

## Birgitte Holm Sørensen: If spare time didn't exist –

Beitrag aus Heft »2003/05: Virtuelle Lebenswelten«

In diesem Aufsatz wird mithilfe der Spieltheorie das Interesse älterer Kinder an virtuellen Welten (Chat, Online-Spiele und Communities) analysiert, um zu einem Verständnis für die Bedeutung dieser Aktivitäten im Alltag der Kinder zu kommen. Viele ältere Kinder leben sowohl in realen als auch in virtuellen Welten: Sie lernen, virtuelle Räume durch Lernprozesse zu nutzen, die außerhalb der Schule und die innerhalb ihrer eigenen Welt stattfinden. Wenn Kinder virtuelle Welten nutzen, erlernen sie Kompetenzen, die sie für ihre Bewegung in und ihre Nutzung von virtuellen Räumen benötigen: zur Kommunikation, um soziale Beziehungen zu knüpfen und aufrecht zu erhalten, zur Teilnahme an und Einrichtung von virtuellen Gemeinschaften. Diese dort erlernten Kompetenzen sind nicht nur für das aktuelle Interesse der Heranwachsenden an virtuellen Welten von Bedeutung, sondern die hier erlangten Fähigkeiten sind Grundkompetenzen, die für ihre weitere (Aus-)Bildung und ihren Berufsweg von Nutzen sein können.

This article will apply a play perspective to the interest of older children in the use of virtual spaces for chat, online games and communities in order to come to an understanding of the significance of these activities in children's everyday lives. Many older children have lives in both physical and virtual spaces, and they learn to use virtual spaces and function in them by means of off-school learning processes, which are related to their own culture. In their use of virtual spaces they acquire competences related to their virtual behaviour and praxis, in which communication, the establishment and maintenance of social relations, the participation in and last not least the construction of communities have importance for their future education and work.