

## Isabella Hollauf: Erfahrungsräume in digitalen Spielen

In Medien und Wissenschaft werden digitale Spiele häufig polarisiert. Dem gegenüber wird hier der Begriff ‚Erfahrungsraum‘ entwickelt und in explorativen Interviews überprüft, der den positiven und negativen Aspekten digitaler Spiele gleichermaßen offen gegenübersteht. Die Herausarbeitung der unterschiedlichen Erfahrungsräume zielt darauf ab, unterstützende Analysekatoren für (sozial-)pädagogisches Handeln im Bereich der Jugendarbeit oder Schule bereitzustellen. Sie sind ein Schlüssel zur Lebenswelt vieler Jugendlicher und junger Erwachsener.

### Literatur:

Anderle, Michaela/Pöyskö, Anu (2016). Screenagers\* International Research Project. Using Ict, Digital and Social Media in Youth Work. Digitale Medien in der österreichischen Jugendarbeit. [www.wienextra.at/fileadmin/web/medienzentrum/PDF/Screenagers\\_Bericht\\_DigitaleMedienJugendarbeit.pdf](http://www.wienextra.at/fileadmin/web/medienzentrum/PDF/Screenagers_Bericht_DigitaleMedienJugendarbeit.pdf) [Zugriff: 27.04.2016].

Anthropy, Anna (2012). Rise of the Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. New York: Seven Stories Press.

Bogos, Ian (2008). The Rhetoric of Video Games. In: Salen, Katie (Hrsg.) The Ecology of Games. Connecting Youth, Games and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, S. 117–140.

Conway, Steven (2010). Hyper-Ludicity, Contra-Ludicity, and the Digital Game. In: Eludamos: Journal for Computer Game Culture, 4 (2), S. 135–147.

ESA (2015). Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts about the Computer and Videogame Industry. [www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf) [Zugriff: 27.04.2016].

Hollauf, Isabella (2015). Erfahrungsräume in digitalen Spielen. Masterarbeit. Universität Graz. Huizinga, Johan ([1938] 2013). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 23. Auflage. Rowohlt: Hamburg.

Koller, Gerald (2012). risflecting© – Jugend und Risiko. In: Stadt Wien (Hrsg.), Perspektiven. Wien: Schmid Verlagsgesellschaft.

Matthew, Emily (2012). Sexism in Video Games. There is Sexism in Gaming. [www.blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html](http://www.blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html) [Zugriff: 02.09.2015].

Murray, Liam/Maher, John (2011). The Role of Fantasy in Videogames. A Reappraisal. Eludamos: Journal for Computer Game Culture, 5 (1), S. 45–57.

Salen, Katie/Zimmerman, Eric (2004). Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: The MIT Press.

Stampfl, Nora S. (2012). Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels. Hannover: Heise Zeitschriften Verlag.

# merz

ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

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

Smith, Ed (2012). A Personal Journey. Jenova Chen's Goals for Games. In: Gamasutra: The Art & Business of Making Games. [www.gamasutra.com/view/feature/170547/a\\_personal\\_journey\\_jenova\\_chens\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/170547/a_personal_journey_jenova_chens_.php) [Zugriff: 27.04.2016].