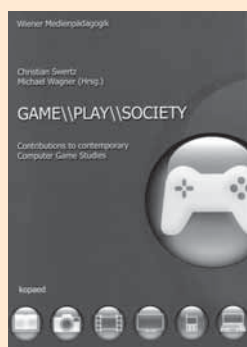




**Sonja Ganguin/
Bernward Hoffmann (Hrsg.):**
Digitale Spielkultur.
München 2010: kopaed.
267 Seiten, 18,00 Euro



**Christian Swertz/
Michael Wagner (Hrsg.):**
Game\Play\Society. Contributions to contemporary Computer Game Studies.
München 2011: kopaed.
294 Seiten, 19,80 Euro



Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (Hrsg.):
Jugendmedienschutz bei Onlinespielen. Zwischen kultureller Vielfalt und nationalen Besonderheiten.
Berlin 2011: Vistas. 100 Seiten, 12,00 Euro

Computerspiele I

Der von Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann herausgegebene Sammelband präsentiert Vorträge der GMK-Fachtagung „Computerspiele: Spielkultur, pädagogisches Potential oder Risiko?“, die 2009 in Bielefeld stattfand. Herausgekommen ist ein überaus lesenswertes Buch, das Computerspiele als Kulturgut, als Faszinosum, als ökonomischen Erfolg, als Lernmittel oder als Mittel für die Jugendmedienarbeit beschreibt. Besonders hervorzuheben ist hier der kritische und gleichzeitig gelassene Beitrag des verstorbenen GMK-Vorstandsmitglieds Mike Große-Loheide, der lieber vom leidenschaftlichen Spielen als von Spielsucht spricht. Er plädiert dafür, systematisch die Medienkompetenz zu fördern, anstatt verängstigt Verbote zu verschärfen. Neben Grundsätzlichem finden sich auch Beiträge zu aktuellen Trends (wie die Zukunft der Browsergames von Sonja Ganguin) oder Rechtliches (wie die sehr informative und lesenswerte Übersicht zu den rechtlichen Aspekten in der Jugendmedienarbeit von Sebastian Gutknecht). Zum sportlichen Potenzial von Computerspielen leistet Tanja Adamus einen spannenden Beitrag, bevor der Band in einer Reihe von durchweg interessanten praktischen Anwendungsbeispielen wie dem „Hardliner-Projekt“ von Jens Wiemken endet. Die unaufgeregten und fachlich fundierten Beiträge leisten einen wertvollen Beitrag zur medienpädagogischen Debatte rund um Computerspiele und geben darüber hinaus praktische Anwendungstipps für Pädagogen. Empfehlenswert.

Susanne Eichner

Computerspiele II

„Game Play Society“ war 2010 das Motto der jährlich in Wien stattfindenden Computerspielkonferenz F.R.O.G. und so lautet auch der Titel des Tagungsbandes, der 20 ausgewählte – meist englischsprachige – Beiträge versammelt. Unter den lockeren Klammern „Game“, „Play“ und „Society“ findet sich dabei Interdisziplinäres und Internationales. So verbindet Sabine Herre gleich im Eingangsbeitrag filmökonomische Ansätze mit Game Studies und demonstriert anhand der „Lara-Formula“, wie sich populäre Spiele ähnlicher Strategien bedienen, wie dies Eventmovies tun. Castulus Kolo und Juliane Müller fragen nach der Bedeutung von Geschlecht beim Motivationsaspekt der Spielnutzung und rücken damit die Rezipientinnen in den Fokus. Interessanterweise zeigen sich hier Unterschiede erst im Detail. Dass Computerspiele nicht nur zu Unterhaltungszwecken oder als potenzielle Gefahrenquellen für Heranwachsende gelten, darauf weist Robert Seifert in seinem Beitrag *Games als Sozialisationsfaktoren* hin. Anhand von medienbiografischen Tiefeninterviews kann erfasst werden, welche biografische Bedeutung Spiele für die einzelnen Spieler haben. Entsprechend der thematischen Vielfalt und Offenheit der Tagung gestaltet sich auch der Sammelband wenig fokussiert. So erlauben die Beiträge partielle Einsichten in die aktuelle Debatte und eröffnen gleichzeitig die Möglichkeit zur Anschlussdiskussion. Für Interessierte.

Susanne Eichner

Computerspiele III

Onlinespiele stellen eine Besonderheit dar, zählen sie doch zu den beliebtesten Spielgenres und stehen gleichzeitig unter Generalverdacht, die Spielenden spielsüchtig zu machen. Aber nicht nur deswegen nehmen Onlinespiele eine Sonderstellung beim Jugendmedienschutz ein. In Zeiten von Medienkonvergenz und europäischen Normen verwischen die Zuständigkeitsbereiche der Kontrollorgane. FSM, USK oder PEGI Online sind potenzielle Kontrollorgane, doch weiß noch niemand so recht, wie die praktizierte Alterskennzeichnung in Zukunft aussehen wird. Im Vorfeld der Anfang 2011 gescheiterten Novellierung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags trafen sich Vertreterinnen und Vertreter der internationalen und nationalen Kontrollgremien auf einer Tagung der SLM, um die verschiedenen Möglichkeiten einer Alterskennzeichnung von Onlinemedien, und hierbei speziell Onlinespielen, zu diskutieren. Insbesondere die Beiträge von Patricia Vance (Entertainment Software Rating Board, USA, S. 15) und Changjun Jeon (Game Rating Board, Republik Korea, S. 29) öffnen auch für kundige Jugendmedienschützer den Blick über den eigenen Teller und erlauben so fruchtbare Vergleichsmöglichkeiten. Schade nur, dass ein vergleichbarer Beitrag zum europäischen PEGI-System an dieser Stelle fehlt. Herausgekommen ist nichtsdestotrotz eine lesenswerte Broschüre, die zwar keine endgültigen Antworten liefern kann, aber fit macht für die sicher kommende Novellierung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags.

Susanne Eichner