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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Tanja Witting / Heike Esser: Wie Spieler sich zu virtuellen Spielwelten in Beziehung setzen

Beitrag aus Heft »2003/05: Virtuelle Lebenswelten«

Eine Untersuchung an der Fachhochschule Köln mit 80 ComputerspielerInnen im Alter von 16 bis 37 Jahren hat gezeigt, dass es Spielern möglich ist, sehr persönliche und individuelle Anknüpfungspunkte zu virtuellen Spielwelten herzustellen. Diese Anknüpfungspunkte beeinflussen entscheidend, wie ein Spiel erlebt wird und welche „Wirkkraft" Spielinhalte entfalten können. Insbesondere in Hinblick auf mögliche Verstärkungseffekte in Bezug auf Einstellungen, Menschen- und Weltbilder ist die Anschlussfähigkeit der Spielinhalte an bereits vorhandene Erfahrungen und Ansichten als ausschlaggebend anzusehen.

A survey conducted at the University of Applied Sciences Cologne/Germany (‚Fachhochschule Koeln') with female and male computer game players between 16 and 37 has shown that the players are able to make a very personal and individual link with virtual game worlds. These links have a decisive influence on how the players conceive a game and on how strong the impact of the game's contents may be. The links of the game's contents to experiences already made as well as opinions, can be seen as crucial especially as regards possible intensifying effects regarding opinions as well as views of man and of the world.

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