

Inhalt

1 Einleitung	11
1.1 Fragestellung, Methode und disziplinäre Verortung	11
1.2 Warum ein Internetforum zum Videospiel Pokémon?	17
1.2.1 Gaming Affinity Spaces	18
1.2.2 Internetforen	19
1.2.3 Pokémon	24
1.3 Kontext: Crossmedia, Convergence Culture und Participatory Culture	30
1.3.1 Crossmedia	30
1.3.2 Convergence Culture	31
1.3.3 Participatory Culture	32
2 Theoretische Perspektive	37
2.1 Lernen in Communities of Practice (Lave/Wenger)	37
2.1.1 Einordnung	38
2.1.2 Legitime periphere Partizipation	42
2.1.2.1 Grundlagen	43
2.1.2.2 Kritik	48
2.1.3 Communities of Practice	53
2.1.4 Online Communities of Practice	57
2.2 Lernen in Affinity Spaces (Gee)	61
2.2.1 Theoretische Referenzen	62
2.2.1.1 The New Literacy Studies	62
2.2.1.2 Situated Cognition Studies	64
2.2.1.3 The New Literacies Studies	65
2.2.2 Semiotische Domänen	66
2.2.3 Affinity Spaces	68
2.2.3.1 Kritik am Begriff der Community	69
2.2.3.2 Semiotic Social Spaces	70
2.2.3.3 Affinity Spaces	71
3 Literaturüberblick	79
3.1 Online Communities of Practice	79
3.2 Apprenticeship in Massively Multiplayer Online Games	88

3.3 Gaming Affinity Spaces.....	95
3.4 Kommunikation und Lernen in Internetforen.....	112
3.4.1 Kommunikation (in informellen Kontexten).....	113
3.4.2 Lernen (in pädagogischen Kontexten).....	118
3.5 Fazit.....	125
4 Methodologie.....	127
4.1 Überblick.....	127
4.2 Theoretische Grundannahmen	133
4.3 Sequenzanalyse	135
4.4 Strukturgeneralisierung	137
4.5 Besonderheiten.....	140
4.6 Passungsverhältnis.....	144
4.6.1 Die Rolle der theoretischen Perspektive	144
4.6.2 Affinität zu edierten Ausdrucksgestalten.....	146
4.6.3 Objektive Hermeneutik zur Analyse von Lernprozessen in ihrem sozialen Verlauf.....	147
4.6.4 Zusammenfassung.....	151
5 Fallrekonstruktionen	153
5.1 Fall A: welche sind die besten elektro pokemon?	153
Exkurs A: evoltek99	184
5.2 Fall B: Zucht Attacken? Kapiere ich nicht so.	189
Exkurs B: XRayX	204
5.3 Fall C: Ev training	208
Exkurs C: simsala99	229
5.4 Fall D: Newbie beim EV- Training, pls help xD.....	237
Exkurs D: Ryo11	272
6 Theoretisierung	275
6.1 Vergleich und Kontrastierung der Fälle	276
6.1.1 Rahmendaten.....	276
6.1.2 Eröffnung: Formulierung der Lernziele und -bedürfnisse.....	280
6.1.3 Kollektive Mentorschaft.....	282
6.1.4 Legitime periphere Partizipation (Inklusion) vs. Anerkennungskrise (Exklusion)	285
6.1.5 Kollaborative Wissensvermittlung (unter Berücksichtigung der aktiven Rolle des Lernenden).....	291
6.1.6 Exkurs: Lernen im Forum als Teil einer elaborierten medienübergreifenden Strategie selbstgesteuerten Lernens.....	295
6.1.7 Didaktische Form der Wissensvermittlung	296
6.1.8 Didaktische Passung der Wissensvermittlung.....	298

6.1.9 Verstehenskrisen	299
6.1.10 Über die Fragestellung hinausgehende Lernmöglichkeiten	302
6.1.11 Schließung.....	305
6.2 Vier Strukturtypen des Lernens	306
6.2.1 Typus A: Implizite Korrektur der Fragestellung eines absoluten Novizen verbunden mit grundlegenden Lernmöglichkeiten	308
6.2.2 Typus B: Zielgerichtetes dialogisches Mentoring im Rahmen einer Chat-ähnlichen Kommunikationsstruktur	310
6.2.3 Typus C: Blockierung des Lernprozesses durch Anerkennungs- und Verstehenskrise	311
6.2.4 Typus D: Medienübergreifende Strategie selbstgesteuerten Lernens und breite Enkulturation in eine Subdomäne	313
6.3 Grundzüge einer soziologischen Theorie des Lernens in Computerspielinternetforen.....	315
6.4 Abschließende Reflexion der lerntheoretischen Rahmenkonzepte.....	324
7 Schlussfolgerungen	333
7.1 Anwendung der objektiven Hermeneutik.....	333
7.2 Ertrag für die Grundlagenforschung.....	336
7.3 Bedeutung und Anschlussmöglichkeiten für Didaktik und pädagogische Praxis.....	338
Literatur	343

Lernen als soziale Praxis im Internet
Objektiv hermeneutische Rekonstruktionen aus einem
Forum zum Videospiel Pokémon
Czauderna, A.
2014, X, 346 S., Softcover
ISBN: 978-3-658-04660-6