

Janßen, Rena

GarageBand – Analysen von Genderstereotypen

Beckmann, Timo [Hrsg.]; Ehmke, Timo [Hrsg.]; Besser, Michael [Hrsg.]: *Studentische Forschung im Praxissemester. Fallbeispiele aus der Lehrkräftebildung.* Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2022, S. 105-119



Quellenangabe/ Reference:

Janßen, Rena: GarageBand – Analysen von Genderstereotypen - In: Beckmann, Timo [Hrsg.]; Ehmke, Timo [Hrsg.]; Besser, Michael [Hrsg.]: *Studentische Forschung im Praxissemester. Fallbeispiele aus der Lehrkräftebildung.* Bad Heilbrunn : Verlag Julius Klinkhardt 2022, S. 105-119 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-247980 - DOI: 10.25656/01:24798

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-247980>

<https://doi.org/10.25656/01:24798>

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.klinkhardt.de>

Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen. Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden und es darf nicht bearbeitet, abgewandelt oder in anderer Weise verändert werden.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

This document is published under following Creative Commons-License: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work in the public as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. You are not allowed to make commercial use of the work or its contents. You are not allowed to alter, transform, or change this work in any other way.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Rena Janßen

GarageBand – Analysen von Genderstereotypen

Dieser Beitrag beruht auf Ergebnissen der studentischen Forschung aus dem Projektbandseminar „Digitale Medien und Kompetenzen im Musikunterricht“ (Lehrer: Prof. Dr. Michael Ahlers).

Der Beitrag gibt Einblicke in die iOS-App GarageBand und verknüpft Themenaspekte der Gender Studies, der digitalen Medien und des Musikunterrichts miteinander. Die iOS-App GarageBand wird zunehmend mehr im Musikunterricht an Grund- und Oberschulen, beispielsweise zur Musikproduktion, genutzt und gewinnt mit steigender Tendenz an Bedeutung. Aus diesem Zusammenhang ergibt sich die Forschungsfrage, welches Bild GarageBand von Gender nach außen trägt und ob die App Genderstereotypen inkludiert oder tendenziell meidet.

Nachdem der bisherige Forschungsstand und die Forschungsfrage näher erläutert wurden, sollen durch die theoretischen Hintergründe bezüglich Gender und digitale Medien im Musikunterricht sowie deren Relation, ein grober thematischer Überblick gegeben werden. Anschließend wird die Methode der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring kurz erläutert.

Die abschließende Diskussion setzt die Ergebnisse mit den thematischen Hintergründen in Relation. Darüber hinaus werden Implikationen für die Schulpraxis, die Relevanz für Studierende und Lehrende sowie die Auswirkungen für den Musikunterricht in der Diskussion reflektiert. GarageBand meidet eine direkte Geschlechternennung an vielen Stellen, doch reproduziert die App im Kern Klischees hinsichtlich Geschlechter, digitalen Medien und dem Musikmachen. Gendersozialisation und eine neutrale, gendergerechte Erziehung haben mittlerweile einen höheren Stellenwert als in der Vergangenheit. Äußere Faktoren wie Medien, Institutionen oder Peers können den individuellen Entwicklungsprozess von Kindern und Jugendlichen beeinflussen und einen erheblichen Beitrag leisten.

1 Forschungsstand und Forschungsfrage

1.1 GarageBand im Musikunterricht

GarageBand ist eine App, die im digitalen Musikunterricht von Lehrkräften eingesetzt wird. Grundlegend lassen sich Apps als ein Softwareprogramm für einen

Computer oder ein Smartphone klassifizieren. Zum Nutzen der App sowie dessen Wirksamkeit im musikpädagogischen Bereich wurde bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt schon mehrfach geforscht und es gibt vielfältige Ergebnisse, die sich unter anderem für das Musikproduzieren mit der App im Musikunterricht aussprechen (Bandlien, o. D.). Bisher wurde die App hauptsächlich im englischsprachigen Raum im Musikunterricht eingesetzt und beforscht. In Deutschland wird die App vereinzelt im Unterricht genutzt. Ruismäki, Juvonen & Lehtonen (2013), Augustyn (2013) und Brouwn et al. (2014) untersuchten das Musikhören von Schüler*innen mithilfe von Musikproduktion mit GarageBand, die Motivation und Konzentration sowie die Improvisations- und Kompositionsfähigkeiten in unterschiedlichen Klassenstufen während des Verwendens der App (Krebs, 2018). Bell (2015) erläutert, dass GarageBand zum individuellen Musikmachen, aber auch zum gruppenzentrierten Musizieren genutzt werden kann. Krebs (2014) bezieht sich unter anderem auf die verschiedenen Gestaltungsformate, die die App ermöglicht, wie das Produzieren verschiedener Genres, das Komponieren oder das Üben eines Instruments. Auch der Zusammenhang von Musikunterricht, Inklusion und Musikapps wurde bereits im Zuge des Komponierens von Musik mit der App GarageBand erforscht, wie beispielsweise bei Ziegenmeyer (2016) oder Godau (2018). Ziegenmeyer (2016) nennt dabei die Vorzüge des Komponierens mit einer App, denn diese kann zum Teil näher auf die individuellen Bedürfnisse von Schüler*innen eingehen und Differenzierung auf einfache Weise ermöglichen. Auch Godau (2018) beruft sich auf diesen Aspekt und erwähnt weitergehend den positiven Effekt von Musikapps, die Partizipation von Menschen mit Beeinträchtigungen am Musikunterricht realisieren können. Verschiedene App-Einstellungen können das Instrumentalspiel an die individuellen Bedürfnisse des Kindes anpassen. Wichtig dabei ist es zunächst, die Bedürfnisse des Kindes herauszuarbeiten und im Anschluss ein Instrument auszuwählen, was an diese angepasst wird und nicht umgekehrt. *„Inklusiv ist nur das, was allen Bedürfnissen, Wünschen, Vorstellungen und Möglichkeiten gerecht wird“* (Godau, 2018, S. 114).

1.2 Gender in Bildungsinstitutionen und Medien

Gendersozialisation gerät im Kontext Schule grundsätzlich mehr in den Vordergrund und ist wesentlicher Bestandteil verschiedener Forschungsgebiete. In Butler's „Pädagogische Lektüren“ (2012) verdeutlicht die Philosophin unter anderem den Einfluss von Bildung(-institutionen) auf das Genderverständnis jüngerer Generationen und den Umgang mit Geschlechtern in Bildungseinrichtungen. Kaiser (1996), Hoffmann (1991) und Armstrong (2011) untersuchten fortgehend Zusammenhänge von Musikhören und Geschlecht, „Instrument und Körper“ (Hoffmann, 1991) sowie die Verknüpfung von Technologie, Musikmachen und Geschlechtern. Auch die Verbindung von Geschlechtern und Medien wurde regelmäßig erforscht, wie bei Lieb (2013), Holtzman und Sharpe (2014)

oder Lohan und Faulkner (2004). Die Autor*innen beziehen sich auf die Darstellungen von Geschlechtern durch die Medien (Holtzmann & Sharpe, 2014), auf die Produktion und Reproduktion von Geschlechterbildern (Lieb, 2013) aber auch auf die Repräsentation von Geschlechtergruppen in technischen Berufen (Lohan & Faulkner, 2004). Lohan und Faulkner (2004) stellen in dieser Hinsicht fest, dass der weibliche Anteil in technischen Berufen leicht steigt, doch unklar bleibt, wie sich die Geschlechterverteilung im Technologiebereich in näherer Zukunft entwickelt.

1.3 Forschungsfragen

Folglich wird ein breites Spektrum hinsichtlich digitaler Medien, Gender und Musizieren im Kontext Schule wissenschaftlich abgedeckt. In Anbetracht des digitalen Wandels ist es wahrscheinlich, dass die App GarageBand zunehmend in den Musikunterricht integriert wird und dessen Inhalte und Geschlechterrepräsentationen das Geschlechterbild jüngerer Generationen sowie der Lehrpersonen beeinflussen. Parallel tragen Bildungsinstitutionen eine wesentliche Verantwortung hinsichtlich der Gendersozialisation von Schüler*innen. In diesem Kontext stellen sich folgende Fragen, die eine kritische Auseinandersetzung erfordern: Welchen Umgang pflegt die App GarageBand mit Genderstereotypen und werden Menschengruppen tolerant und vielfältig repräsentiert? Produziert, beziehungsweise reproduziert, fokussiert oder meidet die App GarageBand Genderstereotypen?

2 Theoretischer Hintergrund

2.1 Gender

Gender spielt in verschiedenen Institutionen und Situationen eine elementare Rolle und kann vielfältige Lebensbereiche sowie die Realisierung des eigenen Selbst stark beeinflussen. Mit einem Blick in den Duden gerät folgende Definition des Begriffs in den Fokus: „*Geschlechtsidentität des Menschen als soziale Kategorie (z.B. im Hinblick auf seine Selbstwahrnehmung, sein Selbstwertgefühl oder sein Rollenverhalten)*“ (Duden, 2020). Der Terminus Geschlecht grenzt sich von Gender ab und wird als „*Gesamtheit der Merkmale, wonach ein Lebewesen in Bezug auf seine Funktion bei der Fortpflanzung meist eindeutig als männlich oder weiblich zu bestimmen ist*“ (Duden, 2020) erklärt.

Butler (2009) unterscheidet „Geschlechter“ nach dem sozialen Geschlecht, im Englischen auch *gender* genannt, und dem körperlichen Geschlecht, im Englischen *sex*. Das körperliche Geschlecht bezieht sich auf die biologischen Eigenschaften des Menschen, wie beispielsweise die Geschlechtsorgane, die uns bei-

spielsweise als Mann oder als Frau bestimmen. Das soziale Geschlecht verweist auf die Geschlechtsidentität und hinterfragt, mit welchem Geschlecht sich ein Mensch identifiziert, abgesehen von den körperlichen Geschlechtssteilen (Butler, 2009). De Beauvoir (1949) stellt in ihrem Werk „Das andere Geschlecht“ die Hypothese auf, das soziale Geschlecht sei gesellschaftlich konstruiert. Die Geschlechtsorgane bestimmen das soziale Geschlecht und kategorisieren somit Menschen in Mann oder Frau, die sich folglich an gesellschaftliche Normen halten müssen (De Beauvoir, 1949). Ein Beispiel hierfür ist, Mädchen in Kleidern zu kleiden und Jungen nicht, da dies nicht normkonform ist (Hagemann-White, 1993). Butler (2009) knüpft an diese Hypothese an und erweitert diese zusätzlich. Sie identifiziert nicht nur das soziale Geschlecht als gesellschaftlich bestimmt, sondern auch das körperliche Geschlecht. *Gender* wird innerhalb des gesellschaftlichen Diskurses über Sprechhandlungen geformt, in denen auch stets der Körper direkt oder indirekt adressiert wird. Resultierend wird der Körper mit dem Diskurs verknüpft (ebd.). Gender ist somit stets performativ, wird ausgelebt und in jeglichen Diskursen sowie Verhaltensweisen nach Außen transportiert (Steffen, 2006).

In der Vergangenheit haben sich die Sprechakte des Menschen hauptsächlich auf die zwei Geschlechter „Mann“ und „Frau“ bezogen, sodass nur diese als „natürlich“ gelten (Butler, 2009). Geschlechtsidentitäten sind somit bloße Effekte reiner Konstruktionen. Die Beziehung von Mann und Frau wird dabei als ein Subjekt-Objekt-Verhältnis umschrieben. Die Frau repräsentiert das Objekt der Begierde und der Mann das Subjekt, was das Objekt begehrt oder seinen spezifischen Blick darauf (engl. „male gaze“) lenkt (ebd.). Das Verhältnis impliziert eine heterosexuelle Matrix, in welcher drei wesentliche Vorstellungen bestehen: Es gibt erstens nur die zwei Geschlechter Mann und Frau, die zweitens angepasst an die körperlichen Geschlechtskategorien männlich und weiblich sind und sich drittens durch natürliche Prozesse begehren (Lensing, 2018). Damit einher gehen die hegemonialen Strukturen und Machtunterschiede zwischen den Geschlechtern Frau und Mann (Butler, 2009, 2012). Insbesondere die Darstellung der Frau als Objekt der Begierde impliziert die Dominanz des männlichen Geschlechts. Damit sind phallogozentristische Züge binnen gesellschaftlicher Prozesse eng verflochten (ebd.). Ein angebrachtes Beispiel hierfür ist die deutsche, natürliche Sprache, die nicht genderkonform ist, sondern sich nur auf die männliche Form bezieht (Butler, 2009; Lensing, 2018). Machtunterschiede und die Hegemonie des Männlichen werden daneben in vielen weiteren gesellschaftlichen Kontexten spürbar (Criado-Perez, 2019).

In diesem Zusammenhang hinterfragt Butler in ihrem Werk „Gender Trouble“ (1990), wie die Geschlechter-Kategorien und Normen gestört werden können, um gesellschaftliche Veränderungen mit der Perspektive mehr Gendertoleranz zu erzielen. Ihre Antwort liegt in der Sprache und dem gesellschaftlichen Diskurs, der derzeit vom Männlichen geprägt und dominiert wird (Butler, 1990). Auf der

einen Seite schafft der natürliche Sprachprozess Diskrepanzen zwischen Mann und Frau (ebd.). Auf der anderen Seite kann Sprache als Werkzeug dienen, mehr Gerechtigkeit zu erreichen, und gibt zum Beispiel Frauen eine Stimme (Butler, 2009).

Gender in der Musikpädagogik

In der Musikpädagogik fanden erste Auseinandersetzungen mit Gender in den 1970er und 80er Jahren statt und feministische Kritiken und Ansätze traten Schritt für Schritt in den Vordergrund. Hauptsächlich wurde dabei die männliche Dominanz in der Musik angezweifelt oder kritisiert. „*Frauen [wurden kaum] als Komponistinnen und Musikerinnen im Musikunterricht*“ (Siedenburg, 2015) thematisiert und der Fokus lag auf dem männlichen Geschlecht, „*wodurch sich der Zugang für Mädchen zu den vermittelten Inhalten erschwere*“ (Siedenburg, 2015). Parallel fehlten Mädchen oft die technischen Fähigkeiten, was sie daran hinderte, populäre Musikinstrumente zu praktizieren (ebd.). In dem Werk „Instrument und Körper“ hat Hoffmann (1991) das Verhältnis von Frau und Musik seit dem Bürgertum untersucht und liefert damit Erklärungen diverser Stereotypen und Zuschreibungen bezüglich dieser Thematik. Die Vorurteile reichen teilweise bis in die heutige Zeit und Populäre Musik hinein (ebd.). In den 1990ern entwickelten sich zunehmend mehr Programme, die Mädchen in die musikalische Welt der populären Musik locken sollten. Auch die Musikpädagogik fokussierte sich auf einen Musikunterricht, der Mädchen deutlicher integrierte, sodass Jungen in den Folgejahren im Musikunterricht häufiger benachteiligt wurden (Siedenburg, 2015). Einige Jahre später bahnt sich der ethnomethodologische Konstruktivismus seinen Weg in die Musikpädagogik, besonders durch Studien aus dem englischsprachigen Raum (ebd.). Diese eröffneten vielschichtige Debatten hinsichtlich des Geschlechts, Musikmachens und Bildung (ebd.). Auch die Instrumentenwahl steht in Abhängigkeit vom Geschlecht, was vielschichtig erforscht wurde. Abeles (2009) schließt daraus, dass Genderassoziationen in Bezug auf ein Instrument weitreichende Konsequenzen haben und weitaus über die Unterrichtskultur wirken. Sie können die musische Berufswahl von (angehenden) Musiker*innen deutlich beeinflussen und lenken (ebd.).

2.2 Digitale Medien im Musikunterricht

Digitalisierung steht für Wandel der Gesellschaft, für Veränderungen gesellschaftlicher Strukturen und wird als Potenzial für technischen Fortschritt eingestuft (Ahlers & Godau, 2019). Verschiedene mobile Geräte wie Smartphones, Tablets oder Computer sind derzeit ubiquitär verfügbar und haben die menschlichen Verhaltensweisen immens beeinflusst. Im Zuge dessen haben sich die Wege menschlicher Kommunikation und Organisation auf permanenter Basis drastisch verändert (ebd.). Für einen Großteil der Gesellschaft ist es undenkbar, kein

Smartphone zur Verfügung zu haben und auf den Zugriff verschiedener Apps zu verzichten. Insbesondere im musikalischen Zusammenhang führt Digitalisierung zu Umschwung und erzeugt hitzige Diskussionen in der Musikpädagogik (Chun et al., 2013; Godau, 2018).

Der Begriff Digitalisierung und dessen Funktion ist in musikwissenschaftlichen und gesellschaftlichen Kontexten zum einen positiv konnotiert, da beispielsweise die eigenständige Musikproduktion (= DIY-Produktion)¹ mit Hilfe von mobilen Geräten und Apps allgegenwärtig und zugänglich ist. Musik kann ohne spezifisches musikalisches Vorwissen produziert oder generiert werden, sobald ein technisches Gerät verfügbar ist, da oftmals stilistische Presets oder musikalische Patterns in den Programmen vorhanden sind. Allerdings steht Digitalisierung im musischen Bereich auch unter enormer Kritik. Kritiker*innen befürchten etwa einen Rückgang sinnlich-ästhetischer Erfahrungen am klassischen Instrument durch den Einsatz von Musikapps (Ahlers & Godau, 2019; Godau, 2018).

Digitale Medien setzen menschliche und nichtmenschliche Akteur*innen miteinander in Beziehung und schaffen eine Verbindung zwischen diesen. Sie erleichtern Verarbeitungsprozesse auf verschiedenen Sinnesebenen und können als kreatives, ästhetisches Ausdrucksmedium genutzt werden (Ahlers & Godau, 2019). Don Ihde nennt diesbezüglich vier Ansätze, wie Mensch und Technologie miteinander interagieren können. Die *embodiment relation* definiert digitale Medien als Ergänzung zum menschlichen Körper, die neue Zugänge auf der Wahrnehmungsebene begünstigt. „In der »hermeneutic relation« gibt [...] Technik dann den Anlass zur Interpretation von Welt“ (Godau, 2018, S. 328). Im Zuge der *background relation* wird Technik als wichtiges Werkzeug, was sich tendenziell im Hintergrund aufhält, definiert. Technologie erscheint dabei beispielsweise in Form von Instrumentenkabeln. Im vierten und letzten Ansatz, der *alterity relation*, kommunizieren Mensch und Technik zeitlich unmittelbar miteinander und treten in Austausch. Die Software, wie zum Beispiel ein Kompositionsprogramm und der*die Produzent*in, entwickeln dabei gemeinsam und synchron ein musikalisches Artefakt (Godau, 2018).

Dieses künstlerische Ergebnis wird dabei häufig mit einer App geschaffen. Apps können von Einzelpersonen, Unternehmen, staatlichen Einrichtungen oder Bildungsinstitutionen entwickelt werden. Die Softwareprogramme dienen hierbei unter anderem der Unterhaltung, können problemlösend sein oder Bedürfnisse auf technischem Wege erfüllen (Chun et al., 2013). Musikapps werden von Simon (2018) als Software für musikalischen Ausdruck definiert, die sowohl für professionelle Musiker*innen als auch für musikunerfahrene Personen geeignet sind. Dabei umfasst das Kontingent an Musikapps eine mannigfaltige Breite. Besonders Musikkompositionsapps erweisen sich als förderlich für Menschen mit

1 DIY= Do It Yourself

unterschiedlichen Voraussetzungen und Bedürfnissen, da Software und User Interface² neue Zugänge ermöglichen. Mit wenigen „clicks“ und „swipes“ können Ideen scheinbar mühelos festgehalten oder ein Instrument gespielt werden. Das User Interface ist zumeist so ausgerichtet, dass Nutzer*innen im Gegensatz zum traditionellen Instrument mit wenigen audio-technischen Vorkenntnissen Ergebnisse erzielen und das Gefühl von Kontrolle über ein musikalisches Instrument, beziehungsweise eine Kompositions-Software, bekommen. Herkömmliche Fehler, wie zum Beispiel das Spielen einer falschen Note, werden oft durch die Software und das Interface vermieden und Algorithmen nehmen dabei eine Schlüsselfunktion ein. Besonders dies erzeugt Spaß bei den Benutzenden und ermöglicht die Wahrnehmung von Teilhabe an Kreativprozessen. Diese Art von Musikkompositionssapps stellt einen wesentlichen kulturellen Wert dar und sie spielt daher eine große Rolle für die musikalische Teilhabe, Sozialisation und Musikproduktion von Menschen mit verschiedenen Voraussetzungen (Simon, 2018).

2.3 Digitale Medien, Gender und Musikunterricht

Digitale Medien sind fester Bestandteil gesellschaftlicher, sozialer sowie kultureller Prozesse. Die technologischen Mittel greifen auf verschiedene Inhalte zurück und beziehen sich unter anderem auf das Thema Gender. Dies tun sie auf diversen Wegen, indem sie zum Beispiel direkt oder indirekt veranschaulichen, was es bedeutet, männlich oder weiblich zu sein (Holtzman & Sharpe, 2014). Der Einfluss digitaler Medien kann in diesem Zusammenhang so prägnant sein, dass sie eine Mainstream-Kultur in bestimmte Richtungen steuern können (ebd.). Medien tragen in dieser Hinsicht zum Beispiel zur Meinungsbildung über andere Menschen und Gruppen bei, die nicht dem Standard entsprechen (ebd.). Die Medienkultur besitzt die Macht vorzuschreiben, was als gut oder schlecht, positiv oder negativ und moralisch oder unmoralisch definiert wird und verweist in diesem Zuge auf die Norm, auf das „Richtige“ (ebd.). Holtzman und Sharpe (2014) schließen daraus, dass Medien unsichtbare Werte erstellen, die sich auf das persönliche und politische Verhalten wie auch auf die Glaubensansätze der Gesellschaft auswirken. Folglich ist jegliche individuelle Entscheidung zum Teil ein Resultat öffentlicher Medien (Holtzman & Sharpe, 2014). Dabei tragen Medien häufig nur gefiltertes Wissen an die Öffentlichkeit und repräsentieren Fragmente anstelle eines vollständigen Bildes (ebd.). Klaus (2002) hinterfragt in diesem Zusammenhang, inwieweit Medien selbst über ihre veröffentlichten Inhalte reflektieren und wie stark

2 Interface bedeutet aus dem Englischen übersetzt Schnittstelle. Es umschreibt die Kommunikation zwischen Mensch und Maschine und ist die „[...] Übergangsstelle zwischen verschiedenen Komponenten eines IT-Systems, über die der Datenaustausch oder die Datenverarbeitung realisiert werden kann. Dies können Menschen-Computer-Schnittstellen oder Computer-Computer-Schnittstellen sein“ (SoftSelect, o. D.; Augsten, 2018).

Informationen verzerrt werden. Dies verdeutlicht die Autorin anhand der Reflektionshypothese. Darüber hinaus beruft sich Klaus (2002) auf die Konstruktionshypothese, die besagt, dass „Medien ihre eigene Wirklichkeit“ (Klaus, 2002, S.11) gestalten. Daraus resultierend produzieren und reproduzieren Medien Geschlechter und zeigen, was auf sozialer und gesellschaftlicher Ebene akzeptabel ist und was wiederum nicht toleriert wird (ebd.). In diesem Kontext sollte nicht außer Acht gelassen werden, dass beruflich innerhalb der Medienbranche mehr Männer als Frauen vertreten sind, besonders in machtvollen Führungspositionen. Diese tragen Verantwortung dafür, welche Inhalte auf welchem Wege an die Öffentlichkeit geraten und was nicht offenbart werden soll (Lohan & Faulkner, 2004). Dies schlussfolgert in einer männlichen Dominanz im Rahmen der Technologie- und Medienindustrie, was eine Hegemonie des Männlichen keinesfalls ausschließt. Im Gegenteil, speziell das männliche Geschlecht trifft Entscheidungen über publizierte Inhalte und formt diese nach eigenem Ermessen (ebd.).

3 Methode

Produziert oder reproduziert die iOS-App GarageBand Stereotypen von Geschlechtern und Gender oder werden Menschengruppen tolerant und vielfältig repräsentiert? Diese Forschungsfrage sollte mit Hilfe des methodenintegrierenden Verfahrens, der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring, überprüft werden. Dabei wurden sowohl das User Interface der App GarageBand als auch das Handbuch der App untersucht. Die qualitative Inhaltsanalyse ist eine Methode der systematischen Textanalyse, bei der Kommunikation zentraler Forschungsgegenstand ist. Kommunikation bezieht dabei Texte, Bilder, Noten oder weitere Darstellungsweisen von Symbolen ein, die notiert beziehungsweise abgebildet vorliegen (Mayring, 2000; Langer, 2000). Das Benutzerhandbuch der App besteht aus Schriftsprache und Abbildungen aus dem Interface (Screenshots) (Apple, 2020). Das User Interface wird visuell auf einem digitalen Gerät, wie einem iPhone oder iPad, repräsentiert und nutzt Symbole, Texte, Noten, Bilder sowie auditive Repräsentationsformen. Folglich sind Handbuch und User Interface unterschiedliche Formen von Text, denn sie halten Informationen und Kommunikation protokolliert fest (ebd.). Grundsätzlich ist der Prozess der Inhaltsanalyse theoriegeleitet, denn die Ergebnisse werden mittels eines Theoriehintergrundes analysiert und interpretiert (Mayring, 2000; Langer, 2000).

Genereller Forschungsgegenstand der Studie ist die iOS-App GarageBand von Apple, mit der Musik gespielt, aufgenommen sowie produziert werden kann. Nutzer*innen können neue Sounds kreieren und ihre Musik mit ihren Mitmenschen teilen. Die App ist eine Digital Audio Workstation (= DAW), was ein Sys-

tem und eine Software umschreibt, mit dem bzw. der Musik produziert werden kann, Tonaufnahmen gemacht werden können sowie eine Abmischung und Masteringprozesse durchgeführt werden können. Die App verwandelt ein Smartphone in ein Musikinstrument oder ein Tonstudio und ermöglicht unter anderem das Musiküben beispielsweise mit einem Metronom oder das Generieren von Beats und Loops. Forschungsgegenstand sind wie erwähnt das User Interface der App als auch das Benutzerhandbuch, welches aus dem Englischen ins Deutsche übersetzt wurde und sich auf das iPhone bezieht (Apple, 2020).

Sobald das Forschungsinteresse und der Forschungsgegenstand festgelegt waren, wurden drei verschiedene Kriterienkataloge mit unterschiedlichen Schwerpunkten erstellt, was zum Großteil deduktiv erfolgte.³ Dies bedeutet, dass Kategorien im Voraus festgelegt wurden und einer theoretischen Fundierung obliegen (Langer, 2000). Hierfür wurden externe Literatur und Theorien, wie beispielsweise von Butler (2009, 2012), Simon (2018) oder Krebs (2018), genutzt. Daneben entwickelten sich einzelne Kategorien und Aspekte induktiv, wie zum Beispiel die verwendete Sprache im Benutzerhandbuch (Anhang, Tabelle 1). Die gesamten Auswertungsaspekte, deduktive sowie induktive, wurden iterativ gesichert sowie überarbeitet und im Anschluss für die Datenerhebung an das Material herangeführt. Wie in Tabelle 1 erkennbar ist, stützen sich die Kriterienkataloge auf das User Interface und das Benutzerhandbuch.

Nachdem die Kriterienkataloge bestimmt waren, erfolgte die Datenerhebung. Dabei wurden die Kriterien an das jeweilige Material herangeführt und die Ergebnisse schriftlich festgehalten. Aus diesem Prozess entwickelte sich eine Mischform der Analyseschritte mittels des Kategoriensystems „Zusammenfassung“ und „Strukturierung“ (Langer, 2000). Das Textmaterial wurde dabei reduziert und wesentliche Informationen wurden festgehalten. Darüber hinaus wurde das Material sowohl formal nach semantischen Kriterien strukturiert, indem Beziehungen von Bedeutungsinhalten untereinander rekonstruiert wurden, als auch typisierend strukturiert, denn extreme Ausprägungen wurden beschrieben und interessengeleitete Ausprägungen wurden verfolgt (ebd.).

4 Ergebnisse

Geschlechternennungen werden im Handbuch der App GarageBand hauptsächlich durch die direkte Anrede mit Hilfe des Personalpronomens „du“ gemieden,

³ Die ursprüngliche Forschungsfrage setzte nicht nur Genderstereotypen in den Fokus, sondern auch die pädagogisch-didaktischen Potenziale der App. Da sich dies als zu umfangreich für das Projektband erwies, wird den pädagogisch-didaktischen Potenzialen in einer anknüpfenden Masterarbeit nachgegangen.

doch nicht durchgängig. Betrachtet man die Sprache und Darstellungsweisen genauer, fällt auf, dass diese nicht geschlechterkonform und -gerecht sind. Auf sprachlicher Ebene wird wiederholt nur die maskuline Form gewählt und auf die feminine Form verzichtet. Beispielsweise wird Nutzer*innen vorgeschlagen, ausschließlich „mit anderen Benutzern in GarageBand für iPhone“ (Apple, 2019) zu „jammen“, Benutzerinnen werden dabei außer Acht gelassen. Weitere nicht gendergerechte Begriffe sind unter anderem „Bandmitglieder“ (Apple, 2019), „Teilnehmer“ (ebd.) oder der Satz „[d]u kannst einen virtuellen Schlagzeuger zu deinem Song hinzufügen, der realistische Schlagzeug-Grooves spielt. Du kannst Drummer aus verschiedenen Genres wählen“ (Apple, 2019).

Kritisch zu betrachten ist die Verwendung von Anglizismen beziehungsweise aus dem Englischen übernommene Termini wie „Drummer“ (Apple, 2019) oder „Bandleader“ (ebd.), die sowohl im Handbuch als auch im User Interface genutzt werden. Hierbei ist unklar, ob diese als Anglizismen zu verstehen oder als feststehende englische Wörter zu interpretieren sind. Dies erschwert eine genaue Analyse und Interpretation. Würden die Termini eingedeutscht, beziehen sie sich ausschließlich auf das männliche Geschlecht. Sollen die Begriffe im Englischen bleiben und nicht als Anglizismus definiert werden, werden alle Geschlechter respektvoll behandelt. Letzteres lässt sich jedoch tendenziell ausschließen aufgrund von folgender Umschreibung: „Du kannst den Drummer [...]“ (Apple, 2019). Genderkonform wäre dies allerdings nur, wenn es „den*die“ Drummer heißen würde.

Im User Interface werden Inhalte über visuelle Darstellungen, zum Beispiel in Form von Bildern, transportiert. Zusätzlich werden Kurztexte für weitere Anleitungen und Erklärungen beigefügt. Auch hier wird auf den ersten Blick auf die Nennung eines Geschlechts verzichtet und der Fokus liegt auf dem Instrumentennamen, wie zum Beispiel Keyboard, Drums, AMP, Bass oder Audio-Recorder. Möchte der*die User beispielsweise ein Keyboard in einen Song integrieren, kann diese*r zwischen einem *Smart Piano*, *Alchemy-Synth* oder einem *Sampler* unterscheiden und im nächsten Schritt einen expliziten Sound auswählen. All diese Funktionen, Sounds und Tätigkeiten werden nicht auf ein spezifisches Geschlecht reduziert. Ebenso vollzieht sich dieses Phänomen bei den weiteren Instrumenten und Soundmöglichkeiten, wie Drums, AMP und Audio-Recorder. Auf einen zweiten Blick sticht jedoch der Begriff „*Streicher*“ ins Auge, der nicht genderneutral ist. Ein noch zentraleres Beispiel ist die Auswahl der virtuellen Schlagzeuger*innen, die im Interface verfügbar sind. Pro Genre stehen mehrere Schlagzeuger*innen zur Verfügung und mit Hilfe eines Kurztextes wird ihre Spielweise erläutert. Auffällig dabei ist zunächst die Überzahl der männlichen Schlagzeuger. In den verschiedenen Genres gibt es höchstens eine weibliche Schlagzeugerin, im „Rock“ und „Hip-Hop“ werden diese gar nicht berücksichtigt (GarageBand, 2019). In der Kategorie „Songwriter“ stehen die Schlagzeugerin Darcy und vier Schlagzeu-

ger zur Auswahl. Folgender Text umschreibt Darcys Schlagzeugspiel: *„Einfühlsam, zurückhaltend und engagiert: Darcy stellt sich komplett auf den Song ein und spielt einfache Pop-Beats auf einem natürlich klingenden Kit“* (GarageBand, 2019). Im Gegensatz dazu werden die Beats der männlichen Schlagzeuger des Genres „Song-writer“ als *„locker[e], schwingend[e]“* (ebd.) *„experimentierfreudig[e]“* (ebd.) und *„bombastisch[e]“* (ebd.) definiert.

5 Diskussion

5.1 Interpretation der Ergebnisse

Die App GarageBand definiert Geschlechter mit Hilfe von biologischen Merkmalen und anhand von gesellschaftlich tolerierten Normen. Sie unterscheidet zwischen den Geschlechtern Mann und Frau und stellt ausschließlich diese beiden dar (Butler, 2009). Weitere Geschlechter wie Transgenders werden sowohl im User Interface als auch im Handbuch nicht inkludiert oder repräsentiert. Dies lässt sich mittels der Ergebnisse erläutern. Viele Aussagen im Handbuch und User Interface beziehen sich ausschließlich auf Männer und können implizieren, dass Frauen oder andere, nicht-männliche Geschlechter die App nicht benutzen. Diese nicht genderneutrale Sprache ist diskriminierend, da sie eine große Menschengruppe, mindestens die Hälfte der Weltbevölkerung, ausschließt. Genderungerechte Sprache kann Frauen ein Gefühl der Exklusion vermitteln und eventuell ihre Motivation hinsichtlich der Benutzung der App senken. Weiterführend können unter anderem persönliche, musikalische Fähigkeiten stark angezweifelt werden. Auch wenn Nutzer*innen zum Großteil im Handbuch direkt mit dem Personalpronomen „du“ angesprochen werden, umgehen die Hersteller*innen die Einbeziehung von Frauen durch die oben aufgezeigten Begriffe. Demzufolge bestimmt GarageBand, direkt oder indirekt, welches Geschlecht gesellschaftlich anerkannt ist und welches als weniger wertvoll wahrgenommen wird. Die männlich geprägte Sprache erzielt ein Ungleichgewicht sowie Machtverhältnisse, in denen Frauen als hierarchisch unterlegen erscheinen (Butler, 2012). Die bildlichen Darstellungsweisen im User Interface unterstützen Genderstereotypen und fördern die männliche Dominanz(-repräsentation). Zwar werden Stereotypen gebrochen, indem zum Beispiel Frauen wie Darcy als Schlagzeugerinnen integriert werden, doch bedienen die Umschreibungen klischeehafte bzw. stereotype Sichtweisen. Es stellt sich in diesem Kontext die Frage, ob es sich in der Beschreibung des weiblichen Schlagzeugspiels (siehe Kap. 4) um einen reinen Zufall handelt oder nicht. Warum ausgerechnet Darcys Schlagzeugspiel als ruhig und schüchtern beschrieben und mit Emotionalität verbunden wird, während die Männer stark, selbstbewusst und als talentiert repräsentiert werden, lässt sich auf dieser Ebene nicht beant-

worten. Daneben erweist sich das extreme Ungleichgewicht zwischen männlichen und weiblichen Schlagzeuger*innen und insbesondere die Stereotypisierung des weiblichen Schlagzeugspiels als bedeutend. Diese Reproduktion von Stereotypen kann männliche User in ihrem dominanten Verhalten stärken und weiblichen Nutzerinnen das Selbstbewusstsein nehmen beziehungsweise dieses eindämmen. GarageBand nutzt die Macht der Reproduktion und Produktion von (sozialen) Geschlechtern und bestimmt damit, was akzeptabel ist und was nicht toleriert wird (Butler, 2009). Die männliche Dominanz ist auf medialer, sprachlicher und visueller Ebene eindeutig. Zwar ist das Produktionsteam der App bis auf Gerhard Lengeling nicht vollständig bekannt, doch kann aufgrund von Lohan und Faulkners (2004) Studie geschlossen werden, dass vor allem Männer bei der technischen Entwicklung und Gestaltung mitgewirkt haben. Phallogozentrische Züge und die Hegemonie des Männlichen prägen die Gesamtgestaltung von GarageBand und sind auf unterschiedlichen Ebenen identifizierbar. Die männliche Macht erstreckt sich durch den gesamten Prozess, von Herstellung über Darstellung bis hin zur Zielgruppe.

5.2 Konsequenzen für die Lehrkräfteprofessionalität und die Schule

Stereotypisierungen lassen sich nicht nur in der App GarageBand wiederfinden, sondern sind in grundlegenden gesellschaftlichen Prozessen dominant. Diese reichen vom Verhalten über Umgang und Performanz bis hin zu den Unterrichtsmaterialien. Lehrkräfte sollten dementsprechend ihren Unterricht gendersensibel ausrichten, Klischees vermeiden sowie eine Vorbildfunktion einnehmen. In diesem Zuge müssen individuelles Verhalten reflektiert, Handeln hinterfragt und Unterrichtsmaterialien angeglichen werden. Das Thema kann und sollte gemeinsam mit den Schüler*innen erarbeitet und wiederkehrend in der Schullaufbahn adressiert werden. Ein Fundament des Ganzen könnten zunächst die Behandlung der Genderthematik im Studium sowie verpflichtende Fortbildungen für Lehrkräfte bilden, die theoretischen Input liefern, aber auch praxisorientiert ausgerichtet sind. Hinzu können in der Institution Schule verschiedene Projekte im Unterrichtskontext und in Form von AGs oder Projektwochen durchgeführt werden, die thematisch an „Gender“ anknüpfen. Vorteilhaft ist, dass Gender nicht fachspezifisch ist, denn es zieht sich durch verschiedene Lebensbereiche und kann fachübergreifend thematisiert werden.

Die mediale Veränderung unserer Lebenswelt setzt daneben voraus, dass Lehrkräfte Expert*innen auf dem technischen Gebiet sind, problemlos mit digitalen Medien umgehen können und deren Möglichkeiten auszuschöpfen wissen. Daraus resultiert, dass Studierende innerhalb des Studiums technische Fähigkeiten erlangen müssen, die auf den Unterricht ausgerichtet sind. Es erweist sich als relevant, das Angebot technisch-medialer Kurse an Universitäten zu vergrößern. Bestehende und zukünftige Musiklehrkräfte sollten darüber im Bilde sein, welche

Musikapps es gibt, wie diese im Unterricht zu nutzen sind und welche Vorteile diese mit sich bringen. Dies sollte sowohl über verpflichtende Fortbildungen als auch über Pflichtkurse an der Universität verfolgt werden. In diese gilt es, gender- und machtsensible Lesarten mit einzubringen.

5.3 Bedeutung für die Unterrichtspraxis

Zukünftig ist es bedeutend, Kinder und Jugendliche hinsichtlich der Genderthematik deutlich mehr zu sensibilisieren, ihnen verschiedene Möglichkeiten aufzuzeigen und somit Toleranz zu vermitteln. Ein gendergerechter Musikunterricht, der mit der App GarageBand arbeitet, sollte stets vermitteln, dass es kein geschlechtstypisches Instrument gibt, sondern dass jedes Kind ein beliebiges Instrument spielen darf und kann. Musiklehrkräfte sollten in der Unterrichtsvorbereitung und -durchführung Genderschwerpunkte im Hinterkopf behalten und können mit Hilfe von wissenschaftlich fundierten Ergebnissen wie von Green (1997) mit GarageBand im Musikunterricht arbeiten. Wichtig dabei ist es, dass sie Stereotypen nicht nachgeben und diese bedienen, sondern aufheben. Das Thematisieren verschiedener Musiker*innen, Komponist*innen und Branchenvertreter*innen der Musik und besonders die Natürlichkeit von weiblichen und männlichen Vertreter*innen kann dabei unterstützend wirken. Verschiedene Vorbilder können Schüler*innen ermutigen sich auszuprobieren, neue Instrumente und Musikstile für sich zu entdecken und von der Norm abzuweichen. Musiklehrkräfte müssen während des Musikproduktionsprozesses zum Beispiel mit GarageBand in gleicher Weise auf Mädchen und Jungen eingehen und diese gleichmäßig unterstützen. Den Kindern sollten verschiedene Zugänge innerhalb der Musikpraxis ermöglicht werden, um auch diese Klischees zu meiden. Dazu zählen informelle Lernkontexte, „Safe Spaces“ wie auch Gruppen- und Einzelarbeiten. Schüler*innen können sich beim Musikproduzieren mit GarageBand von ihrem individuellen Musikgeschmack leiten lassen und Musik generieren, die sie favorisieren. Sie können sich innerhalb eines kreativen Raums und in tendenziell informellen Lernkontexten der Gestaltung und Produktion eines Liedes widmen und einen zeitgemäßen sowie modernen Musikunterricht erfahren. Digitale Medien erwecken nicht nur das Interesse von Kindern und Jugendlichen, sondern fördern auch ihre medial-praktischen Kompetenzen, was die praktische Arbeit im Musikunterricht ergänzt und mit dieser im Einklang steht. Mit Hilfe der App lernen Schüler*innen neue Musikinstrumente, die vom Synthesizer bis zu der Erhu reichen, kennen und setzen sich mit verschiedenen Musikkulturen und Genres auseinander.

Die Devise lautet demzufolge, Lehrpersonal und Studierende in Hinsicht auf Medien und Gender spezifischer auszubilden, zukunftsorientiert zu arbeiten und einen zeitgemäßen Unterricht zu gestalten. Ich plädiere dafür, Projekte wie von der „Forschungsstelle Appmusik“ von Matthias Krebs (2018) in Universitäten zu inte-

grieren und eine Brücke zwischen Studierenden, Lehrkräften und Schüler*innen zu bauen sowie Universität und Schule weiter zu verzweigen. Diese Ansätze stellen noch keine umfassende Lösung aller Fragen und Probleme dar, bilden jedoch einen Anfang. Digitale Medien in Form von Musikapps, wie GarageBand in den Musikunterricht zu integrieren, eröffnet viele neue Möglichkeiten und kann sich positiv auf den musikalischen Entwicklungsprozess von Schüler*innen auswirken. Wichtig dabei ist es, das jeweilige Medium gendergerecht umzustrukturieren und den Unterricht entsprechend zu gestalten. Bestenfalls erzielt dies eine inklusivere, tolerantere Gesellschaft, welcher es nicht an Vielfältigkeit, Diversität und Kreativität mangeln sollte.

Literaturverzeichnis

- Ahlers, M., & Godau, M. (2019). Digitalisierung – Musik – Unterricht. *Digitalität im Musikunterricht*, 82, 4–9.
- Apple (2020). *GarageBand – Benutzerhandbuch für iPhone*. <https://support.apple.com/de-de/guide/garageband-iphone/welcome/ios>
- Armstrong, V. (2011). *Technology and the Gendering of Music Education*. Ashgate Publishing Company, Britain.
- Augsten, S. (2018). *Was ist ein User Interface?* Dev-Insider. <https://www.dev-insider.de/was-ist-ein-user-interface-a-735069>
- Butler, J. (2009). *Undoing Gender*. Routledge.
- Butler, J. (2012). *Pädagogische Lektüren*. Springer.
- Chun, S. G., Chung, D., & Shin, Y. B. (2013). Are Students Satisfied with the Use of Smartphone Apps? *Issues in Information Systems*, 14(2).
- Criado-Perez, C. (2019). *Invisible Women. Exposing Data Bias in a World Designed for Men*. Vintage – Penguin Books.
- De Beauvoir, S. (1949). *Das Andere Geschlecht*. Rowohlt.
- Duden, Bibliographisches Institut GmbH (2020). *Gender*. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Gender>
- Duden, Bibliographisches Institut GmbH (2020). *Geschlecht*. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Geschlecht>
- Duden, Bibliographisches Institut GmbH (2020). *Do it Yourself*. https://www.duden.de/rechtschreibung/do_it_yourself
- Godau, M. (2018). Inklusion und Appmusik – wie die Integration von Apps in den inklusiven Musikunterricht gelingen kann. In A. Bossen & B. Jank (Hrsg.), *Musikarbeit im Kontext von Inklusion und Integration*. (S. 97–120). Universitätsverlag Potsdam.
- Hagemann-White, C. (1993). Die Konstrukteure des Geschlechts auf frischer Tat ertappen? Methodische Konsequenzen einer theoretischen Einsicht. *Feministische Studien*, 11 (2), 68–78.
- Hoffmann, F. (1991). *Instrument und Körper – Die musizierende Frau in der bürgerlichen Kultur*. Insel.
- Holtzman, L., & Sharpe, L. (2014). *Media Messages. What Film, Television, and Popular Music Teach Us About Race, Class, Gender, and Sexual Orientation*. Routledge.
- Kaiser, H. J. (Ed.). (1996). *Geschlechtsspezifische Aspekte des Musiklernens*. Verlag Die Blaue Eule.
- Klaus, E. (2002). *Frauen in den Medien*. Eigenverlag des Vereins Beiträge zur feministischen Theorie und Praxis e.V.
- Krebs, M. (2018). *Keynote Medien – Technik – Musizieren. Smartphone und Tablets im Vokal- und Instrumentalunterricht*. Forschungsstelle Appmusik, Universität der Künste Berlin.

- Langer, W. (2000). *Die Inhaltsanalyse als Datenerhebungsverfahren*. In Methoden der empirischen Sozialforschung I. Universität Halle.
- Lensing, D. J. (2018). *Das Unbehagen der Geschlechter – Judith Butler*. <https://www.youtube.com/watch?v=aq-Gfj2H-jY>
- Lieb, K. J. (2013). *Gender, Branding, and the Modern Music Industry*. Routledge.
- Lohan, M. & Faulkner, W. (2004). Masculinities and Technologies. *Men and Masculinities*, 6 (4), 319–329.
- Mayring, P. (1990). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. Deutscher Studien Verlag.
- Siedenburg, I. (2016). *Populäre Musik, Gender und Musikpädagogik: Wirkungsweisen der Kategorie Geschlecht und Perspektiven für die Forschung*.
- Simon, V. (2018). Guided by Delight: Music Apps and the Politics of User Interface Design in the iOS Platform. *Sage Journals*, 1–15. <https://doi.org/10.1177/1527476418794634>
- SoftSelect (o. D.). *Interface*. <http://www.softselect.de/business-software-glossar/interface>
- Steffen, T. F. (2006). *Gender*. Reclam.
- Ziegenmeyer, A. (2016). Komponieren – Eine Chance für den inklusiven Unterricht?. *Diskussion Musikpädagogik*, 70, 36–42.

Anhang

Tab. 1: Kriterienkatalog

User Interface-Analyse	Genderaspekte des Benutzerhandbuchs
Welche Geschlechter werden wie dargestellt? Werden Instrumente einem Geschlecht zugeordnet?	Was für eine Sprache wird verwendet und ist diese geschlechtergerecht?
Für wen gilt die App als ansprechend und attraktiv?	Von welchem Genderverständnis wird ausgegangen?
Zielt die App auf Kontrolle des Users ab?	Welche Menschen und kulturelle Gruppen spricht die App an?
Wer ist/sind der*die Hersteller*innen der App?	Ist eine hegemoniale Struktur erkennbar?
Wofür und wie genau nutzt der User die App? / Wie integrieren Nutzer*innen die App in den Alltag?	
Ermöglicht die App Individualität oder gibt es viele vorgegebene Patterns?	
Was für eine Sprache wird verwendet und ist diese geschlechtergerecht?	