

Editorial

Autor(en): **Riedener, Corinne / Flieger, Katharina**

Objektyp: **Preface**

Zeitschrift: **Saiten : Ostschweizer Kulturmagazin**

Band (Jahr): **21 (2014)**

Heft 232

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Wo beginnt die virtuelle Welt, und wo hört sie auf? Ist sie möglicherweise die einzige, die uns allen gehört? Oder hat auch sie ihre Grenzen? Mit Videospielen jedenfalls ist es ähnlich wie mit anderen vermeintlich fremden Kulturen: Für einige sind sie eine Bedrohung, für andere eine Bereicherung. Mit dem Unterschied, dass sich das Gamen in den letzten mehr als dreissig Jahren zu einer globalen Kultur entwickelt hat.

Über 100 Millionen Menschen sind heute täglich virtuell vernetzt, die Videospiele-Industrie ist die weltweit bedeutendste Branche der Kulturwirtschaft, noch vor Fernsehen oder Kino notabene – GTA 5 beispielsweise hatte drei Tage nach dem Release bereits eine Milliarde Dollar eingespielt –, und mit dem Siegeszug von Tablet, Smartphone und Co. haben sich zusätzlich frische Märkte aufgetan. Videospiele beeinflussen seit Jahren nicht nur Kunst- und Kulturschaffende, sondern auch Wissenschaft, Psychologie, Soziologie, Kulturtheorie oder Pädagogik. Doch im Gegensatz zu Museum, Oper oder Rockschenken gilt diese Form der Kultur nach wie vor in weiten Kreisen als minderwertig oder wird gar nicht erst als «echte Kultur» wahrgenommen – nicht zuletzt auch aufgrund der teilweise vernichtenden Medienberichte, beispielsweise nach Amokläufen.

Dass Vorurteile Neuem gegenüber mehr in mangelndem Interesse wurzeln als in persönlicher Erfahrung – zu Games gibt es zudem kaum wissenschaftliche Befunde – soll in diesem Fall verziehen sein. Wer sich aber ernsthaft mit Kultur und deren Zukunft auseinandersetzen will, kommt nicht darum herum, das Thema Gamen differenzierter zu betrachten. Zum Einstieg (oder auch für Fortgeschrittene) beleuchtet

Saiten deshalb einige Nischen – viel mehr wäre auf achtzehn Seiten auch gar nicht möglich – dieses weitverzweigten Universums: Luca Ghiselli hat vier Game-Fans in ihrer natürlichen Umgebung getroffen, Robin Fürst erklärt, warum Videospiele für ihn Kultur sind, Rolf Bossart nimmt eine kritischere Perspektive ein. Corinne Riedener hinterfragt die virtuellen und realen Rollenbilder, Andrea Kessler berichtet vom Wert der Games in Bildung und Arbeitswelt, Katharina Fliieger erforscht die virtuose Ästhetik dieser jungen und gleichzeitig fast schon wieder «alten» Welt. Und zur Orientierung sind auf Seite 35 die wichtigsten Begriffe zusammengefasst.

Ausserdem: Die Fortsetzung der Museumsdebatte – Peter Müller reagiert auf die Reportage zur postkolonialen Museumspraxis im letzten Heft und fragt kritisch nach. Eva Bachmann liefert einen Ausblick auf die Leipziger Literaturtage und die dort vertretenen Ostschweizer Stimmen – passend zum Bücherfrühling: zwei Vorabdrucke. Und schliesslich, quer durchs Heft: Ärger über die angenommene Masseneinwanderungsinitiative.

Press Play!

Corinne Riedener,
Katharina Fliieger