

Let's Play.

Zur gesellschaftlichen Dimension von Videospiele

Videospiele haben keinen guten Ruf: Sie gelten gemeinhin als suchtgefährdende Zeitverschwendung oder adoleszente Ermüchtigungsphantasien mit Hang, gewalttätiges Verhalten zu befördern, wenn nicht gar hervorzurufen. Täter gamifizieren Amokläufe, indem sie ihre Morde mit Go-Pro-Kameras nach Art der Ego-Shooter filmen und über das Gaming-Portal Twitch streamen. Der online-Szene werden rechtsoffene bis ›rechtsextreme‹ Tendenzen und massiv frauenverachtendes Verhalten vorgeworfen. Befördert werde dies von den Inhalten der Spiele selbst, die Brutalität glorifizieren oder Frauen sexualisieren und entwürdigen. Diese Vorwürfe sind sicherlich in Teilen berechtigt, jedoch lässt sich das Gleiche beispielsweise am Medium Film kritisieren. Videospiele scheinen gefährlicher, weil sie auf Immersion setzen: Die Spielenden sind keine passiven Konsument:innen, sondern sollen gerade über ihre eigene Involviertheit eine Glaubwürdigkeit der Spielwelt herstellen, die – so die Befürchtung – womöglich auch die Realität außerhalb des Spiels affiziert. Es ist dann etwa die Rede davon, dass Jugendliche nicht mehr zwischen Spiel und Realität unterscheiden könnten, wobei die Medienkompetenz gerade der Digital Natives vollkommen unterschätzt wird.

Neben dem Bedrohungsszenario durch Videospiele setzt sich aber allmählich auch die Erkenntnis durch, dass Videospiele durchaus eine ästhetische Erfahrung bieten können, die künstlerisch anspruchsvollen Werken anderer Medien nicht nachsteht. Im Gegenteil: Durch den Sprung der technischen Machbarkeit lassen sich atemberaubende Welten erschaffen, die nicht durch die Kräfte der Physik, sondern allein durch den Einfallsreichtum der Entwickler:innen und dem Konsumverhalten der Spieler:innen limitiert ist. Insbesondere die Erzählformen sind in den vergangenen Jahren immer elaborierter geworden, sodass Designs, in denen die Spielenden die Geschichte durch Umgebung allein sich erschließen (environmental storytelling) oder durch asynchrones Multiplayer auf den Spuren anderer Spieler:innen wandeln, mittlerweile zum festen Repertoire gehören. Moralische Dilemma – rette ich meine Ziehtochter oder rette ich die ganze Welt – bekommen aufgrund der zwischen 30 und 120 Stunden andauernden Immersion ins Spielgeschehen ein emotionales Gewicht, das anderen kulturindustriellen Produkten fremd ist. Auch politische und gesellschaftliche Inhalte werden immer wieder verhandelt, sind sogar mitunter zentraler Ausgangspunkt des Storytellings. Das Medium ist selbstreflexiv geworden: Konventionen werden karikiert, die vierte Wand wird durchbrochen, das Spieldesign über Rückkopplungsschleifen mit der Community schrittweise verändert. Währenddessen haben sich E-Sports erheblich professionalisiert. Wenn die besten Spieler:innen in DOTA2 aufeinandertreffen, können sie damit Fußballstadions füllen.

In dem Heft wollen wir Videospiele als ästhetische und bereichernde Erfahrung ernst nehmen, wiewohl die Schattenseite der Gaming-Szene, Sexismus und Gewaltverherrlichung, ausleuchten. Im Mittelpunkt soll die Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Bezügen von Videospiele und deren psychische Bedeutung stehen.

Mögliche Fragen:

- Was macht Videospiele so attraktiv, was unterscheidet sie von anderen Medien?
- Was für Formen von Gesellschaftskritik werden in Videospiele geleistet?

- Wie zukunftsweisend können Videospiele sein, wie haben sie sich in den letzten Jahren verändert?
- Welche Rolle spielen Videospiele im Verhältnis von Privatem und Politischem?
- Wie brechen sich Sexismus und andere Formen der Menschenverachtung hier Bahn?
- Woher kommt der Retro-Kult in Videospiele?
- Welchen Einfluss hat Gamification auf gesellschaftliche Lebensbereiche außerhalb von Videospiele?

Psychologie & Gesellschaftskritik lädt ein, Beiträge für das Themenheft einzureichen. Beiträge können von praktizierenden Psycholog:innen, Studierenden, Wissenschaftler:innen und anderen Interessierten eingesandt werden und sich dem Thema theoretisch, in Form von Diskussionsbeiträgen, oder in Form empirischer Forschungsarbeiten nähern. Bitte senden Sie Ihren Beitrag (max. 42.000 Zeichen und an die Manuskriptrichtlinien von Psychologie und Gesellschaftskritik angepasst) bis zum 31. Jänner 2022 an kontakt@pug-info.de und an charlotte.busch@posteo.de und tuhlig@bs-anne-frank.de

Heftverantwortliche: Charlotte Busch und Tom Uhlig