

Kira van Bebbler-Beeg und Katharina Herde: Brettspiele – ein aktuelles medienpädagogisches Forschungsfeld?!

Beitrag aus Heft »2017/01: Neue Gendermedienwelten?!«

Im medienpädagogischen Diskurs werden aktuell bei dem Begriff ‚Spielen‘ in der Regel digitale Spiele impliziert. Meist unbeachtet bleiben daneben die analogen Spiele, Brett- oder Gesellschaftsspiele in der Diskussion. Trotz der Digitalisierung vieler Lern- und Freizeitbereiche war und ist die Brettspielkultur in Deutschland einmalig altersheterogen und stellt ein spannendes, weitgefächertes Forschungsfeld dar, das vor allem in der Medienpädagogik Berücksichtigung finden sollte.

Literatur:

Conrad, Christwart (2016). Ungebrochener Forscherdrang. Board Game Studies in Nürnberg. In: *spielbox*, 36 (3), S. 27 f.

Degener, Malte, Marco Lehmann (2016). *Gesellschaftsspiele in verschiedenen Kulturen und Epochen*. München: GRIN Verlag.

Friedhelm Merz Verlag (2016). Schlussbericht der Internationalen Spieltage SPIEL '16. www.merz-verlag.com/news_spiel_2017.html [Zugriff: 15.11.2016].

Fritz, Jürgen (1992). *Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel*. 2. Aufl. Weinheim: Juventa.
Hanneforth, Dirk (1981). Schulische Spielothek. Möglichkeiten und Erfahrungen. In: *Westermanns Pädagogische Beiträge*, 33 (8), S. 328 f.

Glönnegger, Erwin (2009). *Das Spiele-Buch. Brett- und Legespiele aus aller Welt. Herkunft, Regeln und Geschichte*. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag.

Hinz, Andreas (2009). Inklusive Pädagogik in der Schule – veränderter Orientierungsrahmen für die schulische Sonderpädagogik!? Oder doch deren Ende?? *Zeitschrift für Heilpädagogik*, 60, S. 171–179.

Huizinga, Johan (1938). *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. Basel: Akademische Verlagsanstalt Pantheon.
KidsVerbraucherAnalyse (2015). Egmont Ehapa Media GmbH. www.egmont-mediasolutions.de/kidsva [Zugriff: 15.11.2016].

Koch-Biber, Katja (1994). Brettspiele – feministisch betrachtet. In: *Emanzipation: feministische Zeitschrift für kritische Frauen*, 20 (4), S. 21.

Pegasus Spiele (2015). Mombasa. www.pegasus.de/detailansicht/54562g-mombasa [Zugriff: 02.11.2016].

Spielen macht Schule (2016). Ziele. www.spielen-macht-schule.de/ziele.htm [Zugriff: 15.11.2016].

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

SPIELZEUGinternational (2015). Neue Rekorde auf der SPIEL ´ 15. 21 (9), S. 51.

Stiftung für Zukunftsfragen (2016). Freizeit-Monitor 2016.
www.freizeitmonitor.de/nc/de/download/freizeitmonitor-2016 [Zugriff: 15.08.2016].

Treffler, Anne (2013). Spiele für blinde Kinder – Eine Zusammenstellung von Spielen und Spielideen für und mit blinden Kindern. www.bebesk.de/freizeit/articles/spielzeug.html [Zugriff: 15.11.2016].

Uzelmaier, Manuel (2016). Das „Legacy-Prinzip“. www.brettspielelabor.de/game-design-theorie/das-lagacy-prinzip [Zugriff: 15.08.2016].

Weber, Michael (2015). Alexander Pfister über sein Brettspiel Mombasa www.reich-der-spiele.de/comment/936 [Zugriff: 15.08.2016].

Wisotzki, Scarlett (2015). Für die Brettspieler von morgen. In: das Spielzeug, 9, S. 38–39.

Wisotzki, Scarlett; Marion, Luff (2015). Die Spiele können beginnen! In: das Spielzeug, 10, S. 6–8.