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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Elke Hemminger: Spielraum, Lernraum, Lebensraum

Beitrag aus Heft »2016/06: Digitale Spiele«

Über die übliche Argumentation zu ludischen Qualitäten des Spielens und deren Beitrag zur spielspezifischen Wirklichkeit hinaus, wendet dieser Beitrag Konzepte aus der phänomenologischen Soziologie an, um die Divergenz zwischen der Außenperspektive auf digitale Spiele und der Realität der Erfahrungen des Spielens zu analysieren; dabei wird auf die unumgängliche soziale Kluft zwischen digitalen Spielkulturen und anderen, dazu parallel existierenden Kulturen hingewiesen. Die scheinbare Unumgänglichkeit dieser sozialen Kluft lässt sich beispielhaft übertragen auf die gesellschaftliche Unterscheidung zwischen technikaffinen und Technik ablehnenden Lebenswelten.

Literatur:

Abel, Günter (2004). Zeichen der Wirklichkeit. Suhrkamp: Frankfurt a. M.

Berger, Peter L./Luckmann, Thomas (1966). The Social Construction of Reality. A Treatise in the Sociology of Knowledge. Penguin Books: London (reprinted 1991).Gilbert, Daniel T./Malone, Patrick S. (1995). The correspondence bias. Psychological Bulletin, 117, S. 21-38.

Grüninger, Helmut/Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey (2009). Generation 35 plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jens/Wolling, Jens.: Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames. Springer: Berlin. S. 113-134.

Hemminger, Elke (2009). The Mergence of Spaces. Experiences of Reality in Digital Role-Playing Games, Sigma: Berlin.

Hemminger, Elke/Schott, Gareth (2012). The Mergence of Spaces. MMORPG User-Practice and Everyday Life. In: Fromme, Johannes/Unger, Alexander (eds.): Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies. Springer: Berlin, pp. 395-409.

Hemminger, Elke (2011). Wenn Räume verschmelzen – soziale Netzwerke in virtuellen Spielwelten. In: Fuhse, Jan/Stegbauer, Christian: Kultur und mediale Kommunikation in sozialen Netzwerken. VS. Wiesbaden. S. 93-106.

Hemminger, Elke (2014). Game Cultures as Sub Creations – Case Studies on Religion and Digital Plays. Heidelberg Journal of religion on the Internet 5/2014. S. 108-133.

Husserl, Edmund (1936). Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendentale Phänomenologie. (Teile I und II), Hrsg. von Ströker, Elisabeth. Meiner: Hamburg (1996, 3. Aufl.).

Jones, Edward. E. (1990). Interpersonal perception. W. H. Freemann/Times Books/Henry Holt & Co: New York.

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

Klimmt, Christoph. (2009). Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens: Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames. Springer: Berlin. S. 54-72.

Krotz, Friedrich (2007). Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. VS Verlag: Wiesbaden.Kutner, Lawrence/Olson, Cheryl. K. (2008). Grand Theft Childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do. Simon and Schuster: New York.

Luckmann, Benita (1970). The Small Life Worlds of Modern Man, Social Research, 4, 1970, 580-596.

Luhmann, Niklas (1971). Sinn als Grundbegriff der Soziologie. In: Habermas, Jürgen/Luhmann, Niklas: Theorie der Gesellschaft oder Sozialtechnologie – Was leistet die Systemforschung? Suhrkamp: Frankfurt a. M., S. 32-34.

Mannheim, Karl (1964). Die Gegebenheitsweise der Weltanschauung. Die drei Arten des Sinns, in: Ders.: Wissenssoziologie. Neuwied/Berlin: Luchterhand.

Mannheim, Karl (1980). Strukturen des Denkens. Suhrkamp: Frankfurt a. M.

Mäyrä, F. (2008). Introduction to Game Studies: Games in Culture. Sage: London/Thousand Oaks et al.

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jens/Wolling, Jens (2009). Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames. Springer: Berlin.

Schäfer, Christian (2010). Erweiterte Wirklichkeit(en): Literatur lesen und unterrichten im Zeitalter der Virtualisierung. LitVerlag: Münster.

Scheler, Max (1926). Die Wissensformen der Gesellschaft. Bern/München: Francke (1960, 2. Aufl.).

Schütz, Alfred (1932). Der sinnhafte Aufbau der sozialen Welt. Eine Einleitung in die verstehende Soziologie, Suhrkamp: Frankfurt a. M. (1974).

Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas (1979). Strukturen der Lebenswelt, Band I. Suhrkamp: Frankfurt a. M.

Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas (1984). Strukturen der Lebenswelt, Band II. Suhrkamp: Frankfurt a. M.

Searle, John R. (1995). The Construction of Social Reality. Free Press: New York.

YouGov (2013). “Americans Skeptical of Link Between Mass Shootings and Video Games,” YouGov., today.yougov.com/news/2013/10/17/americans-skeptical-link-between-mass-shootings-an/ [Zugriff: 20.08.2014].

Vossekuil, Bryan/Fein, Robert A./Reddy, Marisa/Borum, Randy/Modezeleski, William (2004). The Final Report and Findings of the Safe School Initiative: Implications for the prevention of school attacks in the United States. United

States Secret Service and United States Department of Education: Washington, D. C.

Weber, Max (1920). Soziologische Grundbegriffe. In: Schriften 1894-1922. Ausgewählt von Dirk Kaesler. Kröner: Stuttgart (2002).

Whitmer, Barbara. (1997). The Violence Mythos, State University of New York Press: Albany, NY.Wimmer, Jeffrey. (2013). Massenphänpmen Computerspiele. UVK: Konstanz.

Ziemann, Andreas (2012). Soziologie der Medien. transcript: Bielefeld, 2. überarbeitete Auflage.