

Compagna, Diego/Derpmann, Stefan (2013). Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele. Virtuelle Handlungsräume und neue Formen sozialer Wirklichkeit. Konstanz/München: UVK, 248 S., 29 €.

Beitrag aus Heft »2014/04: Jugend – Medien – Kommerzialisierung«

Digitale Spiele sind nicht nur für naheliegende Disziplinen wie die Kommunikationswissenschaft oder die Medienpädagogik interessant, sondern auch für die Soziologie. Mit dem Sammelband Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele wollen die Herausgeber Diego Compagna und Stefan Derpmann vom Institut für Soziologie der Universität Duisburg-Essen den Blickwinkel auf Digitale Spiele interdisziplinär erweitern. Die Publikation gliedert sich inhaltlich in zwei Teile. Im ersten Teil, der sich mit theoretischen Entwürfen beschäftigt, beschreibt Isabelle Katzjäger die Bedeutung des Selbst in Computerspielen. Thomas Schwietring setzt sich mit der Ausweitung des Spielbegriffs auseinander und wirft die Frage auf, ob digitale Spiele überhaupt Spiele sind. Im Beitrag von Christoph Rülcker werden die Verlockungen des Internets bezüglich der Generation 2.0 thematisiert.

Im empirischen Teil des Sammelwerks schreibt Tanja Adamus über die Reproduktion der gesellschaftlichen Bedeutung des Wettbewerbs im E-Sport. Nicola Below setzt sich mit virtuellem Handel aus der juristischen Perspektive auseinander, wodurch ein wirtschaftliches Phänomen aufgezeigt wird. Um teamorientiertes Onlinespielen in Zusammenhang mit Kompetenzentwicklung von besonders erfolgreichen Teilnehmenden geht es in dem von Matthias Bottel verfassten Beitrag.

Soziologische Perspektiven auf Digitale Spiele richtet sich an Medienpädagoginnen und -pädagogen, die sich interdisziplinär mit digitalen Spielen aus theoretischer oder empirischer Sicht beschäftigen wie auch an Mediensoziologinnen und -soziologen.