

Michael Winklmann: Biografie: Ein Spiel

In der öffentlichen Wahrnehmung werden Computerspiele häufig in Verbindung mit Gewaltverherrlichung oder Suchtproblematik diskutiert. Das provozierende, gewalttätige Bild, das in einigen Köpfen bezüglich Computerspielen vorherrscht, lenkt den Blick weg von den Potenzialen, die Computerspiele für Bildungsprozesse entwickeln können. Am Beispiel der Identitätsbildung soll gezeigt werden, wie das Freeware-Computerspiel „Passage“ Unterricht bereichern kann.

Literatur:

von Cues, Nikolaus (1952) [1463]. Vom Globusspiel. De ludo globi. Übersetzt und mit Einführung und Anmerkungen versehen von Gerda von Bredow. Meiner: Hamburg.

Fraas, Hans-Jürgen (2000). Bildung und Menschenbild in theologischer Perspektive. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin/Unger, Alexander (2008). Bildungspotentiale digitaler Spiele und Spielkulturen. In: MedienPädagogik, 15/16. www.medienpaed.com/Documents/medienpaed/15-16/fromme0812.pdf [Zugriff: 20.01.2014].

Gee, James Paul (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan Limited. Gee, James Paul (2007). Good video games + good learning. Collected essays on video games, learning and literacy. New York: Peter Lang Publishing.

Hermans, Hubert (2001). The dialogical self: toward a theory of personal and cultural positioning. In: Culture & Psychology, 7, pp. 243-281.

Hilger, Georg (2010). Biografisches Lernen. In: Hilger, Georg/Leimgruber, Stephan/Ziebertz, Hans-Georg (Hrsg.), Religionsdidaktik. Ein Leitfaden für Schule, Ausbildung und Beruf. München: Kösel. S. 374-386.

Hilger, Georg/Lindner Konstantin (2008). Heilige, kleine Leute und große Persönlichkeiten. Zur Wiederentdeckung des Biografischen für religiöse Lernprozesse. In: Wagner, Dieter/Schallenberg, Peter (Hrsg.), Heilige Elisabeth von Thüringen – theologische Spurensuche. Frankfurt: Josef Knecht. S. 191-214.

Kluge, Friedrich/Seebold, Elmar (Hrsg.) (2002). Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache. Berlin: De Gruyter. Maurer, Alfons (2001). Art. Identität. II. Theologischethisch. In: LThK, 5, S. 399 f.

Mukherjee, Souvik (2011). „Follow Makarov´s Lead?“ Ethical Conflict in Video Games and Call of Duty: Modern Warfare 2´s Controversial No Russian Level. In: Thomas Inderst, Rudolf/Just, Peter (Hrsg.), Contact. Conflict. Combat. Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen, Boizenburg: Hülsbusch. S. 43-61.

Oberthür, Rainer (2005). „... andere Fächer erklärt ja der Lehrer, Religion erklären wir Kinder selbst!“. Erfahrungen mit einer Didaktik der Aneignung im Religionsunterricht. In: Bahr, Matthias/Kropač, Ulrich/Schambeck, Mirjam (Hrsg.), Subjektwerdung und religiöses Lernen. Für eine Religionspädagogik, die den Menschen ernst nimmt. München: Kösel. S. 203-217.

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

Rohrer, Jason (2007). Passage. www.hcsoftware.sourceforge.net/passage/index.html [Zugriff: 19.09.2013].

Rohrer, Jason (2007). What I was trying to do with Passage. www.hcsoftware.sourceforge.net/passage/statement.html [Zugriff: 19.09.2013].

Welsch, Wolfgang (1987). Unsere postmoderne Moderne. Weinheim: Akademie Verlag.

Ziebertz, Hans-Georg/Herbert, Markus (2009). Plurale Identität und interkulturelle Kommunikation. In: *interculture journal*, 8, pp. 11-30.

Ziebertz, Hans-Georg (2010). Wozu religiöses Lernen? Religionsunterricht als Hilfe zur Identitätsbildung. In: Hilger, Georg/Leimgruber, Stephan/Ziebertz, Hans-Georg (Hrsg.), *Religionsdidaktik. Ein Leitfaden für Schule, Ausbildung und Beruf*. München: Kösel. S. 142-154.