

Digitale Spiele und Kinder

Wodurch digitale Spiele zu digitalen Lieblingsspielen werden

Eine Forschung im Rahmen des Projektbandes „Kinderkultur & Kindermedien“

Fragestellung

„Welche Faktoren machen (digitale) Spiele zu (digitalen) Lieblingsspielen von Kindern?“

Theoriebezug

2 Beispiele für Bezugsforschungen:

- KiM-Studie 2020
- Game – Verband der deutschen Games-Branche (o.J.): Spielgeschichte. Zugriff unter: <https://www.game.de/themen/kulturgut-digitale-spiele-uebersicht/spielgeschichte/>

Aufstellen von eigenen Hypothesen:

1. Kinder entscheiden nach Spielthema in Zusammenhang mit ihrem Interesse.
2. Kinder entscheiden sich für Spiele, in denen sie erfolgreich sind.
3. Kinder entscheiden nach ihrem Spielertyp.
4. Kinder entscheiden aufgrund von sozialen Einflüssen.

Methode

Durchführung eines Fragebogens und im Anschluss Interviews von ausgewählten Spielen (Roblox, Brawl Stars, Pferdespiele)

Auswertung mithilfe der Qualitativen Inhaltsanalyse



Quelle:
<https://www.kindermedienland-bw.de/de/startseite/beratung/medien/digitale-spiele>

Ausgewählte Ergebnisse

Hypothesen ließen sich größtenteils bestätigen:

*B1: „Also bei mir war es so, dass * ich halt wollte das Spiel halt generell haben, weil das ist halt auch in echt mein Traum, halt ein eigenen Gutshof zu haben * und deshalb hab ich mir das halt gewünscht“ (aus dem Interview zu den Pferdespielen)*

B4: „Dann hab ich das auch mal ausprobiert. Dann hab ich mir manchmal, dann hab ich mich zweimal gelöscht wegen da war ich noch richtig schlecht. Dann hab ich mich neu runtergeladen. Dann war ich richtig gut (...) dann hab ich haben wir richtig viele Brawler gezogen und jetzt bin ich Profi darin.“ (aus dem Interview zu Brawl Stars)

B3: „Ich finde toll, dass man auch ja wenn man zum Beispiel nichts zum Schreiben hat wie zum Beispiel Whatsapp oder so, kann man auf Roblox auch auf mit den den Freunden einfach auf Roblox chatten.“ (aus dem Interview zu Roblox)