

DAS METHODISCHE HANDWERK DER SOZIALWISSENSCHAFTLER

MÜHSAMES TRAINING QUALITATIVER FORSCHUNGSMETHODEN

Über zwei Semester lernen BA-Studierende der Sozialwissenschaft an der Ruhr-Universität Bochum grundlegende Schritte sozialwissenschaftlicher Forschungsvorhaben kennen. Ein Seminar widmete sich der Erforschung vom Thema „Computerspiele, Gefährdung, Gewalt“ anhand der ethnomethodologischen Mitgliedschaftskategorisierungsanalyse.

Im ersten Semester wurden Studierende in die grundlegenden Prinzipien und Begriffe der Analysemethode eingeführt, sowie in die dazu relevanten Datenerhebungsmethoden, vor allem die teilnehmende Beobachtung. Datenerhebungsmethoden und die Methode der Mitgliedschaftskategorisierungsanalyse wurden anhand praktischer methodischer Vorhaben geübt: Das Entwerfen eines Forschungsdesigns, die Vorbereitung von Beobachtung durch Aufstellung von Hypothesen über ein Forschungsfeld, Durchführung von Beobachtungen, Aufzeichnungen im Feld, das Schreiben von Feldnotizen, und das Analysieren eigener Daten.

Am Ende des ersten Semesters bildeten Studierende Forschungsgruppen, formulierten Forschungsfragen und entwarfen ein Forschungsdesign. Dann folgten monatelange Datenerhebungen im Feld und die mühsame Analysearbeit.

Das Seminar wurde mit Forschungsberichten abgeschlossen, die in Gruppen angefertigt wurden, sowie mit einer Ausstellung zentraler Ergebnisse und öffentlichen Vorstellungen der Forschungsergebnisse.

Die Ausstellungseröffnung und
Projektvorstellungen finden am

Dienstag 23. April 14 Uhr

in der Universitätsbibliothek der
Ruhr-Universität Bochum statt.

RUHR-UNIVERSITÄT BOCHUM



Ausstellung SPUREN DIGITALER SPIELE-PRAXIS

Studienprojekte aus
dem SOWI-Bereich



Eröffnung und
Projekt-Vorstellung
Di. 23. April, 14 Uhr

In der
Universitätsbibliothek
Bochum 23.04 – 31.05



RUHR-UNIVERSITÄT BOCHUM
JUN.PROF. ESTRID SØRENSEN
MERCATOR FORSCHERGRUPPE „RÄUME ANTHROPOLOGISCHEN
WISSENS“

FNO 02/15 Universitätsstraße 150 | D-44801 Bochum
Fon +49 (0)234 32-27949 | Fax +49 (0)234 32-14744
estrid.sorensen@rub.de
www.rub.de/mrg/knowledge/units/psychology

SCHLUESSELMEDIUM COMPUTERSPIEL

6,5 MIO. VERKÄUFE IN EINEM TAG

Das Spielen von Computerspielen fristet nicht mehr ein gesellschaftliches Nischendasein, sondern hat sich als ein weit verbreiteter Zeitvertreib etabliert. Es hat somit wie Christoph Klimmt es ausdrückt, den Aufstieg zu einem „Schlüsselmedium“ vollzogen. Dies zeigt sich beispielsweise an den rasant angestiegenen Verkaufszahlen von Computerspielen. So hat „Call of Duty: Modern Warfare 3“ im Jahre 2011 am ersten Verkaufstag mit 6,5 Millionen Verkäufen und einem Umsatz von über 400 Millionen US Dollar jeden bisherigen Kinofilm in den ökonomischen Schatten gestellt. Ein anderes Beispiel für die gesellschaftliche Bedeutsamkeit der Computerspiele kann in der immer größer werdenden Anzahl von Computerspieladaptionen gesehen werden, die die Leinwände der Filmpaläste bevölkern, wie Lara Croft oder Hitman.

ANGST VOR EFFEKTEN

COMPUTERSPIEL ALS AUSBILDUNGSORT?

Auf der anderen Seite existieren allerdings auch Stimmen, die der Nutzung von Computerspielen ablehnend gegenüberstehen. Diese reichen von Manfred Spitzers Warnung vor einer „digitalen Demenz“ bis zu der Angst vor einer Unzahl potenzieller Amokschützen, die sich durch Computerspiele selbst ausgebildet haben.



SPUREN DIGITALER SPIELE-PRAXIS

VON KAUFSSITUATIONEN ZU KATEGORISIERUNG IN DEN MEDIEN

Die Ausstellung „Spuren digitaler Spielepraxis“ unter Leitung von Prof.- Dr. Estrid Sørensen soll Hintergründe zu verschiedenen computerspielrelevanten Themen erläutern. In sechs Gruppen stellen sozialwissenschaftliche BA-Studierende Ihnen an aktuellen Beispielen unter Rückgriff auf die ethnomethodologischen Sequenz- und Mitgliedschaftskategorisierungsanalyse vor. Die Ausstellung zeigt, dass Computerspiele nicht nur interaktive audiovisuelle Medien sind, sondern auch:

- Gegenstände ernsthafter Auseinandersetzungen verschiedener Parteien der Spieleindustrie
- Medien, die ganz andere Beziehungen zwischen Menschen ermöglichen, als analoge Spiele
- Objekte familiärer Verhandlungen der Generationen
- Sie laden zu Reflexion über Geschlechterrollen ein
- Sie entfalten komplexe und vielfältige Kategorisierungen von Gewalt und Krieg
- Wer solche Spiele spielt entwickelt detaillierte Kompetenzen der Durchführung, des Gewinnens und des Scheiterns im Spiel.

Ihnen werden in der Ausstellung vorgeführt, wie ‚Gewaltspiele‘ kategorisiert werden und wie Gewalt in Videospielen in den Medien kategorisiert und diskutiert wird. Zudem erhalten Sie Einblick in verschiedene Interaktionstypen zwischen Kindern und ihren Eltern beim Spielekauf und eine Analyse zu dem Verhalten von Schulkindern während des gemeinsamen Spielens von Videospielen. Am Beispiel von Lara Croft und der berühmten ‚Tomb Raider‘ Serie wird schließlich eine exemplarische Genderkategorisierung mit dem Fokus auf Figurendialoge und visuelle Darstellung von Weiblichkeit vorgenommen, um den Mythos Sexsymbol Lara Croft zu erklären.



