

Einleitung

Bezüglich der gesellschaftlichen Bedeutung des Kulturphänomens Computerspiel¹ besteht auf vielen Ebenen Aufklärungsbedarf. Dabei kreisen die öffentlichen Debatten – mal mehr, mal weniger hitzig geführt – um Fragen wie: Welche Möglichkeiten gibt es, Computerspiele im Bereich der Bildung einzusetzen? Wie wirken die kommerziellen Spiele sich auf die Identitätsbildung und politische Sozialisation von Heranwachsenden aus? Und leider immer wieder: Inwiefern kann der Konsum von Computerspielen zu aggressivem Verhalten beitragen? Es ist das Ziel des vorliegenden Bandes, die entsprechenden Fragestellungen in ihrer Vielschichtigkeit zu beleuchten und nach Möglichkeit auch perspektivisch zu erweitern.

Darum werden nicht nur die neuesten Ergebnisse der empirischen Medienwissenschaft und der Pädagogik vorgestellt, sondern auch die aktuellen Forschungsansätze der noch jungen Computer Game Studies. Von hier aus lässt sich dann die Frage angehen, wie Computerspiele in die Kultur hineinwirken und dabei zur Bildung neuer Subkulturen beitragen. Zugleich wird die Frage nach der politischen Sozialisation von Jugendlichen mit Hilfe von Inhaltsanalysen aufgegriffen, die darüber hinaus einen Überblick darüber geben sollen, womit die Rezipienten in den Spielen konfrontiert werden. Dabei wird in den verschiedenen Beiträgen herausgearbeitet, wie die durch Computerspiele verbreiteten Inhalte auf die Rezipienten wirken bzw. wie diese die Inhalte zum Teil kontextbezogen umdeuten. Obwohl es hier recht unterschiedliche Deutungsmöglichkeiten gibt, wie aus den Beiträgen auch hervorgeht, ist eines doch unbestritten: Die Inhalte der Computerspiele beeinflussen die Denk- und Wahrnehmungsmuster der Spieler so stark, dass die Fortführung der intensiven wissenschaftlichen und möglichst auch interdisziplinären Auseinandersetzung mit der Thematik für die Gesellschaft hoch bedeutsam ist.

Daneben gilt es aber auch andere, bisher wenig beleuchtete Bereiche wissenschaftlich fundiert für die öffentliche Debatte aufzuschließen. Insbesondere soll hierbei den medienpolitischen und ökonomischen Aspekten von Computerspielen Rechnung getragen werden. Der Versuch etwa, medienpolitisch auf den Verkauf, den Vertrieb und die Produktion von Computerspielen kontrollierend oder fördernd einzuwirken, begründet in der Politikwissenschaft das neue Feld der Computerspielpolitik. Erstmals wird es im Rahmen des vorliegenden Bandes unternommen, systematisch die Akteure und Institutionen in diesem Politikfeld zu beleuchten und politische Handlungsmöglichkeiten auszuloten. Auch die ökonomische Dimension des »Kulturfaktors Computerspiel« wird im vorliegenden Band gewürdigt, so dass sich auch aus dieser Sichtweise ein umfassendes, interdisziplinär angelegtes Bild der gesellschaftlichen Rolle von Computerspielen ergibt.

¹ Im vorliegenden Band werden die Begriffe »Computerspiel«, »Bildschirmspiel«, »Videospiele« bzw. »digitales Spiel« weitgehend synonym verwendet. Es macht in diesem Zusammenhang keinen Unterschied, ob die Spiele auf Computern, Spielkonsolen oder mobilen Geräten gespielt werden.

Einleitung

Damit ist sowohl die interdisziplinäre Aufstellung des vorliegenden Bandes wie auch sein Ziel umrissen: Es geht darum, bündig und verständlich die Ergebnisse verschiedenster wissenschaftlicher Forschungsperspektiven für die öffentliche Debatte verfügbar zu machen. Auf diese Weise soll ein Beitrag zu einer informierten Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex »Computerspiele in unserer Gesellschaft« geleistet werden.

An dieser Stelle gilt es, denjenigen zu danken, die das Erscheinen dieses Bandes ermöglicht haben: Frau Sonja Rothländer von UVK gilt unser Dank für die gute und konstruktive Zusammenarbeit. Für die aufmerksame Lektüre der Manuskripte sei Frau Marcella Märtel gedankt. Den Beiträgerinnen und Beiträgern zu diesem Band danken wir für ihr Entgegenkommen und ihrem Verständnis gegenüber den zahlreichen Sonderwünschen der Herausgeber. Und schließlich bedanken wir uns bei unseren Frauen und Kindern, deren Geduld zum Gelingen dieses Bandes nicht nur maßgeblich beigetragen hat, sondern überhaupt zu den Bedingungen seiner Möglichkeit zählt.

Tobias Bevc und Holger Zapf