

Zwischen Straßenbahn und Gemeinschaftsunterkunft. Wie das Musikmachen mit Apps neue virtuelle soziale Räume schafft

1. Einleitung

Das Musikmachen mit Smartphones und Tablets ist mittlerweile in den verschiedensten Musikkulturen Deutschlands verbreitet. So werden Smartphones mit Musik-Apps bereits als neues Volksmusik-Instrument bezeichnet (Jones 2013), da sie verhältnismäßig einfach zugänglich und weit verbreitet sind sowie das nötige Wissen in (Online-) Communities weitergegeben wird. Musikmachen mit Smartphones und Tablets soll in diesem Text als „mobiles Musikmachen“ bezeichnet werden. Ein interessanter Aspekt dieser Praxis ist ihre Mobilität und Virtualität: Man kann sich durch den öffentlichen Raum bewegen und Musik machen, während man mit den virtuellen Welten der digitalen Medien verbunden ist. Dies wirft Fragen nach den spezifischen Zusammenhängen zwischen Raum, Virtualität und Musik in dieser relativ neuen Praxis auf. Dieser Artikel soll zeigen, wie mobiles Musikmachen spezifische Arten von sozialen Räumen schafft, die virtuell, mobil, zugänglich und kreativ zugleich sind.¹

Nach der Vorstellung des theoretischen Hintergrunds und der Methoden werde ich zwei exemplarische Fälle von Musikapp-Praktiken vorstellen: einen Jugendlichen, der mit Musik-Apps Hip-Hop produziert, und ein virtuelles Netzwerk von geflüchteten Musikern, die Apps zur Konzertvorbereitung nutzen. Zuletzt sollen die Merkmale der virtuellen sozialen Räume in diesen beiden Fällen näher betrachtet werden.

2. Theoretischer Hintergrund und Methoden

Der vorliegende Text beschäftigt sich mit Raum aus der Sicht der Sozialtheorie, d.h. mit sozialem Raum. Das Konzept des sozialen Raums beschreibt Raum nicht als bloßen Behälter, sondern als ein sozial erzeugtes und sich ständig veränderndes Phänomen (Löw/Steets/Stoetzer 2008: 51). Als analytisches

¹ Eine etwas anders gewichtete Version dieses Textes in englischer Sprache wird im Jahr 2020 in einer Publikation zum Thema „musikalische Bildung in virtuellen Räumen“ erscheinen, die von Thomas Busch und Peter Moormann im kopaed-Verlag herausgegeben wird.

Werkzeug für meine Untersuchungen habe ich mich für Martina Löws (2012) Raumtheorie entschieden, da sie für virtuelle und nicht-virtuelle Räume gleichermaßen anwendbar ist.

Nach Löw wird Raum durch die relationale Anordnung von Lebewesen und sozialen Gütern konstituiert (Löw 2012: 271). Einige dieser Güter sind in erster Linie materielle Güter, z.B. ein Tisch, andere sind in erster Linie symbolische Güter, z.B. Musik. Symbolische Güter haben aber immer auch eine materielle Seite und materielle Güter eine symbolische. Die Relationen zwischen diesen Lebewesen und sozialen Gütern sind das, was sozialen Raum konstituiert.

Die Konstitution von Raum erfordert zwei gleichzeitige Prozesse: Spacing und Synthese (Löw 2012: 224f.). Spacing bezeichnet die Positionierung oder „Anordnung“ von Lebewesen und Gütern im Verhältnis zueinander. Synthese bedeutet, Lebewesen und Güter durch Wahrnehmung, Imagination oder Erinnerung zu einem Raum zu verknüpfen. Nach dieser Sichtweise können mehrere wahrgenommene Räume (d.h. räumliche Beziehungen) am gleichen Ort existieren.

Im Zusammenhang mit digitalen Medien wird oft von virtuellen Räumen gesprochen, doch das Virtuelle wird selten definiert. Oft wird es vage als Gegensatz des Realen konstruiert. Diese Unterscheidung ist eine kulturelle Konvention. Um sie genauer fassen zu können, möchte ich mich auf Paul C. Adams' (2014) Beschreibung des „Virtuellen“ beziehen. So wie ich es verstehe, geht es ihm um virtuelle *Interaktion*. Adams führt drei „komplementäre Definitionen“ des „Virtuellen“ an, das heißt, sie müssen nicht alle zugleich erfüllt sein, damit etwas Virtuelles vorliegt. Man kann sie auch als zentrale Eigenschaften der meisten virtuellen Interaktionen verstehen:

1. Eine nicht greifbare Architektur, welche die Interaktionen zwischen Individuen organisiert. Das kann etwa eine nicht anfassbare Chatsoftware sein, die unsere Interaktionen ermöglicht.
2. Sensorische Fragmentierung: Virtuelle Interaktion ist mit medial vermittelten Sinneswahrnehmungen verbunden und schließt typischerweise einige Sinne aus. Beispielsweise kann man bei einem Videotelefonat den Kaffee, den der oder die Gesprächspartner*in trinkt, nicht riechen.
3. „Distanciation“ (ein Begriff, der von Giddens (1976) geprägt wurde): Das Virtuelle ermöglicht die Interaktion von Individuen über räumliche Distanzen hinweg.

Wenn vom „Virtuellen“ die Rede ist, sind oft digitale Medien gemeint, aber tatsächlich zählen nach Adams‘ Definition auch Schrift, Sprache und Musik zu den virtuellen Kommunikationsmitteln. So basiert beispielsweise das Schreiben von Briefen auf einer sensorischen Fragmentierung (man kann den Absender zum Beispiel nicht hören) und es ermöglicht die Interaktion zwischen räumlich getrennten Individuen. Im Folgenden werde ich mich dennoch auf *digitale* Virtualität konzentrieren.

Adams‘ Ansatz bezieht sich auf virtuelle *Interaktion*, aber der vorliegende Aufsatz handelt von virtuellem sozialem *Raum*. Als Arbeitsdefinition würde ich vorschlagen, dass ein virtueller sozialer Raum ein Raum ist, der Relationen virtueller Interaktion beinhaltet.

Meine Fallbeschreibungen basieren auf mehreren narrativen Interviews, die ich mit den Teilnehmern im Verlaufe eines Jahres durchgeführt habe, sowie auf Beobachtungen und Videographie. Die Daten habe ich im Rahmen des Forschungsprojektes MuBiTec-LEA gesammelt, das unter anderem am Institut für Europäische Musikethnologie der Universität zu Köln angesiedelt ist und vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert wird (vgl. Knigge et al. 2019). In diesem Projekt untersuchen meine Kollegen und ich informelle Lernprozesse und ästhetische Erfahrungen im Bereich des mobilen Musikmachens.²

Die Analyse der Daten umfasste die Kodierung von Interviewtranskripten und Feldnotizen, um die Fälle aus der Perspektive von Virtualität und sozialem Raum zu charakterisieren, und die zentralen Kategorien zu entwickeln. Entscheidend dafür war der Vergleich mehrerer Fälle, von denen ich hier zwei vorstelle.

3. Zwei virtuelle soziale Räume des mobilen Musikmachens

Im Folgenden möchte ich zwei exemplarische Fälle von mobilem Musikmachen vorstellen und beschreiben, wie sie soziale Räume konstituieren, angefangen bei einem Fall von mobilem Musikmachen im öffentlichen Raum (die Namen der Musiker wurden geändert).

Paul ist ein 14-jähriger Junge, der in einer deutschen Großstadt lebt. Auf seinem Smartphone macht er Beats mit FL Studio, einer digitalen Audio-Workstation-App, die es ihm ermöglicht, elektronische instrumentale Musik zu komponieren.

² Weitere Mitarbeiter von MuBiTec-LEA sind Christian Rolle, Marc Godau, Matthias Haenisch und Matthias Krebs (Projektlaufzeit: Januar 2018-November 2020). Eine Projektbeschreibung findet sich auf der Projekthomepage <https://www.hf.uni-koeln.de/39842>.

Er veröffentlicht seine Musik nicht, spielt jedoch die fertigen Stücke seiner Familie und Freund*innen vor und postet sie auch in Messenger-Chatgruppen, die er im Freundeskreis unterhält.

Paul macht gerne Musik im Freien, um sich „inspirieren zu lassen“: Zum Beispiel reagiert er oft auf etwas, das er den „Ausdruck“ von Menschen nennt. Im folgenden Interviewausschnitt erinnert er sich an eine Situation in einer Straßenbahn: „Es war so ein Mann, der saß neben mir, und der hatte so eine total komische Frisur und hatte auch so Kontaktlinsen und überall so Piercings und so was. Irgend so ein Punker oder so. Dann habe ich mir halt so vorgestellt, dazu könnte man bestimmt eine coole Musik machen, [...] was mit Trap oder Rap [...].“ Auf die Frage, wie er diesen „Ausdruck“ des Mannes wahrnehme, antwortete er: „Ich spüre das einfach.“ (Interview am 8.11.2018)

Pauls Situation in der Straßenbahn umfasst Relationen zwischen Lebewesen (Paul und anderen Passagier*innen), primär materiellen Gütern wie dem Smartphone und primär symbolischen Gütern wie der Musik. Zusammen bilden diese Relationen einen sozialen Raum. Paul nimmt den „Ausdruck“ des Punks wahr und stellt sich vor, welche Musik zu ihm passen könnte. Mit Hilfe von Wahrnehmung und Imagination synthetisiert Paul die verschiedenen Elemente der Situation zu einem sozialen Raum.

Beim zweiten Fall, den ich beschreiben möchte, handelt es sich um ein digitales Netzwerk, das sich auf die Verwendung von Smartphone-Apps stützt.

Mustafa hat in Westafrika als professioneller Sänger gearbeitet und ist vor drei Jahren als Geflüchteter nach Europa migriert. Der 34-Jährige lebt in einer deutschen Großstadt und entwickelt mit Hilfe von Apps neue Songs, indem er Drumbeats und Synthesizermelodien improvisiert. Mit dem Smartphone nimmt er auch Song-Entwürfe auf und sendet sie an Musiker*innen in anderen europäischen Ländern, die meist aus dem gleichen Land stammen wie er. Manchmal schickt er die Entwürfe auch an seinen ehemaligen Produzenten in Westafrika, damit dieser sie weiterentwickeln kann.

Mustafa arbeitet regelmäßig mit anderen geflüchteten Musiker*innen zusammen. Wenn sie gemeinsam einen Live-Auftritt vorbereiten, können sie selten zu Proben anreisen, wegen fehlender finanzieller Mittel und Reisebeschränkungen für Geflüchtete. Deshalb nutzen sie die Sprachnachrichten-Funktion des Messenger-Dienstes WhatsApp, um musikalische Ideen auszutauschen. Hier beschreibt Mustafa die Interaktion mit einem

Musikerfreund³: „Du kannst Musik komponieren und dann an ihn schicken, und dann komponiert er auch Musik und schickt sie dir, einfach so. Auf diese Weise könnt ihr etwas zusammen machen.“

Die Musiker nutzen auch die Sprachnachrichten-Funktion in Verbindung mit zwei Telefonen als eine Art Multi-Track-Recorder, um Song-Demos aufzunehmen. Mustafa nimmt beispielsweise einen Gesangs-Track auf und schickt ihn an einen Djembe-Spieler in einer anderen Stadt. Der Djembe-Spieler hört sich nun diese Demo an, nimmt mit WhatsApp einen Trommelrhythmus auf und schickt ihn zurück. Nun spielt Mustafa den Trommeltrack mit einem Smartphone ab und singt dazu, während er Gesang und Trommel mit einem zweiten Smartphone aufnimmt. Den Gesangs- und Schlagzeug-Track, der daraus resultiert, kann er nun an einen Gitarristen senden, der sein Instrument auf die gleiche Weise ergänzt. „Auf diese Weise proben wir über eine weite Distanz, und wenn es ein Konzert gibt, treffen wir uns und jeder weiß schon, was er spielen soll.“ (Interview am 8.9.2018)

Das digitale Netzwerk von Mustafa und seinen Musikerkollegen bildet einen virtuellen sozialen Raum, der verschiedene virtuelle und reale Teilräume umfasst.

4. Die spezifischen Formen der Virtualität und Mobilität des mobilen Musikmachens

Eine mobile virtuelle Praxis wie Pauls Straßenbahnfahrt stellt die Theorie des sozialen Raums vor Herausforderungen. Ich würde sie so interpretieren, dass mehrere Teilräume entstehen, die sich in einem übergeordneten Raum gleichsam überlagern. Einige dieser Teilräume sind virtuell: z.B. der virtuelle Raum, der von Paul gebildet wird, wenn er mit dem virtuellen Synthesizer in seinem Mobilgerät interagiert; einige Teilräume sind nicht-virtuell: z.B. der Raum, der durch die Beziehungen zwischen allen Fahrgästen in der Straßenbahn gebildet wird.

Die nicht-virtuellen Teilräume befinden sich geografisch am gleichen Ort, nämlich in der Straßenbahn, die sich wiederum selbst durch den Stadt-Raum bewegt. Gleichzeitig verbinden die virtuellen Teilräume die Straßenbahn mit anderen Orten, die weit entfernt sein können. Paul teilt seine Musik gerne in Chat-Gruppen, und diese Interaktion schafft einen virtuellen Teilraum, der mehrere geografisch lokalisierte Orte verbindet.

³ Mustafas Zitate wurden aus dem Französischen übersetzt.

Alle diese sozialen Räume zeigen eine gewisse Mobilität. Erstens kann sich der soziale Raum in der Straßenbahn durch die Stadt bewegen. Zweitens kann Paul dem Punk folgen, wenn dieser in eine andere Straßenbahn umsteigt. Sie befinden sich dann in einer anderen Straßenbahn mit anderen Personen, so dass es nicht exakt der gleiche soziale Raum wie zuvor ist, aber die Hauptelemente sind die gleichen (Paul, der Punk, die Musik und eine Straßenbahnumgebung). Also hat sich der soziale Raum bis zu einem gewissen Grad an einen anderen Ort bewegt.

4.1. Atmosphären in sozialen Räumen des mobilen Musikmachens

Laut Löw werden soziale Räume von einer Person synthetisiert, indem sie die verschiedenen Elemente als zusammengehörig wahrnimmt (vgl. Abschnitt 2). Eines der Elemente kann Musik sein. Das bedeutet, wenn Paul Kopfhörer aufsetzt, um Musik zu hören, und nur er die Musik hören kann, synthetisiert er seinen eigenen sozialen Raum, der Musik enthält. Nun gibt es (mindestens) zwei soziale Räume in der Straßenbahn: Den öffentlichen Raum ohne Musik, den alle Passagiere wahrnehmen, und einen Raum mit Musik, den nur Paul wahrnimmt. Hier überlagern sich private und öffentliche Räume und beeinflussen sich gegenseitig. In den Mobile Music Studies wird dieses Phänomen bereits im Hinblick auf das *Hören* von Musik mit mobilen Geräten diskutiert (z.B. Hosokawa 1984 und Bull 2012). Das mobile Hören von Musik beeinflusst, wie wir öffentliche Räume wahrnehmen. Mobiles Machen von Musik gibt dem Individuum jedoch noch einmal eine andere Art der Kontrolle über seine ästhetische Umgebung: Paul *macht* die Musik, die seine Wahrnehmung der Welt um ihn herum beeinflusst.

Wie kann Raumtheorie die Art und Weise erklären, in der Musik die Wahrnehmung von Räumen beeinflusst? Man kann hier argumentieren, dass Musik eine Atmosphäre schafft. Atmosphären sind für Löw die externen Effekte von sozialen Gütern und Menschen in ihrer räumlichen Anordnung, wie sie in der Wahrnehmung realisiert werden (Löw 2016: 172). Sie stützt sich auf Böhmes Konzept der Atmosphäre (Böhme 1995).

Atmosphären haben immer eine emotionale Dimension. Indem wir sie verändern, können wir die Art und Weise verändern, wie wir uns der Welt gegenüber fühlen. Ein Beispiel dafür ist das Gefühl der Vertrautheit. Der oben zitierte Musiker Paul kommt in der Straßenbahn auf die Idee eines Rap- oder Trap-Beats. Das sind die Lieblingsgenres von ihm und seinen Freunden, so dass die Musik, die er am Ort entwirft, mit seiner Identität verbunden ist. Mustafa

macht moderne westafrikanische Pop-Musik, die sich an die Traditionen seines Heimatlandes anlehnt. Auch seine Musik spiegelt einen Teil seiner Identität wider. Beide können Atmosphären so verändern, dass ihnen Räume vertrauter werden. Die Mobilität von Smart Devices ermöglicht es, öffentliche Räume zu betreten und durch Klänge die Beziehung zu diesen Orten zu verändern. Sie ermöglicht eine kreative Aneignung von öffentlichen Räumen mit künstlerischen Mitteln (zur Aneignung von Orten vgl. Stoetzer 2014). Menschen können einen Raum durch Musik „für sich behaupten“, was mobiles Musizieren für gesellschaftliche Teilhabe relevant macht und ihm eine politische Dimension gibt.

4.2. Der Zugang zu den sozialen Räumen des mobilen Musizierens

Eine weitere politisch relevante Dimension des mobilen Musizierens liegt in der spezifischen Art der Zugänglichkeit seiner sozialen Räume. Ich möchte zunächst auf den Zugang zu konkreten sozialen Räumen eingehen, die entstehen, wenn Menschen mit Mobilgeräten Musik machen. Musiker*innen wie Paul, die Kopfhörer nutzen, schaffen einen eigenen sozialen Raum, der Musik enthält. Sie können entscheiden, ob jemand Anderes Zutritt zu diesem Raum erhält, etwa indem sie einem Freund einen Kopfhörer überlassen. Im Falle des kollaborativen Netzwerks von Mustafa regelt unter anderem der Administrator der Chatgruppe den Zugang zu ihrem sozialen Raum.

Wenn Musiker*innen jedoch solche sozialen Räume etablieren wollen, brauchen sie zuallererst Zugang zu den Praktiken des mobilen Musizierens selbst. Dieser Zugang hängt von mehreren sozialen Faktoren ab. Dazu gehören unter anderem Ressourcen wie Geld, Infrastruktur und Wissen. Bezogen auf diese Ressourcen ist die Zugänglichkeit von Messenger-Apps wie WhatsApp sehr hoch. Aber selbst die Zugänglichkeit von semiprofessionellen Musik-Apps wie jener, die Paul nutzt, ist noch relativ hoch. Musik-Apps sind oft kostenlos oder zumindest billiger als entsprechende Computerprogramme. Sie können auf Smartphones genutzt werden, welche die meisten Menschen besitzen.⁴ Viele Musik-Apps benötigen am Anfang weniger Vorwissen als andere Instrumente (auch wenn die nächsten Lernschritte harte Arbeit bedeuten können).

Wie bei allen musikalischen Praktiken hängt der Zugang zum mobilen Musizieren von sozialen Faktoren wie Gender, Klasse, Alter, ethnischer

⁴ Übrigens sind Musikapps historisch gesehen nicht die ersten mobilen, überall verfügbaren, digitalen Musikinstrumente: Sie haben Vorläufer in den ersten Handys, mit denen man Klingeltöne selbst gestalten konnte. Vgl. Reimers 2006a, 2006b.

Zugehörigkeit etc. ab. Das Alter kann etwa in Bezug auf die allgemeine Medienkompetenz und ein gewisses Maß an Englischkenntnissen relevant sein, die für die Nutzung von Musik-Apps hilfreich sind. Andererseits kann Paul durch seine App navigieren, obwohl er viele der englischen Begriffe nicht versteht. Der Faktor Gender hat anscheinend starken Einfluss, denn wie bei vielen Praktiken in der elektronischen Musik scheint das mobile Musikmachen relativ männlich dominiert zu sein (obwohl es hierzu keine statistischen Studien gibt).⁵

4.3. Wie mobiles Musikmachen Zugang zu anderen Räumen bieten kann

Mobiles Musikmachen kann Musiker*innen helfen, soziale Räume zu erschließen. Mustafas Probenpraxis über WhatsApp hilft ihm bei der Vorbereitung der wenigen Konzerte, die ihm seine Situation zu geben erlaubt. Apps helfen ihm auch, die sozialen Räume seiner alten Musik-Community zu nutzen, wenn er etwa Songskizzen an seinen Produzenten in Westafrika schickt.

Mobiles Musikmachen mit seiner relativen Zugänglichkeit und Mobilität hat eine besondere Bedeutung für Mustafa, weil er sich ständig an neue und sehr unterschiedliche soziale Räume anpassen muss. Sein Messenger-Netzwerk etabliert einen selbst geschaffenen, alternativen sozialen Raum. Seine Kolleg*innen und er nutzen diesen Raum, um in einer prekären Geflüchteten-Situation ihren Status als Künstler*innen zurückzugewinnen. Mustafa lebt mittlerweile in einer Wohngemeinschaft, zuvor wurde er jedoch längere Zeit in einer Gemeinschaftsunterkunft für Geflüchtete untergebracht. Wenn er über das Musikmachen in der Gemeinschaftsunterkunft spricht, was meist die Nutzung von Apps einschließt, sagt er: „Das ist es am Ende, was mir erlaubt, meinen Geist zu beruhigen. Ansonsten ist es wirklich nicht leicht. Du bist einfach nur da, du kannst nichts tun, du schläfst, du hast kein Geld. Aber wenn es Musik gibt, steckt man all seine Verzweiflung in sie hinein und schöpft dann wieder Hoffnung aus ihr. Das erlaubt mir tatsächlich zu leben.“ Auch wenn die Musikpraxis nichts an der grundsätzlichen bedrückenden Situation ändert, können geflüchtete Musiker*innen Mobilgeräte nutzen, um einen alternativen Raum zu schaffen, in dem sie sich ihre Kreativität zumindest zu einem kleinen Teil bewahren können. Zusammen mit der Nutzung von Text, GPS, Webforen und anderen Diensten durch Geflüchtete verweist diese Praxis auf die große

⁵ Hinweise zur Genderverteilung im Bereich der elektronischen Musik können Studien geben, die sich auf professionelle Musiker*innen beziehen. Einer Untersuchung des Künstler*innen-netzwerks female:pressure (2019) zufolge waren zum Beispiel in den Jahren 2012-2017 lediglich 14% der Performenden auf Festivals elektronischer Musik weiblich.

Bedeutung von digitaler Konnektivität für Situationen erzwungener Migration (Leurs/Smets 2018).

5. Fazit

Ziel dieses Artikels ist es, zu zeigen, wie mobiles Musikmachen neue Arten von virtuellen sozialen Räumen konstituiert. Es gibt keine anderen sozialen Räume des Musikmachens, die derart mobil, virtuell, zugänglich und kreativ zugleich sind. Die Räume, welche hier entstehen, besitzen virtuelle und reale Teilräume und sind mobil. Dadurch können sich beim Musikmachen in der Stadt private soziale Räume und öffentliche Stadträume überlagern, was eine kreative, klangvermittelte Aneignung von Orten ermöglicht. Für die Aneignung ist das Schaffen von Atmosphären zentral, welche dem Ort eine Stimmung verleihen.

Das Musikmachen mit Apps ist leichter zugänglich als viele andere musikalische Praktiken, da es (zumindest am Anfang und bis zu einem gewissen Grad) weniger Kosten verursacht und weniger Vorwissen benötigt. Dennoch ist auch hier der Zugang zu musikalischen Räumen durch soziale Faktoren wie Gender und Alter beeinflusst. Bezogen auf die noch recht junge Forschung zum mobilen Musikmachen mit Apps bleibt zu hoffen, dass sie in Zukunft helfen kann, die Zusammenhänge zwischen Virtualität, Raum und Musik noch genauer zu beleuchten.

Literatur

Adams, John C. 2008. „Communication in Virtual Worlds”. In *Oxford Handbook of Music and Virtuality*. Hg. Mark Grimshaw. New York: Oxford University Press. S. 239–253.

Böhme, Gernot. 1995. *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Bull, Michael. 2012. „iPod Culture. The Toxic Pleasures of Audiotopia”. In *The Oxford Handbook of Sound Studies*. Hg. Trevor Pinch et al. New York: Oxford University Press. S. 526–543.

Female:pressure. 2019. FACTS 2017, vol. 1.2 . Online: https://femalepressure.files.wordpress.com/2019/03/facts2017-survey_version1_2-by_femalepressure.pdf (zuletzt eingesehen am 8.12.2019).

Giddens, Anthony. 1976. *New Rules of Sociological Method: A Positive Critique of Interpretative Sociologies*. London: Hutchinson.

- Hosokawa, Shuhei. 1984. „The Walkman Effect“. In *Popular Music* 4. S.165–180.
- Knigge, J.; Rolle, C.; Weidner, V.; Hasselhorn, J; Krebs, M.; Eusterbrock, L.; Godau, M.; Haenisch, M. u. Stenzel, M. 2019. „MuBiTec – Musikalische Bildung mit mobilen Digitaltechnologien“. In *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*. Hg. B. Jörissen, S. Kröner & L. Unterberg. München: kopaed. S. 66–83.
- Jones, Steve. 2013. „The Mobile Device: A New Folk Instrument?“. In *Organised Sound* 18 (3). S. 299–305.
- Leurs, Koen, Smets, Kevin (Hg.). 2018. *Forced migration and digital connectivity in(to) Europe. special collection of Social Media + Society*. London: Sage.
- Löw, Martina. 2012. *Raumsoziologie*. 7. Aufl. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Löw, Martina. 2016. *The Sociology of Space*. New York: Palgrave Macmillan.
- Löw, Martina; Steets, Silke; Stoetzer, Sergej. 2008. *Einführung in die Stadt- und Raumsoziologie*. Opladen: Verlag Barbara Budrich.
- Reimers, Astrid. 2006a. „Klingeltöne – ein Thema für die Musikalische Volkskunde?“ In *Musikalische Volkskultur und elektronische Medien*. Hg. Gisela Probst-Effah. Electronic Publishing Universität Osnabrück. S. 245-258.
- Reimers, Astrid. 2006b. „Hand(y)gemacht. Besteht die Volksmusik bald nur noch aus Klingeltönen?“ In *Musik und Unterricht Heft 82*. S. 34-39.
- Stoetzer, Sergej. 2014. *Aneignung von Orten. Raumbezogene Identifikationsstrategien*. Darmstadt: Technische Universität [Dissertation].