

Michael Wagner: Neue Leseräume

Dieser Beitrag entwickelt ein theoretisches Modell, welches zum Einen eine Klassifikation Neuer Medien entsprechend ihrer Nutzungsmuster ermöglicht und zum Anderen die soziale Komponente des Lesens von partizipativen Medien beschreibt. Dazu werden Ansätze aus der kulturalanthropologischen Spieltheorie und der Computerspieltheorie mit dem Konzept der Affinitätsgruppen in Zusammenhang gebracht.

This article develops a theoretical model which yields a classification of participatory media with respect to their usage patterns and furthermore describes the social component of our current understanding of new media reading literacy. For this purpose, approaches from cultural anthropological game theory and computer game theory are combined with the concept of affinity groups.

Literatur

Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. John Hopkins University Press

Aarseth, Espen (2001). *Computer Game Studies, Year One*. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 1, www.gamestudies.org

Gee, James P. (2004). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan

Huizinga, Johan (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press

Jenkins, Henry (2006a). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press

Jenkins, Henry (2006b). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. The MacArthur Foundation, <http://newmedialiteracies.org>

Wagner, Michael G. (2006). *Computer Games and the Three Dimensions of Reading Literacy*. In: *Proceedings of the 2006 ACM SIGGRAPH Symposium on Videogames*. ACM Press, S. 139-142

Wagner, Michael G. (2007). *Identitätsrückprojektion in Aktiven Medien. Wann können Computerspiele unser reales Verhalten beeinflussen?* *e-beratungsjournal.net*, Fachzeitschrift für Online-Beratung und computervermittelte Kommunikation, 3, www.e-beratungsjournal.net

Wagner, Michael G. (2008). *Interaktionstechnologie im gesellschaftlichen Spiel. Eine Grundsatzthese zur kulturellen Bedeutung von digitalen und hybriden Spielen*. In: Mitgutsch, Konstantin/Rosenstingl, Herbert (Hg.). *Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben*. Wien: Braumüller, S. 47-56

(merz 2008-06, S. 76-85)