

Ferrin, Nino (2013). Selbstkultur und mediale Körper. Zur Pädagogik und Anthropologie neuer Medienpraxen. Bielefeld: transcript. 242 S., 29,80 €.

Beitrag aus Heft »2014/03: Apps«

Neue mediale Spielpraxen und Simulationen ermöglichen es Nutzenden, das Selbst, den Körper und die Lebensführung zu erproben und mit verschiedenen Selbstinszenierungen zu experimentieren. Nino Ferrin stellt zwei neue Spielkulturen – die Sportsimulationen auf der Nintendo Konsole Wii und das Onlinespiel World of Warcraft – in den Fokus seiner Untersuchungen und beginnt mit einem Blick auf Theorien der Selbst-Kultur: Welche Grundannahmen der Konzepte von Selbstbildung gibt es? Wie lassen sich diese im Hinblick auf Bildungstheorien verorten? Schließlich lenkt er die Aufmerksamkeit der Leserinnen und Leser auf performative Technografie und erläutert Stil- und Netzwerkanalysen.

In Anthropologie ludischer Selbstverhältnisse analysiert Ferrin zum einen die Wii-Sportsimulationen hinsichtlich der körperlichen Avatar-Steuerung, zum anderen nimmt er den strategischen Körper in der Welt der Kriegskunst im Spiel World of Warcraft genauer unter die Lupe. Abschließend geht er auf diverse Formen und Entwürfe der Selbstkultur ein und diskutiert deren Potenziale und Möglichkeiten. Selbstkultur und mediale Körper ist eine interessante Fachlektüre für Fachkräfte aus Erziehungs- und Kulturwissenschaft sowie Soziologie, die sich mit Medienforschung beschäftigen.