



Pressemitteilung
Bielefeld, 15.09.2022

Schriften zur Medienpädagogik 58 – Beiträge vorab als Online-Publikation abrufbar

Lasst uns spielen – Medienpädagogik und Spielkulturen

Digitale Spielformen erfahren, neben der traditionellen Betrachtung des (kindlichen) Spielens und der gesellschaftlich-kulturellen Bedeutungen von analogen Spielprozessen, seit Mitte der 90er-Jahre ein zunehmendes Interesse. Wie dem Spiel allgemein kommen auch dem digitalen Spiel Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung und der Entfaltung von Menschen zu, welche sich sinn- und genussvoll in Bildungskontexte einbringen lassen können.

Spiel und Spiele nehmen eine wichtige Rolle bei der Weltaneignung, dem Experimentieren, der Entfaltung und dem Erwerb von Erfahrungen ein. Aber auch kritische Aspekte, wie die der Spielsucht bzw. der Gaming Disorder und der Instrumentalisierung von Spiel, gilt es in den Blick zu nehmen. Dabei erscheint eine Trennung von digitalen und analogen Spielen heute nicht mehr in allen Punkten sinnvoll. Für Kinder, Jugendliche und Erwachsene sind beide relevant und prägen die individuelle Mediensozialisation mit. Auch in medienpädagogischen Praxisprojekten profitieren Anleitende von allen Formen des Spiels. Spiel- und Medienpädagogik zeigen entsprechend große Schnittmengen auf. Daher scheint es nötig und angemessen, das (pädagogische) Potenzial von analogen und digitalen Spielvarianten (weiter) auszuloten.

Die Beiträge im 58. Band der GMK-Reihe „Schriften zur Medienpädagogik“, der im Herbst im kopaed-Verlag erscheint, präsentieren einerseits die Vielfalt und die gelungenen Ansätze, mit der sich die Medienpädagogik dem digitalen Spiel annähert. Sie zeigen aber auch notwendige Impulse zu einem reflektierten Umgang mit der spannungsgeladenen Entwicklung digitaler Spielwelten auf. Damit werden aus unterschiedlichen Blickwinkeln wichtige Anstöße gegeben, die es weiterzudenken, zu entwickeln und auszubauen gilt.

Der erste Artikel „**Spiel als Bildung – Bildung als Spiel. Zur pädagogischen Bedeutung des Spiels**“ von **Ulrich Heimlich** ist bereits vorab online unter der Creative Commons Lizenz CC BY-SA 4.0 verfügbar.

Der Autor unternimmt eine Zeitreise in die Geschichte der Spielpädagogik (Blick zurück). Die Reise beginnt im antiken Griechenland und geht über eine norditalienische Renaissancestadt in den Thüringer Wald. Dabei wird deutlich, dass Spielpädagogik und Pädagogik insgesamt eng verbunden sind und somit Spiel und Bildung miteinander zusammenhängen. Die Zukunftsperspektive besteht in der Weiterentwicklung der gesellschaftlichen Teilhabe (Inklusion) durch das Spiel (Blick nach vorn).

Alle weiteren Beiträge des Bandes „Lasst uns spielen – Medienpädagogik und Spielkulturen“ werden sukzessive und kostenlos unter der freien Lizenz auf www.gmk-net.de/publikationen/artikel/ zur Verfügung gestellt.

Weitere Materialien und Videos zum Thema gibt es unter www.gmk-net.de/veranstaltungen/forum-kommunikationskultur-2021/#materialien

Infos zum Band: Martin Geisler | Dirk Poerschke | Eik-Henning Tappe | Nadine Berlenbach (Hrsg.): Lasst uns spielen – Medienpädagogik und Spielkulturen. Schriften zur Medienpädagogik 58. München: kopaed (Herbst 2022) | Bezug über www.kopaed.de/kopaedshop/?pg=1_10&pid=1379

Weitere Infos: GMK e.V. | 0521/677 88 | gmk@medienpaed.de | www.gmk-net.de

Gefördert vom: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Im Rahmen von: Gutes Aufwachsen mit Medien (GAMM)