



Paper-Review

# Qualitative Research Methods

Tom Hartelt

Martin Hermannsen

Michael Frank

Hochschule Flensburg

Hochschule Flensburg

Hochschule Flensburg

29. Januar 2021

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Studienmethodik</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Diskussion zur Studienmethodik</b>	<b>3</b>
3.1	Positive Anmerkungen . . . . .	3
3.2	Kritische Anmerkungen . . . . .	4

# 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 Besitztümern<sup>1</sup> untersucht.

Im Rahmen der Studie wurden Semi-Strukturiertes Interviews 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 auf diesen Plattformen befinden [1].

Anhand der Interviews konnten die Forschenden feststellen, dass die virtuellen Besitztümer und sozialen Medien neue Möglichkeiten der Identitätsbildung und -experimentierung ermöglichen. Außerdem schlugen 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-minütiges Semi-Strukturiertes Interview in dem eigenen Schlafzimmer geführt.

---

<sup>1</sup>z.B. Nachrichten aus sozialen Medien, digitale Bilder oder digitale Flugtickets

Im Interview wurden die Studienteilnehmenden gebeten, den Forschenden ihre physischen Besitztümer in ihrem Zimmer zu zeigen. In der Regel folgte danach das Vorzeigen der virtuellen Besitztümer, 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 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

### 3.1 Positive Anmerkungen

Die Forschenden haben die Interviews in den Schlafzimmern der Jugendlichen durchgeführt, um eine vertraute Studienumgebung zu schaffen [1]. Die Wahl des Studienorts erscheint sinnvoll gewählt, um die physischen und virtuellen Besitztümer der Testpersonen und dessen Umgang damit zu erforschen. Wir gehen davon aus, dass die Studienteilnehmenden in einer neutralen Umgebung weniger detaillierte Daten angegeben hätten, daher hat der Studienort entscheidend zu der Ermittlung der Daten beigetragen.

Es wurden für die Studie verschiedene Auswertungsmethoden angewendet (Videos, Fotos, Notizen, Diagramme und Modelle) [1]. Dies bestärkt eine tiefgehende Analyse aller verfügbaren Daten und Eindrücke. Gleichwohl bleibt die Vorgehensweise bei der Analyse unbekannt, da die Auswertung der Daten nicht näher beschrieben wurde.

Durch die ermittelten Daten haben die Forschenden eine sinnvolle Kategorisierung in den *Findings* vorgenommen (*capture the emerging themes*). Die vier Themen (*storage of virtual possessions; how virtual possessions are curated and displayed to manage presentation of self; how social metadata can be a*

*crucial part of virtual possessions; and how artifacts transition between material and virtual forms*) wurden vermutlich durch die Codierung der Daten als Themenfelder herausgearbeitet. Durch wiederholte Diskussion und *modeling sessions* in den *Findings* leiten die Forschenden drei spezifische Forschungsgebiete für weitere Investigationen ab (*accrual of metadata, placelessness and presence, and presentation of selves.*) [1].

### 3.2 Kritische Anmerkungen

Das Paper basiert auf einem *Contextual Inquiry* Studiendesign, da die Umgebung des Schlafzimmers mit untersucht und dazu verbale Aussagen der Jugendlichen in Form eines Semi-Strukturierten Interviews aufgenommen wurden. Es wird dabei jedoch nicht ersichtlich, wie die Forschenden bei der Studie exakt vorgegangen sind. Trotz der vielfältigen Analysemethoden fehlt ein Überblick über die Datenermittlung und es bleibt weitestgehend unklar, welche Fragen in den Semi-Strukturierten Interviews gestellt wurden. Für die Schlussfolgerung der Arbeit sind diese Angaben zum Teil entbehrlich, jedoch muss die lesende Person den Forschenden dahingehend vertrauen, dass diese eine hohe Qualität bei ihren Untersuchungen eingehalten haben und alle Studienteilnehmenden gleichartig untersucht wurden.

Beim Sampling der Testpersonen wurden Jugendliche im Alter von 12-17 Jahren aus sehr ähnlichen Verhältnissen und derselben Stadt ausgewählt [1]. Uns erscheint dies eine sehr homogene Gruppe zu sein, wodurch die möglichen Studienteilnehmenden stark eingeregrenzt werden. Andere Personas wurden nicht untersucht, sodass die Studie nicht repräsentativ ist. Diese Limitation ist den Forschenden jedoch bewusst und sie weisen explizit darauf hin.

Weiterhin gehen die Forschenden intensiv auf die Aussagen in den *Findings* ein und schlussfolgern daraus die Verbesserungsmöglichkeiten. Die Daten wurden scheinbar sehr interpretativ ausgewertet, da die Forschenden die *Painpoints* der Testpersonen direkt aufgegriffen haben, um daraus die Möglichkeiten und negative Konsequenzen zu beschreiben.

Bei der Durchführung der Studie wurden sehr intime Bereiche der Jugendli-

chen untersucht. Dabei stellt sich die Frage, ob die Forschenden die Interviews auch bei andersgeschlechtlichen Studienteilnehmenden durchgeführt haben (z.B. Mann befragt Mädchen). Dies könnte aufgrund von Schamgefühl oder fehlendem Vertrauen dazu führen, dass die physischen und virtuellen Besitztümer nicht vollständig präsentiert wurden. Gleichzeitig kann die Aufzeichnung von Videomaterial für die Jugendlichen im privaten Umfeld unangenehm sein und es ist möglich, dass nicht alle privaten Details der physischen und virtuellen Besitztümer offengelegt wurden. Zudem ist die Methode einer Videoaufnahme für die Jugendlichen präsenter beziehungsweise aufregender als eine Audioaufnahme, sodass womöglich die Daten durch die Aufregung verfälscht werden könnten.

Da vor der Studie bereits ein Pilotprojekt durchgeführt wurde, ist es möglich, dass die Studienteilnehmenden bereits über die Studie oder dessen Ziele informiert waren [1]. Eine vorhergehende Beeinflussung kann dadurch nicht ausgeschlossen werden.

## 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.