



BRAUMÜLLER



Faszination Computerspielen

Theorie – Kultur – Erleben

Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl (Hg.)

Kart., 184 Seiten, € 22,90
2008. ISBN 978-3-7003-1674-9

Der öffentliche Diskurs rund um die – längst nicht nur unter Jugendlichen – beliebten digitalen Spiele spitzt sich zu: Computerspielen – ein Mythos jenseits von Gut und Böse?

Statt Computerspielen als kulturelles Phänomen unserer Zeit kritisch zu erörtern, wird der Fokus oft allein auf die Wirkung der Spiele oder die Problematik der Medienrezeption gerichtet, was eine gewisse Mythologisierung hervorgerufen hat. Das Ergebnis von unreflektierter Überschätzung auf der einen oder kategorischer Ablehnung auf der anderen Seite ist eine spezifische „Schieflage“ bei der Darstellung von Computerspielen. So wird oftmals die visuelle Wirkung der Bildschirme von der Spielhandlung und dem Spiel-Erleben getrennt betrachtet oder der soziale Raum der Medien, Computer und Internet, in seinem Potenzial übersehen. Es entsteht die „digital divide“, eine digitale Kluft zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden. Der vorliegende Band thematisiert diese Kluft aus wissenschaftlicher Perspektive und sucht eine Vielzahl an Missverständnissen und Mythen einer grundlegenden Klärung zuzuführen.



Computerspiele können offenbar nicht diskutiert werden, ohne die Frage zu strapazieren, ob sie denn eigentlich grundsätzlich „gut oder böse“ sind.

office@braumueller.at
Telefon (+43 1) 319 11 59
Fax (+43 1) 310 28 05

www.braumueller.at
Wissen und Bildung seit 1783

DIE HERAUSGEBER

Spiele sind nicht einfach Kontrapunkte zur Arbeit, zur Vernunft oder zum Ernst, sondern sie finden erst im „Nicht-Spielen“ und im „Spielverderber“ ihren Gegenpart. Der Philosoph Hans Georg Gadamer deutet im Kontext der geisteswissenschaftlichen Hermeneutik das „Nicht-Dabeisein“ des Nicht-Spielers als das „Andere“ zum Spiel. Spiele bearbeiten unseren Alltag auf eine spezifische Art und Weise und geben Raum für Phantasien, Ideen und Hoffnungen.

Konstantin Mitgutsch, Herbert Rosenstingl

Konstantin Mitgutsch, geb. 1980 in Salzburg. Wissenschaftlicher Assistent am Institut für Bildungswissenschaft der Universität Wien, Forschungseinheit für Allgemeine Erziehungswissenschaft und Medienpädagogik; Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Kompetenz- und Lerntheorien, Bildung und Medien, pädagogische Computerspielforschung.

Herbert Rosenstingl, geb. 1969 in Wien. Leiter der Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (www.bupp.at) im österreichischen Bundesministerium für Gesundheit, Familie und Jugend, Abteilung Jugendpolitik. Arbeitsschwerpunkte: Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungstechnologien, Medienpädagogik, Jugendforschung.

DIE AUTORINNEN UND AUTOREN (und ihre Lieblingsspiele!)

Natascha Adamowsky (*Monkey Island*): Virtuelle und reale Spielräume am Beispiel moderner Vergnügungsarrangements. **Jürgen Bänsch** (*Test Drive*): Europaweites Alterseinstufungssystem zum Schutz für Minderjährige. **Karl Garnitschnig** (*Tetris*): Altersstufen des Computerspielens.

Jürgen Hilse (*Uncharted*): Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen in Deutschland.

Sigrid Jones (*Pac Man*): Medien bilden. Schlüsselkonzepte zu Media Literacy und Computerspielen.

Winfred Kaminski (*Tetris*): Zwischen Verbot und Vergnügen – Rahmungskompetenz als Ziel der Medienpädagogik? **Christoph Klimmt** (*Wing Commander*): Unterhaltungserleben beim Computerspielen.

Katja Mader (*Wii Tennis*): Europaweites Alterseinstufungssystem zum Schutz für Minderjährige. **Konstantin Mitgutsch** (*Shadow of the Colossus*): Altersstufen des Computerspielens; Spielerische Gewalt. **Hubert Poppe** (*Prince of Persia*): Online zwischen Faszination und Sucht. **Peter Purgathofer** (*Pro Evolution Soccer, Wii Tennis, Super Mario Galaxy*): Digital Games und Gewalt.

Herbert Rosenstingl (*Super Paper Mario, Top Spin*): Positivprädikatisierung als Strategie. **Sabrina Schrammel** (*digitale Online-Rollenspiele*): Play based learning; Spielerische Gewalt. **Christine Schulz** (*NextGen-Geschicklichkeits- und Sportspiele*): Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen in Deutschland. **Monika Seidl** (*Myst*): Über Himmlische Schwerter, Schulterpolster und sitzende Avatare. Geschlecht, Raum und Körper in Computerspielen. **Christian Swertz** (*vmlinuz-2.6.22-14-generic, Linux-Kernel*): Der Bildungsbeitrag des Digital-Game-Based-Learnings. **Michael Wagner** (*Daxter*): Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Computerspielens. **Christoph Zenk** (*Quakeworld Teamfortress*): Gaming – Volkssport der Generation.

DER VERLAG

Als einer der ältesten unabhängigen Privatverlage im deutschsprachigen Raum konzentriert sich Braumüller auf Schulbuch und wissenschaftliche Literatur aus den Disziplinen Soziologie, Politik, (Zeit-)Geschichte, Literatur und Sprache, Theater, Philosophie, Kommunikation und Recht. Nach wie vor im Verlagslogo geführt stehen die Initialen des Verlagsgründers Wilhelm von Braumüller „W“ und „B“ für die Vermittlung von Wissen und Bildung auf hohem Niveau und für konsequente Publikationskultur, um kritische Themen und Anliegen der Gesellschaft zur Sprache zu bringen.

BRAUMÜLLER



Wissen und Bildung seit 1783

