merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Angelika Beranek und Sebastian Ring: Nicht nur Spiel – Medienhandeln in digitalen Spielwelten als Vorstufe zu Partizipation

Beitrag aus Heft »2016/06: Digitale Spiele«

Welche Partizipationspotenziale halten digitale Spielwelten und ihre Strukturen für heranwachsende Computerspielende bereit? Um ein besseres Verständnis von pädagogischen Handlungsbedarfen zur Förderung der Beteiligung in digitalen Spielwelten und partizipationsrelevanter Kompetenzen sowie von Ansprüchen an die Gestaltung digitaler Spiele und spielbezogener Kommunikationsplattformen zu erlangen, wird dabei ein Stufenmodell der Partizipation in digitalen Spielwelten entwickelt. Als Partizipation wird hierbei nicht nur politisches Handeln verstanden. Der Begriff wird weiter gefasst und auch Veränderungsmöglichkeiten der digitalen Spielwelten an sich werden als Teilhabemöglichkeiten an diesen Welten begriffen.

Literatur:

Consalvo, Mia (2007). Cheating. Gaining Advantage in Videogames. Cambridge: MIT Press.

Fatke, Reinhard/Schneider, Helmut (2005). Kinder- und Jugendpartizipation in Deutschland. Daten, Fakten, Perspektiven. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung.

Fritz, Jürgen/Lampert, Claudia/Schmidt, Jan-Hinrik/Witting, Tanja (Hrsg.) (2011). Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Berlin: Vistas.

Fritz, Jürgen (2011). Wie Computerspieler ins Spiel kommen, Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. In: lfm (Hrsg.), Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Band 67. Berlin: Vistas Verlag GmbH.

Gebel, Christa (2010). Kompetenz erspielen – kompetent spielen? In: merz | medien + erziehung, Nr. 4/2010, S. 45-50.

Hart, Roger (1997). Children's participation. The theory and practice of involving young citizens in community development and environmental care. Reprinted. New York.

Hugger, Kai-Uwe (2008). Uses-and-Gratification-Approach und Nutzenansatz. In: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.), Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 173-177.

Huizinga, Johan (1956). Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Rowohlt.

Jörissen, Benjamin (2010). Strukturale Ethnografie virtueller Welten. In: Grell, Petra/Marotzki, Winfried/Schelhowe, Heidi (Hrsg.), Neue digitale Kultur- und Bildungsräume. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 119-144.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Juul, Jesper (2005). Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: MIT Press.

Krotz, Friedrich (2009). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.). Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 25-40.

Krüger, Thomas (2011). Politische Bildung online – Wege zur Partizipation Jugendlicher? In: Theunert, Helga/Wagner, Ulrike (Hrsg.), Alles auf dem Schirm? Jugendliche in vernetzten Informationswelten. München: kopaed, S. 139-153.

Kuhn, Axel (2010). Der virtuelle Sozialraum digitaler Spielwelten. Struktur und Auswirkungen auf das Spielerleben. In: Kaminski, Winfred/Lorber, Martin (Hrsg.), Computerspiele: Medien und mehr … München: kopaed, S. 129-146.

Oser, Fritz/Ullrich, Manuela/Biedermann, Horst (2000). Partizipationserfahrungen und individuelle Kompetenzen. Literaturbericht und Vorschläge für eine empirische Untersuchung im Rahmen des Projekts "Education à la Citoyenneté Democratique (ECD)" des Europarats. Universität Fribourg. edudoc.ch/record/29371/files/249.pdf [Zugriff: 18.05.2016].

Piasecki, Stefan (2015). Kondensstreifen der Online-Sozialisation. Videospiele als Zuträger von persönlichen Informationen und Verhaltensparametern. In: merz | medien + erziehung, Nr. 1/2015, S. 45-52.

Ring, Sebastian (2014). Im besten Sinne ‚gut' spielen. Kompetent computerspielen. In: Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus/Ring, Sebastian (Hrsg.), Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: kopaed, S. 73-78.

Ring, Sebastian/Funiok, Rüdiger (2015). Harmloses Als-Ob, nützliches Lebenstraining, problematische Menschenbilder – Braucht es eigene ethische Maximen für Computerspiele? In: Prinzing, Marlies/Rath, Matthias/Schicha, Christian/Stapf, Ingrid (Hrsg.), Neuvermessung der Medienethik. Weinheim und Basel: Beltz, S. 177-190.

Schröder, Richard (1995). Kinder reden mit. Weinheim: Beltz.Soßdorf, Anna (2016). Zwischen Like-Button und Parteibuch. Die Rolle des Internets in der politischen Partizipation Jugendlicher. Wiesbaden: Springer VS.

Stange, Waldemar (2007). Was ist Partizipation? Definitionen – Systematisierungen. Baustein A 1.1. Online verfügbar unter www.kinderpolitik.de/beteiligungsbausteine/pdf/a/Baustein_A_1_1.pdf.

Theunert, Helga (2009). Medienkompetenz. In: Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik. Praxis. München: kopaed, S. 109-204.

Unger, Alexander (2012). Modding as Part of Game Culture. A Handbook of Digital Games Studies. In: Fromme, Johannes/Unger, Alexander (Hrsg.), Computer Games and New Media Cultures. Dordrecht, New York: Springer, S. 509-523.

Wagner, Ulrike/Brüggen, Niels (2013) (Hrsg.). Teilen, vernetzen, liken. Jugend zwischen Eigensinn und Anpassung im Social Web. Baden-Baden: Nomos.

Wagner, Ulrike/Gerlicher, Peter/Brüggen, Niels (2011). Partizipation im und mit dem Social Web – Herausforderungen für die politische Bildung. Expertise für die Bundeszentrale für politische Bildung. www.jff.de/jff/index.php?id=74&type=0&jumpurl=uploads%2Fmedia%2FExpertise_Partizipation_Im_Social_Web_01.pdf&juSecure=1&locationData=74%3Att_content%3A428&juHash=4ea7a96e2471ad2a47a1ffa549af0f29ca269b13 [Zugriff: 18.05.2016].

Weiss, Wolfgang W. (1981). Überlegungen für ein theoretisches Modell politischer Sozialisation. In Klingemann, Hans-Dieter/Kaase, Max (Hrsg.), Politische Psychologie, S. 37-55. Opladen: Westdeutscher Verlag.

Widmaier, Benedikt (2011). Von der Politikverdrossenheit zum Wutbürger? Partizipation als Ziel der politischen Bildung. In: Widmaier, Benedikt/Nonnenmacher, Frank (Hrsg.), Partizipation als Bildungsziel. Politische Aktion in der politischen Bildung. Schwalbach/Ts.: Wochenschau, S. 7-15.

Wimmer, Jeffrey (2013a). Kontextualisierung versus Komplexitätsreduktion. Medienwirkung aus kulturtheoretischer Perspektive. In: Schweiger, Wolfgang/Fahr, Andreas (Hrsg.), Handbuch Medienwirkungsforschung. Wiesbaden: Springer, S. 119.

Wimmer, Jeffrey (2013b). Massenphänomen Computerspiele: Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 81.

Zimmerman, Eric (2007). Gaming Literacy – Game Design as a Model for Literacy in the 21st Century. www.ericzimmerman.com/files/texts/Chap_1_Zimmerman.pdf [Zugriff: 18.05.2016].