



Pressemitteilung mit der Bitte um Kenntnisnahme und Veröffentlichung

Ca. 2.000 Zeichen inkl. Leerzeichen

Stand: 22 Oktober 2018

Spielen

Zeitschrift SOZIOkultur 3-2018 erschienen

Minigolf, Mensch-ärgere-dich-nicht oder Minecraft ... Spielen begeistert Jung und Alt. Mit der Digitalisierung erweitern sich Spektrum und Möglichkeiten des Spielens exponentiell. Auch in der Arbeitswelt gewinnen Spielprinzipien zunehmend an Bedeutung. Wir haben uns den Homo ludens näher angeschaut und gefragt, welche Potenziale Spielen für die Soziokultur hat. Antworten dazu finden Sie in der aktuellen Ausgabe der SOZIOkultur.

Der *Pavillon* in Hannover experimentiert seit mehreren Jahren damit, Gaming und Gamification als feste Größe im Kulturbereich zu verankern. Marcus Munzlinger erläutert, welche neuen Chancen sich für die Soziokultur ergeben, wenn sie Game-Design als partizipativen Schaffensprozess begreift.

Das Verhältnis von Arbeit und Spiel untersucht das Forschungsprojekt LABOURGAMES. Stefan Horn ist überzeugt, dass im digitalen Zeitalter die Arbeitswelt auf spielerische Methoden angewiesen ist, um die Komplexität unserer Zeit verständlich zu machen.

Theater, Maskenspiel, Musik, Kunst, Literatur, Fotografie ... – im *Blaumeier*-Atelier in Bremen spielen Menschen mit und ohne Behinderung zusammen. In den Aufführungen erliegen Tausende ihrer verwunschenen, verrückten Magie.

Ethische Fragestellungen und moralische Entscheidungen in der digitalen Spielekultur untersucht das Projekt „Ethik und Games“ der TH Köln. Prof. Angela Tillmann beschreibt, warum digitale Spiele ein Türöffner zur Lebenswelt junger Leute sein können.

Im Projekt „NEU-Stadt!“ entwickelten soziokulturelle Zentren in Baden-Württemberg mit dem Berliner Künstlerkollektiv *urbansupergroup* ein Stadtspiel für ihre Stadt. Die Bewohner*innen sind aufgerufen, ihre Stadt zu beleben, Gewohntes infrage zu stellen und den Raum neu zu erobern. „Ich bin ein Gamer!“, gesteht Patrick Adamscheck und erklärt das Videospiele trotz verbreiteter Vorurteile zum Medium der Zukunft. Denn zusätzlich zur Verschmelzung von Bild, Ton und Erzählung bieten Videospiele eine einzigartige Komponente – Interaktivität.

Das und noch mehr lesen Sie in der aktuellen SOZIOkultur.

Erhältlich im Shop auf www.soziokultur.de

[Hier](#) geht's zur Online-Version.

Weitere Informationen und Kontakt:

Bundesvereinigung Soziokultureller Zentren e.V.

Ute Fürstenberg, Mitarbeiterin für Öffentlichkeitsarbeit

Lehrter Str. 27-30, 10557 Berlin, T 030.3 97 44 59-3

ute.fuerstenberg@soziokultur.de, www.soziokultur.de