merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Martin Geisler und Sebastian Ring: Editorial

Beitrag aus Heft »2012/04: Spielerkultur(en)«

„Computerspiele sind Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen …“, „Computerspiele sind eine der liebsten Freizeitbeschäftigungen von Jungen…“, „Computerspiele sind aus dem Alltag von Kindern, Jugendlichen und immer mehr Erwachsenen nicht mehr wegzudenken“ …– So oder ähnlich werden regelmäßig Eltern oder pädagogische Fachkräfte in Fortbildungsausschreibungen oder Einladungen zu Elternabenden angesprochen. Dies legt den Eindruck nahe, dass bei Erwachsenen ein Defizit vorliegt bezüglich des Wissens über digitale Spielwelten und bezüglich Bewertungsmaßstäben die Spiele und das Spielen betreffend. Dabei sind Computerspiele längst kein neues Phänomen mehr. Was lange von großen Teilen der Gesellschaft insbesondere als Freizeitbeschäftigung junger Männer angesehen wurde, hat sich stark ausdifferenziert und einen gewichtigen Anteil am Entertainmentmarkt erobert. Die erste Generation der Atari-, C64-, oder Gameboy-Spielerinnen und - Spieler hat inzwischen selbst Nachwuchs. Zudem sind und waren Computerspiele nicht ausschließlich ein Medium für Kinder und Jugendliche. Ungefähr drei von vier deutschen Haushalten, in denen Kinder und Jugendliche leben, sind mit PCs oder Spielkonsolen ausgestattet (vgl. KIM 2010, S. 7 und JIM 2011, S. 5).

Fast ein Fünftel der Eltern unter 34 Jahren spielt selbst tagtäglich oder mehrmals pro Woche Computerspiele (vgl. FIM 2011, S. 57). Wie sich das digitale Spielen in den familiären Alltag einfügt, welche Rolle Games bei der Identitätsentwicklung und Partizipation an sozialen Prozessen einnehmen, ist im Vergleich zu anderen Medien allerdings noch eher randständig untersucht.Die Welt der Computerspiele entwickelt sich nach wie vor überaus dynamisch – mit Blick auf die verfügbaren Geräte, Plattformen, Genres oder Erlösmodelle. Darüber hinaus sind Computerspiele stark mit der konvergenten Medienwelt verwoben. Sie tauchen in dieser als Thema der Kommunikation oder als Handlungsprinzip, beispielsweise durch Anwendung von Spielprinzipien auf andere Bereiche wie Werbung, Bildung oder Wissensvermittlung (Gamification) auf. Games spielen mittlerweile in vielen gesellschaftlichen Systemen eine Rolle: Wirtschaft, Pädagogik, Politik, Wissenschaften und Kunst beschäftigen sich mit den verschiedenen Facetten des Themas. Es hat sich inzwischen auch eine vielschichtige Kultur in und rund um digitale Spielwelten etabliert.

Unterschiedliche Genres bieten für nahezu jede und jeden Anreize zum Spielen. Casual Games und Partyspiele machten das Computerspielen auch für Erwachsene, Familien sowie Seniorinnen und Senioren attraktiv. Circa 2,5 Millionen Intensivspielerinnen und - spieler engagieren sich im deutschen E-Sport. Eigene Fernsehsender und Zeitschriften behandeln das Computerspiel oder gar einzelne Spiele. Kreativwettbewerbe, Gamejams, Barcrafts, Messen und Festivals widmen sich verschiedenen Spielformen und fördern den kreativen Umgang mit Games. Auch sprachlich hat die Szene ihre individuellen Abgrenzungsmechanismen gefunden. Sie erweckt daher den Eindruck, es handle sich um eine eigenständige Jugendkultur. Angesichts der breiten Altersstruktur, der Vielfalt an und Differenzen zwischen Spielformen und Genres, erscheint diese Kategorisierung jedoch anfechtbar.Die vorliegende merz-Ausgabe geht aus verschiedenen Perspektiven der Frage nach möglichen sozialen, kulturellen und medial-sprachlichen Konturierungen von Spielerkulturen nach: Friedrich Krotz erörtert in seinem Beitrag Computerspielen als Handeln in sozialen Welten: Abschied von der These einer Jugendkultur der Computerspieler zunächst die Frage, ob sich Computerspielerinnen und Computerspieler überhaupt zu einer Sub-, Co- oder Jugendkultur zusammenfassen lassen. Empirische Hinweise auf den Mangel an zusammenhängenden

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Orientierungen und Wertvermittlungen, sowie die Veränderungen von Vergemeinschaftungs- und Vergesellschaftungsformen in der postmodernen Gesellschaft sprechen eher gegen diese These. Krotz bietet als eine Alternative, die diesen Bewegungen Rechnung trägt, den Begriff der sozialen Welten.

Sebastian Pranz beleuchtet die Zeichenwelt, die in Computerspielen in komplexer Form präsentiert wird, zeigt auf, wie Computerspielerinnen und - spieler diese interpretieren und auf welche Weise Computerspiele auf die soziale Realität referieren: Use chainsaw with radioactive slime. Über Symbole in Spielwelten.Judith Ackermann wirft in ihrem Text die Frage auf Sprechen Gamer eine eigene Sprache? Und untersucht, welche Rolle die Sprache bei der Abgrenzung von anderen Spielenden und Nicht- Spielenden einnimmt und wie Spielende über Computerspiele und ihr Spielerleben kommunizieren. Die situative Verwendung von Sprache folgt dabei sowohl konvergenz- als auch divergenzorientierten Strategien und kann sowohl der Abgrenzung als auch Inklusion dienen. Ilona Cwielong setzt sich in ihrem Beitrag Das japanische popkulturelle Fantum – Fankultur in digitalen Welten mit dem japanischen popkulturellen Fantum auseinander. Hierbei wird auch die Rolle des Webs für Information und Kommunikation und die Produktion von FanArt, zum Beispiel im Cosplay, thematisiert.

Martin Geisler, Sebastian Ring und Jürgen Sleegers schließlich skizzieren kultur-, medien- und spielpädagogische Perspektiven auf das Computerspiel(en) und geben einen Überblick über die Landkarte gegenwärtiger Praxis zu und mit Games. Grundlage hierfür war ein Call for Projects, über den in den vergangenen Wochen circa 50 Projekte erfasst werden konnten. Der in diesem Heft verfügbare Platz wird der Menge und Vielfalt an eingereichten Projekten nicht gerecht. Deshalb werden alle Projektsteckbriefe auf der merz-Homepage zugänglich gemacht: www.merz-zeitschrift.de/ bestpractice_computerspiele.