

Call for Papers: „Sammelband: Digitale Spiele im Diskurs“

Beiträge zur Bewertung und Einordnung aus unterschiedlichen Perspektiven

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

Thema

Digitale Spiele sind inzwischen nicht nur ein wichtiger Bestandteil der Unterhaltungs- und Medienlandschaft sowie ein bedeutsamer Wirtschaftsfaktor, sondern ein Kulturgut. Aber auch innerhalb der Alltagskulturen aller Generationen stellen sie ein wesentliches Element dar: digitale Spiele besetzen unterschiedliche Rollen – in der Welt von Kindern und Jugendlichen, aber ebenso bei Erwachsenen.

Dabei sind digitale Spiele stets auch Gegenstand von gesellschaftlichen und wissenschaftlichen Diskursen. Diskutiert werden u.a. mögliche Auswirkungen auf jugendliche Spielerinnen und Spieler, die in digitalen Spielen enthaltenen Bildungspotenziale, der Einfluss auf die Vorstellungen von Geschlechtern, die technischen Innovationspotenziale, die kommerziellen Gewinnmöglichkeiten, die ästhetische Dimension von digitalen Spielräumen sowie allgemein die Effekte von Spielen auf gesellschaftliche Prozesse und individuelle Weltzugänge.

Allein die Vielfältigkeit digitaler Spiele fordert zu einer ambivalenten und multi-perspektivischen Betrachtung heraus. In den letzten Jahrzehnten haben sich viele Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus unterschiedlichen Disziplinen (u.a. Pädagogik, Philosophie, Kulturwissenschaft) sowie Akteure aus anderen gesellschaftlichen Kontexten (u.a. Politiker, Journalisten, Lehrer) mit digitalen Spielen auseinandergesetzt und es wurden viele empirische Studien realisiert, die jeweils auf unterschiedliche Fragestellungen in diesem Kontext fokussierten.

Mit dem Sammelband „Digitale Spiele im Diskurs“ unternehmen wir den ambitionierten Versuch, die unterschiedlichen Perspektiven zusammenzuführen. Neben theoretisch-reflexiven Beiträgen und empirischen Arbeiten möchten wir meinungsorientierte Beiträge in den Sammelband integrieren. Meinungsorientierte Beiträge können dabei beispielweise die Form pointierter Essays annehmen, die sich weniger um eine Ausgewogenheit der Darstellung als vielmehr der Zuspitzung und dem Herausbrechen eines Phänomen- oder Problembereiches widmen. Letztendlich möchten wir eine Möglichkeit des gegenseitigen interdisziplinären Austauschs, in Form von Ergänzungen, individuellen Schwerpunktsetzungen und Erwiderungen schaffen.

Unser Sammelband richtet sich an interessierte Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, die sich mit digitalen Spielen auseinandersetzen, an Spielerinnen und Spieler, welche die gegenwärtige Spielkultur prägen, sowie an pädagogische und politische Akteure. Folgende Themenbereiche dienen zur Orientierung, stellen aber keine abschließende Auflistung dar:

- Lernprozesse und Digitale Spiele (Serious Games/Game Based Learning)
- Digitale Spiele und Gesellschaft
- Digitale Spiele als Kulturgut
- Künstliche Intelligenz in Digitalen Spielen
- Digitale Spiele in der Lebenswelt von Kindern, Jugendlichen, Erwachsenen und Senioren
- Digitale Spiele und Ökonomie
- Rechtliche Aspekte im Kontext der Nutzung von Digitalen Spielen
- Game-Design
- Games for Health
- Genderfragen bei Digitalen Spielen
- Dramaturgie und Konzeption von Digitalen Spielen

Call

Interessierte Autorinnen und Autoren, die einen Beitrag zum Sammelband einreichen möchten (**Länge der Beiträge: 5 bis 15 Seiten**), werden gebeten, uns ein kurzes Exposé mit ca. 300 Wörtern zu senden, um den inhaltlichen Schwerpunkt darzulegen. Konkrete Hinweise zur inhaltlichen und formalen Gestaltung werden im Zuge der Rückmeldung übermittelt.

Alle eingereichten Beiträge werden in einem Peer Review-Verfahren begutachtet. Die Begutachtung erfolgt in einem double-blind-Verfahren, das heißt dem Autor/der Autorin werden zwar konkrete Hinweise zur Korrektur übermittelt, allerdings bleibt nicht nur der Autor/die Autorin anonym, sondern auch der/die Begutachtende wird der Autorin/dem Autor nicht bekannt gegeben.

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 dieser Ausgabe fungieren Dr. Thorsten Junge (Pädagogische Hochschule Ludwigsburg), Claudia Schumacher, M.A. (TU Kaiserslautern, seit 2017) und Dennis Clausen, M.A. (ehemals FernUniversität in Hagen, 2016-2017).

Sämtliche Texte werden ausschließlich online unter der Domain www.medien-im-diskurs.de veröffentlicht ([Direktlink](#)). 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 für die Einreichung von Beiträgen keine Deadline. Alle veröffentlichten Beiträge stehen unter einer Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung 3.0 Unported Lizenz. Neue Beiträge 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) gemeldet und ggf. in andere Fachportale eingetragen.

Die bislang veröffentlichten Beiträge zeigen ein breites Spektrum an Themen auf. Es besteht hierbei auch die Möglichkeit, auf einzelne Texte in einem eigenen Beitrag zu reagieren.

Der Call ist nicht zeitlich gebunden und es sind permanent Einreichungen möglich.

Ansprechpartner

Thorsten Junge

Mail: thorsten.junge@ph-ludwigsburg.de

Claudia Schumacher

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