



## KINDER IM ALTER ZWISCHEN 6 UND 13 JAHREN UND DIE BEDEUTUNG, NUTZUNG SOWIE VERARBEITUNG VON SPIELEN AUF MOBILEN ENDGERÄTEN

### PROJEKTDATEN

›Kids Mobile Gaming – Kinder im Alter zwischen 6 und 13 Jahren und die Bedeutung, Nutzung sowie Verarbeitung von Spielen auf mobilen Endgeräten‹ ist ein Kooperationsprojekt der Universität zu Köln und der Fachhochschule Köln. Es hat eine Laufzeit vom 1. April 2011 bis 31. März 2013 und wird von der ›RheinEnergieStiftung Jugend/Beruf/Wissenschaft‹ gefördert.

### PROJEKTLÉITUNG

Prof. Dr. Kai-Uwe Hugger ([kai.hugger@uni-koeln.de](mailto:kai.hugger@uni-koeln.de)) und  
Prof. Dr. Angela Tillmann ([angela.tillmann@fh-koeln.de](mailto:angela.tillmann@fh-koeln.de))

### PROJEKTTEAM

Dipl. Päd. Julia Bader,  
Dipl. Päd. Ilona Cwielong,  
Dipl. Jour. Verena Kratzer und  
Christian Noll

### INHALT DES FORSCHUNGSPROJEKTS

Kindliches Medienverhalten ist zunehmend geprägt durch die Hinwendung zu digitalen Medien, insbesondere zu Spielen auf mobilen Endgeräten. Hier etablieren sich zunehmend Spielkonsolen wie ›Nintendo DS‹ und ›PlayStation‹, Mobiltelefone bzw. Smartphones sowie Portable Media Player. Diese Geräte eröffnen Kindern mit ihren Eigenschaften ein prinzipiell raum- und situationsübergreifendes Spielen, das ubiquitär, sozial konnektiert als auch personalisiert stattfinden kann.

Das Projekt ›Kids Mobile Gaming‹ erforscht erstmals mobiles Spielen als bedeutsames Feld kindlicher Sozialisation und digitaler Kinderkultur. Ziel ist es, Daten über die Nutzung, Bedeutung und Verarbeitung von digitalen Spielen auf mobilen Endgeräten bei Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren im Rahmen ihrer alltäglichen Lebensführung zu gewinnen.

### METHODIK

Im Kontext einer gekoppelten und mehrperspektivischen Herangehensweise (Methodentriangulation) werden quantitative und qualitative Methoden und Daten miteinander kombiniert.

#### TEILPROJEKT 1 / UNIVERSITÄT ZU KÖLN

- + Standardisierte Befragung von Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren zu alltäglichen Freizeitgewohnheiten und Wahrnehmung, Aneignung und Bewertung von digitalen Spielen auf mobilen Endgeräten
- + Standardisierte Befragung von Eltern zur Bewertung des kindlichen Medien- und Spielverhaltens

#### TEILPROJEKT 2 / FACHHOCHSCHULE KÖLN

- + Markt- und Genre-Analyse zu digitalen Spielen auf mobilen Endgeräten
- + Teilstrukturierte Befragung von Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren zur konkreten Nutzung und subjektiven Bedeutung von digitalen Spielen auf mobilen Endgeräten

