

**Andrea Stephani: Geisler, Martin (2019). Digitale Spiele in der Medienpädagogik. Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden. München: kopaed. 257 S. 18,80 €.**

Beitrag aus Heft »2020/01 Wie analog ist digitale Gewalt?«

Digitale Spiele sind aufgrund ihres immanenten Bildungspotenzials nicht ausschließlich im Freizeitbereich zu verorten. Sie sind auch als ein nutzbares Gut für die Medienbildung zu betrachten. Zu spielen eröffnet den Nutzerinnen und Nutzern die Fähigkeit zur Entwicklung und Entfaltung. Hierfür bedarf es der Bereitschaft der Zielgruppe, bei digitalen Spielen mit Interesse und Aufmerksamkeit teilzunehmen. Auch eine angemessene Betreuung und Führung sowie Projektarbeitsgestaltung seitens der Anleitenden ist notwendig. Aus diesem Grund legt Martin Geisler in seinem Buch *Digitale Spiele in der Medienpädagogik* den Fokus ausschließlich auf die Projektleitenden. Hierfür stellt er in einem ersten Schritt Ergebnisse einer quantitativen Online-Befragung vor. Dabei wird ein Profil von Spielleitenden in der Medienpädagogik anhand von demografischen Daten, Praxiserfahrungen und Qualifikationen skizziert. Außerdem wurde nach der individuellen Spielerfahrung gefragt, wie auch nach den eingesetzten Spielformen und bevorzugten Spielgenres. Dabei ist hervorzuheben, dass keiner der Befragten angegeben hat, gar keine eigenen Spielerfahrungen zu haben. 56 Prozent geben an, leidenschaftlich oder sogar professionell zu spielen.

Aus den Ergebnissen der qualitativen Erhebung mit zehn Expertinnen und Experten zu ihren Erfahrungen in der Gestaltung von Projekten schlussfolgert der Autor, dass es keine standardisierte Herangehensweise geben kann. Die Projektleitenden müssen sich bei der Planung und Führung an verschiedenen Faktoren wie Zielgruppe oder Gruppengröße orientieren. Jedoch sollen die Ergebnisse der Befragung neue Impulse setzen und zur Reflexion gegenüber digitalen Spielen anregen. Eine praktische Zusammenfassung aller Empfehlungen der Expertinnen und Experten rundet das Werk ab. Damit schafft der Autor einen sehr gehaltvollen Überblick zu den wichtigsten Aspekten, welche bei der Planung und Durchführung medienpädagogischer Angebote mit digitalen Spielen zu berücksichtigen sind. Insbesondere für Fachkräfte, die digitale Spiele in Bildungskontexten bereits einsetzen oder den Einsatz in Zukunft planen, bietet dieses Buch eine umfassende Orientierung. as