

**Wolf, Philipp (Hrsg.) (2013). Medieninnovationen: Internet, Serious Games, TV.
Leipzig: Universitätsverlag. 265 S., 28 €.**

Beitrag aus Heft »2014/03: Apps«

Vor- und Nachteile neuer Medien werden auch in der Wissenschaft nach wie vor eifrig diskutiert. Das Herausgeberwerk greift diesen Diskurs auf und beschäftigt sich damit, welche Chancen moderne Medientechnologien eröffnen und welche Risiken sie bergen. In elf Beiträgen beleuchtet das Expertenteam aus Medienwissenschaft, Soziologie, Germanistik und weiteren Fachdisziplinen die Entwicklung neuer Medien und deren Konsequenzen. Während das erste Kapitel Auseinandersetzungen um medientechnologische Grundlagen und diverse Medienmilieus untersucht, behandelt das zweite Kapitel soziale und kulturelle Folgen der gesellschaftlichen Vernetzung durch das Internet. Die Leserschaft wird schließlich mit in die Welt der digitalen Spiele genommen und erhält anhand wissenschaftlicher Befunde, theoretischer Konzepte und konkreter Projektvorstellungen einen umfassenden Einblick in Serious Games.

Ein künstlerischer Beitrag gewährt dem Lesepublikum einen Einblick in die Möglichkeiten der medialen Kunst. Vor allem medienwissenschaftlich Interessierte erhalten in Medieninnovationen gut strukturierte und ausführliche Infos – vom Buchdruck bis zum Web 2.0.