

## Christa Gebel: Kompetenz erspielen – kompetent spielen?

Welche Schlussfolgerungen ergeben sich aus der Erkenntnis, dass populäre Computerspiele Kompetenzpotenziale bergen können? Steht versiertes Spielen für Kompetenzerwerb – steht Spielexpertise für ‚Computerspielkompetenz‘ im Sinne von Medienkompetenz? Wohl kaum, auch wenn es von interessierter Seite gerne so gesehen wird. Aber was bedeutet Medienkompetenz in Hinblick auf Computerspiele eigentlich?

### Literatur

Eggert, Susanne/Gebel, Christa/Wagner, Ulrike (2008). Die vertieften Handlungsschwerpunkte Spielen, Kommunizieren und Produzieren. In: Wagner, Ulrike (Hrsg.), Medienhandeln in Hauptschulmilieus. Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource. München: kopaed, S. 119-185.

Fritz, Jürgen (2004). Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim: Juventa.

Fromme, Johannes/Petko, Dominik (Hrsg.) (2008/2009). Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten. Zeitschrift MedienPädagogik, Themenheft 15/16.  
[www.medienpaed.com/zs/content/blogcategory/39/67](http://www.medienpaed.com/zs/content/blogcategory/39/67) [Zugriff: 27.05.2010]

Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin/Unger, Alexander (2008). Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. Zeitschrift MedienPädagogik, Themenheft 15/16.  
[www.medienpaed.com/zs/content/blogcategory/39/67](http://www.medienpaed.com/zs/content/blogcategory/39/67) [Zugriff: 27.05.2010]

Gebel, Christa (2009). Lernen und Kompetenzerwerb mit Computerspielen. In: Bevc, Tobias/Zapf, Holger (Hrsg.), Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK, S. 77-94.

Gebel, Christa/Gurt, Michael/Wagner, Ulrike (2005). Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In: Arbeitsgemeinschaft Berufliche Weiterbildungsforschung (ABWF) (Hrsg.), E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. QUEM-report, Heft 92. Berlin: ABWF, S. 241-376.  
[www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b](http://www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b) [Zugriff 12.05.2010]

Geisler, Martin (2009). Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. München: Juventa.

Kringiel, Danny (2009). Computerspiele ‚lesen‘ lernen – Grundlagen einer computerspielspezifischen Medienkompetenz. In: merz | medien + erziehung, 53 (2009), 2, S. 43-49.

Mogel, Hans (2008). Psychologie des Kinderspiels., 3. aktualisierte und erweiterte Auflage. Berlin, New York: Springer.

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.) (2008). Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag.

**merz | medien + erziehung** | Arnulfstraße 205 | 80634 München  
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | [www.merz-zeitschrift.de](http://www.merz-zeitschrift.de)

Schorb, Bernd/Kießling, Matthias/Würfel, Maren/Keilhauer, Jan (2008). Die Online-Spieler: Gemeinsam statt einsam. MeMo\_OSRO8. Medienkonvergenz Monitoring. Online-Spieler-Report 2008. [www.uni-leipzig.de/~mepaed/sites/default/files/MeMo\\_OSRO8.pdf](http://www.uni-leipzig.de/~mepaed/sites/default/files/MeMo_OSRO8.pdf) [Zugriff: 12.05.2010]

Theunert, Helga (2009). Medienkompetenz. In: Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik Praxis. München: kopaed, S.199-204.