

Aktuelle Forschungsprojekte im Medienbereich

* Zurück zur Übersicht über die Forschungsprojekte

Ausgabe 4 / 2003

Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik

LUB @ M 2003

Aktuelle Forschungsschwerpunkte der Musiksoziologischen Forschungsstelle: Primär- und Sekundär- analysen zur MultiMedia- Forschung

RENATE MÜLLER

Ziele und Gegenstand

Seit 1995 wurde eine Reihe von Forschungsprojekten an der Musiksoziologischen Forschungsstelle im Rahmen eines empirischen Forschungsprogramms durchgeführt, das zum einen in der empirischen Überprüfung und Ausarbeitung der Theorie musikalischer und medialer Selbstsozialisation von Kindern und Jugendlichen besteht, zum anderen in der Anwendung und Weiterentwicklung des präsentativen Forschungsinstrumentariums FrAuMuMe (Müller et al. 1999). Dabei handelt es sich sowohl um Forschungsprojekte von mir zum Umgehen mit Musik (Müller 1998) und mit Videoproduktionen Jugendlicher aus verschiedenen Ländern (Müller 2002a, 2003) als auch um Forschungsprojekte, die Studierende in Kooperation mit der Musiksoziologischen Forschungsstelle durchführten und im Rahmen derer sie – z. T. prämierte – Zulassungs-, Diplom- und Magisterarbeiten anfertigten (vgl. Anlage 1). Dies wird in einer Reihe studentischer Veröffentlichungen dokumentiert (vgl. Anlage 2). Die Projekte sind dadurch gekennzeichnet, dass im Rahmen sowohl der betreffenden Qualifikationsarbeiten als auch der entsprechenden Publikationen nicht alle Aspekte der jeweiligen Untersuchungen ausgewertet wurden. Somit steht eine Fülle von Datenmaterial für Sekundäranalysen zur Verfügung. Für die studentischen Forschungsprojekte stellte die Musiksoziologische Forschungsstelle Ressourcen zur Verfügung. Dafür wurden unabhängig von den studentischen Fragestellungen im "Omnibusverfahren" eigene Forschungsfragen an die studentischen Projekte "angedockt". Das hierzu gewonnene Datenmaterial soll nunmehr im Rahmen von Primäranalysen ausgewertet werden. Diese haben insbesondere die folgenden Aspekte zum Gegenstand:

- die Akzeptanz des audiovisuellen Forschungsinstrumentariums bei den befragten Kindern und Jugendlichen,
- die Erprobung speziell entwickelter methodischer Features wie etwa der Möglichkeit, Videos über ihren gesamten Verlauf hinweg kontinuierlich von den Befragten beurteilen zu lassen (Continuous Response Measurement, CRM).

Die Forschungsfragen, die zunächst bearbeitet werden sollen, beziehen sich zum einen auf die Evaluation des audiovisuellen Forschungsinstrumentariums FrAuMuMe, zum anderen auf Auswertungen von Continuous Response Daten zur Videowahrnehmung.

Präsentative Forschungsmethoden

In den o.a. Untersuchungen wurden forschungsmethodisch neue Wege gegangen, indem interaktive audiovisuelle Fragebögen eingesetzt und mit experimentellen Designs verknüpft wurden. Es ist schwierig, musikalische, visuelle und audiovisuelle Erfahrungen zu versprachlichen. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, bei der Erforschung des Umgehens mit Musik und Medien auditive und audiovisuelle Erhebungsmethoden einzusetzen und sich nicht auf verbale Forschungsmethoden zu beschränken. Dies gilt umso mehr in Anbetracht der sozialkulturellen Verschiedenheit des Umgehens mit Sprache. Wir bezeichnen den Einsatz von Hörbeispielen, Bildern und Videos bei der Erforschung von Musik- und Medienpräferenzen als präsentative Forschungsmethoden. Damit sind solche Methoden gemeint, die bei der Erhebung empirischer Daten, sei es durch Befragung, Beobachtung oder durch Experiment, über den Gebrauch diskursiver Symbolik hinausgehen und präsentative Symbole einsetzen, um Äußerungen und Entscheidungen der Befragten zu initiieren und zu untersuchen (Müller 2001a, 2001b, 2002b). Dabei sollen die Befragten ihre Eindrücke von audiovisuellen Objekten wiedergeben können, ohne ihre Erfahrungen ausschließlich verbal zu repräsentieren. Vielmehr erhalten sie die Möglichkeit, durch die unmittelbare Präsentation audiovisuellen Materials auf dieses direkt audiovisuell verweisen, wobei der verbalsprachliche Anteil

ihrer Äußerung möglichst gering gehalten wird.

Das Fragebogen-Autorensystem MultiMedia FrAuMuMe, mit dem das vorhandene Datenmaterial gewonnen wurde, lässt sich allgemein kurz folgendermaßen kennzeichnen: FrAuMuMe ist ein vollständiges multimediales Befragungssystem mit einem integrierten audiovisuellen Fragebogen. Eine Fülle von experimentellen Anwendungen, Beobachtungen und Fragen verschiedener Strukturen (Fragearten) sind in das Autorensystem integriert. Es ist offen für viele Fragearten bzw. Befragungsmethoden (Experiment, Beobachtung, Befragung). Dieses Fragebogen-Autorensystem weist darüber hinaus die folgenden besonderen Merkmale auf: es ist multimedial angelegt, und der Forschungsprozess wird durch den Computer kontrolliert. Multimedia erlaubt die Integration von Text, Sound, Bild, Video und interaktivem Vorgehen. Im Fragebogen-Autorensystem FrAuMuMe werden die vollständige Präsentation der Fragen, die Präsentation der musikalischen Ereignisse, der Bilder und Videos, die Anwendung experimenteller Designs sowie die Datenerfassung und die Vorbereitung der Datenauswertung vom Computer gesteuert und ausgeführt. Antwortzeiten werden gemessen. Durch Randomisierung, d. h. die zufällige Anordnung von Fragen, Musikstücken, Videos und Bildern, werden sowohl Frage- als auch Medienreiheneffekte kontrolliert. Da die Befragten direkt am Computer vom Computer befragt werden, werden auch Interviewereffekte weitgehend ausgeschlossen. Die Datenauswertung wird dadurch vorbereitet, dass eine SPSS-Datelist einschließlich der Variablenamen und Wertelabels durch das Autorensystem erstellt wird. Gegenüber der üblichen Verwendung der genannten klassischen methodischen Werkzeuge und gegenüber anderen Systemen computerunterstützter Musikforschung (Müller 1999, 2002b) ist neu, dass es sich bei FrAuMuMe um ein umfassendes Befragungssystem handelt, mit dem eine nahezu unbegrenzte Anzahl verschiedener Fragebögen auf dem MultiMedia-Computer erzeugt werden kann. Klingende, visuelle und audiovisuelle Fragefeatures werden integriert, und Befragungsdaten werden mit Daten verknüpft, die experimentell und durch Beobachtung gewonnen werden. So können sehr verschiedene Daten erfasst werden.

Soweit im Folgenden Forschungsfragen angesprochen werden, die aufgrund spezieller Methoden bearbeitet wurden, wird im Zusammenhang damit jeweils auf die spezielle Methode eingegangen.

Evaluation des audiovisuellen Forschungsinstrumentariums FrAuMuMe

Forschungsfragen

Die Evaluation des Forschungsinstrumentariums FrAuMuMe bezieht sich zunächst auf die folgenden Aspekte:

- Die Akzeptanz des Instrumentariums "Audiovisueller Fragebogen am Computer" bei den befragten Kindern und Jugendlichen wurde in allen Untersuchungen erhoben. In Tabelle 1 sind entsprechende Ergebnisse dokumentiert, für die Befragungen bis zum Jahre 2000 ausgewertet wurden. Inzwischen wurden darüber hinaus in drei verschiedenen Studien insgesamt ca. 830 weitere Kinder und Jugendliche befragt.
- Die Akzeptanz und die Effekte bestimmter Frageformen, z. B. Antwortlisten im Vergleich zu Polaritätsfragen bzw. Semantischen Differenzialen, wurden in einigen Studien experimentell untersucht.
- Die Akzeptanz und die Effekte bestimmter Fragepräsentationen, z. B. "mit Bild" im Vergleich zu "ohne Bild", wurden ebenfalls in einigen Studien experimentell untersucht.

Zur Experimentellen Methode

Das experimentell gewonnene Datenmaterial zur Akzeptanz und zu Effekten von Frageformen und Fragepräsentationen wurde im Rahmen "klassischer" experimenteller Designs (Diekmann 1995, 296 ff) erhoben. Es wurden experimentelle Bedingungen variiert. So wurde z. B. ein Fragebogen konstruiert, in dem die experimentell erforschten Frageblöcke Antwortlisten enthielten, und ein identischer Fragebogen erstellt, der sich lediglich dadurch von dem anderen unterschied, dass die experimentell erforschten Frageblöcke Polaritätsfragen an Stelle von Antwortlisten enthielten. Es wurden jeweils mindestens zwei experimentelle Gruppen gebildet. Die Zuordnung der Befragten zu den experimentellen Gruppen erfolgte zufällig; dies basiert darauf, dass das Fragebogen-Autorensystem FrAuMuMe per Zufall den jeweiligen befragten Personen den einen oder den anderen Fragebogen präsentiert. Darüber hinaus handelte es sich hier um einen Doppelblindversuch, bei dem weder die Befragten noch die jeweilige "Interviewer-Person" wussten, welcher experimentellen Bedingung die jeweiligen befragten Personen ausgesetzt waren.

N = 1.617	Stimmt %	Stimmt manch- mal %	Stimmt nicht %	Mittel- werte
Es hat mir Spaß gemacht, den Fragebogen auszufüllen.	92,3	5,4	2,3	1,38
Wenn mich der Computer befragt, fühle ich mich sicher.	87,0	8,8	4,2	1,51
Wenn mich der Computer befragt, fühle ich mich konzentriert.	77,1	13,9	9,0	1,88
Wenn mich der Computer befragt, fühle ich mich interessiert.	69,8	12,3	17,9	2,09
Ich konnte die Fragen ehrlicher beantworten, weil ich einem Computer und nicht einem Menschen gegenüber sitze.	66,5	15,1	18,4	2,16
Wenn mich der Computer befragt, fühle ich mich wohl.	64,4	15,9	19,7	2,29

Tab. 1: Computer-Fragebogen Akzeptanz¹

Untersuchungen zur Wahrnehmungsdifferenzierung mit dem Continuous Response Measurement

Zur Methode des Continuous Response Measurement

Durch die Untersuchung kontinuierlicher Antworteingaben (Continuous Response Measurement, CRM) während der Musik- oder Videorezeption werden Möglichkeiten geschaffen, audiovisuelles Erleben zu quantifizieren. Wenn die Befragten ihre Eindrücke von einem Musikvideo bzw. einem Werbespot ablaufsimultan während der Präsentation des Clips kontinuierlich rückmelden können, sprechen wir von der Methode des Continuous Response. Dabei können im Rahmen von Befragungen mit dem Fragebogen-Autorensystem FrAuMuMe die Reaktionen der Befragten auf das Video unter verschiedenen Gesichtspunkten eingegeben werden. In den vorliegenden Untersuchungen entschieden sich die Befragten durch Eingabe auf einer fünfstufigen Skala kontinuierlich zwischen den Gegensätzen "abstoßend (1) - anziehend (5)". Die kontinuierliche Aufzeichnung der Antworten ermöglicht es, über punktuelle Gesamtäußerungen hinaus Veränderungen der Beurteilung eines Films (oder eines Musikstücks) über seinen Verlauf hinweg in den Blick zu nehmen. Im Gegensatz zu klingenden, visuellen und audiovisuellen Präferenzen, die *punktuell*, z. B. nach dem Anschauen eines Videos, erhoben werden, sprechen wir hier von *sequenziellen* klingenden, visuellen oder audiovisuellen Präferenzen. Die Methode wurde zuerst von Lazarsfeld angewendet (Hollonquist/ Suchman 1979) und spielt heute insbesondere in der Kommunikations- und in der Musikforschung eine Rolle (vgl. z. B. Biocca/ Prabu/ West 1994, Brittin 1996).

Zur Präsentation von Ergebnissen, die mit dem Continuous Response Measurement gewonnen wurden: Das Präsentationsprogramm JustForPlay

Zur Auswertung und Darstellung der Ergebnisse des Video Continuous Response Measurement (Video CRM) wird das Präsentations- und Auswertungsprogramm JustForPlay verwendet (vgl. Abb. 1). JustForPlay präsentiert die Verläufe der kontinuierlichen Beurteilung von Videos, im vorliegenden Beispiel die Präferenzkurven verschiedener Videorezeptionstypen für ein Video aus Budapest. Dabei kann die Verlaufslinie "gezoomt" werden, d. h. in dem Diagramm kann ein eingegrenzter Bereich dargestellt werden: Abb. 1 zeigt die Beurteilung einer Schusszene (Sekunden 138-150) durch drei Videorezeptionstypen (Cluster) aus einer Studie mit 59 Befragten, die das Budapest-Video kontinuierlich beurteilten. In einem Video-Player oberhalb des Verlaufsdiagramms wird das betreffende Video abgespielt, während man die augenblicklichen CRM-Werte der dargestellten Gruppierungen an den "Attraktivitätssäulen" rechts neben dem Video ablesen kann. Ein Highlight verfolgt die Bilder des Videos auf einer jeweils auszuwählenden Kurve. Umgekehrt können Bilder aus dem Video durch Anklicken von Punkten auf den CRM-Verlaufslinien angewählt werden. So können gruppenspezifische Höhe- und Tiefpunkte der Attraktivitätszuschreibung im Video ausgemacht werden. Zusätzlich können Statistiken (Mittelwerte, Standardabweichung, Regression) in das Diagramm eingeblendet werden.



Abb. 1: Auswertung und Ergebnispräsentation mit JustForPlay

Forschungsfragen

Bei der geplanten Analyse von Continuous Response Daten zur Videowahrnehmung handelt es sich um Daten aus "Omnibusbefragungen" von Studierenden. Unter der allgemeinen Fragestellung, inwieweit das Wahrnehmen, Erleben und Beurteilen von Videos sich über ihren Verlauf hinweg verändert und welche soziokulturellen Bedingungen zwischen verschiedenen Wahrnehmungsverläufen differenzieren, werden im Einzelnen u. a. die folgenden Fragen gestellt: Hängen die Wahrnehmungsverläufe eines Werbespots von der unterlegten Musik, von Geschlecht, Alter, Bildungsstand, vom medienkulturellen Hintergrund ab? Hängen die Wahrnehmungsverläufe eines Jazz-Videoclips von den Musikinstrumentenpräferenzen, von Geschlecht, Alter, Bildungsstand, vom medienkulturellen Hintergrund ab?

Literatur

Biocca, Frank, Prabu David u. Mark West (1994): Continuous response measurement (CRM): A computerized tool for research on the cognitive processing of communication messages. In: *Measuring psychological responses to media messages*, hg. von Annie Lang. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, 15-64.

Brittin, Ruth V. (1996): Listeners' Preference for Music of Other Cultures: Comparing Response Modes. In: *Journal of Research in Music Education* 44:4, 328-340.

Diekmann, Andreas (1995): *Empirische Sozialforschung. Grundlagen, Methoden, Anwendungen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Hollonquist, Tore u. Edward A. Suchman (1979): *Listening to the Listener. Experiences with the Lazarsfeld-Stanton Program Analyser*. In: *Radio Research 1942-43*, hg. von Paul F. Lazarsfeld u. Frank N. Stanton. New York: Arno Press, 265-334.

Müller, Renate (1998): *Musikalische Sozialisation und Identität. Ergebnisse einer computerunterstützten Befragung mit dem klingenden Fragebogen*. In: *Entwicklung und Sozialisation aus musikpädagogischer Perspektive, Musikpädagogische Forschung*, Bd. 19, hg. von Mechthild von Schönebeck, Essen: Die Blaue Eule, 57-74.

Müller, Renate (1999): *MultiMedia in der empirischen Musikrezeptionsforschung*. In: *Jahrbuch Musikpsychologie*, 14, 163-176.

Müller, Renate (2001a): *Präsentative Methoden zur quantitativen Erforschung des Erlebens jugendlicher Videoproduktionen*. In: *Selbstausdruck mit Medien. Eigenproduktionen mit Medien als Gegenstand der Kindheits- und Jugendforschung*. Hg. von Horst Niesyto. München: kopaed, 201-212.

Müller, Renate (2001b): *Präsentative Methoden in der Publikumsbefragung: Möglichkeiten des Fragebogen-Autorensystems MultiMedia FrAuMuMe*. In: *Werner Heinrichs & Armin Klein (Hrsg.): Deutsches Jahrbuch für Kulturmanagement 2000*. Bd.4. Baden-Baden: Nomos, 112-121.

Müller, Renate (2002a): Präsentative Methoden zur Erforschung des Umgehens Jugendlicher mit Musik und Medien. Der MultiMedia-Computer als Erhebungsinstrument in der Jugendforschung. In: Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen. Jugendliche Identität und musikalische und mediale Geschmacksbildung, hg. v. Renate Müller, Patrick Glogner, Stefanie Rhein u. Jens Heim, Weinheim & München: Juventa, 242-255.

Müller, Renate (2002b): Präsentative Forschungsinstrumente in der Musikforschung: Vom experimentellen Konzert zu MultiMedia. In: Kraemer, Rudolf-Dieter (Hrsg.): Musikpädagogische Forschung, Bd. 23, Essen: Die Blaue Eule, 225-244.

Müller, Renate (2003): Audiovisuelle Fragebögen zur Messung der Attraktivität jugendlicher Videoproduktionen. In: Niesyto, Horst (Hrsg.): VideoCulture – Video und interkulturelle Kommunikation. München: kopaed, 283-315.

Müller, Renate, Nadine Dongus, Sabine Ebert, Patrick Glogner u. Andreas Kreutle (1999): Identitätskonstruktion mit Medien und Musik. Ein empirisches Forschungsprogramm mit MultiMedia-Fragebögen. In: medien praktisch, 22:1, 26-30.

Anmerkungen

1 Es wurde jeweils auf einer fünfstufigen Skala Zustimmung erfragt von "stimmt" bis "stimmt nicht". Bei den Prozentangaben wurden jeweils die ersten beiden zu "stimmt" zusammengefasst, die letzten beiden zu "stimmt nicht". Die Mittelwerte wurden über die fünfstufigen Skalen berechnet.

Anlagen

Anlage 1: Studentische Forschungsarbeiten mit dem Forschungsinstrument FrAuMuMe

Anlage 2: Veröffentlichungen studentischer Forschungsarbeiten mit dem Forschungsinstrument FrAuMuMe

Studentische Forschungsarbeiten mit dem Forschungsinstrument FrAuMuMe

Kreutle, Andreas, 1997: **Fernsehen und Identität.** Eine empirische Untersuchung zur Mediennutzung Jugendlicher und ihre pädagogischen Konsequenzen. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Grund- und Hauptschulen. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Glogner, Patrick, 1998: **Der Beitrag der Dr.-Sommer-Beratung zur Identitätsbildung Jugendlicher.** Eine empirische Untersuchung zur Rezeption der Jugendzeitschrift BRAVO und ihre pädagogischen Konsequenzen. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Grund- und Hauptschulen. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Eber, Erich, 1998: **Zum Einfluß der Lehrer-Schüler-Beziehung auf die Rezeptionsbarrieren Jugendlicher.** Eine empirische Untersuchung zur musikalischen Sozialisation im Musikunterricht. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Realschulen. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Ebert, Sabine, 1998: **Fernsehserien als Anlaß zur Selbstreflexion?** Eine empirische Untersuchung zur Rezeption von Fernsehserien durch Jugendliche und ihre pädagogischen Konsequenzen. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Grund- und Hauptschulen. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Dongus, Nadine, 1999: **Selbstsozialisation durch den Computer?** Eine empirische Untersuchung zur Computernutzung von Kindern und Jugendlichen und ihre pädagogischen Konsequenzen. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Grund- und Hauptschulen. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Annette Würth, 1999: **Wie erfahren Lehrerinnen und Lehrer von Forschungsergebnissen?** Diplom-Arbeit/Schulpädagogik. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Stefanie Rhein, 1999: **Jugendliche Musikfans und die fanspezifische Nutzung populärmusikalischer Angebote.** Eine empirische Untersuchung mit dem MultiMediaComputer. Magisterarbeit Kulturmanagement. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Heim, Jens, 2000: **Zur audiovisuellen Kompetenz von Viertklässlern, Achtklässlern und Studierenden.** Eine empirische Untersuchung mit dem MultiMedia-Computer. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Grund- und Hauptschulen. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Weißburger, Christian, 2001: **Zur Wirkung von Musik in der Werbung.** Eine experimentelle Untersuchung mit dem MultiMedia-Computer zum Verhältnis von Auge und Ohr bei SchülerInnen der Jahrgangsstufen 8-10. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Realschulen. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Heim, Jens, 2002: **Audiovisuelle Kompetenz in der Grundschule.** Eine empirische Untersuchung über eine computerunterstützte medienpädagogische Unterrichtseinheit zum Umgang von Viertklässlern mit bewegten Bildern und Musik. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Magisterprüfung für den Magisterstudiengang mit Schwerpunkt Fachdidaktik. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Burr, Martin, 2002: **Zur Attraktivität des Saxophons.** Eine empirische Untersuchung der Musikinstrumentenwahl von Kindern und Jugendlichen mit dem MultiMedia-Computer. Wissenschaftliche Hausarbeit zur Ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Realschulen. Pädagogische Hochschule Ludwigsburg.

Veröffentlichungen studentischer Forschungsarbeiten mit dem Forschungsinstrument FrAuMuMe

Glogner, Patrick, 2000: Selbstsozialisation und Identitätskonstruktion mit der Dr.-Sommer-Seite. Eine Befragung mit dem MultiMedia-Computer zur Rezeption der Jugendzeitschrift BRAVO. In: deutsche jugend. Heft 7/8, 318-326.

Kreutle, Andreas, 1999: Jugendliche Identitätsbildung durch Fernsehen. In: tv diskurs. Heft 7, 42-52.

Müller, Renate & Nadine Dongus, Sabine Ebert, Patrick Glogner, Andreas Kreutle, 1999: Identitätskonstruktion mit Medien und Musik. Ein empirisches Forschungsprogramm mit MultiMedia-Fragebögen, in: medien praktisch 1999, 22. Jg., Heft 1, 26-30.

Müller, Renate, Patrick Glogner, Jens Heim, Stefanie Rhein & Christian Weißenburger. "Studierende forschen mit dem MultiMedia-Computer. Ein Lehr- und Forschungskonzept." Januar 2001. <<http://www.ph-karlsruhe.de/HDT/hdt-berichte.htm>>.

Rhein, Stefanie, 2000: Teenie-Fans: Stiefkinder der Populärmusikforschung. Eine Befragung Jugendlicher mit dem MultiMediaComputer über ihre Nutzung fankultureller Angebote. In: Werner Heinrichs & Armin Klein (Hrsg.): Deutsches Jahrbuch für Kulturmanagement 1999, Band 3, Baden-Baden: Nomos, 165-194.

Rhein, Stefanie, 2000: "Being a Fan is More than That" – Fan-Specific Involvement with Music. In: the world of music, Jg. 42, H.1, S. 95-109.

Rhein, Stefanie (2002): Bedeutungszuschreibungen an das eigene Musik-Fantum im Kontext aktueller Problembelastungen. Ergebnisse einer Befragung Jugendlicher mit dem MultiMedia-Computer. In: Wozu Jugendliche Musik und Medien gebrauchen. Jugendliche Identität und musikalische und mediale Geschmacksbildung, hg. v. Renate Müller, Patrick Glogner, Stefanie Rhein u. Jens Heim, Weinheim & München: Juventa, 43-56.

Müller, Renate (2002): Präsentative Forschungsinstrumente in der Musikforschung: Vom experimentellen Konzert zu MultiMedia. In: Kraemer, Rudolf-Dieter (Hrsg.): Musikpädagogische Forschung, Bd. 23, Essen: Die Blaue Eule, 225-244. [Hier werden die Arbeiten von Christian Weißenburger und Jens Heim dargestellt]

Müller, Renate (2003): Kooperationsprojekt: Audiovisuelle Fragebögen zur Rezeption religiöser Motive in Rock und Pop. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik. Online-Magazin des Interdisziplinären Zentrums für Medienpädagogik und Medienforschung an der PH Ludwigsburg. Ausgabe 3/2003, <http://www.ph-ludwigsburg.de/medien1/intzent.htm>.

Burr, Martin (2003): Musical Instrument Preferences: Gender-Images and Gender Differences. In: Reinhard Kopiez, Andreas C. Lehmann, Irving Wolther and Christian Wolf (Eds.). Proceedings of the 5th Triennial Conference of the European Society for the Cognitive Sciences of Music (ESCOM5), Hanover University of Music and Drama, 8 - 13 September 2003, Germany, 61 - 64.

Rhein, Stefanie (2003): Gender Differences in Teenage Fandom. A Survey on Musical Interaction in Fan Cultural Contexts. In: Reinhard Kopiez, Andreas C. Lehmann, Irving Wolther and Christian Wolf (Eds.). Proceedings of the 5th Triennial Conference of the European Society for the Cognitive Sciences of Music (ESCOM5), Hanover University of Music and Drama, 8 - 13 September 2003, Germany, 56 - 61.

Müller, Renate/ Martin Burr (2004): Präsentative Forschungsmethoden zur Untersuchung von Musikinstrumentenpräferenzen in Schulen. Erscheint in: Hoffmann, Bernd (Hrsg.): Musikpädagogische Forschung, Bd. 25, Essen: Die Blaue Eule.