

Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus/Ring, Sebastian (Hrsg.) (2014). Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München: kopaed. 260 S., 18 €.

Beitrag aus Heft »2015/01: Webvideo«

Computerspiele sind aus der heutigen Jugend nicht mehr wegzudenken. Doch welche Bedeutung haben sie für die Sozialisation Jugendlicher? Wie können sie sich einen aktivkreativen und gleichzeitig kritisch-reflektierenden Umgang mit ihnen aneignen? Mit diesen und weiteren Fragen setzt sich das Sammelwerk Computerspiele und Medienpädagogik auseinander, das von Kathrin Demmler, Klaus Lutz und Sebastian Ring herausgegeben wurde. Pädagogische Erfahrungen und Konzepte zum Thema Computerspiele wie auch theoretische Hintergründe werden in den drei Teilbereichen „Alles nur ein Spiel“, „Theorie und Praxis zu Games“ sowie „Medienpädagogische Ideen und Konzepte“ aufgezeigt. Jürgen Fritz beschreibt in seinem Beitrag Homo Ludens Virtualis den spielenden Menschen im Zeitalter virtueller Räume.

Dabei geht er auf die menschliche Kultur und die Motivation, die hinter den Spielerinnen und Spielern steckt, ein. Der Beitrag von Sebastian Ring beleuchtet den kompetenten Umgang mit Computerspielen. Er beschreibt, was einen solchen ausmacht und wie Spielen als Handlungsprinzip wie auch als Teil digitaler Spielwelten verstanden werden kann. Daniel Heinz und Torben Kohring erläutern in ihrem Artikel, was Eltern über Computerspiele alles wissen wollen und auch wissen müssen. Die Autoren behandeln dabei Themen wie die familiäre Medienerziehung, die Faszination rund um Computerspiele, die Frage nach der angemessenen Spieldauer und Jugendschutz.

Insgesamt zeigt sich, dass die Publikation klassischerweise neben Medienpädagoginnen und -pädagogen wie auch wissenschaftlichen Fachkräften aus einschlägigen Fachrichtungen auch für alle am Thema „Computerspiele“ Interessierten geeignet ist, da die Beiträge eine große Spannweite aus Theorie und Praxis abdecken.