

## Call for Papers

### «Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten»

Online-Zeitschrift *MedienPädagogik* www.medienpaed.com Heft 15 (2008)  
Herausgegeben von Prof. Dr. Johannes Fromme und Prof. Dr. Dominik Petko

#### 1. Thema

Computer- und Videospiele sind heute ein zentraler Bestandteil der Lebenswelt vieler Kinder und Jugendlicher. War dieser Umstand lange Zeit unbeachtet so sind Digital Games in der jüngeren Vergangenheit unversehens durch Ereignisse wie Amokläufe in Schulen ins Zentrum des medialen Interesses gerückt. Negative Wirkungsannahmen und kausale Wirkungsvorstellungen führen seither regelmässig zu Forderungen nach einem Verbot von «Killerspielen» oder einem Verbannen aller Bildschirmmedien aus den Kinderzimmern. Auf der anderen Seite geht der Verkauf von Computerspielen und die Entwicklung neuer Spielplattformen weiter und es zeichnen sich auch zunehmend Einsatzmöglichkeiten im Bereich des Lernens und der Bildung ab, wie z.B. das Genre der Serious Games verdeutlicht.

Aus der Mediengeschichte ist bekannt, dass das Verbot «neuer» Medien kaum wirkungsvoll durchgesetzt werden kann und Verbote auch keinen wirklichen Beitrag zur Lösung der Probleme leisten, die mit den Medien in einen ursächlichen Zusammenhang gebracht werden. Zudem verfügt die Medienwirkungsforschung mittlerweile über differenzierte Modelle und Befunde, die verdeutlichen, dass Medien einerseits keine kausale Wirkungen freisetzen, sondern als ein Faktor in einem multifaktoralen Wirkungsumfeld zu betrachten sind, und andererseits die Nutzung von Medien immer auch mit interpretativen Aneignungsprozessen und nicht selten auch mit kreativen Umgangs- und Gestaltungsformen verbunden ist. Anstatt also dem tradierten Schema zu Folgen, neue Medien für den kulturellen Niedergang verantwortlich zu machen, stellen sich aus medienpädagogischer Perspektive vielmehr die Fragen, wie Digital Games als interaktive Medien gefasst bzw. untersucht werden können und welche Potentiale sie – neben den zu diskutierenden Risiken – für Lern- und Bildungsprozesse aufweisen.

Könnten Digital Games nicht auch als neue Lernumgebungen und Erfahrungswelten angesehen werden, die strukturell neue Potentiale für Lernen und Bildung bieten? Diese Frage wird besonders vor dem Hintergrund relevant, dass digitale Spiele zunehmend in der Kinder- und Jugendkultur verankert sind und zunehmend in informellen – und teilweise auch formellen – Lern- und Bildungskontexte aufgegriffen werden. Es ist daher notwendig zu klären, wie Digitale Spiele in formellen und informellen Kontexten verankert sind, welche Bedeutungen ihnen zugeschrieben, welche Nutzungsweisen und ggf. auch kreativen oder subversiven Praxen sich etabliert haben und welche medienpädagogischen Erkenntnisse hieraus gezogen werden können.

## 2. Mögliche Beiträge

Die zweite Ausgabe der Onlinezeitschrift Medienpädagogik ([www.medienpaed.com](http://www.medienpaed.com)) widmet sich im Jahre 2008 daher dem Thema «Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten». Wir laden ein, die medienpädagogische und erziehungswissenschaftliche Diskussion zu diesem Thema zu forcieren und einen Beitrag für dieses Themenheft einzureichen. Wir freuen uns über Manuskriptangebote vor allem zu folgenden Themenbereichen:

### Überblicksartikel (Themenbeispiele):

- Theoretische, historische und empirische Zugänge zum Thema (Digitale) Games und Lernen/Bildung (z.B. Sozialisationstheorie und Sozialisationsforschung, Lerntheorie und Lernforschung, Bildungstheorie und Bildungsforschung)
- Methodische Fragen, Ansätze und Kriterien für die pädagogische und/oder didaktische Analyse und Bewertung von Digitalen Spielen
- Historische und aktuelle Entwicklungen im Bereich von Edutainment und Lernsoftware
- Aspekte der Konzeption und Entwicklung vernetzter Spiel- und Lernwelten
- Identitäts- und Subjektentwicklung in der Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen
- Alters- und zielgruppenspezifische Zugänge zu Digitalen Spielen
- Internationale Erfahrungen und Konzepte zu Serious Games und Game Based Learning
- Methoden, Ansätze und Konzepte für die Evaluation von Game Based Learning

### Vertiefungsartikel (Themenbeispiele):

- Communities (Clans, Gilden usw.) als Kontexte für (informelle) Lern-, Bildungs- oder Sozialisationsprozesse
- Die Modderszene als soziale Lernumgebung
- Massive Multiplayer Online Games als neue Lern- und Bildungsräume?
- Konzepte für den Einsatz von Digitalen Spielen in Schule, Unterricht und Weiterbildung
- Kompetenzentwicklung durch Computerspiele(n)?
- Game Based Learning im Gesundheitsbereich
- Möglichkeiten der Kooperation von Entwicklern und Spielern
- Serious Games als neuer Wachstumsmarkt?

Die wissenschaftlichen Beiträge sollen empirisch oder theoretisch fundiert sein, neue Aspekte oder Zugänge zum Thema aufzeigen und bisher unveröffentlicht sein (Originalartikel). Sie sollten ca. 30.000 bis max. 40.000 Anschläge umfassen und können in Deutsch oder Englisch verfasst sein. Weitere Informationen finden Sie bei Hinweisen für Autor(inn)en unter [www.medienpaed.com](http://www.medienpaed.com). Alle Beiträge werden einem Review-Verfahren mit zwei Gutachten unterzogen (siehe Zeitplan).

## 3. Zeitplan

- Einreichung der Beiträge: bis 15.7.2008
- Begutachtung (Peer-Review-Verfahren): bis 31.8.2008
- Evtl. Überarbeitung der angenommenen Beiträge: bis 30.10.2008
- Produktion (Layout, Aufschaltung): bis 30.11.2008

Die Beiträge sind in elektronischer Form einzureichen an:

Prof. Dr. Johannes Fromme  
[jfromme@ovgu.de](mailto:jfromme@ovgu.de)

Prof. Dr. Dominik Petko  
[dominik.petko@phz.ch](mailto:dominik.petko@phz.ch)