merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Von Gross, Friederike/Röllecke, Renate (Hrsg.) (2018). Make, Create & Play. Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel. Beiträge aus Forschung und Praxis, Prämierte Medienprojekte, Dieter Baacke Preis Handbuch 13. München: Gesellschaft für Medienpädag

An einer Definition des Wortes „spielen" haben sich unzählige Autorinnen und Autoren versucht. Eine bislang wenig bekannte liefert im vorliegenden Band Martin Geisler: „Spiel kann als subversive Gesellschaftskritik verstanden werden." Eine so exponierte Bedeutungszuschreibung bedarf der Erklärung, die die Herausgeberinnen zunächst in zehn Einzelbeiträgen aus Forschung und Praxis des (Computer-)Spiels zusammengetragen haben.

Computerspiele wurden vor über zehn Jahren zum Kulturgut erklärt. Indes seien die Potenziale des so-tun-als-ob bislang kaum in die Curricula eingeflossen. Von Gross und Röllecke haben einen Sammelband vorgelegt, der sich sowohl medienpädagogischen Herangehensweisen als auch praktischen Beispielen von sinnstiftenden Spielen widmet. Dabei wird in allen Beiträgen die Brückenfunktion von Spielen verdeutlicht. Gaming verkörpere beispielsweise eine interaktive Verbindung zwischen Alltagswelt und Schule. Computerspiele sollten zudem nicht nur unter dem Aspekt der Unterhaltung betrachtet werden. Vielmehr bestehen insbesondere durch das sogenannte Creative Gaming – also dem Spielen mit dem Spiel – ungeahnte Gestaltungsoptionen.

Beim Spiel gehe es letztlich um die Besetzung von Räumen durch Heranwachsende, wobei es Impulse zum Erkennen der Selbstwirksamkeit von Kindern und Jugendlichen gebe. Dabei überwinden sie die vorherrschende Zweckgebundenheit der dinglichen Welt – gewissermaßen als nicht-intendierte subversive Gesellschaftskritik. Der zweite Teil des Bandes widmet sich prämierten Praxisprojekten des Dieter Baacke Preises, deren Würdigungen insbesondere bewegende Themen im Jahr 2017 innerhalb der Auseinandersetzungen über Meinungsfreiheit, Fake News und Hate Speech in den Fokus rücken.

Eine kritischere Bewertung des kreativen Spielens wäre an manchen Stellen wünschenswert. Nur am Rande wird etwa auf Gefahren hingewiesen – etwa bei Spielen, die Geo-Daten der Spielenden erfassen, oder bei Konzepten, die nachverfolgbare QR-Codes nutzen. Make, Create & Play richtet sich an Praktikerinnen und Praktiker aus dem vorschulischen Bereich, Grundschulen bzw. der außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit und ist als ein ermutigendes Plädoyer für den kreativen und selbstbewussten Einsatz von Computerspielen in Bildungsprozessen.

mj

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de