

Ludi incipiant – spielerische Perspektiven entlang der Bildungskette



DoLiMette

7. Jg., Nr. 10, 1/2020

*Online-Zeitschrift des Lehrstuhls für Neuere Deutsche Literatur/
Elementare Vermittlungs- und Aneignungsaspekte der TU Dortmund*

Editorial

Spielen und das Spiel als solches erstrecken sich durch das gesamte Leben eines Menschen und sind besonders in der Phase der Kindheit sowie während der Adoleszenz besonders bedeutsam. Im Spiel entdeckt der Mensch sich selbst im Wechselspiel mit seiner Umwelt. So sagte schon Friedrich Schiller:

„Denn, um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (Schiller, 1795)

Spiel ist gleichermaßen Ritualisierung, Identitätsbildung, Aneignung und Spaß. Dies bezieht sich einerseits auf das analoge Spielen von Rollenspielen mit Peers, aber auch das gemeinsame Spielen von Brettspielen mit der Familie.

Heute zählen darüber hinaus digitale Spiele zu den wichtigsten Freizeitaktivitäten von Kindern und Jugendlichen (vgl. KIM 2018, JIM 2019). Dies zeigt auch der deutliche Anstieg der Gaming-Angebote, die sich vor allem durch spezielle „Spielmechaniken“ auszeichnen (Imz Baden-Württemberg). Diese Spielmechaniken ermöglichen beispielsweise das kooperative Spielen in translokalen Teams, ermöglichen einen Wettkampf untereinander und stellen mit Ranglisten und Levels Gratifikationsmöglichkeiten dar (vgl. ebd.).

Die diesjährige Ausgabe nimmt vor allem diese digitalen Spiele in den Blick. Die Artikel weisen dabei zumeist einen Bezug zu konkreten praktischen Anwendungsbeispielen auf. Unter anderem werden Zertifikats- und Seminarkonzepte theoretisch begründet dargestellt oder einzelne Anwendungen in den Blick genommen. Spiel wird darüber hinaus auch aus der Perspektive seiner Bedeutung und seinem Potential für qualitative Forschungsprozesse reflektiert. Den studentischen Teil der Ausgabe bilden unter anderem Rezensionen von Möglichkeiten spielerischen schulischen Lernens mit digitalen Medien. Darüber hinaus wird in der

Auseinandersetzung mit aktueller Kinder- und Jugendliteratur und deren didaktischen Potentialen ein anderer Zugang zum Themenfeld Spiel und Inklusion gesucht. Berichte zum digitalen Hochschulsesemester in der Corona Pandemie und zum Vorlesetag 2020 runden diesen Teil ab. Die DoLiMette 2020 nähert sich der Thematik Spiel somit bewusst vielperspektivisch und wird ihrem Anspruch, Studierenden eine Möglichkeit der Mitwirkung am wissenschaftlichen Diskurs zu ermöglichen, gerecht. Es ist uns eine Freude auch in diesem Jahr wieder Autor*innen verschiedener Hochschulen für die DoLiMette gewonnen zu haben.

Die kommende Ausgabe der DoLiMette, soviel sei an dieser Stelle schon einmal verraten, wird sich mit dem Schwerpunkt der Diversitätsforschung auseinandersetzen. Auch hier freuen wir uns auf spannende Beiträge aus den verschiedenen Perspektiven des Themenfeldes. Die einzelnen Themenfelder der kommenden Ausgabe werden wir auf der Homepage der DoLiMette (<http://www.diversitaet.fb15.tu-dortmund.de/cms/de/Projekte-und-Labore/Publikationen/DoLiMette/index.html>) veröffentlichen und freuen uns schon jetzt auf Ihre Artikelvorschläge.

Zuletzt wollen wir diesen Ort nutzen, uns bei Christoph Marci-Boehncke für die redaktionelle Mitarbeit zu bedanken und allen Leser*innen in dieser bewegten Zeit gute Gesundheit zu wünschen.

Ihr Reaktionsteam der DoLiMette

Literaturverzeichnis

Landesmedienzentrale Baden-Württemberg: Die Faszination von digitalen Spielen verstehen. Online: <https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/digitale-spiele/die-faszination-von-digitalen-spielen-verstehen/> [Stand: 20.11.2020]

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2019): KIM 2018. Online: <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2018/> [Stand: 20.11.2020]

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2020): JIM2019. Online: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2019> [Stand: 20.11.2020]

Schiller, Friedrich (1795): Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen. Fünfzehnter Brief. Online: <https://www.projekt-gutenberg.org/schiller/aesterz/aesterz3.html>