Grimme Medienbildung

Mit Kanones auf Spatzen schießen? Fachspezifische Wertung und Kanonbildung ethisch relevanter digitaler Spiele

12. Juni 2017

Grimme Institut

Grimme Medienbildung

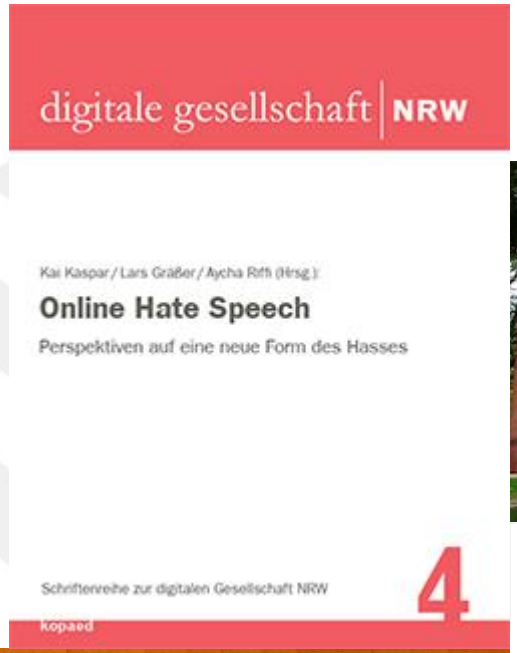
in Kooperation mit

Spieleratgeber NRW

Projekt der

fjmk Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Grimme Medienbildung



Wir können nicht nur Preise.

Seit 2010 veranstaltet das Grimme-Institut alljährlich den „Social Community Day“ in Köln, in diesem Jahr am 29. Oktober 2015. Er wird unterstützt von der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen.

Sie sind herzlich eingeladen, daran teilzunehmen!

Mehr Informationen unter
www.social-community-day.de

social community day

Der **Social Community Day** wird gefördert von der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien des Landes Nordrhein-Westfalen

Durchgeführt von Grimme Institut

Grimme Institut

Arbeitsschwerpunkt
Games und Gesellschaft

Arbeitsphase

Frage 1

Was ist Deiner Meinung nach das beste Spiel aller Zeiten?

Frage 2

Welches Spiel würdest Du jemandem empfehlen, der/die sonst nicht spielt bzw. das Medium kaum kennt?

Grimme Medienbildung

Frage 3

Fällt Dir ein „Spieleschatz” ein – also ein Spiel, das vielleicht nur wenige kennen, aber viel mehr kennen sollten?

(Bitte in Klammern das System angeben)

Frage 1

Was ist Deiner Meinung nach das beste Spiel aller Zeiten?

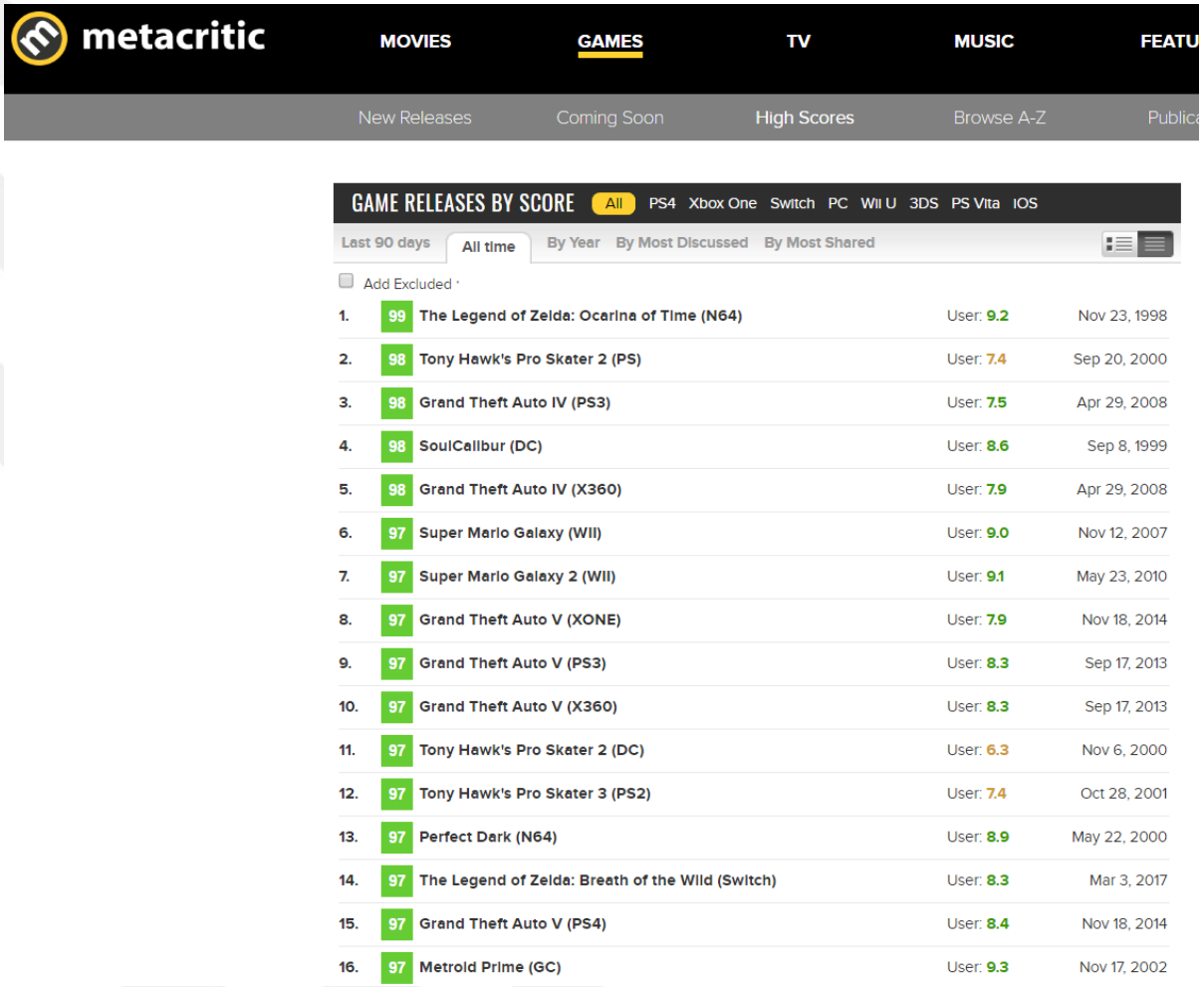
Frage 2

Welches Spiel würdest Du jemandem empfehlen, der/die sonst nicht spielt bzw. das Medium nicht kennt?

Wertung als Orientierung

Quid sum ludere?

Bestenlisten



metacritic

MOVIES | GAMES | TV | MUSIC | FEATU

New Releases | Coming Soon | High Scores | Browse A-Z | Publica

GAME RELEASES BY SCORE All PS4 Xbox One Switch PC Wii U 3DS PS Vita iOS

Last 90 days | All time | By Year | By Most Discussed | By Most Shared

Add Excluded

1.	99	The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)	User: 9.2	Nov 23, 1998
2.	98	Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS)	User: 7.4	Sep 20, 2000
3.	98	Grand Theft Auto IV (PS3)	User: 7.5	Apr 29, 2008
4.	98	SoulCalibur (DC)	User: 8.6	Sep 8, 1999
5.	98	Grand Theft Auto IV (X360)	User: 7.9	Apr 29, 2008
6.	97	Super Mario Galaxy (Wii)	User: 9.0	Nov 12, 2007
7.	97	Super Mario Galaxy 2 (Wii)	User: 9.1	May 23, 2010
8.	97	Grand Theft Auto V (XONE)	User: 7.9	Nov 18, 2014
9.	97	Grand Theft Auto V (PS3)	User: 8.3	Sep 17, 2013
10.	97	Grand Theft Auto V (X360)	User: 8.3	Sep 17, 2013
11.	97	Tony Hawk's Pro Skater 2 (DC)	User: 6.3	Nov 6, 2000
12.	97	Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)	User: 7.4	Oct 28, 2001
13.	97	Perfect Dark (N64)	User: 8.9	May 22, 2000
14.	97	The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch)	User: 8.3	Mar 3, 2017
15.	97	Grand Theft Auto V (PS4)	User: 8.4	Nov 18, 2014
16.	97	Metroid Prime (GC)	User: 9.3	Nov 17, 2002

Wertung und Kanonbildung

Als „Kanon“ wird im allgemeinen ein Corpus von Texten bezeichnet, das eine Gesellschaft oder Gruppe für wertvoll hält und an dessen Überlieferung sie interessiert ist. (vgl. Winko 2013)

Verbindlichkeit

Wertungen können keine überzeitliche und kontextunabhängige Geltung beanspruchen, sind aber ebensowenig nur auf das wertende Individuum begrenzt; vielmehr haben sie sowohl subjektive als auch intersubjektive Komponenten.

Maßstäbe

- *gesellschaftliche Relevanz*
- *kognitiver und/oder emotionaler Gewinn*
- *von Handlungszwängen entlastetes Probehandeln und spielerische Normreflexion ermöglichen*

→ philosphische, religiöse, ethische, soziale, politische usw.

Sammelsurium

- Schönheit
- Offenheit
- Stimmigkeit
- Ganzheit
- Innovation
- Originalität
- Moralität
- Humanität
- Freiheit
- Emanzipation
- Wirklichkeitsnähe
- Authentizität

Kontakt

Denise Gühnemann
Grimme-Institut
Telefon: 02365 9189-18
E-Mail: guehnemann@grimme-institut.de

Daniel Heinz
Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Projektleiter Spieleratgeber-NRW
Telefon: 0221 6777 419-22
E-Mail: heinz@fjmk.de