merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Florian Seidel: Im Spiel sind wir alle gleich? Computerspiele als soziales Bindeglied und Vermittler

Beitrag aus Heft »2020/03 Medien und Soziale Ungleichheit«

In digitalen Spielewelten treffen Menschen aus der ganzen Welt mit unterschiedlichen gesellschaftlichen Hintergründen aufeinander. Gemeinsam besiegen sie Drachen, bergen wertvolle Schätze und beschützen die Unschuldigen. Was verbindet uns alle bei dem Thema Computerspiele? Inwiefern kann diese Faszination eine Brücke zwischen Jugendlichen aus unterschiedlichen Milieus schlagen? Computerspiele als Medium unserer Zeit spielen eine bedeutungsvolle Rolle bei der Integration der Einzelnen in eine gemeinschaftliche Struktur.

Literatur:

Berghahn, K. L./Schiller, F. (Hrsg.) (2013). Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Mit den Augustenburger Briefen (Reclams Universal-Bibliothek, Nr. 18062, Durchges. und bibliogr. erg. Ausg). Stuttgart: Reclam.

Epic Games. (2017). Fortnite [Computer software]. Raleigh, USA: Epic Games.

Fuchs, M./Strouhal, E. (2013). Das Spiel und seine Grenzen. Passagen des Spiels II (Edition Angewandte). Vienna: Springer Vienna.

Game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. (Hrsg.). (2019). Deutscher Games-Markt 2019 www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2019/ [Zugriff: 14.03.2020]

Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.) (2010). Digitale Jugendkulturen (1. Aufl.). Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss. doi.org/10.1007/978-3-531-91908-9 [Zugriff: 26.05.2020]

Huizinga, Johan (2017). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (rororo Rowohlts Enzyklopädie, Bd. 55435, 25. Auflage). Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.). (2019). JIM 2018 Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf [Zugriff: 05.05.2020]

Mojang Microsoft Studios. (2009). Minecraft [Computer software]. Redmond, USA: Mojang Microsoft Studios. www.minecraft.net/de-de/

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.). (2009). Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames (2. Auflage). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. doi.org/10.1007/978-3-531-91848-8

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

[Zugriff: 26.05.2020]

Süss, Daniel/Lampert, Claudia/Trueltzsch-Wijnen, Christine W. (2013). Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft Lehrbuch, 2., überarb. und aktualisierte Aufl.). Wiesbaden: Springer VS.