

RINGVORLESUNG WINTERSEMESTER 2009/2010 „MEDIENSPIELE – SPIELEMEDIEN“

Der Eintritt ist frei

Immer dienstags, 18.00 – 19.30 Uhr

Veranstaltungsorte:
Rathausfestsaal, Fischmarkt 1
Auditorium HELIOS Klinikum, Nordhäuser Str. 74
AudiMax Fachhochschule Erfurt, Altonaer Str. 25, HS 8/9, 1. OG

<http://www.uni-erfurt.de/target/ringvorlesungen>

Kinder und Eltern beim Computerspiel



ChiPP und iKabel

Dipl. Medienwiss. Imke Hoppe
Stellv. Abteilungsleiterin

ChiPP: Anja Hawlitschek, Denise Lengyel

Erfurt, den 27.10.2009

Imke.Hoppe@idmt.fraunhofer.de

Kinder spielen gerne!



Bildquellen siehe Anhang

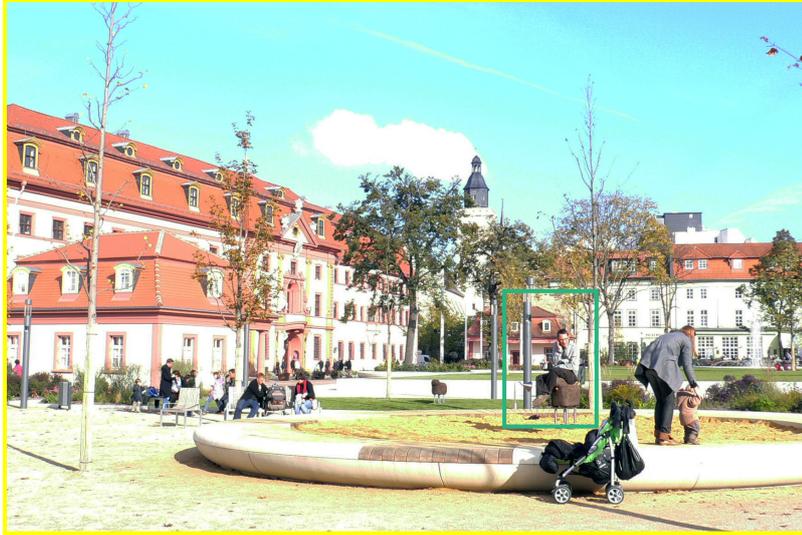
Seite 3 / 31

Kinder spielen gerne!



Seite 4 / 31

Erwachsene nicht unbedingt.

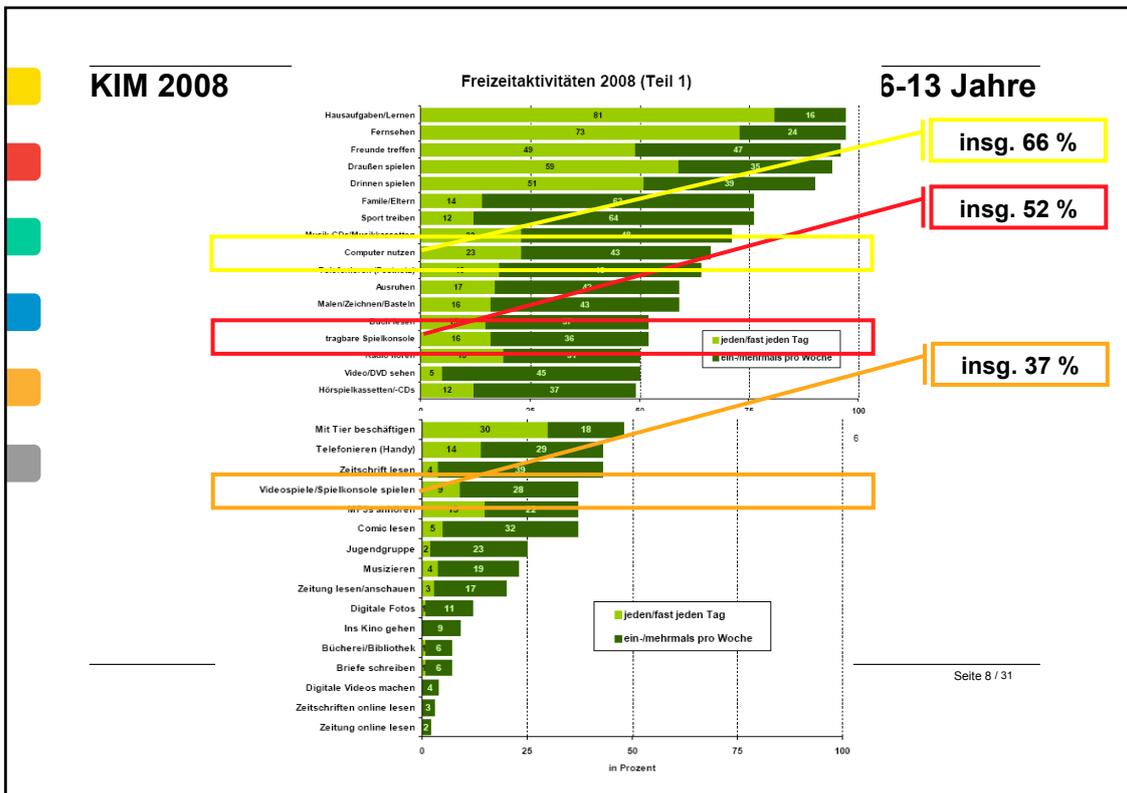
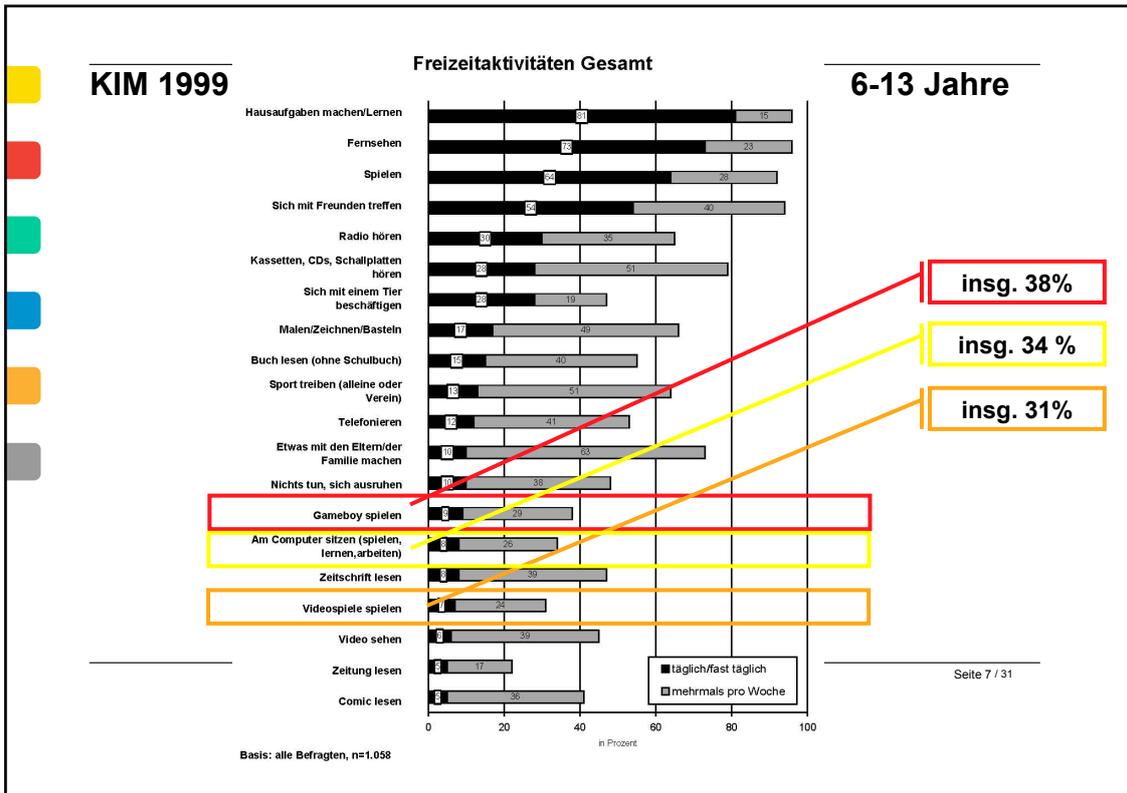


Seite 5 / 31

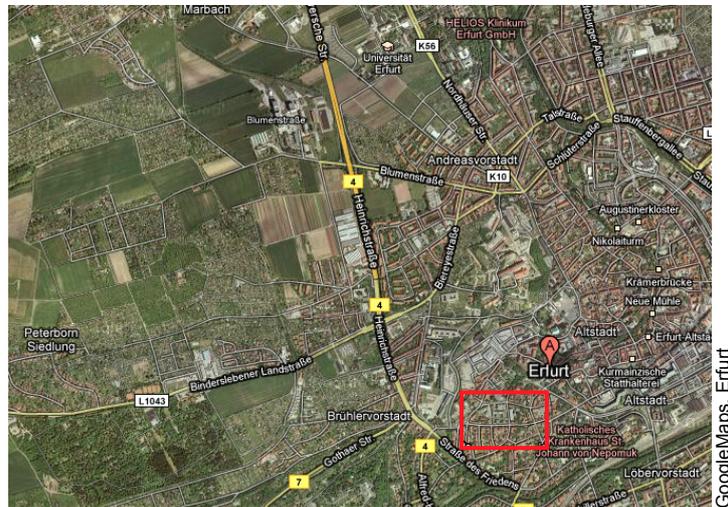
Ein Blick aus der Vogelperspektive – die KIM Studien



Seite 6 / 31



Ein Zoom in das Zentrum der Aushandlung



Seite 9 / 31

ChiPP – Children's and Parents' Panel



Bildquellen siehe Anhang

- **Ziel**
 - Entwicklung geeigneter empirischer und medienpädagogischer Methoden zur Förderung von Computerspielkompetenz bei Kindern und Eltern
- **Vorgehen**
 - Gemeinsames Spielen von Kindern und Eltern
 - Entwicklung eines Kurzfilms
 - Spielende als Forschende
- **Status**
 - Das erste Panel lief von X bis Y
 - Das zweite Panel hat am 02.09.09 begonnen

Seite 10 / 31

Einordnung in eine medienpädagogische Tradition

- **‘Aktive Medienarbeit’** (Hüthner/Schorb, 1997)
 - Zielgerichtetes Handeln zur Erstellung eines medialen Produktes (Palme, 1991)
 - Beschäftigung mit einem konkreten Problem führt zur Bewusstseinsbildung
 - Handelndes Lernen zur Aufhebung der Trennung von ‘Hand- und Kopfarbeit’

=> Ziele sind Reflexion und Veränderung der sozialen Verhältnisse

Seite 11 / 31

Kinder wissen, was sie spielen wollen – Phase I



Bildquellen siehe Anhang

- **Welches Spiel soll gespielt und behandelt werden?**

- zwischen 12-14 Jahre
- 3 Jungen & 1 Mädchen
- A: Mirror's Edge [spielt gerne Parkour]
- B: Drakensang [mag Rollenspiele]
- C: Zelda [möchte Action erleben]
- D: Nintendo DS [hat damit Erfahrung]



- **Entscheidung**

- Ratchet & Clank – Tools of Destruction

Seite 12 / 31

und tun das einfach – Phase II

- **Kinder spielen das Spiel in der Gruppe**
 - Erklärungen zwischen den Spielenden
 - Konkurrenz zwischen Spielenden
 - Ein Kind ist sehr passiv und bringt sich kaum ein

- **Eltern sind abwesend und nehmen nicht teil**
 - Bringen ihre Kinder zu den Treffen

Seite 13 / 31

Eltern spielen mit ihren Kindern – Phase III

- **Kinder erklären den Eltern das Spiel**
 - Ein Kind übernimmt das Erklären der Grundlagen
 - Eltern helfen sich gegenseitig
 - Ein Kind möchte nicht erklären
 - Ein Elternteil möchte nicht spielen
 - Ein Kind ist sehr ungeduldig mit den Fehlern des Elternteils

- **Das gemeinsame Spielen und der Rollenwechsel sind nicht konfliktfrei.**



Seite 14 / 31

Was wollen Kinder ihren Eltern sagen? – Phase IV

- Entwicklung des Storyboards über das Spielerleben



- Aushandlung der Hauptbotschaft

‘Schaut genau hin’ bis zu
‘Nur weil geschossen wird,
ist das Spiel kein Ballerspiel!’

- Entwicklung einer Filmstruktur

Vergleich von Ratchet & Clank
mit ‘Call of Duty’

- Umsetzung als Video

- Videoschnitt durch Projektleiterinnen

- Integration der Call of Duty-Szenen

Seite 15 / 31

Das Video – eine Gegenüberstellung



Bildquellen siehe Anhang

Seite 16 / 31

Eltern schauen das Video – Phase V

▪ Reaktionen der Eltern

- Verständnis für das Erleben der Kinder
- Verständnis für die Meinung der Kinder

- Rückzug aus der Debatte
- Ablehnung der Begeisterung für das Spiel
 - später: das Kind versteht auch die Position des Elternteils

Seite 17 / 31

Fazit aus dem 1. Panel

▪ Rollenwechsel bewirkt Perspektivwechsel

Veränderungen
in der
sozialen Realität

- Kinder
 - Die Medaille hat zwei Seiten
 - Bunte Darstellung verharmlost ggf. Gewalt
 - Eltern lassen sich auf einen Dialog ein
- Eltern
 - Erkenntnisprozess ist durch das gemeinsame Spielen ist differenzierter
 - Kinder und Jugendliche ernst nehmen

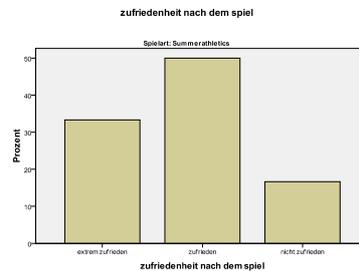
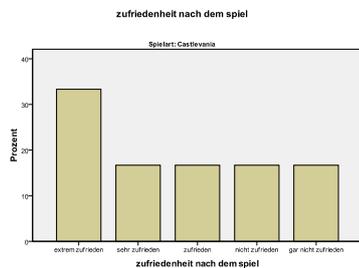
Seite 18 / 31

2. Children's and Parents' Panel

Seite 19 / 31

Spielende als Forschende

- Entwicklung einer zentralen Fragestellung
 - Wie wird gemeinsames Spielen ('Summer Athletics') im Gegensatz zum Spielen eines 'beat 'em up'-Spiels ('Castlevania') wahrgenommen?



Seite 20 / 31



Und was machen dann die Forscher?

- **Ausblick zur Weiterentwicklung des Projekts**
 - Auswertung des existierenden Videomaterials
 - Qualitative Forschung
 - Konversationsanalyse
 - Diskursanalyse
 - Action Research
 - Forschungsethik
 - Beeinflussung von Meinungen und Entscheidungen
 - Verschärfung von Konflikten

Seite 21 / 31



Medienkonzeption für eine gemeinsam spielbare Fernsehshow

Seite 22 / 31

Beispiele theoriegeleiteter Medienkonzeption für iTV

- iTV über Breitband-Kabelnetze



Seite 25 / 31

Bildquellen

Schaukelpferd:

<http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Schaukelpferd.jpg&filetimestamp=20050920162021>

Zinnsoldaten:

<http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Zinnsoldaten.jpg&filetimestamp=20050815141304>

Kaufmannsladen:

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Kaufladen_ca_1830.jpg&filetimestamp=20060402193005

Fröbel-Spielzeug:

http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Friedrich_Fr%C3%B6bel?uselang=de

Seite 26

Bildquellen

Parkour:

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Daniel_Ilabaca.jpg&filetimestamp=20071201051028

Zelda:

http://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Link_-_The_Legend_of_Zelda.png

Nintendo DS:

http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Nintendo_DS_Lite_Ice_Blue_01.jpg&filetimestamp=20060526164654

Call of Duty:

http://www.amazon.de/gp/product/B002GHB2O8/ref=pd_lpo_k2_dp_sr_2?pf_rd_p=471061493&pf_rd_s=lpo-top-stripe&pf_rd_t=201&pf_rd_j=B0001FXAHE&pf_rd_m=A3JWKAKR8XB7XF&pf_rd_r=1058RD38M9ZDRKEV04H3

Seite 27

Literatur

Andreas Flitner (1972) Spielen - Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels. München 1972.

Hüther, Jürgen, & Schorb, Bernd. (1997) Medienpädagogik. In Hüther, Jürgen, Schorb, Bernd, & Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik (Bd. 3.Aufl., S. 243 - 252). München: KoPäd.

KIM 1999. KIM-Studie 1999. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Online Abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/index.php?id=10>

KIM 2009. KIM 1999. KIM-Studie 1999. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Online Abrufbar unter: <http://www.mpfs.de/index.php?id=10>

Seite 28

Literatur

Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (2008) Handbuch Medienpädagogik. VS Verlag, Wiesbaden.

Seite 29



FHE FACHHOCHSCHULE
ERFURT UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES

 **Fraunhofer**
IDMT

 UNIVERSITÄT
ERFURT

RINGVORLESUNG WINTERSEMESTER 2009/2010 „MEDIENSPIELE – SPIELEMEDIEN“

Der Eintritt ist frei

Immer dienstags, 18.00 – 19.30 Uhr

Veranstaltungsorte:
Rathausfestsaal, Fischmarkt 1
Auditorium HELIOS Klinikum, Nordhäuser Str. 74
AudiMax Fachhochschule Erfurt, Altonaer Str. 25, HS 8/9, 1. OG

<http://www.uni-erfurt.de/target/ringvorlesungen>


Erfurt
LANDESHAUPTSTADT
THÜRINGEN
Stadtverwaltung

WIR SIND FÜR SIE DA!

Volkshochschule

 HELIOS Klinikum Erfurt


Universitäts-gesellschaft
Erfurt e.V.

 **Thüringer Allgemeine**
Nummer 1 in Thüringen



Eine Position aus der Medienpädagogik zu Gewaltintervention

- **restriktive Interventionsstrategie**

- Verbote sind vorrangig
bei jüngeren Kindern zielführend

- **aktive Interventionsstrategie**

- Gespräche als wirkungsvollste Strategie
- alleinige Unterscheidung von realer und fiktiver Gewalt ist nicht zielführend
- schulische Programme nur dauerhaft sinnvoll

- geringe Forschungsaktivitäten (Kunczik/Zipfel, 2008)

Seite 31,8