

## Forschungsprojekt „Kids Mobile Gaming“

<p>Projektförderer:</p> <p>Projektlaufzeit:</p> <p>Projektleitung:</p> <p>Projektdurchführung:</p>	<p>RheinEnergieStiftung Jugend/Beruf/Wissenschaft</p> <p>2011 – 2013</p> <p>Prof. Dr. Kai Uwe Hugger (Universität zu Köln), Prof. Dr. Angela Tillmann (FH Köln)</p> <p>Dipl. Päd. Ilona Cwielong, Dipl. Jour. Verena Kratzer, Christian Noll, Dipl. Päd. Julia Bader (FH Köln)</p>
<p>Projektbeschreibung:</p>	<p>Die Macher der mobilen Spiele rüsten auf. Nintendo punktet mit seiner neuen 3D-Spielkonsole, Sony zieht mit der nächsten Generation der Playstation Portable nach und tausende Spiele-Apps sind für ein Taschengeld für PDA oder Smartphone zu haben. Die neuen Generation portabler, multimedialer und onlinefähiger Spielkonsolen und die Etablierung von Handys und Portable Media Playern als Spielkonsolen sind erfolgreicher als je zuvor. Die Zielgruppe Kinder spielt dabei eine wesentliche Rolle. Kinder nehmen an unserem medialen und gesellschaftlichen Wandel teil, in dem Mobilität von zentraler Bedeutung ist und Mediennutzung keine räumlichen oder kommunikativen Grenzen kennt. Sie spielen nahezu an jedem Ort, unabhängig von pädagogischen Kontrollinstanzen, mit voller Aufmerksamkeit und all ihren Sinnen. Immer mehr altersgruppenspezifischen Spielen drängen auf den Markt. Das Forschungsprojekt „Kids Mobile Gaming“ nimmt sich dieser neuen Entwicklungen an und betritt Neuland in einem wichtigen, für Kinder-Sozialisation zunehmend relevanten, wissenschaftlichen Arbeitsfeld.</p> <p>Forschungsziel des zweijährigen Projektes ist es Bedeutung, Nutzung und Verarbeitung von Computerspielen auf mobilen Endgeräten bei Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren im Rahmen ihrer alltäglichen Lebensführung zu erforschen. Eine wichtige Rolle spielen dabei auch die technischen Neuerungen im Feld des mobilen Spielens. Neben der Analyse des Hard- und Softwaremarkts gilt es Daten über die Nutzung von mobilen Spielkonsolen, Spielen auf Handys und Portable Media Playern, ihre Funktion und Bewertung sowie die Umsetzung in das Alltagshandeln der Kinder zu erheben. Dies geschieht in einer quantitativen Befragung von Schülern und Eltern, einer Analyse des mobilen Spielmarkts sowie qualitativer Leitfaden-Interviews und ethnografischer Beobachtung.</p> <p>Das Forschungsvorhaben ist ein Gemeinschaftsprojekt der Universität zu Köln und der Fachhochschule Köln. Die Forschungsschwerpunkte und Ergebnisse der beiden Hochschulen bauen aufeinander auf, Fortschritte werden fortlaufend aufeinander bezogen und die Ergebnisse miteinander verknüpft. Die Untersuchung soll wesentliche Impulse für die medienzieherische Praxis liefern. Ihre Ergebnisse fließen direkt in die medienpädagogische Arbeit des Instituts „Spielraum“ an der Fachhochschule Köln ein.</p>
<p>Kontakt:</p>	<p>Prof. Dr. Kai-Uwe Hugger</p> <p>Institut III: Allgemeine Didaktik und Schulforschung</p> <p>Humanwissenschaftliche Fakultät</p> <p>Universität zu Köln</p> <p>Email: kai.hugger@uni-koeln.de</p>