

Florian Rötzer (Hrsg.)
**Virtuelle Welten –
reale Gewalt**

TELEPOLIS

Die Telepolis Bücher zur Netzkultur basieren auf den thematischen Stärken und dem internationalen Autorenkreis des Online-Magazins Telepolis. Die Reihe konzentriert sich auf jeweils ein Thema mit speziell in Auftrag gegebenen Artikeln anerkannter Fachjournalisten und Wissenschaftler. In Zusammenarbeit mit Gastherausgebern erarbeitet, bieten die Telepolis-Bücher anspruchsvolle Lektüre zu relevanten Themen unserer Zeit.

Telepolis finden Sie im WWW unter www.telepolis.de

Computerspiele sind längst nicht mehr nur ein Zeitvertreib für ein paar Jugendliche, sondern ein einflussreiches Medium und ein großer und boomender Markt. Wie sehr bestimmte Spiele und exzessives Spielen die Menschen prägen, wurde nach dem Schulmassaker in Erfurt erneut heftig diskutiert. Die Auswirkungen sind vielfältig und vermutlich tiefgreifend, da Computerspiele – ähnlich wie Kino, Rundfunk, Fernsehen oder Video – die Wahrnehmung der Welt und die Erwartungen an die Lebenswelt verändern.

Das isolierte Herausgreifen des Gewaltaspekts ist nur eine verkürzte und verzerrte, allerdings wiederum mediengerechte Darstellung des in Computerspielen kulminierenden kulturellen Prozesses, das Leben als Spiel zu begreifen und zu bewältigen. Die Debatte über die (Mit)Schuld der Medien hantiert mit vielen, schon oft durchgespielten Versatzstücken kulturkritischer und philosophischer Herkunft.

Die Beiträge in diesem Band zeichnen einige der möglichen Zusammenhänge und Untiefen der neuen Spielwelten mit dem Thema der Gewalt nach. Sie machen vor allem deutlich, dass Medienwirkungen weitaus komplexer sind als die nach dem Massaker von Erfurt vielfach angebotenen Schablonen kurzschlüssiger Erklärungen. Und es sind paradoxerweise die auf Aufmerksamkeit schielenden Medien selbst, die plakative Thesen zur Medienwirkung erzeugen und weiter reichen. Komplizierte, daher schwieriger darzustellende und weniger spannende Überlegungen finden in aller Regel in ihnen keinen Platz.