

AUS POLITIK UND ZEITGESCHICHTE

Gaming

Daniel Martin Feige
KLEINE PHILOSOPHIE
DES COMPUTERSPIELS

Felix Zimmermann
(NOT) MADE IN GERMANY?
ANNÄHERUNGEN
AN DIE DEUTSCHE
DIGITALSPIELBRANCHE

Robin Streppelhoff
WETTKAMPF-GAMING:
SPORT ODER SPIELEREI?

Daniel Heinz
JUGENDMEDIENSCHUTZ
UND DIGITALE SPIELE

Yasmina Banaszczuk
TOXIC GAMING –
RASSISMUS, SEXISMUS
UND HATE SPEECH
IN DER SPIELESZENE

Andreas Hedrich · Christiane Schwinge
CREATIVE GAMING –
ZUM SUBVERSIVEN POTENZIAL
DIGITALER SPIELE

APuZ

ZEITSCHRIFT DER BUNDESZENTRALE
FÜR POLITISCHE BILDUNG

Beilage zur Wochenzeitung Das **Parlament**

Gaming

APuZ 31–32/2019

DANIEL MARTIN FEIGE

KLEINE PHILOSOPHIE DES COMPUTERSPIELS

Computerspiele folgen in vielerlei Hinsicht einer Marktlogik. Dennoch schließt das ihre prinzipielle Kunstfähigkeit nicht aus. Eine ästhetische Perspektive auf sie einzunehmen heißt, sie als je besondere Gegenstände zu würdigen. Denn tatsächlich sind längst nicht alle Kunst.

Seite 04–08

DANIEL HEINZ

JUGENDMEDIENSCHUTZ UND DIGITALE SPIELE

Zeitgemäßer Jugendmedienschutz kann nicht ausschließlich durch gesetzliche Regelungen gewährleistet werden, er funktioniert nur im Zusammenspiel von Regulierung und Befähigung und ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe – erst recht bei Computerspielen.

Seite 25–33

FELIX ZIMMERMANN

(NOT) MADE IN GERMANY?

ANNÄHERUNGEN AN DIE DEUTSCHE DIGITALSPIELBRANCHE

Deutschland ist der wichtigste europäische Absatzmarkt für digitale Spiele. Die deutsche Branche profitiert jedoch nur zu einem kleinen Teil davon. In den vergangenen Jahren hat sie aber an Stellenwert gewonnen und erfreut sich wachsender politischer Unterstützung.

Seite 09–16

YASMINA BANASZCZUK

TOXIC GAMING –

RASSISMUS, SEXISMUS UND HATE SPEECH IN DER SPIELESZENE

Stereotype in Games befeuern Sexismus und Rassismus – und Hate Speech ist unter manchen Spielefans gang und gäbe. Zwar hat sich seit den ersten öffentlichen Debatten einiges getan, um für diese Themen zu sensibilisieren, doch es bleibt noch viel zu tun.

Seite 34–39

ROBIN STREPPELHOFF

WETTKAMPF-GAMING: SPORT ODER SPIELEREI?

Im aktuellen Koalitionsvertrag von 2018 wurde vereinbart, E-Sport als eigene Sportart anzuerkennen und zu unterstützen. Doch die ausbleibende Umsetzung zeigt, dass das Thema gesellschaftlich und politisch noch immer stark umstritten ist.

Seite 17–23

ANDREAS HEDRICH · CHRISTIANE SCHWINGE

CREATIVE GAMING –

ZUM SUBVERSIVEN POTENZIAL DIGITALER SPIELE

Games sind hervorragende Türöffner, um pädagogische, gesellschaftliche und kreative Prozesse zu initiieren. Das funktioniert nicht zuletzt deshalb so gut, weil Spielen konstitutiv für das Menschsein ist und der Regelbruch dabei eine essenzielle Rolle einnimmt.

Seite 40–46

EDITORIAL

Jeden Tag vernetzen sich weltweit mehrere Tausend Menschen, um gemeinsam oder gegeneinander abenteuerliche Aufgaben zu meistern, Fantasiewesen zu bekämpfen, die Fußballweltmeisterschaft zu gewinnen oder virtuelle Landschaften zu erschaffen. Auch immer mehr Deutsche verbringen Teile ihrer Freizeit spielend vor einem Bildschirm, sei es zu Hause an einer Konsole oder unterwegs mit einem mobilen Gerät. Und es sind keineswegs ausschließlich Kinder und Jugendliche, die „zocken“: Laut Branchenverband Game ist der durchschnittliche deutsche Gamer etwa 36 Jahre alt – und in 47 von 100 Fällen eine Gamerin. Mit der Verbreitung gehen nicht nur größere gesellschaftliche Akzeptanz und Rezensionen in Feuilletons einher, sondern vor allem auch steigende Umsätze: Der deutsche Markt für digitale Spiele ist der fünftgrößte der Welt.

Von der Spiellust profitieren zwar in erster Linie ausländische Entwickler, aber als Wirtschaftsfaktor und Treibhaus technischer Innovationen ist die Gaming-Branche auch für die deutsche Politik zunehmend interessant geworden. So haben CDU, CSU und SPD im Koalitionsvertrag 2018 eine Bundesförderung „zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele“ vereinbart, „um den Entwicklerstandort Deutschland zu stärken“. Zudem wurde die Anerkennung des E-Sports „als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht“ in Aussicht gestellt. Die Realisierung ist jedoch ungewiss: Nachdem 2019 erstmals 50 Millionen Euro für die Förderung der Branche bereitgestellt wurden, ist dieser Posten im Haushaltsentwurf für 2020 nicht mehr enthalten. Und die Anerkennung des wettkampfmäßigen Computerspielens als Sport bleibt stark umstritten.

Ein Thema, das im Zusammenhang mit digitalen Spielen zu den Dauerbrennern gehört, ist der Jugendmedienschutz. Während in den 1990er und 2000er Jahren vorwiegend noch über kriegsverherrlichende Inhalte und „Killerspiele“ diskutiert wurde, geht es heute zuvorderst um die Anpassung bestehender Regelungen an die mobile und international vernetzte Medienrealität. Auch über problematische Bindungsfaktoren und das Suchtpotenzial von Spielen wird zuletzt vermehrt gesprochen. Ob es dabei hilfreich ist, dass die Weltgesundheitsorganisation „Gaming Disorder“ jüngst als eigenständige Diagnose eingestuft hat, bleibt abzuwarten.

Johannes Piepenbrink

ESSAY

KLEINE PHILOSOPHIE DES COMPUTERSPIELS

Zur Ästhetik digitaler Spiele im Spannungsfeld von Ideologie und Kunst

Daniel Martin Feige

Wurde das Computerspiel in den 1980er Jahren noch als exotisches Hobby technikaffiner Jugendlicher gehandelt, ist das Spielen auf Tablets, Handys, PCs und Konsolen mittlerweile unproblematischer Teil der Alltagskultur und die Games-Branche eine der umsatzstärksten Unterhaltungsindustrien geworden.⁰¹ Im Zuge seiner gestiegenen gesamtgesellschaftlichen Relevanz haben sich die bis in die 2000er Jahre hinein mitunter hitzig geführten medialen Debatten um das Computerspiel deutlich abgekühlt: Hatte bereits 2003 die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien nach dem Amoklauf am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt im April 2002 den First-Person-Shooter „Counter-Strike“ (2000) wider Erwarten nicht auf den Index gesetzt, erklärte Olaf Zimmermann, der Vorsitzende des Deutschen Kulturrats, Computerspiele 2008 zu Kulturprodukten. In jüngster Zeit werden sie nicht nur vermehrt in Feuilletons besprochen, sondern sie wandern auch zunehmend in Museen, und die Frage nach ihrem Kunststatus wird oft sehr rasch zu ihren Gunsten beantwortet. Wurde ehemals das Computerspiel wie vormals der Film oder der Comic als schmuddeliges, potenziell gefährliches Produkt der Unterhaltungskultur gesehen, wird es heute oftmals gleichberechtigt neben dem Film, der Malerei und der Literatur eingegliedert.

Mit den folgenden Überlegungen geht es mir darum, diese beiden Alternativen – Computerspiele allesamt als potenziell schädliches Produkt der Unterhaltungsindustrie zu verstehen oder sie allesamt der Kunst zuzuschlagen – zurückzuweisen. Ich halte eine vorschnelle Adelung des Computerspiels, wie sie heute nicht allein von der Computerspieleindustrie, sondern auch von Teilen des Feuilletons befördert wird, für ebenso

gefährlich wie die ehemals verbreitete pauschale Verurteilung des Mediums. Ich möchte also keineswegs in Zweifel ziehen, dass viele Computerspiele ein durchaus problematischer Teil der Unterhaltungsindustrie sind, ebenso wie ich nicht in Zweifel ziehen möchte, dass es viele Computerspiele gibt, über die sinnvoll im Kunstkontext diskutiert werden kann. Aber wie alle ästhetischen Medien – vom Film über die Fotografie bis zur Literatur und Musik – ist das Computerspiel kein homogenes Medium. Viele Computerspiele sind nur eine Verlängerung der Arbeitswelt, die in Form von *gamification* mittlerweile selbst begonnen hat, computerspieltypische Verfahrensweisen zu integrieren, etwa durch Punktesysteme oder zu erreichende Level. Andere Computerspiele hingegen handeln das, was ein Computerspiel überhaupt ist, in Form einer Selbstthematisierung ihrer eigenen Medialität derart neu aus, dass sie zu spielen heißt, ein neues Verständnis unserer selbst als Spielende zu gewinnen – was es lohnenswert macht, sich mit ihnen als Kunst auseinanderzusetzen.

MARKT UND ARBEIT

Mit den Debatten um Computerspielsucht, die freilich nur in Bezug auf bestimmte Spiele nachvollziehbar sind (nämlich in Bezug auf solche, die die Spielenden durch Design und Belohnungssysteme abhängig machen können),⁰² also keineswegs das Medium als Ganzes betreffen, werden jüngst differenziertere und ernster zu nehmende Kritikpunkte an Computerspielen artikuliert als zu Beginn des Jahrtausends, als noch viel von „Killerspielen“ die Rede war. Die Diskussionen

um diesen polemischen Kampfbegriff – befördert durch eher exotische Spiele wie „America’s Army“ (2002), die weniger dem Training des Waffengangs als einer beispielhaften Darstellung soldatischen Zusammenhaltes dienen sollten – waren schon deshalb wenig zielführend, weil in ihnen vielfach die Medialität des Computerspiels übergangen wurde:⁰³ Sowohl der Gedanke, dass wir beim Computerspielen unbemerkt toxische soziale Verhaltensweisen lernen, als auch der Gedanke, dass mit fortschreitenden technischen Möglichkeiten eine Verwechslungsgefahr von Realität und Spiel drohe, ist irrig. Der erste Gedanke verwechselt menschliches Handeln mit dem Verhalten dressierter Hunde; der zweite Gedanke übersieht, dass ein Spiel zu spielen immer heißt, *zu wissen*, dass man ein Spiel spielt. Ganz gleich, wie sehr man vom Spielgeschehen absorbiert sein mag: Nichts von dem, was die Lust am Spiel ausmacht, wäre erklärbar, wenn tatsächlich die Gefahr drohte, hier kognitiv den Faden zu verlieren.

Eine Kritik des Computerspiels muss an einer anderen Stelle ansetzen und kann sich dabei auf Theodor W. Adornos und Max Horkheimers klassische Analyse der Kulturindustrie berufen, in der sie geltend machten, dass vermeintlich selbstgenügsame Produkte der Unterhaltungsindustrie Ausdruck problematischer gesamtgesellschaftlicher Verhältnisse sind.⁰⁴ Nicht erst die Kontroversen um sogenannte *lootboxes* in Spielen wie „Star Wars: Battlefront 2“ (2017), die für kleinere Echtdgeldbeträge zufällige Spielgegenstände enthalten und zu Recht im Zusammenhang mit Glücksspielen diskutiert worden sind, zeigen, dass Computerspiele vor allem eines sind: etwas, womit sich viel Geld verdienen lässt. Aus diesen kommerziellen Interessen heraus wird auch die starke Standardisierung im Bereich des Computerspiels erklärlich: Das unter anderem mit „Assassin’s Creed“ (2007) geprägte Game-Design hat so massiv in fast alle Produktionen des Spieleentwicklers Ubisoft Eingang gefunden, dass die Redeweise von der Ubisoft-Formel zum

geflügelten Wort geworden ist. Auch „Grand Theft Auto III“ (2001) war so erfolgreich, dass seine grundlegenden Spielmechaniken in vielen anderen Spielen aufgegriffen wurden.

Nicht das Experimentieren mit selbstgenügsamen Formen ist also der Motor der Entwicklung des Computerspiels, sondern – in seinen Distributions- und Produktionsmechanismen mit dem Blockbuster-Film vergleichbar – der Markt: Die Standardisierung folgt dem Gesetz von Angebot und Nachfrage. Das heißt: Was sich gut verkauft, wird als Standard übernommen; oder es wird versucht, einen neuen Standard zu etablieren. Bereits die frühen Spielhallenspiele, deren grundsätzliche Struktur darauf ausgerichtet war, dass die Spielenden möglichst viele Münzen in den Automaten stecken, haben ans Plagiat grenzende Kopien anderer Hersteller nach sich gezogen.

So wie es neben dem Blockbuster- auch das Independent-Kino gibt, haben sich Computerspiele vor allem durch den Aufschwung der digitalen Vertriebswege weiter ausdifferenziert (besonders markant befördert durch die Online-Plattform Steam): Während um die Jahrtausendwende vor allem Großproduktionen dominierten, hat sich inzwischen eine Szene kleinerer Entwicklerstudios gebildet, die – ähnlich wie zu den Anfangszeiten des Computerspiels – in kleinen Teams versuchen, neue Spielkonzepte aus der Taufe zu heben. Man sollte sich aber nicht täuschen: Entsprechende Independent-Games erfüllen im Rahmen des derzeitigen Computerspielmektes ein präzises Kalkül. Sind sie das Gegenmodell zu den Großproduktionen, sind sie gleichwohl dialektisch auf diese angewiesen, um sich ihnen gegenüber als Alternative zu profilieren. Und genau wie für den Bereich des Independent-Films gilt: Mag es hier mitunter besonders zündende ästhetische Gegenstände geben, so ist die Produktionsweise doch noch keineswegs ein Garant für die Qualität der Gegenstände.

Die Prinzipien des Marktes bestimmen nicht allein die Produktion und Distribution von Computerspielen, sondern auch ihre Nutzung. Zugespielt könnte man sagen, dass viele Computerspiele ein „training for the job“ in der Freizeit sind: In Strategiespielen geht es immer auch um die effiziente Nutzung von Ressourcen, in Actionspielen um die Optimierung der eigenen Spielweise, und in jüngeren Open-World-Spielen und Online-Rollenspielen wird der Spielfortschritt vielfach durch monotone Tätigkei-

01 Siehe hierzu auch den Beitrag von Felix Zimmermann in dieser Ausgabe (Anm. d. Red.).

02 Vgl. in diesem Sinne Daniel M. Feige, *Computerspiele. Eine Ästhetik*, Berlin 2015, S. 90 ff.

03 Vgl. Stephan Günzel, *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt/M. 2012, S. 48 ff.

04 Vgl. Theodor W. Adorno/Max Horkheimer, *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt/M. 1988, S. 128 ff.

ten erreicht. So muss man etwa beim Spielen von „Far Cry 5“ (2018) die Spielwelt immer wieder akribisch nach sammelbaren Gegenständen absuchen, um bestimmte Aufgaben zu erledigen, so wie man schon bei frühen Rollenspielen wie „Wizardry“ (1981) mit zufällig auftauchenden Monstern konfrontiert wurde, die man wiederholt bekämpfen musste, um später auch nur den Hauch einer Chance gegen stärkere Monster zu haben. Es ist dann kein Wunder, dass Spielende andere Spielende für das stundenlange Sammeln spielinterner Ressourcen oder seltener Gegenstände mit echtem Geld bezahlen – etwa im Fall des Online-Rollenspiels „World of Warcraft“ (2004) – oder auch komplette Accounts verkauft werden, wenn ein bestimmtes Level erreicht ist – beispielsweise im Fall von „Pokemon Go“ (2016). Es handelt sich hier um Formen sublimierter Arbeit, und die Aufwendung von echtem Geld ist die Entlohnung dieser virtuellen Arbeit. Insofern könnte man in diesem Zusammenhang – als Gegenstück zur *gamification* der realen Welt – gar von einer *laborification* der Spielwelten sprechen.

Angesichts dieser Diagnose sollte man Abschied nehmen von dem Gedanken, dass das Spielen von Computerspielen aus der Tradition des ästhetischen Spielbegriffs heraus erläutert werden kann,⁰⁵ ohne seine immanente Dialektik in den Blick zu nehmen: Was aus der Perspektive der Spielenden ein selbstgenügsames Geschehen sein mag und als von jeder weiteren sozialen und politischen Dimension entkoppelt erscheint, kann durchaus soziale Funktionen erfüllen und politische Aspekte aufweisen. Die unter dem Hashtag #Gamergate geführte Kontroverse um Frauenbilder in Videospielen⁰⁶ und die Diskussionen um den gewalttätigen Umgang mit einer fiktiven Frauenrechtlerin in „Red Dead Redemption 2“ (2018) zeigen an, dass Computerspiele keineswegs von gesamtgesellschaftlichen Debatten getrennt werden können.

Ebenso wenig ist es bereits Ausdruck einer progressiven Haltung, wenn in Spielen nur auf „die Bösen“ geschossen wird.⁰⁷ Die eigentliche

Gewalt vieler Computerspiele liegt nicht darin, dass sie gewalttätige Handlungen zeigen oder als Mittel von Spielhandlungen anbieten oder fordern. Die eigentliche Gewalt liegt vielmehr in der binären Logik von Gut und Böse, Freund und Feind, sodass Computerspiele, die nicht mit Gewaltdarstellungen operieren, manchmal gewalttätiger sein können als diejenigen, die das nicht tun. Neben dem „Was“ ist deshalb auch immer das „Wie“ der Darstellung zu thematisieren.

DAS BESONDERE WERTSCHÄTZEN

Habe ich durch meine bisherigen Überlegungen die ideologischen Dimensionen vieler Computerspiele offengelegt und dadurch die Einseitigkeit dieser Spiele betont – und damit auch gezeigt, dass die meisten von ihnen dem eigenen Anspruch, das Computerspiel als kulturell relevantes Medium zu bestimmen, nicht gerecht werden – so sind diese Überlegungen natürlich selbst einseitig. Wie ich bereits festgehalten habe, gibt es nicht die eine Art und Weise, auf die etwas ein Computerspiel ist. Vielmehr ist das Computerspiel wie alle ästhetischen Medien nicht homogen, sondern in sich differenziert: Neben seichten Unterhaltungsprodukten hat das Hollywood-Kino auch Kunstwerke hervorgebracht; sind einige Independent-Filme schale Experimente, so sind andere kraftvoller ästhetischer Ausdruck. Das Gelingen solcher Filme als Kunstwerke ist dabei nichts, was sich als Formel abbilden ließe – die Filme des Regisseurs Wong Kar-Wai gelingen anders als die des Regisseurs Michael Haneke.

Wegen ihrer Ausdifferenziertheit und ihres prozessualen Charakters lassen sich ästhetische Medien nicht in einem herkömmlichen Sinne definieren. Dass das Computerspiel anders als der Film ein interaktives Medium sei, ist aufgrund der abstrakten Allgemeinheit dieser These letztlich falsch. Denn das, was uns Spiele jeweils zu tun erlauben, ist in unterschiedlichen Genres und sogar einzelnen Spielen so verschieden, dass der Begriff „Interaktion“ als Kennzeichnung einer Mediendifferenz nicht viel taugt. Und warum sollten wir überhaupt von *interagieren* sprechen, wenn wir üblicherweise sagen, wir *spielen* ein Computerspiel? Es ist schlicht eine verschrobene Rede-weise, zu behaupten, man interagiere mit einem Computer oder einem Spiel; Interaktionen finden

⁰⁵ Vgl. Friedrich Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*, Stuttgart 2000; Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Reinbek 2015.

⁰⁶ Siehe hierzu den Beitrag von Yasmina Banaszczuk in dieser Ausgabe (Anm. d. Red.).

⁰⁷ Vgl. am Beispiel von „Call of Duty“ (2010) auch Ian Bogost, *How to Talk about Videogames*, Minneapolis 2015, Kapitel 10.

in allen Dingen, die wir tun, unter bestimmten Beschreibungen statt.

Es geht mir hierbei um folgenden Punkt: Was es heißt, ein Computerspiel zu spielen, gewinnt je nach Genre und Spiel einen anderen Sinn. So kann man im First-Person-Shooter „Doom“ (1993) nicht nur *mehr* machen als in einem interaktiven Movie-Spiel wie „Phantasmagoria“ (1995), sondern man macht schlichtweg ganz *andere* Dinge. Eine ästhetische Perspektive auf Computerspiele einzunehmen, heißt auch, dass man ein Computerspiel nur dann verstehen kann, wenn man es tatsächlich spielt oder jemandem beim Spielen zuschaut und schon weiß, was es heißt, solche Spiele zu spielen – so wie man ein Gemälde nur dann verstehen und beurteilen kann, wenn man es betrachtet und nicht nur davon erzählt bekommt. Romane muss man Lesen, Filme schauen, Computerspiele spielen – es ist eine grundsätzliche ästhetische Lektion, dass es nichts gibt, was diese Art von Gegenstandsbezug ersetzen kann, weil es in solchen Gegenständen immer auch darum geht, wie sie etwas zeigen und gestalten, und nicht nur darum, was sie zeigen. In ästhetischen Gegenständen ist die Art und Weise der Darstellung der Schlüssel zum Verständnis des Dargestellten.⁰⁸

Eine ästhetische Perspektive auf Computerspiele einzunehmen heißt also, sie als je besondere Gegenstände zu würdigen.⁰⁹ So darf eine medienästhetische Perspektive eben nicht so ausbuchstabiert werden, dass sie nach Wesenseigenschaften vom Computerspiel im Kontrast zum Film und zur Literatur sucht. Das Computerspiel ist keine Untergattung des Films oder der Literatur – aber worin der Unterschied genau besteht, das wird von jedem ästhetisch relevanten Computerspiel neu ausgehandelt. Dieser Gedanke macht erst verständlich, dass Computerspiele in vielfältiger Weise ästhetische Verfahrensweisen des Films, der Literatur und auch der Musik aufnehmen, ohne dadurch als eigenständiges Medium verwässert zu werden.¹⁰ Kurz gesagt: Das, was das Computerspiel ist, lässt sich nicht durch eine abstrakte Definition klären, die wesentliche Eigenschaften benennt und es dadurch von ande-

ren ästhetischen Medien trennscharf unterscheidet, sondern vielmehr durch einen Blick darauf, wie sich das Medium entwickelt hat und mit einer Sensibilität dafür, dass diese Entwicklung offen ist.

ÄSTHETISCHES SCHEITERN

Diese Bemerkungen zu einer Medienästhetik des Computerspiels widersprechen nicht meiner knappen Analyse der ideologischen Dimension vieler Computerspiele – dass nämlich das, was vermeintlich Freizeitvergnügen ist, in Wahrheit nur eine Verlängerung der Arbeitswelt ist. Die ideologische Dimension ließe sich vielmehr als eine besondere Weise des *Scheiterns* der ästhetischen Dimension erläutern. Das impliziert auch folgende These: Dass Computerspiele in einer Beschreibung als lohnendes Geschäft verstanden werden können, schließt nicht prinzipiell aus, dass sie in einer anderen Beschreibung durchaus als gelungene ästhetische Gegenstände gewürdigt werden können. Ganz wie im Hollywood-Blockbuster kann es sein, dass die Produktion solcher Gegenstände durchaus von kommerziellen Interessen geprägt ist, dass dabei aber etwas hervorgebracht wird, was nicht in diesen Interessen aufgeht, und mehr noch: was manchmal sogar eine andere Logik entwickelt als diese Interessen. Um einer zu stark ideologischen Lesart des Computerspiels den Wind aus den Segeln zu nehmen, kann man zudem auf die vielfältigen partizipativen Eingriffe in Code oder Oberfläche des Spiels durch die Spielenden selbst verweisen: Durch Modifikationen oder komplette Umarbeitungen, die Produzenten als lebensverlängernde Maßnahmen unter kommerziellen Gesichtspunkten oft ermöglichen, bringen sich die Spielenden selbst in grundlegende Strukturen bestimmter Spiele ein. Zudem gibt es viele Spiele, die gerade nicht in der Weise gespielt werden, wie sie gedacht waren; am bekanntesten sind hier sicher sogenannte *speedruns*, bei denen versucht wird, ein Spiel so schnell wie möglich durchzuspielen.¹¹

Was bedeutet es nun, dass das Computerspiel ein kunstfähiges Medium ist? Dass Elementen

⁰⁸ Vgl. auch Arthur C. Danto, Die Verklärung des Gewöhnlichen. Eine Philosophie der Kunst, Frankfurt/M. 1991, insb. Kapitel 7.

⁰⁹ Vgl. weitergehend dazu Daniel M. Feige, Design. Eine philosophische Analyse, Berlin 2018, Kapitel 4.

¹⁰ Vgl. Feige (Anm. 2), Kapitel 3.2.

¹¹ Zu weiteren Formen des potenziell subversiven Gebrauchs von Computerspielen siehe den Beitrag von Andreas Hedrich und Christiane Schwinge in dieser Ausgabe (Anm. d. Red.).

te von Computerspielen oder Computerspiele insgesamt in Kunstpraktiken integriert werden können, ist unstrittig. So dringt etwa die von Joan Heemskerk und Dirk Paesmans als Netzkunstduo „Jodi“ veröffentlichte Arbeit „SoD“ (2000) – eine Code-Modifikation des First-Person-Shooters „Spear of Destiny“ (1992) aus der „Wolfenstein“-Reihe – gewissermaßen hinter die ästhetische Oberfläche des Shooter-Bildes und lässt ebenso reflexive wie aus der Perspektive habitualisierter Spielhandlungen tendenziell unverständliche Computerspielbilder entstehen. Obwohl hier nicht länger räumliche Verhältnisse zu sehen sind, kommt man nicht umhin, entsprechende Verhältnisse hineinzulesen.¹² „SoD“ ist insofern ein Kunstwerk, als es uns in eine Selbstthematisierung unserer Spielhandlungen nicht zuletzt hinsichtlich der Frage verwickelt, wie es um die codeförmige Unterseite von Spielen und ihr Verhältnis zum Sicht- und Hörbaren steht.

Damit ist bereits ein wesentliches Moment der Kunstfähigkeit des Computerspiels wie auch anderer ästhetischer Medien benannt: Computerspiele als Kunstwerke verwickeln uns in eine Thematisierung unserer selbst als Spielende, indem sie ihre eigenen Elemente und Strukturen thematisieren. Plakativer ausgedrückt: Das Spielen von Computerspielen wird hier ein Durchspielen unserer selbst; im Medium der Spielerfahrung reflektieren wir unsere wesentlichen Orientierungen und Verständnisse.

Für die Tiefe und Wichtigkeit von Kunst ist deshalb auch nicht entscheidend, dass sie „tiefe“ Themen aufgreift. Wer an einen First-Person-Shooter eine Rahmenhandlung anklebt, in der irgendwelche moralischen Dilemmata thematisiert werden, die aber nichts mit dem eigentlichen Spielgeschehen zu tun haben, oder wer ein Geschicklichkeitsspiel mit Streichern unterlegt und in Pastellfarben inszeniert, produziert nicht mehr als ein missglücktes Kunstwerk. So ist etwa fraglich, ob das viel diskutierte „Detroit: Become Human“ (2018) nicht gerade deshalb trotz der relevanten Themen, die es anschnidet (etwa die Frage nach dem ethischen Unterschied zwischen Mensch und Maschine), kolossal scheitert, weil es diese Themen letztlich nicht hinreichend auf das Spielgeschehen selbst bezieht. Es ist zwar

nicht durchweg so, dass es eine Einheit von Spielgeschehen und Themen geben muss – im Gegenteil: Das Verfahren synchroner Parallelisierungen verschiedener und unverbundener Elemente ist aus anderen Künsten bekannt – aber die meisten Computerspiele dringen gar nicht bis zu der Ebene vor, dass sie durch künstlerische Verfahren zum Nachdenken anregen, weil sie in klassischen Erzählweisen und Spielmechanismen verhaftet bleiben.

KUNSTFÄHIGKEIT

Computerspiele als Kunstwerke zu betrachten, heißt, sie als eigenlogische Aushandlungen ihrer Elemente zu begreifen, die die Spielenden durch den Nachvollzug einer solchen Aushandlung in ihren Überzeugungen und Orientierungen zugleich neu aushandeln. Darin unterscheidet sich das Computerspiel nicht grundsätzlich von anderen Künsten, von denen es zehrt und die seit seiner Entstehung zugleich von ihm zehren. Denn ein solches Reflexionsgeschehen leistet jedes gelungene Spiel als Kunstwerk in je eigener Weise.

Nach den hier vorgestellten Überlegungen spricht nichts dagegen, dass das Computerspiel ein kunstfähiges Medium ist. Welche Computerspiele Kunstwerke sind und welche in dieser Hinsicht gelingen oder scheitern, ist eine offene Frage, die immer nur im kollektiven Streit der Spielenden und unter Einbezug ihrer Erfahrungen mit diesen Spielen beantwortet werden kann. Dass aber etwas an dem Gedanken problematisch ist, dass alle Computerspiele der Kunst zuzuschlagen sind und sie grundsätzlich vom Verdacht jeglicher Ideologie zu befreien wären – das hoffe ich zugleich mit der Verteidigung der Kunstfähigkeit des Computerspiels gezeigt zu haben.

DANIEL MARTIN FEIGE

ist Professor für Philosophie und Ästhetik unter besonderer Berücksichtigung des Designs an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. Er ist Autor der Bücher „Computerspiele. Eine Ästhetik“ und „Design. Eine philosophische Analyse“, die 2015 und 2018 bei Suhrkamp erschienen sind.

daniel.feige@abk-stuttgart.de

¹² Siehe das Video „Jodi SOD“, www.youtube.com/watch?v=24KQiy0U_Uk.

(NOT) MADE IN GERMANY?

Annäherungen an die deutsche Digitalspielbranche

Felix Zimmermann

Computer- und Videospiele beziehungsweise „digitale Spiele“ – so der wissenschaftliche Begriff – sind ein globales Phänomen. Wenn in diesem Beitrag also nach dem Stellenwert digitaler Spiele und der Digitalspielbranche in Deutschland gefragt wird, dann ist die deutsche stets als Teil einer internationalen Branche zu betrachten.⁰¹ Spielehersteller wie Activision Blizzard, Electronic Arts oder Ubisoft produzieren mittlerweile weltweit und zunehmend aufwändig. Digitale Spiele werden häufig parallel in mehreren Studios auf verschiedenen Kontinenten entwickelt, und die Produktionskosten einzelner Spiel-titel können durchaus mehrere hundert Millionen US-Dollar betragen. Mit genauen Zahlen zu Produktions- und Marketingbudgets halten sich die maßgeblichen Akteur*innen der Branche in der Regel zwar zurück; einen Eindruck vom Ausmaß der prominenten Großproduktionen vermitteln aber die Meldungen immer neuer Umsatzerfolge, die den Einspielergebnissen von Hollywood-Filmproduktionen in nichts nachstehen: So spielte beispielsweise das Wildwest-Adventure-Game „Red Dead Redemption 2“ im Oktober 2018 in nur drei Tagen über 725 Millionen US-Dollar ein – das bis dahin zweiterfolgreichste Release eines Unterhaltungsproduktes überhaupt und überboten nur von einem weiteren Spiel, „Grand Theft Auto V“, das 2013 in den ersten drei Tagen nach seiner Veröffentlichung sogar über eine Milliarde US-Dollar eingebracht hatte.⁰²

Wie lässt sich die deutsche Digitalspielbranche in diesen internationalen Kontext einordnen? Zwischen Leuchtturmprojekten wie „Grand Theft Auto“ und ersten Programmierversuchen am heimischen Rechner gibt es zahllose Ausprägungen digitaler Spiele, die auch ohne Millionenbudgets Impulse setzen und zu einer großen Spieler*innenschaft gelangen können. Auch aus Deutschland kommen solche Spiele, die von multinationalen Teams aus Designer*innen, Produzent*innen, Grafiker*innen, Programmierer*innen, Autor*innen,

Komponist*innen und Tester*innen erstellt werden (im Folgenden schlicht zusammengefasst als Entwickler*innen) – und auch hierzulande hat die Branche in den vergangenen Jahren sowohl kulturell als auch wirtschaftlich und politisch deutlich an Bedeutung gewonnen.

Zur Annäherung an die Digitalspielbranche werde ich zunächst einen Überblick über die zentralen Akteur*innen geben und beschreiben, wie bestimmte Diskurse die deutsche Digitalspiellandschaft geprägt haben. Anschließend werde ich auf die wirtschaftliche (und damit politische) Bedeutung der Games-Branche eingehen und Deutschland als Produktionsstandort und Umsatzmarkt für digitale Spiele näher beleuchten, um abschließend einen kurzen Ausblick zu geben.

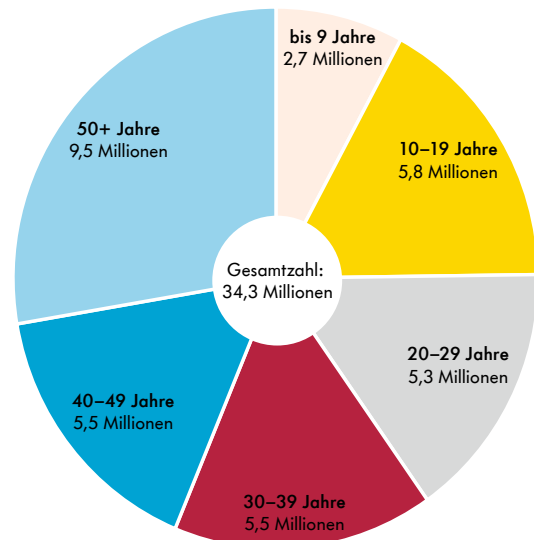
MAßGEBLICHE PLAYER UND ARENEN

Das Gravitationszentrum der deutschen wie der globalen Digitalspielbranche sind die Spieler*innen selbst, die durch ihre kontinuierlich steigende Zahl für eine zunehmende gesellschaftliche Durchdringung und wachsende Bedeutung des Mediums sorgen. Dem Jahresreport 2018 der deutschen Games-Branche zufolge spielen 42 Prozent der Deutschen mindestens „gelegentlich“ digitale Spiele, 35 Prozent „regelmäßig“.⁰³ Das entspricht rund 34 Millionen Spieler*innen, von denen – entgegen dem gängigen Klischee von fast ausschließlich männlichen Gamern – 47 Prozent weiblich sind. Auch die Angaben zum Alter der Spieler*innen entsprechen nicht dem verbreiteten Vorurteil, dass digitale Spiele vor allem von Kindern und Jugendlichen genutzt werden: Im Schnitt sind Spieler*innen in Deutschland 36,1 Jahre alt, und die Über-50-Jährigen, die sogenannten *silver gamer*, stellen mit einem Anteil von 28 Prozent beziehungsweise 9,5 Millionen Menschen sogar die größte Altersgruppe. Zum Vergleich: Der Anteil der 10- bis 19-Jährigen, der 20- bis 29-Jährigen,

der 30- bis 39-Jährigen und der 40- bis 49-Jährigen liegt jeweils bei 15 bis 17 Prozent (*Abbildung 1*). Was die beliebtesten Spiele-Plattformen angeht, sind mobile Geräte weiter auf dem Vormarsch: Inzwischen wird häufiger auf Smartphones gespielt als auf PCs.⁰⁴

Weitere wichtige Akteur*innen sind die Produzent*innen von Spielen. In Deutschland sind über 11 700 Beschäftigte bei Entwickler*innen und Publishern tätig, verteilt auf 524 Unternehmen. Zählt man Beschäftigte bei Dienstleistern, im Handel, bei Bildungseinrichtungen, Medien und im öffentlichen Sektor mit Bezug zur Games-Branche hinzu, kommt man auf über 28 700 Menschen, die ihren Lebensunterhalt in diesem Sektor verdienen. Am stetig wachsenden Umsatz auf dem deutschen Games-Markt, der inzwischen über drei Milliarden Euro schwer ist, partizipieren deutsche Publisher und Entwickler*innen indes nur zu einem geringen Anteil.⁰⁵ Lange Zeit wurde die Digitalspielbranche in Deutschland von zwei Lobbyverbänden vertreten, dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und dem (in der Eigenbezeichnung großgeschrieben) GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche. Anfang 2018 wurde schließlich eine Fusion dieser beiden Verbände vollzogen, die vier Jahre zuvor noch gescheitert war. Die Interessen großer Teile der deutschen Digitalspielbranche werden nun durch den (in der Eigenbezeichnung kleingeschriebenen) game – Verband der deutschen Games-Branche vertreten. Eigenen Angaben zufolge zählt der Verband über 230 Mitglieder, „darunter Entwickler, Publisher, eSports-Veranstalter, Bildungseinrichtungen und Dienstleister“.⁰⁶ In der Besetzung des Vorstands

*Abbildung 1: Nutzer*innen von Computer- und Videospielen, die mindestens „gelegentlich“ spielen, 2018*



Quelle: Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, S. 8, Berechnungen auf Grundlage des GfK Consumer Panels (2016/2017; n = 25 000); eigene Darstellung.

aus Vertreter*innen einiger Global Player sowie von kleinen und mittelgroßen deutschen Studios zeigt sich eine neue Stoßrichtung der Branche in Deutschland, die unabhängig von Größe und finanzieller Ausstattung der jeweiligen Studios als Einheit auftreten möchte, um ihren Forderungen in den politischen Zentren des Landes mehr Gehör zu verschaffen.

Game ist Gesellschafter der für die Altersfreigaben zuständigen Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)⁰⁷ und der Stiftung Digitale Spielekultur sowie Träger der jährlichen Messe „Gamescom“ und des Deutschen Computerspielpreises (DCP). Letzterer wurde erstmals 2009 zur Förderung der deutschen Games-Branche ausgelobt und zunächst gemeinsam mit dem beziehungsweise der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien verliehen, seit 2014 mit dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI). Im kommenden Jahr wird der DCP erstmals mit dem Bundespresseamt veranstaltet, womit er noch näher ans Kanzleramt heranrückt. Dennoch vertritt Game letztlich nicht

⁰¹ Vgl. Josef Köstlbauer/Eugen Pfister/Tobias Winnerling/Felix Zimmermann (Hrsg.), *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*, Wien 2018.

⁰² Vgl. Take-Two Interactive, *Red Dead Redemption 2 Achieves Entertainment's Biggest Opening Weekend of All Time*, 30. 10. 2018, [https://ir.take2games.com/news-releases/news-release-details/red-dead-redemption-2-achieves-entertainments-biggest-opening?field_nir_news_date_value\[min\]=2019](https://ir.take2games.com/news-releases/news-release-details/red-dead-redemption-2-achieves-entertainments-biggest-opening?field_nir_news_date_value[min]=2019).

⁰³ Als „regelmäßig“ spielend gilt bereits, wer mindestens mehrmals pro Monat digitale Spiele spielt. Vgl. Durchschnittsalter deutscher „Gamer“ steigt weiter, 3. 4. 2019, www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/durchschnittsalter-gamer-2019.

⁰⁴ Vgl. Game – Verband der deutschen Games-Branche e. V., *Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018*, Berlin 2018, S. 6–11, www.game.de/medien/jahresreport.

⁰⁵ Vgl. ebd., S. 25 ff.

⁰⁶ Ebd., S. 49.

⁰⁷ Zur USK und Jugendschutz in Computerspielen siehe auch den Beitrag von Daniel Heinz in dieser Ausgabe (*Anm. d. Red.*).

die gesamte Digitalspielbranche: Als Zusammenschluss von Unternehmen vertritt der Verband vor allem Arbeitgeber- und nicht Arbeitnehmerinteressen. Als Wirtschaftsverband ist er damit etwa vergleichbar mit dem Börsenverein des Deutschen Buchhandels. Um in diesem Bild zu bleiben: Einen gleichwertigen Verband deutscher Schriftsteller*innen für die deutsche Digitalspielbranche, der sich stärker für künstlerische, arbeits- oder verwertungsrechtliche Interessen von Berufsgruppen in der Branche einsetzen könnte, gibt es bislang nicht.

Auch der deutsche Digitalspieljournalismus hat sich in den vergangenen Jahren weiterentwickelt. Mittlerweile können Spieler*innen aus diversen, unterschiedlich ausgerichteten journalistischen Formaten wählen, die sich im Spannungsfeld zwischen sogenanntem *new* und *old games journalism* bewegen, das heißt zwischen stärker subjektivierenden Erlebnisberichten und objektivierenden Produktrezensionen.⁰⁸ Zu den wichtigsten Lesemedien gehören das Magazin „Gamestar“, das Bookazine „WASD“, das Online-Magazin „Games Wirtschaft“ und das „Gain Magazin“. Außerdem gibt es eine wachsende Zahl an Podcasts verschiedener Stoßrichtungen, darunter langjährige Vertreter wie „Insert Moin“ oder das kulturwissenschaftliche Format „Pixeldiskurs“.⁰⁹ Die bis Ende 2014 auf dem Musiksender MTV ausgestrahlte Fernsehsendung „Game One“ ist im Livestream-Kanal Rocket Beans TV aufgegangen, der rund um die Uhr auf verschiedenen Online-Plattformen sendet. Auch in den klassischen Print- und Online-Medien von der „Frankfurter Allgemeinen Zeitung“ über „Spiegel Online“ bis zu „Die Zeit“ werden digitale Spiele inzwischen besprochen, obgleich noch immer weitaus seltener als etwa Literatur oder Kinofilme. Im Bereich des öffentlich-rechtlichen Rundfunks gibt es seit 2016 das Magazin „Game Two“, das im Auftrag von ARD und ZDF produziert und auf Rocket Beans TV und Youtube ausgestrahlt wird, zudem die Sendung „Art of Gaming“ auf dem deutsch-französischen Kultursender Arte.

08 Vgl. Robert Glashüttner, Computerspiele-Journalismus. Formale, strukturelle und ideologische Entwicklungen, in: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hrsg.), DIGAREC Lectures 2008/09 – Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage, Quo Vadis 2008 und 2009, Potsdam 2009, S. 128–147.

09 Vgl. Martin Lorber, Deutschsprachige Spiele-Podcasts boomen: Ein Überblick, 3.3.2018, <https://spielkultur.ea.de/allgemein/8182>.

Zwar nicht im Sinne einer journalistisch vermittelten, kritischen Öffentlichkeit, dafür aber umso einflussreicher sind vor allem Youtuber*innen und Streamer*innen, die sich mit digitalen Spielen auseinandersetzen. Ein beliebtes Format sind die sogenannten *Let's-play*-Videos, in denen Spieler*innen ihre Spieldurchläufe aufzeichnen und dabei direkt kommentieren. Über Plattformen wie Youtube oder Twitch finden solche Videos Tausende Zuschauer*innen. Einer der ersten deutschen Youtuber, der erheblichen Anteil am Erfolg solcher Videos hatte und hat, ist Erik Range, bekannt unter dem Pseudonym Gronkh, der mit 4,8 Millionen Abonnent*innen auf Youtube der reichweitenstärkste Let's-Player Deutschlands ist. Ihre Reichweite macht die erfolgreichsten Streamer*innen auch für die Branche interessant: Mittlerweile werden sie häufig direkt von Publishern angefragt, um als Influencer*innen Spiele auf ihren Kanälen zu präsentieren.

Darüber hinaus finden Spieler*innen in Deutschland eine breite Event- und Festivalkultur zum Thema digitale Spiele vor. Weltweit bekannt ist die jährliche Messe „Gamescom“ in Köln, deren Besucher*innenzahlen seit ihrer Gründung 2009 von 245 000 auf 370 000 im Jahr 2018 gestiegen sind.¹⁰ Gemessen an ihrer Ausstellungsfläche und Besucher*innenzahl ist die „Gamescom“ die weltweit größte Messe für digitale Spiele, auf der es auch eine „Indie Arena Booth“ gibt, in der kleine Entwickler*innenstudios ihre Spiele ausstellen können. Daneben gibt es einige, auch international renommierte Digitalspielfestivals in Deutschland, die sich auch und besonders den künstlerischen Ausprägungen des Mediums widmen. Zu nennen wäre hier beispielsweise das Festival „Play“ in Hamburg,¹¹ die „A Maze“ im Rahmen der „Games Week Berlin“ oder das „Next Level Festival“ an wechselnden Standorten, zuletzt in Düsseldorf. Diese Festivals stehen stellvertretend für eine in Deutschland wachsende und international sehr gut vernetzte Szene an Entwickler*innen, die sich abseits kommerzieller Interessen mit digitalen Spielen als Form künstlerischen Ausdrucks auseinandersetzen.

10 Vgl. Gamescom 2018: Spektakuläre Neuheiten zum 10-jährigen Jubiläum, Pressemitteilung, August 2018, www.press1.de/wrapper.cgi/www.press1.de/files/kmeigen_kmpresse_0480_2018pm23_de.pdf; Game (Anm. 4), S. 40f.

11 Siehe den Beitrag von Andreas Hedrich und Christiane Schwinge in dieser Ausgabe (Anm. d. Red.).

In den vergangenen Jahren lässt sich zudem eine vermehrte museale und archivalische Praxis in Verbindung mit digitalen Spielen beobachten. Den Anfang machte bereits 1997 das Computerspielmuseum Berlin, das sich mit zahlreichen Wechsausstellungen, einer Dauerausstellung, Veranstaltungen und pädagogischen Angeboten dafür einsetzt, einem breiten Publikum „die Kultur und Geschichte von digitalen Spielen (...) zu vermitteln“ und auf diesem Wege „das Verständnis von digitalen interaktiven Unterhaltungsmedien zu vertiefen und so die Medienkompetenz zu erhöhen“.¹² Das Museum ist zudem Partner der ebenfalls in Berlin beheimateten Internationalen Computerspielsammlung, deren Datenbank im April 2019 online gegangen ist und die zur weltweit größten Sammlung digitaler Spiele ausgebaut werden soll.¹³ Anfang 2019 kündigte die Direktorin des Deutschen Literaturarchivs Marbach schließlich an, künftig ebenfalls digitale Spiele sammeln zu wollen – zumindest solche, „die in hohem Maße Erzählstrukturen enthalten“ –, da es sich bei Games „um die nächste mediale Stufe von Literatur“ handele.¹⁴

VOM „KILLERSPIEL“ ZUM „KULTURGUT“

Die Diskussion um den Status des digitalen Spiels als Kulturgut, die durch die Ankündigung des Literaturarchivs neu angefacht wurde, schwelt bereits seit Langem. Dabei schien sie vor über einem Jahrzehnt – zumindest in einigen Schlagzeilen – bereits beendet. So titelte „Spiegel Online“ im August 2008: „Jetzt offiziell. Computerspiele sind Kultur“¹⁵ und bezog sich dabei auf die Aufnahme des damaligen Branchenverbandes GAME in den Deutschen Kulturrat. Freilich lief die Diskussion auch anschließend weiter – aber schon die Entwicklung bis hierhin konnte von der Branche als entscheidender Fortschritt gewertet werden, denn lange Zeit und noch bis Anfang der 2010er Jahre wurden bestimmte digitale

Spiele von einigen Vertreter*innen von Zivilgesellschaft, Wissenschaft und Politik als Gefahr für die Jugend und die Gesellschaft dargestellt.

Unter dem Begriff „Killerspiel“ wurden wirkmächtig all jene Spiele zusammengefasst, in denen das Töten von Menschen oder menschenähnlichen Figuren Kern der Spielerfahrung ist, wobei der Begriff in seiner Auslegung und Nutzung immer unscharf blieb.¹⁶ Besonders nach dem Amoklauf am Erfurter Gutenberg-Gymnasium 2002 und dem Amoklauf an der Albertville-Realschule in Winnenden sieben Jahre darauf wurde intensiv über ein Verbot sogenannter First-Person-Shooter beziehungsweise Ego-Shooter diskutiert, die vermeintlich zur Verrohung der Jugend beitragen und das Töten trainieren würden. In dieser oft polemisch geführten Debatte wurde zudem ein normativer Kulturbegriff angelegt, der eine idealisierte Hochkultur von den als weniger wertvoll empfundenen digitalen Spielen abzugrenzen suchte.¹⁷ All dies trug unter anderem dazu bei, dass die deutsche Digitalspielbranche in jener Zeit in der Politik einen eher schweren Stand hatte.

Rückblickend ist jedoch festzustellen, dass sich die 2007 noch stark polarisierende Position des Kulturratsgeschäftsführers Olaf Zimmermann, „dass Gewalt nicht automatisch kulturlos“ sei und dass es „ein Recht auf Schund“ nicht nur in Literatur, Film und Musik, sondern eben auch im Kontext digitaler Spiele gebe,¹⁸ letztendlich in der Breite der Gesellschaft und vor allem auch politisch weitgehend durchgesetzt hat. So wurde die Aufnahme des Branchenverbandes in den Deutschen Kulturrat von Verfechtern des Mediums dankbar aufgenommen und als Beleg gewertet, dass digitale Spiele nun den Schritt zur Hochkultur gemacht hätten und deswegen politischer Aufmerksamkeit sowie finanzieller Förderung bedürfen. Die durch den „Killerspiel“-Dis-

¹² Computerspielmuseum, Über uns, o.D., www.computerspielmuseum.de/1219_Ueber_uns.htm.

¹³ Siehe www.internationale-computerspielsammlung.de.

¹⁴ Auch Computerspiele gehören ins Literaturarchiv, Interview von Stefan Dosch mit Sandra Richter, 27.2.2019, www.augsburger-allgemeine.de/id53615446.html.

¹⁵ Jetzt offiziell. Computerspiele sind Kultur, 14.8.2008, www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/a-572152.html.

¹⁶ Einen kurzweiligen Überblick über die Debatte bietet die dreiteilige und für den Grimme-Preis nominierte Dokumentation „Killerspiele!“, die der Journalist Christian Schiffer 2016 für das ZDF produzierte.

¹⁷ Vgl. Oliver Castendyk/Jörg Müller-Lietzkow, Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland. Daten – Fakten – Analysen, Hamburg 2017, S. 22–34.

¹⁸ Es gibt ein Recht auf Schund – zur Computerspieldebatte, Interview von Jürgen Kleindienst mit Olaf Zimmermann, in: Olaf Zimmermann/Theo Geißler (Hrsg.), Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz, Berlin 2008, S. 50 f., hier S. 51.

kurs angeregte breite Wirkungsforschung trug letztlich auch dazu bei, dass Forscher*innen verschiedenster Disziplinen zu einem differenzierten Blick auf Gefahren und Potenziale digitaler Spiele gelangten.¹⁹

Während mit der Eröffnung der „Gamescom“ durch Bundeskanzlerin Angela Merkel 2017 die Diskussion über den Kulturgutstatus des digitalen Spiels ein vorläufiges Ende gefunden zu haben scheint, wird weiterhin darüber diskutiert, ob digitale Spiele auch Kunst sein können. Diese Frage schwang bereits in der „Killerspiel“-Debatte mit, wurden Verbotsforderungen doch mit Verweisen auf die Kunstfreiheit erwidert.²⁰ Die USK hat diese Frage für sich bereits entschieden: Im August 2018 kündigte sie an, im Verfahren zur Altersfreigabe von Spielen künftig die Sozialadäquanzklausel des §86a Abs. 3 Strafgesetzbuch einzubeziehen. „Damit können solche Computer- und Videospiele eine Altersfreigabe der USK erhalten, in denen die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen von den USK-Gremien als sozialadäquat beurteilt wird. Sozialadäquat bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Symbole verfassungsfeindlicher Organisationen in einem Titel verwendet werden können, sofern dies der Kunst oder der Wissenschaft, der Darstellung von Vorgängen des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient.“²¹ Wie in Filmen, die als Kunstform etabliert sind, können künftig also auch in digitalen Spielen zum Beispiel Hakenkreuze gezeigt werden, sofern die genannten Kriterien erfüllt sind und ein digitales Spiel als künstlerischer Ausdruck gewertet wird.

Zu einer Herausforderung für die Branche könnte in den nächsten Jahren indes die Diskussion um das Thema Digitalspielsucht beziehungsweise problematische Mediennutzung werden. Nicht zuletzt wegen des durchschlagenden

den Erfolgs des 2017 erschienenen sogenannten Battle-Royale-Spiels „Fortnite“, einem Shooter in Comic-Optik, wird wieder vermehrt über das verführerische Potenzial von digitalen Spielen gesprochen – im Falle von „Fortnite“ auch im Zusammenhang mit der Darstellung von Gewalt. Seit 2018 führt die Weltgesundheitsorganisation in ihrer Klassifikation von Krankheiten und Gesundheitsproblemen „Gaming Disorder“ als eigenständige Diagnose. Zwar kritisieren Forscher*innen, dass es an qualitativ hochwertigen Studien und trennscharfen Kriterien zur Feststellung einer solchen „Digitalspielstörung“ fehle,²² doch gibt es auch in dieser Diskussion – der „Killerspieldebatte“ ähnlich – viel Raum für Vereinfachungen und Pauschalisierungen.

Allerdings ist die öffentliche Debatte darüber von größter Wichtigkeit, denn sie erhöht den gesellschaftlichen Druck auf große Publisher, die durchaus problematische Spielmechaniken mit Suchtpotenzial einsetzen. Zu diesen zählen beispielsweise die sogenannten *lootboxes*, bei denen Spieler*innen – zumeist im Tausch gegen spielinterne Währungen oder echtes Geld – auf Zufallsbasis Gegenstände erwerben, die im Spielkontext nutzbar sind. Kritiker*innen vergleichen diese Mechaniken mit Spielautomaten oder Roulette. 2018 erklärten sowohl die Niederlande wie auch Belgien einige dieser *lootboxes* zu Glücksspiel und zwangen Publisher dazu, sie anzupassen oder aus Spielen wie „Fifa 18“ zu entfernen. Publisher wie Electronic Arts sehen diese Mechaniken lieber in Verwandtschaft mit „Überraschungseiern“ statt mit Glücksspiel und beschreiben sie als ethisch vertretbar und unterhaltsam, um Regulierungen und Verbote in weiteren Ländern zu entgehen.²³ Eine öffentliche Debatte ist also auch deshalb notwendig, damit die zurecht kritisierten Mechaniken nicht zu Pauschalurteilen über das Medium an sich führen und die Ursachen und Ausprägungen problematischer Mediennutzung differenziert betrachtet werden.

¹⁹ Vgl. Thorsten Quandt et al., Digital Games Research: A Survey Study on an Emerging Field and Its Prevalent Debates, in: Journal of Communication 6/2015, S. 975–996.

²⁰ Vgl. in diesem Kontext Daniel Martin Feige, Computerspiele. Eine Ästhetik, Frankfurt/M. 2015. Siehe auch den Beitrag von Feige in dieser Ausgabe (Anm. d. Red.).

²¹ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz, Pressemitteilung, 9.8.2018. Vgl. auch Felix Zimmermann, Wider die Selbstzensur – Das Dritte Reich, nationalsozialistische Verbrechen und der Holocaust im Digitalen Spiel, 27.8.2017, <https://gespielt.hypotheses.org/1449>.

²² Vgl. Espen Aarseth et al., Scholars' Open Debate Paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder Proposal, in: Journal of Behavioral Addiction 3/2017, S. 267–270.

²³ Vgl. Wesley Yin-Poole, Now Belgium Declares Loot Boxes Gambling and Therefore Illegal, 25.4.2018, www.eurogamer.net/articles/2018-04-25-now-belgium-declares-loot-boxes-gambling-and-therefore-illegal; Matt Cox, EA: „We don't call them loot boxes“, they're „surprise mechanics“, 20.6.2019, www.rockpapershotgun.com/2019/06/20/ea-we-dont-call-them-loot-boxes-theyre-surprise-mechanics.

IM KOOPMODUS: WIRTSCHAFT UND POLITIK

Dass die deutsche Digitalspielbranche sich mittlerweile stärkerer politischer Unterstützung erfreut, zeigt sich unter anderem am Deutschen Computerspielpreis, der als ein Inszenierungsinstrument der guten Beziehungen zwischen Branche und politischen Entscheidungsträger*innen gedeutet werden kann. Derart öffentlichkeitswirksam treffen Vertreter*innen der Branche, des Bundes und der Länder sonst selten aufeinander. Dennoch konnte der Preis bislang kaum die erhoffte gesamtgesellschaftliche Strahlkraft entfalten, weshalb verschiedene Anpassungen im Gespräch sind.²⁴ Zu klären ist beispielsweise, ob der Preis langfristig als Wirtschafts- und Förderpreis bestehen kann oder ob eine Neuaufstellung als Kulturpreis vonnöten ist, um der deutschen Computerspielbranche national wie international zu mehr Anerkennung zu verhelfen.²⁵

Wesentlich handfester manifestiert sich der gewachsene Stellenwert der Digitalspielbranche durch Vereinbarungen im aktuellen Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD, die explizit auf die Förderung der Branche zielen: So wolle man zum einen den E-Sport, also das wettbewerbsmäßige Spielen digitaler Spiele, „künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen“. Zum anderen wolle man „seitens des Bundes eine Förderung von Games zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele einführen, um den Entwicklerstandort Deutschland zu stärken“. Auch die Stärkung und Weiterentwicklung des Deutschen Computerspielpreises ist im Koalitionsvertrag verankert.²⁶ Dahinter steht nicht nur die Hoffnung auf wachsende Steuereinnahmen aus den Umsätzen einer lukrativen Branche, sondern auch auf technologische Innovationen (etwa auf

dem Gebiet der Virtual Reality), die sich auf andere Bereiche übertragen lassen.

Erste Maßnahmen wurden bereits eingeleitet: 2019 ist im Bundeshaushalt erstmals ein Budget für die Förderung digitaler Spiele enthalten, insgesamt stehen 50 Millionen Euro zur Verfügung. Bis Ende August 2019 können sich Digitalspielunternehmen beim BMVI für eine sogenannte De-minimis-Beihilfe um bis zu 200 000 Euro Bundesförderung bewerben.²⁷ Nach einer Pilotphase soll auch mit größeren Summen gefördert werden können, was jedoch die Zustimmung der Europäischen Kommission erfordert. Die Klassifizierung digitaler Spiele als Kulturgut ist hier von unmittelbarer Relevanz: Das Notifizierungsverfahren auf europäischer Ebene sieht für Kulturförderung einen sogenannten Kulturtest vor. „Dieser Kulturtest soll wettbewerbsverzerrende Beihilfen verhindern und ist eine EU-Vorgabe, wie es sie auch in anderen Branchen und Ländern gibt. Anhand einer Art Checkliste muss eine vorgegebene Punktzahl mit Blick auf Spielinhalte, Entwickler-Team und kulturellem Hintergrund erreicht werden.“²⁸ Das heißt, nur Spiele, die diesen Test bestehen, können auch gefördert werden.

Die Bundesförderung ist insofern ein Novum, als der Bund bisher nur indirekt in die Produktion digitaler Spiele investierte, etwa über die Preisgelder des Computerspielpreises, die zur Hälfte von der Branche selbst getragen werden. So konnten Entwickler*innen bisher nur auf die Fördermechanismen der Länder zurückgreifen, beispielsweise den Film-Fernseh-Fonds Bayern oder die Film- und Medienstiftung NRW. Entscheidend ist, dass jene Mittel aus der Länderförderung in der Regel als „bedingt rückzahlbare Darlehen“ vergeben werden, also zurückgezahlt werden müssen, sobald Gewinne erwirtschaftet werden. Die Digitalspielförderung des Bundes ist wiederum als „nicht rückzahlbarer Zuschuss“ konzipiert, ist also ein Subventionsinstrument.²⁹

²⁴ Vgl. Petra Fröhlich, Deutscher Computerspielpreis 2019: Sechs Lehren für 2020, 15. 4. 2019, www.gameswirtschaft.de/events/computerspielpreis-dcp-2020-analyse.

²⁵ Vgl. Felix Zimmermann, Katalysator. Der Deutsche Computerspielpreis 2019, in: Politik & Kultur 5/2019, S. 10.

²⁶ Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD, 19. Legislaturperiode, 12. 3. 2018, www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/847984/5b8bc23590d4cb2892b31c987ad672b7/2018-03-14-koalitionsvertrag-data.pdf, Zeilen 2167–2171, 8141–8144. Zum E-Sport siehe auch den Beitrag von Robin Streppelhoff in dieser Ausgabe (Anm. d. Red.).

²⁷ Vgl. Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, De-minimis-Beihilfe zur Computerspieelförderung, o.D., www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Artikel/DG/de-minimis-beihilfe-zur-computerspielefoerderung.html; Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der FDP-Fraktion, Förderung der Computerspieleentwicklung auf Bundesebene, Vorabfassung, Bundestagsdrucksache 19/10738, 6. 6. 2019, <https://dipbt.bundestag.de/doc/btd/19/107/1910738.pdf>.

²⁸ Computerspiele-Förderung: Für Scheuer geht es „in die Vollen“, 11. 4. 2019, www.gameswirtschaft.de/politik/computerspielefoerderung-antrag.

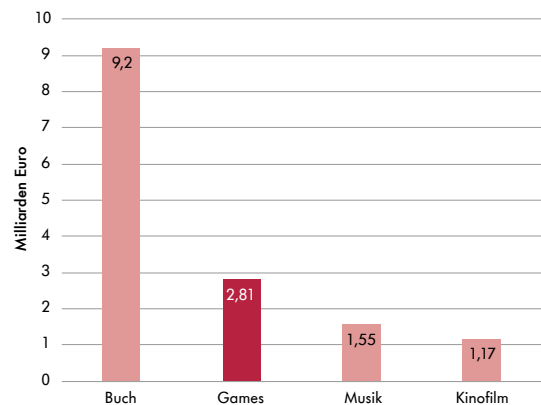
²⁹ Vgl. ebd.

Mit dem Fördervolumen von 50 Millionen Euro ordnet sich Deutschland international zwischen Frankreich mit 12 Millionen Euro, Großbritannien mit 44,5 Millionen Euro und dem kanadischen Bundesstaat Québec mit 110 Millionen Euro ein.³⁰

Dass eine Förderung der deutschen Digitalspielbranche für notwendig erachtet wird, erschließt sich, wenn man die Umsatzzahlen der vergangenen Jahre in den Blick nimmt. So ist Deutschland im internationalen Vergleich ein höchst relevanter Markt für digitale Spiele und damit verbundene Produkte wie Hardware, Software oder Mikrotransaktionen in den Spielen. 2017 wurden in Deutschland 3,3 Milliarden Euro mit digitalen Spielen und entsprechender Hardware umgesetzt, was im Vergleich zum Vorjahr ein Wachstum von 15 Prozent bedeutet.³¹ Dem niederländischen Marktforschungsunternehmen Newzoo zufolge waren es 2018 bereits 4,1 Milliarden Euro, womit der deutsche Markt im internationalen Vergleich nur hinter den chinesischen (33,5 Milliarden Euro), US-amerikanischen (26,9 Milliarden Euro), japanischen (17 Milliarden Euro) und südkoreanischen (4,9 Milliarden Euro) Märkten liegt.³² Damit ist Deutschland der wichtigste europäische Absatzmarkt für digitale Spiele, und weiteres Wachstum ist zu erwarten. Zum Vergleich: Der Kinofilmmarkt setzte in Deutschland 2015 etwas über 1,1 Milliarden Euro um, der Musikmarkt rund 1,5 Milliarden Euro. Nur die deutsche Buchbranche ließ mit rund 9,2 Milliarden Euro Umsatz die Digitalspielbranche auf dem Entertainmentmarkt hinter sich (*Abbildung 2*).³³

Allerdings können deutsche Entwickler*innen von diesen erheblichen Umsätzen bislang kaum profitieren: Deutsche Spieleentwicklungen hatten 2017 nur einen Anteil von 5,4 Prozent am Gesamtumsatz mit digitalen Spielen in Deutschland, Tendenz fallend. Das Gros wird von internationalen Entwickler*innen und Publishern umgesetzt, die ihre Produkte auf dem deutschen Markt vertreiben.³⁴ Nur wenige deutsche Spiele können mit internationalen Großproduktionen mithalten, darunter zuletzt beispielsweise „Sha-

Abbildung 2: Handelsumsatz der Computer- und Videospielindustrie im Vergleich zu anderen Kultur- und Kreativbranchen in Deutschland, 2015, in Milliarden Euro



Quelle: Oliver Castendyk/Jörg Müller-Lietzkow, Die Computer- und Videospielindustrie in Deutschland, S. 90, eigene Darstellung.

dow Tactics: Blades of the Shogun“ vom Münchner Entwickler*innenstudio Mimimi Productions, „The Surge“ vom Studio Deck13 aus Frankfurt am Main, „Elex“ von Piranha Bytes aus Essen oder „Anno 1800“ von Ubisoft Bluebyte Mainz. Etwas im Ausmaß Vergleichbares zum eingangs erwähnten „Grand Theft Auto V“ oder „Red Dead Redemption 2“ gibt es aus Deutschland nicht. So kommt der Verband Game auch in seinem Jahresreport 2018 noch zu dem Schluss, dass „sich die deutsche Games-Branche seit mehreren Jahren in einer schwierigen Situation“ befinde, die vor allem auf „im internationalen Vergleich schlechte Rahmenbedingungen“ zurückzuführen sei.³⁵

Ungeachtet von der Frage, ob staatliche Interventionen überhaupt dazu geeignet sind, den Abstand zu den erfolgreichsten Global Playern aufzuholen, plant Game fest mit den Bundessubventionen und fordert eine Verstetigung dieses Instruments sowie eine Erhöhung der Fördersumme. Im Ende Juni 2019 vorgestellten vorläufigen Entwurf des Bundeshaushalts für 2020 sind jedoch überraschend keinerlei Mittel mehr für eine Games-Förderung enthalten, was seitens des Verbandes auf Unverständnis und Kritik stößt.³⁶

³⁰ Vgl. Castendyk/Müller-Lietzkow (Anm. 17), S. 168.

³¹ Vgl. Game (Anm. 4), S. 13.

³² Vgl. Newzoo, 2018 Global Games Market Report, light version, Juni 2018, S. 16, <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version>.

³³ Vgl. Castendyk/Müller-Lietzkow (Anm. 17), S. 90.

³⁴ Vgl. Game (Anm. 4), S. 27; Das sind die 25 mächtigsten Games-Firmen der Welt, 26.4.2019, www.gameswirtschaft.de/wirtschaft/top-25-groesste-games-unternehmen-2018.

³⁵ Vgl. Game (Anm. 4), S. 25.

³⁶ Vgl. Upgrade für die deutschen Spieleentwickler, Interview von Madeleine Brühl mit dem Game-Geschäftsführer Felix Falk, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 2.7.2019, S. 13.

Wer in Deutschland in die Digitalspielbranche einsteigen möchte, kann laut Branchenverzeichnis „Gamesmap“ aus 112 Bildungseinrichtungen wählen, die Studiengänge und Fortbildungen zum Themenbereich anbieten.³⁷ Einer aktuellen Studie zufolge fehlt es der Digitalspielbranche jedoch an qualifizierten Fachkräften, was auch kleine und mittlere Entwicklungsfirmen dazu zwingt, Personal im Ausland anzuwerben. Vor allem staatliche Hochschulen hätten die Bedeutung digitaler Spiele unterschätzt, sodass in Deutschland vor allem private Anbieter die Ausbildung qualifizierter Entwickler*innen übernommen hätten. Erst allmählich würden auch staatliche Hochschulen und Universitäten aktiv.³⁸ Es zeigt sich somit, dass Deutschland trotz der zuletzt verstärkten Bemühungen sowohl im Hinblick auf die Förder- als auch auf die Ausbildungssituation im internationalen Vergleich noch einigen Nachholbedarf hat.

AUSBLICK

Ob und wie der Digitalspielstandort Deutschland langfristig international aufschließen und mithalten kann, wird sich erst in den kommenden Jahren zeigen. Breitere Ausbildungs- und Fördermöglichkeiten brauchen Zeit, um Wirkung zu entfalten. Allerdings ist fraglich, ob die Produktionsstudios, die in hyperkompetitiven Zeiten die Grenzen des menschlich Machbaren und des arbeitsrechtlich Vertretbaren ausdehnen, tatsächlich nachahmenswerte Vorbilder sind. So setzte der Spitzentitel „Red Dead Redemption 2“ nicht nur neue Maßstäbe, was das Medium an sich angeht. Die Produktion des Spiels zeigte auch, was die Entwicklung der immer größer und fotorealistischer werdenden virtuellen Welten den Menschen abverlangt, die sie produzieren.³⁹ So ist es

kein Zufall, dass sich in der Games-Branche der Begriff *crunch* (englisch für „zermalmen“, „knirschen“, aber auch „Krise“) für die Endphase einer Produktion etabliert hat, in der angesichts der nahenden Veröffentlichung eines Spiels die Arbeitszeiten von den Studios in bedenklicher Weise massiv ausgedehnt werden. Auch aus Deutschland gibt es Berichte über derartige Praktiken, wenn auch bislang nicht im selben Maße wie beispielsweise bei „Red Dead Redemption 2“.⁴⁰

Es bedarf daher auch in der Digitalspielbranche einer vitalen organisierten Interessenvertretung der Entwickler*innen, so wie es sie in anderen Kulturbranchen für die Kulturschaffenden bereits gibt. Nicht zuletzt aufgrund der erschreckenden Berichte über institutionalisierten *crunch* in den Digitalspielstudios auf der ganzen Welt und besonders in den USA entstand 2018 die internationale Organisation Game Workers Unite (GWU), die sich für faire Arbeitsbedingungen in der Games-Branche einsetzt. Zwar (noch) nicht als Gewerkschaft, aber zumindest als selbstorganisiertes Netzwerk hat die GWU mittlerweile Ableger auf der ganzen Welt, unter anderem auch in Deutschland.⁴¹

Die Digitalspielbranche in Deutschland ist von Umbrüchen und Konsolidierungsprozessen geprägt. Das Fundament der Branche, die sich nach weiterer Anerkennung und internationaler Konkurrenzfähigkeit sehnt, ist die breite und weiter wachsende gesellschaftliche Basis aus immer mehr Spieler*innen. Digitalspielkultur wird in Deutschland in Form diverser Praktiken gelebt; digitale Spiele und ihre Produktionsbedingungen sind in zunehmendem Maße Gegenstand zivilgesellschaftlicher sowie politischer Auseinandersetzung. Diskussionen und Kontroversen werden die Entwicklung der Branche auch in Zukunft begleiten. Doch das gehört dazu, wenn man endgültig kein Nischenphänomen mehr ist, sondern immer mehr zu einem wichtigen Bestandteil der deutschen Wirtschaft sowie des kulturellen und politischen Alltags wird.

FELIX ZIMMERMANN

ist Stipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne. Seine Forschung zu digitalen Spielen bewegt sich an der Schnittstelle von Public History und Game Studies.
kontakt@felix-zimmermann.net

³⁷ Siehe www.gamesmap.de.

³⁸ Vgl. Björn Bartholdy et al., Games studieren – was, wie wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele, Bielefeld 2018, S. 13.

³⁹ Vgl. Jason Schreier, Inside Rockstar Games' Culture of Crunch, 23.10.2018, <https://kotaku.com/inside-rockstar-games-culture-of-crunch-1829936466>.

⁴⁰ Vgl. Daniel Ziegner, Spieleentwickler aller Länder, vereinigt euch!, 7.6.2018, www.zeit.de/digital/games/2018-06/game-workers-unite-arbeitsbedingungen-spielebranche.

⁴¹ Siehe www.gameworkersunite.org. Vgl. auch Deutscher Gewerkschaftsbund, Games-ArbeiterInnen vereinigen sich, 28.8.2018, www.dgb.de/themen/++co++097adc96-aaa1-11e8-8077-52540088cada.

WETTKAMPF-GAMING: SPORT ODER SPIELEREI?

Robin Streppelhoff

„Vom Schmutzkind zum Shootingstar“ – so betitelte der Norddeutsche Rundfunk 2016 eine Fernsehdokumentation für die ARD-„Sportschau“ über die Entwicklung des E-Sports/eSports in Deutschland.⁰¹ Der Film zeigt einen grundlegenden gesellschaftlichen Wandel im Hinblick auf digitale Spiele, der sich auch in den Koalitionsverträgen zwischen CDU, CSU und SPD aus den Jahren 2005 und 2018 deutlich widerspiegelt: 2005 fanden Videospiele vor dem Hintergrund von Amokläufen junger Täter vor allem mit Bezug zum Jugendschutz Eingang in den Koalitionsvertrag. So hieß es dort unter dem Punkt „Aufwachsen ohne Gewalt“, dass in der Großen Koalition ein „Verbot von Killerspielen“ erörtert werden solle. 13 Jahre später setzten dieselben Koalitionspartner Videospiele erneut auf ihre Agenda, nun allerdings unter dem Punkt „Besseres Leben durch Fortschritt“ mit einer ganz anderen Stoßrichtung – und mit einem Bezug zum traditionellen Sportverbandswesen: „Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.“⁰²

Ein erstaunlicher Wandel. Im Folgenden werde ich zeigen, wie sich die Diskussion um Videospiele entwickelt hat, wer sich daran in welcher Art und Weise beteiligt und vor allem, wie sich die politische Meinungsbildung mit Bezug zur Sportkultur vollzogen hat.

VIELFALT UND IMAGEWANDEL

Die Gaming-Szene ist enorm vielfältig. Lernspiele für Körper und Geist gibt es ebenso wie solche zum reinen Zeitvertreib. „Gezockt“ wird in

Deutschland meistens auf dem Handy, aber auch am PC oder an einer Konsole. Zentraler Interessenvertreter für die Entwicklung digitaler Spiele ist in Deutschland der Game – Verband der deutschen Games-Branche. Seine Vorläufer, der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und der GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche, hatten 2011 die Stiftung Digitale Spielekultur ins Leben gerufen, zu deren Partnern mehrere Bundesbehörden zählen, zuvorderst das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI), aber auch das Auswärtige Amt, die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien oder das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Zu den Aktivitäten des Game gehören unter anderem die jährliche Verleihung des Deutschen Computerspielpreises und die Förderung der Deutschen Games Schulmeisterschaft, an der sich seit der ersten Veranstaltung 2006 über 1700 Schulen beteiligt haben.

Für viele Menschen gehören digitale Spiele heute zum Alltag – je nach Statistik oder Schätzung haben 2018 zwischen 34 und 44 Millionen Deutsche „gegamt“, wie es bereits im Duden steht. Gegenüber 2017 ist das eine Steigerung zwischen 10 und 20 Prozent. Eine ähnlich hohe Steigerungsrate wurde 2018 auch beim Branchenumsatz erwartet: je nach Quelle auf 3,3 bis 4,1 Milliarden Euro. Damit ist Deutschland hinter China, den USA, Japan und Südkorea der fünftgrößte Markt für Computerspiele.⁰³

Aufgrund der verhältnismäßig geringen Anzahl an neuen Spielentwicklungen aus Deutschland stellt die Bundesregierung im Haushalt 2019 über das BMVI 50 Millionen Euro zur Förderung dieses Wirtschaftszweiges zur Verfügung. In Berlin befindet sich das Computerspielmuseum, und es wurden Studiengänge wie Computerspielwissenschaften (Universität Bayreuth) und E-Sports-Management (Hochschule für angewandtes Management) eingerichtet. Einen Über-

blick über die umfassende Forschungsliteratur zu Computerspielen im Kontext von Sport bietet eine 250 Seiten starke Bibliografie des Bundesinstituts für Sportwissenschaft.⁰⁴ Angesichts dieser gesellschaftlichen Durchdringung, der zunehmenden ökonomischen Bedeutung und entsprechenden Forderungen verschiedener Verbände verwundert es nicht, dass sich auch politische Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträger mit dem Phänomen auseinandersetzen.

Die öffentliche und politische Diskussion dreht sich seit wenigen Jahren vor allem um die kompetitiven Videospiele – das, was seit diesem Jahrtausend als E-Sport bezeichnet wird. Als Hauptansprechpartner für dieses besondere Segment der digitalen Spiele hat sich der im November 2017 gegründete eSport-Bund Deutschland (ESBD) herauskristallisiert. Er ist im Verband Game vertreten und definiert seinen Gegenstand verkürzt als „unmittelbaren Wettkampf zwischen menschlichen Spieler/innen unter Nutzung von geeigneten Video- und Computerspielen an verschiedenen Geräten und auf digitalen Plattformen unter festgelegten Regeln“.⁰⁵

Zumeist werden E-Sport-Titel in drei Kategorien eingeteilt: Shooter, (Echtzeit-)Strategiespiele und Sport- beziehungsweise Rennsimulationen. Den größten Marktanteil – sowohl finanziell als auch im Hinblick auf die Anzahl der Spielerinnen und Spieler sowie Zuschauerinnen und Zuschauer – nehmen Echtzeit-Strategiespiele ein. Darauf folgen die Shooter und dann das Genre der Sportsimulationen,⁰⁶ wobei in Deutschland zuletzt die Fußballsimulation „Fifa“ die Rangliste der meistverkauften PC- und Konsolenspiele anführte.⁰⁷

Lange Zeit hatten Videospiele vor allem wegen der Gewaltdarstellung in den Shootern einen schlechten Ruf. Nach dem Amoklauf in einer Erfurter Schule 2002 wurde bekannt, dass der jugendliche Täter den Ego-Shooter „Counter-Strike“ gespielt hatte. Noch im selben Jahr wurde ein Vorschlag zur Änderung des Jugendschutzgesetzes diskutiert, um „die von Videofilmen, Computer- und Videospielen und so genannten Killerspielen ausgehenden Gefährdungen“ einzuschränken. Zwar bezog sich der Begriff „Killerspiele“ in dem Gesetzentwurf ausschließlich auf Freizeitaktivitäten „wie Gotcha, Paintball und Laserdrome“, doch wurde er zunehmend auch für Computerspiele gebräuchlich.⁰⁸ Vor diesem Hintergrund fand sich der Terminus ohne nähere Definition schließlich im Koalitionsvertrag 2005 wieder.

Um eine ausgewogene Darstellung bemühte sich in der Folge unter anderem die Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen mit dem Film „Gamer – zwischen E-Sport und Pixelmord“ (2006);⁰⁹ und der Deutsche Kulturrat stellte 2008 in einem Sammelband vor allem Beiträge von Autorinnen und Autoren zusammen, die dem Fokus auf „Killerspiele“ und deren etwaig negativen Sozialisationseffekten entgegen traten.¹⁰ Letztlich kam keines der angedachten Verbote zustande, stattdessen wurden Computerspiele 2008 vom Deutschen Kulturrat zum schützenswerten Kulturgut erklärt.

Mit der Entwicklung leistungsstärkerer Computer und dem Ausbau des Internets inklusive schneller DSL-Leitungen ab Anfang der 2000er Jahre wurden Online-Spiele immer beliebter. Seither muss man sich nicht mehr auf LAN-Partys zum gemeinsamen Videospielen treffen, sondern kann von Zuhause aus mit Freunden und Unbekannten aus aller Welt zocken. 2007 wurde E-Sport international institutionalisiert: In Südkorea, wo Videospiele und -spieler wie Popstars gefeiert werden, gründete sich die Internationale eSport Federation (IeSF), die mittler-

01 Siehe Alexander Cierpka/Tom Häussler, eSport. Vom Schmutzkind zum Shootingstar, NDR 2016, www.youtube.com/watch?v=e_hnbH6Dt-g.

02 Koalitionsverträge zwischen CDU, CSU und SPD vom 11.11.2005, S. 105, und vom 12.3.2018, S. 48. Beide Verträge finden sich online unter www.kas.de/wf/de/71.9390.

03 Vgl. Deutscher Games-Markt 2018, o.D., www.game.de/marktdaten/deutscher-games-markt-2018; Germany Games Market 2018, 25.7.2018, <https://newzoo.com/insights/infographics/germany-games-market-2018>.

04 Vgl. Robin Streppelhoff, E-Sport und Serious Games: Videospiele im Sportkontext: eine Bibliographie, Bonn 2018.

05 eSport-Bund Deutschland, Was ist eSport?, o.D., <https://esportbund.de/esport/was-ist-esport>.

06 Vgl. Trent Murray, Q1 2019's Most Impactful PC Videogames: The Year of Growth, 22.5.2019, <https://esportsobserver.com/q1-2019-impact-index>.

07 Vgl. Jahrescharts 2018 PC & Konsole, o.D., www.game.de/marktdaten/jahrescharts-2018-pc-konsole.

08 Entwurf eines Gesetzes zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (JuSchGÄndG), Bundestagsdrucksache (BT-Drs.) 15/88, 14.11.2002, S. 1, <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/15/000/1500088.pdf>.

09 Siehe www.politische-bildung.nrw.de/multimedia/titelverzeichnis/video/gamer-zwischen-e-sport-und-pixelmord-1/?no_cache=1.

10 Vgl. Olaf Zimmermann/Theo Geißler (Hrsg.), Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz, Berlin 2008.

weile 54 Mitglieder zählt. Mit 23 nationalen Verbänden ist Asien darin am stärksten vertreten, vor Europa mit 20 Verbänden.

E-SPORT AUF DER POLITISCHEN AGENDA

Die (sport-)politische Diskussion in Deutschland wurde 2016 unter anderem von Hans Jagnow ins Rollen gebracht. Der heutige ESD-Präsident war seinerzeit Mitarbeiter der Piratenpartei im Abgeordnetenhaus von Berlin und wird gelegentlich auch als ein „Geburtshelfer“ der institutionalisierten E-Sport-Szene bezeichnet.¹¹ Gemeinsam mit Bündnis 90/Die Grünen forderte seine Partei im Februar 2016, E-Sport als Sportart anzuerkennen und entsprechend zu fördern. Wenige Wochen später legte der Wissenschaftliche Parlamentsdienst ein Gutachten vor, in dem klargestellt wurde, dass E-Sport „nach derzeitiger Rechtslage nicht als Sport im rechtlichen Sinne anzusehen und deshalb rechtlich nicht als Sportart anerkennungsfähig“ sei.¹² Darüber hinaus wurde an mehreren Stellen die Autonomie des organisierten Sports beziehungsweise des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) betont. Deshalb forderte die Piratenfraktion den Berliner Senat per Antrag auf, „sich auf Bundesebene für eine Änderung des Anwendungserlasses zur Abgabenordnung und/oder der Abgabenordnung einzusetzen, damit eSport als gemeinnützige Sportart im Sinne der steuerrechtlichen Förderung auf Bundesebene anerkannt wird“.¹³

Rückendeckung erhielt diese Forderung aus der Gaming-Branche: Mehrere große Unternehmen wie Electronic Arts, Microsoft, Nintendo, Sony und Ubisoft schlossen sich in der Vereinigung eSport.BIU zusammen. Auch der international führende Kölner E-Sport-Veranstalter ESL (Turtle Entertainment) und der Marketing-Spezialist Freaks 4U Gaming zählten zu den Unter-

stützern, ebenso die damalige Staatssekretärin im BMVI, Dorothee Bär (CSU).¹⁴ Neben der Anerkennung als Sport gab eSport.BIU die vereinfachte Vergabe von Visa für Top-Spieler als Ziel aus. Etwa ein Jahr später veröffentlichte die Vereinigung einen Report unter dem programmatischen Titel „BIU Fokus: eSports. Aus der Nische ins Stadion“. Neben der eindrucksvollen Entwicklung des Wirtschaftsmarktes wurden darin die verschiedenen Baustellen der Bewegung beschrieben: Es gebe kaum E-Sport-Vereine; zudem behindere „die fehlende rechtliche Anerkennung als legitimer Sport die Entwicklung von eSports in Deutschland deutlich“. Die „größte Hürde“ für diese Entwicklung sei jedoch die ausbleibende Anerkennung als Sport durch den DOSB.¹⁵

Mittlerweile hatte die Diskussion auch die Bundespolitik erreicht. Als netzpolitischer Sprecher der SPD wies Lars Klingbeil im April 2017 in einem Gastbeitrag für „Die Zeit“ auf die Vorteile einer Anerkennung des E-Sports hin: „Die E-Sport-Szene in Deutschland würde von einem Akzeptanzgewinn profitieren und wäre gleichzeitig angehalten, größere Anstrengungen zu unternehmen, um seiner neu gewonnenen gesellschaftlichen Verantwortung gerecht zu werden.“ Gleichzeitig betonte er: „Die Entscheidung darüber liegt richtigerweise bei den Sportverbänden selbst“,¹⁶ was die Wissenschaftlichen Dienste des Bundestages kurz darauf in einer Zusammenfassung der bisherigen Diskussion bestätigten.¹⁷ Als weiterer Fürsprecher einer Anerkennung von E-Sport als Sport trat ab seiner Gründung im November 2017 nun auch der ESD mit großem kommunikativem Engagement und Jagnow als Präsident in Erscheinung.

Als im März 2018 der besagte Passus zur Anerkennung des E-Sports als Sport, der unter anderem von Dorothee Bär, Lars Klingbeil und dem heutigen Kanzleramtsminister Helge Braun

11 Thomas Frey, Wenn die Legenden angreifen: In Kreuzberg hat sich ein Verein für eSport gegründet, 29.1.2019, www.berliner-woche.de/117788.

12 Wissenschaftlicher Parlamentsdienst des Abgeordnetenhauses Berlin, Gutachten über Voraussetzungen und Auswirkungen von eSport als Sportart, 18.3.2016, S. 15, [www.parlament-berlin.de/C1257B55002B290D/vwContentByKey/W2AUPK7B239WEBSDE/\\$File/2016-03-18_eSport_1.pdf](http://www.parlament-berlin.de/C1257B55002B290D/vwContentByKey/W2AUPK7B239WEBSDE/$File/2016-03-18_eSport_1.pdf).

13 Abgeordnetenhaus Berlin, Drucksache 17/2910, 10.5.2016, S. 1.

14 Vgl. Daniela Vates, Computerspiele als offizielle Sportart?, in: Berliner Zeitung, 18.8.2016, S. 5.

15 Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (Hrsg.), BIU Fokus: eSports. Aus der Nische ins Stadion, Berlin 2017, S. 34.

16 Lars Klingbeil, Olympia braucht E-Sport – nicht umgekehrt, 20.4.2017, www.zeit.de/digital/games/2017-04/e-sport-anererkennung-olympisch-politik-spd.

17 Vgl. Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages, Ist E-Sport Sport? Stand der Diskussion, WD 10 – 3000 – 036/17, 9.6.2017, www.bundestag.de/resource/blob/515426/c2a9373a582f7908c090a658dfdf1af8/wd-10-036-17-pdf-data.pdf.

(CDU) erarbeitet worden war, durch den Koalitionsvertrag zur offiziellen Regierungslinie wurde, reagierte der DOSB deutlich: „Dies kann man als klaren Angriff der Fachpolitiker im Bereich Digitales, ohne die Sportpolitiker oder gar den DOSB als Dachorganisation des organisierten Sports in Deutschland zu beteiligen, auf die Autonomie des Sports verstehen.“¹⁸

Tatsächlich umgesetzt wurde dieser Punkt der Koalitionsvereinbarung bislang jedoch nicht, und mit Blick auf die Verbandsautonomie verwies die Bundesregierung Ende August 2018 auf die geltende Rechtslage: „Es gibt kein Anerkennungsverfahren für Sportarten durch die Bundesregierung.“¹⁹ Angesichts dieser Lage konstatierte der digitalpolitische Sprecher der SPD-Fraktion Jens Zimmermann im Frühjahr 2019 auf einer Veranstaltung: „Ich war in der Nacht dabei, als wir das im Kanzleramt da reingeschrieben haben – da waren wir vielleicht ein bisschen euphorisch, das gebe ich zu.“²⁰ Eine andere zentrale Forderung der Games-Branche wurde indes erfüllt: Mit der Aktualisierung seines Visumhandbuches im Juli 2018 hat das Auswärtige Amt die Einreisebestimmungen für Profispieler erleichtert.²¹

POSITIONSBESTIMMUNGEN

Für den ESBD steht fest: E-Sport ist Sport, weil die vom DOSB geforderte „eigene, sportartbestimmende motorische Aktivität“ gegeben sei. Gestützt wird der ESBD durch den Trainingswissenschaftler Ingo Froböse – zumindest in der Hinsicht, dass der Professor der Sporthochschule Köln E-Sportlerinnen und E-Sportlern eine enorme physische Anstrengung sowie exzellente motorische Fertigkeiten attestiert.²² Für die Anerkennung als Sport greife das zu kurz, wendet die Sportsoziologin Carmen Borggreffe ein. Sie definiert Sport als „Kommunikation körperlicher

Leistungen, die keinen Zweck außer sich selbst haben“, sodass E-Sport keinesfalls Sport sei.²³ Eine Anerkennung als Sport würde dem E-Sport einen aus ihrer Sicht nicht gerechtfertigten gesellschaftlichen Legitimationsschub beschern, wodurch das gute Image des Sports insgesamt als gesundheitsförderlich und pädagogisch wertvoll aufs Spiel gesetzt werde. Für Sportphilosoph Volker Schürmann ist der Begriff „E-Sport“ das erfolgreiche Produkt einer Wirtschaftslobby. Schließlich gehörten „E-Games den Unternehmen, die aus privatwirtschaftlichen Interessen spielen lassen. Sport dagegen wäre Gemeineigentum.“²⁴ Skeptisch zeigt sich auch der Sportpädagoge Thomas Wendeborn, der zwei strategische Ansätze des E-Sport-Verbandes ausmacht: Erstens verfolge der ESBD gemeinsam mit dem Verband Game politisch-ökonomische Interessen, zweitens versuche er, über einen diffusen Sportbegriff negative Konnotationen wie Bewegungsarmut, motorische Defizite, Spielsucht und Gewalt zu vermeiden.²⁵ Für den Aspekt der Bewegungsarmut bestätigt selbst Froböse, dass E-Sportler mehr sitzen als Nicht-E-Sportler und dass dies ungesünder sei.²⁶

Eine staatliche Förderung vornehmlich sitzender Tätigkeiten steht indes im Widerspruch zu den „Nationalen Empfehlungen für Bewegung und Bewegungsförderung“, die das Bundesgesundheitsministerium 2016 erstmals veröffentlichte, um dem zunehmend inaktiven Lebensstil vieler Bürgerinnen und Bürger entgegenzutreten. Für Kinder und Jugendliche wird demnach die Schule als zentraler Ort für die Bewegungsförderung angesehen. Kernempfehlungen für Bewegungsförderung in Schulen lauten deshalb: „Die Zeit für Bewegung im Schulalltag wird erhöht. Das bedeutet mehr Sportunterricht und zusätzliche Bewegungsangebote, zum Beispiel Bewegungspausen. Die Qualität der Bewegungsangebote und der Lehrmethoden im Sportunterricht

18 Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB), Hoffnung auf Mittelaufwuchs und Dialog, Pressemitteilung, 21.3.2018.

19 Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der FDP-Fraktion, Anerkennung des eSports als Sport, BT-Drs. 19/4060, 29.8.2018, S. 3, <http://dipbt.bundestag.de/doc/btd/19/040/1904060.pdf>.

20 eSport-Debatte: „Da waren wir vielleicht ein bisschen euphorisch“, 20.2.2019, www.gameswirtschaft.de/politik/gamechanger-2019-game-verband.

21 Vgl. Auswärtiges Amt, Visumhandbuch, Stand Juli 2018, S. 447.

22 Vgl. Martin Schütz, Sportwissenschaftler: eSports-Profis sind wahre Athleten, 2.2.2016, www.dw.com/a-19011581.

23 Carmen Borggreffe, eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports, in: German Journal of Exercise and Sport Research 3/2018, S. 447–450, hier S. 447.

24 Volker Schürmann, Sie nennen es Sport, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 3.11.2018, S. 32.

25 Vgl. Thomas Wendeborn, E-Sport zwischen Gewinn und Gemeinnützigkeit, 10.5.2019, www.deutschlandfunk.de/impulsvortrag-e-sport-zwischen-gewinn-und-gemeinnuetzigkeit.3963.de.html?dram:article_id=448484.

26 Vgl. Ingo Froböse et al., eSport Studie 2019: eSportler im Fokus der Wissenschaft. Ergebnisbericht, Köln 2019, S. 4.

wird verbessert.“²⁷ Konsequenterweise wird ergänzend empfohlen, die Förderung von Bewegung besser in Lehrplänen zu verankern. Vor diesem Hintergrund sprechen sich auch viele Sportlehrerinnen und Sportlehrer gegen E-Sport als Teil des Sportunterrichts aus.²⁸

Der DOSB, der mittlerweile mehrere Szenarien zum Umgang mit der E-Sport-Bewegung entwickelt hat, lehnt den Begriff „E-Sport“ grundsätzlich ab und unterscheidet stattdessen zwischen „Virtuellen Sportarten“ (Sportsimulationen) und „E-Gaming“, womit alle anderen Gattungen wie Shooter, (Echtzeit-)Strategiespiele oder auch virtuelle Kartenspiele gemeint sind. Während der Verband „die Bedeutung elektronischer Sportartensimulationen für die Weiterentwicklung des Sports und der Sportverbände“ anerkennt und „die systematische Ausarbeitung von Strategien zur Entwicklung von Sportarten im virtuellen Raum und von passgenauen Instrumenten zur Vereinsberatung und -entwicklung in den Verbänden“ empfiehlt, geht er „davon aus, dass eGaming in seiner Gesamtheit nicht den zentralen Aufnahmekriterien entspricht, die das Sport- und Verbändesystem unter dem Dach des DOSB konstituieren und prägen“. E-Gaming sei zwar Teil einer modernen Jugend- und Alltagskultur, aber keine eigenständige sportliche Aktivität.²⁹

Analog zu dieser Terminologie führte der Deutsche Fußball-Bund (DFB) den Spartenbegriff „E-Soccer“ ein. Einzelne Profifußballvereine unterhalten im kommerziellen Interesse eigene E-Sport-Teams, wobei nicht alle nur Mannschaften für Fußballsimulationen, sondern auch für Strategiespiele anbieten. Im Gegensatz zum E-Soccer wurde öffentlich auch schon über „E-Sailing“ und „E-Cycling“ gesprochen. Diese Begriffe stehen allerdings für eine Simulation von realen Streckenprofilen, die mit echten Sportgeräten ohne Fortbewegung absolviert werden können, um die Anstrengungen und Herausforderungen körperlich nachvollziehen zu können beziehungsweise dafür zu trainieren. Für den ESD

sind diese Trainingsarten oder Simulationen wiederum kein E-Sport. Der Deutsche Behindertensportverband (DBS) hat sich der Terminologie des DOSB zwar nicht angeschlossen, bleibt sachlich aber auf derselben Linie: „Für den DBS ist eSport grundsätzlich kein Sport. Sportsimulationen mit aktiven Bewegungselementen der spielenden Person selbst können unter den Sportbegriff gefasst werden.“³⁰ Gleichzeitig erkennt der DBS das Inklusionspotenzial des E-Sports an und unterstützt die Aufnahme eines entsprechenden Angebotes in den Sportvereinen, solange es sich um Sportsimulationen handelt.

Um sich einen Überblick über die verschiedenen Positionen zu verschaffen, ließ sich der Sportausschuss des Deutschen Bundestages im Februar 2019 von den jeweiligen Interessenvertreterinnen und -vertretern informieren. Bei der öffentlichen Anhörung zeigte sich die DOSB-Vorstandsvorsitzende Veronika Rücker dem ESD-Präsidenten Jagnow gegenüber zwar grundsätzlich gesprächsbereit, erteilte seinem Anliegen, einen Dialog auf Augenhöhe zwischen Sportverband und Sportverband zu führen, angesichts der unterschiedlichen Größenordnungen jedoch eine klare Absage. Während der DOSB über 27 Millionen Mitgliedschaften in etwa 90 000 Vereinen vertritt, zählt der ESD etwa 30 Mitgliedsorganisationen mit knapp 1000 Mitgliedern.³¹

Über die unterschiedlichen Positionen hinaus wurden in der Sitzung vor allem drei Punkte deutlich: *Erstens* scheinen die Fronten zwischen den Verbänden des traditionellen Sports und des E-Sports derzeit verhärtet zu sein; *zweitens* gehen die Meinungen zum E-Sport innerhalb der politischen Parteien zwischen Digital- und Sportpolitikern auseinander; *drittens* hat sich bestätigt, dass insbesondere die Frage nach der Gemeinnützigkeit in der Debatte von entscheidender Bedeutung ist. Eine Anerkennung als Sport würde den E-Sport-Vereinen unmittelbar die Gemeinnützigkeit nach der Abgabenordnung bescheren, was ein zentrales Anliegen des ESD ist. Bereits im

²⁷ Alfred Rütten/Klaus Pfeifer (Hrsg.), *Menschen in Bewegung bringen. Strukturen schaffen, Bewegung fördern, lebenslang bewegen*, Köln 2019, S. 10.

²⁸ Vgl. Streppelhoff (Anm. 4), S. 10.

²⁹ DOSB, DOSB und eSport. Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, Positionierung von DOSB-Präsidium und -Vorstand, 4. 12. 2018, www.dosb.de/ueberuns/esport.

³⁰ Bedeutung von eSport für Menschen mit Behinderung – Positionierung des Deutschen Behindertensportverbands (DBS) e. V., Deutscher Bundestag, Sportausschuss, Ausschussdrucksache 19(5)096, S. 2, www.bundestag.de/resource/blob/593436/b414aea046b0194d11eb33a43d2089ea/Positionspapier-DBS-data.pdf.

³¹ Vgl. Deutscher Bundestag, Experten nehmen zu E-Sport unterschiedliche Haltungen ein, 20. 2. 2019, www.bundestag.de/dokumente/textarchiv/2019/kw08-pa-sport-589106.

Vorfeld hatten die Wissenschaftlichen Dienste des Bundestages einen Sachstand zur „Auswirkung von eSport-Angeboten auf die Anerkennung der Gemeinnützigkeit“ vorgelegt.³² Für die Gemeinnützigkeit eines Vereins ist in Deutschland allerdings nicht ausschlaggebend, ob dort Sport betrieben, sondern ob mit der Arbeit des jeweiligen Vereins das Gemeinwohl gefördert wird.

DIENT E-SPORT DEM GEMEINWOHL?

Im deutschen Recht wird an vielen Stellen der Begriff „Sport“ genutzt, zum Beispiel jüngst im Strafrecht mit Blick auf „Sportwettbetrug“ und die „Manipulation von berufssportlichen Wettbewerben“, im Bundesbaugesetz mit Bezug zu Sportanlagen oder eben im Rahmen der Gemeinnützigkeit in der Abgabenordnung. Für Letzteres hat der Bundesfinanzhof 1997 „die körperliche Ertüchtigung“ als zentrales Merkmal ausgemacht. Aber: Eine rechtsverbindliche Definition von „Sport“ findet sich an keiner Stelle.³³ Lediglich im Ansatz lässt sich etwa anhand der 2017 beschlossenen Novelle der Sportanlagenlärmschutzverordnung ablesen, was der deutsche Gesetzgeber mit Sport verbindet: „Sport hat wichtige soziale, integrative und gesundheitliche Funktionen. Daher bestehen an der Ausübung von Sport nicht nur private, sondern – insbesondere an der Ausübung von Breiten- und Jugendsport – auch öffentliche Interessen.“³⁴ Zum Verhältnis von Computerspielen und Sport hat sich 2005 das Bundesverwaltungsgericht im Kontext des Betreibens eines Internetcafés geäußert: „Computerspiel ist selbst dann kein Sport, wenn es im Wettbewerb veranstaltet wird. Typischerweise wird ein Computerspiel nicht gespielt, um sich zu „ertüchtigen“.“³⁵

In der Antwort auf eine Kleine Anfrage zur „Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen“, verwies die Bundesregierung Mitte April 2019 auf die „jeweils zuständige Landesfinanzbehörde“.³⁶ Bislang besteht unter diesen Einrichtungen keine Einigkeit, ob E-Sport gemeinnützig ist. Eine klare Position hat allerdings der Stadtstaat Hamburg bezogen: Vor allem auf Betreiben der Hamburger Sportjugend (HSJ) hin wird in der Hansestadt E-Sport als Spiel interpretiert und im Rahmen der Jugendhilfe als gemeinnützig anerkannt.³⁷ Voraussetzung der Gemeinnützigkeit ist unter anderem, dass die Sportvereine in ihren Satzungen auch die „Förderung der Jugendhilfe“ verankern, da „Jugendarbeit in Sport, Spiel und Geselligkeit“ das Gemeinwohl fördern. Dazu hat die HSJ Handlungsempfehlungen mit einem Prüfschema und Empfehlungen für Sportvereine erarbeitet. Demnach sollten einzelne E-Sport-Titel anhand von vier Kategorien klassifiziert werden: *erstens* ethisch/moralisch und inhaltlich; *zweitens* rechtlich mit Bezug zu den körperlichen Anforderungen im Vergleich zu anerkannten Sportarten (zum Beispiel Schach, Darts, Sportschießen); *drittens* mit Blick auf Körperbeherrschung und *viertens* hinsichtlich des Suchtpotenzials.³⁸

Höchste Bedeutung für die Jugendarbeit hat dabei, dass der Verein der angegebenen Gemeinwohlorientierung tatsächlich nachkommt und Jugendliche wie auch Eltern im Hinblick auf pädagogische Herausforderungen, Altersfreigaben und Suchtverhalten von E-Sport-Titeln berät. Als erstes Bundesland überhaupt hat Schleswig-Holstein eine E-Sport-Förderrichtlinie verabschiedet, durch die „Einrichtungen, Maßnahmen und Projekte zur Entwicklung eines landesweiten Angebotes für eSport in Verbindung mit digitaler Kompetenz gefördert werden“ sollen. Auch hier werden klare Anforderungen gestellt,

32 Vgl. Wissenschaftliche Dienste des Deutschen Bundestages, Auswirkung von eSport-Angeboten auf die Anerkennung der Gemeinnützigkeit, WD 4 – 3000 – 012/19, 1.2.2019, www.bundestag.de/resource/blob/627216/90bf12656f8f588b3bb1d0d0ef5e5f4e/WD-4-012-19-pdf-data.pdf.

33 Vgl. Anastasia Baumann, E-Sport – Der Versuch einer rechtlichen Einordnung und Bewertung, unveröffentlichtes Manuskript, Bonn 2019, S. 3–9; Andreas Pohlmann, Spenden für Sportvereine, Sankt Augustin 1996, S. 73–79.

34 Zweite Verordnung zur Änderung der Sportanlagenlärmschutzverordnung, BT-Drs. 18/10483, 30.11.2016, S. 1, <http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/18/104/1810483.pdf>.

35 Bundesverwaltungsgericht, Urteil vom 9.3.2005, BVerwG 6 C 11/04, Rn. 21.

36 Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der FDP-Fraktion, Anerkennung der Gemeinnützigkeit von eSport-Vereinen, Vorabfassung, BT-Drs. 19/9442, 16.4.2019, S. 5, <http://dipbt.bundestag.de/dip21/btd/19/094/1909442.pdf>.

37 Vgl. Anja Zeese, Behörde für Arbeit, Soziales, Familie und Integration der Freien und Hansestadt Hamburg, an Daniel Knoblich, Hamburger Sportjugend, Zum Anliegen der Hamburger Sportjugend eSports im Rahmen von Jugendhilfe gemeinnützig umzusetzen, 13.5.2019, www.hamburger-sportjugend.de/sonstiges/downloads/category/6-grundlagen?download=338:einordnung-basfi-esports-gemeinnuetzigkeit.

38 Vgl. Hamburger Sportjugend, Handlungsempfehlung für Sportvereine zu eSports, Hamburg 2018.

die als Fördervoraussetzungen erfüllt sein müssen, darunter unter anderem „die Prävention von Online-Spielsucht und gesundheitsgefährdender Nutzung (...) elektronischer Medien und Anwendungen sowie die Prävention von sexualisierter Gewalt im Sport, im eSport und in der Kinder- und Jugendarbeit“.³⁹

Derlei Präventionsforderungen werden durch die Entscheidung der Weltgesundheitsorganisation gestützt, „Gaming Disorder“ – wörtlich übersetzt „Computerspielstörung“ – in die Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme aufzunehmen.⁴⁰ Das Deutsche Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters geht deshalb auch in einer eigenen Broschüre auf die verschiedenen Risikofaktoren übermäßigen Computerspielens wie Schlafmangel, Fehlernährung, mangelnde körperliche Fitness oder soziale Exklusion ein.⁴¹ Inwiefern die Frage der Gemeinnützigkeit hierdurch beeinflusst wird, ist derzeit aber ebenso offen wie die Frage, ob E-Sport längerfristig in weiteren Bundesländern oder gar bundesweit als gemeinnützig anerkannt wird.

AUSBLICK

Im führenden E-Sport-Land Südkorea haben vor allem die negativen Begleiterscheinungen für Körper und Geist dazu geführt, dass bereits 2011 das sogenannte Cinderella-Gesetz zur Begrenzung von Spielzeiten für Kinder verabschiedet wurde: Kindern unter 16 Jahren ist dort zwischen Mitternacht und 6 Uhr früh das Spielen verboten.⁴² Das Internationale Olympische Komitee zeigt sich mit Blick auf die in vielen Sporttiteln präsente Gewalt zurückhaltend, was eine Anerkennung von E-Sport als Sport angeht, während das Olympic Council of Asia bei den Asienspielen 2018 Wettbewerbe im E-Sport auf das

Programm setzte, wenn auch ohne Medaillenvergabe. Vor dem Hintergrund der skizzierten Potenziale und Gefahren wird weltweit kontrovers diskutiert, ob E-Sport Spielerei oder Sport ist, ob es staatlich gefördert und gar im Bildungssystem berücksichtigt werden sollte. Die Diskussion wird oft dadurch erschwert, dass nicht immer alle Beteiligten klar definieren, was genau sie mit E-Sport meinen.

In Deutschland hat der ESDB einen Teil seiner zentralen Ziele erreicht: Im Profi-Bereich erhalten E-Sportler erleichterte Visa, und für den Ausbau des E-Sports in Vereinen ist zumindest für den Nachwuchs in Hamburg eine Lösung durch die lokale Finanzbehörde herbeigeführt worden. Eine Anerkennung als Sport ist in der Politik allerdings weiterhin umstritten, und der DOSB erkennt den ESDB zwar als Diskussionspartner, nicht aber als Sportverband an.

So werden sowohl der organisierte Sport als auch der ESDB und nicht zuletzt politische Entscheidungsträger auf Landes- und Bundesebene weiterhin nach Lösungen für das gesellschaftliche Phänomen suchen: Der DOSB wird genau analysieren, ob seine Öffnung für virtuelle Sportarten dem traditionellen Vereinssport Zulauf beschert und wie sich die beiden Kulturformen hier gegenseitig beeinflussen. Der ESDB wird nach einer eigenständigen Gemeinnützigkeitsregelung streben und beobachten, ob E-Sport im Verein wirklich zu einer Basis für den Profibereich werden kann oder ob die Spitzenspieler wie bisher vor allem aus den eigenen vier Wänden rekrutiert werden. Und entsprechend dieser empirisch zu belegenden Entwicklungen wird die Politik bestrebt sein, unter Berücksichtigung des staatlichen Ziels einer psychisch wie körperlich gesunden Bevölkerung die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen für die junge Massenkultur der Gamer anzupassen.

³⁹ Ministerium für Inneres, ländliche Räume und Integration des Landes Schleswig-Holstein, Richtlinie über die Förderung des eSport in Schleswig-Holstein, 3.4.2019, S. 1.

⁴⁰ Weltgesundheitsorganisation (WHO), Gaming Disorder, September 2018, www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en.

⁴¹ Vgl. Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters, Gaming- und Social-Media-Sucht. Informationen für Erwachsene, die viel gamen oder in sozialen Medien aktiv sind, Hamburg 2019, S. 14f.

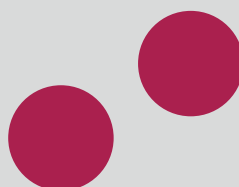
⁴² Vgl. Simon Hattenstone, The Rise of eSports: Are Addiction and Corruption the Price of Its Success?, 16.6.2017, www.theguardian.com/sport/2017/jun/16/top-addiction-young-people-gaming-esports.

ROBIN STREPPELHOFF

ist promovierter Sportwissenschaftler und wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bundesinstitut für Sportwissenschaft in Bonn.
robin.streppelhoff@bisp.de

LV LUP!

[ˈlevəl əp] engl. Abk. von Level Up!: »Stufe rauf /
Stufenaufstieg!«. Hinweis für Mitspielerinnen
und Mitspieler, dass der eigene Charakter
soeben eine neue Erfahrungsstufe erreicht hat.



Die Kids sprechen nur noch über Games – und Sie verstehen kein Wort mehr? Auf unserer Website finden Sie ein Glossar der Gaming-Sprache, Spielbeurteilungen und pädagogische Tipps.



spielbar.de

JUGENDMEDIENSCHUTZ UND DIGITALE SPIELE

Daniel Heinz

„Ab welchem Alter ist das Spiel ‚Fortnite‘ eigentlich freigegeben?“ Diese häufig von Eltern gestellte Frage ist keineswegs trivial. Denn der derzeit bei vielen Kindern und Jugendlichen überaus beliebte Shooter ist in verschiedenen Modi spielbar, für die unterschiedliche Regelungen zur Alterskennzeichnung gelten: einmal für Trägermedien, einmal für Telemedien. Warum das so ist, ist für Laien kaum nachvollziehbar – aber das Beispiel offenbart, dass es im Bereich des Jugendmedienschutzes durchaus Modernisierungsbedarf gibt, um den Herausforderungen der Lebenswirklichkeit Heranwachsender besser entsprechen zu können.

Die verschiedenen Generationen haben jeweils eine ganz eigene Beziehung zum Jugendmedienschutz: Auf der einen Seite stehen die Eltern, die aufgrund ihres gesetzlichen Erziehungsauftrages (Art. 6 Abs. 2 Grundgesetz) für eine gefahrungsfreie Entwicklung ihrer Kinder Sorge tragen sollen und wollen. Hierfür wünschen sie sich eine Richtschnur, die ihnen bei der Auswahl von passenden digitalen Spielen hilft und sicherstellt, dass ein digitales Spiel dem Alter angemessen ist. Angemessen heißt hier, dass ein Spiel im Sinne entwicklungspsychologischer, erziehungswissenschaftlicher und lerntheoretischer Erkenntnisse nicht als problematisch beziehungsweise entwicklungsbeeinträchtigend oder gar entwicklungsgefährdend einzustufen ist. Doch viele Eltern haben den Eindruck, dass Politik und Spieleanbieter ihrer Verantwortung für Jugendmedienschutz nur unzureichend nachkommen.⁰¹

Auf der anderen Seite stehen die minderjährigen Gamerinnen und Gamer. Während der Schutz bei Jüngeren nachvollziehbar erscheint, fühlen sich Ältere häufig bevormundet. Die dem Jugendschutz zugrundeliegende Annahme, sie könnten durch die Ausübung ihres Hobbys Schaden nehmen, entspricht oft nicht ihrer eigenen Erfahrung. Stattdessen fühlen sie sich meist erheblich kompetenter und themenerfahrener als diejenigen, die versuchen, sie zu schützen. Ohnehin bietet die Re-

gulierung ihrer täglichen Mediennutzung reichlich Potenzial für intergenerationelle Konflikte.

Zwischen diesen Ansprüchen – den Schutzbemühungen Erwachsener und dem Autonomiestreben Minderjähriger – bewegen sich die Anbieter digitaler Spiele, die ständig für neue Entwicklungen auf dem Spielemarkt sorgen, und der Gesetzgeber, der Mühe hat, mit den Innovationen Schritt zu halten und die bestehenden Regelungen daran anzupassen. Wie diese Regelungen in Deutschland momentan aussehen und an welchen Stellen es Probleme gibt, werde ich im Folgenden ausführen. Dafür werde ich zunächst auf Grundlagen des Jugendschutzes eingehen und für den Jugendmedienschutz maßgebliche Institutionen vorstellen. Anschließend werde ich neue Entwicklungen und Herausforderungen diskutieren und dort, wo es sich anbietet, Vorschläge für zeitgemäße Anpassungen unterbreiten.

RECHTLICHE GRUNDLAGEN: ABHÄNGIG VOM VERTRIEBSWEG

Der Jugendschutz in Deutschland fußt auf drei Säulen: Der *strukturelle* Jugendschutz soll Entwicklungsbeeinträchtigungen noch vor ihrer Entstehung verhindern. Der *erzieherische* Jugendschutz umfasst unter anderem Medienkompetenzvermittlung, Gefährdungsaufklärung und Maßnahmen zur Prävention. Und der *gesetzliche* Jugendschutz definiert die juristischen Rahmenbedingungen und richtet sich vor allem an Erwachsene, Gewerbetreibende und Institutionen.

Die rechtlichen Grundlagen des Jugendmedienschutzes finden sich primär im Jugendschutzgesetz (JuSchG), das den Umgang mit sogenannten Trägermedien wie CDs und DVDs definiert, sowie im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder (JMStV), der den Jugendschutz im Rundfunk und in den Telemedien regelt. Während also Spiele, die auf Datenträgern verkauft werden, unter das JuSchG fallen, werden ähnliche Angebote wie Spiele-Apps oder Browsergames, die ausschließ-

lich online verfügbar sind, vom JMStV reguliert (sofern es davon keine trägergebundene Verkaufsversion gibt). Verbreitungsverbote im Rahmen des Jugendmedienschutzes sind im Strafgesetzbuch (StGB) aufgeführt. Weitere spezielle Jugendschutzbestimmungen finden sich zudem im Bürgerlichen Gesetzbuch, im Jugendgerichtsgesetz, im Gaststättengesetz, der Gewerbeordnung, in den Rundfunkgesetzen der Länder und im Staatsvertrag der Länder über den Rundfunk im vereinten Deutschland.⁰²

Im Bereich der digitalen Spiele folgt der Jugendmedienschutz dem 2003 im JMStV eingeführten System der „regulierten Selbstregulierung“. Anerkannte Selbstkontrolleinrichtungen der Spielebranche sorgen für die praktische Anwendung der gesetzlichen Regularien und haben damit eine Pufferfunktion zwischen staatlicher Aufsicht und den beteiligten Unternehmen. Für die Umsetzung im Einzelnen sind die Anbieter selbst zuständig, was die Eigenverantwortung der Industrie stärken soll. Für digitale Spiele auf Trägermedien ist hierfür die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) die maßgebliche Institution in Deutschland.⁰³ Für Telemedien, also auch den Bereich der trägerungebundenen digitalen Online-Spiele, ist die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) die zentrale Aufsichtsstelle und die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM) die anerkannte Selbstkontrolleinrichtung.

ALTERSKENNZEICHNUNG „GREIFBARER“ SPIELE

Die USK ist die verantwortliche Stelle für die Organisation der Prüfung von digitalen Spielen auf Trägermedien in Deutschland. Sie wird getragen durch die Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, Gesellschafter ist der Game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

01 Bei einer Umfrage für den „Jugendmedienschutzindex“ stimmten nur 16 Prozent der befragten Eltern der Aussage zu, dass die Politik ihre Verantwortung „eher gut“ oder „sehr gut“ wahrnimmt. In Bezug auf die Spieleanbieter stimmten 26 Prozent zu. Vgl. Niels Brügger et al., Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit online-bezogenen Risiken, Berlin–Hamburg–München 2017, S. 47, www.fsm.de/sites/default/files/FSM_Jugendmedienschutzindex.pdf.

02 Vgl. Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz, Aufgaben und Ziele, o.D., www.bag-jugendschutz.de/baj_aufgaben_ziele.html.

03 Eine weitere Organisation der freiwilligen Selbstkontrolle ist die Automaten-Selbst-Kontrolle (ASK), die für die Alterskennzeichnung von gewerblich aufgestellten, münzbetätigten Bildschirmspielautomaten zuständig ist.

In den „Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen“ sind derzeit 15 „Aspekte der Wirkungsmacht“ aufgeführt: Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee, Gameplay, Atmosphäre, Realismus, Glaubwürdigkeit, Menschenähnlichkeit, Jugendaffinität und Identifikationspotenzial, Handlungsdruck, Gewalt, Krieg, Angst und Bedrohung, Sexualität, Diskriminierung, Sprache und Drogen.⁰⁴ Die USK identifiziert in ihrer Spruchpraxis drei Wirkungs- beziehungsweise Risikodimensionen: eine Gewalt fördernde oder Gewalt befürwortende Einstellung, eine übermäßige Ängstigung sowie eine sozialetische Desorientierung. Anhand dieser Parameter werden die eingereichten digitalen Spiele geprüft, wobei „alle Beeinträchtigungen in Verbindung mit der Gesamtwirkung des Spiels“ zu berücksichtigen sind.⁰⁵

Das Ergebnis der Prüfung ist eine Altersfreigabe, die rechtlich ein hoheitlicher Verwaltungsakt mit Rechtsfolgen gemäß § 14 JuSchG ist. Die Kennzeichnung beruht auf den fünf dort verankerten Altersstufen: 1) freigegeben ohne Altersbeschränkung, 2) freigegeben ab 6 Jahren, 3) freigegeben ab 12 Jahren, 4) freigegeben ab 16 Jahren, 5) keine Jugendfreigabe (beziehungsweise ab 18 Jahren). Ergänzend dazu dürfen Anbieter Informations- und Lehrprogramme als solche kennzeichnen, sofern sie gemäß § 14 Abs. 7 JuSchG „offensichtlich nicht die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen“.

Die Prüfung aller Titel mit einer Alterskennzeichnung höher als „ab 6 Jahren“ geschieht in wechselnden, pluralistisch besetzten Prüfungsgremien, denen jeweils vier ehrenamtliche Jugendschutzsachverständige und eine Ständige Vertreterin oder ein Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) angehören.⁰⁶ Nach Vorführung jugendschutzrelevanter Szenen inklusive der Möglichkeit, diese anzuspielden, wird per einfachem Mehrheitsbeschluss über die Vergabe eines Alterskennzeichens entschieden. Erweist sich ein Spiel als nach § 15 Abs. 2 JuSchG „schwer jugend-

04 Vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen, Juni 2019, S. 12ff., https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=1018522.

05 USK, Grundsätze der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, § 19 Abs. 2 Nr. 2, https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=1018457.

06 Die insgesamt rund 50 Sachverständigen werden für die Dauer von drei Jahren auf gemeinsamen Vorschlag der OLJB und der in der USK beteiligten Verbände ernannt.

gefährdend“, wird die Vergabe eines USK-Kennzeichens verweigert. Dies kann beispielsweise der Fall sein, wenn Krieg verherrlicht oder Gewalt besonders realistisch oder reißerisch dargestellt wird. Auf Grundlage der Empfehlungen des Prüfungsgremiums werden die Altersfreigaben letztendlich durch den OLJB-Vertreter erteilt.

Sofern bei der Abwicklung eines Kaufs das Alter der Käuferin oder des Käufers überprüft wird, dürfen alle Spiele offen zum Verkauf ausgelegt werden. Wer aber Kindern und Jugendlichen Spiele zugänglich macht, die nicht ihrer Altersstufe entsprechen, begeht eine Ordnungswidrigkeit, die mit bis zu 50 000 Euro Bußgeld geahndet werden kann. Eltern beziehungsweise sorgeberechtigte Personen sind durch das in § 27 Abs. 4 JuSchG verbriefte Erziehungsprivileg hiervon ausgenommen.

Eine Regulierungslücke ergibt sich indes schon durch den Erfindungsreichtum der Spielenden: Da viele digitale Spiele durch Modifikationen („Mods“) problemlos verändert werden können, haben sich neben manchen Blut- oder Nacktpatches mit potenziell entwicklungsbeeinträchtigender Wirkung völlig veränderte Spielmodi entwickelt, die sich stark von den Spielmechanismen der Basisversion unterscheiden können. Die USK-Kennzeichnung aber bezieht sich nur auf die vom Hersteller eingereichten, tatsächlich geprüften Spielinhalte.

Um ihrem Auftrag weiterhin gerecht werden zu können, muss die USK in ihrer Spruchpraxis laufend auf gesellschaftliche Diskurse, wissenschaftliche Erkenntnisse oder technische Innovationen reagieren. So wurde beispielsweise im Sommer 2018 eine Änderung im Altersfreigabeverfahren wirksam: Seitdem kann die sogenannte Sozialadäquanzklausel des § 86a Abs. 3 StGB bei der Prüfung von digitalen Spielen durch die USK-Gremien zur Anwendung kommen. „Sozialadäquat bedeutet in diesem Zusammenhang, dass Symbole verfassungsfeindlicher Organisationen in einem Titel verwendet werden können, sofern dies der Kunst oder der Wissenschaft, der Darstellung von Vorgängen des Zeitgeschehens oder der Geschichte dient.“⁰⁷ Was bei Filmen schon lange der Fall war, ist nun also auch bei digitalen Spielen in Einzelfällen möglich – hierin spiegelt sich die gesellschaftliche Entwicklung der ver-

gangenen Jahre wider, dass Videospiele zunehmend auch als Kulturgut akzeptiert werden.

ALTERSKENNZEICHNUNG VON ONLINE-SPIELEN

Anders als für trägergebundene digitale Spiele gilt für den Online-Bereich der JMStV, der jedoch keine gesetzliche Kennzeichnungspflicht von digitalen Spielen vorsieht. Hier muss der Anbieter selbst für die jugendschutzkonforme Ausgestaltung Sorge tragen. Die Aufsichtsstelle für Telemedien ist die KJM, die als Organ der Landesmedienanstalten bei Verstößen gegen die Bestimmungen des JMStV Strafen verhängen kann.⁰⁸ Seit April 2003 ist jugendschutz.net, das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet, organisatorisch an die KJM angebunden und unterstützt sie bei der Aufsicht von Online-Spielen und anderen Angeboten im Internet.

Im Bereich der Telemedien ist zudem die FSM als anerkannte Selbstkontrolleinrichtung tätig. Der von der Online-Wirtschaft gegründete Verein entwickelt mit seinen Mitgliedsunternehmen freiwillige Selbstverpflichtungen und etabliert auf diese Weise Branchenstandards. Die FSM stellt den Betreibern von Internetseiten ein Altersklassifizierungssystem zur Verfügung, das von Jugendschutzfiltern ausgelesen werden kann. Weiterhin betreibt der Verein eine Beschwerdestelle für Online-Inhalte und engagiert sich im Bereich der Medienkompetenzförderung. Seit 2011 ist darüber hinaus auch USK.online eine anerkannte Selbstkontrolleinrichtung für Telemedien und unterstützt Mitgliedsunternehmen unter anderem bei der jugendschutzkonformen Gestaltung ihrer Angebote.

Um Eltern trotz fehlender Kennzeichnungspflicht eine Orientierung bei Online-Games und Apps zu bieten, erteilt die USK im Rahmen des Selbstklassifikationssystems der 2013 gegründeten International Age Rating Coalition (IARC) auch für Telemedien Alterskennzeichen. Grundlage hierfür ist kein Gremienentscheid, sondern die Auswertung eines Fragenkatalogs, der von den Anbietern ausgefüllt wird. Auch wenn die IARC-Symbole den USK-Alterskennzeichen teilweise

⁰⁷ Vgl. USK, USK berücksichtigt bei Altersfreigabe von Spielen künftig Sozialadäquanz, 9.8.2018, <https://usk.de/usk-beruecksichtigt-bei-altersfreigabe-von-spielen-kuenftig-sozialadaequanz>.

⁰⁸ Neben der Prüfung obliegt es der KJM, Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle anzuerkennen, Sendezeiten festzulegen, Kriterien für die Anerkennung von Jugendschutzprogrammen zu definieren sowie Stellungnahmen zu Indizierungsanträgen bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien abzugeben.

ähneln, haben sie keine unmittelbare Privilegierungswirkung gemäß § 14 JuSchG. Aktuell sind die Plattformen Google Play Store, Nintendo E-Shop, Microsoft Windows Store, Xbox Store und Oculus Store an das Bewertungssystem angeschlossen.

Das IARC-Verfahren zur Alterskennzeichnung wird von der USK laufend kontrolliert und kann angepasst werden, wenn sich etwa die USK-Spruchpraxis entscheidend verändert. Im Unterschied zur gesetzlichen Kennzeichnung der Trägermedien kann eine solche Änderung auch die bereits abgeschlossenen IARC-Ratings nachträglich beeinflussen. Auch öffentliche Beschwerden können zur Überprüfung einer Kennzeichnung führen. Zusätzlich zu den Alterskennzeichnungen arbeitet das IARC-System mit weiteren Symbolen (Deskriptoren), die bestimmte Elemente und Inhalte des jeweiligen Spiels kenntlich machen, darunter zum Beispiel die Darstellung von Krieg und Gewalt, ängstigende Inhalte, aber auch Daten- und Verbraucherschutzaspekte wie Nutzerinteraktion, Standortweitergabe oder Online-Käufe.

An der IARC beteiligen sich neben der USK auch das 2003 gegründete europäische Kennzeichnungssystem Pan-European Game Information (PEGI), das nordamerikanische Entertainment Software Rating Board (ESRB), das brasilianische Classificação Indicativa (ClassInd), das australische Classification Board sowie das südkoreanische Game Rating and Administration Committee (GRAC). Aufgrund dieser Vielfalt und unterschiedlicher nationaler Jugendschutzbestimmungen kann sich die Kennzeichnung eines digitalen Spiels im IARC-Verfahren international durchaus unterscheiden.

Allerdings stellt sich auf Anbieterseite die Frage, ob ein gewissenhaft ausgefüllter Fragebogen im Rahmen des IARC-Kennzeichnungsverfahrens einen hinreichenden Schutz vor Sanktionierung bietet. Schließlich liegt es laut JMStV in der Verantwortung der Unternehmen, zu gewährleisten, dass entwicklungsbeeinträchtigende Inhalte nicht frei verbreitet oder zugänglich gemacht werden. Dies könnte durch das Auslesen der IARC-Ratings auf einfache Weise gewährleistet werden, allerdings gibt es – bis auf das geschlossene System auf der Nintendo-Konsole Switch – derzeit kein Jugendschutzprogramm, das mit offizieller Zulassung die Vorgaben des JMStV erfüllt.

Zwar gab es mit dem „JusProg“ (kurz für Jugendschutzprogramm) bereits ein durch die FSM anerkanntes Programm, die KJM kassierte die-

sen Entscheid jedoch unter Hinweis darauf, dass die FSM hiermit ihre Kompetenzen überschritten habe. Inhaltlich richtete sich die Kritik vor allem darauf, dass das JusProg wesentliche Medieninhalte gar nicht erfasse, weil es ausschließlich für Windows-PCs mit einem bestimmten Internetbrowser ausgelegt sei.⁰⁹

INDIZIERUNG

Neben der Alterskennzeichnung ist die Indizierung von digitalen Spielen ein seit vielen Jahren etabliertes Mittel des Jugendmedienschutzes. Spiele, die „auf dem Index“ landen, sind zwar nicht gänzlich verboten, aber sie können mit weitreichenden Vertriebs-, Verbreitungs- und Werbeverboten belegt und dürfen zudem ausschließlich Erwachsenen zugänglich gemacht werden.

Für die Bewertung beziehungsweise Indizierung ist die in Bonn ansässige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zuständig, und zwar sowohl für Träger- als auch für Telemedien. Digitale Spiele, die bereits ein USK-Kennzeichen haben, sind von der Prüfung durch die BPjM ausgenommen. Die dem Bundesfamilienministerium nachgeordnete Behörde kann jedoch erst nach dem Markteintritt von Spielen tätig werden. Für eine Indizierung untersucht sie beispielsweise digitale Spiele dahingehend, ob diese insgesamt oder Teile von ihnen nach § 18 Abs. 1 JuSchG entwicklungsgefährdend sind und entscheidet ebenfalls in einem pluralistisch besetzten Gremium über die Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien („Index“). Eine solche Indizierung kann erfolgen, wenn zum Beispiel Anreize zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass geboten werden, das Medium unsittliche, verrohende Inhalte bietet sowie solche, die Gewalthandlungen selbstzweckhaft darstellen oder Selbstjustiz als probates Mittel zur Konfliktlösung erscheinen lassen.

Im Vertrieb – online wie offline – sind alle deutschen Anbieter dazu verpflichtet, sich an die Indizierung zu halten. Wer sich widersetzt, begeht eine Straftat; die Kontrolle erfolgt durch die Strafverfolgungsbehörden.

⁰⁹ Vgl. Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), KJM stellt fest: Beurteilung der FSM zur Eignung von „JusProg“ als Jugendschutzprogramm ist unwirksam, Pressemitteilung, 15.5.2019, www.kjm-online.de/service/pressemitteilungen/meldung/news/kjm-stellt-fest-beurteilung-der-fsm-zur-eignung-von-jusprog-als-jugendschutzprogramm-ist-unwirksam.

AKTUELLE ENTWICKLUNGEN UND HERAUSFORDERUNGEN

Die genannten Institutionen und Instrumente zur Wahrung des Jugendschutzes in Deutschland im Zusammenhang mit digitalen Spielen haben sich inzwischen über viele Jahre bewährt, dennoch werden sie – und wird der Jugendmedienschutz allgemein – durch aktuelle Entwicklungen, die sich der bisherigen Regulierung entziehen oder ganz neue Fragen aufwerfen, immer wieder vor Herausforderungen gestellt. Zu diesen gehören unter anderem Communities und Online-Dienste im Gaming-Kontext, Streams und Gameplayvideos sowie die Diskussionen um „Gaming Disorder“ als eigenes Krankheitsbild, Bindungsfaktoren von Spielen und Gaming als Glücksspiel.

Communities und Online-Dienste

Anders als in trägegebundenen digitalen Spielen, in denen die Verwendung verfassungsfeindlicher Symbole und Rhetorik reguliert und unter Anwendung der Sozialadäquanzklausel nur in Ausnahmefällen erlaubt ist, können Spielende in vielen Online-Gaming-Communities ohne große Hindernisse mit problematischen Inhalten in Kontakt kommen oder diese selbst verbreiten. Da diese Communities gänzlich unabhängig vom veröffentlichten Spiel anzusehen sind, können Spielehersteller für das Geschehen in diesen Gruppen nicht zur Verantwortung gezogen werden. Und die für diese Foren in Betracht kommenden Regelungen des seit Herbst 2017 gültigen Netzwerkdurchsetzungsgesetzes („Facebook-Gesetz“) sind auf „themenoffene Plattformen“ begrenzt. Sie haben deshalb keine Gültigkeit auf Online-Distributionsdiensten wie Steam, obwohl auch hier herkömmliche Interaktionsmöglichkeiten eines sozialen Netzwerks geboten werden. Hierdurch können sich rechtsextreme oder anderweitig problematische Communities ungehindert und mehr oder weniger offen auffindbar entwickeln.¹⁰ Daher gilt es, gesetzliche Instrumente zu entwickeln, die die Betreiber dieser Plattformen stärker in die Pflicht nehmen.

Allerdings ist es keine Seltenheit, dass sich auch im Gaming-Bereich im Ausland ansässige Dienste

den in Deutschland geltenden Bestimmungen entziehen. Auf Steam erscheinen zum Beispiel jeden Tag mehr als hundert neue Titel, darunter auch Spiele mit politisch zweifelhaften oder pornografischen Inhalten. Anfang 2019 sorgte etwa das auf der Distributionsplattform mit eindeutigen Texten und Videos beworbene Spiel „Rape Day“ für Aufsehen, bei dem Spielende in der Rolle eines Serienmörders wehrlose Frauen vergewaltigen. Erst nach massiver Kritik entfernte der Betreiber von Steam, die Valve Corporation, das Spiel von der Plattform. Andere Spiele mit problematischen Inhalten sind nach wie vor verfügbar, etwa eine Modifikation des Strategiespiels „Civilization VI“, in dem Nationalsozialismus als Religion wählbar ist. Derlei Probleme treten allerdings nicht auf allen Distributionsplattformen auf – viele Betreiber prüfen Games verantwortungsvoller, bevor sie in ihren Stores zugelassen werden.

Streams und Let's Plays

Abseits des eigentlichen Spielens hat sich eine weitere Konsumform von Games-Inhalten etabliert, die sich den Bestimmungen des deutschen Jugendschutzes weitgehend entzieht: Bei kommentierten Gameplayvideos (*Let's-play*-Videos) und Streams findet ein Trägerwechsel statt – durch die Aufzeichnung handelt es sich bei den gezeigten Spielen nicht mehr um Träger- sondern um Telemedien –, weshalb die USK-Kennzeichnung für trägegebundene Spiele hier nicht greift. Und auch die Jugendschutzsysteme der prominenten Plattformen Twitch und Youtube sind diesbezüglich unzureichend, weil sie keine Altersverifikation vorsehen – selbst bei Szenen von Spielen, die in Deutschland von der USK keine Jugendfreigabe erhalten haben. Die Streamerinnen und Streamer selbst haben allerdings die Möglichkeit, ihr Angebot für Erwachsene auszuweisen.

Zwar ist die Wirkmacht der veränderten Darreichungsform möglicherweise geringer, weil bei Videos die für Games typische Interaktionsmöglichkeit fehlt, aber durch problematische Kommentierungen wie Verharmlosungen von Gewalt oder Diskriminierungen von Minderheiten entstehen neue Wirkungsrisiken.¹¹ Letztlich müssen hier die im § 5 Abs. 3 JMStV aufgeführten Ju-

¹⁰ Vgl. Christian Huberts, Mein Dampf, in: WASD 13/2018, S. 32; Christian Schiffer, Warum sich auf der Gaming-Plattform Steam Rechtsextreme tummeln, 13. 4. 2019, www.br.de/nachrichten/netzwerk/warum-sich-auf-der-gaming-plattform-steam-rechtsextreme-tummeln.

¹¹ Dies zeigten etwa die antisemitischen Äußerungen des schwedischen Influencers Felix Kjellberg („PewDiePie“). Vgl. Valentin Nowak, Ist PewDiePie ein Antisemit?, 15. 2. 2017, www.br.de/puls/themen/popkultur/pewdiepie-antisemitismus-vorwurfe-100.html.

genschutzbestimmungen für Telemedien auch gegenüber den im Ausland ansässigen Anbietern vehementer eingefordert werden.

„Gaming Disorder“

Seit einigen Jahren wird darüber diskutiert, ob digitale Spiele durch bestimmte Bindungsfaktoren in eine Abhängigkeit führen können. Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat Computerspielabhängigkeit unter der Bezeichnung „Gaming Disorder“ im Mai 2019 zu einer eigenständigen Diagnose erklärt. In der 11. Version der Internationalen Klassifikation der Krankheiten (ICD-11), die 2022 in Kraft tritt, werden dafür drei zentrale Kriterien benannt: Kontrollverlust über das Spielverhalten, Vorrang von Spielen gegenüber anderen Interessen und Eskalation des Spielverhaltens trotz negativer Konsequenzen. Treten diese Merkmale über einen Zeitraum von mindestens einem Jahr auf und führen zu einer erheblichen Beeinflussung der persönlichen Lebensführung, liegt eine solche Störung vor.¹²

Kritikerinnen und Kritiker halten die Entscheidung der WHO für überzogen und führen als Argumente den fehlenden wissenschaftlichen Konsens sowie methodische Schwächen in vorliegenden Studien an.¹³ Ähnlich wie bei der Frage nach Henne und Ei besteht in Fachkreisen Uneinigkeit darüber, ob eine Computerspielabhängigkeit nur ein Symptom anderer psychischer Erkrankungen ist oder ob die problematische Mediennutzung psychische Krankheiten erst verursacht. Eine eigene Diagnose „Gaming Disorder“ könne deshalb dazu führen, dass lediglich ein Symptom behandelt werde, ohne die individuelle Lebenssituation von Betroffenen oder ursächliche Erkrankungen wie Depressionen oder Angststörungen ausreichend zu berücksichtigen. Die Diagnose könne zudem den Beginn einer zunehmenden Pathologisierung der Mediennutzung Jugendlicher markieren, deren Lebensphase ohnehin geprägt sei vom Ausloten von Grenzen, und an deren Ende womöglich zahlreiche weitere medienzentrierte Krankheitsbilder stehen könnten.¹⁴

¹² Vgl. World Health Organization, Gaming Disorder, September 2018, www.who.int/features/qa/gaming-disorder.

¹³ Vgl. Daniel Heinz, Diagnose: Abhängigkeit, 2019, www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-und-abhaengigkeit/diagnose-abhaengigkeit.

¹⁴ Vgl. Joël Billieux et al., Are We Overpathologizing Everyday Life?, 27.5.2015, www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4627665.

Bindungsfaktoren als USK-Leitkriterium?

Ähnlich kontrovers gestaltet sich die Diskussion, ob und inwieweit Heranwachsende vor potenziell entwicklungsbeeinträchtigenden Bindungsfaktoren durch deren Aufnahme in die USK-Leitkriterien geschützt werden könnten. Dies forderte bereits 2015 der Fachverband Medienabhängigkeit in einem Positionspapier.¹⁵ Bindungsfaktoren in den Leitkriterien der USK zu verankern, ist jedoch durchaus komplex und bedarf einer sorgfältigen Definition. Als suchtfördernde Merkmale von Computerspielen identifizierte der Psychologe Hans-Jürgen Rumpf 2017 unter anderem: den Einsatz zahlreicher Formen von Belohnungen aus verschiedenen Kategorien; ein komplexes Belohnungssystem, das einen hohen Grad an Unvorhersehbarkeit aufweist; den Verlust von Belohnungen durch Spielpausen, Spielunterbrechungen oder Abwesenheit; Bezahlssysteme und die Möglichkeit, Spielgüter zu verkaufen oder zu erwerben.¹⁶

Allerdings begünstigt auch die jugendkulturelle Relevanz eines digitalen Spiels in hohem Maße eine ausgedehnte oder gar übermäßige Nutzung, was sich jeweils erst nach dem Veröffentlichungszeitpunkt eines Titels offenbart. Hier bedarf es weiterer Studien über solche Wirkmechanismen, auch dahingehend, ob sich diese mit zunehmendem Alter verändern. Wenn sich die Altersfreigabe durch die Aufnahme von Bindungsfaktoren nicht verändern soll, könnten zumindest Hinweise durch Deskriptoren zukünftig eingeführt werden. Auf dieser Grundlage könnten Eltern dann selbst entscheiden, ob ihr Kind über ausreichend Selbstregulationskompetenz verfügt, um mit den verlockenden und zeitintensiven Spielmechanismen und dem Gruppendruck verantwortungsbewusst umzugehen.

Glücksspiel?

Eine spezielle Form der Bindung ergibt sich durch Mechanismen, die eine gewisse Ähnlichkeit zum Glücksspiel aufweisen. Hierzu gehören die sogenannten *lootboxes* (Beutekisten), die Spielerinnen

¹⁵ Vgl. Jannis Wlachojiannis et al., Position des Fachverbands Medienabhängigkeit e. V., 2015, www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Position_spielimmanente_Faktoren_02-2015.pdf.

¹⁶ Vgl. Hans-Jürgen Rumpf, Suchtfördernde Faktoren von Computer- und Internetspielen, Expertise im Auftrag des Arbeitsstabs der Drogenbeauftragten der Bundesregierung beim Bundesministerium für Gesundheit, Lübeck 2017, S. 2, www.drogenbeauftragte.de/studien-und-publikationen/studien.html.

und Spieler gegen Spiel- oder Echtgeld erwerben können. Neben Statussymbolen ohne spielerischen Mehrwert können sie mit vorteilsbringenden Inhalten – seltene Ausrüstungsgegenstände oder mächtige Spielfiguren – gefüllt sein. Begehrte Inhalte werden entsprechend selten generiert, und gerade wenn im sozialen Vergleich gespielt wird und der Fortschritt oder die Ausrüstung als Statussymbol verstanden werden, kann bei Minderjährigen schnell der Reiz zur Investition entstehen. Nachdem 2018 in den Niederlanden und Belgien einige solcher *Lootbox*-Praktiken bereits als Glücksspiel eingestuft und in bestimmten Spielen verboten wurden, liegt mittlerweile auch in den USA ein entsprechender Gesetzesentwurf vor, durch den *lootboxes* und sogenannte *pay2win-items* in Spielen, die sich an Minderjährige richten, verboten werden sollen.¹⁷

Die Frage, ob es sich bei *lootboxes* um Glücksspiel handelt, wird auch in Deutschland diskutiert und ist keineswegs einfach zu beantworten. Aus juristischer Perspektive ist entscheidend: Ist der Inhalt der *lootboxes* als möglicher „Gewinn“ im Sinne der gesetzlichen Definition anzusehen? Dies ist verallgemeinert kaum zu beantworten, denn die Beutekisten unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht voneinander: mit Blick auf ihre Funktionsweise, ihre Einbindung ins Spiel, ihre Kosten, die Gewinnausschüttung – ob sie also überhaupt einen objektiven Wert besitzen und in diesen getauscht werden können. Laut KJM sind sie insbesondere wegen potenziell unzulässiger Werbung jugendmedienschutzrechtlich relevant: „So ist es unzulässig, Lootboxen oder sonstige über In-Game-Käufe erhältliche Spielinhalte mit direkten Kaufappellen an Kinder und Jugendliche zu bewerben. Außerdem darf die Werbung nicht die Unerfahrenheit von Kindern und Jugendlichen ausnutzen oder sie irreführen.“¹⁸

Die USK hat nach eigenen Angaben keinen gesetzlichen Auftrag, *lootboxes* bei der Prüfung zur Alterskennzeichnung zu berücksichtigen, da diese den Bezahl- und Geschäftsmodellen der Anbieter zuzuordnen seien. Diese seien gemäß der eigenen Leitkriterien kein Gegenstand einer jugendschutzrechtlichen Bewertung durch die USK. Sollte ein

Spiel jedoch unter die Definition des Glücksspielstaatsvertrages für staatlich zu regulierendes Glücksspiel fallen, „würde es im Rahmen der allgemeinen Rechtsordnung auch bei der USK keine Jugendfreigabe erhalten“.¹⁹ Folglich gilt es weiterhin im Einzelfall zu prüfen, ob ein Anbieter die Grenzen der erlaubten Geschäftspraktiken einhält, oder ob es sich hierbei bereits um Glücksspiel handelt.

PERSPEKTIVEN

Ohne Frage: In den vergangenen Jahren haben sich nicht nur neue Herausforderungen für den Jugendmedienschutz ergeben, sondern es wurden auch Fortschritte erzielt. Hinsichtlich einer zukunftsfähigen Lösung hat die USK mit dem IARC gezeigt, wie ein internationales System mit Ratings gemäß gängiger Spruchpraxis und ergänzenden Deskriptoren effizient und flexibel funktionieren kann. Was noch fehlt, ist ein anerkanntes Jugendschutzprogramm, das diese Ratings plattformübergreifend auslesen kann.

Angesichts der zunehmenden Zahl an zu überprüfenden Spielen und des Erfolges des ohne Gremienentscheid auskommenden IARC-Systems ließe sich die Frage stellen, ob wir künftig überhaupt noch den leicht manipulierbaren und tagesformabhängigen Menschen bei der Entscheidungsfindung zur Alterseinstufung brauchen – oder ob sein Beitrag nicht durch künstliche Intelligenz zu ersetzen ist. Denn während eine Entscheidungsmatrix täglich unzählige Produkte kennzeichnen kann, sind Gremien kaum in der Lage, die Masse an Neuerscheinungen zu prüfen, jedenfalls nicht ohne erheblichen finanziellen Aufwand. Doch insbesondere bei neuartigen Entwicklungen, digitalen Spielen mit einer hohen Jugendschutzrelevanz oder Inhalten, die neue wissenschaftliche Erkenntnisse oder Gesetzesänderungen tangieren, müssen auch weiterhin zwingend Menschen das digitale Spiel im Diskurs beurteilen. Es wird also nur gemeinsam gehen: Gremium und Selbstklassifizierung, Mensch und Algorithmus mit den jeweiligen Vorzügen.

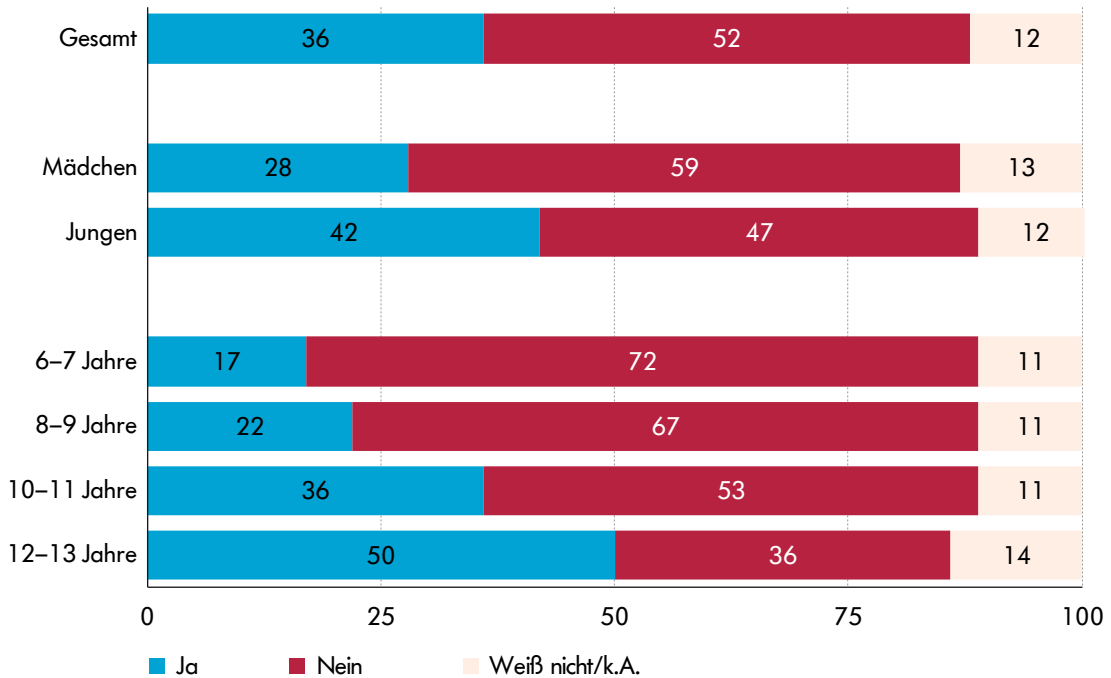
Die Grundlagen gilt es dabei von Zeit zu Zeit neu anzupassen, damit der Jugendmedienschutz der Lebenswirklichkeit Heranwachsender nicht zu weit hinterherhinkt. So könnte etwa überlegt werden, inwieweit die bestehenden Altersspannen noch anschlussfähig sind. Gerade die Jünge-

¹⁷ Vgl. Andreas Bertijs, US-Anti-Lootbox-Gesetz könnte große Auswirkungen auf Spieleindustrie haben, 26.5.2019, www.pcgames.de/Spielemarkt-Thema-117280/News/usa-lootbox-pay2win-gesetz-1282791.

¹⁸ Vgl. Kommission für Jugendmedienschutz (KJM), P(!)ay to Win: Jugendschutz bei Lootboxen, 23.3.2018, www.kjm-online.de/service/pressemitteilungen/meldung/news/play-to-win-jugendschutz-bei-lootboxen.

¹⁹ Vgl. USK, Lootboxen und Jugendschutz, 20.10.2017, <https://usk.de/lootboxen-und-jugendschutz>.

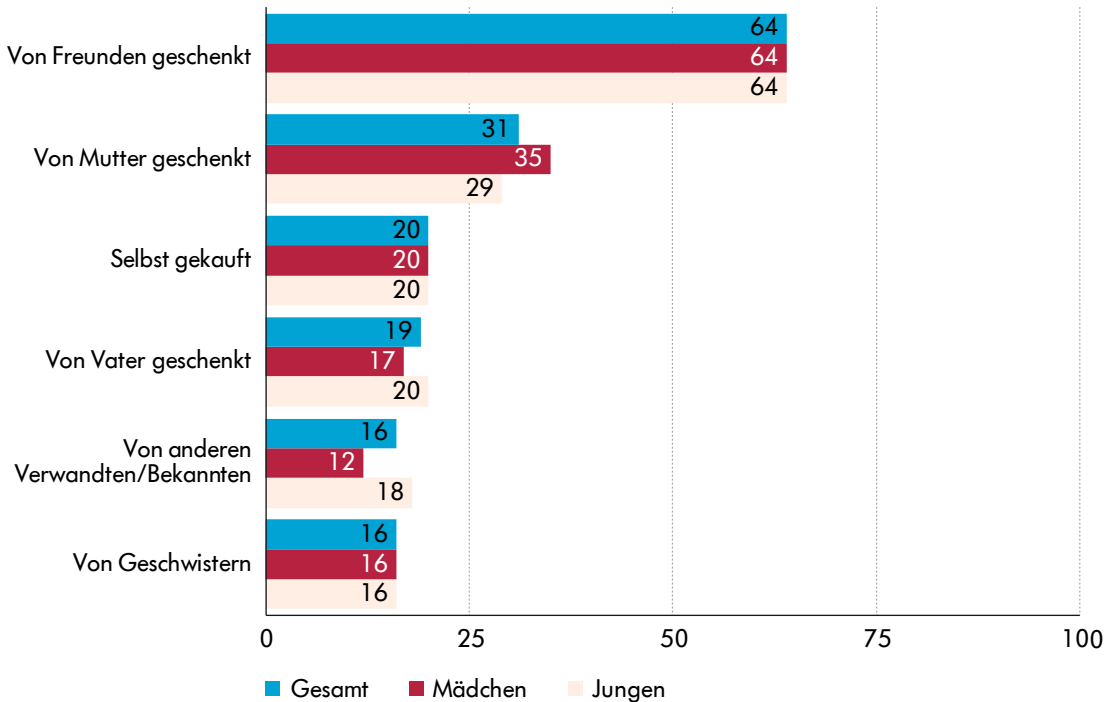
Abbildung 1: Spielst du auch mal Spiele, für die du zu jung bist (Alterskennzeichnung)? (Angaben in Prozent)



Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, KIM-Studie 2018

Basis: Nutzer digitaler Spiele, denen Altersangaben schon aufgefallen sind, n = 638

Abbildung 2: Woher hast du diese Spiele, die du spielst, obwohl du zu jung dafür bist? (Angaben in Prozent)



Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, KIM-Studie 2018

Basis: Nutzer digitaler Spiele, für die sie laut Alterskennzeichnung zu jung sind, n = 228

ren sind besonders schutzbedürftig, und die Entwicklungsspanne zwischen 6 und 12 Jahren ist enorm. Eine ergänzende Kennzeichnung „freigegeben ab 9 Jahren“ könnte hier beispielsweise für bessere Differenzierung sorgen.

Eine funktionierende Alterskennzeichnung allein wird aber auch künftig nicht ausreichen, um Jugendmedienschutz wirksam zu gewährleisten. Während Heranwachsende viel mehr Lern- und Erfahrungsräume zu digitalen Spielen in Schule, Kinder- und Jugendhilfe vorfinden müssen, benötigen auch Eltern mehr und bessere Informationen, was Medienerziehung in der digital geprägten Gesellschaft angeht. Es gibt zwar bereits zahlreiche Initiativen und Projekte wie Eltern-Talks und Eltern-LAN-Partys, aber es werden längst nicht alle Erziehungsverantwortlichen erreicht. Hier wäre ein Ausbau wünschenswert, um Eltern und Jugendlichen weitere Räume zu eröffnen, von Medienpädagoginnen und Medienpädagogen begleitet in den Austausch zu gehen, das Medium Game gemeinsam besser zu verstehen und so letztlich zum Jugendmedienschutz beizutragen.²⁰

Gemeinsam mit politischen Entscheidungsträgerinnen und Entscheidungsträgern sollten zudem alle beteiligten Akteurinnen und Akteure Anstrengungen dahingehend investieren, dass der teils aus dem vergangenen Jahrhundert stammende Jugendmedienschutz zeitgemäß novelliert wird, damit er zur heutigen Lebens- und Medienrealität von Heranwachsenden passt. Für Eltern und Jugendliche ist es kaum nachvollziehbar, dass es keine einheitlichen Regeln für verschiedene Verbreitungswege gibt und infolgedessen für populäre Games wie „Fortnite“ mitunter unterschiedliche Alterskennzeichen kursieren. Ebenso unverständlich ist, dass sämtliche Spiele als kommentierte *Let's-play*-Videos oder Streams ohne Altersverifikation angeschaut werden können, selbst wenn es

sich dabei um Videos von Spielen handelt, die in Deutschland nicht verkauft werden dürfen.

Auch nach einer Novellierung wird manch einer die deutschen Jugendmedienschutzsysteme für zahnlose Tiger halten. Sind sie deshalb überflüssig? Keineswegs: Selbst bei allzu häufiger Nichtbeachtung durch Eltern und Heranwachsende (*Abbildung 1 und 2*) ist es wichtig, dass eine Gesellschaft durch den Jugendmedienschutz einen Orientierungsrahmen definiert, wie wir uns ein gesellschaftliches Zusammenleben vorstellen und für welche Werte wir einstehen. Dieser Rahmen ist idealerweise flexibel, international anschlussfähig, leicht verständlich und an die medienkonvergente Lebenswirklichkeit der Jugendlichen angepasst. Und er muss vor allem auch auf wissenschaftlich fundierten Erkenntnissen aufbauen, was durch die Förderung entsprechender Forschung zu sichern ist.

Im Einzelnen bedeutet das, dass insbesondere die für diese Legislaturperiode angekündigte Novellierung des Jugendmedienschutzes sowie die Harmonisierung von Träger- und Telemedien möglichst bald realisiert werden sollte.²¹ Vor dem Hintergrund eines umfassenden Schutzes erscheint es zudem sinnvoll, Bindungsfaktoren und Kontaktisiken in irgendeiner Form zu berücksichtigen sowie Jugend-, Daten-, und Verbraucherschutz stärker miteinander zu verzahnen. Und gemäß des Prinzips der regulierten Selbstregulierung sollten gerade bei Online-Angeboten und Distributionsplattformen deutsche Interessen gegenüber der überwiegend im Ausland ansässigen Medienwirtschaft viel stärker eingefordert werden.

Zeitgemäßer Jugendmedienschutz kann nicht ausschließlich durch gesetzliche Regelungen gewährleistet werden, er funktioniert nur im Zusammenspiel von Regulierung und Befähigung und ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Die Förderung von Medienkompetenz ist ein wirkungsvolles Mittel, um Heranwachsende für die Zukunft zu stärken und sie dabei zu unterstützen, mit Erlebnissen in digitalen Welten verantwortlich, reflektiert und selbstbewusst umzugehen. Hier sind alle gefordert: Politik, Eltern, Schule, Kinder- und Jugendhilfe sowie das gesamte Umfeld junger Menschen.

DANIEL HEINZ

ist Diplom-Sozialpädagoge und leitet den Spieleratgeber-NRW der Fachstelle für Jugendmedienkultur Nordrhein-Westfalen.
heinz@spieleratgeber-nrw.de

²⁰ Eltern, die sich näher mit dem Thema auseinandersetzen wollen und nach Erziehungstipps und pädagogischen Beurteilungen zu digitalen Spielen suchen, werden unter anderem auf dem vom Land Nordrhein-Westfalen geförderten Spieleratgeber-NRW fündig. Als Ergänzung zu den USK-Kennzeichen finden sich hier eine pädagogische Alterseinschätzung sowie Informationen zu Inhalt, Präsentation, Kosten, Anforderungen, Umfang, Wirkung und Bindungsfaktoren von Spielen: www.spieleratgeber-nrw.de. Ähnliche Informationen bietet die Plattform www.spielbar.de der Bundeszentrale für politische Bildung. Weitere hilfreiche Informationen finden sich unter www.klicksafe.de, www.elternundmedien.de/start-elternundmedien.html sowie www.elterntalk.net.

²¹ Vgl. Familienministerin Giffey will Altersempfehlungen für Apps, 21.4.2019, www.spiegel.de/netzwelt/apps/a-1263857.html.

TOXIC GAMING

Rassismus, Sexismus und Hate Speech in der Spieleszene

Yasmina Banaszczuk

Videospiele sind eines der beliebtesten Hobbys unserer Zeit. Weltweit spielen etwa 2,3 Milliarden Menschen Spiele auf dem PC, der Konsole oder mobilen Geräten.⁰¹ Allein in Deutschland „zocken“ über 34 Millionen Menschen, knapp die Hälfte davon Frauen.⁰² Sowohl die dabei genutzten Endgeräte als auch die gespielten Genres sind dabei so vielfältig wie die spielenden Personen selbst. Die Deutschen spielen am häufigsten auf Smartphones, dicht gefolgt von Computern und Konsolen wie der Nintendo Switch, Playstation 4 oder Xbox One. Viele Spiele verfügen mittlerweile über die Möglichkeit, sowohl alleine (Singleplayer) als auch online mit anderen (Multiplayer) zu spielen. Gaming ist also kein so einsames Hobby, wie es lange dargestellt wurde. Gemeinsam mit Gleichgesinnten Zeit in einem Spiel verbringen zu können, ist zu einer wichtigen Option vieler Spiele geworden. Neben Shootern, also Spielen, in denen man primär Feinde abschießen muss, sind Titel mit offenen Spielwelten und der Möglichkeit, diese zu erkunden, sehr beliebt. Simulationen in verschiedenen Varianten, von Sport bis Landwirtschaft, gehören ebenfalls zu den erfolgreichen Gaming-Genres.⁰³

Obwohl Gaming auch längst ein Phänomen ist, das sich durch alle Altersgruppen zieht,⁰⁴ findet es medial vor allem dann Beachtung, wenn es um negative Geschehnisse geht. So zog Anfang 2019 das Spiel „Rape Day“ Aufmerksamkeit auf sich, das Vergewaltigungen von Frauen als spielbaren Inhalt vermarktete. Nach einer breiten internationalen Welle der Empörung über die Ankündigung des Spiels auf der Online-Spieleplattform Steam indizierte die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien das Spiel im März 2019.⁰⁵ Eine tiefere Auseinandersetzung mit den zugrunde liegenden Strukturen, die solchen Sexismus, aber auch andere Erscheinungen wie Rassismus und Hate Speech in Spieleinhalten und Fangemeinschaften begünstigen, findet in der medialen Öffentlichkeit jedoch kaum statt. Entsprechende investigative Reportagen aus dem englischsprachigen Raum sind häufig allein

auf Special-Interest-Seiten zu finden und schaffen nur selten den Sprung in die breitere deutsche Berichterstattung. Dabei ermöglichte beispielsweise die US-amerikanische Redaktion der Gaming-Seite „Kotaku“ in den vergangenen Monaten mehrere tiefe Einblicke in Arbeitsbedingungen, systematische und teils sexualisierte Grenzüberschreitungen in Spieleunternehmen und legte damit Vorgänge offen, die für ein Verständnis struktureller Diskriminierung wichtig sind.⁰⁶ Während vergleichbare Enthüllungen aus der internationalen Automobil- oder Filmbranche in Deutschland wohl für Schlagzeilen sorgen dürften, bleibt die internationale Gaming-Branche vorerst unter dem Radar.

Vor diesem Hintergrund möchte ich mit diesem Artikel einen Beitrag zur Bestandsaufnahme und Differenzierung „toxischer“ und diskriminierender Inhalte und Umgangsformen im Gaming-Umfeld leisten. In diesem Kontext werde ich mich nicht nur mit Videospielen an sich beschäftigen, sondern ebenso mit der Spieleindustrie, die diese Inhalte produziert und vertreibt, sowie den vielen Konsumierenden weltweit. Eine strikte Trennung dieser drei Bereiche ist aufgrund der besonderen Nähe von Gaming-Fans und Industrie nicht immer möglich oder sinnvoll. Auch ist eine strikte Unterscheidung zwischen Deutschland und dem Rest der Welt nicht angebracht: Die Welt des Gamings ist international vernetzt, sowohl innerhalb der Spiele selbst als auch auf Plattformen wie Youtube oder Twitch.⁰⁷ Die im Folgenden vorgestellten Problemfelder sind dabei notwendigerweise nur exemplarische Ausschnitte.

FRAUEN ALS BEIWERK: SENSIBILISIERUNG FÜR SEXISMUS

Nicht zuletzt durch Bewegungen wie #metoo ist die Gesellschaft in den vergangenen Jahren für sexistische Darstellungen der Popkultur sensibilisiert worden – und somit auch für Kritik an ebensolchen Inhalten in Videospielen. Innerhalb der Spiele-

industrie und großer Teile der Fangemeinschaft sorgten die Analysen der Medienkritikerin Anita Sarkeesian jedoch schon lange vor #metoo für Aufsehen. Zwischen 2013 und 2017 veröffentlichte sie eine mehrteilige Videoreihe auf Youtube beziehungsweise auf ihrer Seite „Feminist Frequency“, in der sie die stereotype Darstellung von Frauen in Videospielen analysierte, offenlegte und kritisierte.⁰⁸ Dabei zeigte Sarkeesian sexistische Objektifizierungen ebenso auf wie mögliche schädliche Konsequenzen für Spielende. Im Auftaktvideo beispielsweise analysierte sie das häufig reproduzierte Klischee der unselbstständigen Frau, die von einem männlichen Helden gerettet werden muss.⁰⁹ Bereits diese erste Analyse entfachte eine Diskussion, die über die Gaming-Branche und über feministische Kreise hinaus reichte: Als unmittelbare Folge entschied sich beispielsweise der Spieleentwickler Arkane Studios dazu, einen weiblichen Charakter in „Dishonored 2“ spielbar zu machen und die Figur nicht nur als Statistin zu nutzen.¹⁰

Weiterhin schlussfolgerte Sarkeesian unter anderem: Weibliche Charaktere sind häufig nur schmückendes Beiwerk, Beziehungen zu männlichen Helden werden wie Belohnungen gehandelt, Frauen erfahren in storylastigen Spielen häufiger Gewalt, um die Geschichte des Spiels voranzubringen, und Körperformen, Aussehen und Kleidung weiblicher Charaktere sind oft unrealistisch und/oder sexualisierend. Das alles sorgt für eine mangelnde Repräsentation von vielfältigen Frauen in Spielen und befördert zudem eine Objektifizierung durch männliche Spieler. Diese Erkenntnisse waren nicht zwangsläufig neu, durch Sarkeesians Youtube-Kanal gelangten sie jedoch an eine breitere Öffentlichkeit.¹¹ Ein Teil der besonderen Aufmerksamkeit war dabei der Tatsache geschuldet, dass Sarkeesian nach der Ankündigung ihrer Videoreihe mit Gewaltandrohungen wütender Spielefans überzogen wurde, was wiederum eigene Berichterstattung und eine weitere Sensibilisierung für das Thema Sexismus im Gaming nach sich zog.

Doch die Drohungen gegen die Medienkritikerin waren nur ein Vorläufer einer 2014 folgenden Eskalation, die die gesamte Gaming-Branche erfasste und nachhaltig veränderte. Im Zuge der sogenannten Gamergate-Kampagne, gestartet von einem Ex-Freund der Spieleentwicklerin Zoe Quinn, wurden Frauen, People of Color und andere innerhalb der Spielebranche und des Spieljournalismus marginalisierte Gruppen öffentlich mit Hass überzogen. Sogar das FBI beschäftigte sich mit den Tiraden, Drohungen und Doxxing-Attacken.¹² Einige der Personen, die die Gamergate-Attacken medial befeuerten, traten später in Alt-Right-Kreisen in Erscheinung.¹³ Und viele der in späteren netzbasierten Hasskampagnen angewendeten Taktiken des persönlichen Angriffs, der Memefizierung – also der viralen Verbreitung diffamierender Bildbotschaften – und der Verleumdung bei Arbeitgebern oder Werbepartnern

01 Vgl. Tom Wijman, Newzoo's 2018 Report: Insights into the \$137.9 Billion Global Games Market, 20.6.2018, <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market>.

02 47 Prozent, um genau zu sein. Vgl. Game – Verband der deutschen Games-Branche, Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, Berlin 2018, S. 6.

03 Vgl. ebd., S. 7 ff.

04 Das Durchschnittsalter der deutschen Spielenden liegt bei 36 Jahren, von den über 50-Jährigen spielen 9,5 Millionen Menschen. Vgl. ebd., S. 8.

05 Vgl. Lara Thiede, Vergewaltigungsspiel „Rape Day“ sorgt für Empörung, 4.3.2019, www.jetzt.de/digital/steam-game-rape-day-in-der-kritik; Marco Häntsch/Manuel Bauer, Rape Day: Vergewaltigungs-Spiel ist indiziert und veröffentlicht, 21.3.2019, www.computerbild.de/artikel/cbs-News-Rape-Day-indiziert-23107165.html.

06 Vgl. Jason Schreier, Former Rockstar Designer Says Former Top Executive Groped Him, 28.5.2019, <https://kotaku.com/former-rockstar-designer-says-former-top-executive-grop-1835067943>; Jason Schreier, Inside Rockstar Games' Culture of Crunch, 23.10.2018, <https://kotaku.com/inside-rockstar-games-culture-of-crunch-1829936466>; Cecilia D'Anastasio, Inside the Culture of Sexism at Riot Games, 7.8.2018, <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>.

07 Twitch ist eine Plattform, auf der jede angemeldete Person live streamen kann – von Gaming bis Kochen ist viel erlaubt. Zuschauer können live im Chat mit den Streamenden und anderen Zuschauenden kommunizieren.

08 Vgl. Tropes vs Women in Video Games, 2013–2017, <https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games>.

09 Vgl. Anita Sarkeesian, Damsel in Distress (Part 1), 7.3.2013, <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1>.

10 Vgl. Julia Alexander, Criticism about Female Characters Led to Playable Emily in Dishonored 2, 14.6.2017, www.polygon.com/2017/6/14/15801096/dishonored-2-emily-criticism.

11 Verschiedene Analysen zu Geschlecht und Videospielen gehen bis in die 1980er Jahre zurück. Vgl. etwa Gabriela T. Richard, Gender and Gameplay: Research and Future Directions, in: Benjamin Bigl/Sebastian Stoppe (Hrsg.), *Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies*, Frankfurt/M. 2013, S. 269–284.

12 Doxxing bezeichnet das Sammeln und Veröffentlichen personenbezogener Daten im Internet, um anderen zu schaden. Vgl. Adi Robertson, The FBI Has Released Its Gamergate Investigation Records, 27.1.2017, www.theverge.com/2017/1/27/14412594/fbi-gamergate-harassment-threat-investigation-records-release.

13 Vgl. Southern Poverty Law Center, Male Supremacy, a.D., www.splcenter.org/fighting-hate/extremist-files/ideology/male-supremacy.

wurden im Zusammenhang mit Gamergate ausprobiert und eingeübt.¹⁴

Die meisten Spielestudios und Gaming-Medien hielten sich währenddessen auffallend zurück – eine Tatsache, die Betroffene wie Sarkeesian immer mal wieder in Erinnerung rufen.¹⁵ Der Chefredakteur von „Kotaku“, Stephen Totilo, vermutet, dass die Gamergate-Kampagne unter anderem deshalb auf so fruchtbaren Boden fiel, weil viele männliche Gamer ihre Identität durch die aufgekommenen Diskussionen um Diversität bedroht sahen und sich deshalb bereitwillig an Hetze und Verleumdungen beteiligten. Zudem weist er darauf hin, dass die seit den 1990er Jahren durch Politikerinnen und Politiker gezogene Verbindung von Videospielen und Gewalt dazu geführt habe, dass sich Gamerinnen und Gamer in eine Verteidigungshaltung begaben. Entweder sei man Teil der Szene gewesen und habe sie verstanden – oder eben nicht. Das bedeutete im Umkehrschluss, dass jede Kritik an der Gaming-Szene einer Attacke gleichkam¹⁶ – keine gute Voraussetzung für die Empfänglichkeit feministischer Medienkritik.

Die Themen Sexismus und weibliche Repräsentation in Computerspielen sind nach wie vor potenzielle Aufreger: Noch heute reagieren viele männliche Gamer empfindlich auf Vorstöße der Gaming-Industrie, weiblichen Figuren in Spielen prominentere Rollen zuzuweisen. Spieleunternehmen, die etwas in dieser Richtung „wagen“, müssen stets damit rechnen, dass sie im Gamergate-Stil angefeindet werden.

BEÄNGSTIGENDE GEGNER: NICHT-WEIßE FIGUREN

Auch Rassismus in Videospielen ist in den vergangenen Jahren vermehrt zum Diskussionsstoff geworden. Im Fokus stehen dabei vor allem die mangelnde Diversität und stereotype Darstellung von nicht-weißen Personen in westlichen Videospielen.

Während sowohl in den Spielestudios als auch in der Spielepresse eine gewisse Sensibili-

sierung für sexistische Darstellungen zu beobachten ist, sieht es beim Thema Rassismus und angemessener Repräsentation nicht-weißer Menschen noch anders aus: So tauchen beispielsweise in dem 2015 veröffentlichten Fantasy-Rollenspiel „The Witcher 3“ keine Menschen mit einer anderen Hautfarbe als weiß auf, was jedoch erst mit Verzögerung den Weg in die sonst so kritischen Spielemedien fand. In einem Spiel, in dem es Hexerei gibt und das Fantasy als Genre beansprucht, fällt die mangelnde Repräsentation verschiedener Ethnien besonders auf. Fans des Spiels versuchen die Abwesenheit von Personen of Color damit zu rechtfertigen, dass es historisch gesehen in der zugrunde liegenden slawischen Mythologie eben nur weiße Menschen gegeben habe – was jedoch eine banale wie sinnlose Ausrede ist, wenn es um Fantasieeregionen geht. Der Spielejournalist Tauriq Moosa zeigte die Widersprüchlichkeit auf, als er darauf hinwies, dass einige Regionen der Spielereihe aus dem arabischen Raum inspiriert zu sein scheinen, inklusive arabisch klingender Namen, sich dies jedoch nicht in der Hautfarbe der Figuren niederschläge.¹⁷ „The Witcher 3“ ist zwar keineswegs das einzige Spiel, in dem People of Color unterrepräsentiert sind – aber eben ein besonders erfolgreiches, weshalb die Diskussion hierzu ausgiebiger geführt wurde als bei anderen Spielen.¹⁸

Auch intersektionale Repräsentation – also die Einbeziehung mehrfach diskriminierter Gruppen – bleibt schwierig: Fans des beliebten Multiplayer-Spiels „Overwatch“ verlangen seit Erscheinen des Spiels 2016 nach einer schwarzen Heldin, die sie im Spiel steuern können – bislang ohne Erfolg. Und als im 2019 herausgebrachten Shooter „Far Cry: New Dawn“ zwei schwarze Frauen im Zentrum der Story stehen sollten, war allein diese Tatsache berichtenswert. Im Oktober 2018 fasste es eine Autorin auf der Seite „Eurogamer“ wie folgt zusammen: „Seeing a black person in a game is still a strange experience more often

¹⁴ Vgl. Ian Sherr/Erin Carson, Gamergate to Trump: How Video Game Culture Blew Everything Up, 27. 11. 2017, www.cnet.com/news/gamergate-donald-trump-american-nazis-how-video-game-culture-blew-everything-up.

¹⁵ Vgl. Anita Sarkeesian, 8. 6. 2019, <https://twitter.com/anitasarkeesian/status/1137427625511546880>.

¹⁶ Vgl. Noreen Malone, Zoë and the Trolls, 24. 7. 2017, <http://nymag.com/intelligencer/2017/07/zoe-quinn-surviving-gamergate.html>.

¹⁷ Vgl. Tauriq Moosa, Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and Gaming's Race Problem, 3. 6. 2015, www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem.

¹⁸ Die Diskussion dauert an: Als es 2018 Gerüchte gab, dass in der vom Spiel inspirierten Netflix-Serie eine nicht-weiße Person eine der Hauptrollen spielen könnte, sorgte das für Empörung. Vgl. Julius Vietzen, Nicht-weiße Ciri in Netflix-Serie: „The Witcher“ erlebt den ersten Shitstorm, 10. 9. 2018, www.filmstarts.de/nachrichten/18520968.html.

than not.“¹⁹ Schwarze Personen fielen ihr zufolge meist in eine von zwei Kategorien: angsteinflößend oder merkwürdig.

Bei muslimischen Personen sieht es noch schlechter aus. In der beliebten Shooter-Reihe „Call of Duty“ (seit 2003) sind Gegner oft arabische Muslime, die es zu erschießen gilt. Für Spiele generell gilt: Frauen muslimischen Glaubens tragen häufig ein Kopftuch, die Männer haben entweder lange Gewänder und führen eine Ziege, oder sie sind aggressiv und gefährlich – und eine Trennung zwischen Muslimen und Arabern findet nur selten statt, die Menschen und Religionen der Region werden in vereinfachten und stereotypen Figuren vermischt. Erst in den vergangenen Jahren gibt es hier einen zaghafte Wandel hin zu mehr positiver Repräsentation. Vereinzelt gelangen muslimische Charaktere auch in großen Titeln wie „Assassin’s Creed“ (2007) sehr gut.²⁰ Auch in „Overwatch“ finden sich zwei Frauen aus Ägypten als Heldinnen wieder, und einer der vielen spielbaren Orte ist eine futuristische Variante des Irak, der als außerordentlich fortschrittlich dargestellt wird.

Vereinzelte Lichtblicke gibt es auch hinsichtlich der Repräsentation von Personen of Color: Das Indie-Spiel „Never Alone“ von 2014 etwa thematisiert die Kultur der Iñupiat, indigene Ureinwohner Nordamerikas, und der 2018 veröffentlichte Blockbuster „Red Dead Redemption 2“ nimmt sich Zeit, um die Story der Bevölkerung eines Ureinwohnerreservats zu erzählen. Hier unternahm das Entwicklerstudio Rockstar Games sogar narrativ passende Vorsichtsmaßnahmen, um rassistische Handlungen der Spielerinnen und Spieler in der Story zu unterbinden: Im Reservat der Ureinwohner können keine Waffen benutzt werden.

Wie sehr eine unbeabsichtigte Reproduktion rassistischer Inhalte aber auch vom Ort der Veröffentlichung beziehungsweise von der verwendeten Sprache abhängt, zeigt sich an einem anderen Beispiel aus „Red Dead Redemption 2“: Während in einer Szene, in der ein Nebencharakter der Hauptfigur erzählt, wie er aufgrund seiner schwarzen Hautfarbe rassistisch beleidigt wird, im englischen

Original bereits abwertend von „Darkies“ die Rede ist, wird im deutschen Untertitel ohne Not das offensiv rassistische N-Wort ausgeschrieben.²¹ Sensibilisierung, auch für Sprache, ist also an allen Stellen des Spielentwicklungsprozesses bedeutend.

HATE SPEECH

Neben mangelnder Repräsentation und teilweise stereotyper Darstellung von Personen of Color ist auch Rassismus unter Gaming-Fans selbst ein Problem. Mit der größeren Verfügbarkeit von stabilen und schnellen Internetverbindungen sind Online-Multiplayer-Spiele auf dem Vormarsch, wodurch immer mehr Menschen, die sonst keinerlei Berührungspunkte miteinander haben, mit- und gegeneinander spielen. In diesen Situationen müssen sich Angehörige marginalisierter Gruppen regelmäßig Anfeindungen stellen – seien sie sexistisch, rassistisch, homophob oder auf andere Art und Weise herabwürdigend. Vor allem zwei Faktoren befeuern den teilweise problematischen Umgang in Mehrspieler-Settings: zum einen die mangelnde Sanktionierung von Hate Speech durch die Spieleunternehmen, zum anderen das Vorleben problematischer Inhalte durch Streamerinnen und Streamer.

In „Red Dead Redemption 2“ etwa gibt es einen Online-Modus, in dem weltweit Menschen aufeinander treffen und gemeinsam die Welt des „Wilden Westens“ erkunden können. Zu Beginn erschafft man sich einen Charakter, wobei man verschiedene Haut- und Haarfarben wählen kann. Der Umgang miteinander obliegt der Entscheidung der Spielerinnen und Spieler: Banden bilden, andere angreifen, zusammenarbeiten oder für sich bleiben – alles ist möglich. Das schließt leider rassistische Handlungen von Mitspielenden ein. Avatare mit schwarzer Hautfarbe werden im Spielchat mit dem englischen N-Wort beschimpft, es gibt Spielerbanden, die an den Ku-Klux-Klan angelehnt sind, und einige Spieler gehen gar im Rollenspiel eines ehemaligen Sklavenhändlers auf.²² Entsprechend feindselig kann die Erfahrung für all diejenigen sein, die ihre Charaktere nicht weiß gestalten. Ist der Charakter weiblich, kommt eine

¹⁹ Malindy Hettfeld, *The State of Blackness in Games*, 3.10.2018, www.eurogamer.net/articles/2018-10-03-the-state-of-blackness-in-games.

²⁰ Vgl. Nicole Lee, *Shooting the Arabs: How Video Games Perpetuate Muslim Stereotypes*, 24.3.2016, www.engadget.com/2016/03/24/shooting-the-arabs-how-video-games-perpetuate-muslim-stereotype.

²¹ Beide Begriffe sind rassistisch, das N-Wort jedoch einzigartig in seiner traumatischen Wirkung.

²² Vgl. Patricia Hernandez, *Playing Red Dead Online as a Black Character Means Enduring Racist Garbage*, 15.1.2019, www.theverge.com/2019/1/15/18183843/red-dead-online-black-character-racism.

zusätzliche Ebene hinzu – angedeutete oder angedrohte sexualisierte Gewalt ist ebenso in den Chats von Online-Spielen zu finden wie sexistische Sprüche. Doch auch in der offenen Welt des Singleplayer-Modus von „Red Dead Redemption 2“ versuchen sich Spieler an der Grenzüberschreitung: In einem millionenfach geklickten Youtube-Video bringt ein Spieler einen gefesselten schwarzen Mann zu einem Treffen des Ku-Klux-Klans, nur um zu sehen, was passiert. (Auflösung: Es passiert nichts. Die Entwickelnden hatten so einen Vorfall offenbar nicht antizipiert.)

Fälle wie diese scheinen Video- und Streamingplattformen wie Youtube oder Twitch nicht zu sanktionieren, und auch bei den Spielestudios selbst setzen sich wirksame Sanktionierungen nur langsam durch. Die Reporting-Systeme innerhalb von Mehrspieler-Modi werden von Spielerinnen und Spielern häufig als unzureichend kritisiert. Stattdessen setzen verschiedene Entwickler und Publisher auf positive Bestärkung: Die Spielerinnen und Spieler können nach einer Spielrunde diejenigen unter sich auszeichnen, die besonders gut gespielt haben oder besonders freundlich waren. Studios wie Blizzard oder Riot Games verzeichneten durch diese Maßnahmen einen signifikanten Rückgang toxischer Chatnachrichten.²³

Schädliche Äußerungen zu reduzieren, scheint also möglich – nichtsdestotrotz sind wirksame Sanktionen ebenso wichtig. Im Spiel „Rainbow Six Siege“ von 2015 implementierte das Spielestudio Ubisoft ein System, das den Spieler oder die Spielerin beim Senden von missbräuchlichen Nachrichten sperrt. Die Dauer der Sperrung steigt mit jedem Verstoß, beim dritten Mal wird eine Untersuchung eingeleitet, die zur permanenten Sperrung führen kann.²⁴

POTENZIALE FÜR VERÄNDERUNGEN

Dass Frauen, Personen des LGBTQ-Spektrums sowie People of Color zu den häufigsten Zielen von Hate Speech im Gaming-Umfeld gehören, ist kein Zufall. Eine Umfrage der International Games De-

veloper Association offenbart, dass diese Gruppen auch in der Gaming-Branche Minderheiten und dort teilweise stark unterrepräsentiert sind: So sind nur 21 Prozent der Befragten Cis-Frauen,²⁵ zwei Prozent sind Trans-Frauen, und weniger als ein Prozent sind Trans-Männer. Noch eindrücklicher sind die ethnischen Zusammensetzungen: Personen mit einer arabischen oder westasiatischen Herkunft machen gerade einmal zwei Prozent der Befragten aus, schwarze Personen nur ein Prozent.²⁶

Den überwiegend mit weißen Personen besetzten Spielestudios fehlen also häufig jene wichtigen Perspektiven von Personen of Color. In diesem Kontext lassen sich die oben beschriebenen sexistischen und/oder rassistischen Inhalte in Videospielen noch einmal anders betrachten – nämlich als Projektionsfläche einer homogenen, überwiegend männlichen und weißen Gruppe, die die Spiele entwickelt. Ohne die vielfältigen Perspektiven einer diversen Mitarbeiterschaft innerhalb des Entwicklungsprozesses können Videospiele eine gute Repräsentation kaum leisten, ohne in Stereotype zu fallen. Gleiches gilt vermutlich auch für große Teile des Spielejournalismus.

Die Folgen der Gamergate-Attacken sind derweil noch Jahre später zu spüren: Von Spielestudios über -medien bis hin zu Fangemeinschaften beschäftigen die Hate-Speech-Auswüchse noch immer Fachleute wie die amerikanische Anti-Defamation League.²⁷ Damit keine diskriminierenden Inhalte mehr publiziert werden und entsprechende Äußerungen innerhalb der Spieleindustrie sowie innerhalb der Fangemeinschaften zu absoluten Ausnahmen werden, haben sich verschiedene Diversitätsinitiativen gegründet, die versuchen, Herstellende wie Konsumierende für gelebte Vielfalt im Gaming zu sensibilisieren.²⁸ Manche Studios beauftragen bereits externe Expertinnen und Experten,

²⁵ Cis, auch cisgeschlechtlich, bedeutet, dass das bei der Geburt zugewiesene Geschlecht mit der eigenen Geschlechtsidentität übereinstimmt.

²⁶ Vgl. Johanna Weststar/Victoria O'Meara/Marie-Josée Legault, Developer Satisfaction Survey 2017 – Summary Report, International Game Developers Association, 8.1.2018, https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/resmgr/2017_DSS_/IGDA_DSS_2017_SummaryReport.pdf, S. 11 f.

²⁷ Vgl. Brian Crecente, Inside the ADL's Plans to Take on Gamergate, Hate in Gaming, 29.6.2018, <https://variety.com/2018/gaming/news/adl-gamergate-hate-in-gaming-1202861522>.

²⁸ Zum Beispiel die Organisationen I Need Diverse Games, Women in Games und das Crash Override Network: <https://ineeddiversegames.org>, www.womeningames.org, www.crashoverridenetwork.com.

²³ Beim Spiel „Overwatch“ (Blizzard) zwischen 15 und 30 Prozent, im Spiel „League of Legends“ (Riot Games) sogar 40 Prozent. Vgl. Jay Costello, Foul Play: Tackling Toxicity and Abuse in Online Video Games, 17.8.2018, www.theguardian.com/games/2018/aug/17/tackling-toxicity-abuse-in-online-video-games-overwatch-rainbow-seige.

²⁴ Vgl. ebd.

um sensible Inhalte prüfen zu lassen, beispielsweise wenn schwarze oder transgeschlechtliche Charaktere in Spielen vorkommen und die Schreibenden nicht genügend eigene Erfahrung mit dem Thema haben, um es realistisch genug wiederzugeben.²⁹

Auch innerhalb der Fangemeinschaften wird der Bedarf nach sicheren Orten, an denen keine Hate Speech geäußert oder reproduziert wird, lauter. Plattformen wie Twitch oder Youtube werden zunehmend vehement aufgefordert, entsprechende Inhalte zu sanktionieren und zu entfernen. Tatsächlich zeigt sich auch hier ein allmählicher Bewusstseinswandel: So sorgten die zeitweiligen Sperrun-

gen der Streamer Joel Zimmerman („Deadmau5“) und Ashkan Hornayouni („TF Blade“) auf Twitch im Frühjahr 2019 für einiges Aufsehen. Ersterer war homophob aufgefallen, Letzterer durch Nutzung des N-Worts.³⁰ Auf Youtube erfolgen Sperren seltener, wofür das Unternehmen (auch intern) häufig in der Kritik steht.³¹

Letztendlich bleibt abzuwarten, inwiefern die verschiedenen Diversitätsinitiativen Früchte tragen werden. Rein finanziell sollte es sich zumindest für die Gaming-Branche lohnen, eine inklusive Umgebung mit vielfältigen Spielen zu bieten – schließlich sind sowohl die Bevölkerung als auch die Konsumentenden selbst divers. Seit den ersten öffentlich geführten Debatten um Sexismus und Rassismus in Videospielen hat sich einiges getan, doch der Weg zu tatsächlicher, gelebter Repräsentation ist noch weit.

²⁹ Vgl. Patrick Weekes, Building a Character: Cremisius „Krem“ Aclassi, 4. 12. 2014, <http://blog.bioware.com/2014/12/04/building-a-character-cremisius-krem-aclassi>.

³⁰ Vgl. John Cameron, Deadmau5 Uses Hate Speech During PUBG Live Stream, 11. 2. 2019, <https://edm.com/news/deadmau5-hate-speech-pubg-twitch>; Josh Katzowitz, Twitch Star TF Blade Banned for Racial Slur – But He Swears He Didn't Say It, 24. 4. 2019, www.dailydot.com/upstream/tf-blade-twitch-n-word.

³¹ Vgl. Megan Farokhmanesh, Google's LGBTQ Employees Are Furious About Youtube's Policy Disasters, 7. 6. 2019, www.theverge.com/2019/6/7/18656540/googles-youtube-lgbtq-employees-harassment-policies-pride-month.

YASMINA BANASZCZUK

ist promovierte Netzwerksoziologin, arbeitet als freie Journalistin und Speakerin in Berlin und ist selbst leidenschaftliche Gamerin.

www.yasmina-banaszczuk.de
yasminabanaszczuk@gmail.com

Dossier „Digitale Spiele“

Call
for
Papers!

Wir suchen Beiträge für ein neues Dossier zum Thema „Digitale Spiele“.

Bis zum **31. 08. 2019** können Sie Ihre Exposés an spielbar@bpb.de schicken.

Weitere Informationen unter:
www.spielbar.de/149986

Wir freuen uns auf Ihren Beitrag!



Ein Angebot der  bpb.

CREATIVE GAMING

Zum subversiven Potenzial digitaler Spiele

Andreas Hedrich · Christiane Schwinge

Seit es digitale Spiele gibt, gibt es Menschen, die versuchen, Spielsysteme und ihre Technologien zu verändern, deren Grenzen auszuloten oder neu zu erfinden. Bisweilen unbewusst nehmen Spieler*innen ihre Spiele in Besitz, werfen einen Blick hinter die Kulissen der Programmierung oder der wirtschaftlichen Verwertung – und erschaffen auf diese Weise manchmal etwas ganz Neues. Diese Art der kreativen Aneignung, durch die sich die Perspektive auf ein Alltagsmedium komplett verändern kann und in deren Praktiken großes medienpädagogisches Potenzial liegt, nennt sich „Creative Gaming“.

2007 schlossen sich in Deutschland Medienpädagog*innen, Medienkünstler*innen, Wissenschaftler*innen und Game-Designer*innen zur Initiative Creative Gaming zusammen, um eben dieses Potenzial nutzbar zu machen, subversive, künstlerische und pädagogische Zugänge rund um digitale Spiele zu erforschen und die daraus gewonnenen Erkenntnisse in verschiedene gesellschaftliche Bereiche zu tragen.⁰¹ Dies geschieht unter anderem durch aktive Medienarbeit, die – verkürzt ausgedrückt – darauf zielt, die Spiellust von Gamer*innen, den Perspektivwechsel von Künstler*innen und den bewussten Einsatz von Medienpädagog*innen miteinander zu verbinden. Das Ziel aller medienpädagogischen Angebote ist es dabei, Perspektivwechsel, Reflexion und eine praxisorientierte Übertragung des Gelernten in die Gesellschaft anzuregen. Auf diese Weise sollen Möglichkeiten geschaffen werden, scheinbar unveränderliche Systeme zu verstehen und diese durch das erworbene Wissen zu verändern – was nicht nur medienpädagogisch, sondern auch für die politische Bildung bedeutsam ist.

Digitale Spiele gehören heute zu den beliebtesten Unterhaltungsmedien. Die meistgenutzten Spiele, die sogenannten Triple-A-Titel, sind als Massenmedien nicht dafür bekannt, dass sie gesellschaftlich relevante Themen aufgreifen oder zu einer medienkritischen Reflexion anregen. Games, die dies tun, fristen eher ein Nischendasein in der

Indie-Szene, auch wenn die thematischen Spektren zunehmend aufgebrochen werden. Allerdings können bestimmte kulturelle Praktiken, die Gamer*innen auf „ihre“ Games anwenden, zu ebenjener kritischen Auseinandersetzung führen. Im Folgenden wollen wir einige dieser Praktiken vorstellen, auf weitere Grundlagen des Creative Gaming eingehen und darauf aufbauend die pädagogischen Möglichkeiten aufzeigen, mit Games kreativ zu werden.

KREATIV WERDEN

„Hey.“ – „Yeah?“ – „You ever wonder why we’re here?“ Mit diesem Dialog beginnt die Serie „Red vs. Blue“.⁰² Erschienen ist die erste Folge „Why Are We Here?“ am 1. April 2003. Das Besondere: Wir sehen in dieser Szene nicht zwei Menschen, die sich unterhalten, sondern zwei Computerspielfiguren aus dem Ego-Shooter „Halo“ (2001). Die beiden Hauptcharaktere Grif und Simmons, zwei Soldaten des Teams Red, stehen mit gezückten Waffen in einem Canyon. Auf seine Frage erhält Simmons die existenzialistische Gegenfrage: „It’s one of life’s great mysteries, isn’t it? Why are we here? I mean, are we the product of some cosmic coincidence, or is there really a God watching everything?“ Doch Grifs philosophische Abhandlung läuft ins Leere, und Simmons stellt klar, dass sich seine Frage darauf bezog, warum sich die beiden gerade inmitten eines Canyons befinden. Es folgt ein Dialog über die Sinnhaftigkeit ihres roten Stützpunkts, die sich letztlich ausschließlich durch die Präsenz des gegnerischen blauen Stützpunkts auf der anderen Seite des Canyons begründe.

Die Serie „Red vs. Blue“ ist ein gutes Beispiel dafür, wie Games als kreatives Werkzeug genutzt werden können und dadurch – indem die eigentlichen Spielregeln ignoriert werden – ein gänzlich neues Medium produziert wird. Denn ihre Produzent*innen bedienen sich einer bis dato eher unbekannten Technik des Animationsfilms:



Abbildung 1: Aram Bartholl, Workshop und öffentliche Intervention „WoW“, 2006–2009

Quelle: <https://arambartholl.com/de/wow>, lizenziert unter Creative Commons by-nc-sa 3.0

dem „Machinima“. Diese Wortschöpfung aus Machine, Animation und Cinema, bezeichnet Filme, die mit dem Herzstück eines Games, der sogenannten Engine, die unter anderem die Physik eines Spiels bestimmt, produziert werden.⁰³ Bei „Red vs. Blue“ wurden Sequenzen aus dem Computerspiel „Halo“ im Multiplayer-Modus mithilfe eines Bildschirmaufnahmeverfahrens gefilmt und anschließend vertont. Da die Figuren Helme mit heruntergeklappten Visieren tragen, entstehen erst durch die nachträglich produzierten Dialoge richtige Charaktere. Bereits damals fand die Serie einige Beachtung, wenn auch in einem kleineren Rahmen als heute – mittlerweile sind mehrere Staffeln unter anderem beim Streamingdienst Netflix abrufbar. Die Produktionsfirma Rooster Teeth rund

um ihren Gründer Michael Justin „Burnie“ Burns bringt dabei immer wieder Metaperspektiven auf Games und Filme ein, etwa durch den häufigen Einsatz klassischer filmischer Stilmittel.

Einen anderen subversiven Zugang in der Auseinandersetzung mit digitalen Spielen eröffnet der Medien- und Konzeptkünstler Aram Bartholl: Mit Installationen und Interventionen, die Elemente aus populären digitalen Spielen in den öffentlichen Raum transferieren, lässt er Digitales analog werden. So bezog er sich mit seiner Arbeit „WoW“ (2006–2009, Abbildung 1) auf das *massively multiplayer online roleplaying game* (MMORPG) „World of Warcraft“ (2004), das zu den beliebtesten Online-Spielen überhaupt gehörte. In dem Spiel geht es darum, mit einem Spielcharakter bestimmte Aufgaben, sogenannte *quests*, zu lösen, wofür man sich mit anderen zu „Gilden“ zusammenschließen kann. Um die jeweiligen Charaktere identifizieren zu können, wird ihr Name in Form eines grünen Schriftzugs oberhalb der Spielfigur angezeigt. Bartholl knüpfte genau hier an, indem er Workshopteilnehmenden die grüne WoW-Typografie in Form ausgeschnittener Pappbuchsta-

⁰¹ Siehe die Homepage der Initiative Creative Gaming: www.creative-gaming.eu.

⁰² Vgl. Red vs. Blue, Episode 1: Why Are We Here?, <https://roosterteeth.com/episode/red-vs-blue-season-1-episode-1>.

⁰³ Vgl. Sabine Himmelsbach, Multi-Player Media. Kommunikationsstrategien im Cyberspace, in: Klaus Neumann-Braun/Birgit Richard (Hrsg.), Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt, Frankfurt/M. 2005, S. 145–158.

ben zur Verfügung stellte, woraus anschließend Namensschriftzüge im angepassten Maßstab produziert wurden – allerdings mit den echten Namen der Teilnehmenden. Mit diesen scheinbar über den Köpfen schwebenden Namensschriftzügen begaben sich die Teilnehmenden anschließend in die Öffentlichkeit.⁰⁴ In einem anderen Werk namens „Dust – Excerpt 1, Winter Prison“ (2013) verarbeitete Bartholl Elemente aus dem Ego-Shooter „Counter-Strike“ (2000). Hierfür baute er quadratische Kisten aus dem Spiel nach, die dort zuhauf vorkommen und unter anderem Schutz vor gegnerischen Angriffen bieten sollen. Die maßstabsgetreu nachgebildeten, „verpixelte“ bedruckten Kisten platzierte Bartholl im öffentlichen Raum auf einem ehemaligen Gefängnishof.⁰⁵ Beiden Arbeiten ist gemein, dass sie zur Reflexion über die jeweiligen Spiele sowie über die Wechselwirkungen zwischen analoger und digitaler Welt anregen, indem sie Spielelemente dekontextualisieren und in eine andere Umgebung übertragen.

Sich dem System Computerspiel subversiv zu nähern und es aufzubrechen, kann auch bedeuten, Eingabemöglichkeiten beziehungsweise Schnittstellen zu verändern. Ein Beispiel hierfür lieferte 2015 der Gamer und Streamer Benjamin Gwin („bearzly“) mit einer Modifikation der „DK Bongos“ für das Fantasy-Rollenspiel „Dark Souls“ (2011). Die „DK Bongos“ sind ein Spielecontroller in Form einer kleinen Bongo-Trommel, der für die Musikspielereihe „Donkey Konga“ auf der Konsole Game Cube entwickelt wurde und unter anderem durch Händeklatschen bedient wird. Die sechs Steuerungsfunktionen, die die „DK Bongos“ bieten, reichen nicht annähernd aus, um sich erfolgreich in einem Spiel wie „Dark Souls“ zu bewegen, das als eines der schwierigsten Spiele überhaupt gilt. Doch Gwin passte den Controller technisch so an, dass zwischen drei verschiedenen Zuständen mit jeweils sechs Funktionen gewechselt werden kann und stellte sein Können in einem der herausforderndsten Gefechte des Spiels unter Beweis.⁰⁶ Insbesondere hier wird deutlich, dass die Übergänge zwischen subversiven Zugängen zum Medium Game und kreativen Nutzungsformen fließend sind.

⁰⁴ Siehe <https://arambartholl.com/de/wow>.

⁰⁵ Siehe <https://arambartholl.com/de/blog/dust-excerpt-1-winter-prison>.

⁰⁶ Vgl. Andreas Linken, Dark Souls – Bosskampf mit Donkey-Konga-Bongos gemeistert, 23.3.2015, www.gamestar.de/artikel/dark-souls-bosskampf-mit-donkey-konga-bongos-gemeistert,3084133.html. Siehe <https://imgur.com/EIGmkva>.

CREATIVE GAMING ALS PÄDAGOGISCHES PRINZIP

Ob nun die Serie „Red vs. Blue“, die Kunst von Aram Bartholl oder die modifizierten Bongo-Controller: In allen drei Beispielen spiegeln sich Kernideen von Creative Gaming wider, das genau an diese subversiv-künstlerische Ausdrucksformen anknüpft, diese weiterführt und in pädagogische Prozesse überführt. Im Laufe der Jahre haben sich für diese pädagogischen Prozesse vier Leitlinien herauskristallisiert:

1. Spielregeln ignorieren (Beispiel „Red vs. Blue“: Philosophieren statt Kämpfen)
2. Virtuelles real werden lassen (Beispiel Aram Bartholl: Analogisierung des Digitalen)
3. Spiele als Spielzeug und Werkzeugkasten nutzen (Beispiel Machinimas: die technischen Grundlagen und Elemente einer Game-Engine für neue Zusammenhänge nutzen)
4. Spiele neu denken (etwa durch alternative Steuerungsmöglichkeiten)

Die genaue Ausgestaltung dieser Leitlinien ist nicht starr, sie ist vielmehr eng verbunden mit den allgemeinen Veränderungen im Gaming. Konzepte zu revidieren, neue Strömungen aufzunehmen und sich gesellschaftlichen Aufbrüchen zu öffnen, ist und bleibt dabei das zentrale Ziel. Die Halbwertszeit subversiver Ideen wird unter anderem daran deutlich, dass diese heutzutage mitunter als normale Spielmechanismen auch in populären Games auftauchen.

Die Zielperspektive, Heranwachsende zu Emanzipation und Mündigkeit zu befähigen und ihnen somit mehr gesellschaftliche Teilhabe zu ermöglichen, ist für diese Bildungsarbeit essenziell und beruht auf dem Konzept der Medienkompetenz des Erziehungswissenschaftlers Dieter Baacke.⁰⁷ Demnach umfasst Medienkompetenz die folgenden vier Dimensionen: Medienkunde (Wissen über das Mediensystem und Hand-

⁰⁷ Vgl. Dieter Baacke, Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel, in: Antje von Rein (Hrsg.), Medienkompetenz als Schlüsselbegriff, Bad Heilbrunn 1996, S. 112–124; Daniel Süß/Claudia Lampert/Christine W. Wijnen, Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung, Wiesbaden 2018, S. 109ff.

habung von Endgeräten), Medienkritik (Reflexion und Analyse dieses Wissens), Mediennutzung (Wissen darüber, welche Medien für welche Zwecke benutzt werden können, das interaktive Handeln in und mit Medien) sowie Mediengestaltung (innovative und kreative Veränderungen, Mitwirkung an der Entwicklung von Mediensystemen).

Einer der zentralen pädagogischen Zugänge, Medienkompetenz zu vermitteln, ist die handlungsorientierte, aktive Medienarbeit. Diese folgt den Grundprinzipien, handelnd und exemplarisch zu lernen, sich in ein selbst gewähltes Thema zu vertiefen und im Team zu arbeiten. Dabei knüpft die aktive Medienarbeit auf dem Vorwissen der an einer Maßnahme beteiligten Menschen über ein Medium an (Sprache, Gestaltung, Eigenheiten und anderes mehr).⁰⁸ Die Zielgruppe medienpädagogischer Creative-Gaming-Angebote sind daher in der Regel Jugendliche, da diese über ein fundiertes Vorwissen über Games verfügen – womit eine wichtige Voraussetzung dafür erfüllt ist, dass sie Games entschlüsseln, über sie reflektieren und selbst kreativ werden können.

CREATIVE-GAMING-FORMATE

Zur Vermittlung dieser Ideen bietet die Initiative Creative Gaming unter anderem medienpädagogische Workshops, Projektwochen und Unterrichtsbegleitungen an. In den Projekten werden die Teilnehmenden dazu angeleitet, selbst kreativ zu werden und subversive Umgangsweisen mit Games anzuwenden. Zugleich werden ihnen gemäß der verschiedenen Dimensionen der umfassenden Medienkompetenzförderung Anregungen und Reflexionsanlässe eröffnet. Die folgenden Formate sind nur einige Beispiele von vielen, wie sich Creative Gaming anregen und in einem medienpädagogischen Kontext nutzen lässt.

Machinima: Die Familiensimulation „Die Sims“ (2000), eines der beliebtesten Games des Publishers Electronic Arts, bietet zahlreiche Anknüpfungspunkte für aktive Medienarbeit. So enthält das Spiel eine Funktion, Videos mit zuvor platzierten „Kameras“ aufzuzeichnen. In den vielen kurzen Filmen, die in Workshops bisher entstanden sind, kann vor allem beobachtet werden, dass sich Jugendliche in den Produktionen mit Rollenübernahmen befassen. Sie erschaffen und nutzen für ihre

filmischen Erzählungen digitale Erwachsene, deren Handlungen nach ihren Vorstellungen und Ideen in Geschichten überführt werden. Echte erwachsene Schauspieler*innen zu inszenieren, ist für Jugendliche hingegen oft sehr schwierig. In dem Spiel können sie mit Perspektiven und Verhalten „spielen“ und die Figuren alle (un)möglichen Dinge tun lassen. So setzen sie sich mit Rollen auseinander und ergründen das Handeln anderer Menschen. Zudem eignet sich ein Game mit den Gestaltungsmöglichkeiten der „Sims“ auch gut dazu, historische Gegebenheiten nachzustellen und gleichzeitig neue Interpretationswege zu eröffnen. Daneben gibt es viele weitere Möglichkeiten, das Spiel als Werkzeugkasten zu nutzen: So ließen sich etwa Fotos machen und Bildergeschichten produzieren oder historische Figuren nachempfinden und modellieren. In der Projektarbeit mit den „Sims“ wird neben der Auseinandersetzung mit sozialen Verhaltensweisen auch die Auseinandersetzung mit dem Game und seiner Machart selbst angeregt.

Streetgames: Die in digitalen Spielen grundlegenden Beziehungen und Verknüpfungen sind komplex und auf den ersten Blick häufig nicht zu durchschauen. Dabei beruhen die meisten Games auf einfachen Spielmechanismen. In Streetgames können diese Mechanismen in Handlungen in der analogen Welt überführt werden: Sich nach bestimmten Vorgaben zu bewegen, ausschließlich Handlungen ausführen zu können, die ein Regelwerk vorgibt, oder sich die Verknüpfungen von verschiedenen Eigenschaften der Spielfiguren selbst auszudenken, macht viel Spaß und ermöglicht es zugleich, sich über Zusammenhänge und programmierte Systeme Gedanken zu machen. Der Effekt bei der Überführung von digitalen Spielen in ein analoges Setting ist vor allem darin zu sehen, die Verhältnisse der Elemente zueinander zu ermitteln oder die zum Teil ebenso einfachen wie wirkungsvollen Spielmechanismen zu verstehen und sie zugleich auch veränderbar zu machen – und das ganz ohne Programmierkenntnisse.

Tanzen in Ego-Shootern: Die Welt auf den Kopf zu stellen, ist ein im Alltag oft gehegter Wunsch. Digitale Spiele bieten die Möglichkeit dazu. In Games kann ein Regelwerk ohne schlimme Konsequenzen ignoriert werden – zum Beispiel indem ein Rennen in entgegengesetzter Richtung gefahren wird. Statt in einem Adventure-Game die nächste Aufgabe zu lösen, erkundet man einen Seitenweg, oder man tanzt gemeinsam in einem Ego-Shooter, statt aufeinander zu

⁰⁸ Zu den Grundlagen der aktiven Medienarbeit vgl. Eike Rösch et al. (Hrsg.) Medienpädagogik Praxis Handbuch, München 2012.

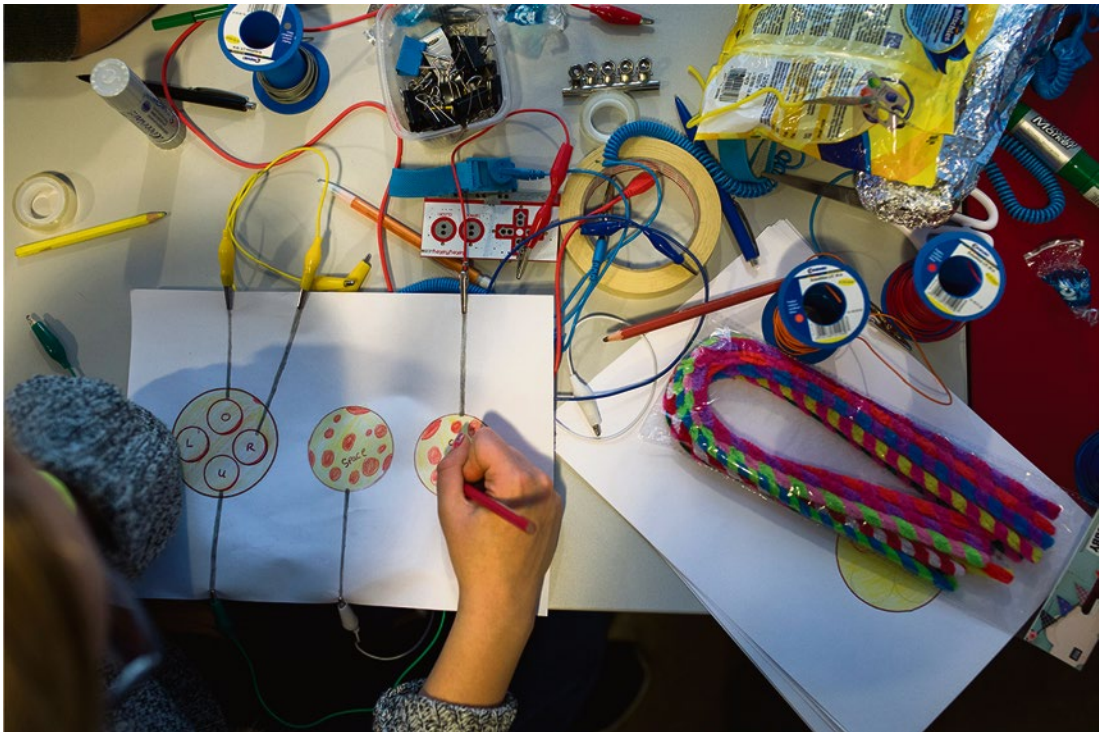


Abbildung 2: Hier wird ein funktionierender Controller gebastelt: Auf dem Papier links sind bereits einige Tasten zu erkennen.
Quelle: © Bente Stachowske/Initiative Creative Gaming e.V.

schießen. Für die letztere Variante ist es notwendig, im Team die Bewegungsmöglichkeiten der Figuren innerhalb des Spiels kennengelernt und diese anschließend selbst ausprobiert zu haben, indem einzelne Tanzschritte und Bewegungen zunächst im analogen Raum erarbeitet und dann auf die Figuren im Spiel übertragen werden. Es braucht Menschen, die nach den richtigen Drehorten im Spiel suchen, Choreograf*innen, die sich die Abfolge der Bewegungen überlegen, und auch Regie, Kamera, Musikauswahl oder Kostümausstattung sind Aufgaben, die besser im Team umzusetzen sind. Die fertigen Tanzvideos sind oft skurril und lustig. Zugleich stellen sie den Sinnzusammenhang des jeweiligen Games auf den Kopf. Die Figuren erscheinen menschlicher, als sie sind, und die Teilnehmenden lernen, was passiert, wenn man Regeln bewusst nicht einhält. Es entsteht etwas Neues, ein neuer Bedeutungszusammenhang.

Basteln: Games bestehen aus zahlreichen Objekten, Figuren, Hintergründen und Texturen. Diese sind scheinbar fest verankert, bewegen und verhalten sich nach einer festgelegten Logik. Aber es gibt Modifikationen, die es ermöglichen, alle

diese Elemente auf einer großen Spielfläche neu zusammenzusetzen. Objekte wie Düsen, Räder, Feuer, Luftballons und viele andere Items können neu kennengelernt werden. Zum einen wird deutlich, dass die Beschaffenheit vieler Bestandteile eines Games nur entfernt die Eigenschaften ihrer analogen Entsprechungen haben, zum anderen, dass die Programmierung digitaler Spiele einem großen Werkzeugkasten entspricht, mit dem viele neue Sinnzusammenhänge (egal wie sinnvoll sie sind) hergestellt werden können.

Steuern: Wie das erwähnte Beispiel des Bongo-Controllers zeigt, können digitale Spiele auch anders gesteuert werden als mit den herkömmlichen Schnittstellen wie Maus, Joystick oder Tastatur. Dies selbst auszuprobieren und eine alternative Steuermöglichkeit zu designen, ermöglicht die Platine „Makey Makey“ (Abbildung 2).⁰⁹ Diese kann bestimmte Maus- und Tastaturtasten ersetzen, indem leitfähige Materialien – etwa Knete, Obst oder Menschen – durch Drähte mit den entsprechenden Anschlüssen der Platine verbunden werden. So kann zum Beispiel mit Bananen virtu-

⁰⁹ Funktionen und Beispiele finden sich auf www.makeymakey.com.

ell Klavier gespielt oder durch das Anfassen verschiedener Blumen „Super Mario“ gesteuert werden. Durch die Erfahrung, selbstwirksam in ein Spiel, seine Elemente oder die Steuerung eingreifen zu können, werden Jugendliche in die Lage versetzt, die üblichen Spielmechanismen zu hinterfragen und gegebenenfalls sogar dazu angeregt, neue zu entdecken oder eigene zu schaffen.

CREATIVE GAMING ALS KONVENTIONSBRUCH

Ist die pädagogische Rahmung nicht gegeben, oder setzt sich die Zielgruppe aus eher unerfahrenen Gamer*innen zusammen, braucht es deutlichere Konventionsbrüche, um zu zeigen, welches Anregungspotenzial in Games steckt. Denkanstöße über gesellschaftliche Konventionen zu geben, gelingt mit Creative Gaming vor allem dann, wenn Artefakte oder Formen digitaler Spielewelten in tradierte, alte Kulturformen eindringen.

Zum Beispiel **Theater**: Wenn vom Hamburger Ohnsorg-Theater die Rede ist, denken viele Menschen an traditionsreiches Mundarttheater, an plattdeutsche Witze oder die Schauspielerin Heidi Kabel. Was aber passiert, wenn eine etablierte Theaterinstitution zum Ort der Auseinandersetzung mit einem der populärsten Gaming-Phänomene wird und dadurch gleichermaßen die Regeln des Mundarttheaters und der Gaming-Welt gebrochen werden? Um dies herauszufinden, inszenierte die Initiative Creative Gaming 2015 ein sogenanntes *Let's Play*¹⁰ auf Plattdeutsch und brachte auf diese Weise bekannte Vertreter*innen beider Welten zusammen. Dafür wurden populäre digitale Spiele ins Plattdeutsche übersetzt, Vorurteile aufgegriffen und persifliert und mit vielen anderen Bestandteilen ein neuer Bedeutungsrahmen für das Theater, das Plattdeutsche sowie für Games geschaffen. Die ebenfalls aus beiden Welten stammenden Zuschauer*innen konnten sich den Sichtweisen der jeweils anderen Welt annähern, sie kennenlernen und über die Brüche sowie die vielen Gemeinsamkeiten austauschen und reflektieren.

Zum Beispiel **Museum**: Im Rahmen der Vorbereitungen zum Creative-Gaming-Festi-

val „Play“ wurden 2015 im Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg an unterschiedlichen Stellen in der Dauerausstellung – beispielsweise im Bereich „Kunst des alten Ägyptens“ – Interventionen geschaffen. An diesen wurden Indie-Games, Filmausschnitte aus Computerspielen oder andere Dinge aus der Gaming-Welt gezeigt, die in einem inhaltlichen oder strukturellen Zusammenhang mit den Exponaten stehen. Durch den Kontrast konnte das Interesse vieler Museumsbesucher*innen für beide Welten gesteigert und zugleich die Ähnlichkeit der verschiedenen Kunstformen verdeutlicht werden. Als Fortsetzung dieser Aktion folgte ab Oktober 2016 eine mehrmonatige Ausstellung, die durch die Präsentation von Gameart, ungewöhnlichen Spielkonzepten und biografischen Eckpunkten von Games-Entwickler*innen Einblicke in die kreativen Potenziale der Hamburger Gaming-Szene gewährte. Im Kontext des Museums wurde all dies von einem Publikum rezipiert, das sonst möglicherweise weniger aufgeschlossen für Games und deren Artefakte ist.

Zum Beispiel **Poetry Slam**: Diese mittlerweile schon etablierte Form des lyrischen Vortragswettbewerbs hat es geschafft, Wort- und Sprachkunst neu zu popularisieren und vielen Nachwuchspoet*innen eine Bühne zu bieten. Kombiniert mit dem Thema Gaming finden sich Auseinandersetzungsformen mit dem Medium, die nicht nur unterhaltsam oder lustig sind, sondern auch viele Anknüpfungspunkte für Reflexion bieten. Veranstaltungen dieser Art wurden schon mehrfach begeistert aufgenommen.

Zum Beispiel **Kino**: Machinimas müssen nicht zwangsläufig auf einem Bildschirm gezeigt werden. Geschichten, Inszenierungen, Technik und Handlungen bieten sich an, diese auch im Kinoformat zu zeigen. Machinima-Vorführungen im Kino ermöglichen es immer wieder, klassische Cineast*innen zu erreichen und Einblicke in eine andere Filmproduktionswelt zu geben.

Die Liste ließe sich problemlos fortsetzen. Wichtig ist in diesem Zusammenhang, dass auch aus gerahmten Prozessen, zum Beispiel aus Theaterworkshops mit Jugendlichen, Anstöße im Sinne einer ungerahmten Anregung werden können. So geschehen etwa bei einem choreografischen Workshop der Initiative Creative Gaming an einer Hamburger Schule („Level1“) oder im Jungen Schauspielhaus in Hamburg („Playgrounds“). Angeregt durch Erfahrungen von Spielhandlun-

¹⁰ Bei einem „Let's Play“ handelt es sich um eine Videoaufzeichnung eines digitalen Spiels, das von dem oder der Gamer*in beim Spielen gleichzeitig beschrieben und kommentiert wird. Die Mitschnitte werden live gestreamt oder nachträglich auf Videoplattformen wie Youtube hochgeladen.

gen und Steuerungsmöglichkeiten inszenierten Jugendliche dort ihre eigenen Theaterstücke, die wiederum von einem Publikum gesehen wurden, das nicht mit der Gaming-Welt der Jugendlichen vertraut ist. Dass dadurch Parallelen in der Struktur kultureller Darstellungspraktiken sichtbar werden, ist gewollt – und im Sinne einer umfassenden Medienkompetenzförderung ein weiteres Ziel von Creative Gaming.

WEITERDENKEN ALS PRINZIP

Sich nicht mit dem Status quo abfinden, über scheinbar festgelegte Systeme nachdenken und Stellschrauben entdecken, die Veränderungen ermöglichen: Das sind die Mechanismen von Creative Gaming. Das dafür notwendige kreative Potenzial kann nur durch fortlaufende Anregungen aus der Gaming-Szene, der Kunst und den Zielgruppen aufrechterhalten und immer wieder erneuert werden. Das erfordert Experimentierfreude und offene Zugänge, die sich unter anderem auch in zwei besonderen Projekten der Initiative Creative Gaming wiederfinden: im Creative-Gaming-Festival „Play“ und in der Computerspielschule Hamburg.

Wenn von Games im Zusammenhang mit öffentlichen Veranstaltungen gesprochen wird, dann wird dabei meist an Messen gedacht, bei denen die neusten Triple-A-Games präsentiert werden. Anders beim viertägigen „Play – Creative Gaming Festival“: Hier stehen seit 2007 der Austausch, die Unterhaltung, die Anregung und das Selbermachen im Fokus. Besonders wichtig ist es den Organisator*innen, dass im Rahmen der Veranstaltungsteile experimentiert und diskutiert werden kann, dass Games in ihren unterschiedlichen Ausprägungen akzeptiert werden und dass neben der ernsten wissenschaftlichen Auseinandersetzung die amüsanten Bestandteile nicht zu kurz kommen. Zudem wird in offenen Laboren zu den Schwerpunktthemen der jeweiligen Festivaljahre gearbeitet und das praktisch umgesetzt, was in und mit Games gestaltbar ist. Der Creative Gaming Award ist seit 2015 wichtiger Bestandteil des Festivals. Mit ihm werden Games prämiert und gefördert, deren Zugänge und Prinzipien schon im Grundsatz subversiv sind. Zugleich werden Spiele nominiert, in denen gesellschaftspolitische Themen wie Diversität oder Accessibility aufgegriffen werden und die damit Anregungen und Impulse in die Gaming-Szene selbst ermöglichen.

Letztlich schließt sich bei „Play“ ein Kreis: Die Methoden und Ansätze von Creative Gaming fließen zurück in die Gaming-Szene und setzen dort wiederum Impulse, zum Beispiel für neuartige Spielideen.

Weniger spektakulär als ein Festival, aber wesentlich stärker im Alltag verankert ist das Projekt Computerspielschule Hamburg: Einmal wöchentlich treffen sich Jugendliche in einem offenen Angebot in der Jugendbibliothek der Bücherhallen Hamburg. Dabei bekommen die Teilnehmenden die Möglichkeit, Aufgaben rund um Games zu lösen und sich zugleich offen über die Spiele auszutauschen. Die Jugendlichen werden hier in ihrer Medienpraxis ernst genommen und steigern durch den Austausch und das Durchlaufen verschiedener Übungen ihre Medienkompetenz.

Letztlich zeigt sich sowohl an diesen beiden Projekten als auch an all den zuvor geschilderten Beispielen, dass Games hervorragende Türöffner sind, um pädagogische, gesellschaftliche, kreative und subversive Prozesse zu initiieren. Creative Gaming trägt dazu bei, dass Games in ihrer Vielschichtigkeit wahrgenommen und Jugendliche dazu befähigt werden, die Gaming-Kultur aktiv mitzugestalten. Das funktioniert nicht zuletzt deshalb so gut, weil Spielen konstitutiv für das Menschsein ist und der Regelbruch seit jeher eine essenzielle Rolle beim Spielen einnimmt. Dabei bedürfen die Methoden und Zugangsweisen einer kontinuierlichen Weiterentwicklung – denn was heute als subversiv gilt, kann morgen schon etabliert sein.

ANDREAS HEDRICH

ist Medienpädagoge und Soziologe und arbeitet als wissenschaftlicher Mitarbeiter für die Lehre an der Fakultät für Erziehungswissenschaft der Universität Hamburg. Er ist zudem Mitgründer und Sprecher der Initiative Creative Gaming sowie Leiter des Creative-Gaming-Festivals „Play“.
andreas.hedrich@uni-hamburg.de

CHRISTIANE SCHWINGE

ist Diplompädagogin und arbeitet als freie Medienpädagogin und Lehrbeauftragte. Sie ist zudem Mitgründerin und Sprecherin der Initiative Creative Gaming sowie Mitglied des Leitungsteams der Computerspielschule Hamburg.
christiane.schwinge@creative-gaming.eu

Herausgegeben von der
Bundeszentrale für politische Bildung
Adenauerallee 86, 53113 Bonn
Telefon: (0228) 9 95 15-0



Redaktionsschluss dieser Ausgabe: 19. Juli 2019

REDAKTION

Lorenz Abu Ayyash
Anne-Sophie Friedel
Johannes Piepenbrink (verantwortlich für diese Ausgabe)
Frederik Schetter (Volontär)
Anne Seibring
apuz@bpb.de
www.bpb.de/apuz
twitter.com/APuZ_bpb

Newsletter abonnieren: www.bpb.de/apuz-aktuell
Einzelausgaben bestellen: www.bpb.de/shop/apuz

GRAFISCHES KONZEPT

Charlotte Cassel/Meiré und Meiré, Köln

SATZ

le-tex publishing services GmbH, Leipzig

DRUCK

Frankfurter Societäts-Druckerei GmbH & Co. KG,
Mörfelden-Walldorf

ABONNEMENT

Aus Politik und Zeitgeschichte wird mit der Wochenzeitung
Das **Parlament** ausgeliefert.
Jahresabonnement 25,80 Euro; ermäßigt 13,80 Euro.
Im Ausland zzgl. Versandkosten.
FAZIT Communication GmbH
c/o InTime Media Services GmbH
fazit-com@intime-media-services.de

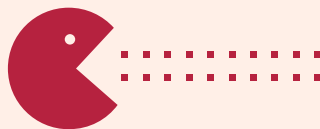
Die Veröffentlichungen in „Aus Politik und Zeitgeschichte“ sind keine Meinungsäußerungen der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb). Für die inhaltlichen Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung. Beachten Sie bitte auch das weitere Print-, Online- und Veranstaltungsangebot der bpb, das weiterführende, ergänzende und kontroverse Standpunkte zum Thema bereithält.

ISSN 0479-611 X



Die Texte dieser Ausgabe stehen unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ
Namensnennung-Nicht Kommerziell-Keine Bearbeitung 3.0 Deutschland.

APuZ
Nächste Ausgabe
33-34/2019, 12. August 2019
PFLEGE



APuZ

AUS POLITIK UND ZEITGESCHICHTE

www.bpb.de/apuz