

Philipp Ahner

## **Mediatisierung, Lebenswelt und Musikunterricht**

Digitalisierung und Umgangsweisen mit Musik sind insbesondere bei Jugendlichen eng miteinander verbunden. In vielen Schulen tut man sich mit dieser Entwicklung schwer. Die mediale Revolution initiiert einen fundamentalen kulturellen Wandel und zugleich zeigen einschlägige Studien, dass produktive und kreative Prozesse in Bezug auf digitales Erzeugen (Spielen), Verändern, Komponieren oder Improvisieren von Musik mit digitalen Medien im Jugendalter nicht stattfinden. Die Musikpädagogik begegnet diesem Prozess bisher mit einer tendenziell resignativen Haltung. Der Beitrag begründet die Notwendigkeit der Entwicklung von Gestaltungsprinzipien und lokaler Theorien für Lernsituationen mit digitalen Medien unter Berücksichtigung der Lebenswelt von Jugendlichen mit Musik unter Bezug auf die Selbstbestimmungstheorie und auf lerntheoretische Erkenntnisse.

Mobile Endgeräte nehmen im Alltag eine zentrale Rolle ein: Smartphones sind für immer mehr Menschen individuell genutzte Multifunktionsgeräte, die eng am Körper getragen werden und zu einem selbstverständlichen Teil des „sozialen Körper des Menschen“ geworden sind (Krotz 2014, S. 15). Damit verändern digitale Medien<sup>1</sup> unser Leben. Die Broschüre „Digitalisierung und du – Wie sich unser Leben verändert“ (BMW i 2016) zeigt dies an verschiedenen Beispielen in fast allen Bereichen des Lebens.

„Noch vor zwei Jahrzehnten wäre uns das, was wir jeden Tag selbstverständlich benutzen, wie Magie erschienen. Wir haben

---

<sup>1</sup> Viele Beiträge zu digitalen Medien verzichten auf eine Definition (Nieding und Ohler 2008, S. 381) und die rasche Entwicklung der vielfältigen Technologien erschwert eine Systematisierung. Auch in diesem Beitrag bleibt eine Definition aus. Mit digitalen Medien werden in diesem Beitrag tertiäre Medien (ebd.) im Zugangsbereich von Jugendlichen beschrieben, die mit Hilfe eines elektronischen Apparates zur Übermittlung, Speicherung oder Erzeugung von Repräsentationen binäre (digitale) Codes erzeugen oder verwenden. Damit sind hier insbesondere mobile Endgeräte wie Smartphones, Tablets, Notebooks oder Smartwatches sowie stationäre Endgeräte wie Computer gemeint.

große Teile des Wissens der Menschheit auf einem Gerät abrufbar, das in die Hosentasche passt. [...]“ (Rieger 2015, S. 69).

Marquardt beschreibt diese Veränderung als digitale Epoche mit einer medialen Revolution, die einen fundamentalen kulturellen Wandel initiiert (vgl. Marquardt 2016, S. 267). Es gibt kaum Bereiche von Musik, die nicht durch den Prozess der Digitalisierung eine Veränderung erfahren: Nils Knolle (Knolle 2008) beschreibt beispielsweise die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Bereiche Interpretation, Distributionswege und Formen der Konsumption sowie auf die Erweiterung des kompositorischen Materials für Musikschafter. Die Veränderungen von ästhetischen Wirklichkeiten und Wertigkeiten mit reproduzierbarer Musik zeigt Arne Bense (vgl. Bense 2015, 178f.) beispielsweise im Umgang mit MIDI-Spuren oder Audiodateien in Digital Audio Workstations (DAWs) auf Tablets, Smartphones oder herkömmlichen Computern auf.

Aktuell (2016) besitzen 97 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen ein eigenes Mobiltelefon, bei 95 Prozent handelt es sich um ein Smartphone mit Touchscreen und Internetzugang; vor fünf Jahren waren es etwa die Hälfte (vgl. mpfs 2016, S. 23). Musikalische Aktivitäten der Jugendlichen mit digitalen Medien beziehen sich fast ausschließlich auf die Rezeption<sup>2</sup> bzw. Konsumption mit Streaming-Diensten wie Youtube, Netflix oder Spotify (vgl. mpfs 2016, S. 11f.). Gleichzeitig ist die Peergroup im Umgang mit Musik und digitalen Medien besonders bedeutsam. Jugendliche gestalten in sozialen Medien und Netzwerken kooperative und kollaborative Prozesse, indem sie miteinander chatten, liken, kommentieren, posten usw. (vgl. Wagner 2014; mpfs 2016, S. 27f.). Sie erzeugen damit in diesen Peer-to-Peer-Prozessen auch gesellschaftliche und ästhetische Wirklichkeit. Die

---

<sup>2</sup> Dankmar Venus gliederte 1969 die Umgangsweisen mit Musik in seinem Werk „Unterweisung im Musikhören“ in die Bereiche Produktion, Reproduktion, Rezeption, Transposition von Musik und Reflexion über Musik. Diese Kategorien werden im Grundsatz bis heute für die Beschreibung der Lernbereiche des schulischen Musikunterrichts verwendet (Venus 1984 [1969]). Der von Venus begründete Vorrang des Hörens in der Musikerziehung prägte über Jahrzehnte die Entwicklung von Musik in der Schule zulasten eines auf Produktivität und Kreativität orientierten Musikunterrichts (Clausen und Ahlers 2013, S. 6)

benutzten Medien haben damit das Vermögen „zu beeinflussen oder zu bestimmen, was Musik ist, als was und wie sie erlebt und verstanden wird“ (Richter 2015, S. 639). Neben der Bedeutung von Musik als ein wichtiges Element neuer Existenz Erfahrungen und damit der Ich-Findung im Jugendalter (vgl. Baacke 1998, S. 14) kann man heute ergänzen „Smartphones sind für Jugendliche ein wichtiges Element ihrer Identität“. Ihre Jugendkulturen, die Umgangsweisen mit diesen „schlau“ Telefonen – Smartphones – sind Teil des alltäglichen Bilds von Jugendlichen aller Gruppierungen.

Wie (re-)agieren Musiklehrkräfte, Schulen, musikbezogene Lehrerbildung und musikpädagogische Forschung in dieser bzw. auf diese Entwicklung? Dazu werden im Folgenden aktuelle Rahmungen von Musik in der Schule in Bezug auf mobile digitale Medien beleuchtet.

## **1. Sozialisation, Selbstlernen und (Medien-)Pädagogik**

Die Umgangsweisen mit Musik und digitalen Medien in der Lebenswelt Jugendlicher außerhalb formaler Bildungsprozesse werden insbesondere in medienpädagogischen Kontexten diskutiert. Publikationen wie „Vernetzt – öffentlich – aktiv“ (Wagner 2014), „Jugend Medien Identität“ (Theunert 2009) oder „School’s out?“ (Aßmann et al. 2014) thematisieren Fragestellungen, die aus musikpädagogischer Sicht sehr bedeutsam sind. Dabei wird teils stillschweigend, teils explizit davon ausgegangen, dass Jugendliche sich die Umgangsweisen mit Musik und digitalen Medien zum einen selbstlernend und selbstsozialisierend und zum anderen informell und außerhalb formaler Bildungseinrichtungen aneignen.

Lernformate und deren Zuordnung zu Orten des formalen Lernens verschwimmen durch die Digitalisierung. Dies zeigt sich beispielsweise in einer Zuordnung, die Andreas Belwe und Thomas Schutz in „smartphone geht vor“ (Belwe und Schutz 2014) vornehmen. Die Autoren ordnen Formen bzw. Formate von Lernarrangements unter Einbezug digitaler Endgeräte in einem Portfolio. Dabei bilden kollaboratives und individuelles Lernen die Y-Achse und formelles und informelles Lernen die X-Achse. Ein großer Teil der Formate wie MOOCs, Interactive E-Books, Serious Games, Lernfilme, Lerntage-

bücher oder Simulationen ordnen die Autoren nahe der Mitte, also zwischen formellem und informellem Lernen an (vgl. Belwe und Schutz 2014, S. 84). Damit wird deutlich, dass sich Formate des Lernens mit digitalen Medien nicht ohne weiteres formellen oder informellen Lernprozessen zuordnen lassen, sondern gleichermaßen für das Freizeitverhalten wie für die Schule gelten können.

Begrifflichkeiten mit der Vorsilbe „Selbst“ sind aktuell in schulpolitischen und didaktischen Diskursen sehr en vogue. Selbststeuerung, Selbstständigkeit, Selbstlernen, Selbstsozialisation, Selbstwirksamkeit, Selbstkonzept, Selbstreferenz oder Selbstbestimmung erscheinen in unterschiedlichen, meist konstruktivistisch gestützten Konzepten einer „subjektiven Praktik des Selbst“ (Drieschner 2007, S. 113). Die Unterscheidung, ob dabei ein Bildungs-, Lern-, Erziehungs- oder Sozialisationsprozess vorliegt, berührt eine der Grundfragen der Erziehungswissenschaft: Inwieweit ist Lernen ein Prozess der bewussten Zuwendung und inwieweit ist dieser Prozess abhängig von einer Intervention? Ob bewusst, nebenbei oder unbewusst ist im Kontext der Allgegenwärtigkeit digitaler Medien in der Freizeit oft schwer zu beurteilen. Entscheidend für den hier beschriebenen Prozess ist das Moment der Interaktion mit den digitalen Medien. Der bewusste oder unbewusste Umgang mit Musik erfolgt täglich und selbstverständlich. Videoportale, Streaming-Dienste, Podcasts, animierte und interaktive Internetseiten oder schlichte Texte und Bilder sind mit einer entsprechenden Internetanbindung jederzeit verfügbar. Die angebotenen Inhalte bieten Jugendlichen Lern- und Sozialisationsmöglichkeiten in einer unbegrenzten und unüberschaubaren Masse und in allen qualitativen Ausprägungen.

Mit (informellem) Selbstlernen oder Selbstsozialisation werden hier also Prozesse beschrieben, in denen sich Jugendliche außerhalb formaler Kontexte Fähigkeiten, Umgangsweisen oder Verhaltensweisen aneignen. Die auf dieser Beobachtung aufbauenden Selbstlernkonzepte basieren auf unterschiedlichen theoretischen Hintergründen, Begründungskontexten und Forschungsinteressen, deren gemeinsamer Nenner „in der Betonung der Eigenleistung und Eigentätigkeit, Subjektivität und Selbststeuerung des Ichs in Prozessen der Weltan-

eignung, Individuation und Sozialisation [liegt, d. V.]“ (Drieschner 2007, S. 205).

## **2. Musikpädagogik und Medien**

Vereinzelt haben in musikpädagogischen Diskursen Smartphones, Tablets und Musik-Apps „den Status eines Allheilmittels. Besonders die Steigerung von Motivation, Kreativität und Selbstständigkeit wird ihnen zugeschrieben“ (Godau und Krebs 2016). Publikationen zu musikbezogenen Lernarrangements mit Smartphones oder Tablets in der Sekundarstufe (Ahner 2016), praktischen Anwendungsmöglichkeiten von Apps im Musikunterricht (Rohrbach 2013), zu musikalischen Arbeitsgemeinschaften mit Tablets (Krebs und Godau 2014) oder zu iPads in der Mittelstufe (Juntunen 2016) gibt es in Deutschland nur wenige. Größere Forschungsprojekte gibt es und gab es in den letzten Jahren nicht. An wenigen Hochschulstandorten widmen sich Mitarbeiter diesem Thema, wie beispielsweise an der „Forschungsstelle Appmusik“ (Universität der Künste Berlin 2015). Auch in anderen europäischen Ländern tun sich Hochschulen, Musikpädagogen und Schulen mit diesem Thema schwer. Dies zeigt der Tagungsband der European Association for Music in Schools (EAS) zum Thema „New Media in the Classroom“ (Gall et al. 2012). Insgesamt spielen digitale Medien in musikpädagogischen Kontexten bisher nur eine marginale Rolle.

„Die Ursache für diese musikpädagogische Abstinenz in Sachen Medienkompetenz liegt wahrscheinlich darin, dass medienpädagogische Ziele von Musikprofis doch überwiegend als ‚unmusikalisch‘ und den eigentlichen Zielen von Musikunterricht fremd betrachtet werden. Das bezeugen fast alle Großaktionen der letzten Jahre, die die Musikpädagogik weit von medienpädagogischen Zielen abgebracht haben. Beliebt und auch politisch gefragt und unterstützt ist alles, was eher eine Gegenwelt zur Welt der digitalen Medien aufbaut: ‚Jedem Kind ein Instrument‘, ‚Aufbauender Musikunterricht‘, ‚Klassenmusizieren‘, ‚Bläser- Chor- Orchesterklassen‘, ‚Musikschullehrer an die Schulen‘, [...]“ (Stroh und Trappe 2015, S. 395).



Wolfgang Stroh und Christoph Trappe sehen Berichte über exzessiven Medienkonsum und die Versuche der Medienpädagogik, einem solchen präventiv zu begegnen, als weitere Ursachen für diese tendenziell resignative Haltung in der Musikpädagogik (vgl. Stroh und Trappe 2015, 395f.).<sup>3</sup>

Die Forderungen und Bemühungen diese Trennung von Musik in der Schule und Digitalisierung zu überwinden, haben in den letzten Jahren von politischer und gesellschaftlicher Seite zugenommen. Aber die rasche technische Entwicklung und die „Omnipräsenz digitaler Medien“ (Unbekannt et al. 2014) stellen Schulen in kurzen Zeitabständen vor neue Herausforderungen. Die Präsidentin der Kultusministerkonferenz, Claudia Bodegan, fordert offen, dass Schulen, wenn „ohnehin jeder Schüler ein Smartphone dabei hat, [...] die Geräte auch im Unterricht einsetzen“ (Bodegan et al. 2016, S. 48). Die Festschreibung des Umgangs mit digitalen Medien erfolgt ganz offiziell in den Bildungsplänen der Bundesländer (ebd.). In einigen Bundesländern, wie Baden-Württemberg, ist dies kürzlich geschehen (KM-BW 2016).<sup>4</sup> Durch diese dynamische Entwicklung der Digitalisierung verändert sich auch in formalen Kontexten – unabhängig von Musik – unaufhaltsam die Art und Weise, wie Jugendliche lernen und wie sie mit erworbenen Wissen und Fähigkeiten umgehen.

Die Veränderungen im Bildungsbereich schaffen auch neue, große Märkte (Schmerr und Anfang 2016). Unternehmen wollen davon wirtschaftlich profitieren und positionieren sich auch aus diesem Grund deutlich stärker in bildungspolitischen Belangen bezüglich der Chancen, die die Digitalisierung hervorbringen kann (vgl. Evonik Industries AG 2016, 40ff.). Auch für den gesamten Bereich der beruflichen und tertiären Bildung in Unternehmen und Universitäten werden Potenziale, Einsatzszenarien und Perspektiven von mobilen Endgeräten in Bezug auf Lernprozesse ausgelotet (Witt und Sieber

---

<sup>3</sup> Einen detaillierten Überblick über die bis 2010 geführte Diskussion und erschienenen wissenschaftlichen Schriften geben Michael Ahlers (Ahlers 2009, 47ff.) und Holger Fröhlich (Fröhlich 2012) in ihren Dissertationsschriften.

<sup>4</sup> Wobei die allgemeine Verankerung dieser Forderung ohne eine konkrete Ausgestaltung in den Fachplänen bereits eine gewisse Tradition ausweist (KM-BW 2001, III)

2013; BMBF 2014). Die wirtschaftlichen Interessen in diesen Kontexten lassen Zweifel aufkommen, ob es sinnvoll ist, dass von der Bildungspolitik technische Entwicklungen voran getrieben werden, bevor deren pädagogische Eignung hinreichend geprüft wurde (vgl. Hentig 2002, S. 104). Oder anders ausgedrückt: „Do we embed music education in the rich world of growing technology or is it vice versa?“ (Baets und Meyer 2012, S. 54).

### **3. Musikunterricht in der Sekundarstufe**

Zu unterscheiden sind zunächst Jugendliche, die Musik als Schulfach belegen und Jugendliche, die in ihrem Stundenplan keinen Musikunterricht haben. Zu Beginn der Sekundarstufe ist Musik unabhängig von der Schulart ein Schulfach, das alle Schülerinnen und Schüler belegen. Mit Ende der Sekundarstufe I und in der Sekundarstufe II werden die Wahlmöglichkeiten bezüglich der Schulfächer größer. In den letzten beiden Schuljahren, also im Alter von 16 bis 18 Jahren, sind es bundesweit an allgemeinbildenden Gymnasien etwa zwei Drittel (MIZ 2015), in allen anderen Schulformen, die zur Hochreife führen (Fachgymnasien, Berufskollegs, Fachoberschulen, etc.) ca. 98 % aller Schülerinnen und Schüler (Ahner 2011), die ohne Musikunterricht auskommen wollen oder müssen. Der Anteil der Schülerinnen und Schüler, die Musikunterricht in der Schule belegen, nimmt also im Verlauf des Jugendalters immer weiter ab. Mit Blick auf die Diskrepanz zwischen den aktuellen musikpädagogischen Diskursen einerseits und den Ergebnissen aktueller Jugendstudien zum außerschulischen Umgang mit Musik und digitalen Medien andererseits liegt die Vermutung nahe, dass auch bei den Jugendlichen, die Musik als Schulfach belegen, die Umgangsweisen mit Musik und digitalen Medien wenig von Musik in schulischen Kontexten abhängen.

Die Orientierung und Entwicklungen von Jugendkulturen erfolgt hauptsächlich an Maßstäben und Lebensformen außerhalb von Schule. Die Einbeziehung bisher außerschulischer Lebensbereiche, mit dem Ziel, Jugendliche emotional näher und stärker an die Schule zu binden, hat in der Weiterführung reformpädagogischer Ansätze in der Schulentwicklung insgesamt bereits eine längere Tradition (vgl. Ferchhoff 2007, 306f.) und zeigt sich in der Musikpädagogik beispielsweise in der Integration populärer Musikstile oder aktiven Mu-

sizierens in die Schule. Die Vielfältigkeit der Stilrichtungen und Lebensformen erschweren jedoch die Erfahrungen

„in ein – wie auch immer – reformiertes Schulsystem (Verlebensweltlichung der Schule, schülerorientierte (Lebens-) Schule, inklusive eines veränderten kognitiv geläuterten, sozial und emotional aufgeladenen Lernkanons) hereinzuholen“ (Ferchhoff 2007, S. 55).

Zugleich hat der Druck auf den einzelnen Jugendlichen, sich in dieser Vielfalt zu positionieren, durch die Digitalisierung zugenommen (Vogelgesang 2014).

In der Folge tritt das ein, was Renate Müller mit dem Begriff „musikalische Selbstsozialisation“ (Müller 1990) geprägt hat. Dieser Ansatz hebt die Eigenleistung des Individuums im Sozialisationsprozess im Umgang mit Musik besonders hervor. Unabhängig, ob dieser Prozess als Lernen oder Sozialisation beschrieben wird, geht mit

„dem Selbstbegriff [...] allerdings das letztlich epistemologische Problem einher, dass das ‚Selbst‘ als Voraussetzung *für* und Effekt *von* Sozialisation und Erziehung zugleich gilt [Hervorhebungen im Original, d. V.]“ (Aßmann 2012, S. 268).

Bedeutsam ist, dass das „Selbstlernen“ der Jugendlichen mit digitalen Medien wie der Umgang im Peer-to-Peer mit diesen Geräten Interaktionen darstellen, die wichtige Elemente ihrer Identitätsbildung umfassen. Die Vielfalt kultureller Ausdrucksformen – musikalisch, wie medial – und eine Reflektion darüber finden in den Schulen jedoch nur sehr begrenzt statt. Stattdessen ist die Auseinandersetzung im Wesentlichen eine Eigenleistung des Individuums (Vogelgesang 2014) – meistens außerhalb pädagogischer Räume.

Produktive, kooperative und kollaborative Prozesse in Bezug auf digitales Erzeugen (Spielen), Verändern, Komponieren oder Improvisieren von Musik werden in der JIM-Studie (mpfs 2016), im Digitalisierungsbericht (die medienanstalten) oder in den oben genannten Beiträgen in medienpädagogischen Kontexten grundsätzlich ausgelassen. Die Beschreibungen zeigen Umgangsweisen mit Musik und mobilen digitalen Medien, die sich im Wesentlichen auf Konsumpti-



on und kollaborative Konstruktionen von Wertigkeit von Musik beschränken. Wenn man die Notwendigkeit sieht, diese Entwicklung einer zunehmend sich musikalisch selbstsozialisierenden oder selbstlernenden Jugend in die Schule einzubeziehen, so ermöglicht eine erzieherische Intervention doch einen subjektiv empfundenen Startpunkt innerhalb eines ununterbrochenen Sozialisationsprozesses (vgl. Aßmann 2012, S. 273). Denn „im Unterschied zur Sozialisation kann mit der Erziehung immer wieder begonnen werden. Denn man kann sie auch beenden oder unterbrechen, was im Falle von Sozialisation nicht möglich ist.“ (Aßmann 2012, S. 289). Die Forderung nach einer solchen musikpädagogischen Intervention formuliert der Medienpädagoge Rudolf Kammerl wie folgt:

„Die mediatisierte Gesellschaft muss kultiviert werden. Enkulturationshilfe zu leisten bedeutet, kulturelle Produktivität und Kreativität der Heranwachsenden zu aktivieren und somit Praxen neu zu erschaffen. Hieran anschließend lässt sich die These formulieren, dass die gesellschaftliche Beeinflussung durch Medien in eine pädagogische Beeinflussung überführt werden muss, welche die Selbstbestimmung ermöglicht, indem sie einerseits die kritische Reflexionsfähigkeit fördert und zum anderen einen produktiven und kreativen Umgang mit der Medienwelt eröffnet“ (Kammerl 2016, S. 15).

Woher rührt dieser von Kammerl benannte Mangelzustand? Eine Erklärung bzw. ein möglicher Erklärungsansatz für die sich musikalisch selbstsozialisierenden oder selbstlernenden Jugendlichen bietet die Selbstbestimmungstheorie von Edward L. Deci und Richard M. Ryan (Deci & Ryan 1993). Die Autoren gehen davon aus, dass jeder Mensch eine innerliche und angeborene Motivation mitbringt, seine Umwelt aktiv zu erkunden, zu erforschen, zu verstehen und sich zu assimilieren. In der Selbstbestimmungstheorie beschreiben Deci und Ryan unterschiedliche qualitative Ausprägungen motivierten Handelns. Gegenüber anderen Theorien unterscheiden sie nicht in motiviertes und amotiviertes Handeln, sondern gliedern intentionale Handlungen in Bezug auf die Befriedigung psychologischer Grundbedürfnisse. Sie sind eine Quelle der menschlichen Energie für Handlungen und beeinflussen zugleich Emotionen und physiologi-

sche Bedürfnisse als weitere Energiequellen. Deci und Ryan gehen davon aus, dass jeder Mensch ein Bedürfnis nach erlebter Autonomie, nach sozialer Eingebundenheit und nach erlebter Kompetenz hat und die Befriedigung dieser drei psychologischen Grundbedürfnisse maßgeblich für die Motivation ist. Die erlebte Autonomie beschreibt den Grad, in dem Handlungen als frei gewählt bzw. als kontrolliert oder erzwungen erlebt werden. Deci und Ryan gehen davon aus, dass jeder Mensch ein Bedürfnis hat, sich die Regulationsmechanismen des sozialen Umfelds zu eigen zu machen, um sich mit den Mitmenschen verbunden zu fühlen und innerhalb dieser Mechanismen effektiv zu sein. Je mehr eine Person vorgegebene Ziele und Verhaltensweisen in das eigene Selbstkonzept integriert hat, desto mehr kann die Person Handlungen zur Erreichung eben dieser Ziele als selbstbestimmt erleben. Diese Integration beschreiben Deci und Ryan anhand von Erkenntnissen aus diversen Forschungsergebnissen. Zusammengefasst beschreiben sie die Autoren als Voraussetzung in Bezug auf

- die soziale Eingebundenheit, dass die Anforderungen und Angebote in einem von der Person akzeptiertem Umfeld stattfinden,
- die erlebte Kompetenz, dass die Anforderungen von der Person als nicht zu schwer und nicht zu leicht eingeschätzt werden und
- die erlebte Autonomie, die Erwartung mit den erworbenen Fähigkeiten ein Handlungsergebnis kontrollieren zu können, also die erwartete Selbstwirksamkeit, als ein zentrales Moment.

Diese Dimensionen stellen zentrale Voraussetzungen für intensive Lernprozesse in dieser Theorie dar. Mit zunehmendem Alter suchen Jugendliche Situationen auf, in denen diese Grundbedürfnisse befriedigt werden bzw. meiden solche, in denen diese Grundbedürfnisse nicht erfüllt werden. Entscheidenden Einfluss nehmen Erwachsene im nahen Umfeld der Jugendlichen dadurch, ob sie das Autonomieerleben in Lernsituationen fördern (vgl. Deci & Ryan 1993, S. 236).

Übertragen auf die Situation von Musik in der Sekundarstufe von Schulen thematisiert die Selbstbestimmungstheorie den Zusammenhang von musikbezogenen Angeboten in der Schule und der Motivation der Schülerinnen und Schüler diese Angebote wahrzunehmen. Das Wahlverhalten der Schülerinnen und Schüler im Laufe des Jugendalters (MIZ 2015) lässt darauf schließen, dass die von Deci und Ryan postulierten Grundbedürfnisse aus Sicht der Jugendlichen mehrheitlich nicht erfüllt werden.

In Weiterführung der Gedanken von Fend und Kammerl geht es darum, dass die Lernenden kreativ und produktiv auch unter Einbeziehung digitaler Medien und den damit verbundenen Umgangsweisen mit Musik „einen Habitus der Lernanstrengung aufbauen, der diszipliniertes und selbstreguliertes Lernen und Arbeiten ermöglicht“ (Fend 2003, S. 335). Deshalb erscheint es wichtig, „[...] mit der Entwicklung von Motivation und Kompetenzen die personalen Voraussetzungen zu selbstgesteuertem Lernen didaktisch zu unterstützen und den Schülern in Abhängigkeit ihres Entwicklungsstandes zunehmend mehr Verantwortung für die Planung und Gestaltung ihrer Lernprozesse zu übertragen“ (Drieschner 2007, S. 247f.).

#### **4. Musikpädagogik und Musikdidaktik im Kontext der Mediatisierung**

Aus Sicht der Lehrerbildung in Hochschulen, wie in der schulischen Praxis bestehen unabhängig von musikalischen Fragestellungen genügend Anlässe, digitale Medien und die damit verbundenen Umgangsweisen vom Musikunterricht auszuklammern. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit, hier einige Argumente aus Seminaren und Fortbildungen im Jahr 2016, die von Studierenden, Hochschullehrkräften und Lehramtsanwärterinnen und Lehramtsanwärtern sowie Lehrkräften an Seminaren geäußert wurden:

- Der Umgang mit mobilen Endgeräten in der Schule ist neu und an der Schule besteht ein absolutes „Handyverbot“.
- Die rechtlichen Fragen sind im Detail bisher ungeklärt und in ihrer Gesamtheit erdrückend.

- Es ist zeitaufwendig und teuer mit aktuellen technischen Entwicklungen Schritt zu halten.
- Die Auseinandersetzung mit technischen Fragestellungen behindert ein musikbezogenes Lernen.

Aber Widerstände digitale Medien und außerschulische Umgangsweisen von Musik in formale Kontexte zu integrieren, bestehen auch von Seiten der Schülerinnen und Schüler. Denn diese bevorzugen in Bezug auf Musik und digitale Medien teilweise eine Trennung von Schule und bisher Außerschulischem, da sich der Prozess ihrer kulturellen Identitätsbildung auch als Abgrenzung zur Schule vollzieht (Kaiser 2008). Diese Rahmenbedingungen machen es nicht leichter, Musiklehrkräfte für eine musikalische Bildungsidee unter Einbeziehung digitaler Medien und den damit verbundenen Umgangsweisen zu motivieren, die über die ohnehin stattfindende musikalische Selbstsozialisation Jugendlicher hinausgeht.

Aus musikpädagogischer und musikdidaktischer Sicht ist es daher wichtig, Gestaltungsprinzipien und Gestaltungskonzepte für konkrete Lernarrangements zu entwickeln und zu erforschen, die die Integration bisher außerschulischer Umgangsweisen von Musik mit digitalen Medien einschließen und eine kreative und produktive Aktivierung anstreben.

## **Literatur**

AHLERS, Michael (2009): Schnittstellen-Probleme im Musikunterricht. Fachhistorische und empirische Studien zum Einsatz und zur Ergonomie von Sequenzer-Programmen. Augsburg: Wißner (Forum Musikpädagogik, 89: Berliner Schriften).

AHNER, Philipp (2011): Wahlfach »Musik«. Musikunterricht an beruflichen Gymnasien in der Sekundarstufe II in Baden-Württemberg aus der Perspektive von Jugendlichen Musikpädagogik und Kultusverwaltung. Norderstedt: Books on Demand.

AHNER, Philipp (2016): Klang-Apps. Klänge erkunden - KlangAPPs im Musikunterricht der Sekundarstufe. In: *Musik & Bildung* 48 (1), S. 28–35.

ABMANN, Alex (2012): *Erziehung als Interaktion. Theoriegrundlagen zur Komplexität pädagogischer Prozesse*. Weinheim, Basel: Beltz Juventa (Edition Erziehungswissenschaft).

ABMANN, Sandra; Meister, Dorothee M.; Pielsticker, Anja (Hg.) (2014): *School's out? Informelle und formelle Medienbildung*. München: kopaed-Verl. (Schriften zur Medienpädagogik, 48).

BAACKE, Dieter (1998): *Die Welt der Musik und die Jugend. Eine Einführung*. In: Dieter Baacke (Hg.): *Handbuch Jugend und Musik*. Opladen: Leske und Budrich, S. 9–26.

BAETS, Thomas de; Meyer, Herbert (2012): *Embedding ICT in Music Education: A Belgian Perspective*. In: Marina Gall, Gerhard Sammer und Adri de Vugt (Hg.): *European perspectives on music education. New Media in the Classroom*. Innsbruck: Helbling (EAS publications, 1), S. 45–54.

BELWE, Andreas; Schutz, Thomas (2014): *Smartphone geht vor. Wie Schule und Hochschule mit dem Aufmerksamkeitskiller umgehen können*. Bern: hep der Bildungsverlag.

BENSE, Arne (2015): *Digital Music Codes. Auswirkungen digitaler Codierung auf die Paradigmen der "Reproduktionsmusik"*. In: Arne Bense, Martin Giesecking, Bernhard Müßgens und Bernd Enders (Hg.): *Musik im Spektrum technologischer Entwicklungen und Neuer Medien. Festschrift für Bernd Enders*. Osnabrück: Universität Osnabrück. Erzieh.- u. Kulturwiss (Beiträge zur Medienästhetik der Musik, Band 15), S. 177–185.

BMBF - Bundesministerium für Bildung und Forschung (2014): *Digitale Medien in der beruflichen Bildung - Bildung - BMBF*. Online verfügbar unter <http://www.bmbf.de/de/16684.php>, zuletzt aktualisiert am 10.02.2014, zuletzt geprüft am 06.10.2014.

BMWi - Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (Hg.) (2016): *Digitalisierung und du. Wie sich unser Leben verändert*.



BODEGAN, Claudia; Olbrisch; Miriam (2016): „Handyverbote sind von gestern“. In: *Der Spiegel*, 12.11.2016 (46), S. 48–49.

CLAUSEN, Bernd; Ahlers, Michael (Hg.) (2013): O-Ton - Arbeitsbuch für den Musikunterricht. Lehrerband 2. Braunschweig: Schöningh (Schöningh-Schulbuch).

DECI, Edward L.; Ryan, Richard M. (1993): Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik. In: *Zeitschrift für Pädagogik* (2), S. 223–238.

DIE MEDIENANSTALTEN: Digitalisierungsbericht 2014. TNS Infratest. Online verfügbar unter [http://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/Download/Publikationen/Digitalisierungsbericht/2014/Digitalisierungsbericht\\_2014\\_Daten\\_und\\_Fakten.pdf](http://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/Download/Publikationen/Digitalisierungsbericht/2014/Digitalisierungsbericht_2014_Daten_und_Fakten.pdf).

DRIESCHNER, Elmar (2007): Erziehungsziel „Selbstständigkeit“. Grundlagen, Theorien und Probleme eines Leitbildes der Pädagogik. Uni.-Diss. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

EVONIK INDUSTRIES AG (Hg.) (2016): Die Zukunft der Bildung. *Das Magazin von Evonik Industries* (2). Hamburg: Bissinger.

FEND, Helmut (2003): Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Ein Lehrbuch für pädagogische und psychologische Berufe. 3. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

FERCHHOFF, Wilfried (2007): Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. 3. Auflage. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss. (Lehrbuch).

FRÖHLICH, Holger (2012): Musikalisches Handeln im schulischen Musikunterricht unter Einbeziehung digitaler Medien. Augsburg: Wißner (Augsburger Schriften,.).

GALL, Marina; Sammer, Gerhard; Vugt, Adri de (Hg.) (2012): European perspectives on music education. New Media in the Classroom. Innsbruck: Helbling (EAS publications, 1).

GODAU, Marc; Krebs, Matthias (2016): Studie: Besonderheiten musikalischer Praxen in Appmusik-AGs. Online verfügbar unter <http://forschungsstelle.appmusik.de/studie-appmusik-besonderheiten/>, zuletzt aktualisiert am 13.11.2016, [23.11.2016].

HENTIG, Hartmut von (2002): Der technischen Zivilisation gewachsen bleiben. Nachdenken über die Neuen Medien und das gar nicht mehr allmähliche Verschwinden der Wirklichkeit. Originalausg. Weinheim, Basel: Beltz (Beltz-Taschenbuch, 115).

JUNTUNEN, Marja-Leena Juntunen (2016): iPads in a 7th grade music classroom: Enhancing student agency. Online verfügbar unter <http://www.uniarts.fi/sites/default/files/Juntunen800.jpg>.

KAISER, Hermann J. (2008): Kulturelle Identität als Grenzerfahrung. In: *Zeitschrift für Kritische Musikpädagogik*, S. 45–53. Online verfügbar unter <http://www.zfkm.org/08-kaiser.pdf>.

KAMMERL, Rudolf (2016): Digitalisierung, Digitales Lernen, Digitale Bildung? In: *merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik* 60 (1), S. 9–15.

KM-BW - Ministerium für Jugend, Kultus und Sport Baden-Württemberg (Hg.) (2001): Bildungsplan für das Gymnasium KURSSTUFE. Lehrplanheft 3/2001 Reihe G Nr. XIII.

KM-BW - Ministerium für Jugend, Kultus und Sport Baden-Württemberg (2016): Medienbildung. Online verfügbar unter [http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/2128165\\_3748368\\_3852292\\_3787020](http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/2128165_3748368_3852292_3787020), zuletzt aktualisiert am 01.01.2016, [24.11.2016].

KNOLLE, Niels (Hg.) (2008): Musik im Zeitalter ihrer Digitalisierung. *Musikforum* (03).

KREBS, Matthias; Godau, Marc (2014): app2music. Forschungsstelle Appmusik. Online verfügbar unter <http://forschungsstelle.appmusik.de/category/app2music/>, [23.11.2016].

KROTZ, Friedrich (2014): Apps und die Mediatisierung der Wirklichkeit. In: *merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik* 58 (3), S. 10–16.

MARQUARDT, Philipp (2016): Bildung, (digitales) Medium, Kollaboration: Über die Kompatibilität der Begriffe und Theorien. In: Josef Wachtler und Martin Ebner (Hg.): *Digitale Medien: Zusammenarbeit*

in der Bildung. Münster, New York: Waxmann (Medien in der Wissenschaft, Band 71), S. 264–269.

MIZ (2015): Schülerinnen und Schüler der beiden höchsten Jahrgangsstufen<sup>1</sup> in der gymnasialen Oberstufe im Fach Musik. Deutsches Musikinformationszentrum (MIZ). Online verfügbar unter [http://www.miz.org/downloads/statistik/1/01\\_Schueler\\_Oberstufe\\_im\\_Fach\\_Musik\\_2015.pdf](http://www.miz.org/downloads/statistik/1/01_Schueler_Oberstufe_im_Fach_Musik_2015.pdf), [26.03.2016].

MPFS (Hg.) (2016): JIM-Studie 2016 (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest). Jugend, Information, (Multi-) Media. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Online verfügbar unter [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM\\_Studie\\_2016.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf).

MÜLLER, Renate (1990): Soziale Bedingungen der Umgehensweisen Jugendlicher mit Musik. Theoretische und empirisch-statistische Untersuchung zur Musikpädagogik. Univ., Diss.-Hamburg, 1990. Essen: Verlag Die Blaue Eule (Musikwissenschaft, Musikpädagogik in der Blauen Eule, 5).

NIEDING, Gerlinde; Ohler, Peter (2008): Mediennutzung und Medienwirkung bei Kindern und Jugendlichen. In: Bernad Batinic und Markus Appel (Hg.): Medienpsychologie. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (SpringerLink : Bücher), S. 379–400.

RICHTER, Christoph (2015): Was machen die Medien aus oder mit der Musik? In: Arne Bense, Martin Giesecking, Bernhard Müßgens und Bernd Enders (Hg.): Musik im Spektrum technologischer Entwicklungen und Neuer Medien. Festschrift für Bernd Enders. Osnabrück: Universität Osnabrück. Erzieh.- u. Kulturwiss (Beiträge zur Medienästhetik der Musik, Band 15), S. 633–641.

RIEGER, Frank (2015): Jeder ist angreifbar. Essay über Hacker und die brüchigen Fundamente der Industrie 4.0. In: *Der Spiegel*, 19.09.2015 (39), S. 68–69.

ROHRBACH, Kurt (2013): Apps im Musikunterricht - Eine willkommene Zugabe. In: *MIP-Journal* (36), S. 26–29.

SCHMERR, Martina; Anfang, Günther (2016): Schule als ein Milliardenmarkt für Apple, Microsoft, Samsung & Co. Ein Interview mit Martina Schmerr, GEW. In: *merz. Medien + Erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik* 60 (1), S. 22–25.

STROH, Wolfgang M.; Trappe, Christoph (2015): Medienkompetenz durch Musikunterricht? Zehn Jahre danach: Moving Sounds. In: Arne Bense, Martin Giesecking, Bernhard Müßgens und Bernd Enders (Hg.): Musik im Spektrum technologischer Entwicklungen und Neuer Medien. Festschrift für Bernd Enders. Osnabrück: Universität Osnabrück. Erzieh.- u. Kulturwiss (Beiträge zur Medienästhetik der Musik, Band 15), S. 389–408.

THEUNERT, Helga (Hg.) (2009): Jugend - Medien - Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München: Kopaed (Reihe Medienpädagogik, 16).

UNBEKANNT, Melanie; Ulmer, Jan; Zorn, Isabel; Klett, David (2014): Welchen Mehrwert bieten digitale Medien im Unterricht? – Sieben Beispiele aus der Praxis kurz vorgestellt – CoLab. Online verfügbar unter [http://www.collaboratory.de/w/Welchen\\_Mehrwert\\_bieten\\_digitale\\_Medien\\_im\\_Unterricht%E2%80%93\\_Sieben\\_Beiispiele\\_aus\\_der\\_Praxis\\_kurz\\_vorgestellt](http://www.collaboratory.de/w/Welchen_Mehrwert_bieten_digitale_Medien_im_Unterricht%E2%80%93_Sieben_Beiispiele_aus_der_Praxis_kurz_vorgestellt), zuletzt aktualisiert am 09.09.2014, [18.11.2014].

UNIVERSITÄT DER KÜNSTE BERLIN (2015): Forschungsstelle Appmusik (FAM). Online verfügbar unter <http://forschungsstelle.appmusik.de/about/>, [29.11.2016].

VENUS, Dankmar (1984 [1969]): Unterweisung im Musikhören: Heinrichshofen.

VOGELGESANG, Waldemar (2014): Digitale Medien – Jugendkulturen – Identität. In: Kai-Uwe Hugger (Hg.): Digitale Jugendkulturen. Wiesbaden: Springer VS (Digitale Kultur und Kommunikation, 2), S. 137–154.

WAGNER, Ulrike (2014): vernetzt \_ öffentlich \_ aktiv. München: Kopaed (Interdisziplinäre Diskurse, Bd. 8).

WITT, Claudia; Sieber, Almut (Hg.) (2013): Mobile Learning. Potenzielle Einsatzszenarien und Perspektiven des Lernens mit mobilen Endgeräten. Wiesbaden: Springer VS.