

ZA6261

Postdigitale Kulturelle Jugendwelten

- Fragebogen & Methodik -

Kulturelle Lebenswelten

Face-to-Face ad hoc – CAPI 2018 306

Oktober – Dezember 2018

Methodenbeschreibung

Auftraggeber



Institut für Bildung und Kultur e.V. (ibk), Remscheid

Untersuchungsthema



"Kulturelle Lebenswelten"

Zu diesem Thema wurden folgende Fragen im Rahmen einer Face-to-Face ad hoc Studie der GfK SE gestellt:

III. INTRODUCTION

Die folgende Befragung ist vom Institut für Bildung und Kultur e.V. in Kooperation mit der Universität Erlangen-Nürnberg und der Akademie der Kulturellen Bildung entwickelt worden und findet im Rahmen eines vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Forschungsprojektes statt, um, Lebenswelten junger Menschen zu erkunden. Die Ergebnisse sollen dabei helfen, Bildungsangebote auf Bedürfnisse und Anforderungen junger Menschen zuzuschneiden. Die erhobenen Daten und Angaben werden selbstverständlich vertraulich behandelt, anonym erhoben und ausgewertet. Bei dieser Befragung gibt es keine „richtigen“ oder „falschen“ Antworten.

IV. SCREENER

Base: All respondents

Ihre Angaben werden gemäß den gesetzlichen Bestimmungen des Datenschutzes streng vertraulich behandelt.

Im Rahmen der Studie erfragen wir auch Daten wie zum Beispiel Geschlecht, Alter, Region, Ortsgröße, Haushaltsgröße, Schulbildung und finanzielle Situation, um anonymisierte Auswertungen nach Personengruppen machen zu können.

Die GfK teilt niemals Ihren Namen und Ihre Kontaktdaten mit den Auftraggebern.

[Hier](#) können Sie unsere allgemeinen Datenschutzrichtlinien einsehen.

Wenn Sie damit einverstanden sind und an der Studie teilnehmen möchten klicken Sie bitte „Weiter“.

V. DEMOGRAPHICS

Base: All respondents

D00a [S] [Quotierungsmerkmal]

Ortsgröße.

Programming: Single answer! Set code automatically!

1. Bis unter 2.000 Einwohner
2. 2.000 bis unter 3.000 Einwohner
3. 3.000 bis unter 5.000 Einwohner
4. 5.000 bis unter 10.000 Einwohner
5. 10.000 bis unter 20.000 Einwohner
6. 20.000 bis unter 50.000 Einwohner
7. 50.000 bis unter 100.000 Einwohner
8. 100.000 bis unter 200.000 Einwohner
9. 200.000 bis unter 500.000 Einwohner
10. 500.000 Einwohner und mehr

Base: All respondents

D00b [S] [Quotierungsmerkmal]

Bundesland.

Programming: Single answer! Set code automatically!

1. Schleswig-Holstein
2. Hamburg
3. Niedersachsen
4. Bremen
5. Nordrhein-Westfalen
6. Hessen
7. Rheinland-Pfalz
8. Baden-Württemberg
9. Bayern
10. Saarland
11. Berlin
12. Brandenburg
13. Mecklenburg-Vorpommern
14. Sachsen
15. Sachsen-Anhalt
16. Thüringen

Base: All respondents

D01 [N] [Quotierungsmerkmal]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wie alt sind Sie?

Programming: Record exact age in years! Allow ages from 14-24!

..... Jahre

Base: All respondents

D02 [S] [Quotierungsmerkmal]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Geschlecht.

Interviewer: Falls nicht notwendig, NICHT fragen, sondern nur eintragen!

Programming: Single answer!

1. Männlich
2. Weiblich
3. Anderes zutreffend (Hidden!)

Base: All respondents

D03 [S] [Quotierungsmerkmal]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Welcher ist Ihr **höchster** erreichter Bildungsabschluss?

Programming: Single answer!

1. Habe meine Schullaufbahn bzw. Ausbildung noch nicht abgeschlossen
2. Hauptschulabschluss ohne Lehre
3. Hauptschulabschluss mit Lehre
4. Mittlere Reife
5. Fachhochschulreife
6. Abitur / Hochschulreife
7. Abgeschlossenes Studium
8. Schule ohne Schulabschluss verlassen

Base: Respondents not yet finished school or apprenticeship (D03 = 1)

D04 [S] [Quotierungsmerkmal]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Welche der folgenden Schulen, Ausbildungsstätten oder Hochschulen besuchen Sie zurzeit?

Programming: Single answer!

1. Förderschule
2. Hauptschule
3. Realschule / Sekundarschule
4. Gymnasium
5. Gesamtschule (inkl. andere Schulformen ohne Schulformdifferenzierung, z.B. Waldorfschule)
6. Berufsschule / Berufsfachschule / Fachschule
7. Ausbildung in einem Unternehmen / Betrieb
8. Fachhochschule / Hochschule

Base: All respondents

D05 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Welchen höchsten Bildungsabschluss besitzen Ihre Mutter und Ihr Vater (ggf. auch Stief- und Adoptiveltern)? Sofern der Abschluss im Ausland erworben wurde, geben Sie bitte den Abschluss an, der dem Ihrer Eltern **am Nächsten** kommt.

Programming: Single answer per parent!

Parents in rows:

1. Mutter
2. Vater

Answers in columns:

1. Hauptschulabschluss
2. Mittlere Reife (Realschulabschluss)
3. Fachhochschulreife
4. Abitur bzw. Hochschulreife
5. Universitätsabschluss (Bachelor, Master, Staatsexamen, Diplom, Magister, Promotion, etc.)
6. Kein Abschluss

Base: All respondents

D06 [S] **Quotierungsmerkmal**

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

In welchem Land sind Sie und Ihre Eltern geboren?

Programming: Single answer per respondent / parent!

Parents in rows:

1. Sie selbst
2. Mutter
3. Vater

Answers in columns:

1. Deutschland
2. Spanien / Portugal
3. Italien
4. Griechenland
5. Russland
6. Polen
7. Früheres Jugoslawien (z.B. Bosnien, Serbien, Kroatien, etc.)
8. Sonstiges Europa
9. Türkei
10. Syrien / Irak
11. Sonstiges Asien
12. Marokko / Algerien / Tunesien
13. Sonstiges Afrika
14. USA / Kanada / Australien / Neuseeland
15. Südamerika
16. Weiß nicht (Hidden!)

V. MAIN QUESTIONNAIRE

Base: All respondents

A07 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Kultur ist ein sehr weitgefaster Begriff. Jeder versteht zum Teil etwas anderes darunter. Was ist für Sie **persönlich** „Kultur“?

.....
.....
.....

Base: All respondents

A08a [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wie hoch schätzen Sie den **künstlerischen** Anspruch der nachfolgenden Möglichkeiten beziehungsweise Tätigkeiten ein?

Programming: Single answer per option / activity 1-27! Randomise order of options / activities 1-27!

Options / activities in rows:

1. Online-Videos (z.B. YouTube)
2. Selbst malen, zeichnen, etc.
3. Digitale Fotos machen und posten
4. Brettspiele
5. Sprayen
6. Kinofilme
7. Elektronische Musik (z.B. House, etc.)
8. Rollenspiele Offline (z.B. Werwolf, LARP, Mittelalter oder Fantasy-Spiele, etc.)
9. Blogs
10. Literaturklassiker, z.B. von Goethe
11. Klassische Musik, z.B. von Mozart
12. Selbstproduziertes aus der „Makerszene“ (aus Altmaterialien, wie Holzpaletten oder Technikschratt, Neues bauen, wie Möbel oder Kleider)
13. Ballett
14. Computerspiele
15. Comedy, z.B. von Luke Mockridge
16. Musikinstrument spielen
17. Street / Battle Dance
18. Lets-Play-Videos
19. Programmieren
20. Interaktives Storytelling (Geschichten im Internet gemeinsam [weiter-] entwickeln bzw. Handlungsverläufe mit beeinflussen)
21. Analoge Fotos machen
22. Komponieren
23. Rollenspiele Online
24. Mangas
25. Virtual Reality Adventures
26. Designen am PC (z.B. CAD)
27. Hacken

Answers in columns:

1. Sehr hoch
2. Ziemlich hoch
3. Mittelmäßig hoch
4. Nicht besonders hoch
5. Überhaupt nicht hoch

Base: All respondents

A08b [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wie hoch schätzen Sie den **kreativen** Anspruch der nachfolgenden Möglichkeiten beziehungsweise Tätigkeiten ein?

Programming: Single answer per option / activity 1-27! Randomise order of options / activities 1-27!

Options / activities in rows:

1. Online-Videos (z.B. YouTube)
2. Selbst malen, zeichnen, etc.
3. Digitale Fotos machen und posten
4. Brettspiele
5. Sprayen
6. Kinofilme
7. Elektronische Musik (z.B. House, etc.)
8. Rollenspiele Offline (z.B. Werwolf, LARP, Mittelalter oder Fantasy-Spiele, etc.)
9. Blogs
10. Literaturklassiker, z.B. von Goethe
11. Klassische Musik, z.B. von Mozart
12. Selbstproduziertes aus der „Makerszene“ (aus Altmaterialien, wie Holzpaletten oder Technikschratt, Neues bauen, wie Möbel oder Kleider)
13. Ballett
14. Computerspiele
15. Comedy, z.B. von Luke Mockridge
16. Musikinstrument spielen
17. Street / Battle Dance
18. Lets-Play-Videos
19. Programmieren
20. Interaktives Storytelling (Geschichten im Internet gemeinsam [weiter-] entwickeln bzw. Handlungsverläufe mit beeinflussen)
21. Analoge Fotos machen
22. Komponieren
23. Rollenspiele Online
24. Mangas
25. Virtual Reality Adventures
26. Designen am PC (z.B. CAD)
27. Hacken

Answers in columns:

1. Sehr hoch
2. Ziemlich hoch
3. Mittelmäßig hoch
4. Nicht besonders hoch
5. Überhaupt nicht hoch

Base: All respondents

A09 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Welche der folgenden Aussagen treffen Ihrer Meinung nach auf „Kunst“ zu?

Programming: Single answer per statement 1-16! Randomise order of statements 1-16!

Kunst ...

Statements in rows:

1. ... braucht Regeln
2. ... braucht den Regelbruch
3. ... ist Ausdruck kultureller Herkunft
4. ... ist Ausdruck persönlicher Identität
5. ... ist Symbol einer Gemeinschaft
6. ... ist ein spielerischer Umgang mit Wirklichkeit (= deute Dinge anders)
7. ... ist nicht digital
8. ... ist eine herausragende Leistung
9. ... ist emotional
10. ... ist kreativ
11. ... ist grenzüberschreitend
12. ... provoziert
13. ... ist Kritik, hinterfragt Gesellschaft
14. ... vermittelt eine Botschaft / Ideologie
15. ... ist elitär, dient zur Abgrenzung
16. ... ist etwas Schöpferisches

Answers in columns:

1. Trifft sehr stark zu
2. Trifft zu
3. Trifft teilweise zu
4. Trifft eher nicht zu
5. Trifft überhaupt nicht

Base: All respondents

A10a [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wie intensiv nutzen Sie aktuell folgende Geräte?

Programming: Single answer per device 1-18! Randomise order of devices 1-18!

Devices in rows:

1. Smartphone, Tablet, iPod, E-Reader
2. Laptop / Computer
3. Fernseher
4. Analoge Foto- oder Filmkamera (nicht digital)
5. VR-Brillen
6. 3D-Drucker
7. Digitale Spiele
8. Analoge Spiele (z.B. Brettspiele, etc.)
9. Schreibmaschine
10. Radiogerät
11. Plattenspieler
12. DVD- / Blu-ray- / CD- / VHS-Abspielgerät bzw. Rekorder
13. Farbspray, Stifte, Pinsel und Leinwand / Zeichenblock
14. Tagebuch
15. Musikinstrument (z.B. Flöte, Drums, etc.)
16. DJ-Ausrüstung
17. Handwerkinstrumente (z.B. Spachtel, Hammer, Bohrer, etc.)
18. Instrumente zur Textilerstellung (z.B. Stricknadel, Nähmaschine, etc.)

Answers in columns:

1. Regelmäßig
2. Öfter
3. Ab und zu
4. Selten
5. Nie

Base: All respondents / Only for used devices (A10a = 1-4)

A10b [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Und welche dieser Geräte besitzen Sie persönlich derzeit?

Programming: Single answer per device 1-18! Randomise order of devices 1-18!

Devices in rows:

1. Smartphone, Tablet, iPod, E-Reader
2. Laptop / Computer
3. Fernseher
4. Analoge Foto- oder Filmkamera (nicht digital)
5. VR-Brillen
6. 3D-Drucker
7. Digitale Spiele
8. Analoge Spiele (z.B. Brettspiele, etc.)
9. Schreibmaschine
10. Radiogerät
11. Plattenspieler
12. DVD- / Blu-ray- / CD- / VHS-Abspielgerät bzw. Rekorder
13. Farbspray, Stifte, Pinsel und Leinwand / Zeichenblock
14. Tagebuch
15. Musikinstrument (z.B. Flöte, Drums, etc.)
16. DJ-Ausrüstung
17. Handwerkinstrumente (z.B. Spachtel, Hammer, Bohrer, etc.)
18. Instrumente zur Textilerstellung (z.B. Stricknadel, Nähmaschine, etc.)

Answers in columns:

1. Ja
2. Nein

Base: All respondents

A11 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wie oft beschäftigen Sie sich **aktuell** mit folgenden Angeboten, beispielsweise in Medien wie Internet oder Rundfunk oder auch durch Besuch von Livedarbietungen?

Programming: Single answer per offer 1-9! Randomise order of offers 1-9!

Offers in rows:

1. Musik hören
2. Filme / Videos schauen
3. Tanzdarbietungen medial oder auch „live“ zuschauen (z.B. Street Dance, Rap, Disco, Ballett, Tango, etc.)
4. Sprechdarbietungen, wie z.B. Unterhaltungsblogs, Comedy, Poetry Slam, Theater, etc., medial oder „live“ zuschauen
5. Gesangsdarbietungen medial oder auch „live“ zuschauen (z.B. a capella, Chöre, Musical, Oper, etc.)
6. Bilder, Objekte, Bauten medial oder auch im Original anschauen (z.B. Kunstwerke, Fotografie, Design, Produkte der „Makerszene“, Architektur, etc.)
7. Selbst lesen (z.B. Blogs, Literatur-Geschichten, Romane, Comics, Mangas, etc.) bzw. Lesungen oder Hörbüchern zuhören
8. Bei Spielen (z.B. Brett-, Computer-, Rollenspiele) zuschauen, z.B. Let's-Play-Videos, Gaming Veranstaltungen, etc.
9. Selbst spielen (z.B. Brett-, Computer-, Rollenspiele, etc.)

Answers in columns:

1. Sehr oft
2. Öfter
3. Ab und zu
4. Eher selten
5. Nie

Base: All respondents / Only for used offers (A11 = 1-4)

A12 [M]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wenn Sie entsprechende Angebote anschauen bzw. zuhören, **auf wessen Angebote** haben Sie hier bisher zugegriffen? Bitte nennen Sie alle Zutreffenden!

Programming: Multiple answers per offers 1-9! Randomise order of offers 1-9!

Offers in rows:

1. Musik hören
2. Filme / Videos schauen
3. Tanzdarbietungen medial oder auch „live“ zuschauen (z.B. Street Dance, Rap, Disco, Ballett, Tango, etc.)
4. Sprechdarbietungen, wie z.B. Unterhaltungsblogs, Comedy, Poetry Slam, Theater, etc., medial oder „live“ zuschauen
5. Gesangsdarbietungen medial oder auch „live“ zuschauen (z.B. a capella, Chöre, Musical, Oper, etc.)
6. Bilder, Objekte, Bauten medial oder auch im Original anschauen (z.B. Kunstwerke, Fotografie, Design, Produkte der „Makerszene“, Architektur, etc.)
7. Selbst lesen (z.B. Blogs, Literatur Geschichten, Romane, Comics, Mangas, etc.) bzw. Lesungen oder Hörbüchern zuhören
8. Bei Spielen (z.B. Brett-, Computer-, Rollenspiele) zuschauen, z.B. Let's-Play-Videos, Gaming Veranstaltungen, etc.
9. Selbst spielen (z.B. Brett-, Computer-, Rollenspiele, etc.)

Answers in columns:

1. Onlineplattformen (z.B. YouTube, etc.)
2. Streaming-Dienste (z.B. Netflix / Spotify, etc.)
3. Live an „nichtkulturellen Orten“ (z.B. Kneipen, Open-Air, Public Viewing, etc.)
4. Live in kulturellen Einrichtungen (z.B. Konzerthalle, Museum, Theater, Soziokulturelle Zentren, Programmkino, etc.)
5. Rundfunk (z.B. Radio, Fernsehen, etc.)
6. Medien bzw. Datenträger (z.B. CD, DVD, Blu-ray, Bücher, Brettspiele, etc.)

Base: All respondents / Only for used media / visited locations (A12 = answers 1-6)

A13 [M]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Welche Angebote sind in der Beschäftigung mit den eben in der Vorfrage genannten Bereichen für Sie besonders wichtig? Legen Sie sich bitte auf maximal drei (mediale) Orte fest, die Sie für diese Angebote am häufigsten nutzen.

Programming: Multiple answers of codes 1-6 but not more than 3 answers!

1. Onlineplattformen (z.B. YouTube, etc.)
2. Streaming-Dienste (z.B. Netflix / Spotify, etc.)
3. Live an nichtkulturellen Orten (z.B. Kneipen, Open-Air, Public Viewing etc.)
4. Live in kulturellen Einrichtungen (z.B. Konzerthalle, Museum, etc.)
5. Rundfunk (z.B. Radio, Fernsehen, etc.)
6. Medien bzw. Datenträger (z.B. CD, Blu-Ray, Schallplatten, etc.)
7. Nichts davon ist mir besonders wichtig (Hidden!)

Base: Respondents with important offers (A13 ≠ 7)

A14 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wie werden Sie auf die Sie besonders interessierenden Angebote (Programming: Insert answers from A13!) aufmerksam? Wie wichtig sind Ihnen diesbezüglich aktuell **Empfehlungen** bzw. Veranstaltungshinweise folgender Personen bzw. Institutionen?

Programming: Single answer per offer 1-10!

Persons in rows:

1. Familie, Eltern
2. Freunde
3. „Fangruppen“ auf Community-Online-Plattformen
4. Vorschläge von Plattformen bzw. Websites (z.B. auf Netflix „Das könnte dir auch gefallen“ oder iTunes, etc.), Suchmaschinen (z.B. Google) oder Apps
5. Expertenforen, Redakteure, Fachforen, Fachmedien (z.B. Blogs, Sendungen, Zeitungen, etc.)
6. Schule, z.B. von Lehrern oder Mitschülern
7. Nichtkulturelle Freizeitanbieter wie bspw. Vereine, Jugendzentren, Clubs oder Kneipen
8. Kulturelle Orte wie Musikschulen, Museen, Kinos, Konzerthallen, etc.
9. Andere Personengruppen oder Institutionen
10. Eigene selbstständige Recherchen

Answers in columns:

1. Wichtig
2. Teilweise wichtig
3. Nicht wichtig

Base: Respondents with important offers (A13 ≠ 7)

A15 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wenn Sie sich noch einmal die Sie persönlich interessierenden Angebote
(Programming: Insert answers from A13!) vorstellen, was würden Sie sagen: Wie viele Künstler, z.B. Musiker oder Autoren, kennen Sie aus den folgenden geografischen Regionen?

Programming: Single answer per region 1-7! Randomise order of regions 3-7!

Regions in rows:

1. Deutschland
2. Andere europäische Länder
3. USA, Kanada, Australien,
4. Neuseeland
5. Asien
6. Afrika
7. Südamerika

Answers in columns:

1. Viele
2. Einige
3. Sehr wenige
4. Keine

Base: All respondents

A16 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wenn wir einmal nur **kulturelle** Live-Angebote (z.B. Musikkonzerte, Comedy oder Poetry Slam) inkl. Ausstellungen betrachten, die im öffentlichen Raum stattfinden (z.B. Museum, Theater, Kneipen, Open-Air, etc.): Wie stark interessieren Sie sich **allgemein** für derartige kulturelle Live-Angebote in Ihrer Region?

Programming: Single answer!

1. Sehr stark
2. Stark
3. Einigermaßen
4. Kaum
5. Überhaupt nicht

Base: All respondents

A17 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Haben Sie überhaupt schon einmal „live“ ein Kulturangebot wie beispielsweise Theater, Tanz, Museen, Konzerte, Kulturfestivals oder andere Veranstaltungen besucht?

Programming: Single answer!

1. Ja
2. Nein

Base: Respondents already visited live a cultural event (A17 = 1)

A18 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Mit welcher dieser Personengruppen oder Institutionen haben Sie bisher schon mindestens einmal ein solches kulturelles Angebot besucht?

Programming: Multiple answers of codes 1-14!

1. Eltern
2. Sonstige Familie
3. Gleichaltrige Freunde
4. Andere Personen aus dem eigenen Umfeld (z.B. Nachbarn, Eltern von Freunden, etc.)
5. KiTa
6. Grundschule
7. Weiterführende Schule (z.B. Haupt- und Realschule, Gymnasium, etc.)
8. Berufsschule
9. Hoch- / Fachhochschule
10. Auszubildender Betrieb
11. Außerschulische kulturelle Vereine, Gruppen oder Bildungseinrichtungen, wie Theater-, Tanzgruppen, Musikschule, Chöre oder Tanzschule
12. Nichtkulturelle Vereine, wie Sportvereine, politische Gruppen, etc.
13. Kirche oder Religionsgemeinschaft
14. Jugendzentren oder Freizeitfahrten
15. Weiß nicht (Hidden!)

Base: All respondents

A19a [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Haben sich Ihre Interessen im Bereich Musik, Film, Video, etc. innerhalb der letzten drei Jahren deutlich verändert?

Programming: Single answer!

1. Ja
2. Nein

Base: Respondents with changed interests (A19a = 1)

A19b [M]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wie sieht diese Veränderung aus? Welche der folgenden Aussagen sind zutreffend?

Programming: Single answer!

1. Ich habe mich sehr stark auf spezifische Angebote und Stile spezialisiert
2. Ich habe mich sehr für neue Angebote und Stile geöffnet
3. Weiß nicht (Hidden!)

Base: All respondents

A20 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Was machen Sie, wenn Sie gerade nicht allein oder mit Freunden „chillen“ und wenn Sie keine Filme schauen, Musik hören oder Bücher lesen? Was sind derzeit Ihre absoluten Lieblingsbeschäftigungen, bei denen Sie selbst aktiv werden?

.....
.....
.....

Base: All respondents

A21 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Haben Sie sich selbst schon einmal aktiv künstlerisch betätigt wie beispielsweise gemalt, Gedichte geschrieben, ein Instrument gespielt oder ähnliches? Kunst und Musik im Schulunterricht einmal außer Acht gelassen?

Programming: Single answer!

1. Ja
2. Nein

Base: All respondents

A22a [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Haben Sie **außerhalb** des Schulunterrichts in den folgenden Bereichen bisher schon mindestens einmal etwas selbst produziert bzw. gemacht oder aus bestehenden Materialien neue Inhalte gestaltet?

Programming: Single answer per area 1-11! Randomise order of areas 1-11!

Areas in rows:

1. Selbst Musizieren (Singen oder Instrument)
2. Mit Musik experimentieren, z.B. Videos neu vertonen, komponieren, Computerspielmusik rekonstruieren, etc.)
3. Selbst tanzen
4. In einer anderen Rolle auftreten, z.B. als Darsteller in einem Video, auf der Bühne, im öffentlichen Raum als Rollenspieler
5. Filme / Videos selbst erstellen (z.B. Let's-Play-Videos, Kurzfilme, etc.)
6. Malen, zeichnen, modellieren oder sprayen von Bildern, Objekten, etc.
7. Fotografie (hier auch verändern von Bildern im Rahmen von Nachbearbeitung)
8. Gegenstände selbst herstellen bzw. neugestalten (z.B. „Makerszene“, Textilgestaltung, Design, Kunsthandwerk)
9. Texte erstellen (z.B. Blogs, Berichte, Geschichten, Gedichte, Comics, etc.)
10. Spiele selbst entwickeln bzw. Kreatives innerhalb von vorgegebenen Spielwelten selbst gestalten (z.B. Welten in Minecraft, etc.)
11. Kreieren von „Memes“ und dergleichen

Answers in columns:

1. Ja
2. Nein

Base: All respondents / Only for used areas (A22a = 1)

A22b [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Und wie sieht das **aktuell** aus? Wie oft beschäftigen Sie sich **derzeit** mit diesen Bereichen?

Programming: Single answer per area 1-11! Randomise order of areas 1-11!

Areas in rows:

1. Selbst Musizieren (Singen oder Instrument)
2. Mit Musik experimentieren, z.B. Videos neu vertonen, komponieren, Computerspielmusik rekonstruieren, etc.)
3. Selbst tanzen
4. In einer anderen Rolle auftreten, z.B. als Darsteller in einem Video, auf der Bühne, im öffentlichen Raum als Rollenspieler
5. Filme / Videos selbst erstellen (z.B. Let's-Play-Videos, Kurzfilme, etc.)
6. Malen, zeichnen, modellieren oder sprayen von Bildern, Objekten, etc.
7. Fotografie (hier auch verändern von Bildern im Rahmen von Nachbearbeitung)
8. Gegenstände selbst herstellen bzw. neugestalten (z.B. „Makerszene“, Textilgestaltung, Design, Kunsthandwerk)
9. Texte erstellen (Blogs, Berichte, Geschichten, Gedichte, Comics, etc.)
10. Spiele selbst entwickeln bzw. Kreatives innerhalb von vorgegebenen Spielwelten selbst gestalten (z.B. Welten in Minecraft, etc.)
11. Kreieren von „Memes“ und dergleichen

Answers in columns:

1. Sehr oft
2. Öfter
3. Ab und zu
4. Selten
5. Zurzeit nicht

Base: Respondents used at least one area (A22a = 1 for at least one area)

A22c [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Können Sie sich erinnern, wann Sie solche Aktivitäten wie (Programming: Insert answers from A22a!) zum ersten Mal – außerhalb des Schulunterrichts – gemacht haben?

Programming: Single answer!

1. Noch vor dem Besuch meiner Grundschule
2. Im Alter von etwa 6-10 Jahre
3. Im Alter von etwa 11-16 Jahre
4. Während der Ausbildungszeit / des Abiturs / des Studiums
5. Nach Beendigung der Ausbildungszeit / des Abiturs / des Studiums
6. Ich kann mich nicht erinnern

Base: Respondents used at least one area (A22a = 1 for at least one area)

A22d [M]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Und mit **wem** sind Sie solchen Aktivitäten wie (Programming: Insert answers from A22a!) außerhalb des Schulunterrichts bisher schon mindestens einmal nachgegangen?

Programming: Multiple answers of codes 1-13!

1. Alleine
2. Mit den Eltern
3. Innerhalb des Freundeskreises / der Clique
4. Mit anderen Familienangehörigen, Freunden, Bekannten
5. Fans bzw. Gleichgesinnte
6. KiTa
7. Grundschule außerhalb des Unterrichts (z.B. AG, Schultheater oder Schulband)
8. Weiterführende Schule außerhalb des Unterrichts (z.B. Projektwoche, Schultheater, etc.)
9. Am Ausbildungsplatz, Berufsschule (z.B. (Fach-) Hochschule, Ausbildungsstätte, etc.)
10. Arbeitsplatz
11. Kulturelle Vereine, Gruppen, Bildungseinrichtungen oder Kultureinrichtungen wie Chor, Tanzverein, Musikschule oder Theater, etc.
12. Nichtkulturelle Vereine wie Sportverein, politischer Verein, Jugend- oder Freizeitgruppen, etc.
13. Kirche / Religionsgemeinschaft
14. Weiß nicht (Hidden!)

Base: Respondents used at least one area (A22a = 1 for at least one area)

A22e [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Und an welchen Orten gehen Sie solchen Aktivitäten wie (Programming: Insert answers from A22a!) nach? Wie oft haben Sie entsprechende Angebote schon an folgenden Orten praktiziert?

Programming: Single answer per location 1-5!

Locations in rows:

1. Privater Raum, zu Hause oder bei Freunden
2. Schule
3. Anderer Öffentlicher Raum
4. Online-Plattform / Online-Communities
5. Apps

Answers in columns:

1. Sehr oft
2. Öfter
3. Ab und zu
4. Selten
5. Nie

Base: All respondents

A23 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Betätigen sich Ihre Eltern (bzw. Pflegeeltern), selbst künstlerisch-kreativ in ihrer Freizeit (z.B. musizieren, malen, tanzen, gestalten sie etwas oder spielen sie Theater)?

Programming: Single answer!

1. Ja, meine Mutter und mein Vater
2. Ja, nur meine Mutter
3. Ja, nur mein Vater
4. Keiner von beiden

Base: All respondents

A24 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wenn Sie an das denken, was Sie gerne machen: Würden Sie sagen, dass das Folgende zutrifft?

Programming: Single answer per statement 1-6! Randomise order of statements 1-6!

Ich ...

Statements in rows:

1. ... nutze gerne bestehende künstlerische Materialien (z.B. Musik, Bilder, Texte), um etwas Neues daraus zu gestalten, z.B. Musik mit neuen Filmbildern oder Bilder mit anderen Texten zu unterlegen
2. ... ändere Spielregeln im Spiel nach gemeinsamer oder auch nach meiner Interessenslage
3. ... stelle alte Technik in neue Funktionszusammenhänge
4. ... übertrage Erfahrungen aus digitalen in analoge Kontexte und umgekehrt (z.B. Escape-Room, Spiele, etc.)
5. ... nutze Betaversionen und bringe mich in den Entwicklungsprozess, bspw. von Spielen oder Nutzprogrammen, mit Feedback ein
6. ... nutze weggeworfene Materialien, um Neues daraus zu erschaffen (Paletten, Elektrogeräte, Sperrmüll, etc.)

Answers in columns:

1. Trifft zu
2. Trifft manchmal zu
3. Trifft nicht zu

Base: All respondents

A25 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wie oft haben Sie bisher schon folgende Aktivitäten unternommen?

Programming: Single answer per activity 1-20! Randomise order of activities 1-20 (but aks codes 11 and 12 successively)!

Activities in rows:

1. Museum besuchen
2. Theater besuchen
3. Brettspiele spielen
4. Klassische Musik hören
5. Escape-Room lösen
6. Kunstwerke online betrachten
7. Oper bzw. klassisches Musikkonzert besuchen
8. Musikinstrument spielen
9. Programmieren
10. Podcast oder ähnliches produzieren
11. (Musik-) Tutorial für das Internet drehen
12. (Musik-) Tutorial im Internet nutzen
13. Mich über Geschichte / Vergangenes informieren, z.B. mit Hilfe von Spielfilmen, Büchern, Dokumentationen oder Ausstellungen
14. Besuch von Bibliotheken
15. Singen vor Publikum
16. Computerspielmusik nachspielen
17. Als DJ Platten / Tracks auflegen
18. Mit aktuellen (gesellschafts-) politischen Fragestellungen auseinandersetzen
19. Schon einmal auf Schreibplattformen mit anderen zusammen eine Geschichte, ein Gedicht oder ähnliches geschrieben
20. Analoge Rollenspiele (z.B. „Werwolf“, LARP, Mittelalterszenarien etc.) spielen

Answers in columns:

1. Sehr oft
2. Öfter
3. Ab und zu
4. Selten
5. Nie

Base: All respondents

A26a [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Ich nenne Ihnen im Folgenden ein paar technische Hilfsmittel, Anwendungen und Praktiken. Sagen Sie mir bitte, ob Sie diese kennen?

Programming: Single answer per technical tool / application / practice 1-11! Randomise order of technical tool / application / practice 1-11!

Technical tools / applications / practices in rows:

1. Standortbestimmung via GPS
2. Suchmaschinen
3. Algorithmen
4. Nutzungsbedingungen bei Facebook (z.B. Bildrechte)
5. „Filter Bubbles“
6. Step-Tracking („Quantified Self“)
7. „Social Bots“
8. Open-Source-Programme
9. Telegram
10. WhatsApp
11. Tagging auf Facebook & Co

Answers in columns:

1. Ja
2. Nein

Base: All respondents / Only for known technical tools / applications / practices (A26a = 1)
A26b [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Und wie bewerten Sie diese technischen Hilfsmittel, Anwendungen und Praktiken – eher positiv oder eher kritisch?

Programming: Single answer per technical tool / application / practice 1-11! Randomise order of technical tool / application / practice 1-11!

Technical tools / applications / practices in rows:

1. Standortbestimmung via GPS
2. Suchmaschinen
3. Algorithmen
4. Nutzungsbedingungen bei Facebook (z.B. Bildrechte)
5. „Filter Bubbles“
6. Step-Tracking („Quantified Self“)
7. „Social Bots“
8. Open-Source-Programme
9. Telegram
10. WhatsApp
11. Tagging auf Facebook & Co

Answers in columns:

1. Eher positiv
2. Weder noch
3. Eher kritisch

Base: All respondents

A27 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Welche der folgenden Maßnahmen sind für Sie zutreffend?

Programming: Single answer per activity 1-8! Randomise order of activities 1-8!

Ich ...

Activities in rows:

1. ... prüfe bei Recherchen immer sehr kritisch, wer welche Informationen ins Netz gestellt hat
2. ... orientiere mich an guten Bewertungen Dritter auf Online-Plattformen
3. ... bin sehr zurückhaltend mit persönlichen Daten im Internet
4. ... besitze einen Facebook-Account
5. ... nutze Whatsapp
6. ... freue mich über viele „Likes“
7. ... probiere neue Technik auf dem Markt sofort aus
8. ... stelle meine Social Media Profile auf „öffentlich“, um möglichst viele Follower zu bekommen

Answers in columns:

1. Trifft zu
2. Trifft manchmal zu
3. Trifft nicht zu

Base: All respondents

A28 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Ich nenne Ihnen einige Forderungen bezüglich der Arbeit von Kultureinrichtungen (z.B. Museen oder Theater) sowie Kulturellen Bildungseinrichtungen (z.B. Musikschulen oder Tanzschulen). Wie wichtig finden Sie persönlich diese Forderungen, damit diese Einrichtungen und ihr Angebot für Sie interessanter werden?

Programming: Single answer per demand 1-6! Randomise order of demands 1-6!

Kultur- bzw. Bildungseinrichtungen ...

Demands in rows:

1. ... sollen analog bleiben und neue digitale Techniken vernachlässigen
2. ... sollen inhaltliche Angebote auch digital im Internet zugänglich machen
3. ... sollen digitale Serviceangebote (bspw. Kartenerwerb, Kartenabriss, Aufgabenstellung, Sprechstunden, etc.) deutlich ausbauen
4. ... sollen digitale Technik vor Ort in die künstlerische Präsentation integrieren, (z.B. Gestaltung von Kulissen, interaktive Mitgestaltung, VR-Brillen, etc.)
5. ... sollen digitale Technik bei der pädagogischen Arbeit einsetzen, z.B. Virtual Reality bei Rekonstruktion von Geschichten
6. ... sollen künftig stärker auch mit Tutorials im Internet arbeiten

Answers in columns:

1. Sehr wichtig
2. Wichtig
3. Teilweise wichtig
4. Weniger wichtig
5. Nicht wichtig

Base: All respondents

A29 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Ich nenne Ihnen Forderungen bezüglich der Gestaltung digitaler Räume. Wie stehen Sie persönlich zu folgenden Forderungen, um die Qualität im Internet bzw. in digitalen Räumen zu verbessern?

Programming: Single answer per demand 1-9! Randomise order of demands 1-9!

Demands in columns:

1. Daten zur eigenen Person dürfen nicht von Unternehmen gewinnbringend verwertet werden
2. Es müssen neben Suchmaschinen von Privatunternehmen auch staatliche Suchmaschinen im Netz angeboten werden
3. Es ist gut, dass das Internet frei von staatlicher und anderer Regulierung (z.B. Gesetze) ist.
4. Algorithmen sollten bei der Informationssteuerung nicht eingesetzt werden
5. Sexuelle Belästigung sollte in Onlinespielen und Onlineforen genauso bestraft werden, wie im wirklichen Leben
6. Das Internet benötigt eine internationale Gesetzgebung, die für alle Anbieter und Nutzer gilt.
7. Der Zugriff auf digitale Bücher im Internet sollte öffentlich gefördert und unterstützt werden, wie dies beispielsweise analoge Bibliotheken tun
8. Ich finde es gut, dass wir in der EU nun eine strenge Datenschutz-Grundverordnung haben.
9. Es sollten gesetzliche Regeln entwickelt werden, die Shitstorms und Mobbing im Netz verhindern, auch wenn diese Redefreiheit einschränken

Answers in rows:

1. Stimme voll und ganz zu
2. Stimme eher zu
3. Stimme teilweise zu
4. Stimme eher nicht zu
5. Stimme gar nicht zu
6. Kann ich nicht beurteilen

Base: All respondents

A30 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Ich nenne Ihnen nun einige Meinungen. Würden Sie diesen Meinungen zustimmen oder nicht?

Programming: Single answer per opinion 1-10! Randomise order of opinions 1-10!

Opinions in rows:

1. In unserer Gesellschaft sind unterschiedliche Lebensstile möglich
2. Es fehlt in unserer Gesellschaft an verbindlichen Regeln des Zusammenlebens und der Orientierung
3. Ich allein bin verantwortlich für die Gestaltung eines erfolgreichen Lebenswegs
4. Verhaltensweisen und -regeln werden heute viel stärker und indirekt durch Social Media und „Likes“ bzw. „Unlikes“ bestimmt
5. Es gibt heute mehr Chancengleichheit als noch vor zehn Jahren
6. Die Sozialsysteme und sozialen Hilfen sind in unserer Gesellschaft vorbildlich geregelt.
7. Der Leistungsdruck hat sehr stark zugenommen
8. Gesellschaft muss sich vollkommen verändern, um zukunftsfähig zu bleiben
9. Es ist dringend notwendig, dass wir besser mit Ressourcen und der Umwelt umgehen
10. Neue Ideen und Fortschritt sollte das höchste Gut der Gesellschaft sein

Answers in columns:

1. Stimme zu
2. Stimme teilweise zu
3. Stimme nicht zu

Base: All respondents

A31 [S]

ACHTUNG INTERVIEWER: Befragte(n) mit auf den Bildschirm sehen und mitlesen lassen!

Wie würden Sie im Vergleich zur **durchschnittlichen** Bevölkerung zum einen Ihre finanzielle Situation und zum anderen die Ihrer Eltern beschreiben?

Programming: Single answer per financial situation 1-2!

Financial situations in rows:

1. Meine eigene finanzielle Situation ...
2. Die finanzielle Situation meiner Eltern ...

Answers in columns:

1. ... ist im Vergleich zur durchschnittlichen Bevölkerung eher schlechter
2. ... entspricht etwa dem Durchschnitt der Bevölkerung
3. ... ist im Vergleich zur durchschnittlichen Bevölkerung eher besser
4. Keine Angabe

END OF QUESTIONNAIRE

Methodenbeschreibung

Befragungszeitraum



Die Feldarbeit wurde in der Zeit zwischen dem 11.10.2018 und 31.12.2018 durchgeführt.

Zielpersonen / Stichprobe



Die Grundgesamtheit dieser Untersuchung umfasst Männer und Frauen im Alter von 14-24 Jahren in Deutschland.

Der Umfang dieser Grundgesamtheit beträgt 9.249.000 Personen der Wohnbevölkerung in Privathaushalten (deutschsprachige Bevölkerung).

Daraus wurde eine repräsentative Stichprobe im Umfang von ca. 2.000 Personen gezogen.

Methodenbeschreibung

Methodenbeschreibung

Methodenbeschreibung



Dieser Untersuchung liegt methodisch eine Quotenstichprobe zugrunde. Die Ermittlung der Quoten erfolgte auf der Basis amtlicher Statistiken (Mikrozensus 2016 und Eurostat 2018) sowie eigener Berechnungen.

Für die Bestimmung der Auskunftspersonen erhielten die Außenmitarbeiter der GfK SE die Merkmale Geschlecht, Alter, Bildung und Migrationshintergrund direkt, die Merkmale Ortsgröße und Bundesland indirekt - jeder Außenmitarbeiter hatte an seinem Wohnort zu befragen - vorgegeben.

Methodenbeschreibung

Befragungstechnik

▶ Die Befragung der Auskunftspersonen erfolgte anhand eines strukturierten Fragebogens unter Einsatz modernster Multimedia Pen Pads (GfK CAM*QUEST). Die Außenmitarbeiter der GfK SE waren an die Fragenformulierung und an die Fragenreihenfolge gebunden. Die Antworten der Befragten waren im vollen Wortlaut zu notieren.

Interviewereinsatz

▶ Insgesamt wurden 205 Interviewer bei dieser Untersuchung eingesetzt. Für den Interviewereinsatz wird ein automatisiertes Programm genutzt, welches sicherstellt, dass kein Interviewer mehr als die im Rahmen der ISO-Zertifizierung festgelegte Anzahl an Stimmen zugeteilt bekommt.

Auswertung

▶ Für die endgültige Auswertung standen netto 2.067 Fragebögen zur Verfügung, deren Inhalt nach entsprechender Vorbereitung vercodet und in die Datenbank übernommen wurde. Die EDV-Auswertung erfolgte auf leistungsfähigen Arbeitsplatzcomputern mit Quantum Software in der Ad hoc Produktion der GfK SE.

Kontrollmaßnahmen

► Zur Sicherstellung eines hohen Standards an Datenqualität ergreift die GfK SE vor der Auswertung der erhobenen Daten umfangreiche, gezielte Kontrollmaßnahmen. Diese reichen von einer EDV-gestützten Kontaktkontrolle, einem detaillierten Adressabgleichverfahren zur Vermeidung von Mehrfachbefragungen über die Kontrolle des Auswahlverfahrens bis hin zu einer qualitativen Kontrolle der eingegangenen Interviews.

Standardmäßig werden ca. 15 % aller Interviews kontrolliert, indem die Zielpersonen angeschrieben bzw. angerufen werden, um zu überprüfen, ob ein Interview stattgefunden hat. Hierbei wird auch das Alter der Zielpersonen, sowie Dauer und Thema der Befragung überprüft.

Neben technischen Prüfungen, die aufgrund der computergestützten Abfrage möglich sind, werden ständig interviewerbezogene Auswertungen durchgeführt. Diese beinhalten u.a. ob die Fragebögen komplett bearbeitet wurden, ob es Varianzen bei Statementbatterien gibt oder wie die Beantwortungsqualität bei offene Fragen ist.

In regelmäßigen Basis- und Aufbau Seminaren werden die Interviewer der GfK SE intensiv geschult.