



Paper-Review

Qualitative Research Methods

Tom Hartelt

Martin Hermannsen

Michael Frank

Hochschule Flensburg

Hochschule Flensburg

Hochschule Flensburg

27. Januar 2021

Inhaltsverzeichnis

1	Zusammenfassung	2
2	Studienmethodik	2
3	Diskussion zur Studienmethodik	3

1 Zusammenfassung

In der Arbeit *Teenagers and Their Virtual Possessions: Design Opportunities and Issues* von William Odom, John Zimmerman und Jodi Forlizzi aus dem Jahr 2011 wird die Bedeutsamkeit und emotionale Bindung von Jugendlichen zu ihren virtuellen Besitztümern¹ untersucht.

Im Rahmen der Studie wurden Gespräche mit Jugendlichen zu ihren physischen und virtuellen Besitztümern geführt, in denen die Forschenden Einblicke in das alltägliche Leben der Jugendlichen und deren Umgang mit ihren virtuellem Besitz erlangten. Außerdem wurde in diesen Interviews das Öffnen der Umgang mit den sozialen Medien wie bspw. Facebook thematisiert, zumal sich viele virtuelle Besitztümer der Jugendlichen sich auf diesen Plattformen befinden [1].

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

2 Studienmethodik

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

Es wurden mit jeder Testperson ein ungefähr neunzig bis einhundertzwanzig-

¹z.B. Nachrichten aus sozialen Medien, digitale Bilder oder digitale Flugtickets

minütiges Semi-Strukturiertes Interview in dem eigenen Schlafzimmer geführt. Im Interview wurden die Studienteilnehmenden gebeten, den Forschenden ihre physischen Besitztümer in ihrem Zimmer zu zeigen. In der Regel folgte danach das Vorzeigen des virtuellen Besitzes, welcher sich meist auf dem Computer oder Smartphone befand [1].

Die Interviews wurden mithilfe von Videoaufnahmen, Fotos und Notizen für die spätere Auswertung dokumentiert. Nach der Durchführung der Interviews wurden anhand der Aufnahmen und Notizen verschiedene Themen definiert. Mithilfe der Themen (Codes) wurden die ausgearbeiteten Dokumente codiert. Aus den codierten Dokumenten wurden abschließend Diagramme und Modelle für eine visuelle Darstellung und Auswertung erstellt [1].

3 Diskussion zur Studienmethodik

Positive Punkte

- Gute Struktur - Kategorisierung in den Findings (Capturing emerging themes)
- Interviewort (Schlafzimmer) / Studienumgebung gut gewählt, da der Besitz im Schlafzimmer ist -> lockere Stimmung
- Viele Auswertungsmethoden (Video, Notizen, Diagramme, Photo und Modelle)

Bisher kritische Punkte

- Welche Fragen wurden gestellt, wie wurden die Interviews geführt?
- Kinder kommen aus sehr ähnlichen Verhältnissen und derselben Stadt = homogene Masse = schlechte Sample Size
- Starke Eingrenzung der Probandengruppe = nicht repräsentativ für alle Personen. Diese Limitation ist den Forschern jedoch bekannt.

- Forscher gehen sehr interpretativ auf die Aussagen der Probanden ein und schlussfolgern daraus Verbesserungsmöglichkeiten.
- Das Paper basiert auf einem „Contextual Inquiry“ Studiendesign, da die Umgebung des Schlafzimmers mit begutachtet wird und dazu verbale Aussagen der Probanden in Form eines semi-strukturierten Interviews aufgenommen wurden.
- Haben auch Männer die Interviews bei Mädchen geführt? Falls ja, ggf. weniger Vertrauen beim Vorzeigen persönlicher Gegenstände
- (Nicht definiert bzw. genau gesagt was die genauen Dokumente sind, die nach der Erstellung der Codes, codiert wurde? Sind das Transkripierte Interviews, die Notizen?)
- Digitale Bestitztümer meist sehr privat – wird nicht alles gezeigt evtl?
- Es gab Pilotprojekt. Wie gut wussten Teenager also schon vorher über das Thema bescheid? Beeinflusst?
- Interviewlänge - Sind die Interviews nicht zu lange, ist die Länge gerechtfertigt?
- Videoaufnahme sehr Präsent – vielleicht aufregender bzw. anderes Verhalten als nur bei Audioaufnahme

Literatur

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