

## **Kathrin Demmler, Klaus Lutz, Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven**

München: kopaed 2014 (Materialien zur Medienpädagogik, Bd.11), 248 S., ISBN 9783867361835, EUR 18,–

Computerspiele sind Teil der Alltagswelt. Das kann man annehmen, wenn man der Statistik des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware glaubt, die besagt, dass 34 Millionen Deutsche gelegentlich Videospiele spielen (<http://www.biu-online.de/marktdaten/nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2015-und-2016/>). Der Sammelband *Computerspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven* nimmt sich diesem Thema an, verkleinert den Bereich auf die Zielgruppe der Jugendlichen und untersucht Computerspiele medienpädagogisch. Er lässt sich als Grundlage für Pädagog\_innen im Umgang mit dem Medium Computerspiele verstehen, bei denen pädagogische Erfahrungen im Vordergrund stehen. Verschiedene schon durchgeführte Projekte und deren Resonanz werden vorgestellt und mit interdisziplinären, theoretischen Weiterführungen verknüpft.

Zunächst wird in dem ersten Teil des Bandes „Alles nur ein Spiel“ eine theoretische Grundlage geschaffen und verschiedene Konzepte und Themenfelder von Videospiele erläutert. Diese beziehen sich aber größtenteils auf die Verortung von Computerspielen in der Gesellschaft und das Verhältnis von Mensch und Computerspiel. Grundfragen der Game Studies bleiben aber unbeantwortet. Vielmehr wird der Versuch gestartet, das Medium Computerspiel allgemein fassbar zu machen,

ohne dabei auf fundiertes Wissen der Leser\_innen bauen zu müssen. Jedoch wird nicht nur betrachtet, wie der Mensch in der realen Welt in Beziehung zu Computerspielen steht, sondern auch wie dieser im virtuellen Raum verortet wird. Es wird aber nicht nur die Gesellschaft in den Blick genommen, sondern die virtuellen Kommunikationsnetze mit den real existierenden verglichen. Jürgen Fritz hält hier fest, dass es grundsätzliche Wechselwirkungen zwischen dem virtuellen und dem realen Raum in Bezug auf Sozialisation und Kultur gibt (vgl. S.25). Silja Rheingans betrachtet konträr dazu die Computerspiele-Kultur an sich und gibt einen kurzen historischen Abriss über verschiedene Entwicklungen und den Ist-Zustand der selbigen (vgl. S.55ff.). Sebastian Ring und Ulrike Wagner knüpfen an diese Punkte an und verbinden Computerspiele mit sozialen Netzwerken. Auch Informationen zu Verbraucher\_innen- und Jugendschutz (vgl. S.35) finden bei diesen beiden Autor\_innen ihren Platz, sodass hier weniger theoretische Aspekte zu finden sind, sondern ihre Ausführungen viel mehr als Praxiserfahrung für Pädagog\_innen zu werten sind. Der erste Teil des Buches lässt sich so als theoretischer Einstieg verstehen, bei dem aber die pädagogischen Erfahrungen immer angemerkt werden. Er lässt sich als Versuch werten, simple Grundzüge aus wissenschaftlichen Ergebnissen

über Computerspiele einem fachfremden Publikum nahezubringen, bei dem pädagogische Aspekte eine vordergründige Rolle spielen. Rudolf Inderst Beitrag fällt jedoch im ersten Kapitel etwas heraus, da er keinen Bezug zur Pädagogik herstellt, aber eine anschauliche Kritik und mögliche Verbesserungen im Videospieldjournalismus ausarbeitet. Er begründet präzise die momentanen Probleme des Videospieldjournalismus und wie diese zustande gekommen sind und gibt ein anschauliches Plädoyer für eine mögliche Zukunft, die sowohl für Mainstream-Journalismus als auch experimentell-journalistische und feuilletonistische Formen (vgl. S.53) Platz bietet.

Der zweite Teil des Sammelbandes „Theorie und Praxis zu Games“ versucht an den ersten Teil insoweit anzuknüpfen, dass die vorgestellten Grundzüge wesentlich stärker mit pädagogischen verknüpft werden. Hier steht die Frage nach dem Lerneffekt beim Spielen im Vordergrund und wie weit Spiele zum Lernen hilfreich sein können. Dagmar Brand, Burkhard Fuhs und Susanne Schneider stellen hier beispielweise die allgemeine Frage, welche Wirkungsweisen verschiedene Arten von Spielzeugen haben können und stellen diese in einem historischen Abriss vor (vgl. S.65ff.). Franz Josef Röhl greift dann nochmals auf die virtuellen Räume und die interne Kommunikation zurück, spezifiziert sie aber, indem er die Struktur von Clans, Gilden und Stämmen untersucht (vgl. S.97ff.), um daraus Erkenntnisse für die Pädagogik zu gewinnen. Der zweite Teil des Sammelbandes setzt sich hier aber auch

kritisch mit dem Medium Computerspiel auseinander und versucht, Vorteile wie Lerneffekte sowie Kritiken wie die Frage nach dem Jugend- und Datenschutz gegeneinander abzuwägen. Es ist interessant, dass hier äußerst sachlich argumentiert wird und stereotype Vorurteile gegenüber Computerspielen vermieden werden. Susanne Heidenreich widerlegt beispielsweise in ihrem Beitrag gängige Vorurteile gegenüber der Wirkung von Computerspielen auf Menschen wie Sucht, Zunahme von Gewalttätigkeit und Verdummung mit Fakten und hält fest, dass „Computerspiele [...] besser als ihr Ruf [sind]!“ (S.131). Dazu führt sie verschiedene Statistiken an und verweist auf andere Formen des Spielens, um damit deutlich zu machen, dass das entscheidende für die Gefährlichkeit eines Medium, der korrekte und verantwortungsvolle Umgang mit diesem ist (vgl.S.117ff.). Es wird versucht, Pädagog\_innen nahezubringen, wie Videospiele eingesetzt werden können, damit mögliche Gefahren vermieden werden können und ein kreativer Umgang mit Lerneffekten möglich wird. Das Ganze basiert dabei aber immer noch auf theoretischen Überlegungen, die im Vergleich zum ersten Teil wesentlich mehr von der Pädagogik geprägt sind als von interdisziplinären Ansätzen. Es ist jedoch anzumerken, dass die Erkenntnisse zum Teil etwas banal wirken, da beispielsweise interdisziplinär bekannt sein sollte, dass ein Medium nicht durch seine Technik Menschen negativ beeinflusst, sondern das Entscheidende der Einsatz, Umgang und die Funktion der Inhalte ist.

Der dritte Teil „Medienpädagogische Ideen und Konzepte“ des Sammelbandes beschäftigt sich dann mit der Praxis von Computerspielen und stellt Projekte und Ideen für solche vor. Im Vergleich zum Rest des Bandes ist dieser Teil nur für Menschen, die im praktischen, pädagogischen Bereich arbeiten, interessant, da wissenschaftliche und theoretische Grundzüge fast hier nicht mehr zu finden sind. Die Projekte sind dabei sehr konkret benannt, sodass eine anschließende Umsetzung von diesen anhand der Beiträge möglich wird. Die Beiträge variieren in diesem Teil sehr stark. Jürgen Slegers Ausführungen lesen sich vielmehr wie eine Werbung und ein persönliches Gespräch, bei dem er zu einem konkreten Projekt Stellung nimmt und seine persönlichen Erfahrungen beschreibt, ohne dabei auf wissenschaftliche Aspekte Rücksicht zu nehmen (vgl. S.151ff.). Die inflationäre Verwendung mit Hervorhebung im Text des von ihm vorgestellten Koffers für praktische Medienpädagog\_innen führt dazu, dass die Lesenden das Gefühl bekommen plötzlich einen Werbekatalog und keine wissenschaftliche Arbeit zu lesen. Hier fehlen vor allem Bezüge zur Sekundärliteratur, sodass fundierte Begründungen zum größten Teil fehlen und der Eindruck einer Collage von verschiedenen Erfahrungen unterschiedlichster Projekte entsteht. Jedoch stechen auch in diesem Teil manche Beiträge positiv heraus. Hier sei als Beispiel Arne Busses Beitrag angeführt, in dem versucht wird, konträre Ansichten über die Beziehung zwischen Videospiele und Politik vorzustellen.

Er schließt damit, dass sich „[d]ie Auseinandersetzung mit Medien [für die politische Bildung allemal] auch über Generationen hinweg lohnt“ (S.170).

Dass als Grundlage des Sammelbandes *Computerspiele und Medienpädagogik*, der vom JFF Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis herausgegeben wurde, hauptsächlich die MyGames-Jugendtagungen, die vom Selbigen und dem Medienzentrum Parabol durchgeführt worden, dienen – wie schon im Klappentext und im Vorwort deutlich wird – lässt sich in fast jedem Beitrag erkennen, verstärkt sich aber im Verlauf des Buches. Die Verwendung des Bandes erscheint nur im praktisch-pädagogischen Kontext sinnvoll – mit Ausnahme einiger weniger Beiträge – da gerade im letzten Teil wissenschaftliche Aspekte kaum berücksichtigt werden. Fundierte Beiträge aus Forschungsergebnissen der Games Studies werden nur selten eingebunden, obwohl diese ausschlaggebend in einem Band seien sollten, der sich als interdisziplinär versteht. Medienwissenschaftliche Aspekte werden nur angerissen und nicht weiter bearbeitet und tiefergehend argumentiert, sodass der Band nur als Einstieg für Pädagog\_innen, die noch keinerlei Erfahrungen und Informationen zu Computerspielen haben, verstanden werden kann. Allgemein werden wenig neue Erkenntnisse oder neue theoretische Überlegungen angebracht, sondern vielmehr schon vorhandene Ergebnisse in ihren Grundzügen vorgestellt und mit Aspekten der Pädagogik verbunden. Insgesamt wirkt der Sammelband wie eine unvollständige

Collage: Die Erfahrungen der Projekte sollten mit theoretischen Aspekten manifestiert und ausgearbeitet werden, was aber nur selten gelingt, da nur wenige thematische Bezüge vorhanden sind. Einzelne Artikel fallen sogar komplett aus dem Konzept und finden keinen Anschluss im Buch. Bei aller Kritik ist jedoch anzumerken, dass obwohl die thematische Klammer des Buches nicht aufrecht erhalten werden

kann, einzelne Beiträge interessante Gedanken anführen und wertvoll für verschiedene Disziplinen außerhalb des Kontextes des Bandes sein können. Der Sammelband kann leider seinen eigenen Ansprüchen nicht gerecht werden und verliert sich in seinem Versuch, ein komplexes Themenfeld interdisziplinär auf sowohl theoretischer als auch praktischer Ebene fassbar zu machen.

*Jana Marie Deworetzki*