Danny Kringiel: Computerspiele ‚lesen‘ lernen

Beitrag aus Heft »2009/02: Selbstentblößung und Bloßstellung in den Medien«

Die öffentliche Debatte um digitale Spiele ist geprägt von Befürchtungen bezüglich schädlicher Erziehungseinflüsse auf Heranwachsende. Doch die daraus hervorgegangenen Verbote greifen zu kurz. Im Rahmen der hier vorgestellten Dissertation wurde ein Instrumentarium erarbeitet, das Kindern und Jugendlichen helfen soll, einen kritisch-hinterfragenden Blick auf die Darstellungsmittel von Computerspielen zu entwickeln und zu durchschauen, wie diese Spiele bei ihnen bestimmte Erlebnisse anstoßen. LiteraturBaacke, Dieter (2004). Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In: Bergmann, Susanne/Lauffer, Jürgen/Mikos, Lothar/Thiele, Günther/Wiedemann, Dieter (Hrsg.), Medienkompetenz. Modelle und Projekte. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. Gunzenhäuser, Randi (2002). Raum, Zeit und Körper in Actionspielen. Max Payne. Online verfügbar unter: www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03-22-Gunzenhaeuser.htm [Zugriff: 01.02.2008]. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2008). JIM 2008. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Online verfügbar unter: www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf08/JIM-Studie_2008.pdf [Zugriff: 01.02.2008]. Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2004). Rules of Play. Game Design Fundamentals. London: MIT Press.