



Doktorandenstipendium

Kinder und Medien, Spieleindustrie Wissens- und Technikforschung

- for english, see below -

Mercator Forschergruppe "Räume Anthropologischen Wissens: Produktion und Transfer"

AG4: Kulturpsychologie und anthropologisches Wissen

Jun.-Prof. Dr. Estrid Sørensen, Ruhr-Universität Bochum. estrid.sorensen@rub.de

Es gibt regelmäßig Debatten über die Gefährdung von Kindern durch gewalthaltige Computerspiele. Uneinheitlich sind die Äußerungen von Spielern, von der Spieleindustrie, aus der Wissenschaft und von der Seite der Politik. Alle besitzen Wissen darüber, ob oder wie gefährlich solche Spiele sind. Aber wie kommen sie dazu, das zu wissen? Wie und in welchen praktischen Alltags werden die unterschiedlichen Wissensbestände geformt? Und wie prägen diese sich gegenseitig? Das Projekt "Wissen über Medien-Gefährdung: Produktion und Zirkulation" hat zum Ziel die Wissenslandschaft zum Thema Gefährdung von Kindern durch gewalthaltige Computerspiele in Deutschland zu beschreiben und zu charakterisieren. Ausgangspunkt nimmt das Projekt in praxistheoretischen Ansätzen zur Produktion von Wissen (z.B. Latour, Knorr) und zur Wissenszirkulation (z.B. Hacking), und in Methoden der Ethnomethodologie (z.B. Garfinkle, Sacks, Suchman). Mit Fokus auf vier Feldern (Wissenschaft, Mediennutzung von Kindern, Spieleregulation und Spieldesign) soll untersucht werden wann, wo und wie Wissen über Gefährdung von Kindern durch Computerspiele hervorgebracht wird - innerhalb sowie zwischen den Feldern. Das Projekt soll dabei zu einem Verständnis davon beitragen, wie Wissen in einer komplexen Gesellschaft zirkuliert.

Die Erforschung der Wissenschaft und der Spieleregulation hat bereits (2010) angefangen,

und jetzt wird eine Doktorandin oder ein Doktorand gesucht, die oder der das Thema der Wissensproduktion im Bereich Medienpraktiken von Kindern oder Spieleindustrie erforschen möchte. Das interdisziplinäre Team arbeitet eng zusammen mit regelmäßigem Austausch und Datenbearbeitung.

Qualifikationen

Voraussetzung: Diplom- oder Masterabschluss im Bereich Sozialwissenschaft, Kulturpsychologie, Wissenschafts- und Technikforschung, Medienwissenschaft, Europäische Ethnologie oder verwandte Disziplinen. Erfahrung mit und Lust an qualitativen Methoden ist notwendig, mit Ethnographie wünschenswert. Bewerberinnen und Bewerber müssen gute Schreibkompetenzen haben, empirische und theoretische Neugierde besitzen, und sie müssen fähig sein sowohl selbstständig als auch im Team zu arbeiten.

Bewerbungen für ein Stipendium von drei Jahren sind bis zum **1. Mai 2011** unter estrid.sorensen@rub.de einzureichen. Fügen Sie bitte ein Motivations schreiben, ein Lebenslauf, eine kurze Forschungsskizze, eine Textprobe (z.B. Aufsatz oder Abschlussarbeit) und Kontaktdaten von zwei Referenzpersonen bei.

Weitere Informationen 1. zum Projekt:

<http://www.rub.de/mrg/knowledge/units/psychology>
oder über Email an Prof. Dr. Estrid Sørensen,

2. zur Ruhr-Universität Bochum (Film):

http://tv.rub.de/archivseiten/archiv_001.htm, und

3. zum Leben in Bochum: <http://www.bochum.de/>

Die Ruhr-Universität Bochum will besonders die Karrieren von Frauen in den Bereichen, in denen sie unterrepräsentiert sind, fördern und freut sich daher sehr über Bewerberinnen. Auch die Bewerbungen geeigneter schwerbehinderter und gleichgestellter sind herzlich willkommen.

Ph.D. Stipend

Children and Media, Game Industry Science and Technology Studies

Mercator Research Group “Spaces of Anthropological Knowledge: Production and Transfer”

AG4: Cultural Psychology and Anthropological Knowledge

Jun.-Prof. Dr. Estrid Sørensen, Ruhr-Universität Bochum. estrid.sorensen@rub.de

The public debate on if and how violent computer games are harmful to children is a recurrent one. The stances of gamers, the game industry, scientists and game regulators are divergent. All are knowledgeable about the potential harm of violent games. But how do they come to know? How are different ways of knowing what media harm is formed in everyday practice? How are different ways of knowing media harm intertwined? The aim of the project “Knowing Media Harm: Production and Circulation” is to describe and characterise how media harm is known in different areas of German society. Its points of departure are practice theoretical approaches to knowledge production (e.g. Latour, Knorr), the circulation of knowledge (e.g. Hacking) and ethno-methodological methods (e.g. Garfinkle, Lynch, Suchman). How, when and where knowledge is produced within and across four areas of society: science, children’s media practices, game regulation and game industry will be investigated. Through empirical research the project aims to contribute to a better understanding of the circulation of knowledge in complex societies.

Research in the areas of ‘science’ and ‘game regulation’ has already begun (2010). We now look for a Ph.D. candidate who will do research in the area of either ‘children’s media practices’

or ‘game industry’. The research unfolds in an interdisciplinary context of close empirical and theoretical collaboration and regular exchange.

Qualifications

An M.A. in social sciences, cultural psychology, science and technology studies, media studies, anthropology or related disciplines is required. Experience and interest in qualitative methods, preferably ethnography, is necessary. Applicants must be good writers and possess empirical as well as theoretical curiosity. She or he must have the ability to work independently as well as collaboratively.

Candidates are invited to send an application for a three year stipend to estrid.sorensen@rub.de. Please include a CV, a short research proposal, a text (e.g. publication or thesis) and the complete contact information of two references. Deadline: **01. May 2011.**

For further information:

1. on the research project:
<http://www.rub.de/mrg/knowledge/units/psychology>,
or via email to Estrid Sørensen
2. on the Ruhr-Universität Bochum (Film):
http://tv.rub.de/archivseiten/archiv_001.htm,
3. on life in Bochum:
<http://www.bochum.de/>

The Ruhr-Universität Bochum is committed to providing equal opportunity. We strongly encourage applications from qualified women and persons with disabilities.