

Vereint im Spiel – Die soziale Dimension

Letztes Jahr hat der Deutsche Kulturrat Computerspiele zum Kulturgut erklärt. Noch kurz davor gab es zum Teil sehr emotionale Debatten um sogenannte Killerspiele wie Counterstrike. Auf dem Panel des Treffpunkts Mediennachwuchs „Vereint im Spiel – Die soziale Dimension“ unternahmen Vertreter von Spieleherstellern, ein Kulturjournalist und ein Medienpädagoge den Versuch einer Annäherung an die gesellschaftlichen Folgen der Computerspiele.

Andreas Rosenfelder, Kulturredakteur bei der Zeitschrift Vanity Fair und Buchautor, vertrat die Ansicht, dass Computerspiele „in den letzten Jahren einen Quantensprung in der öffentlichen Wahrnehmung“ vollzogen hätten: „Die Gamer haben eine kritische Masse erreicht“, sagte er. Hinzu käme, dass die heute Anfang und Mitte Dreißigjährigen die erste am Computer sozialisierte Generation seien.

Tung Nguyen-Khac, Senior Evangelist für Big Point, einem Entwickler von sogenannten Browsergames, erläuterte die Entwicklung der Spiele, die ausschließlich über Internetbrowser gespielt werden, vom Nischenprodukt zum Massenphänomen. Mittlerweile seien die Spiele mit Funktionen von sozialen Netzwerken verknüpft, so dass man mit anderen Spielern in Kontakt treten könne wie etwa über Websites wie StudiVZ oder Facebook.

Ibrahim Mazari, Pressesprecher von Turtle Entertainment und Jugendschutzbeauftragter der Electronic Sports League sprach davon, wie seine Firma, mittlerweile Marktführer bei E-Sport-Spielen, ebenfalls breite Massen von Spielern erreicht. Auf großen E-Sport-Events gäbe es inzwischen Tausende Zuschauer und Mannschaften, die ähnlich wie im realen Profi-Sport organisiert seien: „Das ist Vergemeinschaftung pur“, sagte er.

Als Vermittler zwischen der digitalen Spielwelt und den Nichtspielern sah sich Podiumsteilnehmer Andreas Kirchhoff: „Wir wollen eine Art Grundalphabetisierung herstellen“, sagte er. Mit seiner Initiative Creative Gaming und durch seine Tätigkeit in einer Arbeitsgruppe „Bildschirmspiele und Schule“ verfolgt er medienpädagogische Ziele, die etwa Lehrern ermöglichen sollen, besser auf die Lebenswelten ihrer Computer spielenden Schüler einzugehen.

Über das Umfeld der E-Sports sagte Mazari: „Das geht weit hinaus über das, was man Chat-Freundschaft nennt.“ Aspekte der Online-Gemeinschaften fänden herüber in die reale Welt. Kulturjournalist Rosenfelder fügte an: „Nach vierzehn Stunden Spiel sehnt man sich schon nach einer Erswelt-Erfahrung.“

Robert Schimke

Pressekontakt:

Thomas Köhler

Tel. 0170 – 1759594

Email: koehler@s-wok.de