



Projektband „Kindermedien“

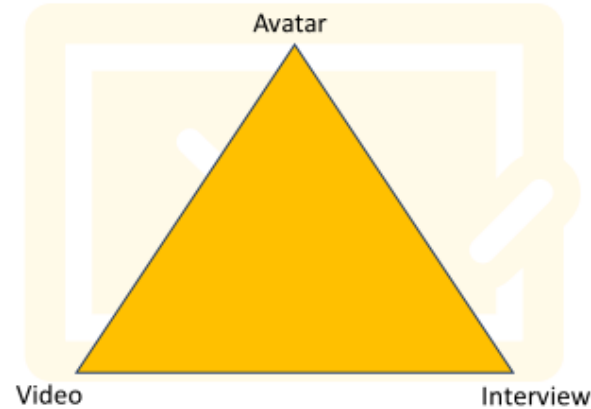
Projekt: Mein digitaler Spiegel - Untersuchung mit Kindern über die Auseinandersetzung der Identitätsdarstellung anhand von konfigurierbaren Avataren im Simulationsspiel Sims4



Studentin:
Kimberly
Daubert

Fragestellungen und Vorgehen:

- **Auf welche Art und Weise stellen sich Kinder mit konfigurierbaren Spielfiguren selbst dar?**
 - Mit SimS4 einen Avatar konzipieren
 - Bildschirmaufnahme des Prozesses
- **Wie begründen die Teilnehmer:innen ihre Entscheidungen?**
 - Interview über den Prozess und den Avatar



Auswertungsverfahren: Triangulation der verschiedenen Informationen - Analyse nach Mayring (2010) und dem Vorgehen von Multimodalität zwischen Transkript und Videomaterial

S: sie hat ein schwarzen Hut Weil äh weil es passt irgendwie zu ihrem Outfit wie zu ihren Haaren find ich Die Augenfarbe sind auch ein bisschen von meinen weil ich hab h° (.) sie nen bisschen auch so ein bisschen blau son bisschen #00:00:40-0#

Beispiel/Ergebnis „Sarah“

Erste Ergebnisse:

- Große Ähnlichkeiten zum echten Aussehen (z.B. immer gleiches Alter gewählt)
- Begründungen: Lebenswelt, Erfahrungen, eigenem Selbstbild, Wahrnehmung
- Darstellungsmöglichkeiten bieten Reflexionsanlässe

Theoriebezug:

- Geisler, M. (2011): *Mein Avatar und ich – Identitätsarbeit mittels Computerspielfiguren*. Projekt.
- Beil, B. & Rauscher, A. & Hensel, T. (2018): *Game Studies*. Wiesbaden, Springer Fachmedien.
- Ritterfeld, U. (2009): *Identity Formation and Emotion Regulation in digital Gaming*. In: Ritterfeld, U. & Vorderer, P. & Cody, M. (Hrsg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. New York: Routledge. S. 204-2017