



Schauplatz Computerspiele Herbert Rosenstingl / Konstantin Mitgutsch

Heinz Strohmer

Menschen spielen. Egal welchen Alters, welcher Herkunft oder welcher Kultur. Mit diesem Statement wird das Kapitel „Grundlegendes“ in *Schauplatz Computerspiele* von Herbert Rosenstingl und Konstantin Mitgutsch eingeleitet. Auch Computerspiele sind Spiele; und so entstehen Szenarien, die alltäglich beobachtbar sind. Sehr deutlich wird das Erleben von Spielsituationen durch Spielende sowie Nicht-Spielende dargestellt. Besonders hervorzuheben ist das vorsichtige Hineingleiten in die Welt der Computerspieltermini. Hier zeigt sich, dass *Schauplatz Computerspiele* in erster Linie für Computer-Laien geschrieben wurde. Die Hinweise zu wissenschaftlicher Fundierung der Aussagen sind ausreichend, sodass eine intensivere Beschäftigung mit der Thematik zielgerichtet möglich ist.

Die Bezeichnung der Themen der fünf Kapitel: Grundlegendes, Fragwürdiges, Förderliches, Praktisches und Besonderes wecken Neugierde. Der Text ist flüssig zu lesen, in sich stimmig. Die Kapitel können auch in beliebiger Reihenfolge konsumiert werden.

Ein durchgehendes Prinzip der Darstellung ist die Verknüpfung der allgemeinen kindlichen, bzw. jugendlichen Entwicklung mit den Anforderungen eines Spiels, somit auch eines Computerspiels, der Einbettung der Jugendlichen in unterschiedliche, fordernde Gesellschaften, wie Familie, Freundeskreis, Schule. Dadurch ergeben sich zwangsläufig Themen wie Gewalt, Sucht, Lernen, Kultur, Markt, LAN-Party, Altersangemessenheit, Geschlechtssensibilität aber auch Medienkonvergenz, Media Literacy und Digital Immigrants.

So differenziert und strukturiert die Ausarbeitung der Kapitel gelungen ist, so wenig wird die Thematik Sucht und Gewalt tiefer gehend behandelt. Zwar wird bezüglich Sucht auf den ICD10 hingewiesen und anschließend Kennzeichen von Sucht angeführt. Dieser definierte Begriff wird in weiterer Folge jedoch als „stigmatisierend“ bewertet und in ein verurteilendes Licht gestellt. Hier haben die Autoren selbst eine stark wertbesetzte Haltung eingenommen.

Abschließend sei festgehalten: *Schauplatz Computerspiele* von Herbert Rosenstingl und Konstantin Mitgutsch bietet einen niederschweligen Einstieg in die Thematik, enthält viel Hintergrundinformation, gibt eine Menge an Diskussionsstoff und wird in keiner Phase des Lesens langweilig.