Deutsche Gesellschaft e.V.

Gefördert durch:

Bundesministerium des Innern und für Heimat

gespielt | Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele

HANDREICHUNG ZUM KOLLOQUIUM ZU GAMES UND GESELLSCHAFT



HANDREICHUNG ZUM KOLLOQUIUM ZU GAMES UND GESELLSCHAFT

Impressum

Herausgeberin:	Deutsche Gesellschaft e. V. Mauerstraße 83/84 10117 Berlin Erscheinungsjahr: 2025
Redaktion und Herausgabe:	Deutsche Gesellschaft e. V.
Verantwortlich im Sinne des Presserechts:	Der Vorstand der Deutschen Gesellschaft e. V.
Gestaltung und Layout:	Ultramarinrot
Abbildungen:	Sofern nicht anders angegeben, liegen die Bildrechte bei den jeweiligen Autorinnen und Autoren oder bei der Deutschen Gesellschaft e. V.

Copyright: © 2025 Deutsche Gesellschaft e. V., Berlin

Alle Rechte vorbehalten.
Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung der Herausgeberin unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Hinweis zur Haftung:	Die Beiträge dieses Sammelbandes geben die persönlichen Auffassungen der jeweiligen Autorinnen und Autoren wieder. Sie müssen nicht in jedem Fall mit der Position der Deutschen Gesellschaft e. V. übereinstimmen.

HANDREICHUNG ZUM KOLLOQUIUM ZU GAMES UND GESELLSCHAFT

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung „GG!“: Ein Kolloquium zum gesellschaftlichen Wirken Digitaler Spiele 5

Kapitel I: Press Start – Geschichte – Kultur – Wirtschaft 12

Digitale Spiele als Kulturgut 19

Das Zukunftsmedium Games: Aus der Nische zum Taktgeber 25

Kapitel II: Mehr als Nur Spielen. Games als Lernmedium 33

Geschichte und Politik (Er)Spielen. Anmerkungen zur historisch-politischen Bildung mit Digitalen Spielen 39

Der Design-Prozess eines Serious Games: Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie 46

Kapitel III: Vielfalt und Ambivalenz: Gesellschaftliche Dimensionen Digitaler Spiele 55

Games Und Gewalt 63

E-Sport Made in Germany. Chancen des Digitalen Sports 68

Ausblick 74

EINLEITUNG

„GG!“: EIN KOLLOQUIUM ZUM GESELLSCHAFTLICHEN WIRKEN DIGITALER SPIELE

RON HECKLER

„GG“ ist ein vielfach in Gaming-Kreisen genutztes Akronym. Es kann als Abkürzung für „Good Game“, „good gaming“ oder alternativ deutschsprachig „gut gespielt“ (letzteres seltener) genutzt werden. Es wird insbesondere in hoher Frequenz in kompetitiven Gaming-Kreisen verwandt, beispielsweise in MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, deutsch: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel), wie „League of Legends“, um Mitspielenden und Gegner gleichermaßen zu verstehen zu geben, das einem das Spiel gefallen hat. Das Akronym „GG“ ist dabei ebenso wie die Formulierung „WP“ (Englisch: „well played“, deutsch: „gut gespielt“) mehr als eine bloße Phrase digitaler Arenen. Es ist ein Ausdruck gegenseitigen Respekts und Anerkennung der Leistung anderer – selbst im Moment der Niederlage. Für mich als Gamer stand „GG“ stets symbolisch für die Werte der Gamer-Szene. Das gemeinsame Spielen war dabei stets mehr als ein bloßer Zeitvertreib, sondern das Schaffen von gemeinsamen Erinnerungen, das Knüpfen von Freundschaften und das Respektieren Anderer, kurzum: das gesellschaftliche Wirken eines Massenmediums.

RON HECKLER
ist seit 2023 als Wissenschaftlicher Bildungsreferent bei der Deutschen Gesellschaft e. V. tätig. Hier verantwortete er 2024 u.a. die Realisierung des Kolloquiums „GG!“. Daneben forscht Ron Heckler zu Geschichtsdarstellungen in und zum gesellschaftlichem Wirken von digitalen Spielen.

Die Deutsche Gesellschaft e. V. hatte es sich dabei mit dem Kolloquium „GG!“ zum Ziel gesetzt, unterschiedliche Blickfelder auf die gesellschaftliche Relevanz digitaler Spiele zu eröffnen. Digitale Spiele haben sich in den vergangenen Jahrzehnten von einer randständigen Freizeitbeschäftigung zu einem der prägenden Leitme-

dien der Gegenwart entwickelt. Aktuelle Erhebungen belegen, dass inzwischen mehr als die Hälfte der deutschen Bevölkerung zumindest gelegentlich Computerspiele nutzt; unter Jugendlichen liegt der Anteil bei rund drei Vierteln. Diese Zahlen verdeutlichen nicht nur die enorme Reichweite des Mediums, sondern auch seinen generationenübergreifenden Charakter. Digitale Spiele sind längst kein exklusives Jugendphänomen mehr, sondern durchdringen unterschiedliche Lebensphasen und soziale Kontexte: Während in Senioreneinrichtungen spielerische Anwendungen zur Förderung von Mobilität und kognitiven Fähigkeiten eingesetzt werden, verfolgen Millionen von Zuschauerinnen und Zuschauern weltweit professionelle E-Sport-Wettkämpfe oder wenden sich am Sonntagabend eher ihrem bevorzugten Livestream als dem traditionellen Fernsehprogramm zu. Parallel dazu hat auch der Kulturbetrieb das Potenzial des Mediums erkannt und integriert digitale Spiele zunehmend in seine institutionellen und ästhetischen Praktiken.

In diesem Zusammenhang sind digitale Spiele sowohl als eigenständiger Kunst- und Kulturgegenstand als auch als zukunftsweisende Wirtschaftsbranche zu begreifen. Ihre Geschichte und Ästhetik finden Eingang in Museen und Ausstellungen, ihre Figuren und Narrative prägen Film- und Serienproduktionen, und ihre Musik wird von renommierten Orchestern auf die Konzertbühnen getragen. So stehen neben dem klassischen Repertoire von Bach, Mozart oder Beethoven inzwischen auch Kompositionen von Spielekomponisten wie Jesper Kyd (Assassin's Creed, Hitman) oder Marcin Przybyłowicz (The Witcher 3, Cyberpunk 2077) auf den Spielplänen großer Klangkörper, wie etwa des WDR Funkhausorchesters im Jahr 2022. Diese Entwicklungen markieren eine zunehmende Anerkennung digitaler Spiele als kulturell wertvolle Ausdrucksform, die sich gleichberechtigt neben etablierten Künsten positioniert.

Gleichzeitig hat sich die Games-Industrie als dynamische Wachstumsbranche und als relevanter ökonomischer Faktor etabliert. Sie schafft Arbeitsplätze, fördert technologische Innovationen und trägt zur internationalen Wettbewerbsfähigkeit bei. Darüber hinaus besitzen digitale Spiele ein erhebliches gesellschaftliches Potenzial: Sie ermöglichen neue Formen sozialer Interaktion, eröffnen Räume für Teilhabe und Partizipation und können durch barrierearme Gestaltung Inklusion befördern. Letzteres belegt das Projekt „Die unsichtbare Mauer" der Deutschen Gesellschaft e. V., das sich die Entwicklung eines Serious Games zur Friedlichen Revolution und Wiedervereinigung für Menschen mit Sehbehinderung zum Ziel gesetzt hat.

Digitale Spiele haben sich in gesellschaftlicher Hinsicht in den letzten Jahrzehnten weiter geöffnet. Nicht nur, dass Games – wie eingangs erwähnt – längst auch ältere Zielgruppen und nicht exklusiv Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene ansprechen. Insbesondere die Zahl der Spielerinnen und der Akteurinnen in der Gaming-Industrie sind in dieser Zeit stetig gewachsen. Dies spiegelt sich auch auf den Bildschirmen wieder: Waren weibliche Charaktere bis in die frühen 2010er Jahre hinein meist die Rolle als Maid in Nöten, als Objekt der Begierde des (männlichen) Protagonisten oder als willenloser NPC (Non-Player Character, deutsch: Nicht-Spieler-Charakter) vorbehalten, so treten weibliche Charaktere mittlerweile vermehrt als selbstbewusste Protagonistinnen in Erscheinung.

Doch lassen sich digitale Spiele nicht allein auf ihre positiven Potenziale reduzieren: Die Gamer-Generationen der 1990er, 2000er und 2010er Jahre – zu denen auch ich gehöre – sind jedoch auch durch Diskussionen rund um die Wirkung digitaler Spiele geprägt worden, allen voran die sogenannte „Killerspieldebatte". Die Diskussion rund um Gewaltdarstellung in Spielen und deren Folgen für junge Spielende hallt bis heute nach, wurde immer wieder durch die Verbindung zu realen Gewalttaten befeuert und durch verschiedenste Akteure politisiert. Gegenwärtig beherrschen Diskussionen zur Monetarisierung von Mobile Games (digitale Spiele, die meist auf mobilen Endgeräten wie Smartphones gespielt werden) die öffentliche Debatte, insbesondere mit Verweis auf den Schutz junger Menschen.

Die hier angeführte Auflistung verschiedenster Formen, in denen digitale Spiele gesellschaftlich wirken, ist nicht erschöpflich und zeigt: digitale Spiele sind ein komplexes Medium mit einem weitreichenden sozialen Einfluss. Diese Handreichung möchte mit den zusammengestellten Beiträgen Schlaglichter auf einzelne Themen setzen, ohne den Anspruch der Vollständigkeit zu erheben.

Die Beiträge sind dabei in drei Kapitel unterteilt: In dem einleitenden Kapitel werden unter dem Titel „Press Start" Grundlagen der digitalen Spielekultur und des Gaming-Wirtschaftssektors vermittelt. In ihrem Beitrag zeigt Angela Schwarz, wie sich digitales Spielen seit den 1980er Jahren von einer randständigen, vor allem jugendkulturellen Praxis zu einem gesellschaftlich breit verankerten, kulturell anerkannten und ökonomisch bedeutenden Medium entwickelt hat. Anhand zentraler Entwicklungslinien – der wachsenden und alternden Spielendenschaft, ihrer zunehmenden Heterogenität, der Ausdifferenzierung des Spieleangebots sowie der

erweiterten technischen und erzählerischen Möglichkeiten – macht sie die Dynamik dieses Wandels sichtbar. Zugleich öffnet er den Blick auf die Offenheit des Mediums für zukünftige Veränderungen und markiert Gaming als ein weiterhin spannendes Feld für kultur- und geschichtswissenschaftliche Forschung. Ausgehend von Marcel Duchamps Ready-Mades und der Einsicht, dass Kunst durch diskursive Anerkennung entsteht, überträgt Olaf Zimmermann das kunsttheoretische Argument konsequent auf digitale Spiele. Er zeigt, dass Games heute faktisch Teil des Kulturbetriebs sind, weil sie öffentlich diskutiert, politisch wahrgenommen, wissenschaftlich erforscht und institutionell gefördert werden, auch wenn ihre Anerkennung lange umkämpft war. Zugleich macht er deutlich, dass Games zwar kulturwirtschaftlich etabliert sind, ihnen aber noch immer eine echte künstlerische Förderung und ein ausgeprägtes Selbstverständnis als Kunstform fehlen. Der Beitrag plädiert daher für einen nächsten Schritt in der Entwicklung des Mediums: dass Entwicklerinnen und Entwickler ihre Spiele ebenso selbstbewusst als Kunst begreifen und vertreten wie es Künstlerinnen und Künstler anderer Sparten seit Langem tun. Mit einem Blick auf Games als Leitmedium der Gegenwart beschreibt Felix Falk ihre Rolle als kulturelles, wirtschaftliches und technologisches Kraftzentrum unserer Zeit. Er zeigt, wie sich der game-Verband als gemeinsame Stimme der Branche etabliert hat und welche Bedeutung Großereignisse wie die gamescom für die internationale Sichtbarkeit des Standorts Deutschland besitzen. Zugleich analysiert er die Dynamik des Games-Marktes und macht deutlich, dass Deutschland trotz seiner Stärke als Absatzmarkt als Produktionsstandort deutlich hinter seinem Potenzial zurückbleibt. Der Beitrag mündet in ein klares Plädoyer für eine verlässliche, ambitionierte Games-Politik, die Games nicht nur als Wirtschaftsfaktor, sondern als zentrales Zukunfts- und Kulturmedium aktiv mitgestaltet.

Das zweite Kapitel „Mehr als nur Spielen“ setzt sich mit digitalen Spielen als Lernmedium auseinander. Mit einem weiten kulturhistorischen Blick beschreibt Linda Breitlauch das Spiel als grundlegende menschliche Praxis, die im digitalen Zeitalter weit über Unterhaltung hinausgewachsen ist. Sie zeigt Computerspiele als multimediale Kunstwerke, Lernräume und soziale Plattformen, in denen Interaktivität, Partizipation und ästhetische Erfahrung auf neue Weise zusammenkommen. Im Zentrum stehen Serious Games, Gamification und therapeutische Spiele, die Lernen, Gesundheit und gesellschaftliche Sensibilisierung wirksam unterstützen

können. Der Beitrag macht deutlich, dass Games damit nicht nur kulturelle Ausdrucksformen sind, sondern zugleich Werkzeuge, mit denen Bildung, Therapie und Innovation nachhaltig gestaltet werden können. Ausgehend von der Diskrepanz zwischen der intensiven Spielpraxis Jugendlicher und der geringen Nutzung digitaler Spiele im Geschichts- und Politikunterricht zeigt Alexander Preisinger das große didaktische Potenzial dieses Mediums auf. Er versteht Games als Orte simulativ-erfahrungsbasierten Lernens, die Partizipation, Imagination sowie ästhetische und emotionale Zugänge zu historischen und politischen Themen ermöglichen. Anhand einer differenzierten Systematik der Spielverwendung und konkreter Beispiele macht er deutlich, wie sowohl kommerzielle Spiele als auch Serious Games fachlich produktiv didaktisiert werden können. Der Beitrag liefert damit ein praxisnahes und zugleich theoretisch fundiertes Instrumentarium, um digitale Spiele als ernstzunehmendes Medium historisch-politischer Bildung zu erschließen. Anknüpfend an die von Alexander Preisinger beschriebenen didaktischen Potenziale digitaler Spiele zeigt Martin Thiele-Schwez die Perspektive der praktischen Entwicklung von Serious Games. Am Beispiel von Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie legt er offen, wie historisch anspruchsvolle Inhalte, klare Vermittlungsziele und spielerische Mechaniken in einem strukturierten Designprozess miteinander verschränkt werden können. Dabei wird sichtbar, wie Fragen nach Zielgruppe, Einsatzszenario und Bildungsauftrag jede gestalterische Entscheidung prägen und wie sich Narrative und Gameplay zu einem kohärenten Lernerlebnis verbinden lassen. Der Beitrag macht anschaulich, dass Serious Games nicht nur didaktisch nutzbar, sondern als eigenständige, gestalterisch anspruchsvolle Bildungsmedien zu begreifen sind.

Unter der Überschrift „Vielfalt und Ambivalenz“ setzen sich die Beiträge des dritten und letzten Kapitels mit den verschiedenen Dimensionen digitaler Spiele auseinander. Ausgehend von der Einsicht, dass digitales Spielen immer auch politisch ist, entwickelt Arno Görgen ein analytisches Instrumentarium, um das Politische in und um Games sichtbar und unterscheidbar zu machen. Er zeigt, dass Spiele als gesellschaftliche Artefakte zwangsläufig ideologisch geprägt sind, politische Mythen transportieren und sowohl bewusst als auch unbewusst zur Einflussnahme genutzt werden können. Zugleich differenziert er präzise zwischen politischer Dimension und problematischer Instrumentalisierung, indem er eine politische Ethik des Computerspiels skizziert, die Fragen nach Autonomie, Fairness und möglichem Schaden

in den Mittelpunkt stellt. Der Beitrag schärft damit den Blick für die vielfältigen Formen politischer Nutzung von Games durch Aktivismus, Spielende und Politik und plädiert für eine reflektierte, kontextsensibel urteilende Auseinandersetzung mit ihrer gesellschaftlichen Wirkung. Im Zentrum von Daniel Martin Feiges Beitrag steht eine grundlegende Kritik an der verbreiteten Vorstellung, digitale Spiele ließen sich in einfacher Weise mit realer Gewalt in Verbindung bringen. Er zeigt, dass die „Killerspiel"-Debatte sowohl empirisch als auch begrifflich an der spezifischen Medialität des Videospiels vorbeigeht, weil Gewalt hier niemals unmittelbar, sondern immer in einer durch Gamedesign strukturierten Form erscheint. Spielhandlungen sind für ihn keine realen Handlungen, sondern medial vermittelte Praktiken mit eigenen Regeln, Bedeutungen und ästhetischen Bedingungen. Der Beitrag eröffnet damit eine philosophisch präzise Perspektive, die problematische Gewaltdarstellungen kritisch einordenbar macht, ohne in vereinfachende Kausalannahmen über Gewaltwirkungen zu verfallen. Mit einem historischen und zugleich strukturellen Blick zeichnet Sandra Kilian die Entwicklung des deutschen E-Sports von einer jungen Subkultur hin zu einem vielschichtigen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und bildungspolitischen Handlungsfeld nach. Sie zeigt, wie der ESBD als Dachverband versucht, zwischen Breitensport, Professionalisierung, Gemeinnützigkeit und politischer Anerkennung tragfähige Strukturen aufzubauen. Zugleich macht der Beitrag die Spannungen sichtbar, die sich aus ökonomischer Abhängigkeit von Publishern, unsicheren politischen Rahmenbedingungen und den Krisen der vergangenen Jahre ergeben. E-Sport erscheint so als dynamisches Feld mit großem Potenzial, dessen Zukunft maßgeblich davon abhängt, ob es gelingt, Engagement, Politik und Wirtschaft nachhaltig miteinander zu verzahnen.

Mit seinem in sieben Abschnitte unterteilten Ausblick entwirft Matteo Riatti zum Abschluss der digitalen Handreichung ein facettenreiches Zukunftsbild der Gamesbranche, das ökonomische, politische, technologische und kulturelle Entwicklungen gleichermaßen in den Blick nimmt. Er beschreibt eine Branche, die zwischen Innovationsdynamik und struktureller Fragilität, zwischen Fachkräftemangel, Finanzierungsfragen und immer komplexeren Monetarisierungsmodellen navigieren muss. Zugleich macht der Beitrag deutlich, dass Überangebot, Marktkonzentration und die Dominanz bewährter Formate die kreativen Spielräume herausfordern, während neue Technologien und Arbeitsmodelle neue Chancen eröffnen. Besonders

pointiert zeigt Riatti am Beispiel des E-Sports, wie sehr die zukünftige Gestaltungskraft des Mediums von politischen Rahmenbedingungen, institutioneller Anerkennung und gesellschaftlicher Einbettung abhängt.

Vor diesem Hintergrund wird umso klarer, warum Formate wie das Kolloquium ‚GG!' und die vorliegende Handreichung mehr sind als fachinterne Veranstaltungen: Sie sind ein Beleg für die gestiegene gesellschaftliche Anerkennung und Relevanz digitaler Spiele. Games, so zeigt es diese Handreichung, sind mehr als das sozial isolierte Daddeln Einzelner; sie sind ein vielfältiges gemeinschaftliches Erleben fremder Welten.

ANGELA SCHWARZ

KAPITEL I: PRESS START – GESCHICHTE – KULTUR – WIRTSCHAFT

MASSENPHÄNOMEN GAMING: ANMERKUNGEN ZU GESCHICHTE UND GEGENWART DIGITALER SPIELE IN DEUTSCHLAND

PRESS START – GESCHICHTE – KULTUR – WIRTSCHAFT MASSENPHÄNOMEN GAMING: ANMERKUNGEN ZU GESCHICHTE UND GEGENWART DIGITALER SPIELE IN DEUTSCHLAND

ANGELA SCHWARZ

Zur Einführung

Fast überall begegnet man heutzutage Menschen, die digitale Spiele nutzen: in öffentlichen Verkehrsmitteln, Wartezimmern, Kinder- oder Wohnzimmern, Schulen oder Büros. Längst ist diese Aktivität nicht mehr auf eine bestimmte Altersgruppe oder auf ein bestimmtes Geschlecht beschränkt. Gespielt wird auf allen möglichen Geräten, vom heimischen Fernseher mit angeschlossener Konsole über den eigenen PC bis hin zum inzwischen allgegenwärtigen Smartphone.

PROF. DR. ANGELA SCHWARZ
leitet seit 2006 die Professur für Neuere und Neueste Geschichte an der Universität Siegen und gilt als Pionierin zur Erforschung von Geschichtsdarstellungen in digitalen Spielen. Zu ihren wichtigsten Veröffentlichungen gehören u.a. die Monographie „Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen“ und der Sammelband „‘Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?‘ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel“.

Gaming ist somit längst zu einem Massenphänomen geworden. Ob digitale Spiele damit wirklich schon in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind, wie es mitunter heißt, lässt sich diskutieren – zweifellos sind auf dem Weg dorthin. Unstrittig ist hingegen, dass die frühere Behauptung, die Spiele seien ausschließlich Produzenten übergewichtiger, kommunikationsgestörter, intellektuell beschränkter und aggressiver männlicher Jugendlicher mittlerweile keine Zugkraft mehr besitzt. Die Spiele haben sich spätestens im Verlauf der 2010er Jahre als weithin akzeptiertes Freizeitmedium etabliert.

Digitale Spiele sind zudem ein unübersehbarer Wirtschaftsfaktor geworden, der allein in Deutschland im

Jahr 2023 fast 10 Milliarden Euro umsetzen konnte.[1] Überdies haben die Spiele das frühere Nischendasein gegen die Anerkennung als Kulturgut – vergleichbar der von populärer Literatur und populären Filmen – eingetauscht. So finden sich Besprechungen neuer Blockbuster-Spiele oder von Titeln mit gesellschaftspolitischer oder erinnerungskultureller Bedeutung wie Through the Darkest of Times (2020) selbst in den vermeintlich letzten Bastionen der Hochkultur, den – gedruckten – Ausgaben der großen überregionalen Zeitungen. Spiele konkurrieren daneben um Beachtung nicht nur durch ihre potenzielle Käuferschaft, sondern auch um nationale und internationale Fördermittel und renommierte Preise, die innovative und besonders kreative Spiele auszeichnen und sie damit wiederum als bedeutsamen Teil der Kultur weithin sichtbar machen. Nicht zuletzt sind Spiele inzwischen bekannt genug, um selbst zitiert zu werden, so wie anlässlich der Eröffnungsfeier der Olympischen Sommerspiele von Paris 2024, als ein Parcoursläufer das olympische Feuer in mehreren Einspielfilmen über die Dächer von Paris trug und damit an die Figur des Arno Dorian in Assassin's Creed Unity (2014) erinnerte.

Diesem heutigen Sachstand liegt eine über Jahrzehnte hinweg vollzogene Entwicklung zugrunde. Auf welche zentralen Elemente lässt sich diese Entwicklung herunterbrechen?

Entwicklungslinien von Games und Gaming seit den 1980er Jahren[2]

1. Wachsende Zahl von Spielenden

„Rund 6 von 10 Menschen in Deutschland spielen Computer- und Videospiele",[3] so heißt es im Mitte August 2024 veröffentlichten Jahresbericht des game, des Verbandes der deutschen Games Branche e.V. Gemeint sind damit alle Menschen in Deutschland zwischen 6 und 69 Jahren, von denen dann wiederum 58 % digitale

1 Vgl. Game. Verband der deutschen Games-Branche (Hg.): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2024, Berlin 2024, S. 13.
2 Vgl. hierzu ausführlicher Angela Schwarz: Geschichte in digitalen Spielen. Populäre Bilder und historisches Lernen, Stuttgart 2023, S. 13–27.
3 Game (Hg.), Jahresreport der deutschen Games-Branche 2024, S. 6.

Spiele nutzen, 2023 waren das in absoluten Zahlen 37,1 Millionen Menschen.[4] Das Durchschnittsalter der Spielenden ist mit der Zeit kontinuierlich angestiegen, auf derzeit 38,2 Jahre. Mehr als drei Viertel der Spielenden, nämlich 78%, sind inzwischen über 18 Jahre alt.[5] Anders ausgedrückt: Die Zeiten, in denen digitale Spiele fast ausschließlich als ein ‚Spielzeug' für Kinder und Jugendliche wahrgenommen wurden, gehören damit also schon länger der Vergangenheit an.

In der Frühzeit des Mediums stellte sich das noch völlig anders dar. Die in den 1980er und 1990er Jahre noch nachweislich dominierende Faszination von Kindern und Jugendlichen für das digitale Spiel – heute gerade noch 22% aller Spielenden – ließ damals einen Besorgnisdiskurs in der Öffentlichkeit und der Wissenschaft aufkommen, der die vermeintliche Verdrängung des Teddybärs durch die Software,[6] wie eine Publikation damals fürchtete, überwiegend skeptisch verfolgte. Mit der Ausweitung auf andere Altersgruppen, nicht zuletzt durch das Älterwerden der ehemals jugendlichen Spielenden, hat sich jedoch auch in der Hinsicht vieles gewandelt.

2. Zunehmend heterogene Spielendenschaft und Nutzungsformen

Diesen Wandel hat nicht nur die sich verändernde altersmäßige Zusammensetzung der Spielenden herbeigeführt. Die Spielendenschaft wandelte sich parallel zur deutschen Gesellschaft insgesamt in vielfacher Hinsicht hin zu einer heterogeneren bzw. diverseren Gruppe von Medienkonsumentinnen und -konsumenten. Größere Heterogenität meint dabei nicht nur den in der Zeit auffällig steigenden Anteil der Spielerinnen, sondern vor allem die vielfältige soziale, geschlechtliche, ethnische und generell kulturelle Zugehörigkeiten, die die Gesellschaft, den öffentlichen Diskurs und den Anteil des Gaming und der digitalen Spiele daran mit beeinflusst haben und weiter beeinflussen.

4 Das basiert auf den entsprechenden altersbezogenen Einwohnerzahlen des Statistischen Bundesamts mit Stand vom 31.12.2023, berechnet auf Basis des Zensus von 2011.

5 Vgl. Game (Hg.), Jahresreport der deutschen Games-Branche 2024, S. 7.

6 Vgl. Ullrich Dittler: Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung, München/Basel 1993.

Dabei haben sich die Nutzungsformen parallel zu den Wünschen – und zur Technik – vervielfältigt. Man muss keine Spielhalle mehr aufsuchen oder teure Hardware anschaffen, keine Computer und Röhrenmonitore zu den Freunden schleppen, um die Geräte miteinander zu verbinden und eine der in den 1990er Jahren beliebten LAN-Partys zu veranstalten. Außerdem sind das Wechseln von Disketten, die langen Ladezeiten über Modems entfallen, die das Spielvergnügen in den Anfängen über Jahre begleiteten. Man muss inzwischen nicht einmal mehr teure Hardware besitzen, denn cloudbasierte Technologien ermöglichen es, selbst hardwarehungrige Spiele mit einfachen Mittel auf den Großbildfernseher im Wohnzimmer zu bringen. Vor allem die weite Verbreitung von modernen Smartphones und des dazugehörigen mobilen Breitbandinternets hat die Nutzungsmöglichkeiten enorm vorangetrieben und auf die Weise die Ausdifferenzierung der Spielenden wesentlich beschleunigt.

3. Immer rascher wachsende Zahl an Spielen

Das zunehmende Interesse am Medium ist natürlich unlöslich verbunden mit dem sich stetig ausweitenden und ausdifferenzierenden Angebot an digitalen Spielen. Titel wie EA Sports FC 25, Landwirtschaftssimulator 25, Call of Duty: Black Ops 6 oder Hogwarts Legacy – die vier bestplatzierten Titel der deutschen Gaming-Charts für PC- und Konsolenspiele im November 2024 – sowie Spiele mit historischem Setting wie Red Dead Redemption 2 (Platz 13), Battlefield I (Platz 17) oder Assassin's Creed Mirage (Platz 20)[7] mögen große oder mittelgroße Budgets haben und mehr oder weniger hohe Verkaufszahlen erreichen. Sie stehen dennoch nur für einen Pol eines inzwischen enormen breiten Spektrums an Spielen, in unterschiedlichen Genres, zu verschiedenen Themen und nicht zuletzt mit immer neuen Monetarisierungsmöglichkeiten. Den anderen Pol markieren die zahlreichen Produktionen kleiner Studios mit geringem Budget oder gar Einzelpersonen, die Spiele im Alleingang entwickeln. Dass selbst solche Titel – ganz gleich ob sie ohne Publisher oder mit Hilfe kleinere Vertriebsfirmen veröffentlicht wurden – erstaunliche Verkaufserfolge erzielen können, haben Spiele wie etwa Banished (2014) oder Manor Lords (Early

7 Vgl. Charts. November 2024, in: game. Verband der deutschen Games-Branche, Rubrik: Markdaten, Unterrubrik: Charts, URL: https://www.game.de/charts/ (Stand: 22.12.2024).

Access 2024) eindrucksvoll belegen können. Vielfalt und kleine Spiele, die bestimmte Sparten mit eigenen, kleinen Communities abdecken, sind daher ein ebenso wesentlicher Trend in der Entwicklung der Spiele, wie die Beharrung der großen Produktionen auf bewährten Spielelementen und die damit verbundene, eher langsame Etablierung von Neuerungen auf einem immer noch wachsenden Massenmarkt.

Aus ehedem recht klar unterscheidbaren Genres wie Strategiespielen, Fahrzeugsimulationen, Shootern und Adventures haben sich im Laufe der Jahrzehnte zahlreiche Mischformen und Unterarten entwickelt. Parallel dazu haben sich die Themen gemäß dem gewandelten Interesse der stärker spezialisierten Adressatenkreise aufgefächert. Neue Themen kommen von Zeit zu Zeit auf, erleben einen Höhepunkt und werden anschließend wieder weniger stark nachgefragt, wie etwa das Beispiel des ehemals populären Shooterspiels zum Zweiten Weltkrieg zeigt. Kein Thema verschwindet dabei vollständig von der Bildfläche, denn das Angebot passt sich immer der Nachfrage an, was in der Folge oft in kleinere Produktionen mündet, die dann weniger prominent erscheinen.

4. Potenziell mehr Themen und Umsetzungsmöglichkeiten

Zusätzlich zur bloßen Menge an Spielen haben die technischen Fortschritte die Gestaltungsmöglichkeiten für die Spielmechanik, das audiovisuelle Design und damit für die Ausgefeiltheit der Geschichten, die im Laufe des Spiels erzählt, nachgespielt oder erst erschaffen werden können, enorm vervielfältigt. Spiele der 1980er und 1990er Jahre konnten schon abwechslungsreiche Geschichten erzählen, blieben aber in ihren Möglichkeiten schon allein wegen der begrenzten Speicherkapazität der Datenträger noch stark eingeschränkt. Erzählungen auf verschiedenen Zeitebenen, aus verschiedenen Perspektiven, verschiedene Verläufe einer Geschichte je nach Entscheidung der Spielenden und verschiedene Abschlüsse konnten im Laufe der Geschichte des Mediums ebenso mehr und mehr umgesetzt werden wie streng lineare Erzählungen. All diese Varianten genießen hohe Popularität, bei den Spielenden, wobei sich die Vorlieben im Einzelfall stark unterscheiden können. In der Regel schöpfen die Spiele ihre erzählerischen Möglichkeiten jedoch noch gar nicht vollständig aus. Letzteres hängt wohl damit zusammen, dass die Erzählung im Spiel am Ende nicht zu sehr vom Gameplay ablenken soll.

Das digitale Spiel hat sich angesichts der verbesserten technischen Möglichkeiten auch in seiner Bildsprache und seinen Bildwelten beachtlich weiterentwickelt und dabei mehr und mehr Elemente des Films medienspezifisch integriert. Solange es die Technik noch nicht zuließ, cineastische Cutscenes zwischen zwei Spielaufgaben zu setzen, lieferte der Text und damit das Buch das Vorbild. Textadventures der 1980er Jahre zeugen davon, wie frühe Spielformen als interaktive Geschichten Gestalt annahmen, in denen die Entscheidungen der Spielenden die Handlung vorantrieben. Mit dem Aufkommen immer realistischer wirkender Grafiken wechselten die Spiele mehr und mehr zu den genannten filmischen Erzählformen, die stärker über Bilder und audiovisuell inszenierte Interaktion umgesetzt wurden und werden. Dadurch wird das Medium variabler und eröffnet dem Erzählerischen mehr Möglichkeiten, bleibt aber dennoch immer seinen technischen Rahmenbedingungen verhaftet. Gleichwohl gibt es inzwischen einer Vielzahl und Vielfalt von Ideen Raum, von den Entwicklerinnen und Entwickler vor der Jahrtausendwende nur träumen konnten.

Die Entwicklung des digitalen Spiels ist damit aber noch lange nicht an ihrem Ende angekommen. Neue Technologien werden kommen, auch neue Spielformen. Sie werden das Spiel weiter verändern, vielleicht noch zugänglicher machen, noch mehr Menschen animieren, sich in ihrer Freizeit mit dem Medium zu befassen. Insofern wird es spannend bleiben, diesen Prozess weiter mitzuverfolgen – spielend ebenso wie forschend.

OLAF ZIMMERMANN

DIGITALE SPIELE ALS KULTURGUT



DIGITALE SPIELE ALS KULTURGUT

OLAF ZIMMERMANN

Im Jahr 1913, also vor mehr als 100 Jahren, schuf der Maler Marcel Duchamp sein erstes Ready Made. Es trug den Namen „Fahrrad-Rad“ und bestand aus einer Kombination aus Rad, Fahrrad-Vordergabel und Holzhocker. Sein Objekt „Flaschentrockner“ aus dem Jahr 1914 war ein gekaufter Flaschentrockner, den er signierte. Ebenfalls im Jahr 1914 stellte er sein sicherlich bekanntestes Ready-Made, ein signiertes Urinal, aus.

Marcel Duchamp irritierte und revolutionierte die Kunstwelt. Er war ausgebildeter Kunstmaler und arbeitete anfänglich in den Traditionen der französischen Malerei. Mit seinen Ready-Mades eröffnete er der Bildenden Kunst neue Wege. Fortan ist Kunst das, von dem behauptet wird, dass es Kunst ist.

Bereits die Auswahl eines Werkes ist künstlerische Arbeit, so Duchamp. Er setzte diesen Gedanken in den von ihm kuratierten Ausstellungen der 1920er Jahre fort. Diese Ausstellungen waren mehr als die Präsentation von Werken, sie waren an sich bereits ein Werk.

OLAF ZIMMERMANN
ist Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Er ist Vorsitzender des Beirats der Stiftung digitale Spielekultur und war über viele Jahre Vorsitzender der Jury des Deutschen Computerspielepreises.

Werke von Joseph Beuys, einem der prägenden Künstler der deutschen Nachkriegsgeschichte, aber auch von Amerikanern wie Jasper Johns, Man Ray und anderen wären ohne Marcel Duchamp kaum denkbar. Er öffnete nicht nur der zeitgenössischen Kunst seiner Zeit neue Türen, sondern auch die aktuelle zeitgenössische Kunst ist von diesen Traditionen beeinflusst, wie die documenta der letzten Jahre gezeigt hat.

Was Kunst ist, bestimmt der Diskurs der Kunst selbst

Was Kunst ist, bestimmt der Diskurs der Kunst selbst. Auf der einen Seite steht also die Behauptung der Künstlerinnen und Künstler, dass ein Werk Kunst ist, wie Marcel Duchamps beispielsweise signierter Flaschentrockner. Das allein reicht aber nicht. Es bedarf zusätzlich eines Publikums, das diese Behauptung teilt, sie goutiert und im besten Fall diese Kunstwerke kauft. Darüber hinaus braucht es Instanzen, die die Arbeiten besprechen, sie loben oder zerreißen, sie als wegweisend oder

banal beurteilen. Kurz, sie zum Gegenstand der Diskussion um Kunst machen. Das klassische Feuilleton in den Zeitungen sowie im Rundfunk spielt hier nach wie vor eine wichtige Rolle.

Das impliziert, dass Kunst von der Beachtung der anderen lebt. Kunst ist in der Regel auf die Öffentlichkeit bezogen. Künstlerinnen und Künstler erhoffen bzw. erwarten eine Resonanz auf ihre Arbeit. Und selbst die kritische Diskussion in der Öffentlichkeit bis hin zur harschen Ablehnung ist eine Reaktion. Auch die Konzeptkunst stieß zunächst auf grobe Ablehnung, und die Avantgardisten wurden als „Spinner" abgetan.

Computerspiele als Teil des Kulturbetriebs

Was haben Computerspiele mit künstlerischen Werken zu tun, und vor allem: Sind sie selbst Kunst bzw. ein Kulturgut? Den Deutschen Kulturrat als Spitzenverband der Bundeskulturverbände erreichen immer wieder Nachfragen, wann denn genau der Deutsche Kulturrat Computerspiele als Kulturgut anerkannt hat. Dahinter steht die Vorstellung einer Instanz, die eine Art Siegel verleiht: „Das ist ein Kulturgut." Weder nimmt der Deutsche Kulturrat eine solche Aufgabe wahr, noch gibt es eine andere Instanz in Deutschland, die festlegt, dies ist Kunst und jenes nicht.

Jede Kunstform, egal ob Musik, Literatur, Theater, Tanz, Bildende Kunst oder Fotografie, muss sich die Anerkennung im jeweiligen Kontext erst erwerben. Die Urteile über Kunst sind sehr oft Geschmacksurteile. Die Kunstfreiheit gilt für künstlerische Werke, unabhängig von ihrer Qualität, unabhängig davon, ob sie nur wenigen oder einem breiten Publikum gefallen. Denn es lohnt sich, den Satz zu wiederholen: Was Kunst ist, bestimmt der Diskurs der Kunst.

Vor gut 20 Jahren fand zu Computerspielen eine rege Diskussion statt. Politikerinnen und Politiker in Bund und Ländern überboten sich mit Vorschlägen, Gesetze zum Schutz von Jugendlichen und auch von Erwachsenen vor Computerspielen zu erlassen. Es war die Zeit, in der jeder Ausbruch von Gewalt seinen Ausgang vermeintlich in elektronischen Spielen nahm.

Ich schrieb im Februar 2007 in einer Pressemitteilung:

„Bei der Debatte um Gewalt in Computerspielen darf aber nicht über das Ziel hinausgeschossen werden. Erwachsene müssen das Recht haben, sich im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen auch Geschmacklosigkeiten oder Schund anzusehen bzw. entsprechende Spiele zu spielen. Die Meinungsfreiheit und die Kunstfreiheit gehören zu den im Grundgesetz verankerten Grundrechten. Die Kunstfreiheit ist nicht an die Qualität des Werkes gebunden. Kunstfreiheit gilt auch für Computerspiele."

Nach dieser Pressemitteilung brach eine Welle der Kritik über den Deutschen Kulturrat und mich herein. Der damalige nordrhein-westfälische Kulturminister, Hans-Heinrich Grosse-Brockhoff, forderte meinen Rücktritt als Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates.

Dahinter stand meines Erachtens die Sorge, dass, wenn die grundgesetzlich verbriefte Kunstfreiheit auch für Computerspiele gelten sollte, Computerspiele Kunstwerke wären, wie beispielsweise Filme und Popmusik. Damit würde die gesamte Branche logischerweise zum Kulturbereich gehören und im Verantwortungsbereich der Kulturpolitik liegen.

Neben der lebhaften Empörung gab es auch Unterstützung für meine Position. Viele betonten, dass endlich die kulturelle Bedeutung von Computerspielen deutlich hervorgehoben werde und vor allem klargestellt würde, dass nicht nur in Computerspielen Gewalt ein wichtiges Handlungsmotiv ist, sondern ebenso in Romanen, Filmen und auch der Bildenden Kunst.

Heute, fast 20 Jahre nach dieser Diskussion, sind Games längst ein anerkannter Teil der Kulturszene und insbesondere der Kulturwirtschaft. Bei der Gamescom, der weltgrößten Computerspielemesse, gaben sich Politikerinnen und Politiker die sprichwörtliche Klinge in die Hand. Sie wollten sich informieren und für den eigenen Standort werben. So unternahm Berlins Wirtschaftssenatorin Franziska Giffey den Versuch, die Messe nach Berlin zu locken, andere Landesministerinnen und Landesminister suchten bei ihrem Messebesuch gezielt das Gespräch mit der Branche und trafen sich mit Gamesunternehmerinnen und -unternehmern aus ihrem Bundesland. Bundeswirtschaftsminister und Vizekanzler Robert Habeck eröffneten die Messe

und besuchten ausgewählte Unternehmen. Städte wie München oder Berlin wetteifern darum, wer die Gala zur Vergabe des Deutschen Computerspielepreises ausrichten darf.

Selbstverständlich geht es schon lange nicht mehr nur um sogenannte „Ballerspiele". Auch wenn diese nach wie vor ihren Stellenwert haben und es wie in anderen künstlerischen Sparten auch bei Games einen Massenmarkt gibt. Das ist in der populären Musik oder dem Film aber nicht anders. Niemand würde widersprechen, dass Herbert Grönemeyer oder Taylor Swift ebenso zum Kulturbereich gehören wie Wolfgang Rihm oder Rebecca Saunders.

Auch bei Games gibt es neben dem Massenmarkt künstlerische Spiele, die bislang noch eher kleine Zielgruppen ansprechen. Es gibt pädagogische Spiele, sogenannte Serious Games, und es gibt Spiele, die beides miteinander verbinden: ein spannendes Spiel und eine Botschaft. Hier unterscheiden sich Games nicht von anderen Kunstsparten.

Gleichfalls sind Games Gegenstand der Forschung. Historiker, Medienwissenschaftlerinnen sowie Expertinnen und Experten aus anderen Disziplinen befassen sich mit Games.

Ebenso wurde die Ausbildung von Computerspieleentwicklern ausgebaut und spezialisiert. An staatlichen und privaten Hochschulen wurden Studiengänge für Game-Design etabliert, und eine junge Generation von bestens ausgebildeten Designerinnen und Designern steht dem Arbeitsmarkt zur Verfügung. Hier wurde gegenüber den klassischen Studiengängen in Musik, freier Kunst, Design, Theater oder auch Tanz inzwischen gleichgezogen.

Perspektiven

In einem Punkt unterscheidet sich der Games-Sektor jedoch grundlegend von Musik, Theater, Literatur oder Bildender Kunst: Nach wie vor gibt es für Games-Designerinnen und -Designer keine spezifische Künstlerinnen- bzw. Künstlerförderung. Die individuelle Künstlerinnen- und Künstlerförderung bietet Spielräume, jenseits des Marktes neue Ausdrucksformen zu erproben oder dank eines Stipendiums ohne ökonomischen Druck an einem Werk zu arbeiten. In der Regel geht es darum, solche Vorhaben zu unterstützen, die keinen direkten Marktzugang haben.

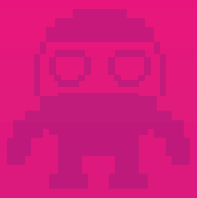
Eine vergleichbare Unterstützung gibt es bisher für die Gamesbranche nicht. Zwar haben die Länder und auch der Bund Förderinstrumente entwickelt, hierbei handelt es sich aber in erster Linie um Wirtschaftsförderung und weniger um künstlerische Gamesförderung. Dass das so ist, liegt aber auch an der Branche selbst.

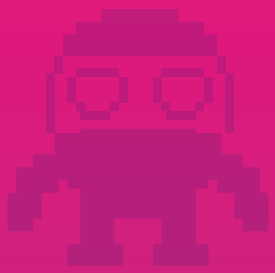
Sie tritt vor allem als Wirtschaftsfaktor und Wirtschaftskraft auf und weniger als Teil des Kulturbereiches. Unbestritten geht es darum, Games zu verkaufen. Doch Verlage wollen auch vor allem Bücher verkaufen; dennoch gilt die Frankfurter Buchmesse, eine weltweit bedeutende Lizenzmesse, als Messe der Literatur. Selbstverständlich werden auf der Art Cologne Bilder verkauft, sie ist aber auch ein Treffpunkt der Kunst.

Meines Erachtens fehlt den Gamesentwicklerinnen und -entwicklern das Selbstverständnis der künstlerischen Arbeit. Natürlich ist Gamesentwicklung ein arbeitsteiliger Prozess. Das gilt für den Film aber gleichermaßen, und kaum ein Regisseur, eine Schauspielerin oder eine Kamerafrau wird sich ausschließlich als Teil des Teams verstehen. Jeder ist sich seines eigenen Wertes bewusst und stellt diesen auch heraus. Dieses Bewusstsein fehlt der Gamesbranche. Insbesondere fehlt es all jenen, die Games entwickeln.

Ich wünsche mir, dass dieses Bewusstsein wächst. Games erzählen spannende Geschichten, sie ziehen in den Bann, sie bieten Erlebniswelten, sie laden zum Miteinanderspielen ein. Sie sind geprägt durch Bilder, durch Musik und vor allem durch eine interessante Spielmechanik, denn sie lässt das Spiel erst zu dem werden, was es ausmacht: das Erlebnis.

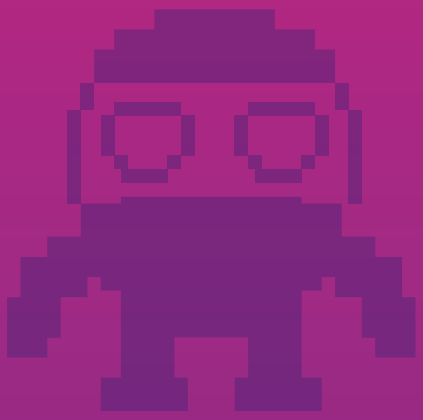
Marcel Duchamp hat 1914 behauptet, ein von ihm signierter Flaschentrockner ist Kunst. Ich wünsche mir, dass in naher Zukunft eine Entwicklerin oder ein Entwickler selbstbewusst vertritt, dass das von ihnen entwickelte Spiel Kunst ist. Das wäre die nächste Entwicklungsstufe von Games, denn ein Kulturgut sind sie längst.

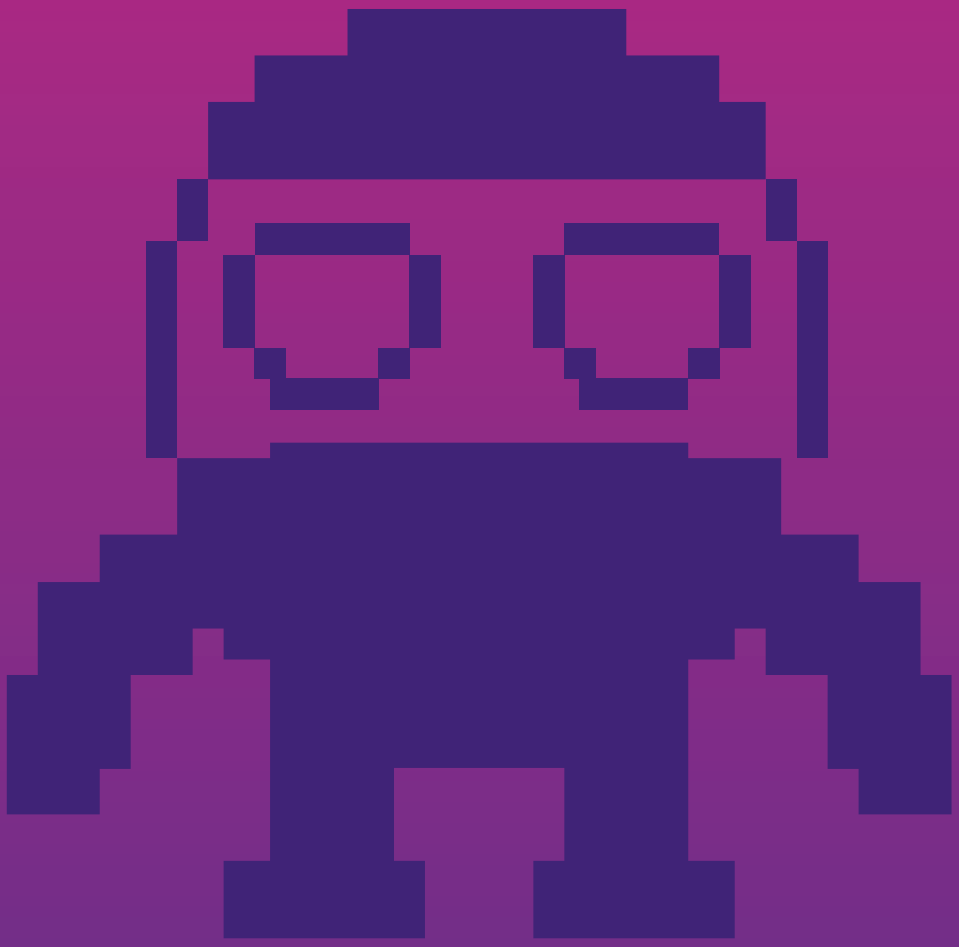




FELIX FALK

DAS ZUKUNFTSMEDIUM GAMES: AUS DER NISCHE ZUM TAKTGEBER





DAS ZUKUNFTSMEDIUM GAMES: AUS DER NISCHE ZUM TAKTGEBER

FELIX FALK

Games sind heute überall und jederzeit: Das digitale Medium unserer Zeit hat in den vergangenen Jahrzehnten eine unvergleichliche Entwicklung genommen. Aus der Nische kommend ist es heute digitales Leitmedium und Herzschlag der Popkultur. Ob man selbst spielt oder nicht: Die Einflüsse der Games-Kultur sind allgegenwärtig wahrzunehmen. Ikonen wie Super Mario oder Lara Croft begegnen uns auf der großen Leinwand und dem heute nicht minder großen TV zu Hause, Fußballspieler zelebrieren Tore mit Tänzen aus Fortnite und selbst in Buchhandlungen und Modeboutiquen kommt man um die Regale mit Games-Bezug wie Minecraft nicht herum. Doch Games sind nicht nur ein Kulturgut, sondern längst auch Wirtschaftsfaktor und Innovationstreiber. Und diese drei Eckpfeiler schaffen das Spannungsfeld, in dem sich der game – Verband der deutschen Games-Branche bewegt.

FELIX FALK
ist seit 2018 Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V., dem Branchenverband aller Institutionen, Entwicklungsstudios und Publishern im (deutschen / deutschsprachigen) Gaming-Bereich. Zuvor war er u. a. Geschäftsführer des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und von 2009 bis 2016 Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK.

Ein Verband für das gesamte Games-Ökosystem

Der game-Verband hat, wie die Branche für die er steht, in den vergangenen Jahren eine unglaubliche Entwicklung durchlaufen: 2017 haben sich die beiden Verbände GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche und BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware zu einem Verband zusammengeschlossen. Was von außen betrachtet logisch erscheint, dass ein Verband die gesamte Branche vertritt, ist in der Games-Welt schon etwas Ungewöhnliches: Für viele Jahre und auch heute noch in vielen Ländern wird die Games-Branche häufig durch jeweils zwei Verbände vertreten. Das geht noch auf die früher deutlich stärker ausgeprägte Zweiteilung in der Wertschöpfungskette zurück: auf der einen Seite die Entwicklungsstudios und auf der anderen Seite die Publisher, die das Spiel ver-

legen. Diese Aufgabenteilung spielt zwar in der heutigen Games-Welt eine wesentlich kleinere Rolle als noch in den 90ern und frühen 2000ern, dennoch hält sich vielerorts die Teilung bei den Games-Verbänden. Dabei zeigt der Zusammenschluss in Deutschland zum game-Verband, welche Kräfte dabei freigesetzt werden können. Das Prinzip „eine Branche – eine Stimme" hat der deutschen Games-Branche viele Türen geöffnet: Noch im selben Jahr schafften wir es beispielsweise, Dr. Angela Merkel für die Eröffnung der gamescom in Köln zu gewinnen.

Wie erfolgreich die Fusion war, zeigt auch ein Blick auf die Entwicklung des game seit 2017: Innerhalb unserer ersten fünf Jahre ist die Anzahl unserer Mitglieder von 180 auf über 500 gewachsen. Auch unser Netzwerk konnten wir seitdem deutlich erweitern: Zum Zusammenschluss bestand dieses aus der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – kurz USK – die man von den Alterskennzeichen auf den Spielepackungen kennt, sowie der Stiftung Digitale Spielekultur, die zusammen vom Deutschen Bundestag und der deutschen Games-Branche initiiert wurde. In den vergangenen Jahren kamen noch weitere Institutionen hinzu, die vom game-Verband als Gesellschafter getragen werden: game events organisiert unter anderem die devcom Developer Conference, die direkt zur gamescom stattfindet und zu den größten Konferenzen für Spiele-Entwicklerinnen und -Entwickler überhaupt gehört. Mit der esports player foundation haben wir in Deutschland eine weltweit einmalige Organisation mit aufgebaut, die das Konzept der Athletenförderung aus dem Sportbereich in den E-Sport überträgt und junge Talente dabei ganzheitlich unterstützt. Zuletzt kam zudem mit der VHG – Verwertungsgesellschaft für die Hersteller von Games eine weitere Tochtergesellschaft hinzu, die die Interessen der Games-Branche im Bereich der kollektiven Rechtewahrnehmung vertreten wird.

Besonders relevant für uns als game-Verband ist zudem die gamescom. Das weltgrößte Games-Event, das jeden August in Köln stattfindet, veranstalten wir gemeinsam mit unserem Partner Koelnmesse. Nach den herausfordernden Jahren der Corona-Pandemie, in denen die gamescom zwei Mal in Folge lediglich digital stattfinden konnte, hat sie sich seit ihrer Rückkehr in die Kölner Messehallen 2022 erstaunlich schnell erholt. 2024 stellte die gamescom direkt mehrere Rekorde auf: In allen strategisch wichtigen Bereichen konnte sie neue Bestwerte erzielen, unter anderem bei den Ausstellern (über 1.400), der Internationalität (Gäste aus 120 Ländern, allein 48 Länderpavillons aus 37 Ländern) und bei der internationalen Reichweite (ein

Anstieg von 75 Prozent auf 310 Millionen Views bei den Online-Formaten allein bis Samstagabend). Auch die Zahl der Besuchenden stieg auf 335.000. Gleichzeitig wurden in den vergangenen Jahren erfolgreich zwei internationale Satelliten-Events der gamescom gestartet: Seit 2021 gibt es mit der gamescom asia ein Format in Singapur, das die Verbindung zur stark wachsenden südostasiatischen Games-Branche stärkt. 2024 fand zudem erstmals die gamescom latam in São Paulo statt, die direkt bei ihrer Premiere mehr als 100.000 Besucherinnen und Besucher anzog.

Die unglaubliche Dynamik des Games-Marktes

Die einzigartige Entwicklung des Mediums zeigt sich auch auf dem deutschen Games-Markt: Der Umsatz mit Games, Games-Hardware und Online-Gaming-Services stieg bis 2023 mit rund 9,97 Milliarden Euro an die 10-Milliarden-Euro-Grenze. Ein genauer Blick auf den Games-Markt zeigt dabei, wie vielfältig dieser ist und wie unterschiedlich die einzelnen Teilmärkte sind. Mit dem klassischen Kauf von Computer- und Videospielen über alle Plattformen hinweg wurden zuletzt rund 1,1 Milliarden Euro erzielt. Damit macht diese Form der Verwertung schon länger nicht mehr den größten Anteil des Marktes aus. Denn deutlich stärker wuchs hingegen der Markt für In-Game- und In-App-Käufe: Hier stieg der Umsatz auf 4,7 Milliarden Euro. Ob eine schönere Rüstung für die eigene Spielfigur, ein sogenannter Season Pass mit vielen zusätzlichen Inhalten oder komplett neue Kampagnen: Immer häufiger wird die Spielzeit eines Titels durch zusätzliche Inhalte verlängert oder individualisiert. Diese Form der Vermarktung gehört schon seit einigen Jahren zu den bestimmenden Trends. Die In-Game-Umsätze leisten aus Sicht der Games-Unternehmen einen wichtigen Beitrag, um die in den vergangenen Jahren deutlich gestiegenen Entwicklungskosten zu schultern. Ein weiterer Trend der vergangenen Jahre: Online-Gaming-Services. Hierzu gehören etwa kostenpflichtige Abo-Dienste, die Zugang zu einer großen Spiele-Auswahl geben, das Spielen in der Cloud oder Funktionen wie Online-Multiplayer und das Speichern von Spielständen in der Cloud ermöglichen. Mittlerweile werden mit diesen Diensten 860 Millionen Euro allein in Deutschland erwirtschaftet.

Dass der Games-Markt in den vergangenen Jahren immer weiter wachsen konnte, hängt auch mit der vielfältigen Spielerschaft zusammen, die er bedient.

Schon seit einigen Jahren ist der Anteil der Geschlechter ausgeglichen – hierzulande sind 48 Prozent der Spielenden Frauen und 52 Prozent Männer –, auch das Durchschnittsalter der Gamerinnen und Gamer ist erstmals auf über 38 Jahre gestiegen. Noch vor zehn Jahren waren die Spielenden in Deutschland im Durchschnitt 33,6 Jahre alt. Dieser kontinuierliche Anstieg ist unter anderem darauf zurückzuführen, dass viele Spielende aus den 1980er und 1990er Jahren Games auch im höheren Alter treu geblieben sind. Übrigens: Insgesamt sind rund drei Viertel der deutschen Spielerinnen und Spieler über 18 Jahre. Entgegen dem häufig verbreiteten Bild von Games als Hobby von Kindern und Jugendlichen greifen in Deutschland Menschen jeden Alters zu Controller, Smartphone oder Tastatur und Maus, um zu spielen.

Die starke Entwicklung des Games-Marktes ist kein deutsches Phänomen. Weltweit wachsen die Umsätze mit Games – und sollen es nach einhelliger Analystenmeinung auch in der Zukunft weiter. Bereits heute wird der weltweite Games-Markt auf rund 200 Milliarden US-Dollar geschätzt, etwa von den Analysten von Newzoo. Das ist auch einer der Gründe, warum die wertvollsten Unternehmen unserer Zeit so stark wie noch nie im Games-Bereich miteinander konkurrieren. Denn Games sind der Schlüsselfaktor zur neuesten und besten Technologie. Wer sich hier strategisch klug aufstellt, profitiert vom dynamischsten Medienmarkt unserer Zeit und erreicht die größte Community der Welt. Das haben längst auch die wertvollsten Unternehmen der Welt erkannt.

Deutschland: Ein Games-Standort mit enormem Potenzial

Und wo steht Deutschland bei diesem Rennen um die (Games-)Zukunft? Als Absatzmarkt stehen wir in der internationalen Spitzengruppe. In Europa sind wir die Nummer eins, weltweit die Nummer fünf. Als Produktionsstandort sieht es aber leider völlig anders aus. Denn selbst auf dem heimischen Games-Markt schafft es der Anteil deutscher Spiele-Entwicklungen seit Jahren nicht über die 5-Prozent-Hürde. Oder anders ausgedrückt: Von 100 Euro, die hierzulande für Games ausgegeben werden, bleiben keine fünf Euro bei Studios in Deutschland. Der Grund hierfür: Im internationalen Vergleich sind die Rahmenbedingungen für die Spiele-Entwicklung in Deutschland kaum konkurrenzfähig.

Kanada, Großbritannien und Frankreich haben beispielsweise schon vor Jahren das riesige Potenzial von Games erkannt und die Branche zielgerichtet gefördert. Die Folge: Die Entwicklungskosten sind in Deutschland um rund 30 Prozent höher. Welchen Unterschied dies macht, zeigt ein Blick nach Kanada, das nur knapp halb so viele Einwohnerinnen und Einwohner wie Deutschland hat, aber mit rund 32.300 arbeiten in der kanadischen Games-Branche beinahe drei Mal so viele Menschen wie in der deutschen Games-Branche. Dieses ungenutzte Potenzial hat auch die Politik erkannt und 2020 eine bundesweite Games-Förderung mit 50 Millionen Euro jährlich gestartet. Das Programm war dabei so erfolgreich, dass die Fördermittel schnell nicht mehr ausgereicht haben. In der Folge kam es im Oktober 2022 zu einem Förderantragsstopp, bei dem ohne große Vorankündigung plötzlich keine neuen Projekte mehr unterstützt werden konnten. Damit galten für alle Unternehmen, die noch keinen bewilligten Antrag hatten oder ihren Antrag nicht mehr vor dem Stopp einreichen konnten, wieder die international wenig wettbewerbsfähigen Standortbedingungen wie vor der Einführung der Games-Förderung.

Als Antwort auf den Förderantragsstopp 2022 stellte der Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestages in seiner Bereinigungssitzung im November 2022 zusätzliche Mittel bereit. Die Games-Förderung stieg so auf 70 Millionen Euro. Leider reichte auch diese Erhöhung nicht aus, um den tatsächlichen Bedarf zu decken, sodass es zu einem weiteren Antragsstopp kam. Wiederum sprang der Bundestag ein. In der Bereinigungssitzung des Haushaltsausschusses im Herbst 2023 wurden zusätzliche 33 Millionen Euro pro Jahr zur Verfügung gestellt. Diese neuen Fördermittel wurden allerdings nicht wie bisher im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz angesiedelt, sondern als gesonderter Etat bei der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien. Dieses Hin und Her ist für die Games-Unternehmen nur schwer verständlich. Denn statt ständiger Notlösungen braucht es eine ambitionierte, planvolle und stringente Games-Politik aus einer Hand. Die vielen Unterbrechungen in der Games-Förderung in den vergangenen Jahren haben die internationale Wahrnehmung des deutschen Games-Standortes dagegen deutlich geschwächt.

Dabei zeigt die Games-Förderung Wirkung, wie die Ergebnisse der Evaluation des Förderprogramms bestätigen. Drei Jahre nach dem Start wurde die Wirtschaftsprüfungsgesellschaft PricewaterhouseCoopers (PwC) vom Bundeswirtschaftsministerium beauftragt, sich die Ergebnisse der „Computerspieleförderung des Bundes“ genauer anzuschauen. Das Ergebnis: mehr Spiele-Entwicklungen, mehr Beschäftigte und zusätzliche Umsätze – die mit der Förderung verbundenen Ziele wurden grundsätzlich erreicht. Der Start der Games-Förderung sorgte sogar für eine regelrechte Gründungswelle: Von 2020 bis 2024 stieg die Anzahl der Unternehmen, die Games entwickeln und vermarkten, in Deutschland um 52 Prozent. Durch die vielen schlechten Nachrichten und die damit an Unternehmen vermittelte Unzuverlässigkeit der Rahmenbedingungen ist die Dynamik aber leider stark zurückgegangen. So ist die Anzahl der gegründeten Unternehmen von 2023 im Vergleich zu 2020, als die bundesweite Games-Förderung startete, um rund 65 Prozent eingebrochen: Wurden 2020 noch 93 neue Unternehmen in Deutschland gegründet, waren es 2023 nur noch 33.

Dabei ist die Games-Förderung sogar aus Sicht des Finanzministers eine sinnvolle Investition: So zeigen die Erfahrungen aus anderen Ländern wie Frankreich, das jedem Euro aus der Games-Förderung 1,80 Euro zusätzliche Steuereinnahmen und 8 Euro an zusätzlichen Investitionen folgen. Eine schnelle Erhöhung der Games-Förderung wäre also sowohl eine großartige Investition in den Digitalstandort Deutschland – insbesondere angesichts der aktuell eher negativen konjunkturellen Aussichten – als auch mittelfristig eine Entlastung für die öffentlichen Haushalte.

International erfolgreiche Standorte machen vor, wie eine erfolgreiche Games-Politik aussehen kann. Zusätzlich zu einem Games-Fonds für eher kleinere Projekte braucht es eine steuerliche Games-Förderung. Deren Vorteile: Die Fördermittel müssten nicht in öffentlichen Haushalten vorgehalten werden, sondern werden bei entsprechenden Investitionen von der Steuerschuld der Unternehmen abgezogen. Es würde also schon Geld investiert werden, bevor die Förderung greift. Das macht diese ergänzende Maßnahme auch für die Politik spannend. Immerhin sind so die Schaffung hochklassiger Arbeitsplätze, zusätzliche Investitionen und Steuereinnahmen sichergestellt.

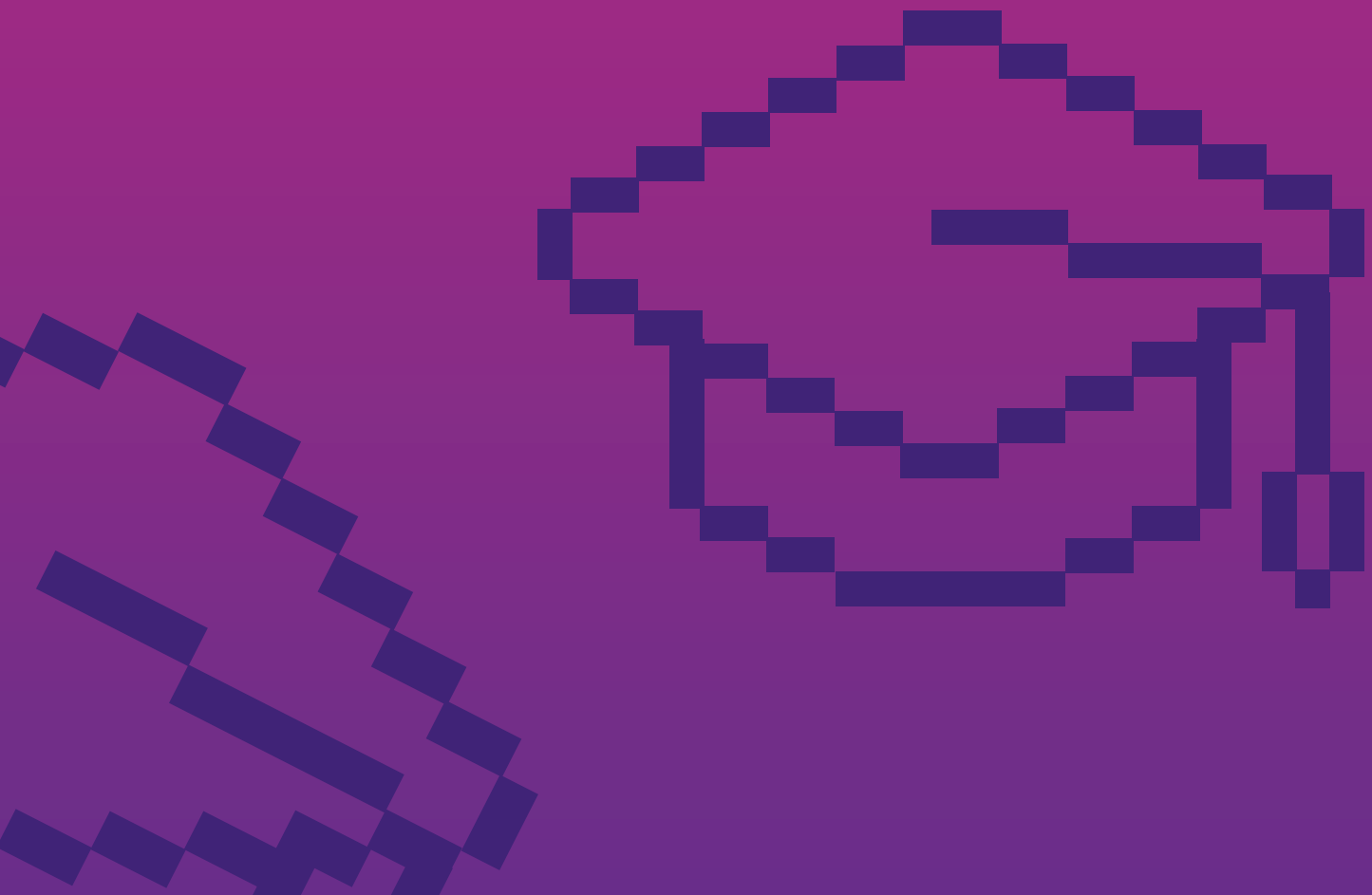
Das Zukunftsmedium Games mitgestalten

Games sind heute überall und jederzeit. Sie sind zu dem Medium geworden, dass eine weltweit verständliche Sprache spricht: das Spielerische. Damit verbinden Games heute über alle Grenzen hinweg bereits drei Milliarden Menschen. Games, ihre Erzählungen und Figuren prägen die heutigen Generationen. Sie sind zum Taktgeber der weltweiten Popkultur geworden. Diese Bedeutung spielt in der deutschen Öffentlichkeit eine noch vergleichsweise kleine Rolle. Andere Länder sind hier schon weiter und verbessern daher kontinuierlich die Rahmenbedingungen für die Games-Branche oder investieren teils sogar direkt Milliardensummen, um beim Zukunftsmedium Games eine größere Rolle zu spielen. Da darf Deutschland nicht außen vor bleiben, sonst findet die Entwicklung dieses einzigartigen Mediums in Zukunft ohne deutsche Beteiligung statt. Und das gilt es auf jeden Fall zu verhindern! Ob aus wirtschaftlicher, technologischer oder kultureller Perspektive: Es muss unser Anspruch in Deutschland sein, das Zukunftsmedium Games mitgestalten zu wollen.

LINDA BREITLAUCH

KAPITEL II: MEHR ALS NUR SPIELEN. GAMES ALS LERNMEDIUM

POWER-UP YOUR LEARNING . DIE TRANSFORMATIVE KRAFT VON SERIOUS GAMES SPIELE IN DEUTSCHLAND



KAPITEL II: MEHR ALS NUR SPIELEN. GAMES ALS LERNMEDIUM POWER-UP YOUR LEARNING . DIE TRANSFORMATIVE KRAFT VON SERIOUS GAMES

LINDA BREITLAUCH

Spielen ist eine der ältesten und wichtigsten Tätigkeiten des Menschen und vermutlich so alt wie die Menschheit selbst.

Von Spielzeugen und den ersten Brettspielen der Antike bis zu den immersiven Computerspielen der Gegenwart hat das Spiel stets eine zentrale Rolle in Kultur, Gesellschaft und Bildung gespielt.

Doch in den letzten Jahrzehnten hat sich das Potenzial von Spielen weit über die Unterhaltung hinaus entfaltet. Computerspiele erfüllen neben wachsender ökonomischer Bedeutung im Unterhaltungsmarkt wichtige andere Funktionen.

Sie sind auch ein wertvolles Werkzeug, um Wissen zu vermitteln, Fähigkeiten und Kompetenzen zu fördern und therapeutische Zwecke zu erfüllen. Besonders die so genannten „Serious Games“ sowie „Gamification“ haben gezeigt, wie Spiele unser Lernen und Leben bereichern können.

PROF. DR. LINDA BREITLAUCH
ist Professorin für Intermedia Games, Fachbereich Gestaltung an der Hochschule Trier. Ihre Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen interaktives Storytelling und Dramaturgie sowie Serious Games mit dem Schwerpunkt Therapeutische Spiele.

Spiele als multimediale Kunstwerke

Computerspiele sind mehr als ein Zeitvertreib. Sie kombinieren Kunst, Technologie und interaktives Storytelling auf eine Weise, die tiefgreifende emotionale und kognitive Erlebnisse schafft. Spiele wie Assassin's Creed Origins, das für Jugendliche auch einen „Sightseeing-Modus“ bietet, machen Geschichte erlebbar und bieten einen spielerischen Zugang zu Wissen. Sie beeinflussen andere Medien im Hinblick auf Raumkonzept, Ästhetik, Charaktere und Trendthemen. Sie schaffen immersive Welten, in denen

wir Vergangenes erkunden, die Gegenwart kritisch reflektieren oder mögliche Zukünfte erproben können.

Darüber hinaus sind sie Plattformen für künstlerischen Ausdruck. Spieleentwickler:innen, Designer:innen und Autor:innen arbeiten oft mit demselben Anspruch wie traditionelle Künstler:innen, um visuelle, auditive und narrative Elemente zu schaffen, die die Spielenden tief in die Spielwelten eintauchen lassen. Games wie Journey oder Gris werden wegen ihrer einzigartigen Ästhetik, musikalischen Untermalung und emotionalen Wirkung als Kunstwerke gefeiert.

Die Interaktivität spielt dabei eine zentrale Rolle. Anders als in statischen Kunstformen werden die Spielenden selbst Teil des Kunstwerks. Sie gestalten die Handlung aktiv mit, beeinflussen die Dynamik der Welt und erleben eine individuelle Perspektive, die von ihren eigenen Entscheidungen geprägt ist. Dadurch eröffnen sich neue Dimensionen der Partizipation und Empathie, die traditionelle Kunstformen nur schwer oder gar nicht erreichen können.

Zudem fördern Computerspiele neue Formen der Kollaboration und des kulturellen Austauschs. Online-Multiplayer-Spiele oder Kreativplattformen wie Minecraft ermöglichen es Spielenden, gemeinsam Welten zu erschaffen, Ideen auszutauschen und kulturelle Grenzen zu überwinden. Spiele werden so zu Orten des Lernens, des Austauschs und der Gemeinschaft.

Was sind Serious Games?

Serious Games sind digitale Spiele, die über reine Unterhaltung hinausgehen und gezielt darauf ausgelegt sind, „ernsthafte“ Ziele zu verfolgen. Sie werden entwickelt, um Fähigkeiten zu trainieren, Wissen zu vermitteln oder Problemlösungsstrategien zu fördern. Ihr Einsatzbereich ist dabei äußerst vielfältig. Im Bildungsbereich vermitteln Spiele wie Minecraft oder Cargo Bot komplexe Inhalte aus Mathematik, Naturwissenschaften aber auch Geschichte auf spielerische Weise. In der Gesundheitsförderung kommen sogenannte „Health Games“ zum Einsatz, wie etwa SPARX, das Jugendliche mit Depressionen unterstützt, oder Re-Mission, das krebskranken Kindern hilft, ihre Therapie besser zu bewältigen.

Auch im Bereich Training und Simulation finden Serious Games Anwendung: In Berufen mit hohen Anforderungen, wie der Luftfahrt oder dem Risikomanagement,

werden komplexe Szenarien durch Spiele simuliert, um praxisnahes Training zu ermöglichen. Darüber hinaus sensibilisieren Serious Games für soziale und ökologische Themen, indem sie beispielsweise Umweltprobleme, soziale Gerechtigkeit oder andere gesellschaftliche Herausforderungen wie beispielsweise Demokratieförderung in Schulen zu thematisieren.

Ein zentrales Merkmal von Serious Games ist ihre Fähigkeit, intrinsische Motivation zu fördern. Die Freude am Spiel motiviert die Spieler, sich intensiv mit den Inhalten auseinanderzusetzen. Ein wesentlicher Aspekt dabei ist das sogenannte Probehandeln: Spieler können in einer sicheren, virtuellen Umgebung verschiedene Strategien ausprobieren, Fehler machen und daraus lernen, ohne reale Konsequenzen befürchten zu müssen. Dieses spielerische Experimentieren stärkt das Verständnis für komplexe Zusammenhänge und fördert kreatives Denken.

Durch das unmittelbare Feedback, das Spiele bieten, wird zudem das Konzept der Selbstwirksamkeit unterstützt – also das Vertrauen in die eigene Fähigkeit, Herausforderungen erfolgreich zu bewältigen. Spielende erleben in Echtzeit, wie ihre Entscheidungen die Spielwelt beeinflussen, und werden ermutigt, aktiv Probleme anzugehen. Diese positiven Erfahrungen im Spiel können auch in reale Kontexte übertragen werden, wodurch Serious Games nicht nur Wissen vermitteln, sondern auch das Selbstbewusstsein und die Problemlösungsfähigkeiten der Spielenden nachhaltig stärken.

Gamification: Spielerische Elemente im Alltag

Gamification bezeichnet die Integration spielerischer Elemente wie Punkte, Levels, Belohnungssysteme oder Ranglisten in nicht-spielerische Kontexte. Ziel ist es, Aktivitäten, die oft als monoton oder herausfordernd empfunden werden, spannender und motivierender zu gestalten, indem der natürliche Spieltrieb des Menschen angesprochen wird. Bekannte Beispiele hierfür sind Sprachlern-Apps, die Nutzer:innen durch Fortschrittsbalken, virtuelle Abzeichen und Ranglisten zum täglichen Lernen anregen, oder Fitness-Apps, die über Ziele und Belohnungen die körperliche Aktivität steigern.

Unternehmen nutzen spielerische Elemente zur Steigerung der Mitarbeitermotivation, etwa durch sogenannte „Incentive-Plattformen“, die Mitarbeitende für das Erreichen von Zielen belohnen. Auch im Bildungsbereich kommen gamifizierte

Ansätze zunehmend zum Einsatz. Plattformen wie Kahoot! oder Classcraft verwandeln den Unterricht in interaktive Spiele, die Schüler dazu ermutigen können, aktiv mitzuwirken und besser zu lernen.

Ein wichtiger Vorteil von Gamification ist ihre Fähigkeit, intrinsische Motivation zu fördern. Indem alltägliche Aufgaben in Herausforderungen mit klar definierten Zielen verwandelt werden, steigt das Engagement der Teilnehmenden. Gleichzeitig können Gamification-Elemente Verhaltensänderungen unterstützen – etwa in der Gesundheitsförderung durch regelmäßiges Tracking von Bewegung und Ernährung.

Doch Gamification bringt auch Herausforderungen mit sich. Für den Erfolg ist eine sorgfältige und kreative Gestaltung entscheidend, die auf die Zielgruppe und den Kontext abgestimmt ist. Richtig eingesetzt, kann sie nicht nur Einzelpersonen, sondern auch Unternehmen und Institutionen dabei helfen, ihre Ziele effektiver zu erreichen.

Therapeutische Spiele: Gesundheit spielerisch fördern

Therapeutische Computerspiele sind ein besonders vielversprechender Bereich von Serious Games. Sie kommen bei motorischen, sprachlichen und kognitiven Einschränkungen zum Einsatz. Ein Beispiel ist Meister Cody, ein Spiel für Kinder mit Rechenschwäche, das Diagnostik und Therapie miteinander verbindet. In Studien konnte gezeigt werden, dass solche Spiele nicht nur die klassischen Therapiemethoden ergänzen, sondern oft auch effektiver sind. Die Hochschule Trier hat mit dem Projekt „Senior Health Games“ ein Serious Games Lab etabliert, das sich auf die Entwicklung therapeutischer Spiele für ältere Menschen konzentriert. Ziel ist es, durch innovative Spielkonzepte die Eigenmotivation der Senior:innen zu steigern und sie zur regelmäßigen Durchführung von Therapieübungen – zum Beispiel im Bereich Aphasie – zu animieren, was ihre Autonomie fördert und die Lebensqualität nachhaltig verbessert. Durch wiederholte, spielerische Herausforderungen wird die Therapie verlängert und individualisiert.

Herausforderungen und Potenziale

Obwohl Serious Games beeindruckende Ergebnisse liefern, stehen ihre Entwickler vor erheblichen Herausforderungen. Die Finanzierung solcher Spiele gestaltet sich

oft schwierig, da sie in der Regel nicht auf kurzfristigen kommerziellen Erfolg ausgelegt sind. Stattdessen erfordern sie meist öffentliche Förderung oder Partnerschaften mit Bildungs- und Gesundheitseinrichtungen, um realisiert werden zu können. Darüber hinaus ist die Integration in Bildungs- oder Therapiekontexte komplex und setzt eine sorgfältige wissenschaftliche Evaluation ihrer Wirksamkeit voraus, um Akzeptanz und Vertrauen bei Anwendern und Institutionen zu gewinnen.

Trotz dieser Hürden ist das Potenzial von Serious Games enorm. Sie fördern nicht nur das Lernen, die Gesundheit und soziale Sensibilisierung, sondern treiben auch technische Innovationen voran. Technologien wie Virtual Reality, künstliche Intelligenz und hochpräzise 3D-Modelle, die ursprünglich für Spiele entwickelt wurden, finden heute vielfältige Anwendung, etwa in der Architektur, der Stadtplanung und der medizinischen Diagnostik. Serious Games sind damit nicht nur ein effektives Werkzeug zur Wissensvermittlung und Problemlösung, sondern auch ein Katalysator für technologische und teilweise disruptive Fortschritte, die weit über die Spielwelt hinauswirken.

Spielen für eine bessere Welt

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Computerspiele ein Spiegelbild unserer Gesellschaft und ein Medium mit enormem kulturellem Potenzial sind. Sie erzählen Geschichten, die die Herausforderungen und Hoffnungen unserer Zeit widerspiegeln, und inspirieren Menschen weltweit, sich mit komplexen Themen auseinanderzusetzen – sei es auf intellektueller, emotionaler oder kreativer Ebene.

Serious Games und Gamification zeigen, wie Spiele über die Unterhaltung hinaus wirken können. Sie machen Lernen greifbar, fördern Fähigkeiten und helfen, gesellschaftliche Herausforderungen anzugehen. Spiele sind längst nicht mehr nur ein Medium des reinen Vergnügens, sondern ebenso ein Werkzeug für Bildung, Gesundheit und Innovation. In einer immer komplexer werdenden Welt bieten sie eine einzigartige Möglichkeit, spielerisch zu lernen, zu heilen und neue Kompetenzen zu entwickeln.

Spielerisch, so scheint es, können wir die Welt tatsächlich ein Stück besser machen.

ALEXANDER PREISINGER

GESCHICHTE UND POLITIK (ER)SPIELEN. ANMERKUNGEN ZUR HISTORISCH-POLITISCHEN BILDUNG MIT DIGITALEN SPIELEN



GESCHICHTE UND POLITIK (ER)SPIELEN. ANMERKUNGEN ZUR HISTORISCH-POLITISCHEN BILDUNG MIT DIGITALEN SPIELEN

ALEXANDER PREISINGER

Obwohl laut „Jugend, Information, Medien"-Studie[8] die 12-17 Jährigen mindestens eine halbe Stunde täglich digitale Spiele nutzen, geben nur die wenigsten Lehramtskandidat:innen im Fach Geschichte und politische Bildung an, jemals im Unterricht gespielt zu haben. Während Quiz und Zuordnungsaufgaben, sprich klassische Lernspiele, zum schulischen Alltag gehören, fristen digitale Spiele – im Sinne themenbezogener Spiele – ein Schattendasein Um Letztere geht es auch in diesem Artikel. Dabei können digitale Spiele nicht nur die jugendliche Zielgruppe direkt ansprechen, sie bieten vor allem im Vergleich zu ‚traditionellen' Medien historisch-politischen Lernens die Möglichkeit der Partizipation (auch Agency genannt).

DR. ALEXANDER PREISINGER
Dr. Alexander Preisinger ist Senior Lecturer an der Fachdidaktik Geschichte der Universität Wien und lehrt im Bereich der Lehrer*innen- und Erwachsenenbildung. Seine Forschungsschwerpunkte sind fachdidaktische Methodik und spielbasiertes Lernen im Bereich der politisch-historischen Bildung. Er ist Gründer des Wiener GameLab, einer Einrichtung, die spielbasiertes Lernen ermöglicht und beforscht.

Wie lernen mit digitalen Spielen funktioniert

Prinzipiell können digitale Spiele alle Lerntheorien abdecken – von Reiz-Reaktions-Lernen in Form von Jump ‚n' Runs bis hin zu konstruktivistischem Lernen in Open World-Games. Ihre Stärke liegt in der Interaktion von spieler:innenseitiger Eingabe (Input), maschineller Verarbeitung und Output. Dadurch werden Themen ‚erfahrbar', die etwa nicht zur Lebenswelt Jugendlicher gehören (politische Bildung: etwa Bundeskanzler:in) oder nicht mehr erfahrbar sind (Geschichte). Diese Form der Begegnung lässt sich als simu-

8 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2023, Stuttgart, 2023.

latives erfahrungsbasiertes Lernen bezeichnen: Spielende konzeptualisieren ihre Entscheidung, setzen sie in der Spielwelt um und nehmen Veränderungen als direktes oder indirektes Feedback wahr. Digitale Spiele können darüber hinaus Interesse an Themen wecken, die Imagination bereichern und sprechen die ästhetische und emotionale Sinnbildung an – Bereiche der historisch-politischen Bildung, die bislang vernachlässigt wurden. Während beinahe jedes Game politikbezogene Anknüpfungspunkte bietet, wird Geschichte vielfach in Form populärer Geschichtsbilder verwendet (z. B. Fantasy). Einige wenige Titel („Attentat 1942", „Svoboda 1945", „Die Schattenjäger") simulieren die Arbeit von Historiker:innen. Eine vollständige und eigenständige Quellenauswertung, wie in den Kompetenzmodellen für Geschichte angelegt, findet allerdings kaum statt, da die Quellenarbeit meist in Form von Lernaufgaben (z. B. Zuordnungsaufgaben) stattfindet. Ein positives Gegenbeispiel wäre das Fotoannotationsspiel „#lastseen". Insgesamt werden die historischen Kernkompetenzen, insbesondere die Frage- und Methodenkompetenz, kaum angesprochen.

Welche Spiele edukativ genutzt werden können

Grob zerfallen die für edukative Kontexte relevanten Games in zwei Kategorien: Kommerzielle Spiele sind über gängige Plattformen zu kaufen (etwa „Steam", „Good Old Games") und haben keinen bildungsbezogenen Anspruch. Serious Games, also Spiele, die nicht nur für Unterhaltungszwecke gemacht wurden, lassen sich meist über Apps oder im Browser kostenlos spielen. Edukative institutionelle Anbieter haben in den letzten Jahren eine Vielzahl dieser Games geschafften, sodass sich mittlerweile von einem regelrechten Serious Games-Boom sprechen lässt. Eine individuelle Auswahl an solchen Titeln wurden hier in zwei exemplarischen Themenpaketen zusammengestellt:

Spiele zum Extremismus und zur De-Radikalisierung

Titel und Form	Studio, Jahr / Alters-angaben, ggf. kostenlos	Themen und Besonderheiten
Augen auf www.game-augen-auf.de	Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit 2022, o. A., kostenlos	Die Spielenden lernen die Wirkweise, Strategien und Argumente einer neurechten Organisation kennen. Das Spiel verbindet analoge und digitale Spielphasen.
Decount App	Bloodirony, Institut für Internationale Politik (oiip), Subotron 2020, o. A., kostenlos	In einer simulierten Social Media-Umgebung werden die Spielenden auf Funktionsweisen und Mechanismen der Radikalisierung aufmerksam gemacht.
Hate Hunters App	Serious Games Interactive 2023, PEGI 3, kostenlos	Ein Jump and Run, das über Hate Speech aufklären möchte.
Hidden Codes App, Browser	Bildungsstätte Anne Frank, Playing History 2021, PEGI 3, kostenlos	In einer simulierten Social Media-Umgebung werden die Spielenden auf Funktionsweisen und Mechanismen von Radikalisierung aufmerksam gemacht.
Leons Identität Desktop-Game über Steam	Btf 2020, USK 12, kostenlos	Leon macht sich auf die Suche nach seinem verschwundenen Bruder, indem er dessen Zimmer durchsucht.

Spiele zur Erinnerungskultur

Titel und ggf. Link	Studio, Jahr, Altersangaben, ggf. kostenlos	Themen und Besonderheiten
Attentat 1942 Desktop-Game über Steam	Charles Games 2017, USK 12, kostenpflichtig	Der oder die Spielende versucht die Rolle des Großvaters beim Heydrich-Attentat zu rekonstruieren.
Forced Abroad App	Paintbucket Games 2022, USK 12, kostenlos	In dieser Visual Novel wird der Niederländer Jan de Boer bei seiner Deportation als Zwangsarbeiter nach Dachau begleitet.
Spuren auf Papier https://gedenkstaette-wehnen.de/spuren-auf-papier/	Playing History 2022, Empfehlung: ab 15 Jahren, kostenlos	Anhand einer fiktiven Geschichte werden die NS-Krankenmorde thematisiert.
Through the Darkest of Times Desktop-Game über Steam	Paintbucket Games 2020, USK 12, kostenpflichtig	Der oder die Spielende muss eine Widerstandsgruppe in Berlin organisieren.
Train to Sachsenhausen App	Charles Games 2022, USK 12, kostenlos	Das Spiel behandelt die Besetzung Prags durch die Nationalsozialisten aus studentischer Sicht.

Didaktisierungen

Digitale Spiele funktionieren wie alle Medien des historischen Lernens nicht von alleine; zudem entspricht das einsame Gaming auch nicht einer Lernkultur im Rahmen des Sozialraums Schule. Digitale Spiele müssen also eingebunden, abwechslungsreich vor- und nachbereitet werden. Patentrezepte gibt es, angesichts der Vielfalt an Games, keine. Während Serious Games lernspezifische Interaktionen beinhalten sollten und mitunter Unterrichtsmaterialien der Publisher vorliegen, müssen kommerzielle Games von der Lehrkraft didaktisiert werden. Generell und idealisiert lässt sich das Lernangebot, das mit Games möglich ist, folgendermaßen strukturieren:

Spielverwendung	allgemeine Systematik der Spielenutzung, bezogen auf deklaratives (‚Arbeitswissen') Wissen	fachdidaktische Spielenutzung	Kompetenz / didaktisches Verfahren
spielimmanent	Lernen findet durch Lerngelegenheiten innerhalb der Spielwelt statt (z. B. Serious Game)	das Spiel als Lehrkraft; kein Aufwand für Lehrkraft	Sachkompetenz, re-konstruierend, informierend
spielintern	Lernen durch die Analyse historisch-politischer Aspekte im digitalen Spiel	spielinterne Analyse; minimaler Aufwand für Lehrkraft	Sachkompetenz, re-konstruierend, informierend und erarbeitend
Schnittpunkt spielintern und -extern	Lernen durch die fachbezogene Kontextualisierung	spielexternes Material wird auf das Spiel bezogen, mittlerer Aufwand für Lehrkraft	Sach- und Methodenkompetenz, re-/de-konstruierend, erarbeitend
spielextern	Analyse der spielbezogenen Anschlusskommunikation (Rezensionen, Vermarktungsstrategien, öffentliche Diskussionen etc.)	Analyse des Spiels als Ausdruck von Kultur, Wirtschaft, Politik, Ereignissen; hoher Aufwand für Lehrkraft	Sach-, Methoden- und Orientierungskompetenz, re-/de-konstruierend, forschend-entdeckend
Spiel als Labor	Lernen durch erfahrungsbasiertes Ausprobieren	das Spiel wird als Testgelände für Hypothesen, Zusammenhänge und Entwicklungen genutzt, variabler Aufwand für Lehrkraft	alle Kompetenzen, forschend-entdeckend

Um die unterschiedlichen Verwendungen zu konkretisieren: Das Spiel „My Memory of Us“ fiktionalisiert und metaphorisiert den Warschauer Aufstand als Kampf von Menschen gegen Roboter. Das zufällige Einfärben von Menschen lässt sich etwa als rassistische und antisemitische Ausgrenzung und Verfolgung erkennen. Spielimmanent werden keine expliziten Lernarrangements angeboten. Spielintern lassen sich etwa Ausgrenzungsprozesse und politische Zwangsmaßnahmen anhand des Spiels besprechen. Zusätzliches Material lässt sich für die Kontextualisierung der fiktiven Inhalte verwenden: Die Einfärbung werden als Nürnberger Gesetze, der Roboterkönig als Adolf Hitler, die kollektivsymbolischen Kofferberge als Auschwitz decodierbar. Bestehende zeitgeschichtliche Serious Games können mit „My Mermory of Us“ verglichen werden, um Unterschiede zwischen edukativen und kommerziellen Spielen herauszuarbeiten. Spielinterne Inhalte treffen so auf spielexterne Quellen und Darstellungen. Hierzu können Gallery Walks, Screenshots-Annotationen im World Café-Format oder pecha kucha-Präsentationen verwendet werden. Spielextern können Kommentare auf YouTube unter dem Trailer untersucht werden. Ein fiktiver Brief an die Entwickler:innen könnte Ideen für eine Neugestaltung im Sinne eines Serious Games entwerfen.

Informationsstellen, Ratgeber und Datenbanken

Etliche Institutionen bieten eine Fülle weiterer Informationen, Hilfestellungen und Didaktisierungen an:

Auf den Websites des Spieleratgeber NRW und der Bundeszentrale für politische Bildung lassen sich Elternratgeber und pädagogische Spielbesprechungen finden.

Spezifisch fachdidaktisch ist die Stiftung digitale Spielekultur, die in der Datenbank „Erinnern mit Games“ fachrelevante Games nennt und kontextualisiert. Das GameLab der Universität Wien bietet ein Padlet[9] an, das Games thematisch geordnet anführt. Eine weitere Anlaufstelle im deutschsprachigen Raum für die historisch-politische Bildung ist der „Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele“.

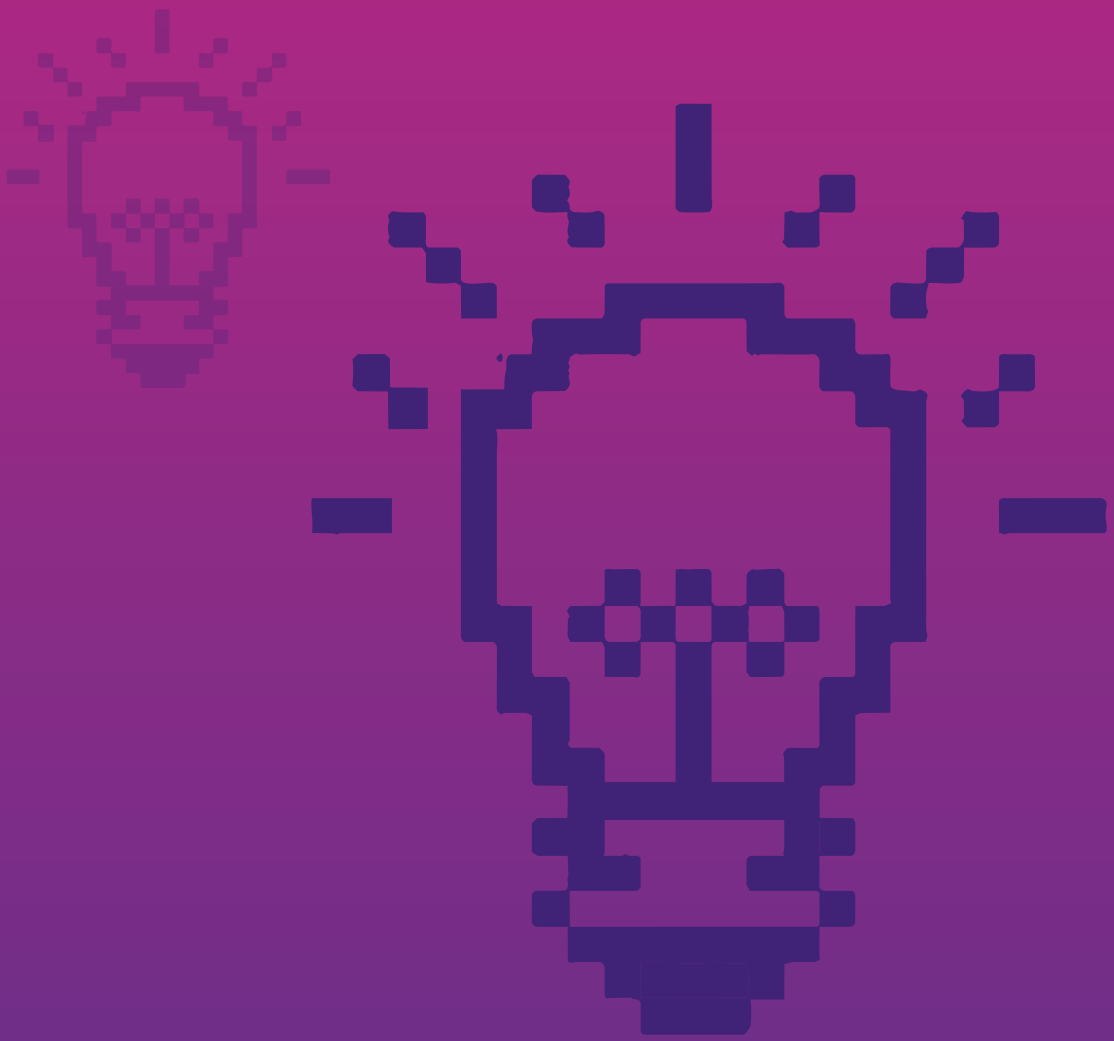
9 siehe https://padlet.com/alexander_preisinger/gamelab-il5fpsstte5jizgr

Anwendungsorientierte Publikationen, die fachspezifische Didaktisierungen anführen, sind ebenfalls verfügbar. Dazu gehören etwa Martin Buchsteiners und Patrick Jahnkes „Digitale Spiele im Geschichtsunterricht“[10], Stephan Mais und Alexander Preisingers „Digitale Spiele und historisches Lernen“[11] sowie Preisingers „Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung“[12]. Daneben existieren unterschiedliche Handreichungen wie Patrick Lenz‘ und Nico Noldens „‚Geschichte spielen?‘. Didaktische Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele mit historischen Themen im Unterricht.“[13] In der Reihe Edition polis (www.politik-lernen.at/editionpolis) erscheint einmal im Jahr eine themenspezifische Broschüre zu Games für die politische Bildung.

10 Martin Buchsteiner/Patrick Jahnke: Digitale Spiele im Geschichtsunterricht, Frankfurt a.M., 2021.
11 Stephan Mai/Alexander Preisinger: Digitale Spiele und historisches Lernen. Frankfurt a.M., 2020.
12 Alexander Preisinger: Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung, Frankfurt a.M., 2022.
13 Patrick Lenz/Nico Nolden: „Geschichte spielen?“. Didaktische Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele mit historischen Themen im Unterricht, München, 2023.

DR. MARTIN THIELE-SCHWEZ

DER DESIGN PROZESS EINES SERIOUS GAMES: FRIEDRICH EBERT – DER WEG ZUR DEMOKRATIE



DER DESIGN-PROZESS EINES SERIOUS GAMES: FRIEDRICH EBERT – DER WEG ZUR DEMOKRATIE

DR. MARTIN THIELE-SCHWEZ

Einleitung: Spielen als Bildungsmedium

Seit etlichen Jahren sind wir in der Produktion von Spielen tätig, die nicht bloß versuchen zu unterhalten, sondern einem expliziten Vermittlungszweck dienen. Zu Beginn dieser Zeit war es oftmals herausfordernd, Bildungseinrichtungen, Museen oder Behörden glaubhaft zu machen, dass Spiel ein veritables Bildungsmedium sein kann. Heute – etliche Jahre später – beweisen mehr und mehr Spiele (analog, digital oder hybrid), dass sie Inhalte und Kompetenzen vermitteln und einen validen Beitrag zur Wertebildung leisten können. Auch die Themen, die durch das Medium bearbeitet werden, sind zunehmend vielfältig. Und spätestens mit dem Jahr 2022, als die ersten NS-Gedenkstätten Spiele zur Vermittlung ihrer Themen einsetzten, wurde klar, dass dieses Medium vermag auch die schwierigsten und problematischsten Themen der Geschichte pietätvoll und angemessen abzubilden.

DR. MARTIN THIELE-SCHWEZ
ist Geschäftsführer der Playing History GmbH, einer Agentur die Serious Games vor allem im Bereich der historisch-politischen Bildung entwickelt. Das Serious Game „Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie“ wurde 2024 in der Kategorie „Bestes Serious Game“ mit dem Deutschen Computerspielpreis ausgezeichnet.

Den richtigen Ton zu treffen, stellte auch mit Blick auf das Serious Game “Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie” eine wichtige Frage dar. Schließlich galt es hier das Leben und Wirken eines relevanten Politikers abzubilden, ohne ihn – wie es in etlichen Spielen sehr wohl getan wird – als Alleinherrscher darzustellen. Zudem war es eine fortwährende Herausforderung, eine Vielzahl an durchaus komplexen Inhalten in eine vergleichsweise einfache spielerische Interaktion zu bringen.

Wie sieht der Design Prozess unserer Serious Games überhaupt aus? Und was für Gründe stecken eigentlich hinter diversen Design-Entscheidungen? Im Folgenden

soll auf genau diese Fragestellungen und die spezifischen Herausforderungen anhand des konkreten Beispiels Friedrich Ebert eingegangen werden.

Die drei Schritte des Designprozesses

Der Designprozess, den wir für unsere Entwicklungen nutzen, ist über die Jahre entstanden und hat sich aus vielen Erfahrungen heraus regelmäßig optimiert. Bei Playing History unterteilen wir unseren Design Prozess in drei wesentliche Phasen:

Vision Design
Content Design
Game Flow Design

In der ersten Phase, dem Vision Design, gilt es, gemeinsam mit unseren wissenschaftlichen Partner*innen (im Falle des Ebert-Spiels, die Stiftung Reichspräsident-Friedrich-Ebert-Gedenkstätte) eine gemeinsame Vision unseres Vorhabens zu spezifizieren. Wie sieht das Spiel aus? Was tun die Spieler*innen darin? Welche Emotionen werden evoziert? Welche Geschichte erzählt es und vieles mehr. Mit der abschließenden Einigung auf alle relevanten Elemente des Spiels, endet diese Phase und das Content Design beginnt. In dieser zweiten Phase geht es darum, alle Inhalte des Spiels zu entwickeln: Die Story wird verfasst, jeder Text geschrieben. Parallel werden alle grafischen und illustrativen Assets ausgefertigt und die technische Entwicklung schreitet in definierten Meilensteinen (z. B. Alpha, Beta, Gold) voran. Schleichend mündet diese lange Phase der Fertigung in das Game Flow Design, was wiederum das zunehmende intensive Testen mit Fokusgruppen beinhaltet und worin Stück für Stück alle Fehler und Unstimmigkeiten beseitigt werden, das Spiel in allen Feinheiten optimiert und für den Release vorbereitet wird.

Grundlegende Überlegungen

Soviel zum allgemeinen Ablauf einer Spieleentwicklung bei uns. Doch noch vor diesen drei Schritten gilt es – insbesondere bei Serious Games – ganz wesentliche Grundlagen zu definieren. Die Fragen, die direkt mit Projektauftakt geklärt wer-

den müssen sind vielfältig, jedoch bilden drei spezifische Fragen die ganz maßgeblichen Säulen der Spieleentwicklung für Serious Games:

Was ist die Zielgruppe?

Gerade Serious Games, machen es erforderlich ganz genau zu bestimmen, für wen dieses Spiel eigentlich genutzt werden soll. Dies gilt umso mehr, wenn das Spiel im Schulunterricht genutzt werden soll. Üblicherweise ist das Alter eine erste Kategorie, nach der hier spezifiziert wird. Jedoch ist so etwas wie Game Literacy (also das Spiele-Verständnis) für die Bestimmung der Zielgruppe durchaus ebenfalls relevant. Mit Blick auf das Ebert-Spiel war es die ursprüngliche Intention, ein Spiel für Kinder ab 14 Jahren zu entwickeln. Jedoch merkten wir schnell, dass der inhaltliche Anspruch, der auch durch unsere Partner*innen der Stiftung erwünscht war, eher Schüler*innen ab 16 adressiert, die durchaus etwas thematisches Vorwissen mitbringen.

Was ist das Einsatzszenario?

Nicht jedes Spiel ist gleich. Das eine spielt man fünf Minuten mobil beim Warten auf den Bus, das andere am Familientisch in geselliger Runde oder eben im Klassenraum im Rahmen des Schulunterrichts. Alles ist möglich. Jedoch muss das Einsatzszenario klar sein, um das Spiel daraufhin zu optimieren. Im Falle des Ebert-Spiels war klar, dass das Spiel im Schulunterricht funktionieren soll und im Idealfall auch von Interessierten zuhause am PC gespielt werden kann. Aus diesem Grund entstand neben dem eigentlichen Spiel auch ein Begleitheft für Lehrkräfte und das Spiel wurde in Kapitel eingeteilt, die erlauben, einen ausgesuchten Themenschwerpunkt im Unterricht und alles andere zuhause spielen zu lassen.

Was ist das Vermittlungsziel?

Anders als Entertainmenttitel, die vor allem Vergnügen bereiten und sich darum gut verkaufen sollen, verfolgen Serious Games ein explizites Vermittlungsziel. Wenn dieses Ziel definiert ist, können die Designer*innen des Spiels jede Game Design

Entscheidung dahingehend prüfen, ob dieselbe auf eben jenes Vermittlungsziel einzahlt. Was soll unser Game Design eigentlich aussagen? Im Falle des Ebert Spiels, waren die Vermittlungsziele im Wesentlichen, das Spieler*innen verstehen sollten, dass (1.) Demokratie stets ein Aushandlungsprozess ist, dass (2.) Demokratie verteidigt werden muss und dass (3.) die Weimarer Republik nicht zwangsläufig zum Scheitern verurteilt war.

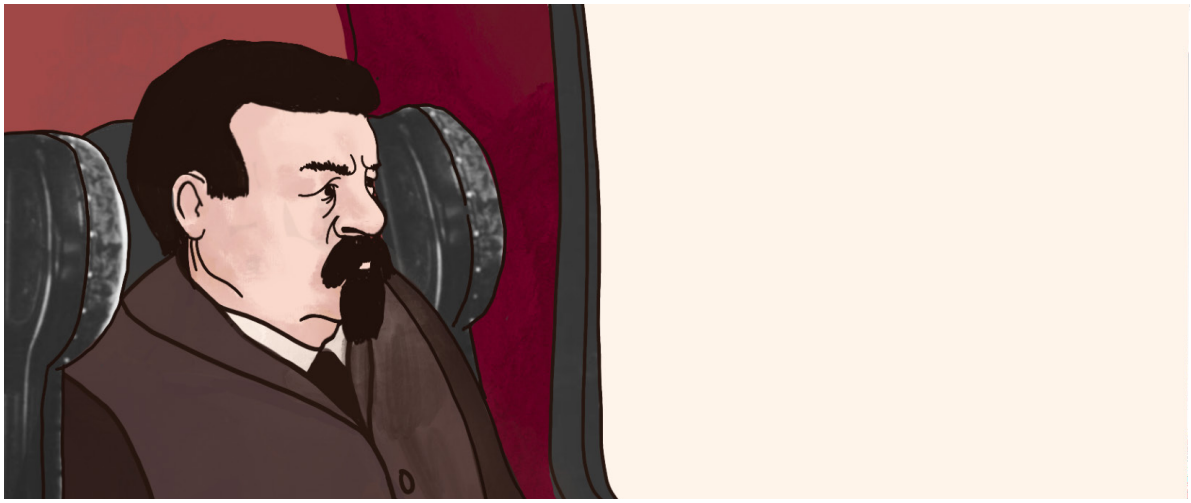


Die Verbindung von Mechanik und Erzählung

Doch wie können diese anspruchsvollen Narrative mit einem Spielmechanismus verheiratet werden? Im Game Design spricht man oftmals kritisch von der sogenannten „ludonarrativen Dissonanz“[14], also dem Phänomen, dass die spielerische Erzählung nicht mit dem Game Mechanismus zusammenpasst. Mit dem Anspruch, gute Serious Games zu entwickeln, besteht unser oberstes Ziel folglich daraus, ein Core-Gameplay zu entwickeln, was nicht beliebig ist, sondern sich konkret von dem ableitet, was wir eigentlich erzählen wollen. Als wir uns in die Quellen zum Leben und Wirken Friedrich Eberts einarbeiteten, verfing ein Begriff bei uns: der Begriff des

14 Der Begriff wurde wohl erstmals genutzt bei Hocking, Clint. (2007). Ludonarrative Dissonance in BioShock: The problem of what the game is about. Veröffentlicht auf seinem Blog Click Nothing.

„Problemstaus“[15]. Dieser Begriff, wurde laut Biograf Mühlhausen immer wieder von Ebert ins Feld geführt und bezeichnete insbesondere die komplexe Lage nach Ende des ersten Weltkrieges, als die Wirtschaft am Boden lag, versehrte Kriegsheimkehrer wieder integriert werden mussten und zugleich eine Vielzahl struktureller und personeller Reformen anstanden.



Mit Blick auf unsere Spieleentwicklung las ich den Terminus als Einladung, eben genau diesen „Stau“ spielerisch abzubilden: Wir operieren aus der Sicht Eberts an seinem Schreibtisch und bekommen Runde um Runde neue Aufgaben (in Form von Briefen) auf unseren Tisch gelegt. Da wir jedoch weniger Briefe abarbeiten können, als pro Runde dazu kommen, ist ein gewisser Stau als genuines Spielelement kaum zu vermeiden. Die Briefe selbst wiederum, die aus der Sicht Eberts oder adressiert an Ebert verfasst sind, bieten uns die Gelegenheit viel historisches Faktenwissen unterzubringen und dasselbe doch handhabbar zu machen. Um das Spiel wiederum übersichtlich zu gestalten und gleichzeitig auch für den Schulunterricht tauglich zu machen, teilten wir den Verlauf der Geschichte (von der Kaiserzeit bis zur frühen Weimarerer Republik) in vier Kapitel ein.

15 Vgl. Mühlhausen, Walther. (2021). “Friedrich Ebert” 3. Auflage, S. 64.

Gestaltung und audiovisuelle Umsetzung

Da Spiele – in aller Regel – visuelle Medien sind, besteht neben der reinen inhaltlichen Einteilung eine Herausforderung darin, dem Spiel eine angemessene visuelle Erscheinung zu verleihen. Hierbei spielt jedoch nicht allein eine Rolle, was die Zielgruppe mag (natürlich wurde der visuelle Stil auch von der Zielgruppe goutiert), sondern auch, welche gestalterische Qualität im Rahmen des vorhandenen Entwicklungsbudgets machbar ist. Das Ebert-Spiel umfasst neben den grafischen Assets und historischen Dokumenten etwa 150 Illustrationen. Das ist eine vergleichsweise hohe Zahl. Der gewählte Illustrationsstil ist daher bewusst flächig und leicht abstrakt gewählt.

Der Illustrationsstil des Spiels setzt auf klare, gut definierte Konturen für die wichtigsten abgebildeten Personen oder Objekte, wodurch der Fokus der Spieler auf zentrale Elemente gelenkt wird. Der Hintergrund bleibt oft abstrahiert, was den Vordergrund visuell hervorhebt. Eine besondere Eigenheit ist, dass jede Interessengruppe im Spiel durch eine eigene Farbwelt dargestellt wird, was eine intuitive Zuordnung der Briefe und Ereignisse ermöglicht (z. B. Türkis für die „Gegner der Republik", Rot für die „SPD" und Blau für die „Bevölkerung"). Historische Originale dienen als Grundlage für viele der Illustrationen, wobei sensiblen Inhalten, wie der Darstellung des Hakenkreuzes, mit Bedacht begegnet wird – die symbolischen Darstellungen werden durch den Kontext des Brieftextes und der historischen Einbettung verankert, um eine sachliche und bildungshistorische Auseinandersetzung zu ermöglichen.

Die Integration von historischen Dokumenten und Fotos, deren Einbindung freilich auch lizenziert werden musste, stellt die Verbindung zwischen individuellem Artwork und historischer Quelle her. Überhaupt legten unsere Parter*innen, gemäß ihrer Profession als Historiker*innen, großen Wert darauf, ein "authentisches" Bild der Geschichtsschreibung abzuliefern. Aushandlungen zwischen historischer Perspektive und spielerischen Ansprüchen sind bei Serious Games damit natürlich notwendig und liegen, gerade im Umfeld von der Geschichtsvermittlung, nahe. Im Falle von „Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie", merkten wir als Game Designer*innen ab einem gewissen Punkt, dass wir Gefahr laufen, dass sich das Spiel von selbst spielt, wenn wir die spielerische Entscheidungsfreiheit einschränken und einen zu großen Wert auf die Chronologie der Ereignisse legen.

„A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable."[16]

Dies ist nur eine von vielen bekannten Definitionen dazu, was eigentlich ein Game ist. Aber klar wird daraus in jedem Fall, dass Spieler*innen Einfluss auf das Ergebnis nehmen können und das letzteres – abhängig von den Entscheidungen – variabel ist.

Der Schlüssel zum Erreichen dieser Prämisse war mit Blick auf das Ebert-Spiel, die Einführung des Spielelements der „Einflussmarker". Diese erlauben uns zum einen, grundlegende historische Abhängigkeiten im Verlauf der historischen Erzählung zu bewahren, zum anderen jedoch eine gewisse spielerische Freiheit zu erlangen und dafür zu sorgen, dass Spieler*innen mit einem besseren strategischen Denken (eben einer höheren Game Literacy) potentiell besser abschneiden, als andere.

Neben der Visuellen Gestaltung lagein weiterer Anspruch auch auf der immersiven Audiogestaltung. Diese setzt sich wiederum aus Feedback Sounds, historischen Musiken (z. B. dem Kaisermarsch), als auch atmosphärischen Klängen und eigens komponierten Musiken zusammen. Besonderes Lob seitens der Spieler*innen erhielt „Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie" für seine Sprachaufnahmen, da jeder einzelne Brief synchronisiert worden ist, was nicht nur für eine lebendige Atmosphäre sorgt, sondern ebenfalls einen wertvollen Beitrag zur Barrierearmut des Spiels leistet.

Ebert als umfassendes spielerisches Lernerlebnis

Im Sommer 2023 wurde „Friedrich Ebert – Der Weg zur Demokratie" veröffentlicht und mit ihm ein 95-seitiges Begleitheft für Lehrkräfte, eine spielimmanente Chronik, die jedes einzelne Ereignis historisch kontextualisiert und zeitlich einordnet. Nach Projektabschluss folgte ein physischer Tisch in der Dauerausstellung der Ebert Gedenkstätte in Heidelberg, der das Spiel auch im Rahmen des Ausstellungsbesuches spielbar macht, sowie – ein Jahr später – die gleichnamige analoge Umsetzung des Titels als Kartenspiel. Durch die Auszeichnung von „Friedrich Ebert – Der Weg

16 Juul, Jesper: Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press 2005.

zur Demokratie“ mit dem Deutschen Computerspielpreis 2024 in der Kategorie „Bestes Serious Game“ wurde auch in der Branche das Signal gesendet, dass selbst die komplexesten und vermeintlich trockensten Themen als qualitativ hochwertiges Spiel umgesetzt werden können und das richtige Verhältnis zwischen Vergnügen und Vermittlung erzielen können.

ARNO GÖRGEN

KAPITEL III: VIELFALT UND AMBIVALENZ: GESELLSCHAFTLICHE DIMENSIONEN DIGITALER SPIELE

UNPOLITISCH SPIELEN? POLITISCHE INSTRUMENTALISIERUNGEN DIGITALER SPIELE



KAPITEL III: VIELFALT UND AMBIVALENZ: GESELLSCHAFTLICHE DIMENSIONEN DIGITALER SPIELE UNPOLITISCH SPIELEN? POLITISCHE INSTRUMENTALISIERUNGEN DIGITALER SPIELE

ARNO GÖRGEN

Wenn man über digitale Spiele und Gesellschaft spricht, spricht man automatisch über kurz oder lang auch über das Politische in Games. Ursprünglich war dieser Beitrag so konzipiert, dass er die „Gefahr der politischen Instrumentalisierung digitaler Spiele" einrahmen sollte. Es soll aber stattdessen nicht darum gehen, das Politische in Spielen von vornherein zu diskreditieren. Stattdessen möchte ich im Folgenden einerseits ein Toolset skizzieren, mit dem man das Politische in und um Spiele herum überhaupt erst einmal identifizieren kann. Zweitens soll es aber auch um Grenzen gehen. Ich gehe also der Frage nach, ab wann man wirklich von einer politischen Instrumentalisierung digitaler Spiele sprechen kann und ab wann eine solche Instrumentalisierung problematisch werden könnte. Denn dass sie stattfindet, heißt erst einmal nicht automatisch, dass sie schädlich oder gefährlich ist.

DR. ARNO GÖRGEN
ist Kulturhistoriker und Co-Lead des SNF-Sinergía-Projekts „Confederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000" an der Hochschule der Künste Bern | Bern Academy of the Arts. Zuvor war er von 2018 bis 2022 Mitarbeiter des SNF-Ambizione-Projektes „Horror-Game-Politics".

Politik

Zunächst ist es wichtig, überhaupt zu definieren, was das adjektivisch gedachte „politisch" überhaupt umfasst. Gut operationalisierbar ist dafür die Definition, die sich in Schuberts und Klaus' Politiklexikon findet. Allgemein bezeichnet Politik hier »jegliche Art der

Einflussnahme und Gestaltung sowie die Durchsetzung von Forderungen und Zielen, sei es in privaten oder öffentlichen Bereichen.«[17] Diese sehr kurze Definition umfasst dabei zum einen, dass Politik ein sozialer und kommunikativer Aushandlungsprozess ist, der auf die Regelung menschlicher Gemeinwesen abzielt. Eng damit verbunden ist aber auch zweitens die Annahme, dass Politik die Beeinflussung von sozialen Verhältnissen und damit die Aushandlung von Machtverhältnissen innerhalb einer Gesellschaft bezeichnet.[18]

Das Spiel als Artefakt, als Produkt dieser Gesellschaft tätigt als „Kompaktkommunikation"[19], also komprimierte Form von informativem Austausch, Beobachtungen über die Gesellschaft, und wird, wie an Debatten über Spielsucht oder ‚Killerspiele' leicht zu erkennen ist, auch selbst von Gesellschaft beobachtet und nimmt so an den Aushandlungsprozessen der Organisation und Machtverteilung von und in Gesellschaft teil. Spiele generieren Wissen und dieses Wissen ist mitunter politisch, weil es den Spieler*innen und der Gesellschaft Orientierungs- und Handlungsmuster vermittelt und beispielsweise Angebote für die eigene und kollektive Identitätsentwicklung vorbringt. Mithilfe dieser Muster wird die Komplexität und das Chaos der Welt auf eine bestimmte ideologische Perspektive (die des Spieles und seiner Produzenten) reduziert.[20] Die Durchflechtung von Games mit Ideologie ist letztlich nicht verhinderbar, weil jeder Teil digitaler Spiele ein soziokulturelles Produkt ist. Wir treten nicht als tabula rasa an ein Spiel heran, sondern sind sozialisiert, sind Teil bestimmter sozialer Systeme mit ihren Eigenlogiken, erfüllen bestimmte Rollenmuster und -funktionen, haben bereits gelernt, die Welt nach bestimmten Mustern zu lesen, einzuordnen und in ihr zu handeln.

---

17 Klaus Schubert/Martina Klein: Das Politiklexikon: Begriffe, Fakten, Zusammenhänge, Bonn: 2021, S. 270–271.

18 Arno Görgen/Tobias Unterhuber: „Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus: Eine Topografie". In Arno Görgen/Tobias Unterhuber (Hg.): Politiken des (digitalen) Spiels. Transdisziplinäre Perspektiven, Bielefeld 2023. https://doi.org/10.14361/9783839467909-001, S. 11.

19 Christian Schuldt: Systemtheorie: Theorie für die vernetzte Gesellschaft.Hamburg 2017, S. 87.

20 Ideologie wird hier nicht wie jüngst in den Massenmedien als negative oder schädliche Form politischer Agitation verstanden, sondern als letztlich unvermeidbaren Effekt von Kommunikation, bei der Information immer im Rahmen eines bestimmten weltanschaulichen Wissenshorizontes das Verfassen als auch das Lesen dieser Information prägt.

Instrumentalisierung

Das Anerkennen der grundsätzlichen Politizität von Gesellschaft ist der erste Schritt, um überhaupt politische Instrumentalisierungen im gesellschaftlichen Artefakt digitaler Spiele erkennen zu können. Der zweite Schritt ist das Entwickeln einer Vorstellung davon, was genau als Instrumentalisierung gelten kann, denn die Grenzen zwischen dem schlichten Vorhandensein von „Politik" und der aktiven zielgerichteten Nutzung von Games zu politischen Zwecken können fließend sein.

Der Begriff der Instrumentalisierung lässt sich zunächst so verstehen, dass ein Instrument immer zweckdienlich ist, bei der Instrumentalisierung also immer mithilfe des Instruments ein Ziel erreicht werden soll. Wie es weiter in einer Definition der Bundeszentrale für politische Bildung heißt, spricht man dann von Instrumentalisierung, wenn „ein Ereignis, ein Konflikt, eine Anschauung oder eine Religion dazu benutzt wird, um eigene Anschauungen, Haltungen und Taten zu rechtfertigen."[21] Es besteht in gewisser Weise bei jeder politischen Instrumentalisierung ein Gestaltungsanspruch des jeweiligen Akteurs, dass mit einem Mittel erreicht wird. Instrumentalisierungen können so eine Form der politischen Rhetorik darstellen, sei es, ob man armen Menschen Faulheit zuschreibt, um eine Senkung des Bürgergeldes zu erreichen oder sei es die argumentative Nutzung, also Instrumentalisierung, des Klimawandels, um ebendiesen einzuhegen. Bereits in der Gegenüberstellung dieser beiden Beispiele zeigt sich bereits die Schwierigkeit der Abschätzung, wie weit solche Instrumentalisierungen gehen dürfen und ob, wann und wie diese normativ oder rechtlich zu begrenzen sind.

Eine politische Ethik des Computerspiels

Es stellt sich also die Frage nach der Umsetzung oder dem Vorhandensein einer politischen Ethik im Kontext des digitalen Spiels: wie weit darf Instrumentalisierung gehen und wo liegen die Grenzen? Eine politische Ethik des Computerspiels müsste entsprechend immer auf die normativen und gesetzlichen Rahmensetzungen

21 Bundeszentrale für politische Bildung. „Instrument". bpb.de. Zugegriffen 19. November 2024. https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/krieg-in-den-medien/500406/instrument/.

schauen, und zwar mit Blick auf die Ziele politischen Handelns mit und um das Computerspiel, der beteiligten Akteure und der konkreten Handlungen.[22] Orientierung können hier aber auch andere angewandte Ethiken bieten, wie etwa die Prinzipienethik der Medizin, deren vier Säulen, die Prinzipien Autonomie, Nichtschadensgebot, Benefizienz und Gerechtigkeit/Fairness, auch bei Spielen zentrale Fragen erlauben: Wieviel Freiheit und Autonomie wird den Spieler*innen gewährt? In welchem Verhältnis stehen Benefits und Schäden, die durch politische Instrumentalisierung verursacht werden können? Verhindert sie Schäden (und wem nutzen oder schaden sie überhaupt)? Inwieweit fällt eine solche Instrumentalisierung fair/gerecht aus? Werden Alternativen kommuniziert, gibt es eine Wahl, gibt es Ausschlusskriterien und welche Gruppen betreffen diese? Eine prinzipienethische Ausrichtung wäre deshalb auch von Nutzen, weil sie der tatsächlichen Bandbreite politischer Instrumentalisierung einen großen Rahmen lässt. Gleichzeitig gibt es aber derzeit noch keine eigene Prinzipienethik des digitalen Spiels, die auch Fragen nach Dark Patterns (also schadhaften Spielmechaniken) oder nach Datenschutz erlaubt.

Formen politischer Instrumentalisierung von Games

Spiele ent- und bestehen nicht in einem luftleeren Raum, sondern sind Artefakte einer Gesellschaft, in der sie produziert, verkauft und gespielt werden, in der über sie gesprochen wird und die ihr einen rechtlichen, ökonomischen, sozialen und kulturellen, durch Normen, Gesetze, Handlungen und technische Möglichkeiten begrenzten Raum der Existenz zugesteht.

Sprechen wir vom Politischen in Spielen, ist es überraschend, wie omnipräsent dieses eigentlich ist. In dem Projekt Horror Games Politics, dass ich von 2018 bis 2022 mit Eugen Pfister durchgeführt habe, haben wir unter Rückgriff auf Roland Barthes' Mythenbegriff politische Mythen in Games identifiziert. Bei Mythen handelt es sich hier um politische oder ideologische Aussagen, die so etabliert sind und so oft wiederholt werden, dass ihr politischer Kern (oft) weder von den Spieleent-

22 Vgl. Bernhard Sutor: Politische Ethik, Version 08.06.2022, 09:10 Uhr, in: Staatslexikon8 online, URL: https://www.staatslexikon-online.de/Lexikon/Politische_Ethik (abgerufen: 19.11.2024)

wickler*innen noch von den Spieler*innen noch als solcher erkannt wird.[23] Ein solcher Mythos kann beispielsweise der Gedanke sein, dass man im Game immer alleine gegen die Unbill der Welt antreten muss, um am Ende als Held und Weltenretter zu brillieren, oder dass psychisch Kranke immer auch gewalttätige, entstellte Mörder sind. Man kann dabei nicht unbedingt sagen, ob eine politische Aussage in einem Spiel gezielt oder unbewusst getroffen wird, daher ist es wichtig, sich hier gezielt auch die Produktionsbedingungen anzuschauen. Erst wenn hier eine Zweckgerichtetheit festgestellt werden kann, kann man also von Instrumentalisierungen des Spiels sprechen. Ein Beispiel:

Spiele als Instrumente des Bürgerrechtsaktivismus

im Jahr 2015 setzten Aktivist*innen der Arbeiterbewegung in der Volksrepublik China ein Rätselspiel als Aktionstaktik ein, um gegen das harte Vorgehen der Regierung zu kämpfen.

2015 war Zeng Feiyang, ein chinesischer Aktivist für Arbeitnehmerrechte verhaftet worden. Um dagegen zu protestieren, nutzten nahestehende politische Gruppen in den nächsten Monaten zunächst neue Medienplattformen wie das öffentliche WeChat-Konto und Weibo, um hierauf hinzuweisen. Diese Informationen wurden jedoch sehr schnell vollständig zensiert In dieser Situation entwickelte die Gruppe auf Basis von Threes (im deutschen Raum meist 2048 genannt) ein informatives Casual Game, bei dem nummerierte Kacheln gegen Wörter wie Zeng Feiyang, Zhu Xiaomei und Begriffe aus der Arbeiterbewegung wie „Tarifverhandlungen“ eingetauscht wurden. Ziel war es, am Ende den Satz „Zeng Feiyang und Zhu Xiaomei wurden verhaftet, weil sie sich für Tarifverhandlungen für Wanderarbeiter einsetzten“ auf dem Bildschirm zu generieren. So konnte man vorübergehend die Medienzensur zu umgehen und spielerisch gegen das staatliche Vorgehen protestiert werden.[24]

---

23 Eugen Pfister (2018): Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte. In: Digitale Spiele im Diskurs. Hagen. (= Medien im Diskurs). Online unter: https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:708-dh7240.

24 Vgl. Vincent G.Huang/Tingting Liu. „Gamifying Contentious Politics: Gaming Capital and Playful Resistance“. Games and Culture 17, Nr. 1 (Januar 2022): 26–46. https://doi.org/10.1177/15554120211014143.

Instrumentalisierung durch Spielende

Spricht man von der politischen Dimension der Spieler*innen als Akteur*innen, sind es vor allem Spieler*innenkulturen, die eine politische Durchschlagskraft entwickeln können.

Spiele sind hier vor allem Kommunikationsplattform. Insbesondere sexistische und rassistische Subkulturen versuchen seit geraumer Zeit, in solchen digitalen öffentlichen Arenen Fuß zu fassen. Immer mehr Menschen, die sonst keinerlei Berührungspunkte miteinander haben, spielen nun mit- und gegeneinander. In diesen Situationen müssen sich Angehörige marginalisierter Gruppen regelmäßig Anfeindungen stellen – seien sie sexistisch, rassistisch, homophob oder auf andere Art und Weise herabwürdigend. Zugleich versuchen auch verschiedenste politische Gruppen nicht nur, Spiele als Kommunikationsmittel für die Planung ihrer Aktionen oder zur Verbreitung von Propaganda und Anwerbung neuer Mitglieder zu nutzen.[25]

Darüber hinaus spielen toxische Spieler*innenkulturen auch eine Rolle, wenn Spiele oder Studios außerhalb des eigenen Wertehorizontes liegen und sich daraus ein kollektiver Call to Action entwickelt. Dieser kann neben Empörungsspiralen in sozialen Medien auch den Versuch beinhalten, gezielt die Wahrnehmung eines Spieles großflächig zu manipulieren, indem die Unbill sich in negativen Rezensionen niederschlägt. Dieses Review Bombing, »die koordinierte Praxis, eine große Anzahl negativer Nutzerbewertungen für ein Spiel oder ein Produkt abzugeben, um die Gesamtbewertung des Spiels oder Produkts zu verringern«[26], findet teilweise bereits zu Zeitpunkten statt, zu denen das Spiel noch gar nicht erschienen ist und sich die Annahmen auf die Vorberichterstattung stützen. Ziel des Review Bombings ist die Generierung eines wirtschaftlichen Schadens für die Studios, um sie so zu zwingen, Spiele nach Spieler*innen-Vorstellungen zu entwickeln. Auch hier muss man genau schauen, welches Spiel warum und von wem bombardiert wird. Denn das Review Bombing ist eines der wenigen wirksamen Instrumente, Publisher und Studios unter Druck zu setzen. Dies können also ebenso Rechtsradikale sein, die beispielsweise wie im Falle von The Last of Us 2 in Form von Reviews massenhaft homophobe Hass-

25 Vgl. Hass im Netz. „Rechtsextremismus und Gaming: Ein komplexes Verhältnis", 2020. https://www.hass-im-netz.info/themen/artikel/rechtsextremismus-und-gaming-ein-komplexes-verhaeltnis-1.html.

26 Görgen und Unterhuber, „Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus", S. 20–22.

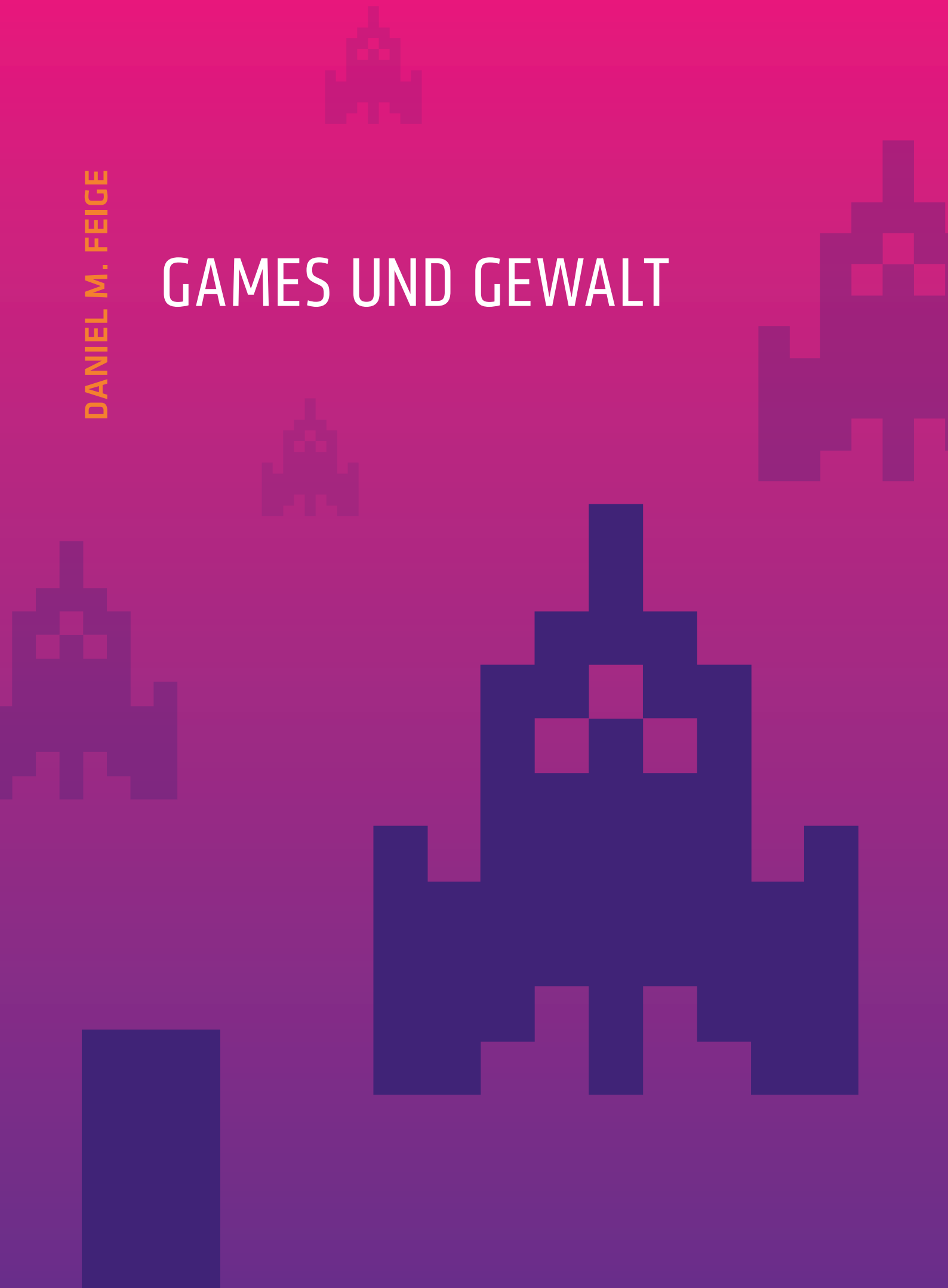
tiraden lancieren. Es kann sich aber ebenso gut um Aktionen handeln, die sich beispielsweise gegen Mikrotransaktionen in Spielen oder andere durchaus legitime Kritikpunkte richten. Dennoch gehen die großen Plattformen wie Steam mittlerweile dazu über, solche Bombings als solche kenntlich zu machen und aus der allgemeinen Bewertung der Spiele zu entfernen.

Instrumentalisierung durch Politik

Schließlich möchte ich darauf hinweisen, dass auch Spiele selbst als Artefakte von politischen Akteuren instrumentalisiert werden, indem sie zum Thema politischer Arbeit werden. So beherrschte die Killerspieldebatte in den 1990er bis in die 2000er Jahre die Öffentlichkeit und führt sogar 2005 dazu, dass sogar das Verbot von Killerspielen Eingang in den Koalitionsvertrag von Union und SPD fand, auch wenn es nie umgesetzt wurde. Inzwischen hat sich die Wahrnehmung digitaler Spiele von Seiten der Politik vor allem aufgrund deren unübersehbarer Wirtschaftsmacht drastisch verändert. Statt Verboten werden nun von Bundesministerien Förderungen ausgelobt und die Spieleindustrie zum Standortfaktor Deutschlands erklärt. Diese Wahrnehmungsverschiebung zeigt, wie Politik die Rahmenbedingungen, von der Produktion bis zur Rezeption, und damit sogar weitergehend die Bedingung der Möglichkeit von Spielen setzen kann, wie situativ sie ist und schließlich, wie genau die einzelnen Fälle betrachtet werden müssen, um sie einordnen zu können.

DANIEL M. FEIGE

GAMES UND GEWALT



GAMES UND GEWALT

DANIEL M. FEIGE

Das Thema der Gewaltdarstellungen in Spielen begleitet das Medium seit seiner Entstehung. Zwei Fragen und Überlegungen waren dabei vorherrschend: Erstens die Frage, ob das Spielen gewalthaltiger Spiele selbst zu realer Gewalt führt; zweitens die Frage, ob das Medium Videospiel in besonderer Weise für Gewaltdarstellungen prädestiniert ist. Die folgenden Überlegungen widmen sich im ersten Schritt diesen Fragen und zeigen im zweiten Schritt, dass sie die falsch gestellten Fragen sind, da sie die spezifische Medialität des Videospiels übergehen.

Die Killerspiele-Debatte und ihr blinder Fleck

Prominenz hat die Frage nach dem Zusammenhang von Videogames und Gewalt vor allem im Kontext der sogenannten ‚Killerspiel'-Debatte in den 00er Jahren erhalten. Hier haben nach den Amokläufen von Winnenden, Emsdetten und Erfurt Politiker und Politikerinnen der Bundes- und Landesregierungen Verbote gefordert. Orchestriert wurde das Ganze von Beiträgen aus der Kriminologie und einer populärwissenschaftlich ausgerichteten Neurowissenschaft. Die These lautete, dass das Spielen gewalthaltiger Videogames entweder reale Gewalt befördert oder unsere Sensibilität für Gewalt beschädigt. Sie kann sich scheinbar darauf berufen, dass die amerikanische Armee tatsächlich in Form eines 2002 unter dem Titel America's Army erschienen Spiels versucht hat, Bewerber für die US Army zu rekrutieren; dabei wurde nicht allein der konkrete Waffengang simuliert, sondern auch der soldatische Zusammenhalt.

DANIEL MARTIN FEIGE
ist Professor für Philosophie und Ästhetik an der Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. Seine Forschungsschwerpunkte liegen an der Schnittstelle der philosophischen Ästhetik (u.a. Philosophie des Computerspiels) und der philosophischen Anthropologie. Zusammen mit Rudolf T. Inderst ist er Herausgeber des 2025 erschienenen Bandes „Computerspiele. 50 zentrale Titel".

Bei Lichte besehen ist die für sich betrachtet durchaus unscharfe ‚Killerspiel'-Debatte nicht so neu, wie sie den Anschein hatte. So behauptete schon 1992 der ZDF-Journalist Klaus Möller, der in den 1980er Jahren die Sendung ‚Computer Corner'

zusammen mit Birgit Lechtermann moderierte, in einer Kolumne im Power Play-Magazin: Nein, die Computergewalt setzt sich auch nahtlos in der Realität fort, wenn in Hoyerswerda Asylbewerber aus der Stadt geprügelt werden, wenn Ausländer ermordet werden, dann ist das nicht nur die Schuld der bösen Gesellschaft, dann ist das auch die Schuld des einzelnen, der denkt, mit brutaler Gewalt am Nächsten ließen sich irgendwelche sozialen Probleme lösen, dann ist das aber auch die Schuld von Spieleentwicklern, die ihrer eigenen Fantasie freien Lauf lassen, damit Tod, Folter, Blut und Mord animiert auf dem Computerbildschirm in unseren Köpfen als etwas Allgegenwärtiges eingebrannt wird.[27] Die Redaktion widersprach empört.

Diese These, dass das Spielen gewalthaltiger Spiele selbst gewalttätiges Verhalten befördert, kann mindestens auf zwei Weisen verstanden werden: Einerseits als empirische These, andererseits als logische These. Als empirische These würde sie besagen, dass es einen durch Beobachtung, statistische Erhebung oder andere quantitative Methoden nachweisbaren Zusammenhang gibt. Hier hat sich herausgestellt, dass Videogames keine oder fast keinen Effekt auf ein entsprechendes Verhalten haben.[28] Aber auch als logische These ist die These nicht zu halten. Denn sie hat keinen richtigen Begriff davon, was das Videospiel als Medium auszeichnet. Sie verwechselt das Halten und Abdrücken einer Waffe als Sportschütze oder als Soldat mit der Bewegung eines Controllers oder einer Maus und der Tastaturtasten im Sinne einer vorschnellen Isomorphie.

Die Medialität der Gewaltdarstellungen im Videospiel

Wenn ich vom Videogame als einem ‚Medium' spreche, meine ich hier nicht materielle oder (primär) technische Gegebenheiten. Vielmehr meine ich damit Eigenarten, die sich uns im verständigen Gebrauch der Gegenstände, die diesem Medium zugehörig sind, zeigen. Was die im ersten Teil angesprochene Debatte um gewaltbefördernde Wirkungen von Videogames übersieht, sind gerade ihre medialen Eigenarten.

Ich möchte hier ein Argument aus der Kunstphilosophie aufführen, dass Arthur

27 Klaus Möller: ZDF-Kolumne, in: Powerplay, 1992, Nr. 9, S. 57.

28 Einschlägig ist hier Christopher J. Ferguson/Stefanie M. Rueda: The Hitman study: Violent video game exposure effects on aggressive behavior, hostile feelings, and depression, in: European Psychologist, Bd. 2, 2010, S. 99–108.

C. Danto gegen Monroe C. Beardsley vorgebracht hat. Beardsley hat in einem Aufsatz behauptet,[29] dass ein Gemälde, das eine Kreuzigung zeigt, nur dann ein schönes Gemälde sein kann, wenn es das Gemälde einer schönen Kreuzigung sei (oder andere Partien als die Kreuzigung schön seien). Zu einer solchen These kommt man, wenn man ein Gemälde als eine transparente Repräsentation eines Inhalts begreift: Schön ist ein Bild, wenn es das Bild von etwas Schönem ist. Was hat das mit Videospielen zu tun? Es geht um Folgendes: So wie kein Gemälde eine Kreuzigung simpliciter zeigt, so zeigt kein Videogame ein gewalttätige Handlung simpliciter. Arthur C. Danto hat Beardsleys Äußerung zutreffend entgegengehalten,[30] dass Kreuzigungen schlichtweg ungeheuerliche Ereignisse sind. Wenn wir hier überhaupt von einem schönen Gemälde sprechen, so sprechen wir niemals über einen transparenten Inhalt eines Gemäldes – denn den gibt es schlichtweg nicht. Ein witziges Bild muss schließlich auch nicht das Bild von etwas Witzigem sein und ein trauriges Bild nicht das Bild von etwas Traurigem.

Man kann hier sagen: Selbst darstellende Bilder zeigen nicht einfach einen Inhalt im Sinne dessen, was sie darstellen. Medientheoretisch lässt sich dieser Punkt wie folgt reformulieren: Üblicherweise zeigt kein Videospiel einfach Gewalt, sondern zeigt sie immer auf bestimmte Weise. In diesem Sinne ist die Rede von ‚gewalthaltigen' Videospielen bei Lichte besehen mindestens unterbestimmt. Nicht allein gibt es verschiedene Formen der Gewalt, sondern wenn wir über Videogames sprechen, können wir nicht unumwunden unsere Beschreibungen, die für psychische oder physische Gewalt in unserer Lebenswelt gelten, auf sie übertragen.

Aber spricht nicht gegen diese These, dass eine besondere Nähe des Spielens gewalthaltiger Videospiele zu buchstäblicher Gewalt dadurch besteht, dass man beim Spielen eines Videospiels anders als beim Lesen eines Romans oder beim Schauen eines Films oder dem Nachvollzug der Darbietung eines musikalischen Werks aktiv und handelnd ist? Diese These ist unzutreffend. Zum einen ist es so, dass wir auch beim Lesen von Romanen, Betrachten von Filmen und dem Hören von Musik nicht allein passiv sind. Wir sind (re-)konstruktiv an der gezeigten Handlung, imaginativ an der gezeigten Welt und dem Gang des harmonisch-melodischen Geschehens dabei. Zum anderen – und dieser Einwand ist noch gewichtiger –, ist es so, dass auch Spielhandlungen in Videospielen nicht Handlungen simpliciter sind;

29 Vgl. Monroe C. Beardsley: Beauty and aesthetic Value, in: The Journal of Philosophy, Bd. 21, 1962, S. 617–628.
30 Vgl. Arthur C. Danto: Die Verklärung des Gewöhnlichen, Frankfurt am Main, 1981, S. 234–236.

es gibt einen Grund, dass die Polizei nicht vor unserer Tür steht, wenn wir im Spiel den Abzug drücken. Positionen, die eine buchstäbliche Kontinuität zwischen Gewalt und gewalthaltigen Spielen behaupten, übersehen nicht allein, dass Spiele im oben entwickelten Sinne Darstellungen sind. Sie übersehen auch, dass das jeweilige Spieldesign einen Unterschied macht für die Handlungsmöglichkeiten der Spielerinnen und Spieler.[31]

Damit gilt: Spielhandlungen sind nicht Handlungen simpliciter; sie sind nicht transparent und sie haben eine Medialität, die Handlungen simpliciter nicht haben – eine Medialität, die durch das Gamedesign bestimmt ist. Ein Spiel zu Spielen heißt damit nicht allein zu wissen, dass man ein Spiel spielt (was eine der Quellen der Freude und des Genusses dieser Tätigkeit ist). Es heißt zugleich, einen Begriff der spezifischen Regeln des in Frage stehenden Spiels zu haben oder im Vollzug zu gewinnen (diese können durchaus opak sein, das Spiel kann sie vor den Spielerinnen und Spielern maskieren, ihnen sie erst im Verlauf enthüllen usf. – aber all diese Möglichkeiten setzen eben voraus, dass ein Spiel zu spielen zugleich heißt einen Begriff seiner Regeln zu haben).

Aus dem Verweis darauf, dass Gewalt in Videospielen notwendigerweise medial vermittelt ist, folgt gleichwohl nicht, dass gewalthaltige Spiele gar nichts mit Gewalt zu tun haben. Stephan Günzel hat einen solchen, meines Erachtens überspitzten Schluss gezogen, wenn er schreibt, dass Videogames Bilder [sind], die keine andere Verwendungsweise erfordern als diejenige, die ihnen aufgrund der Eigenschaft zukommt, eine interaktive Bilderscheinung zu sein.32 Auch wenn man diese These im Vergleich zu den verrückten Thesen der Killerspiel-Debatte für zutreffender hält, verunmöglicht sie, auch problematische Gewaltdarstellungen in Videospielen als solche zu benennen. Diese gibt es, so wie es insgesamt ethisch problematische Videospiele gibt.33 Das hat aber, so hat der vorliegende Text gezeigt, nichts damit zu tun, dass das Spielen gewalthaltiger Spiele die Spielerinnen und Spieler selbst zu gewalttätigen Personen machen würde.

---

31 Vgl. dazu auch C. Thi Ngyuen, Games. Agency as Art, Oxford, 2020, S. 141–164.

32 Stephan Günzel, Egoshooter, Frankfurt am Main, 2012, S. 121.

33 Vgl. dazu auch Daniel M. Feige: Videospiele im Spannungsfeld von Kunst und Kulturindustrie, in: Gerhard Schweppenhäuser/Martin Niederauer (Hg.): Kritische Theorie der Kulturindustrie nach 70 Jahren. Interpretationen aus Philosophie, Soziologie und Medientheorie, Wiesbaden, 2017, S. 201–219.

SANDRA KILIAN

E-SPORT MADE IN GERMANY. CHANCEN DES DIGITALEN SPORTS



E-SPORT MADE IN GERMANY. CHANCEN DES DIGITALEN SPORTS

SANDRA KILIAN

Die Geschichte des deutschen E-Sports ist im weltweiten Vergleich noch sehr jung. Ende der 1990er und Anfang der 2000er Jahre sind es vor allem LAN-Partys oder kleinere Turniere für eine überschaubare Zielgruppe, die den „Hype E-Sport" in Deutschland sichtbar werden lassen.

Mit der Gründung des eSport-Bund Deutschland e. V. (ESBD) im November 2017 bekommt die Szene eine erste strukturelle Einheit und vor allem eine Interessenvertretung in Politik und Gesellschaft. Mit dem Zweck des Verbandes – die Förderung des E-Sports – vertritt das Präsidium den Breitensport, also vorrangig Vereine mit Amateur-Spieler:innen, ebenso wie die professionellen Organisationen und Teams sowie Veranstalter von Ligen und Turnieren mit kommerziellen Interessen. Der Dachverband strebt langfristig den Ausbau von Landesverbänden an, ähnlich wie im Sport, um auf regionaler Ebene Strukturen nachhaltig aufzubauen und E-Sport für die Gesellschaft vor Ort greifbar und erlebbar zu gestalten.

SANDRA KILIAN
ist seit 2024 1. Vizepräsidentin des Präsidiums des E-Sport-Bunds Deutschland (ESBD). Sie begleitete das Förderprojekt E-Sport Hub Sachsen-Anhalt von 2020 bis 2022. Bei Freaks 4U Gaming war sie von 2022 bis 2023 im Team der DreamHack als Projektmanagerin tätig.

Neben seiner Rolle als zentraler Ansprechpartner für Politik und Gesellschaft setzt sich der ESBD für die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sport ein. Darüber hinaus ist er das Sprachrohr für die Branche in die Politik, forciert die Etablierung von Standards und brachte das E-Sport-Visum auf den Weg, um die Teilnahme internationaler Spieler:innen an deutschen Wettbewerben zu ermöglichen. Die ESBD-Akademie bietet eine Ausbildung für Trainer:innen im Basismodul oder analog einer C-Lizenz, wie sie aus dem klassischen Sport bekannt ist.

Das Vorgenannte zeigt, wie vielseitig der E-Sport aufgestellt ist und gibt in etwa den aktuellen Stand in Deutschland wieder. Hinzu kommt der große Bereich der Bildung und Gesellschaft. Auch hier treten verschiedenste Aspekte auf, wie z. B. Berufswünsche einer jungen Generation oder deren Freizeitgestaltung im E-Sport.

E-Sport in der Breite

Oftmals werden die Begriffe E-Sport und Gaming vermischt, daher soll nachfolgende Abgrenzung den Unterschied verdeutlichen.

E-Sport ist ein Teilbereich des Gamings. Die Ende 2024 neu vorgelegte Verbandsdefinition lautet: „E-Sport ist der Wettkampf zwischen Menschen auf der virtuellen Ebene eines Computerspiels." Die folgenden drei Merkmale kennzeichnen also E-Sport: E-Sport muss durch Menschen verübt werden. E-Sport bedeutet Wettkampf, also Leistungsvergleich. E-Sport hat immer ein Computerspiel als Grundlage.[34]

Für die Abgrenzung zum Gaming hilft folgender Vergleich: die Kids treffen sich auf dem Hinterhof oder dem Bolzplatz zum Kicken. Das wäre Gaming. Gehen die Kids allerdings regelmäßig in einen Verein, trainieren mit ihrer Mannschaft, um besser zu werden, und nehmen an Ligen teil, dann wäre das E-Sport. Ein entscheidender Unterschied ist allerdings, dass beim Vergleich mit dem Fußball das Spielgerät und die Regeln in diesem Fall immer gleich sind. Im E-Sport hingegen sind die Spieletitel entscheidend. Nicht jedes Computerspiel ist für einen Wettkampf unter gleichen Bedingungen geeignet. Bis auf wenige Ausnahmen sind E-Sport-Titel in der Regel auch Teamgames. Die bekanntesten E-Sport-Spiele sind League of Legends (Publisher: Riot Games), Counter-Strike (Valve), Valorant (Riot Games), EA Sports FC (ehem. FIFA; Electronic Arts), Dota 2 (Valve), Tom Clancy's Rainbow Six: Siege (Ubisoft), Rocket League (Psyonix).

Besonders Eltern, Lehrkräfte und pädagogisches Personal haben seit Jahren mit dem Phänomen Gaming und seinen Auswirkungen zu tun. Das elektronische Spielen gehört längst zur Lebensrealität vieler, besonders junger Menschen. Das führt zu Konflikten, Unverständnis zwischen den Generationen und Rollen (Eltern-Kind, Lehrer-Schüler) und birgt auch Gefahren. Um Wissen zu vermitteln, Aufklärungsarbeit zu leisten und das Spielen in geordnete Bahnen zu lenken, sind lokal verankerte Vereine sehr hilfreich. Sie sind es, die in Elternabenden oder Projekten an Schulen aufklären und helfen, Konflikte zu vermeiden und die Mehrwerte des Spielens zu vermitteln. Was E-Sport-Vereine wie auch Sportvereine u. a. leisten, sind

34 Vgl. https://esportbund.de/themen/#esport; 06.01.2025

Wertevermittlung, den Umgang mit Sieg und Niederlage, Fairplay, Teamgeist, Ehrgeiz und Ambitionen, soziales Miteinander und Integration, Medienkompetenz und gesundes Spielen. Schulen und Lehrkräfte allein schaffen diese Aufgabe selten, daher ist hier auch die Anerkennung von E-Sport als gemeinnützig besonders wichtig, so dass Vereine zukünftig diese Wissensvermittlung unterstützen können.

Dass E-Sport als Kommunikationstool oder Brücke zu bestimmten Zielgruppen für verschiedene Ansätze genutzt werden kann, zeigen die Entwicklungen der letzten Jahre. Förderprogramme von Bundesländern, Studiengänge an Hochschulen, Fachkräfte-gewinnung mit E-Sport, Bibliotheken mit E-Sport-Angeboten, AGs an Schulen u.v.m. Es geht also nicht nur um das reine „Zocken", sondern um die Hebung des Potentials, das im E-Sport steckt. Das bringt auch wirtschaftliche Chancen mit sich.

Wirtschaftsfaktor E-Sport

Die Eventbranche im E-Sport boomte vor allem vor Corona: Festivals, Offline-Turniere, B2B-Events und professionell organisierte LAN-Partys lockten viele Besucher:innen zu Events und Veranstalter investierten in neue Formate und Ligen. Mit Corona verlagerten sich Einnahmen in den privaten und den Online-Bereich. Unternehmen mussten ihre Geschäftsmodelle anpassen. Einigen gelang dies gut, jedoch kamen mit dem Ukraine-Krieg und der anschließenden Energiekrise zwei weitere harte Faktoren auf die Branche zu, die diese seither in den vieldiskutierten E-Sport-Winter versetzte und die Entlassungswellen, Unternehmensauflösungen und insgesamt die Konsolidierung des Marktes nach sich zogen.

Die deutsche E-Sport-Branche besteht aus Veranstaltern, wie der ESL (Faceit Group), Freaks 4U Gaming oder MYI Entertainment; Agenturen, die endemische oder nicht-endemische Marken im E-Sport beraten oder Influencer Management betreiben, sowie aus Profi-Organisationen, die vorrangig ihre Teams managen und von begleitenden Business Cases profitieren. Hinzu kommen Betreiber von Locations für E-Sport- und Gaming Events, wie z. B. das LVL Berlin oder das Xperion (in Berlin, Köln, Hamburg).

Noch kämpft die Branche immer wieder mit Hürden, sei es, dass Stakeholder wie Städte und Eventlocations E-Sport-Events durch fehlendes Engagement, z. B. bei der Bereitstellung einer geeigneten Internetleitung, oder durch die Erhebung von kaum

einhaltbaren Auflagen, die Durchführung von Events erschweren. Auch muss nach wie vor Überzeugungsarbeit geleistet und gegen Klischees argumentiert werden, um kommerziell erfolgreiche Geschäftsmodelle zu realisieren.

Nicht zuletzt ist der E-Sport-Markt abhängig von den Geschicken der Publisher, die das „Spielgerät" und die Regeln zur Nutzung und Vermarktung ihrer Spiele regulieren. Ebenso ist das Urteil und vor allem der Konsum der Community entscheidend für den Erfolg von Produkten, Produktionen, Ligen und anderen Business Cases. Auch hier greifen die gängigen marktwirtschaftlichen Effekte: ist der Markt übersättigt, das Produkt nicht mehr gefragt oder der Sponsor nicht mehr bereit zu investieren, wird das Produkt (eine Liga, ein Event, eine Plattform) eingestellt. So stellte selbst Europas größter Veranstalter für E-Sport-Turniere, die ESL Gaming GmbH, die Deutsche Meisterschaft in Counter-Strike Ende 2023 ein. Es folgten Jahrzehnte lang erfolgreiche Plattformen von Freaks 4U Gaming wie Summoner`s Inn im November 2023 oder zuletzt auch 99Damage, die im Dezember 2024 auf Eis gelegt wurde. Erfolgreiche Produkte werden fortgeführt und ausgebaut. Paradebeispiel ist hier die Prime League zum Spiel League of Legends, die von Freaks 4U Gaming als durch den Publisher Riot Games vertraglich bis 2027 verlängerter Betreiber fortgeführt wird. Titelsponsor bleibt aktuell die Techniker Krankenkasse (TK), die bereits mehrere Jahre das Produkt für ihre Marke nutzt.

Die Rolle der Politik

Im April 2024 fand ein Branchendialog statt, initiiert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK), um die Wünsche und Bedürfnisse der Branche zu erfassen und mögliche Maßnahmen seitens der Politik abzuleiten. Leider sind daraus nur wenige Ideen und Ansätze in das Backlog des Referats gelandet. Nur wenige Monate später wird das bisher eigenständige Games-Referat in das neue Referat „Kultur- und Kreativwirtschaft/Games" integriert, mit der Folge, dass die mit der Branche erarbeiteten Ziele und Wünsche gänzlich im Sande verlaufen.

Die Gemeinnützigkeit für den E-Sport, die seit 2018 in Koalitionsverträgen erwähnt wird und für die sich der ESBD jahrelang stark gemacht hat, ist bis Ende 2024 mit der Auflösung der Regierungskoalition nicht anerkannt. Die wenigen Stell-

schrauben, die Politik für die Unterstützung der Branche und die damit verbundenen Chancen für den deutschen Markt hat, werden kaum genutzt, um gute Rahmenbedingungen zu schaffen.

Olympic Esports Games

Mit den internationalen Entwicklungen und die Aussicht auf Olympische E-Sport-Spiele in 2025, angekündigt durch das Internationale Olympische Komitee (IOC), kommt wieder Bewegung in die Sache. Vor allem die Sportverbände aktivieren und öffnen sich mehr und mehr den Gesprächen mit dem ESBD und anderen Stakeholdern. Eine möglichst erfolgreiche Teilnahme Deutschlands verspricht nicht nur damit einhergehenden internationalen Ruhm, sondern birgt die Chancen auf strukturelle Förderung und kommerzielle Geschäftsmodelle.

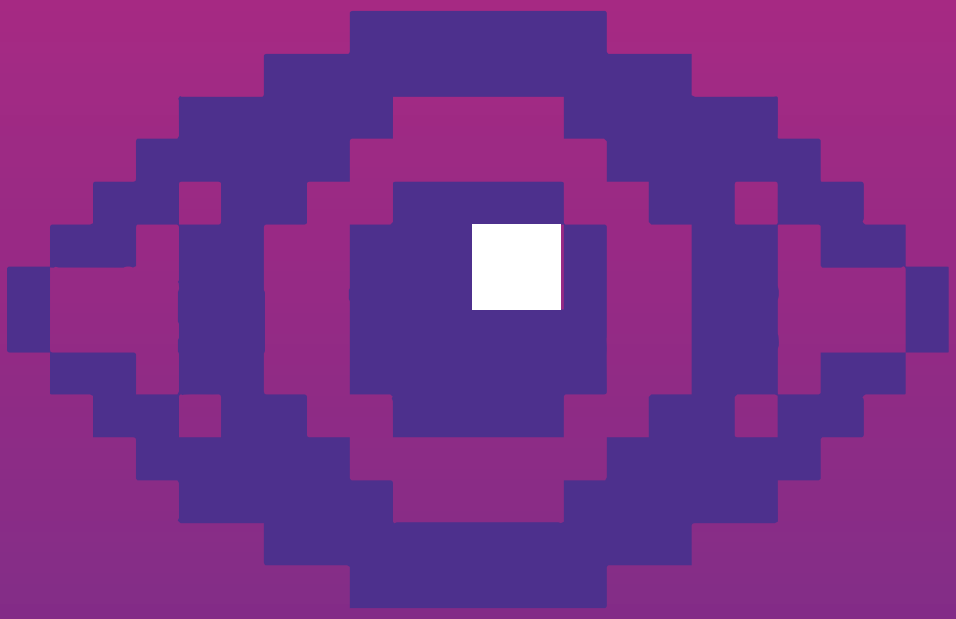
Fazit

Welche Chancen im E-Sport stecken, zeigt seine Auswirkungen in vielen Bereichen – Gesellschaft, Bildung, Sport und Wirtschaft. Seine Mehrwerte zu nutzen und Potentiale zu heben, daran arbeiten jeden Tag Ehrenamtliche, Enthusiasten, Unternehmen und Verbände, denn die Szene ist zwar nicht besonders groß, aber durch eine enorme Leidenschaft geprägt, die sie antreibt und verbindet.

MATTEO RIATTI

AUSBLICK

QUO VADIS DIGITALE SPIELE? WAS FÜR DIE VIDEOSPIELEBRANCHE UND SEINE NUTZERINNEN UND NUTZER ZU ERWARTEN SEIN KANN. EIN KURZER ÜBERBLICK IN 7 PUNKTEN



AUSBLICK
QUO VADIS DIGITALE SPIELE? WAS FÜR DIE VIDEOSPIELEBRANCHE UND SEINE NUTZERINNEN UND NUTZER ZU ERWARTEN SEIN KANN. EIN KURZER ÜBERBLICK IN 7 PUNKTEN

MATTEO RIATTI

Wie geht es voran mit der deutschen Gamesbranche?

Mit der deutschen Gamesbranche geht es turbulent, innovations- und wachstumsorientiert voran. In den vergangenen Jahren haben wir ein Marktumfeld gesehen, das nichts für schwache Nerven war. In der Corona-Pandemie gab es einen regelrechten Hype und einen starken Zufluss an Investitionssummen für die Branche. Es gibt eine stetige Ausdifferenzierung der spielerischen und narrativen Genres und neue Technologien mischen immer wieder aufs Neue auf, was unter dem Begriff „Games" verstanden wird. Bspw. sind es vor allem die Games, die zahlreiche unterhaltungs- und lernorientierte Usecases für die extended Reality an den Markt bringen. Demgegenüber steht eine charakteristische Fragilität: Games entwickeln ist aufwendig, risikoreich und der Wettbewerb ist von starker Konkurrenz geprägt. So hat auch die deutsche Gamesbranche eine regelrechte Marktkorrektur nach dem Hype in den Pandemiejahren erfahren. Auf der politischen und gesellschaftlichen Ebene indes ist eine konstant wachsende Anerkennung spürbar. Die Förderprogrammatik des Bundes zur Unterstützung von entwickelnden Unternehmen ist ein beispielhafter Bau-

DR. MATTEO RIATTI
ist Leiter der Abteilung „Computerspiele / Kreativbranche" beim DLR Projektträger, der das Förderprogramm für digitale Spiele des Bundes seit 2019 betreut und die strategischen Planung und Umsetzung der gesamten Games-Strategie des Bundes begleitet

stein, die Präsenz von gesellschaftlichen und politischen Würdenträgern auf Events der Branche ein weiterer. Unter Strich zeichnet sich schlichtweg ab, was zu erwarten und nicht zu verhindern ist: die erste große Generation von Gamerinnen und Gamern ist herangewachsen zu den meinungsprägenden Persönlichkeiten des öffentlichen Geschehens. Es gibt einfach kaum noch jemanden in Politik, Wissenschaft, Forschung oder Gesellschaft, der nicht im Kontakt mit Games großgeworden ist – und damit ist die Anerkennung des Mediums in der vollen Breite der Gesellschaft perspektivisch gesichert.

Wo kommen die Talente her?

Wie kommt man denn eigentlich in Deutschland in die Games-Branche? Diese Fragestellung hat sich mit dem Wachstum der Branche in den vergangenen Jahrzehnten zwar zunehmend leichter beantworten lassen und trotzdem gibt es noch immer keinen einfach aufzeigbaren Weg: Wenn Jurastudierende recht zielsicher bestimmen können, was und wo sie mal nach ihrem Abschluss arbeiten könnten, fragen sich Games-begeisterungsfähige Ausbildungs- und Studienplatzsuchende noch wie man hier überhaupt anfängt. Das akademische Umfeld öffnet sich wahrnehmbar dem Thema „Games“, doch für viele Spieleentwicklungsbezogene Arbeitsfelder gibt es wenige Ausbildungsberufe bzw. -betriebe. Um das Wachstum der Branche halten zu können, braucht es klare Vorstellungen über Ausbildungswege zur Spieleentwicklung

Die Branche erfährt ein lebhaftes Wachstum und bleibt vom Fachkräftemangel nicht verschont. Gerade Technologie-, Programmierungs- und grundsätzlich IT-affine Fachkräfte werden hierzulande auch stark von Industriezweigen umgarnt, die mit verlockenden Rahmenbedingungen die Messlatte an die Erwartungshaltungen der Arbeitsuchenden hoch hängen. Für die Gamesbranche bleibt zu beobachten inwiefern Aspekte der (Aus-)Bildung oder der Zuwanderung zur Entspannung beitragen können, und inwiefern sich das besonders kreative und gestalterische Arbeitsumfeld der Gamesbranche im Wettbewerb als Vorteil gegenüber anderen Branchen behaupten kann. Flexible Arbeitszeiten, Remote Work, Arbeiten aus dem Ausland sind Aspekte mit denen die Branche quasi schon erfahrungserprobt punkten kann, wie auch das besonders kreative, schöpferische Betätigungsfeld. In Punkto Arbeits-

platzsicherheit, Entwicklungsperspektive, Arbeitnehmerfreundlichkeit, Gewerkschaftlicher Vertretung, Organisation in Betriebsräten und geregelten Arbeitszeiten sowie, attraktiver Vergütung hat die dt. Gamesbranche im eigenen Land noch Nachholbedarf. Die dt. Gamesbranche muss sich für die internationale Wettbewerbsfähigkeit als Gamesstandort einerseits und im nationalen Wettrennen um IT-affine Arbeitskräfte mit der Industrie andererseits behaupten.

Ein Vorurteil wird die Gamesbranche so leicht nicht los: In einer Spieleentwicklungsfirma zu arbeiten ist scheinbar grundsätzlich besonders cool und spannend. Kreative Inhalte, bunte Messen und Veranstaltungen, flexible Arbeitszeiten, mobile Arbeitszeitregelungen, Home-Office, 35 Stunden-Woche auch online aus dem Ausland und Tischkicker sowie Pingpongplatte im Büro. Im Kampf um die Arbeitskräfte wird es zu beweisen sein, ob dieses vorteilhafte Vorurteil stimmt und wie sich dies angesichts der zunehmenden Präferenzen für eine ausgewogene Work-Life-Balance bei jungen Arbeitssuchenden einstellt. Im Wettbewerb um Fachkräfte profitiert die Branche von seinem Nimbus der „Traumfabrik", muss diesem werden und/oder neue andere Anreize entwickeln.

Wer bezahlt die Entwicklung?

Am Anfang einer Spieleentwicklung steht zunächst einmal eine Idee. Damit diese dann auch in die Umsetzung gehen kann braucht es an Kapital. Branchentypisch gehen Entwicklungsstudios Risikos ein, wenn sie an ihre Ideen glauben und finanzieren die Entwicklung dessen Erfolg erst nach Veröffentlichung greifbar wird. In ebenfalls branchentypischen Konstellationen wird die Finanzierung auch gerne mal von Publishern (mit)getragen, die den Markt kennen und sich zutrauen die Produktchancen bewerten zu können. Der Gang zur örtlichen Sparkasse ist für kleinere Studios wohl selten zielführend: der deutsche Finanzsektor hat aus den Videospielen noch nicht die Kennzahlen und Erfahrungswerte ableiten können, die sie im Regelfall zu validen Kreditsuchenden machen. Verschiedenen und neue Player, die als PartnerInnen für Finanzierungen in Frage kommen, stärken die Verhandlungsposition und damit den Freiheitsgrad von Entwicklungsstudios, wovon schließlich Kreativität und Innovationsgehalt in der Entwicklung und am Ende der spielende Kunde profitieren. Es braucht frisches Geld und dafür braucht es Überzeugungsarbeit auf wirtschaftlicher, politischer und gesellschaftlicher Ebene.

Wie kommt das Geld wieder rein?

Die Tage in man Videospiele nur im Elektronikfachhandel in den Regalen hinter der Musik-CD und Film-DVD Abteilung finden konnte gehören schon lange der Vergangenheit an. Haptischen Datenträgern steht das endgültig Aus bevor und Videospieleaffine finden gelegentlich auf dem nachbarschaftlichen Flohmarkt mehr ansprechende Spiele als das was noch bei Media Markt oder Saturn in traurig ausgestorbenen Sektionen beginnt, Staub anzusetzen. Der Handel von Videospielen findet online über Plattformen wie die von SONY, Microsoft, Steam, Epic bzw. im iOS oder im Playstore oder anderen statt. Zudem funktioniert das Business schon lange nicht mehr nur noch so, wie man es aus den Zeiten der großen Datenträger Regalen im Fachhandelt kennt: Videospiele werden nicht einfach nur ‚Retail' gekauft, sondern die Monetarisierung folgt einer Vielzahl von Mustern. Zu den gängigsten Monetarisierungsmodellen gehören crowdfunding, early-access, free2play (manchmal mit 'pay2win') und sogar auch play2earn. Die Modelle sind dann auch typischerweise den Spielen angepasst. Als einfaches, charakteristisches Beispiel: Ein Handyspiel verkauft sich eher im Tiefpreissegment (unter 10€) und findet eine ganz andere Kundschaft als der Triple-AAA Konsolen-Launch-Titel. Als aktueller Trend wird die Unterhaltung grundsätzlich als Service begriffen und Anbieter wie SONY oder Microsoft bieten mit ihren Abonnements Zugang zu kuratierten Angeboten verschiedenster Spiele. Die Einzelnen Videospiele an sich leben auch diesen Gedanken des „Games as a service", sodass bspw. die sogenannte Retention-Rate zu einer bedeutendsten Kennzahl geworden ist: Dahinter verbirgt sich die Quote mit der Nutzerinnen und Nutzer dem Produkt (auf längere Zeit) treu bleiben. Denn wenn mitunter nicht mehr nur beim einmaligen Kauf, sondern konstant Monetarisiert wird, dann sind die Konsumentinnen und Konsumenten eben nicht mehr nur noch Käuferinnen und Käufer, sondern Kundinnen und Kunden die auch die Inhalte und Weiterentwicklungen ihrer genutzten Services mitbestimmen wollen. Stabilität und Sichtbarkeit eines Entwicklungsstudios sind maßgeblich von den Monetarisierungsmodellen abhängig. Am Markt werden sich die Studios hervortun, die Geschick bei der Zuordnung von Spielegenres zu Zielgruppen und Monetarisierungsmodellen gleichermaßen beweisen.

Angebot, Nachfrage und ‚wer soll das alles spielen'?

Wir blicken heutzutage auf einen Markt für Games, der sich von dem von vor 20 Jahren grundlegend unterscheidet. Wer lange genug ‚dabei' ist, erinnert sich, dass es üblich und typisch war, Empfehlungen für Games aus der Fachpresse zu erhalten. Wer die Titelblätter von Zeitschriften wie PC Games oder Gamestar machte, der war für den Release in Deutschland schonmal gut aufgestellt. Als begeisterte Gamerinnen und Gamer konnte man auch gut und selbstbewusst den Eindruck vertreten, man wüsste was so alles auf den Markt geschwemmt wird. Es gab die paar Titel die die Diskurse in jedem Kalenderjahr prägten und man wusste daher immer was man gezockt haben musste, um ‚mitreden' zu können. Gaming konnte sich ‚damals' gut mit den Begrifflichkeiten einer Subkultur abseits des Mainstreams beschreiben.

Wer sich heutzutage auf dem Marktplatz umschaut findet eine Landschaft vor, die sich beispielsweise mit einem mehrstöckigen großen Bücherhandel vergleichen lässt, den man in den Innenstädten häufig recht zentral aufsuchen kann: Es gibt schier zahllose Genres für zahllose Kundentypen mit zahllosen Informations- bzw. Unterhaltungsangeboten: „wer soll das denn alles lesen?" – für Videospiele kann man sich heutzutage beim Blick auf die Angebote in den Onlinestores dieselbe Frage stellen: „wer soll das alles spielen?".

Man spricht scherzhaft vom „pile of shame" der Anzahl von Videospielen die zwar erstanden aber nie gespeilt wurden und alleine für die Plattform Steam wird dabei von einem finanziellen Volumen von rund 19 Mrd. € ausgegangen[35]: Ein schier gigantisches Angebot trifft aktuell auf eine bewegliche Nachfrage – gerade die Corona Pandemie hat hier für eine harte Marktkorrektur gesorgt. Was in den Lockdowns an Nachfrage gestiegen ist, ist nach der Pandemie wieder abgefallen. Diese Korrektur beim Angebot kommt dann einer Rezession für die Entwicklungsstudios gleich. An einem von einem Überangebot an Unterhaltung geprägten Markt entscheidet die Hervorhebung durch Qualität über den Markterfolg. Wesentlich für die dt. Branche

35 Peter Steinlechner (26. Juni 2024): Pile of Shame auf Steam hat 19 Milliarden US-Dollar gekostet, Zugriff am 17.11.2024 unter https://www.golem.de/news/medienbericht-pile-of-shame-auf-steam-hat-19-milliarden-us-dollar-gekostet-2406-186455.html

wird es sein, Unique Selling Points und Werteversprechen zu finden und formieren, um dem internationalen Kunden aufzufallen und im Gedächtnis zu bleiben.

Kreatives vs. Bewährtes

Es ist ohnehin schwierig, mit einem Unterhaltungsprodukt auf einen kalkulierbaren Erfolg hin zu arbeiten: „De gustibus non est disputandum" (lat. über Geschmäcker lässt sich nicht streiten). Was die Unterhaltungsindustrie aber sehr gut verinnerlicht hat: Was den Kunden bereits überzeugt hat, wird ihn mit gewisser Wahrscheinlichkeit auch ein zweites Mal begeistern. Und so erleben wir eine starke Sequentialisierung von Videospielen. Bewährtes erhält aktuell gerade für größere Produktion ganz eindeutig den Vorzug vor neuen, kreativen Ideen. Neue Ansätze müssen in der Schlacht um die Aufmerksamkeit im unübersichtlichen, schier unendlichen Angebot zunächst bestehen. Hier unterliegt die Branche den universellen Marktgesetzen und -entwicklungen: Innovation birgt Risiken und deshalb dominiert im Mainstream-Medium „Games" die ‚Cash Cow' – also das bewährte, reichweitenstarke (und innovationsarme) Produkt. Das gilt sowohl für spielerische, narrative und technische Innovation. Teilweise begegnen die Kundinnen und Kunden Innovation sogar mit regelrechtem Argwohn: so ist bspw. die Integration von Blockchain-Technologiebausteinen verrufen. Nicht jede neue Technologie eignet sich schließlich auch zur Innovierung. Für eine Steigerung der Resilienz der dt. Gamesbranche werden die Kraft zur Innovation einerseits, die Akquise von starken Marken andererseits wesentlich sein. Für beides ist entscheidend, dass sich der dt. Entwicklungsstandort attraktiv präsentiert: Risiko zur Innovation tragbar und Vertrauen zur Entwicklung von bekannten Marken in Deutschland gesteigert werden.

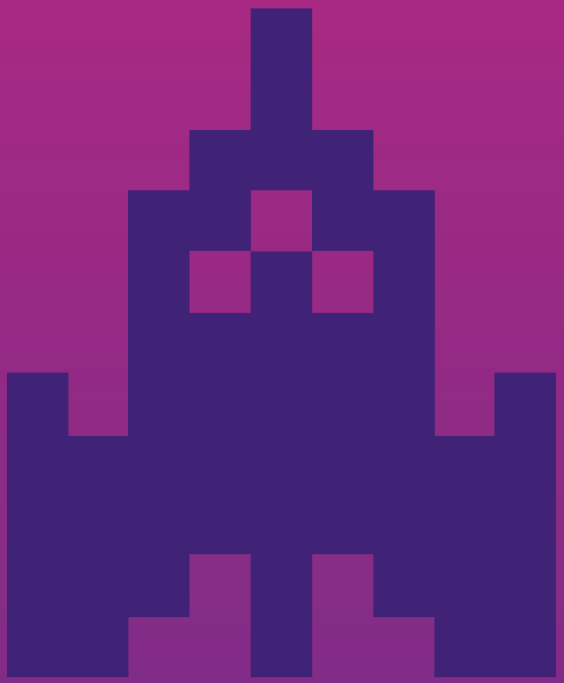
Wo bleibt der eSport?

Der eSport findet auf den großen Bühnen der Welt und in den Wohn- und Kinderzimmern in Deutschland schon lange statt. In Deutschland fristet der eSport allerdings ein Schattendasein seines in anderen Nationen erkennbaren Potentials. Ein wesentlicher Grund dafür ist die mangelnde Anerkennung seines gemeinnützlichen Wesens. Bewegung in die Diskussion um das sportliche Wesen vom Gaming ist mit

der Entscheidung des Internationalen Olympischen Komitees (IOC) gekommen, die Olympic Esport Series auszurufen. Die damit einhergehende Anerkennung trägt sich auch über den Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB) zunehmend nach Deutschland. Hierzulande liefern Verbände wie der eSport-Bund Deutschland (ESBD) und der Game e.V. in ihrer Verbandsarbeit schon seit Jahren zahlreiche Beispiele für den Nutzen einer Anerkennung der Gemeinnützigkeit des eSport. Mit dem Ende der Ampel-Koalition schauen die Akteurinnen und Akteure des eSport mit ihrem Wunsch auf die Anerkennung der Gemeinnützigkeit eine weitere Legislaturperiode lang in die Röhre. Nun wird der Blick auf die Regierungsbildung gerichtet – man geht von einem kataklystischen Effekt einer entsprechenden Anerkennung aus, da die Erschließung des eSport durch das deutsche (und im internationalen Vergleich uneinholbar mächtige) Vereinswesen und das damit verbundene Ehrenamt den Raum des eSport für die Gesellschaft in der gesamten Breite erschließen und demokratisieren kann. Schließlich findet im dt. Vereinswesen wesentliche Jugendarbeit statt, die aktuell den Gegenstand eSport aufgrund der mangelnden Gemeinnützigkeit nicht erschließen kann. Auch für die Athletinnen und Athleten des eSport ist dafür mit einem Boost zu rechnen. Die Anerkennung der Gemeinnützigkeit des Esport wird zur Grundsteinlegung für ein international wettbewerbsfähiges Esport Ökosystem in Deutschland und ist damit der entscheidende Treiber für die dahinterstehende gesamtgesellschaftliche soziale Innovation.

Deutschen Gesellschaft e. V.
Eingetragener Verein zur Förderung
politischer, sozialer und kultureller
Beziehungen in Europa

Mauerstr. 83/84
10117 Berlin
www.deutsche-gesellschaft-ev.de



Deutsche Gesellschaft e.V.

Gefördert durch:

Bundesministerium des Innern und für Heimat

gespielt | Arbeitskreis Geisteswissenschaften und Digitale Spiele