
Mit freundlicher Genehmigung der Urheberrechtsinhabenden bereitgestellt vom Forschungsdatenzentrum (FDZ) Bildung am DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation.

Download

Methodenbericht zur Erhebung "Interviewerhebung (Daten): MuBiTec-LEA" aus der Studie "LEA - Lernprozesse und ästhetische Erfahrungen in der Appmusikpraxis"

Methodenbericht S742_meth001.pdf

Hinweis zum Urheberrecht

Dieses Dokument unterliegt dem Urheberrecht. Mit seiner Verwendung erkennen Sie dies an und verpflichten sich, das Urheberrecht zu wahren, indem Sie die Urheberrechtsinhabenden entsprechend den wissenschaftlichen Gepflogenheiten nennen bzw. die Quelle zitieren, auf die Sie sich beziehen.

Zitation:

Eusterbrock, L.; Godau, M.; Haenisch, M.; Krebs, M.; Nagel, M.; Rolle, C. (2023). S742_meth001 [Methodenbericht: Version 1.0]. In: LEA - Lernprozesse und ästhetische Erfahrungen in der Appmusikpraxis - Interviewerhebung (MuBiTec-LEA) [Datenkollektion: Version 1.0]. Datenerhebung 2017-2021. Frankfurt am Main: Forschungsdatenzentrum Bildung am DIPF. <https://doi.org/10.7477/742:1:0>

Weitere Informationen finden Sie unter folgendem Link:

<https://doi.org/10.7477/742:1:0>

Kontakt:

DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Forschungsdatenzentrum Bildung
Rostocker Straße 6
D-60323 Frankfurt am Main

E-Mail: fdz-bildung@dipf.de

Webseite: www.fdz-bildung.de

Kurzbericht MuBiTec-LEA

Musikalische Bildung mit digitalen Mobiltechnologien (abgekürzt MuBiTec) lautete der Name des vom BMBF geförderten Verbundprojekts, in dem untersucht wurde, wie sich künstlerisch-musikalische Praxis durch die Verwendung von Laptops, Tablets und Smartphones wandelt. Der Forschungsverbund bestand aus drei Teilstudien mit den Akronymen LEA, LINKED und AppKOM. LEA widmete sich den besonderen Formen des Lernens und den Eigenarten ästhetischer Wahrnehmung in der Appmusikpraxis. LINKED untersuchte, wie sich musikalische Bildungsprozesse - verstanden als Prozesse der Subjektivierung - in sogenannten Linked-Sessions - das sind postdigitale Gruppenimprovisationen unter Verwendung der Synchronisationssoftware Ableton Link - vollziehen. AppKOM erforschte am Beispiel von Songwriting-AGs im schulischen Nachmittagsbereich, wie sich musikbezogene Kompetenzen im kreativen Umgang mit iPads entwickeln.

Der folgende Kurzbericht beschränkt sich auf eine Darstellung der Teilstudie LEA.

Die Teilstudie LEA interessierte sich für die spezifischen ästhetischen Wahrnehmungsmuster, Erfahrungsmöglichkeiten und Urteilkriterien, die für verschiedenste Formen des Musikmachens mit Tablets und Smartphones kennzeichnend sind. Untersucht wurde die musikalische Praxis von Laien und professionell arbeitenden Musiker*innen außerhalb von pädagogischen Kontexten. Es ging darum, wie in den betreffenden Communities von Appmusiker*innen Musik gemacht wird und welche Bedeutung diese Praxis für die Betroffenen hat: wie und bei welchen Gelegenheiten wird die selbst produzierte Musik gehört, wie werden im Produktionsprozess Entscheidungen getroffen und welche ästhetischen Kriterien spielen dabei eine Rolle.

Musikapps kommt in verschiedensten musikalischen Kontexten wachsende Bedeutung zu, vom individuellen Beatmaking über experimentelle Klangkunst bis hin zum Songwriting in Bands. Der Studie lag die Vermutung zugrunde, dass mobile digitale Musikmedien ganz eigene Formen ästhetischer Wahrnehmung ermöglichen, die sich von den Erfahrungsmöglichkeiten, die mit „herkömmlichen“ Arten des Musizierens verbunden sind, unterscheiden. Für die Forschung wurde ein qualitatives Forschungsdesign entwickelt, bei dem 13 Musiker*innen über einen längeren Zeitraum begleitet wurden, mit einer Mischung aus Interviews, teilnehmender Beobachtung und Videografie. Im Folgenden werden einige Ergebnisse in knapper Form dargestellt.

Die ästhetischen Erfahrungen, von denen die Musiker*innen berichten, sind durch ein komplexes Wechselspiel zwischen der Wahrnehmung der Musik und der Atmosphäre des Orts gekennzeichnet, an dem die Musik entsteht oder weiterbearbeitet wird. Appmusiker*innen besitzen ein Repertoire an Strategien, um Stimmungen zu erzeugen und für ihre Musikpraxis zu nutzen (vgl. Eusterbrock et al. 2021). Sie musizieren etwa an „inspirierenden Orten“ wie dem Flussufer, um sich

vom Wasser anregen zu lassen, sie machen ihre Wohnzimmercouch zum „Safe Space“ des Musikmachens oder tauchen beim Beatmaking in der Bahn in eine „Atmosphäre des Unterwegsseins“ ein. Die Mobilität des digitalen Instruments erlaubt es, virtuelle und nicht-virtuelle, urbane oder ländliche Räume miteinander zu verbinden (Eusterbrock 2020).

In der Untersuchung wird deutlich, dass das Musikmachen mit Apps oft einen spielerischen Charakter besitzt (Eusterbrock et al. 2021), der als spontan und selbstzweckhaft erlebt wird. Dabei zeigten sich zwei verschiedene Formen spielerischen Musikmachens mit Apps: ein improvisierendes Entdecken der Gestaltungsmöglichkeiten einer technologischen Umgebung einerseits und ein Skizzieren oder kurzes Jammen zwischendurch, ohne besonderen Anspruch, eher zur Zerstreuung, andererseits. Beide Formen findet man zwar auch beim „herkömmlichen“ Musikmachen mit Instrumenten, aber in der Appmusikpraxis gewinnt das spielerische Moment an Bedeutung. Es kann als Ausdruck einer allgemeineren Tendenz zu einer spielerischen Haltung in der digitalen Kultur verstanden werden. Man könnte diese „Gamification“ des Musikmachens kritisch betrachten und untersuchen, welche Erfahrungsmöglichkeiten dabei verloren gehen. Die LEA-Studie ermöglicht jedoch auch eine positive Lesart, denn es fanden sich viele alternative spielerische Praktiken mit Musikapps, die vom ästhetischen Wert des Scheiterns und der überraschenden Umwege erzählen.

Eines der bestimmenden Merkmale vieler Musikapps ist ihre Zugänglichkeit für Anfänger*innen, die durch Presets und andere vorgestaltete Elemente entsteht. Leichte Zugänglichkeit ist in vielen Fällen Teil der Vermarktungsstrategie und gleichzeitig ein (oft überzogenes) pädagogisches Versprechen. Tatsächlich kann es sein, dass Menschen, die sonst kaum Zugang zu musikalischer Praxis hätten, durch Apps die Möglichkeit haben Musik zu machen, doch die Kehrseite ist, dass Presets und Automatisierung kreative Gestaltungsmöglichkeiten einschränken, weil viele musikalischen Merkmale bereits vorgegeben sind. Die Ergebnisse von LEA zeigen, dass Musiker*innen offene Gestaltungsspielräume brauchen, damit sie die Musik am Ende als „selbst gemacht“ erleben und nicht als „von der App produziert“. Solche Spielräume sind auch nötig, damit das Musikmachen mit Apps zur Selbstsorge genutzt werden kann, etwa um Gefühlszustände zu regulieren oder um sich an vergangene Erlebnisse zu erinnern

In einem nächsten Schritt können aus den Ergebnissen der LEA-Studie Schlussfolgerungen für den (musik-) pädagogischen Umgang mit Apps gezogen werden, die für didaktische Überlegungen zur Gestaltung von Musikunterricht relevant sind.

Gegenstände einer Anonymisierung:

- » personenbezogene und personenbeziehbare Merkmale,
- » Personennamen, Ortsangaben, Straßennamen, Bundesländer, Institutionen und Organisationen (z. B. Firmen, Schulen, Institute), Berufsangaben, Titel und Bildungsabschlüsse, Alter, Zeitanga-ben/kalendarische Daten, Bilder und Stimmen,
- » indirekte, aber spezifische Kontextinformationen,
- » Merkmale der Probanden wie auch solche von dritten, in den Interviews erwähnten, Personen (auch die Persönlichkeitsrechte der Interviewenden, Transkribierenden usw. sind zu berücksich-tigen),
- » sensible Informationen: Informationen zur ethnischen Herkunft, politischen Meinung, religiösen oder philosophischen Überzeugung, Gewerkschaftszugehörigkeit, Gesundheit oder zum Sexual-leben (§3 Abs.9 BDSG).

Personenbeziehbare Merkmale sind Merkmale, die es (häufig durch ihre Kombination) ermöglichen, eine Person zu identifizieren, also indirekt identifizierende Merkmale.

Pseudonymisierung:

Originalangabe, Identifikator		(2) Pseudonym
Name	Aishe	Nesli
	Christian	Thomas
Arbeitgeber	Bäckerei Schmidt	Metzgerei
Beruf	Friseur	Kosmetiker

Löschen von Merkmalen (und Ersetzen durch Platzhalter):

Werden Merkmale gelöscht, dann sind diese zumindest durch Platzhalter zu ersetzen. Bei dieser einfachsten Form der Anonymisierung erfolgt eine starke Abstraktion der ursprünglichen Information

Originalangabe, Identifikator		(1) starke Abstraktion
Name	Aishe	PERSON
	Christian	
Alter	27	ALTER
Ort	Gelsenkirchen	ORT
	Berlin-Neukölln	
Bundesland	Sachsen	BUNDESLAND
Arbeitgeber	Bäckerei Schmidt	ARBEITGEBER
Beruf	Friseur	BERUF
Schule	Gymnasium Hochstadt	SCHULE
Sonstige Organisationen / Vereine	Johannes-Kirche	ORGANISATION / VEREIN
Datumsangaben	12. 01. 1998	TAG

Vorgehen bei der Anonymisierung:

- Liste von Pseudonymen anlegen und in den Dateien ersetzen/überblenden
- Protokoll führen: Bsp.:

Interviewnummer und Seitenzahl	Original	Veränderung
<i>Interview 1</i>		
S. 1	32 Jahre alt	Zwischen 25 und 35
S. 2	Gelsenkirchen	Stadt in Nordrhein-Westfalen / im Ruhrgebiet / Stadt mit Einwohnerzahl von 200T bis 300T
S. 2	18. 02. 2014	Februar
S. 3	Meine Freundin Angelika	Meine Freundin Jessica
S. 7	Walter-Eber-Grundschule Bad Neuheim	Grundschule
S. 8	Deutsche Bank	Branche Finanzen und Versicherungen

Anonymisierung von Audiodaten & audio-visuellen Materialien:

Akustische Veränderung

- » Nennung von Namen mit einem Piepton überdecken,
- » Rauschsignal, um das Wiedererkennen von Stimmen zu verhindern,
- » Tonhöhenveränderung (Senken oder Heben von Stimmen).

Visuelle Manipulation

- » Augen mit schwarzen Balken verdecken,
- » Verpixelung oder sonstige Verfremdung von Gesichtern.

Alternativen zur Anonymisierung

- » Einverständnis der Probanden, die Daten unverändert nutzen zu können, einholen
- » Zugangsbeschränkte Bereitstellung
- » Das Erheben von personenbezogenen Daten im Vorfeld durch entsprechende Gestaltung der Aufzeichnung vermeiden
- ➔ Noch nicht klar, ob das geht, wg. des neuen Datenschutzgesetzes und die zuständige Dame nicht erreichbar war.