

Digitale Spiele im Diskurs

Call for Papers: Spielbeschreibungen

Herausgegeben von Thorsten Junge und Claudia Schumacher (www.medien-im-diskurs.de)

Digitale Spiele können inzwischen auf eine über 50-jährige Geschichte zurückblicken und sind heute nicht nur ein wichtiger Bestandteil der Unterhaltungs- und Medienlandschaft sowie ein bedeutsamer Wirtschaftsfaktor, sondern auch zu Kulturgut geworden. Dabei waren und sind Digitale Spiele stets auch Gegenstand von gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Diskursen. Diskutiert wurden u.a. die möglichen Auswirkungen auf jugendliche Spielerinnen und Spieler, die in digitalen Spielen enthaltenen Bildungspotenziale, der Einfluss auf die Vorstellungen von Geschlechtsrollen, die technischen Innovationspotenziale, die kommerziellen Gewinnmöglichkeiten, die ästhetische Dimension von digitalen Spielräumen sowie allgemein die Effekte von Spielen auf gesellschaftliche Prozesse und individuelle Weltzugänge.

Mit unserem Online-Sammelband „[Digitale Spiele im Diskurs](#)“ unternehmen wir den ambitionierten Versuch, unterschiedliche Perspektiven und Standpunkte zusammenzuführen. Neben theoretisch-reflexiven Beiträgen und empirischen Arbeiten haben wir auch meinungsorientierte Beiträge integriert. Was aber nach unserer Einschätzung noch fehlt, sind Beiträge, in denen konkrete Spiele besprochen werden. Zwar finden sich in ausreichendem Maße in den einschlägigen Magazinen Spielbesprechungen aktueller Spieletitel, in denen der zu erwartende Spielspaß und Informationen zum Entwicklungshintergrund im Vordergrund stehen (z. T. verbunden mit einer Kaufempfehlung). Aber es fehlen Rezensionen, die digitale Spiele stärker als Kulturgut begreifen und vor allem auch ältere Veröffentlichungen hinsichtlich ihrer kulturellen, medienpädagogischen, spielhistorischen und gesellschaftlichen Bedeutung einordnen. Dabei gibt es etliche Spieletitel, die zweifelsohne als Meilensteine gelten können und eine entsprechende Würdigung rechtfertigen würden.

Vor diesem Hintergrund möchten wir mit diesem Call dazu einladen, Beiträge zu verfassen, die neben einer Beschreibung des Spiels auch eine Einordnung vornehmen. Nach unserer Wahrnehmung lädt allein die Vielfältigkeit der bis dato veröffentlichten digitalen Spiele zu einer ambivalenten und multiperspektivischen Betrachtung ein. Eingeladen sind deshalb Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus unterschiedlichen Disziplinen (u.a. Pädagogik, Philosophie, Kulturwissenschaft) sowie Akteure aus anderen gesellschaftlichen Kontexten (u.a. Politiker, Journalisten, Lehrer), die sich mit Digitalen Spielen auseinandersetzen sowie Spielerinnen und Spieler bzw. Entwicklerinnen und Entwickler, welche die gegenwärtige Spielkultur prägen.

Bei der Auswahl der Spiele gibt es von unserer Seite keine Beschränkungen, d.h. es erfolgt keine Fokussierung auf ein bestimmtes Genre oder ein konkretes Produktionsland. Angesichts der bisherigen Spielhistorie erscheint es uns aber vor allem lohnenswert, auch ‚Klassiker‘ zu berücksichtigen. Hier wäre es besonders interessant, inwieweit diese Spiele die weiteren Entwicklungen geprägt haben.

Interessierte Autorinnen und Autoren, die eine Rezension einreichen möchten (**Länge der Beiträge: 5 bis 15 Seiten**), werden gebeten, uns ein kurzes Exposé zuzusenden, um den Vorschlag für eine Spielbesprechung zu skizzieren.

Eine gute Orientierung zur Gestaltung des Textes bietet die bereits veröffentlichte Spielbesprechung „Dark Souls – Gegen den Trend“ von Alexander Müller, die [online verfügbar](#) ist. Zudem wird nach Rücksprache allen Autorinnen und Autoren eine Formatvorlage zur Verfügung gestellt.

Ansprechpartner

Claudia Schumacher

Regionale Medienfachberaterin am Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein IQSH des Ministeriums für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein

Mail: claudia.helene.schumacher@rwth-aachen.de

Thorsten Junge

Pädagogische Hochschule Ludwigsburg (Akademischer Mitarbeiter in der Abteilung Medienpädagogik)

Mail: thorsten.junge@ph-ludwigsburg.de

Hintergrund

Der Online-Sammelband „Digitale Spiele im Diskurs“ erscheint im Rahmen der Reihe „Medien im Diskurs“, die im Lehrgebiet Bildungstheorie und Medienpädagogik (Leitung: Prof. Dr. Claudia de Witt) der FernUniversität in Hagen von Thorsten Junge initiiert wurde. Als Herausgeber fungieren Dr. Thorsten Junge (Pädagogische Hochschule Ludwigsburg) und Claudia Schumacher, M.A. (Regionale Medienfachberaterin am Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein IQSH).

Sämtliche Texte werden ausschließlich online unter der Domain www.medien-im-diskurs.de veröffentlicht. Somit entfällt ein langer Produktionsprozess und die Artikel können zeitnah den Diskurs bereichern. Da es aufgrund der Online-Publikation keinen verbindlichen Drucktermin für alle AutorInnen gibt, besteht auch für die Einreichung von Beiträgen keine Deadline. Alle veröffentlichten Beiträge stehen unter einer Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Unported Lizenz. Neue Texte werden fortlaufend veröffentlicht und der Sammelband wird auf diese Weise stetig ergänzt und erweitert.

Alle Beiträge werden mit einem Eintrag bei der Dt. Nationalbibliothek versehen. Darüber hinaus werden die Texte der Datenbank FIS Bildung Literaturdatenbank im Fachportal Pädagogik und ggf. in andere Fachportale eingetragen.

Unser Sammelband richtet sich an interessierte Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, die sich bspw. im Rahmen ihrer Lehr- und Forschungstätigkeiten mit digitalen Spielen auseinandersetzen, an Spielerinnen und Spieler, welche die gegenwärtige Spielkultur prägen, sowie an pädagogische und politische Akteure. Der allgemeine [Call for Papers](#) ist weiterhin aktuell.