

Paper-Review

Qualitative Research Methods

Tom Hartelt

Martin Hermannsen

Michael Frank

Hochschule Flensburg

Hochschule Flensburg

Hochschule Flensburg

22. Januar 2021

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|---|--------------------------------|---|
| 1 | Zusammenfassung | 2 |
| 2 | Studienmethodik | 2 |
| 3 | Diskussion zur Studienmethodik | 3 |

1 Zusammenfassung

In der Arbeit *Teenagers and Their Virtual Possessions: Design Opportunities and Issues* von William Odom, John Zimmerman und Jodi Forlizzi aus dem Jahr 2011 wird die Bedeutsamkeit von virtuellen Besitz (Musik, Bilder, Nachrichten) für Jugendliche untersucht. Im Rahmen der Studie wurden Gespräche mit Jugendlichen zu ihren physischen und virtuellen Besitztümern geführt. In diesen Gesprächen erhielten die Forscher Einblicke in das alltägliche Leben der Jugendlichen und was Ihnen im Umgang mit ihren virtuellen Besitz wichtig ist. In den Gesprächen wurde oftmals der Umgang mit den sozialen Medien wie bspw. Facebook thematisiert, weil viele der erwähnten Besitztümer der Jugendlichen sich auf diesen Plattformen befinden [1].

Anhand der Interviews mit den Jugendlichen konnten die Forscher feststellen, dass die virtuellen Besitztümer und sozialen Medien neue Möglichkeiten der Identitätsbildung und -experimentierung ermöglichen. Außerdem schlagen die Forscher auf Basis der Erkenntnisse aus den Interviews potentielle Designentscheidungen für die Entwicklungen von neuen Systemen vor, welche den Umgang mit virtuellen Besitztümern verbessern und vereinfachen könnten [1].

2 Studienmethodik

Für die Studie wurden insgesamt einundzwanzig Kinder und Jugendliche im Alter von zwölf bis siebzehn Jahren als Testpersonen rekrutiert. Alle Kinder stammen aus einer mittelgroßen Stadt in den USA. Die Probanden gehörten zu Familien der gesellschaftlichen Mittel- bzw. Oberschicht und hatten größtenteils Zugang zum Internet [1].

Es wurden mit jeder Testperson ein ungefähr neuzig bis einhundertzwanzig minütiges Semi-Strukturiertes Interview in dem eigenen Schlafzimmer

geführt. Im Interview wurden die Studienteilnehmer gebeten, den Forschern ihre physischen Besitztümer in ihrem Zimmer zu zeigen. In der Regel folgte danach auch das Vorzeigen des virtuellen Besitzes, welches sich auf dem Rechner, Smartphone, usw. befindet [1].

Die Interviews wurden mithilfe von Videoaufnahmen und Fotos dokumentiert, zudem wurden auch Notizen für die spätere Auswertung gemacht. Nach der Durchführung der Interviews wurden anhand der Aufnahmen und Notizen verschiedene Themen herausgeschrieben. Mithilfe der Themen (Codes) wurden dann Dokumente codiert [1].

3 Diskussion zur Studienmethodik

Literatur

- [1] W. Odom, J. Zimmerman, and J. Forlizzi. Teenagers and their virtual possessions: design opportunities and issues. In *Proceedings of the SIG-CHI conference on Human Factors in computing systems*, pages 1491–1500, 2011.