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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Stefan Piasecki: "Kein Opfer zu groß”

Beitrag aus Heft »2018/03 Orientierung in der komplexen Welt«

Computer- und Videospiele oder Spiele auf mobilen Endgeräten wie Tablets oder Mobiltelefonen erzeugen Subrealitäten innerhalb der primären Kontextrealität des Alltags. Sie werden damit Teil des persönlichen Gesamterlebens – zunächst durch die Grenzen des Mediums gerahmt. Diese Grenzen verschwimmen zunehmend. Spiele melden sich auch außerhalb des eigentlichen Spielgeschehens mit SMS, Status-Updates und Erinnerungen und werden so zu alltäglichen Begleitern, die beständig Aufmerksamkeit verlangen. Damit werden Inhalte von der reinen Spielumgebung gelöst. Sie werden zum Alltagsbestandteil und ihre Inhalte sind nicht mehr so leicht von der "Spielsituation” als solcher abgrenzbar.

Literatur

Busse, Arne/Uzunoff, Matthias (2015). Politische Bildung und Computerspiele, In: Bischoff, Sandra/Büsch, Andreas/Geiger, Gunter/Harles, Lothar/Holnick, Peter (Hrsg.), Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020. Opladen: Verlag Barbara Budrich, S. 81–92.

Fritz, Jürgen (1997). Langeweile, Streß und Flow – Gefühle beim Computerspiel, in Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.). Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn: BpB, S. 229–246.

Harth, Jonathan (2014). Computergesteuerte Spielpartner. Formen der Medienpraxis zwischen Trivialität und Personalität, Wiesbaden: Springer VS.

Krotz, Friedrich (1997). Kontexte des Verstehens audiovisueller Kommunikate. Das sozial positionierte Subjekt der Cultural Studies und die kommunikativ konstruierte Identität des Symbolischen Interaktionismus, in: Charlton, Michael/Schneider, Silvia (Hrsg.),Rezeptionsforschung: Theorien und Untersuchungen zum Umgang mit Massenmedien. Opladen: Westdt. Verlag, S. 73–91.

Luhmann, Niklas (1995). Die Realität der Massenmedien. Reihe: Vorträge, G333. Düsseldorf: Akademie der Wissenschaften.

mja/dpa (2018). Videospiel "Assassin´s Creed” bekommt jetzt Lern-Modus für die Schule. www.focus.de/digital/games/interaktive-3d-nachbildung-aegyptens-ubisoft-bringt-lernmodus-fuer-das-alte-aegypten-in-assassins-creed_id_8463272.html [Zugriff: 14.02.2018]

Piasecki, Stefan (2017a). Credere et Ludere. Glauben und Spielen: Computer- und Videospiele aus religionspädagogischer Perspektive. Baden-Baden: Tectum.

Piasecki, Stefan (2017b). Cyber-Narrative des Schreckens – Computerspiele und der Terror. In: Pöhlmann, Matthias/Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen (Hrsg), EZW-Texte Nr. 249/2017, S. 53–90.

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

Piasecki, Stefan (2017c). Education, "Pointsification", Empowerment? A critical view on the use of gamification in educational contexts. In: Ebner, Martin/Sad, Nihad (Hrsg.), Handbook of Research on Digital Tools for Seamless Learning, Hershey/PA: IGI Global, S. 93–119.

Piasecki, Stefan (2015). Kondensstreifen der Online-Sozialisation – Videospiele als Zuträger von persönlichen Informationen und Verhaltensparametern. merz | medien + erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik, 59, (1), S. 45–52.

Pikutyté, Leva (2012). War in Video Games: Propaganda or Entertainment? pikubytes.wordpress.com/2015/05/01/war-in-video-games-propaganda-or-entertainment/, [Zugriff: 15.02.2018]

Wünsch, Carsten/Jenderek, Bastian (2008). Computerspielen als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.), Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS, S. 41–56.