

ähnlich den aus der Erlebnispädagogik stammenden *City-Bound-Konzepten* (Crowther 2005; Deubzer/Feige 2004) als städtisches Gegenstück zu *Outward Bound*.

Viele der digitalen Spielformen enthalten Elemente aus geläufigen Spielen. Sie bauen darauf auf und/oder erweitern diese um modernere Spielansätze und meist um technische Hilfsmittel. Oft ergeben sich Überschneidungen untereinander von selbst oder werden, aufgrund multipler Einsatzmöglichkeiten für Thematiken und Zielgruppen, miteinander kombiniert. Dieses hinzugekommene Spielerepertoire gilt es, in diesem Buch näher zu thematisieren und insbesondere für die pädagogische Praxis zielgerichtet nutzbar zu machen.

Digitale Medien aus spielpädagogischer Perspektive

Betrachten wir nun die hier beschriebenen Spielformen als schwerpunktmäßig der ökologischen Perspektive zugehörig (nach Heimlich), so wird Folgendes deutlich: Die Verknüpfung digitaler oder digital gestützter Spielwelten mit dem umgebenden Raum ist ein wichtiger Aspekt der gegenwärtigen pädagogischen Arbeit, da sie direkten Einfluss auf die soziale und personale Perspektive der Spielenden ermöglicht.

Spiele funktionieren meist in der Interaktion mit Personen und/oder Spielobjekten. Hier erfolgt nun eine Erweiterung entweder des Spielobjektes bezüglich seiner Funktion (z. B. eine im PC integrierte Webcam, ein internetfähiges Telefon) oder dahingehend, dass zusätzliche Objekte als Hilfsmittel hinzukommen, die durch ihre Funktion einen Einfluss auf das Spiel haben (z. B. ein GPS-Gerät). Das erweitert den Möglichkeitsraum des bisherigen Repertoires. Diese so gegebenen Ergänzungsmöglichkeiten der ökologischen Perspektive „spielen“ in einer (für die bisher geläufigen, nicht digital gestützten, Spielformen) nicht vorhandenen Weise mit dem Wirklichkeitsbegriff, indem sie Realität durchdringen (pervasiver Ansatz) und/oder erweitern (*Augmented Reality*). Dadurch ist der intermediäre Bereich nicht mehr nur, wie bisher, Teil des Spielprozesses, sondern bereits Teil des Spielobjekts bzw. des Spielkonzeptes.

Die erweiterten Nutzungsangebote, die digitale Spielformen bieten, erhöhen auch die Häufigkeit der für das Spielen typischen Handlung von „Eintauchen“ und wieder „Hinübergleiten“ zwischen der Verknüpfung von Wirklichkeitswahrnehmung und dem Transfer von Erfahrungen in den personalen, sozialen und ökologischen Bereichen. Dieses vermehrte spielerische „Hin-und-her-Wechseln“ führt zu einem Einüben und so kann es, durch Integration des dabei gewonnenen Orientierungswissens, zu einem Zuwachs an Erfahrungen kommen.

Die Besonderheit der hier beschriebenen digitalen Spielformen liegt gerade darin, dass sie auf ein, in den kindlichen und jugendlichen Lebenswelten mehr oder minder vorhandenes, Repertoire unterschiedlichster Technologien zurückgreifen und diese in den pädagogischen Prozess integrieren. So kann der Umgang mit digitalen Medien und Spielformen rekontextualisiert werden und tritt den Spielenden als erneuerter oder abgewandelter Erfahrungsraum entgegen.

Dieses im Spiel erhaltene Repertoire an Wissen über uns, unsere Umwelt (im Sinne der uns umgebenden sozialen Gefüge), über gesellschaftliche Strukturen und kulturelle Prägungen ist auf der personalen Ebene sehr individuell und auf der sozialen Ebene im alltäglichen Handeln präsent. Daran wird erkennbar, „dass es ebenso wenig DAS Spiel gibt, wie es DEN Spieler gibt. Die Variabilität des Spielens liegt hier vor allem auch im persönlichen kulturellen Umfeld“ (Winter / Wedjelek 2009, 220).

Spiel aus medienpädagogischer Perspektive

Blickt man aus medienpädagogischer Sicht auf die unterschiedlichen Formen des digitalen Spielens und untersucht dabei die Bedeutung des Spiels für die Integration, Nutzung und Bewertung digitaler Medien in der Lebenswelt, so treten Fragen nach dem notwendigen Wissen und den Kompetenzen im Umgang mit unterschiedlichen Medienformen und deren Förderung in den Vordergrund.

Im Sinne der Mediatisierung (Donges 2006), aufgrund des technischen Fortschritts der vergangenen Jahr(zehnt)e, ist eine vielfältige Mediennutzung für die meisten Menschen alltagszugehörig geworden. Ein Verzicht ist für viele nur noch schwer denk- und realisierbar. Medien greifen nahezu auf alle Lebensbereiche über und viele alltägliche Gewohnheiten, Vorgehens- und Erlebensweisen sowie personale, soziale und ökologische Prozesse sind an sie gekoppelt (Vollbrecht 2007). Hierbei gilt es zu berücksichtigen, dass erworbene Kompetenzen im alltäglichen Umgang mit verschiedenen Medienformen, die sich zunehmend mit digitalen Medien verknüpfen, nicht gleichzusetzen sind mit einer reflektierten Nutzung im Sinne der Medienkompetenz (Groeben 2002; Luca / Aufenanger 2007, 18f) oder mit einer Ausschöpfung der Potentiale verschiedener digitaler Medienformen. So ist beispielsweise das Interesse, im Internet aktiv Beiträge zu verfassen in den letzten fünf Jahren bei den über 14-jährigen Internetnutzern in Deutschland sogar rückläufig (Busemann / Gscheidle 2010, 360).

Deutlich wird dieser Aspekt insbesondere mit Blick auf das von Prensky (2001) in den wissenschaftlichen und öffentlichen Diskurs eingeführte Phänomen der *Digital Natives*, also der „Generation“, die von Geburt an in die verschiedenen digitalen Medien wie Handy, Internet oder Bildschirm-