



zeitschrift für **e-learning**

lernkultur und bildungstechnologie

herausgegeben von **Andrea Back, Peter Baumgartner, Gabi Reinmann** und **Rolf Schulmeister**
im **StudienVerlag**, Innsbruck – Wien – Bozen, www.studienverlag.at

Aufruf zur Einreichung von Skizzen/Aufsätzen für das Themenheft

Serious Games

Gastherausgeber: **Michael Wagner, Donau-Universität Krems**
Erscheinungstermin: 4. Quartal 2009 (**Heft 4/2009**)



www.donau-uni.ac.at

Zeitschrift für E-Learning

Die Zeitschrift für E-Learning an der Schnittstelle von Wissenschaft und Praxis ist eine Diskussionsplattform für alle Aus-, Fort- und Weiterbildungsverantwortlichen und -interessierten. Dazu zählen Entwickler von E-Learning-Angeboten und -Werkzeugen, Nutzer von E-Learning und natürlich auch Wissenschaftler auf dem sehr breiten Gebiet E-Learning. Die Zeitschrift für E-Learning lebt von der Offenheit für unterschiedliche Ansätze und Herangehensweisen an ein Thema. Sie ist die einzige deutschsprachige, wissenschaftliche und streng, doppelt blind referierte E-Learning Zeitschrift, vgl. insbesondere auch www.e-learning-zeitschrift.org.

Thema

In den letzten Jahren hat sich die kulturelle Bedeutung des Mediums Computerspiel radikal verändert. Während man in der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts das Spiel in erster Linie dem Bereich des Kindlichen zuordnete, so gilt das technologisch motivierte Spiel inzwischen als eine der zentralen Interaktionsformen unserer Gesellschaft. Damit erhält zunehmend auch die Betonung spielerischer Lernprozesse, insbesondere im Zusammenhang mit E-Learning, einen vollkommen neuen Stellenwert. Dennoch gibt es in weiten Bereichen der Pädagogik gleichzeitig ein immer noch ambivalentes Verhältnis zum „Spiel“ oder „Game“ als scheinbar unernste Aktivität ohne praktikablen Sinn und Zweck. Mit der 2002 erfolgten Gründung der Serious Games Initiative im Woodrow Wilson Center for International Scholars in den USA sollte daher die Ernsthaftigkeit bestimmter pädagogischer oder gesellschaftspolitischer Anwendungen von Computerspielen deutlich gemacht werden. Dieser Initiative ist es auch zu verdanken, dass sich der Begriff der „Serious Games“ als ein Oberbegriff für alle nicht primär der Unterhaltung dienenden Einsatzszenarien von Spielen durchgesetzt hat. Ziel dieses Themenheftes ist es nun, wichtige Aspekte der Serious Games im Zusammenhang mit pädagogisch-didaktischen Anwendungsszenarien in formellen und informellen Lernkontexten des E-Learning über theoretisch, empirische und beispielhaft-praktische Arbeiten näher zu beleuchten.

Thematische Schwerpunkte

Alle Aufsätze müssen überwiegend neue, noch nicht veröffentlichte Theorien, Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen präsentieren. Dabei ist unbedingt auf eine wissenschaftliche Fundierung zu achten, d. h. die Vorgehensweise muss methodisch sinnvoll, systematisch, nachvollziehbar, fachlich und fachsprachlich überzeugend sein. Es ist generell darauf zu achten, dass praxisnahe und -relevante sowie zukunftsorientierte Themen behandelt werden. Praktiker werden *ausdrücklich* aufgefordert z. B. kritisch reflektierte empirische Studien oder auch praktische Erfahrungen mit Geschäftsmodellen („best cases“, „worst cases“, „lessons learned“ usw.) darzustellen. Beispiele für geeignete Themen sind:

- Theoretische Modelle zur Didaktik der Serious Games
- Methoden des Serious Game Design
- Evaluationsstudien zur Einsatz von Serious Games
- Serious Games in verschiedenen Kontexten (Schule, Universität, Erwachsenenbildung)
- Integration von Serious Games in (umfangreichere) Lernumgebungen

Zeitplan

27. März, 2009: Deadline zur **formlosen** Einreichung eines **max. 2-seitigen, deutschsprachigen Exposés** (PDF, Postscript, MS-Word) *nur* an **michael.wagner@donau-uni.ac.at**. Das Exposé muss folgende Aspekte abdecken:

- Forschungsfrage, oder „Worum soll es im Aufsatz gehen?“
- Motivation, oder „Warum soll gerade jetzt ein Aufsatz zu diesem Thema geschrieben werden?“
- Praxisrelevanz, oder „Warum kann ein Aufsatz (auch) für Praktiker interessant sein?“
- Innovationsgehalt, oder „Welche Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen sind wirklich neu und wichtig und werden erstmals publiziert?“
- Methodik, oder „Mit welchen Methoden, Verfahren und Werkzeugen wird wissenschaftlich gearbeitet, d. h. (explizites) Wissen geschaffen?“

6. April, 2009: Aufforderung zur Einreichung eines **deutschsprachigen Aufsatzes mit 12, 14 oder 16 Seiten** bzw. Ablehnung auf Basis der Exposés;

31. Mai, 2009: Deadline der Einreichung eines zur Begutachtung zugelassenen Aufsatzes;

3. August, 2009: Bescheid über die Annahme/Ablehnung eines Aufsatzes und Hinweise zur Überarbeitung auf Basis von 2, ggf. 3 Gutachten;

6. September, 2009: Deadline der Einreichung der überarbeiteten Version eines Aufsatzes und finale Prüfung durch die vorherigen Gutachter und den Gastherausgeber;

Mitte November 2009: Erscheinen von Heft 4/2009 der Zeitschrift für E-Learning.

Gastherausgeber des Themenheftes

Univ.-Prof. Dr. Michael Wagner ist Professor für Technologieunterstütztes Lernen und Multimedia an der Donau-Universität Krems. Er ist Mitherausgeber der Zeitschrift „Eludamos. Journal for Computer Game Culture“ und Mitglied des International Advisory Boards der Zeitschrift „International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations“. (www.michael.wagner.cc).