

Lüpke, Marcus/Neumann, Ulf (Hrsg.) (2010). Gewaltprävention 2.0. Digitale Herausforderungen. Marburg: Schüren Verlag. 176 S., 16,90€

Beitrag aus Heft »2012/04: Spielerkultur(en)«

Das Herausgeberwerk „Gewaltprävention 2.0“ befasst sich in 15 Beiträgen mit den digitalen Herausforderungen, die Neue Medien an die Gesellschaft stellen. Im Fokus steht dabei die Zielgruppe der Jugendlichen, die als Digital Natives mit den Neuen Medien aufwachsen, aber dennoch Unterstützung bei der Einschätzung möglicher Risiken benötigen. Um dies aufzuarbeiten enthält das Werk Beiträge zur Medienwelt Jugendlicher, zu möglichen Präventionsmaßnahmen vor allem im Bereich Gewaltprävention und zu möglichen Gefahren, wie Cybermobbing oder der Welt der Computerspiele. Dabei möchten die einzelnen Beiträge nicht dramatisieren, sondern vielmehr Wege aufzeigen, wie mit den einzelnen Gefahren umgegangen werden kann, um die neuen medialen Möglichkeiten gewinnbringend nutzen zu können.

Um dies zu erreichen, ist es wichtig, Jugendliche, Eltern und auch die Schule in die Überlegungen miteinzubeziehen, was durch die Vielfalt unterschiedlicher Artikel auch gelingt. Zudem ermöglicht die Darstellung praxisorientierter Medienprojekte aus der Sicht der Praktikerinnen und Praktiker selbst einen anschaulichen Einblick in das Feld der Prävention digitaler Gewalt. Der letzte Beitrag wirft zudem ein durchaus positives Licht auf die neuen Entwicklungen und mahnt, die eigentlichen Probleme hinter den Medien nicht aus den Augen zu verlieren.

Das Herausgeberwerk ist übersichtlich gegliedert und vermittelt allen Interessierten, ob aus der Praxis oder aus einem wissenschaftlichen Hintergrund einen guten Überblick über die Thematik. Grafische Darstellungen der Inhalte sind allerdings nur vereinzelt vorhanden.