

Aus der Sicht der Geoökologie ist steht das Thema im Zusammenhang mit der Beschreibung und Organisation von Mensch-Umwelt-Beziehungen. Dieses Themenfeld ist durch mehrere unscharfe Begriffsfelder belegt, wie zum Beispiel die schwer zu fassenden „Ökosystem-Dienstleistungen“ (englisch: ecosystem-services).

Der Einsatz von Computern zur Analyse von Mensch-Umwelt-Beziehungen kann in Form von Vorhersagemodellen, Szenarien, Simulationen, usw. erfolgen. Die Verknüpfungen zwischen den Beiträgen unterschiedlicher Disziplinen, besonders von Kultur, Sozial, Wirtschaftswissenschaften auf der einen und Naturwissenschaften auf der anderen Seite sind dabei schwierig und können an den unterschiedlichen und nicht kompatiblen Begrifflichkeiten scheitern.

Computerspiele und Simulationen sind ein Thema in dem besonders viele Aspekte dieser Disziplinen zusammenkommen, von den ingenieurwissenschaftlichen Aufgaben der Visualisierung, zu Frage der Rolle des Realismus der Simulation bis hin zur Ästhetik von Graphik und Sound. In Computerspielen werden technische Möglichkeiten von Computern ausgenutzt, die in der wissenschaftlichen Verwendung bisher stark im Hintergrund stehen: die *interaktiven* Komponenten dieser Technologie. In dem wir das allgemeine Thema der Mensch-Umwelt-Schnittstelle für den speziellen Bereich des Computerspiels untersuchen, soll auch eine Klärung der Begriffe angestrebt werden, mit denen die für Geoökologen und Umweltinformatiker interessanten Fragen beim Computereinsatz bei Umweltthemen behandelt werden. Mit anderen Worten, hilft die Auseinandersetzung mit dem Thema Computerspiele die Mensch-Umwelt-Beziehung besser zu verstehen und zu organisieren?