen investieren mit beinahe sechs Stunden pro Woche ein Drittel mehr Zeit in ihre sportliche Hauptaktivität. Das Internet wird von über 90% der Jugendlichen mindestens einmal die Woche genutzt, zwei Drittel surfen täglich online. Darunter befinden sich wieder etwa 10% mehr Jungen, die mit über zwei Stunden täglich auch intensiver online sind als Mädchen (Holzmayer 2013).

Die Nutzungsformen des Internets sind vielfältig: Acht von zehn Jugendlichen nutzen das Internet für Email-Kommunikation, Informationssuche, Chats, soziale Netzwerke oder einfach zum Surfen (ebd.). Da soziale Netzwerke bei Kommunikation und Selbstdarstellung eine zentrale Rolle spielen, wird in weiteren Analysen zwischen allgemeinen Internetaktivitäten und Aktivitäten in sozialen Netzwerken unterschieden.

5.1 Motive für Sport und die Nutzung sozialer Netzwerke

Um ein besseres Verständnis der Sinngehalte der beiden Aktivitäten zu erhalten, werden sowohl die Motive für die zentrale Sportaktivität und als auch für die Nutzung sozialer Netzwerke einer Faktorenanalyse unterzogen.

Acht der neun Motive für das Sporttreiben laden in der Faktorenanalyse auf drei Faktoren mit einer Varianzaufklärung von 59%⁴ (s.Tab.2). Die Reliabilität der Faktoren (Cronbach α) variiert deutlich. Der erste Faktor umfasst das Leistungsmotiv ‚Besser werden‘ und zwei Motive der Anerkennung, so dass er für ‚Leistung & Anerkennung‘ ($\alpha=,71$) kennzeichnend ist und i.S. *Gablers* (2002) ein Outcome-orientiertes Motiv darstellt. Als auf das Sporttreiben selbst gerichtete Motive (ebd.) bilden ‚Spaß haben‘ und ‚etwas erleben‘ den zweiten Faktor, benannt als ‚Bewegungsfreude‘ ($\alpha=,45$). Mit ‚fit bleiben‘, ‚tolle Figur bekommen‘ und ‚an Grenzen kommen‘ beinhaltet der dritte Faktor zweckorientierte Motive der ‚Fitness & Körpermodellierung‘ ($\alpha=,64$). Als Einzelitems haben Spaß und Fitness die höchste Relevanz, Jungen stimmen allen drei Motivfaktoren signifikant stärker zu als Mädchen.⁵

Tab. 2: Hauptkomponentenanalyse für Sportmotive (Kaiser Kriterium, oblimin Rotation); Bartlett Test $p \leq ,001$, KMO ,77; Cronbach α als Reliabilitätsmaß für Skalen, MediKuS Daten (DJI), eigene Berechnungen

(1) Leistung & Anerkennung (Cronbach $\alpha=,71$)	(2) Bewegungsfreude (Cronbach $\alpha=,45$)	(3) Fitness & Körpermodellierung (Cronbach $\alpha=,64$)
Anderen zeigen, was man kann	,84 Spaß haben	,86 Fit bleiben
Respekt/Anerkennung bekommen	,83 Etwas erleben	,64 Tolle Figur bekommen
Besser werden	,41	An Grenzen kommen
		,65

Die Faktorenanalyse der acht Motive zur Nutzung sozialer Netzwerke ergibt eine zweifaktorielle Lösung, die 53% der Varianz aufklärt (s. Tab.3).⁶ Der erste Faktor verweist auf Motive, die man in Anlehnung an *Schmidt/Paus-Hasebrink/Hasebrink* (2009) als ‚Beziehungsmanagement‘ beschreiben kann und auf die Pflege bestehender Kontakten abzielt ($\alpha=,53$). Die Motive des zweiten Faktors sind heterogen und umfassen weniger klar abgrenzbare Tätigkeiten: sich selbst darstellen; erfahren, was andere machen; Langweile. Dieser Faktor wird als ‚Selbstfindung & Identitätsmanagement‘ ($\alpha=,68$) interpretiert (ebd.).

Tab. 3: Hauptkomponentenanalyse für Netzwerk motive (Kaiser Kriterium, oblimin Rotation); Bartlett Test $p \leq ,000$, KMO ,79; Cronbach α als Reliabilitätsmaß für Skalen, MediKuS Daten (DJI), eigene Berechnungen

(1) Beziehungsmangement (Cronbach $\alpha=,53$)	(2) Selbstfindung & Identitätsmanagement (Cronbach $\alpha=,68$)
Alte Freunde wiederfinden	,80 Langeweile
Kontakt halten mit Freunden	,73 Zeigen, wie man ist
Verabreden mit Freunden	,53 Mitteilen, was man selbst macht
	Erfahren, was Freunde machen
	,63

Für Mädchen und Jungen ist das ‚Beziehungsmanagement‘ gleichermaßen wichtig, wohingegen das Motivbündel ‚Selbstfindung & Identitätsmanagement‘ für Jungen signifikant stärker ausgeprägt ist ($p \leq 0,01$). Die Einzelmotive des zweiten Faktors sind bei der Nutzung sozialer Netzwerke für die Jugendlichen deutlich weniger relevant, so dass die damit verbundenen Aktivitäten i.S. von *Himmelweit/Oppenheim/Vince* (1958) tendenziell marginale Tätigkeiten darstellen.

Für Faktoren mit α -Werten $>0,6$ werden mit Blick auf die Akzeptanz der Reliabilitätskoeffizienten⁷ Skalen gebildet und in die Regressionen integriert: ‚Leistung & Anerkennung‘ und ‚Fitness & Körpermodellierung‘ für Sport; ‚Selbstfindung & Identitätsmanagement‘ für soziale Netzwerke.

5.2 Einflussfaktoren auf den zeitlichen Umfang der Sportaktivität

Die lineare Regression für den zeitlichen Umfang der sportlichen Hauptaktivität (h/Wo) integriert Variablen zur Sportaktivität, zur sportbezogenen Primärsozialisation, Summenvariablen der Internetnutzung, individuelle Relevanzsetzungen von Lebensbereichen sowie soziodemographische Variablen (s. Tab.1, Modell 1). Das schrittweise Regressionsmodell der Gesamtstichprobe nimmt zehn Variablen auf und erklärt 26% der Varianz im zeitlichen Umfang der Sportaktivitäten ($p \leq 0,001$, korr. R^2).

Im Gesamtmodell üben jeweils fünf Variablen einen verstärkenden oder abschwächenden Effekt aus. In den geschlechtergetrennten Analysen sind nahezu alle Einflussfaktoren des Gesamtmodells ebenfalls bedeutsam, zum Teil jedoch nur entweder bei Jungen oder Mädchen. Darüber hinaus sind geschlechtstypisch zusätzliche Einflussvariablen erkennbar.

Das Gesamtmodell bestätigt den generellen Befund einer höheren Sportintensität der Jungen. Drei Variablen weisen in allen Modellen einen positiven Effekt auf: Bei Mädchen und Jungen gleichermaßen steigern die Wichtigkeit, die sie dem Sport als Freizeitaktivität zuschreiben, die sportbezogenen Internetaktivitäten und eine hohe Selbsteinschätzung der eigenen sportlichen Fähigkeiten den Zeitumfang ihrer Sportaktivität. Die abschwächenden Effekte im Gesamtmodell sind jeweils nur bei Mädchen oder Jungen wirksam. Ausschließlich im Gesamtmodell ist ein schwacher Verdrängungseffekt der Netzwerkaktivitäten auf den Sportumfang erkennbar.

Tab. 4: Multiples lineares Regressionsmodell für den zeitlichen Umfang der sportlichen Hauptaktivität(h/Wo). Standardisierte Regressionskoeffizienten (Beta) + Signifikanz: *** $p \leq ,001$; ** $p \leq ,01$; * $p \leq ,05$, Determinationskoeffizient (Korrigiertes R^2), MediKuS Daten (DJI), eigene Berechnungen.

Regressionsmodell für den zeitlichen Umfang der Sportaktivität			
Aufgenommene Variablen ^a :	Gesamt	Mädchen	Jungen
Wichtigkeit von Sport	,27 ***	,27***	,25 ***
Sportbezogene Internetaktivitäten	,20 ***	,20 ***	,15 **
Hohe Selbsteinschätzung Sport	,12 ***	,22 ***	,10 *
Sportmotiv: Leistung & Anerkennung	,10 **	,12 *	
Niedriges kulturelles Kapital	,07 **		,10 *
Geschlecht (Mädchen)	-,11 ***		
Wichtigkeit von Kunst	-,11 ***	-,16 ***	
Netzwerkaktivitäten	-,08 *		
Sportliche Aktivität des Vaters	-,07 *		-,11 *
Wichtigkeit von Musik	-,07 *	-,14 **	
Sportliche Aktivität der Mutter		,09 *	
Mittlere Selbsteinschätzung Sport		,12 *	
Sportmotiv: Fitness & Körpermodellierung			,17 *
Wichtigkeit von Internet			-,10*
Korrigiertes R^2	26%	26,4%	19,1%

Die getrennten Regressionsanalysen identifizieren bei Mädchen zum einen die sportbezogene Motivskala ‚Leistung & Anerkennung‘ und zum anderen – jenseits des Gesamtmodells – die sportliche Aktivität der Mutter sowie eine mittlere sportive Selbsteinschätzung als verstärkende Effekte. Letzteres ergänzt den für alle evidenten positiven Einfluss einer hohen Selbsteinschätzung. Negativ auf den zeitlichen Umfang des Sporttreibens wirkt bei Mädchen ebenso wie im Gesamtmodell die Wichtigkeit von Kunst und Musik. Bei Jungen steigt der Sportumfang mit einem niedrigen kulturellen Kapital und – jenseits des Gesamtmodells – mit der Zustimmung zur sportbezogene Motivskala ‚Fitness & Körpermodellierung‘. Abschwächend auf das zeitliche Sportengagement der Jungen wirken hingegen die Sportaktivität des Vaters und geschlechtstypisch zudem die Relevanz, die sie dem Internet zuschreiben.

In der geschlechtervergleichenden Perspektive ist die Konstellation bei den Sportmotiven spannend. Jungen sind intensiver sportlich aktiv, je eher sie dem Motiv ‚Fitness & Körpermodellierung‘ zustimmen, während die Motivskala ‚Leistung & Anerkennung‘ ausschließlich bei Mädchen den Sportumfang steigert und bei Jungen ineffektiv bleibt. Zudem erscheint gerade im Rahmen der Primärsozialisation interessant, dass die Sportaktivität des jeweils gleichgeschlechtlichen Elternteils bei Mädchen positiv und bei Jungen negativ auf den Umfang des Sporttreibens wirkt.

5.3 Einflussfaktoren auf den zeitlichen Umfang der Internetnutzung

Das anfängliche Regressionsmodell für den zeitlichen Umfang der Internetnutzung (h/Tag) umfasst sport-, internet- und netzwerkbezogene Variablen, Relevanzsetzungen und soziodemographische Aspekte (s. Tab.1, Modell 2). Die schrittweise Regression für die gesamte Stichprobe nimmt elf signifikante Koeffizienten auf, die zusammen 25,7% der Varianz im Umfang der Internetnutzung erklären ($p \leq 0,001$, korr. R^2).

Insgesamt gibt es im Gesamtmodell fünf Variablen, die einen verstärkenden Effekt auf den zeitlichen Umfang der Internetnutzung haben, und sechs, welche die Online-Zeit reduzieren. Jungen investieren mehr Zeit in Internetaktivitäten als Mädchen. Den stärksten positiven Einfluss auf den zeitlichen Umfang der Internetnutzung hat für Jungen und Mädchen gleichermaßen die Relevanz, die sie dem Internet in ihrem Leben zuschreiben. Umgekehrt weisen der Besuch eines Gymnasiums sowie die Wichtigkeit von Sport in allen drei Modellen den stärksten negativen Einfluss auf. Nur im Gesamtmodell verringern zum einen die Relevanz, die Jugendliche der Schule zuschreiben, und zum anderen die Anzahl der ausgeübten Sportarten die Online-Zeit. Die anderen Variablen des Gesamtmodells sind nur bei Mädchen oder Jungen bedeutsam.

Tab. 5: Multiples lineares Regressionsmodell für den zeitlichen Umfang der Internetnutzung(h/Tag). Standardisierte Regressionskoeffizienten (Beta) + Signifikanz: *** $p \leq 0,001$; ** $p \leq 0,01$; * $p \leq 0,05$, Determinationskoeffizient (Korrigiertes R^2) MediKuS Daten (DJI), eigene Berechnungen.

Regressionsmodell für den zeitlichen Umfang der Internetnutzung			
Aufgenommene Variablen ⁹ :	Gesamt	Mädchen	Jungen
Wichtigkeit von Internet	,23 ***	,20 ***	,28 ***
Netzwerkaktivitäten	,13 ***	,26 ***	
Internetaktivitäten	,13 ***		,19 ***
Negative Erfahrungen im Internet	,09 ***	,12 **	
Anzahl der Freunde im sozialen Netzwerk	,09 **		,09 *
Schulform: Gymnasium	-,23 ***	-,19 ***	-,21 ***
Wichtigkeit von Sport	-,11 ***	-,13 ***	-,12 ***
Geschlecht (Mädchen)	-,11 ***		
Schulform: Realschule	-,07 *		-,08 *
Wichtigkeit von Schule	-,06 *		
Anzahl der ausgeübten Sportarten	-,06 *		
Generelle Sportaktivität		-,08 *	
Netzwerkmotiv: Selbstfindung & Identitätsmanagement			,10 *
Alter			,08 *
Wichtigkeit von Literatur			-,09 **
Korrigiertes R^2	25,7%	24%	24,6%

Die getrennten Regressionsanalysen verweisen auf geschlechtstypisch variierende Effekte beim Umfang der Internetnutzung. Wie im Gesamtmodell präzisieren bei Mädchen negative Erfahrungen im Internet und die Netzwerkaktivitäten eine hohe Online-Zeit. Zudem tritt – allerdings jenseits des Gesamtmodells – ein Verdrängungseffekt durch die generelle Sportaktivität auf: Bei sportaktiven Mädchen ist der zeitliche Umfang der Internetnutzung signifikant geringer als bei jenen, die keinen Sport treiben.

Nur bei Jungen treten analog zum Gesamtmodell als verstärkende Effekte auf den zeitlichen Umfang der Internetnutzung zum einen die Internetaktivitäten und zum anderen die Anzahl der Freunde im Netzwerk auf. Darüber hinaus nimmt die Online-Zeit mit dem Alter und der Zustimmung zu ‚Selbstfindung & Identitätsmanagement‘ als Motivskala der Nutzung sozialer Netzwerke zu, d.h. je stärker Jungen soziale Netzwerke nutzen, um mitzuteilen, was sie machen, um zu erfahren, was andere machen oder aus Langeweile, desto mehr Zeit verbringen sie online. Negativ auf die Online-Zeit von Jungen wirken der Besuch der Realschule und jenseits des Gesamtmodells die Wichtigkeit von Literatur.

In geschlechtervergleichender Perspektive ist aufschlussreich, dass bei Mädchen der Umfang der Internetnutzung generell weniger Einflüssen unterliegt und das Alter wirkungslos ist. Die Online-Zeit von Jungen steigt hingegen mit dem Alter und darüber hinaus sind Bildungseffekte bei ihnen bedeutsamer: Neben dem Gymnasium senkt ebenso der Besuch einer Realschule die tägliche Online-Zeit. Zudem werden geschlechtstypische Präferenzen beim Internethandeln bestätigt: Bei Jungen steigern die gesamten Internetaktivitäten den Umfang der Internetnutzung, bei Mädchen hingegen lediglich die Aktivitäten in sozialen Netzwerken.

6 Diskussion: Verdrängt das Internet den Sport als Freizeitaktivität?

Zunächst lässt sich auf der Basis der Sekundäranalyse festhalten, dass Sport unter Jugendlichen nach wie vor einen hohen Stellenwert als Freizeitaktivität einnimmt und sich stabil hoher Partizipationsraten erfreut. 80% der befragten 13- bis 17-Jährigen geben an, regelmäßig sportlich aktiv zu sein. Darunter befinden sich um etwa 10% mehr Jungen als Mädchen, die darüber hinaus auch einen höheren zeitlichen Sportumfang aufweisen (Manz u.a. 2014; Thieme 2015). Der geschlechtsbezogene Unterschied bei der Sportaktivitätsrate ist somit nach wie vor vorhanden. Mit über 90% Befragten, die täglich oder mehrmals die Woche online sind, und hohen täglichen Zeitinvestitionen wird ebenso der enorme Stellenwert des Internets bestätigt (Leven/Schneekloth 2015; MPFS 2015). Auch hier zeichnen sich geschlechtsbezogene Profile ab: Jungen nutzen das Internet intensiver und vielfältiger, während Mädchen etwas häufiger soziale Netzwerke besuchen und per Email kommunizieren (ebd.; BITKOM 2011).

Die individuellen Relevanzsetzungen von Sport und Internet beeinflussen bei Mädchen und Jungen die Zeitinvestitionen in Sportaktivitäten und die Internetnutzung, wie die Regressionsanalysen zeigen. Die Priorisierung von Sport gegenüber dem Internet bei der Relevanzsetzung von Lebensbereichen spiegelt sich allerdings nicht in den Handlungsprioritäten wider, d.h. obwohl die Jugendlichen dem Sport mehr Relevanz zuschreiben, investieren sie mehr Zeit in ihre Online-Aktivitäten.

Mit Blick auf die zentrale Forschungsfrage, ob und welche Zusammenhänge zwischen den beiden Freizeitaktivitäten existieren, ergeben die Daten kein eindeutiges Bild zugunsten der Verdrängungs- oder der Vervielfältigungsthese. Die Regressionsmodelle identifizieren einzelne Effekte des Sporthandelns auf die Internetnutzung, die alle in Richtung der Verdrängungsthese eingeordnet werden können. Sie zeigen umgekehrt einzelne Effekte des medialen Handelns, die zum einen in Richtung Verdrängung und zum anderen in Richtung Verstärkung und Vervielfältigung des sportlichen Handelns interpretiert werden können.

Tabelle 6 fasst jene Befunde der sportlichen und medialen Freizeitaktivitäten zusammen, die als Verdrängung (-) oder Verstärkung (+) der einen durch die andere Aktivität interpretiert werden können. Sport- bzw. medieninhärente Zusammenhänge (also Sportvariablen, die ausschließlich den Umfang der Sportaktivität beeinflussen, und Medienvariablen, die nur den Umfang der Internetnutzung beeinflussen) sind hier nicht dargestellt.

Tab. 6: Zusammenfassende Darstellung der verstärkenden (+) und verdrängenden (-) Einflussfaktoren von Medienvariablen auf zeitlichen Umfang der Sportaktivität und Sportvariablen auf zeitlichen Umfang der Internetnutzung

Zeitlicher Umfang der Sportaktivität (h/Wo)			
	Gesamt	Mädchen	Jungen
Wichtigkeit von Internet			-
Netzwerkaktivitäten	-		
Sportbezogene Internetaktivitäten	+	+	+
Zeitlicher Umfang der Internetnutzung (h/Tag)			
	Gesamt	Mädchen	Jungen
Wichtigkeit von Sport	-	-	
Anzahl der ausgeübten Sportarten	-		-
Generelle Sportaktivität		-	

In allen drei Regressionsmodellen wirkt eine hohe *individuelle Relevanzsetzung* von Sport im Leben der Jugendlichen in Richtung einer Verdrängung von medialen Aktivitäten: Je wichtiger Sport im Leben der Jugendlichen ist, desto weniger Zeit verbringen sie im Internet. Bei Mädchen wird dieser Einfluss der Relevanzsetzung durch einen Verdrängungseffekt der generellen Sportaktivität untermauert. Sportlich aktive Mädchen verbringen signifikant weniger Zeit online vor dem PC oder mit dem Smartphone als sportlich inaktive Mädchen. Umgekehrt wirkt die Relevanzsetzung des Internets nur bei Jungen negativ auf den Sportumfang: Jungen, die dem Internet eine hohe Relevanz im Leben zuschreiben, investieren weniger Zeit in den Sport als jene, für die das Internet weniger wichtig ist. Anzumerken bleibt jedoch, dass Relevanzsetzungen sportive und mediale Aktivitäten priorisieren können, sich aber nicht zwingend in handlungsrelevanten Verdrängungs- oder Verstärkungseffekten niederschlagen, da sie primär kognitive Einstellungsmuster repräsentieren.

Beim *zeitlichen Umfang der Sportaktivität* zeigen sich zwei diametrale Effekte der medialen Nutzungsweisen. Wenn das Internet mit Sportbezug genutzt wird, d.h. Jugendliche nach neuen Techniken und Trends suchen oder Videos der eigenen Sportaktivität online stellen, zeigt sich bei allen Befragten eine Zunahme des Sportumfangs. Der verstärkende Effekt kann auch in umgekehrter Richtung interpretiert werden: Jugendliche mit hohen Sportumfängen verfügen wahrscheinlich über ein größeres Interesse an sportlichen Themen oder haben ein stärkeres Bedürfnis, ihr sportliches Können öffentlich zu zeigen und mit anderen zu teilen. Anzunehmen ist, dass der Umfang der Sportaktivität die sportbezogene Internetnutzung sowohl fördert als auch durch diese gefördert wird. Sportbezogenes Internethandeln findet allem Anschein nach nicht zusätzlich, sondern anstelle anderer Internetaktivitäten statt, da kein verstärkender Effekt auf die Online-Zeit auftritt.

Im Gegensatz dazu induzieren Aktivitäten in sozialen Netzwerken eine Reduktion des Sportumfangs: Je häufiger Jugendliche in diesen freundschaftsorientierten Netzwerken aktiv sind, desto weniger Zeit investieren sie in ihre Hauptsportart. Wenn ein Mehr an

Netzwerkaktivitäten mit einem geringeren zeitlichen Sportumfang einhergeht, ist zu vermuten, dass der Kontakt zu den Peers und das Pflegen sozialer Beziehungen in der Wahrnehmung der Jugendlichen adäquater in sozialen Netzwerken zu erfüllen sind als im Sport. Es ist somit anzunehmen, dass Jugendliche im Social Web ein funktionales Äquivalent für das Grundbedürfnis und die Entwicklungsaufgabe des Bindens finden.

Beim *zeitlichen Umfang der Internetnutzung* tritt neben dem negativen Einfluss der Sportrelevanz ein weiterer Verdrängungseffekt auf. Jugendliche, die gleichzeitig in mehreren Sportarten engagiert sind, wenden signifikant weniger Zeit für Online-Aktivitäten auf. Bei Mädchen zeigt sich der Verdrängungseffekt darüber hinaus auch durch die generelle Sportaktivität: Wenn sie sportlich aktiv sind, führt dies zu einer geringeren Internetnutzung. In dem begrenzten Freizeitbudget findet für Jugendliche offensichtlich ein Nullsummenspiel statt und nicht, wie die Verstärkungshypothese annimmt, ein more-is-more-Effekt.

7 Fazit

Aus Geschlechterperspektive lässt sich erkennen, dass Jungen mehr Zeit in Internet- und ebenso in Sportaktivitäten investieren und bei ihnen ausschließlich die individuellen Relevanzsetzungen von einerseits Sport und andererseits Internet als Verdrängung der einen durch die andere Aktivität wirksam werden. Der Zeitumfang des Internethandelns von Jungen steigt mit dem Alter, dem Umfang der Internetaktivitäten, der Anzahl der Freunde in sozialen Netzwerken und der Zustimmung zum Motiv der Selbstfindung und sinkt mit steigendem Bildungslevel und der Relevanz von Sport und Literatur. Bei Mädchen unterliegt das Medienhandeln generell weniger Einflüssen, es steigt mit dem Umfang der Netzwerkaktivitäten und den negativen Erfahrungen im Internet. Das Internet scheint so tief verankert im jugendlichen Alltag, dass negative Erfahrungen nicht zu einem Rückzug, sondern zu einer verstärkten Nutzung führen. Bei Mädchen reduzieren nicht nur die Relevanzsetzung von Sport, sondern auch die generelle sportliche Aktivität und ebenso ein höheres Bildungsniveau den Umfang der Internetnutzung.

Beim sportlichen Handeln der Mädchen wirken ausschließlich sportinhärente und sportbezogene Variablen positiv und nur die Wichtigkeit kultureller Aktivitäten negativ auf den Sportumfang. Bei Jungen wirken ebenfalls sportinhärente und -bezogene Variablen positiv auf die zeitlichen Investitionen in den Sport, darüber hinaus aber auch ein niedrigeres kulturelles Kapital des Elternhauses. Umgekehrt sinkt der zeitliche Umfang mit der sportlichen Aktivität des Vaters und der Internet-Relevanz.

Der soziale Hintergrund und die besuchte Schulform als Indikator für das Bildungsniveau weisen ebenfalls Effekte auf die beiden Freizeitaktivitäten auf. Gleichmaßen bei Mädchen und Jungen sinkt die Online-Zeit mit steigendem Bildungsniveau, während das Sporttreiben unabhängig davon stattfindet. Das kulturelle Kapital wirkt umgekehrt nur auf den Umfang der Sportaktivität – Jugendliche aus einem Elternhaus mit niedrigem kulturellem Kapital sind intensiver sportlich aktiv, wohingegen die Internetnutzung nicht durch das kulturelle Kapital beeinflusst wird. Ein niedriges Bildungsniveau der Jugendlichen steigert also die Online-Zeit und ein niedriges kulturelles Kapital den Sportumfang. Diese Befundlage knüpft an Geier (2015) an, der berichtet, dass die Vielfalt der Freizeitmuster mit dem Bildungsniveau der Eltern und Jugendlichen zunimmt und bildungsferne Jugendliche somit über höhere Intensitäten bei einzelnen Aktivitäten verfügen.

Die Ergebnisse zum Zusammenhang zwischen sportlichen und internetbezogenen Freizeitaktivitäten zeigen, dass Internetnutzung und sportliche Aktivitäten sich weder eindeutig verstärken noch verdrängen, sondern weitgehend nebeneinander oder ineinander verwoben existieren (Brindova u.a. 2014; Bucksch u.a. 2014). Das mediale Handeln scheint als integraler Bestandteil tief in den jugendlichen Alltag eingebettet zu sein und ebenso ist der Sport ein stabiles und subjektiv bedeutsames Muster der adoleszenten Freizeit. Den kulturpessimistischen Thesen, dass Jugendliche „*Medienfreaks und gleichzeitig Körperwracks*“ (Zimmer 1999, S. 21) oder mediatisierte, isolierte Stubenhocker seien, muss widersprochen werden. Die hohen Nutzungsintensitäten des Internets werden maßgeblich durch die technologische Entwicklung des mobilen Internetzugangs vorangetrieben, die gleichzeitig die Stubenhockerthese i.S. der stationären Nutzung für viele Internetaktivitäten entkräftet. Jederzeit und (fast) überall online sein zu können, stellt einen zentralen Pfeiler der Mediatisierung dar und gleichzeitig den Kristallisationspunkt der negativ konnotierten Perspektive auf sozialen Medien. Diese negative Sichtweise ist zu revidieren, zeigt sich doch, dass Jugendliche vor allem in sozialen Netzwerken über vielfältige Interaktions- und Kommunikationswege zentrale jugendspezifische Entwicklungsaufgaben, bspw. die Entwicklung von Beziehungen jenseits der Eltern („Binden“), erfüllen können.

Die Untersuchung belegt, dass zunehmende Zeitinvestitionen in das Social Web von Jugendlichen nicht mit einem Rückgang an sportlichen Aktivitäten kompensiert werden. Mit Ausnahme des schwachen Verdrängungseffekts der Netzwerkaktivitäten erweist sich das sportive Handeln als relativ unabhängig von den medialen Aktivitäten, wohingegen diese durch den Verdrängungseffekt der Anzahl der Sportarten für alle Jugendlichen und der generellen Sportaktivität für Mädchen weniger robust scheint. Untermauert durch die Befunde zu den Motiven der Netzwerknutzung lassen sich Internetaktivitäten teils als marginale Aktivitäten (Himmelweit/Oppenheim/Vince 1958) deuten, die bspw. aus Mangel an Alternativen oder aus Langeweile ausgeübt werden und beim Aufkommen anderer, reizvoller Möglichkeiten verdrängt bzw. verringert werden. Dies eröffnet eine neue Perspektive, da anzunehmen ist, dass Jugendliche ihre medialen Freizeitaktivitäten reduzieren, wenn sie spannende und interessante Freizeitalternativen haben. Dem Sport kann also eher das Potential zugesprochen werden, mediale Aktivitäten einzudämmen, als dass umgekehrt sportliche Aktivitäten durch neue Medien verdrängt werden.

8 Limitationen und Ausblick

Die Grenzen der hier vorgetragenen Einordnung der Sekundäranalyse liegen darin, dass die vorhandenen Querschnittsdaten nur bedingt Kausalitäten identifizieren können, wodurch die Wirkrichtung einiger Kausalbeziehungen zwischen dem Sport- und Medienhandeln offen bleibt. Lohnenswert wären Längsschnittstudien oder die Anwendung von Strukturgleichungsmodellen, um das vielschichtige Zusammenspiel von sportlichem und medialem Handeln in komplexeren Mehrebenen-Modellen abbilden zu können. Kritisch anzumerken bleibt, dass die vorliegenden Daten auf Selbstauskünften der 13- bis 17-jährigen Befragten basieren. Jugendliche tendieren aufgrund von Erinnerungsdefiziten und sozialer Erwünschtheit zur Überschätzung des Sportumfangs und Unterschätzung der Online-Zeit, was zu Verzerrungen führen kann (Spengler/Mess/Woll 2015). Der Forschungsstand weist zudem die Notwendigkeit qualitativer Studien auf. Mit ihnen können

volle Einblicke in die Sinngehalte und Einstellungen der Jugendlichen gewonnen und das komplexe Zusammenspiel von sportlichem und medialem Handeln in der Adoleszenz reflektiert werden.

Die Studie bringt dennoch relevante Befunde zum komplexen Zusammenhang von Sport- und Internethandeln von 13- bis 17 Jährigen und liefert einen Beitrag zum Verständnis adoleszenter Lebenswelten. Gleichzeitig eröffnet sie vielfältige inhaltliche Anknüpfungspunkte für weitere Untersuchungen. Zum einen erscheint die Berücksichtigung von Sportsettings bei der analytischen Betrachtung der Bedeutung des Internets für die Sportaktivität lohnenswert, da informellen Sportsettings und v.a. dem Trendsport eine besondere Medienaffinität unterstellt wird (*Schwier/Erhorn* 2015). Zum anderen bräuchte ein erweiterter Blick auf das gesamte Freizeitpektrum der Jugendlichen einen Mehrwert bei der Prüfung der Verdrängungsthese. Da generell von einer Verringerung des Freizeitbudgets von Jugendlichen in den letzten Jahren ausgegangen wird, ist die Frage, zulasten welcher Aktivitäten die Zunahme der medialen Beschäftigungsformen geht, noch nicht abschließend geklärt. Die vorliegende Untersuchung belegt jedenfalls, dass das mediale Handeln nicht auf Kosten der Sportaktivitäten geht, und identifiziert einzelne, teils nur für Mädchen oder Jungen evidente, verstärkende und verdrängende Faktoren. Alles in allem reiht sich die Untersuchung in jene Gruppe von Forschungen ein, die eine relative Unabhängigkeit des sportlichen und medialen Handelns von Jugendlichen konstatieren.

Danksagung

Unser besonderer Dank geht an das Deutsche Jugendinstitut (DJI) und das Deutsche Internationale Institut für Pädagogische Forschung (dipf) für die Bereitstellung der Medi-KuS-Daten und die Möglichkeit diese im Rahmen von Sekundäranalysen zu nutzen.

Anmerkungen

- 1 Die Studie knüpft an die 2009 durchgeführte DJI-Panelstudie ‚Aufwachsen in Deutschland: Alltagswelten‘ (AID:A) an.
- 2 Die Nettoausschöpfungsquote in den drei Altersgruppen schwankt beträchtlich, bei den relevanten 13- bis 17-Jährigen beträgt sie 75%.
- 3 Regressionsmodell zeitlicher Umfang der Sportaktivität: Durbin Watson Test: 1,93-2,02, TOL: 0,58-0,98; Regressionsmodell zeitlicher Umfang der Internetnutzung: Durbin Watson Test: 1,85-2,05; TOL: 0,68-0,98
- 4 Item ‚Freunde treffen‘ mit Kreuzladung $>0,3$ nicht weiter berücksichtigt.
- 5 Leistung & Anerkennung $p \leq 0,001$; Fitness & Körpermodellierung $p \leq 0,01$; Bewegungsfreude $p \leq 0,05$
- 6 ‚Neue Leute kennenlernen‘ mit Kreuzladung $>0,3$ nicht weiter berücksichtigt.
- 7 Bei der Akzeptanz der Reliabilitätskoeffizienten liegen unterschiedliche Einschätzungen vor. So bezeichnen George/Mallery (2002, S. 231) α -Werte über 0,6 als akzeptabel wohingegen Schnell/Hill/Esser (2011, S. 45) α -Werte über 0,8 als akzeptabel benennen, aber gleichzeitig einräumen, dass „in der Praxis (...) meist weit weniger niedrigere Koeffizienten noch akzeptiert“ werden.
- 8 Aus allen Modellen zum Umfang der Sportaktivität ausgeschlossene Variablen: zeitlicher Umfang der Internetnutzung, Internetaktivitäten, Anzahl der ausgeübten Sportarten, niedrige Selbsteinschätzung Sport, elterliche Unterstützungsleistungen beim Sport, Alter, mittleres und hohes kulturelles Kapital, alle vier Schulformen, Wichtigkeit von Literatur und Schule.
- 9 Aus allen Modellen zum Umfang der Internetnutzung ausgeschlossene Variablen: sportbezogene Internetaktivitäten, zeitlicher Umfang der Sportaktivität, kulturelles Kapital, Haupt-& sonstige Schule, Wichtigkeit von Musik und Kunst.

Literatur

- Baltes-Götz, B. (2016): Lineare Regressionsanalyse mit SPSS. – Trier.
- Baur, J./Burrmann, U./Krysmanski, K. (2002): Sportpartizipation von Mädchen und jungen Frauen in ländlichen Regionen. – Köln.
- Baur, J./Burrmann, U./Maaz, K. (2004): Verbreitet sich das „Stubenhocker-Phänomen“? Zur Verkopplung von Mediennutzung und Sportaktivitäten in der Lebensführung von Jugendlichen. Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation, 24, 1, S. 73-89.
- BITKOM (2011): Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen. – Berlin.
- Brindova, D./Veselska, Z. D./Klein, D./Hamrik, Z./Sigmundova, D./van Dijk, J. P./Reijneveld, S. A./ Geckova, A. M. (2014): Is the association between screen-based behaviour and health complaints among adolescents moderated by physical activity? International journal of public health, 60, 2, S. 139-145.
- Brosius, F. (1998): SPSS 8. – Bonn.
- Bucksch, J./Inchley, J./Hamrik, Z./Finne, E./Kolip, P. (2014): Trends in television time, non-gaming PC use and moderate-to-vigorous physical activity among German adolescents 2002-2010. BMC public health, 14.
- Burrmann, U. (2005): Sport im Kontext von Freizeitengagements Jugendlicher. Aus dem Brandenburgischen Längsschnitt 1998-2002. – Köln.
- Bühl, A. (2014): SPSS 22. Einführung in die moderne Datenanalyse. – Hallbergmoos.
- Costigan, S. A./Barnett, L./Plotnikoff, R. C./Lubans, D. R. (2013): The health indicators associated with screen-based sedentary behavior among adolescent girls: a systematic review. The Journal of adolescent health: official publication of the Society for Adolescent Medicine, 52, 4, S. 382-392. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.07.018>
- Dietrich, K./Moegling, K. (Hrsg.) (2001): Spiel- und Bewegungsräume in der Stadt. Sozial- und erziehungswissenschaftliche Untersuchungen und Projekte. – Butzbach.
- Endestad, T./Heim, J./Kaare, B./Torgersen, L./Brandtzaeg, P. B. (2011): Media User Types among Young Children and Social Displacement. Nordicom Review, 32, 1, S. 17-30.
- Ferrar, K./Chang, C./Li, M./Olds, T. S. (2013): Adolescent time use clusters: a systematic review. The Journal of adolescent health: official publication of the Society for Adolescent Medicine, 52, 3, S. 259-270. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.06.015>
- Gabler, H. (2002): Motive im Sport. Motivationspsychologische Analysen und empirische Studien (Sportwissenschaft, 31). – Schorndorf.
- Geier, B. (2015): Zwischen Familie, Bildung und Peers. Die Bedeutung von Alter und sozialer Herkunft für die Freizeitaktivitäten Jugendlicher. In: Walper, S./Bien, W./Rauschenbach, T. (Hrsg.): Aufwachsen in Deutschland heute. Erste Befunde aus dem DJI Survey AID: A 2015. – München, S. 41-45.
- George, D./Mallery, P. (2002): SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference, 11.0 Update. – Boston.
- Gerlach, E./Brettschneider, W. D. (2013): Aufwachsen mit Sport in Deutschland. Befunde einer 10-jährigen Längsschnittstudie zwischen Kindheit und Adoleszenz (Sportentwicklung in Deutschland, 23). – Aachen.
- Grgic, M./Züchner, I. (2013): Medien, Kultur und Sport. Was Kinder und Jugendliche machen und ihnen wichtig ist. Die MediKuS-Studie. – Weinheim/Basel.
- Haumann, W. (2009): Generationen-Barometer 2009. Eine Studie des Instituts für Demoskopie Allensbach. – Allensbach.
- Hille, A./Arnold, A./Schupp, J. (2013): Freizeitverhalten Jugendlicher: Bildungsorientierte Aktivitäten spielen eine immer größere Rolle. DIW Wochenbericht, 80, 40, S. 15-25.
- Himmelweit, H. T./Oppenheim, A. N./Vince, P. (1958): Television and the child. – London.
- Holzmayr, M. (2013): Neue Medien im Aufwachsen junger Menschen. In: Grgic, M./Züchner, I. (Hrsg.): Medien, Kultur und Sport. Was Kinder und Jugendliche machen und ihnen wichtig ist. Die MediKuS-Studie. – Weinheim/Basel, S. 139-194.
- Hurrelmann, K./Quenzel, G. (2015): Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. – Weinheim/Basel.
- Iannotti, R. J./Kogan, M. D./Janssen, I./Boyce, W. F. (2009): Patterns of adolescent physical activity, screen-based media use, and positive and negative health indicators in the U.S. and Canada. The

- Journal of adolescent health: official publication of the Society for Adolescent Medicine, 44, 5, S. 493-499. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2008.10.142>
- Lee, W./Kuo, E. (2002): Internet and Displacement Effect: Children's Media Use and activities in Singapore. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 7, 2. Online verfügbar unter: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2002.tb00143.x/full> – Stand: 28.7.2016. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2002.tb00143.x>
- Lee, P. S./Leung, L. (2006): Assessing the displacement effects of the Internet. *Telematics and Informatics*, 25, 3, S. 145-155.
- Leven, I./Schneekloth, U. (2015): Freizeit und Internet: Zwischen klassischem „Offline“ und neuem Sozialraum. In: Albert, M./Hurrelmann, K./Quenzel, G. (Hrsg.): 17. Shell Jugendstudie. Jugend 2015. – Frankfurt am Main, S. 113-114.
- Maibach, E. (2007): The Influence of the Media Environment on Physical Activity: Looking for the Big Picture. *Health Promotion*, 21, 4, S. 353-362.
- Mannell, R. C./Kaczynski, A. T./Aronson, R. M. (2006): Adolescent Participation and Flow in Physically Active Leisure and Electronic Media Activities: Testing the Displacement Hypothesis. *Loisir et Société/Society and Leisure*, 28, 2, S. 653-675.
- Manz, K./Schlack, R./Poethko-Müller, C./Mensink, G./Finger, J./Lampert, T. (2014): Körperlich-sportliche Aktivität und Nutzung elektronischer Medien im Kindes- und Jugendalter. Ergebnisse der KiGGS-Studie – Erste Folgebefragung (KiGGS Welle 1). *Bundesgesundheitsblatt, Gesundheitsforschung, Gesundheitsschutz*, 57, 7, S. 840-848. <https://doi.org/10.1007/s00103-014-1986-4>
- Marshall, S. J./Biddle, S. J. H./Gorely, T./Cameron, N./Murdey, I. (2004): Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *International journal of obesity and related metabolic disorders: journal of the International Association for the Study of Obesity*, 28, 10, S. 1238-1246. <https://doi.org/10.1038/sj.ijo.0802706>
- Meyersohn, R. (1968): Television and the Rest of Leisure. *The Public Opinion quarterly*, 32, 1, S. 102-112. <https://doi.org/10.1086/267583>
- MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2015): JIM-Studie 2015. Jugend, Information, (Multi) Media. Basisuntersuchungen zum Medienumgang 12-19 Jähriger. – Stuttgart.
- Mutz, D./Roberts, D./Vuuren, van, D. P. (1993): Reconsidering the Displacement Hypothesis. *Television's Influence on Children's Time Use. Communication Research*, 20, 1, S. 51-75.
- Putnam, R. D. (1995): Bowling alone: America's Declining Social Capital. An Interview with Robert Putnam. *Journal of Democracy*, 6, 1, S. 65-78. <https://doi.org/10.1353/jod.1995.0002>
- Quellenberg, H./Züchner, I./Grgic, M. (2013): MediKuS - Design, Stichprobe und Methoden. In: Grgic M./Züchner I. (Hrsg.): *Medien, Kultur und Sport. Was Kinder und Jugendliche machen und ihnen wichtig ist. Die MediKuS-Studie.* – Weinheim/Basel, S. 249-256.
- Rauschenbach, T. (2011): *Jugendliche Aktivitäten im Wandel. Gesellschaftliche Beteiligung und Engagement in Zeiten des Web 2.0. Endbericht Forschungsverbund Deutsches Jugendinstitut und TU Dortmund.* – Dortmund.
- Romer, D./Bagdasarov, Z./More, E. (2013): Older versus newer media and the well-being of United States youth: results from a national longitudinal panel. *The Journal of adolescent health: official publication of the Society for Adolescent Medicine*, 52, 5, S. 613-619. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.11.012>
- Schmidt, J. I./Paus-Hasebrink, I./Hasebrink, U. (2009): *Heranwachsen mit dem Social Web: Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen (Schriftenreihe Medienforschung, 2009).* – Berlin.
- Schnell, R./Hill, P. B./Esser, E. (2011): *Methoden der empirischen Sozialforschung. 9. aktualisierte Auflage.* – München.
- Schwier, J./Erhorn, J. (2015): Trendsport. In: Schmidt, W./Neuber, N./Rauschenbach, T./Brandl-Bredenbeck, H. P./Süßenbach, J./Breuer, C. (Hrsg.): *Dritter Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht. Kinder- und Jugendsport im Umbruch.* – Schorndorf, S. 179-200.
- Spengler, S./Mess, F./Mewes, N./Mensink G./Woll, A. (2012): A cluster-analytic approach towards multi-dimensional health-related behaviors in adolescents: the MoMo-study. *BMC Public Health*, 12. Online verfügbar unter: <http://bmcpubhealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-2458-12-1128> – Stand: 28.7.2016.
- Spengler, S./Mess, F./Woll, A. (2015): Do Media Use and Physical Activity Compete in Adolescents? Results of the MoMo Study. *PLoS ONE*, 10, 12. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0142544>

- Thieme, L.* (2015): Kommerzieller Sport. In: *Schmidt, W./Neuber, N./Rauschenbach, T./Brandl-Bredenbeck, H. P./Süßenbach, J./Breuer, C.* (Hrsg.): Dritter Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht. Kinder- und Jugendsport im Umbruch.– Schorndorf, S. 162-178.
- Zimmer, R.* (1999): Handbuch der Psychomotorik. 4. Auflage. – Freiburg im Breisgau.
- Züchner, I.* (2013): Sportliche Aktivitäten im Aufwachsen junger Menschen. In: *Grgic, M./Züchner, I.* (Hrsg.): Medien, Kultur und Sport. Was Kinder und Jugendliche machen und ihnen wichtig ist. Die MediKuS-Studie. – Weinheim/Basel, S. 89-137.