

Nadia Kraam: Kompetenzfördernde Aspekte von Computerspielen

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

Innerhalb der regen Diskussion zur Wirkung von Computerspielen ist die Untersuchung kompetenzfördernder Aspekte in virtuellen Spielwelten zu sehr vernachlässigt worden.

Umso dringender wurde es, die Forschungslücke durch umfassende Untersuchungen zu beheben und durch relevante Forschungsergebnisse Impulse für eine neue Sichtweise im Bereich der Computerspiele zu vermitteln.

(merz 2004-03, S. 12-17)