

## An einem Strang

### Computerspielepreis 2017

„Ihr seid zu leise insgesamt“, attestierte Dorothee Bär der deutschen Computerspielbranche, als sie den Publikumspreis des Deutschen Computerspielpreises 2017 anmoderierte. „Glamour-Druck“ müsse man ausüben auf die politischen Entscheidungsträger, „ins Kanzleramt marschieren“, vor allem im Angesicht der anstehenden Koalitionsverhandlungen. Denn es sei „genauso viel für die Computerspieleindustrie da“, wie beispielsweise der deutsche Film an bundesstaatlichen Ausschüttungen erhält. Worum geht es hier also? Die Realität politischer Arbeit, Hände schütteln, sich präsent machen, Kontakte mit Computerspielfreunden in den Gremien knüpfen und versuchen, -skeptiker zu überzeugen. Das mögen einige nicht hören wollen, doch es ist zumindest ein ungeschönter Blick auf eine Realität, die auch die Computerspielebranche nicht plötzlich wird ändern können. Man mag Kritik an Frau Bär äußern können, Selbstinszenierung, möglicherweise politisches Kalkül, sich in einer solchen „Zukunftsbranche“ zu platzieren, doch wäre es verfehlt, ihre Bedeutung für die Existenz und Entwicklung des Preises kleinzureden. Denn was schlussendlich zählt, ist das Handeln des Einzelnen, was getan wurde, um den eigentlich schon totgesagten Preis zumindest auf einen guten Weg zu bringen – oder, plump gesagt, wie viele Mittel generiert wurden, die schlussendlich zu deutschen Entwicklerstudios fließen können.

Man kann und sollte darüber diskutieren, dass der Computerspielepreis vornehmlich als Förderpreis des Wirtschaftsstandorts Deutschland operiert, die kulturelle Bedeutung des Mediums allerdings kaum bis nicht abzubilden vermag. Doch man sollte ebenfalls anerkennen, dass das ausgeschüttete Geld, d. h. die tatsächlich stattfindende Förderung mit Geldern des Bundes, besser ist als keine Förderung. Um diese Förderung zu ermöglichen, muss sich die Branche nun mal als Akteur in einem politischen System begreifen und auch so handeln. Wohlgemeinter, aber fehlgeleiteter Idealismus wird das horrende Missverhältnis von Deutschland als Umsatzmarkt von Computerspielen und Deutschland als strukturell geförderten Produktionsstandort für Computerspiele nicht auflösen können.

Als nun also bei der Verleihung des Deutschen Computerspielepreises am 26. April im Berliner Westhafen Dominik Abé vom Münchner Studio Mimimi Productions auf die Bühne kam und den Preis für das „Beste Gamedesign“ für das wirklich hervorragende „Shadow Tactics: Blades of the Shogun“ ablehnte, da ging der Vorhang auf für eine Lehrstunde in Sachen fehlgeleitetem Idealismus. Nun eigentlich war der Vorhang bereits einige Wochen zuvor bei der Sitzung der Hauptjury aufgegangen, als es, wie der GAME Bundesverband, einer der drei Ausrichter des Preises, kritisierte, zu „Unstimmigkeiten“ bei der Abstimmung in drei Kategorien gekommen sei. Einen Preis anzunehmen, „der eventuell nicht korrekt und fair vergeben wurde“, sei für Mimimi Productions nicht möglich, wie sie zwei Tage später in einem Statement bekanntgab. Denn während der Preisverleihung selbst zog man es vor,

Felix Zimmermann - 6. Juli 2017

die eigenen Beweggründe für die Ablehnung des Preises nicht offenzulegen und stattdessen einen Nährboden für Spekulationen und Halbwahrheiten zu bereiten, der am Abend dann auch ausgiebig bepflanzt wurde. Erst in den Tagen nach der Preisverleihung konnte man einige Teile des Puzzles zusammensetzen. Hierzu trug auch maßgeblich die gewissenhafte Aufarbeitung durch GamesWirtschaft-Chefredakteurin Petra Fröhlich bei, die die raren Fakten ordnete. Die Aufarbeitung war und ist natürlich auch in ihrem eigenen Interesse, da sie als Mitglied der diesjährigen Hauptjury auch selbst in der Kritik steht. Doch was wird genau kritisiert? In den drei beanstandeten Kategorien (die bis heute nicht spezifiziert wurden), sei es zu derart knappen Entscheidungen gekommen, dass „fehlende Stimmen“ bei der Auszählung besonders schwer wiegten.

Im angesprochenen Nährboden wucherten die Verschwörungstheorien, als eine Nachricht des Magazins Gamestar durch den Twitterfeed geisterte, die noch während der Preisverleihung das zu diesem Zeitpunkt noch intern kommunizierte Statement des GAME Bundesverbandes aufgriff und die Verbindung zwischen Ablehnung des Preises durch Mimimi Productions und „Unstimmigkeiten“ in der Hauptjury zog. „Vokabeln wie ‚Mauschelei‘, ‚Manipulation‘ und gar ‚Betrug‘ schwirrten über die Konferenzflure“, formuliert es Petra Fröhlich in einem Kommentar bei gameswirtschaft.de. Die kurzweilige Preisverleihung geriet in den Hintergrund. Man wartete gespannt, ob Mimimi Productions auch den Preis für das „Beste Deutsche Spiel“ ablehnen würden – wenn sie denn gewonnen hätten. Wie sich dann herausstellte, ging das von Keen Games entwickelte „Portal Knights“ siegreich hervor und strich 110.000 Euro Preisgeld ein, die allerdings mit dem Publisher geteilt werden. Diese Entscheidung kam für viele – nicht zuletzt die Entwickler selbst, so schien es auf der Bühne – überraschend. Wie man dann von Hauptjurymitgliedern nach der Preisverleihung erfahren konnte, war wohl die Abstimmung in eben dieser wichtigsten Kategorie sehr knapp ausgegangen. Nur eine Stimme habe schlussendlich in einer Stichwahl mit „hadow Tactics: Blades of the Shogun“ den Ausschlag für „Portal Knights“ gegeben.

Wie von verschiedenen Hauptjurymitgliedern dargestellt und auch von Petra Fröhlich in ihren Beiträgen zusammengefasst, wird beim Deutschen Computerspielepreis per Handzeichen über die Spiele abgestimmt, die bereits zuvor von kategoriespezifischen Fachjurs ausgewählt wurden. Kann keine Zweidrittelmehrheit für eines der zumeist drei Spiele errungen werden, kommt es zu einer Stichwahl zwischen den beiden Spielen mit den meisten Stimmen, die dann mit absoluter Mehrheit gefällt werde, so Petra Fröhlich. Auf der Website des Preises heißt es: „Die Entscheidungen fallen in jeder Kategorie mit einer Zweidrittelmehrheit der anwesenden Juroren.“ Die Regularien der Stichwahl werden hier also nicht genauer spezifiziert. Da Abwesenheit und Enthaltungen nicht einberechnet werden, handelt es sich bei der nötigen Mehrheit in der Stichwahl meiner Einschätzung nach am ehesten um eine einfache Mehrheit. Dieses wenig transparente Wahlverfahren kann man durchaus kritisieren, besonders, da Enthaltungen und Abwesenheiten während

Felix Zimmermann - 6. Juli 2017

des Hauptjuryverfahrens offenbar keine Seltenheit sind.

Vertreterinnen und Vertreter des GAME Bundesverbandes versuchten nun in einer der knappen Kategorien eine geheime Wahl zu initiieren, was allerdings von einer Mehrheit der Jury abgelehnt wurde. Tatsächlich sind mit Stefan Marcinek, Linda Breitlauch und Linda Kruse gleich drei Mitglieder des Vorstandes von GAME in der Hauptjury vertreten gewesen, ein Vorstand, in dem auch Johannes Roth, Gründer von Mimimi Productions, vertreten ist. Diese knappen Entscheidungen verleiteten dann offenbar die Vertreter des GAME Bundesverbandes dazu, in einer folgenschweren internen E-Mail auf die „Unstimmigkeiten“ hinzuweisen.

„Wir möchten auch klarstellen, dass diese Entscheidung gänzlich unsere eigene war“, verlautet es im Statement von Mimimi Productions. Nach aktuellem Stand mag die Entscheidung zwar die eigene gewesen sein, doch wurde diese Entscheidung durch das Handeln des GAME stimuliert. Wer nun genau die Initiative ergriff und es für einen sinnvollen Handlungsweg hielt, die Kritik am Abstimmungssystem der Hauptjury (oder am Ergebnis der Abstimmung) über eine Ablehnung des Preises durch Mimimi Productions (medien)wirksam zu platzieren, indem man eine nebulöse Mail an die Mitglieder des Verbandes verschickt, ist unklar. Damit wären wir wieder beim fehlgeleiteten Idealismus. Petra Fröhlich offeriert „fünf konkrete Vorschläge“ für den nächsten Computerspielepreis und leistet damit einen konstruktiven Beitrag zum Preis. Natürlich sind transparenzfördernde Maßnahmen für die Juryarbeit zu begrüßen, indem beispielsweise Protokolle veröffentlicht werden! Natürlich sollte das Abstimmungsverfahren überdacht werden, wenn es offenbar zu solch knappen Entscheidungen kommen kann, die nicht (für alle Parteien) zufriedenstellend oder zumindest erträglich aufgelöst werden können! Und natürlich sollte auch über die Zusammensetzung der Hauptjury gesprochen werden, wenn Ausrichter und Funktionäre Eigeninteressen zu vertreten scheinen! Aber über diese Verbesserungsvorschläge kann und muss konstruktiv diskutiert werden. Es ist mir absolut unverständlich, wie der GAME in seinem Statement davon sprechen kann, dass auf eine „schnelle und unkomplizierte Lösung des Problems“ hingearbeitet wurde, man sich dann allerdings doch entschied, den Preis zu sabotieren. So Kritik am Preis zu kommunizieren, ist naiv. Man mag sich die Situation schönreden wollen, doch der Computerspielepreis hat weder eine breite Basis unter bundespolitischen Entscheidern, noch in der Spielercommunity. Eimerweise Häme und Spott wurde wieder über dem Preis ausgeschüttet, als die „Unstimmigkeiten“ an die Öffentlichkeit traten. Wenn es das Ziel war, in anstehenden Budgetverhandlungen Argumente für Kritiker des Preises zu liefern, dann hat man hier hervorragende Arbeit geleistet. Wenn es das Ziel war, der sowieso sehr skeptischen Community den Beweis zu liefern, dass dieser Preis weder Relevanz noch Aussagekraft hat, dann hat man den richtigen Weg gewählt.

Ich möchte klarstellen, dass ich keinem der Akteure beim GAME oder bei Mimimi

Felix Zimmermann - 6. Juli 2017

Productions böswillige Intentionen unterstellen möchte. Was ich allerdings behaupten möchte: Es wurde unüberlegt gehandelt. Einige werden nun sagen: Immerhin wird doch diskutiert! Doch es ist beschämend, dass der Preis auf solche Art und Weise ins Rampenlicht gezogen wurde, um eine Diskussion zu provozieren. Wer, wenn nicht einer der Ausrichter des Preises, hätte auch im konstruktiven Gespräch mit den anderen Ausrichtern Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und Bundesministerium für Verkehr und Digitale Infrastruktur (BMVI) eine Verbesserung der Juryarbeit anregen können? Es ist offen, wie die Zukunft des

Computerspielepreises nach der nächsten Bundestagswahl aussieht. Das unwürdige Spektakel zeigt zumindest, dass die Branche offenbar ganz erhebliche Probleme damit hat, gemeinsam an einem Strang zu ziehen und sich für einen starken Preis einzusetzen, der in der Realität politischer Arbeit erstritten werden muss. Stattdessen zerfleischt man sich lieber gegenseitig. Als Dorothee Bär während der Preisverleihung von der Branche forderte, lauter zu sein, hatte sie sich das so vermutlich nicht vorgestellt.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat