

Call for Papers

für die 25. Ausgabe der *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik*:

Kontinuität oder digitale Disruption?

Von Weltbildern, die den Umgang mit digitalen Spielen strukturieren

herausgegeben von Gesine Kulcke und Thorsten Junge

Aufgeworfen wird in diesem Call nicht die Frage, was Spiel *ist*, sondern wie die Rede *über* Spiel zu fassen ist, die sich in pädagogischen Kontexten u. a. an folgenden Annahmen aufspannen lässt: Erwachsene verschwenden ihre Zeit, wenn sie spielen, Kinder aber sollen spielen, um sich ‚gut zu entwickeln‘: Während das Spiel Erwachsener häufig tabuisiert wird, gilt es geradezu als ein *Grundrecht* von Kindern (vgl. Buckingham 2012), wobei dieses Grundrecht nicht verstanden wird als ein Recht auf jegliches Spiel, wie die Rede über das Spiel offenbart. Das Spiel wird aus unterschiedlichen Perspektiven mit Lernen verknüpft und beschrieben als eine für Kinder „zentrale Tätigkeit, in welcher sie ihre Welt erkunden, Erlebnisse und Erfahrungen verarbeiten und Beziehungen realisieren“ (Deckert-Peaceman/Dietrich/Stenger 2010, S. 99). Nach Heike Deckert-Peaceman, Cornelia Dietrich und Ursula Stenger ist es vor allem diese Verknüpfung von Spielen und Lernen, die das Interesse Erwachsener an dem erklärt, was und wie Kinder spielen, und dazu führt, dass Erwachsene in Schule und Kindergarten Angebote gestalten, die sie als Lernspiele bezeichnen, während sie „im Privaten [...] zwischen guten und schlechten Spielen“ (ebd.) unterscheiden.

Wir nehmen an, dass die Rekonstruktion der aktuellen Rede über das *gute Spiel* auf der einen Seite und über das *schlechte Spiel* auf der anderen nicht nur zugänglich macht, welche Vorstellungen Erwachsene über Kinder haben, sondern auch Vorstellungen über die Art und Weise hervorbringt, wie sie sich entwickeln sollen, und damit wer und wie sie als Erwachsene sein sollen. Es ist davon auszugehen, dass sich Annahmen bezüglich dessen, was Kinder für diese Entwicklung heute brauchen und was ihnen für diese entsagt werden muss, nicht nur in der Gegenüberstellung von dem offenbaren, was aktuell als gute und als schlechte Spiele bezeichnet und beschrieben wird. Zu bearbeiten ist wohl auch die Frage danach, welche theoretischen Annahmen und damit welche Verständnisse von Spiel die aktuellen Diskurse bestimmen.

Wenn in diesem Zusammenhang von Weltbildern die Rede ist, dann soll es sowohl um die Frage gehen, nach welchem Ordnungsprinzip digitale Spiele hervorgebracht werden, als auch um die Frage, nach welchem Ordnungsprinzip die Rede über das digitale Spiel strukturiert wird. Der Begriff der Weltbilder verweist darauf, dass das, was wir von Welt auswählen und – in diesem Fall – in digitalen Spielen repräsentieren, eine ausschnittshafte Abbildung ist. Ihr Ausgangspunkt ist eine Vorstellung über diese Welt, die nicht ausschließlich für einzelne Spiele gilt, sondern aktuelle digitale Spiele miteinander verbindet. Zudem lässt sich mit „diesem Rückgriff auf Weltbilder [...] deutlich machen, dass zu bestimmten historischen Zeitpunkten vorherrschende und weniger dominante Weltbilder vorhanden sind, also gleichzeitig unterschiedliche Weltbilder existieren.“ (Rauterberg/Scholz 2003, S. 2). Da wir mit diesem Call im Kontext der 25. Ausgabe der LBzM einen Blick auf den Umgang mit und die Rede über digitale Spiele in pädagogischen Kontexten werfen, gehen wir – wie Marcus Rauterberg und Gerold Scholz in Bezug auf Unterricht – davon aus, dass digitale Spiele auch als Repräsentationen von dem verstanden werden können, „was die ältere Generation glaubt, der jüngeren Generation über sich vermitteln zu müssen oder zu wollen“ (ebd.). Damit werden Konstruktionen von Kind- und Erwachsensein in der Rede über und im Umgang mit digitalen Spielen zum zentralen Thema.

Eine leitende Frage der kommenden Ausgabe der LBzM ist also, was das Spiel gegenwärtig *sein soll* bzw. *sein darf* und was nicht. Gerade weil angesichts fortlaufend ausdifferenzierter Spielkategorien und -genres – seien es Actionspiele, Beat 'em ups, Ego-Shooter, Geschicklichkeitsspiele, Jump 'n' Runs, Open World Spiele, Musik- und Tanzspiele, Rollenspiele, Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele oder auch Let's Plays (vgl. u. a. Ackermann 2017; Breiner 2019) – zu vermuten ist, dass Vorstellungen über das Spiel im Wandel begriffen sind, erscheinen uns hier Verweise auf altbekannte, sich immer wieder durchsetzende Muster von besonderer Relevanz.

Ausgangspunkt unserer Überlegungen ist das digitale Spiel, wobei damit das nicht-digitale Spiel nicht ausgeklammert werden soll. Vor allem der Blick auf die Idee, zunehmend Tablets und damit digitale Lernspiele in Kindertagesstätten und Grundschulen zu nutzen, wirft für uns die Frage auf, wie sich diese Idee aus der jahrzehntelangen Dominanz bewahrpädagogischer Positionen in kindheits- und grundschulpädagogischen Diskursen ergeben konnte. Zumal in diesen das nicht-digitale Spiel stets dem die kindliche Phantasie und Kreativität zerstörenden digitalen Spiel vorgezogen wurde. Wie wird das digitale Spiel heute gedacht? Als etwas, das sich ausschließlich auf die Gegenwart bezieht? Oder als Übung mit Blick auf die Zukunft? Und wie wird dann diese zukunftsorientierte Übung verstanden: als eine, für die die Gegenwart zu opfern ist und vorbereitet auf eine Zukunft, die als verlängerte Gegenwart verstanden wird, oder als eine Übung, die sowohl die Gegenwart berücksichtigt, als auch das Leben in einer offenen Zukunft? (vgl. Schleiermacher 2020).

Welche Vorstellungen über Kinder strukturieren aktuelle Spieldiskurse?

Im Kontext von Diskussionen über Kinder und deren Nutzung digitaler Medien taucht das Spiel nach wie vor entlang altbekannter Orientierungsmuster auf. Diskutiert wird weiterhin entweder die Frage, welche negativen Auswirkungen Medieninhalte oder medial hervorgebrachte Spiele – hier vor allem digitale Spiele – auf die Entwicklung von Kindern haben (vgl. u. a. Fromme/Iske/Biermann 2021; Ostritsch 2020), oder aber die Frage, welche SpielApps, die dann auch als LernApps bezeichnet werden, zu empfehlen sind, weil sie die Entwicklung von Kindern fördern sollen. Uns geht es sowohl um medienpädagogische Perspektiven als auch um psychoanalytisch, interaktionistisch und kulturtheoretisch geprägte Perspektiven, die aktuell hervorgebrachte Diskurse im Kontext von digitalen Spielen mit der Frage in den Blick nehmen, von welchen Vorstellungen über Kinder und der Bedeutung, die das Spiel für Kinder haben soll, sie strukturiert und modelliert werden. Hierzu interessieren uns nicht nur Vorstellungen über die Art und Weise, wie und was sie *lernen* sollen, sondern auch Vorstellungen über das, was Kinder an digitalen Spielen fasziniert, was ihnen Spaß macht, sie umtreibt oder möglicherweise auch verführt.

Wie wird sich das Kind und damit auch die Gesellschaft der Zukunft vorgestellt?

Daran wollen wir die Frage anknüpfen, welche Annahmen bezüglich der Art und Weise, wie Kinder sich zu entwickeln haben, Diskurse über das Spiel(en) mit, durch und über digitale Medien prägen. Thema sind damit gegenwärtige Vorstellungen über das, was Kinder in Zukunft sein sollen. Zum Thema werden damit auch Vorstellungen über Gesellschaft, an die Kinder aufgefordert werden sich anzupassen: über Spiele, die Erwachsene für sie gestalten, die sie ihnen anbieten und ermöglichen, aber auch über Spielverbote. Im Sinne der *cultural studies* ist das Spiel als Kulturprodukt zu verstehen und kann als solches rekonstruiert Vorstellungen über Kinder und ihre Entwicklung zugänglich machen: „Certainly when it comes to media-related play, much of this play is regulated and constrained – and ultimately produced – by adults. It's mostly adults who create the spaces in which children play, and the images and media materials they play with. It's adults who buy the things children need to make play possible, and who observe and regulate what they do in those spaces. Play – and indeed childhood itself – is not just a free space in which children naturally and

spontaneously invent themselves.” (Buckingham 2012, S. 3) Zu erfragen und auch zu befragen ist vor diesem Hintergrund das Menschenbild, an dem orientiert Erwachsene digitale Spiele für Kinder entwickeln und gestalten.

Ins Spiel gestülpter Cyberspace...

Die Spielenden im Blick geht es nicht zuletzt um das Symbolspiel, über das Kinder innere und äußere Welten verknüpfen und im Zuge dessen Medieninhalte nicht einfach nachgespielt werden, sondern Kindern als symbolisches Material dienen. „Indem es sich in die Medienfigur einfühlt [...] kann es [das Vorschulkind] risikolos in seiner Phantasie neue Rollen erproben, und schließlich kann es überprüfen, inwieweit die dargestellten Handlungsmuster von ihm in seinen Alltag hinein übernommen werden können.“ (Charlton/Neumann 1986, S. 46). Michael Charlton und Klaus Neumann folgend geht das Kind in seiner Medienrezeption von der Interaktionsstruktur in der Familie aus. Wir nehmen hier ergänzend an, dass mit zunehmendem Alter die Peer-Group an Relevanz gewinnt, die entsprechend auch von Spielentwickler*innen adressiert wird. So besteht bei digitalen Spielen längst die Möglichkeit zur Vernetzung, vergleichbar mit Social Media-Plattformen.

Damit einher geht die Erwartung, „daß Kinder sich themenspezifisch mit Medien auseinandersetzen. In der Beschäftigung mit der Mediengeschichte folgt eine Vermittlung zwischen kindlichem Welt- und Selbstbild und gesellschaftlichen Deutungsmustern.“ (Charlton/Neumann 1986, S. 47) Angesichts zunehmender, alle Lebensbereiche betreffender Digitalisierungsprozesse interessieren hier die mit den individuellen Phantasien des Kindes zusammenfließenden gesellschaftlichen Deutungsangebote (vgl. ebd.) und damit, welche ‚digitalen Spuren‘ sich in ihren Spielen fassen lassen. Lässt sich hier von einem „ins Real Life gestülpten Cyberspace“ (Meyer 2013, S. 30) sprechen?

Was fasziniert Erwachsene am Spiel?

Neben der Perspektive der Erwachsenen auf das Spiel der Kinder, interessieren uns auch spielende Erwachsene und damit jene Aspekte, die Erwachsene selbst am Spiel faszinieren: „The games industry is fond of claiming that the average age of computer gamers is rising all the time: it’s now around 30 – and apparently the largest demographic is middle-aged women playing online puzzle games. There’s also a generation – mainly of men – that grew up with Nintendo and Sega and is still assiduously playing games well into middle age.“¹ (Buckingham 2012, S. 4). Einen genaueren Blick werfen wir damit auf Konstruktionen von Erwachsensein in Abgrenzung zu Konstruktionen von Kindsein und damit auf Konstruktionen von Generationenverhältnissen.

Was darf nicht gespielt werden?

Aufgerufen wird mit dem Spiel der Erwachsenen auch das Leichtfertige im Spiel, das Irrationale und Subversive sowie Risiken, Gefahren, Konflikte und Gewalthandlungen, die Erwachsene alarmieren, wenn es um den Umgang von Kindern mit digitalen Medien geht – „these are the aspects they want to control, and if possible eradicate“. (Ebd.) In diesem Zusammenhang interessiert, was hier wie tabuisiert wird und damit wohl auf das verweist, was nicht sein soll bzw. darf: weder für Kinder, noch für Erwachsene.

¹ In Deutschland liegt das Durchschnittsalter der Spieler mittlerweile bei 38,2 Jahren (vgl. Tenzer 2024; game 2024).

Mit diesem Call möchten wir Kolleg*innen aus Hochschulen und Universitäten sowie Forschungsinstituten und Mitarbeiter*innen aus der (medien-)pädagogischen Praxis dazu einladen, sich an der nächsten Ausgabe der Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik zu beteiligen. Zu den oben aufgeworfenen Fragen interessieren uns theoretische Texte, Diskursanalysen, empirische Studien (hier vor allem ethnographische Studien sowie Pilot- und Fallstudien zu Spielpraktiken), Analysen von digitalen Spielen, Praxisberichte sowie meinungsbasierte Beiträge im essayistischen Format.

Beitragsankündigung per Abstract

Interessierte können bis zum 05. Dezember 2024 ihre Beitragsankündigung mittels eines kurzen Abstracts (mit etwa 2.000 Zeichen) per eMail an die Redaktion (thorsten.junge@ph-ludwigsburg.de) einreichen.

Umfang der Beiträge & Layout

Die eingereichten Beiträge sollen etwa 8.000 bis 40.000 Zeichen umfassen. Nähere Informationen zum Layout sowie eine Formatvorlage (Stylesheet) erhalten interessierte Autor*innen nach Annahme ihrer Beitragsankündigung. Die Vollbeiträge für die LBzM können über folgenden Link (per OJS) eingereicht werden: <https://www.medienpaed-ludwigsburg.de/about/submissions>

Lizenzierung

Alle Hefte der Online-Zeitschrift *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik* (ISSN 2190-4790) sind dauerhaft frei zugänglich; die Beiträge werden unter der Creative Commons-Lizenz CC BY-NC-ND veröffentlicht.

Zeitplan

- Frist zur Einreichung einer Beitragsankündigung (etwa 2.000 Zeichen): 5. Dezember 2024
- Rückmeldung zur Annahme der Beitragsvorschläge bis zum 20. Dezember 2024
- Einreichung der Beiträge in OJS bis spätestens zum 10. März 2025
- Begutachtung (Peer review, double blind) und inhaltliche Rückmeldung: April 2025
- Überarbeitung der angenommenen Beiträge bis zum 30. Juni 2025
- Produktion & Veröffentlichung: August/September 2025

Gesine Kulcke und Thorsten Junge für die Abteilung Medienpädagogik
Ludwigsburg, 28. Oktober 2024

Literatur

Ackermann, Judith (2017): Phänomen Let's Play – Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatierungsphänomens. In: Ackermann, Judith (Hrsg.): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer VS, S. 1–15.

Breiner, Tobias C. (2019): Game-Genres. In: Breiner, Tobias C./Kolibus, Luca D. (Hrsg.): Computerspiele – Grundlagen, Psychologie und Anwendungen. Berlin, Heidelberg: Springer, S. 41–59. doi.org/10.1007/978-3-662-57895-7_3.

Buckingham, David (2012): Child's Play? Some critical thoughts about childhood, media, learning and play, written for the Media Magazine in 2012. davidbuckingham.net/wp-content/uploads/2015/04/play.pdf.

Charlton, Michael/Neumann, Klaus (1986): Medienkonsum und Lebensbewältigung in der Familie. Methode und Ergebnisse der strukturanalytischen Rezeptionsforschung – mit fünf Falldarstellungen. München und Weinheim: PVU.

Deckert-Peaceman, Heike/Dietrich, Cornelia/Stenger, Ursula (2010): Einführung in die Kindheitsforschung. Darmstadt: WBG.

Fromme, Johannes/Iske, Stefan/Biermann, Ralf (2021): Diskussionsfelder der Medienpädagogik: Digitale Spiele. In: Sander, Uwe/von Gross, Friederike/Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer VS, S. 1–15. doi.org/10.1007/978-3-658-25090-4_81-1.

game (2024): Durchschnittsalter der Spielenden in Deutschland steigt erstmals auf über 38 Jahre. Pressemitteilung des Verbands der deutschen Games-Branche. game.de/durchschnittsalter-der-spielenden-in-deutschland-steigt-erstmal-auf-ueber-38-jahre.

Meyer, Torsten (2013): Next Art Education (Vol. 29). Hamburg: Repro Lüdke.

Ostritsch, Sebastian (2020): Computerspiele und Kindheit. In: Buck, Marc Fabian/Drerup, Johannes/Schweiger, Gottfried (Hrsg.): Neue Technologien – neue Kindheiten? Ethische und bildungsphilosophische Perspektiven. Stuttgart: J. B. Metzler, S. 167–181.

Rauterberg, Marcus/Scholz, Gerold (2003): Die Welt im Bild – Anmerkungen zur Gegenstandskonstitution des Sachunterrichts. dx.doi.org/10.25673/112015.

Schleiermacher, Friedrich (2000): Texte zur Pädagogik. Kommentierte Studienausgabe. Bd. 2. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Tenzer, Frank (2024): Durchschnittsalter der Computerspieler in Deutschland bis 2024 – statista. statista.com/statistik/daten/studie/870626/umfrage/durchschnittsalter-der-computerspieler-in-deutschland/