



Markus Engels & Patrick Voßkamp (Hg.)

Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule

(Osnabrücker Beiträge zur Sprachtheorie. Heft 96)

2020, 238 S., 14,8 x 21 cm, ISSN 0936-0271

Pb. ISBN 978-3-95605-074-9 • Einzelheft 18,00 Euro

E-Book ISBN 978-3-95605-075-6 • Einzelheft 18,00 Euro

OBST im Abo (Pb., je 2 aufeinanderfolgende Hefte) 30,00 Euro
(jeweils zzgl. Versandkosten)

Computerspiele gehören zu den Medienphänomenen, die immer wieder intensiv diskutiert werden. Mal ist von „Medienverwahrlosung“ die Rede, dann wird vor „Killerspielen“ gewarnt und der Zusammenhang von „Ego-Shootern“ und Gewalt bei Kindern und Jugendlichen auszuloten versucht. Andererseits werden Studien ins Feld geführt, denen zufolge Computerspiele schlau und schnell machen, werden eSports-Meisterschaften immer populärer und Computer- und Konsolenspiele zum Kulturgut erklärt. Gleichzeitig werden im Handel jährlich Milliarden Euro mit digitalen Spielen umgesetzt.

Mit „Computerspielphilologie in Schule und Hochschule“ soll angeknüpft werden an eine OBST-Tradition der kritischen Würdigung des Einsatzes sog. neuer Medien in Schule und Hochschule (vgl. „Neue Medien im Deutschunterricht“ (OBST 55, 1997) und „Hypermedia. Nutzen und Perspektiven“ (OBST 72, 2007)). Mithilfe exemplarischer Analysen digitaler Spiele soll aufgezeigt werden, mit welchen linguistischen Mitteln Computerspiele untersucht werden können – aber auch, wo Grenzen solcher Untersuchungen liegen. OBST 96 begegnet diesem Sachverhalt durch eine Doppelperspektivierung: Die bisherigen sprachzentrierten Forschungsansätze werden systematisiert und um eine (hoch-)schuldidaktische Dimension erweitert – auch mit Blick auf „Medienbildung in der Schule“.

INHALT

MARKUS ENGELS & PATRICK VOßKAMP

Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule. Editorial

JANINA WILDFEUER & DUŠAN STAMENKOVIĆ

Multimodale Forschungsperspektiven auf Computerspiele

JAN M. BOELMANN

Das Unfassbare greifen – Handlungsstrukturen von nicht-linearen Computerspielen im Unterricht analysieren

JAN-NIKLAS MEIER & FREDERIK KIRCHHOFF

Twine-Erzählungen als produktionsorientierter Zugang zum Computerspiel im Deutschunterricht

MARKUS ENGELS

Cybertexte und Hidden Stories: Zur Funktion von Texten in digitalen Spielen

ALEXANDER PREISINGER

„Truth is dead“ – Fake News, Politik- und Medienwandel im digitalen Spiel

STEPHAN PACKARD, TOBIAS HÜBNER & HANNS CHRISTIAN SCHMIDT

Computerspiele im Unterricht – (K)ein Praxisschock? Ein Interview

MICHAEL BEISSWENGER & LENA MEYER

Zum Lernen verlocken Erfahrungen mit einem online-gestützten Planspiel zur Reflexion über Rechtschreibung und Grammatik in der Sekundarstufe I

FRIEDRICH WERTHER

Sprich zu den Pixeln! – Die Semiotik der Eingabe in Computerspielen mit Sprachbefehlen verstehen lernen

HAJO DIEKMANNSHENKE

Sprachliches Handeln in (Computer-) Spielen

MARKUS LOHOFF

Aspekte multimodaler Kommunikation in Multiplayer Online-Spielen. Tänze und Emotes im Computerspiel Fortnite und deren Rezeption.

BENJAMIN EISENBERG

Rezension: Wolfgang Sucharowski (2018): Kommunikationswissenschaft. Eine Einführung. Tübingen: Narr Francke Attempto

Zu beziehen über Ihre Buchhandlung oder über die Verlagsauslieferung AZB unter:

Auslieferungszentrum Bercker · Hoogeweg 100 · D-47623 Kevelaer · www.azb.de

Telefon: 0049/0/2832/929-162 · Fax: 0049/0/2832/929-139 · E-Mail: azb@uvrr.de

Widerrufsrecht: Sie können Ihre Bestellung innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt der Ware ohne Angabe von Gründen in Textform (z.B. Brief, Fax, E-Mail) beim o. g. Auslieferungszentrum Bercker, bei Ihrer Buchhandlung oder durch Rücksendung der Sache widerrufen. Preisänderungen und Irrtum vorbehalten. Nähere Informationen unter www.uvrr.de in den AGB. Ein Muster-Widerrufsformular finden Sie unter <https://www.uvrr.de/widerrufsrecht.html> und dort unter „Widerrufsbelehrung“; rechtzeitige Absendung genügt. *Impressum:* Universitätsverlag Rhein-Ruhr KG, Paschacker 77, 47228 Duisburg, Geschäftsführung und persönlich haftende Gesellschafterin: Dr. Sabine Walther, Amtsgericht Duisburg HRA 9860

