

Christa Gebel / Michael Gurt / Ulrike Wagner: Kompetenzbezogene Computeranalyse

Beitrag aus Heft »2004/03: Computerspiele - Interessen und Kompetenzen«

Dass Computerspiele Kompetenzen fördern, ist eine höchst plausible Annahme. Der Nachweis, dass Leistungsverbesserung in Computerspielen auch gesteigerte Kompetenz außerhalb des Spiels bedeutet, und die Bestimmung förderlicher Bedingungen stehen jedoch noch aus. Hierfür bedarf es kompetenzbezogener Kriterien zur Beurteilung von Computerspielen, die unter anderem auf einer differenzierten Medienanalyse gründen und die herkömmliche grobe und unsystematische Genrezuordnung überwinden.

(merz 2004-03, S. 18-23)