

HAND

HERAUSGEBER:
OLAF ZIMMERMANN
UND FELIX FALK

BUCH

GAMES

KULTUR

ÜBER DIE
KULTURWELTEN
VON GAMES

INKL.
POSTER

H

HAND
BUCH
GAMES
KULTUR

HERAUSGEBER:
OLAF ZIMMERMANN
UND FELIX FALK

INTRO

WARUM GAMES TEIL DER KULTUR- FAMILIE SIND

009

OLAF ZIMMERMANN &
FELIX FALK

TUTORIAL

012

CHRISTIAN HUBERTS &
FELIX ZIMMERMANN

GRUNDLAGEN

1.1 SPIELEN 023

JENS JUNGE

1.2 GAME STUDIES 029

GUNDOLF S. FREYERMUTH

1.3 GAMEBEGRIFFE 034

JOCHEN KOUBEK

1.4 GESCHICHTE 039

NICO NOLDEN

1.5 SCHNITTSTELLEN 046

TIMO SCHEMER-REINHARD

1.6 ERSTE SCHRITTE 049

DANIEL HEINZ &
TORBEN KOHRING

1.7 KANON 053

ÇİĞDEM UZUNOĞLU
& DAS TEAM DER STIFTUNG
DIGITALE SPIELEKULTUR

KUNST & KULTUR

- 2.1 BILDENDE KUNST** 063
STEPHAN SCHWINGELER
- 2.2 THEATER** 069
JAN FISCHER
- 2.3 LITERATUR** 074
LENA FALKENHAGEN
- 2.4 FILM & SERIE** 080
ANDREAS RAUSCHER
- 2.5 MUSIK** 085
MELANIE FRITSCH
- 2.6 GEWALT** 091
JÖRG VON BRINCKEN
- 2.7 ÄSTHETIK** 097
DANIEL MARTIN FEIGE

VERMITTLUNG

- 3.1 SERIOUS GAMES** 105
STEFAN GÖBEL
- 3.2 ERINNERUNGS-
KULTUR** 110
EUGEN PFISTER &
FELIX ZIMMERMANN
- 3.3 SOZIALADÄQUANZ** 116
JÖRG FRIEDRICH
- 3.4 KULTURARCHIVE** 120
SEBASTIAN MÖRING
- 3.5 BEWAHRUNG** 125
ANDREAS LANGE
- 3.6 MUSEUM** 131
LINDA PFISTER, CELINA RETZ,
SUSANNE GRUBE, ULRICH
SCHMID & SABIHA GHELLAL
- 3.7 JOURNALISMUS** 136
MICHAEL GRAF

GEMEINSCHAFT

- 4.1 COMMUNITYS 145
BENJAMIN STROBEL
- 4.2 LET'S PLAY
& STREAMING 151
VERA MARIE RODEWALD
- 4.3 COSPLAY 156
KAREN HEINRICH
- 4.4 MODDING 160
STEFAN KÖHLER
- 4.5 E-SPORT 165
MARKUS BREUER &
DANIEL GÖRLICH
- 4.6 EVENTS 171
THORSTEN S. WIEDEMANN

DEBATTEN

- 5.1 KULTURPOLITIK 177
OLAF ZIMMERMANN
- 5.2 FÖRDERUNG 182
FELIX FALK
- 5.3 GEFÄHRLICHE
MEDIEN 186
MARTIN ANDREE
- 5.4 KILLERSPIELE 193
ANDREAS GARBE
- 5.5 JUGENDSCHUTZ 199
MARTIN LORBER
- 5.6 DIVERSITÄT 203
NINA KIEL
- 5.7 INKLUSION 209
MELANIE EILERT
- 5.8 GAMIFICATION 214
FELIX RACZKOWSKI

WIRTSCHAFT

6.1 STRUKTUR, TRENDS & FORSCHUNG 221

JÖRG MÜLLER-LIETZKOW

6.2 MARKTDATEN 226

OLIVER CASTENDYK

6.3 AUSBILDUNG & ARBEITSMARKT 230

ANNEGRET MONTAG

6.4 TECHNOLOGIE & INNOVATION 236

THOMAS BEDENK

6.5 INDEPENDENT GAMES 240

VALENTINA BIRKE &
TINO HAHN

ANHANG

→ AUTORINNEN & AUTOREN 244

→ GLOSSAR 256

→ GAMEINDEX A-Z 272

→ GAMEINDEX 1949–2021 280

IMPRESSUM 288

INTRO

WARUM GAMES TEIL DER KULTUR- FAMILIE SIND

OLAF ZIMMERMANN & FELIX FALK

Die Kulturfamilie ist groß, wächst beständig und aus so manchem zuerst ungeliebten, misstrauisch beäugten Kind wird mit der Zeit dann doch ein akzeptiertes und oft sogar später besonders umschwärmtes Mitglied der Kulturfamilie. Das gilt auch für Games. Auch wenn, um im Bild zu bleiben, gerade diesem neuen Kind allzu lange der Ruf anhängt, Menschen negativ zu beeinflussen, im besten Fall einzig für Spaß zu sorgen und die echte Ernsthaftigkeit und Auseinandersetzung mit unserer Gesellschaft sowie dem Wahren, Guten und Schönen, also der Kunst, zu vernachlässigen. Wer diesem Trugschluss noch aufsitzt oder nachhängt, hat die letzten Jahre der Games-Entwicklung in Deutschland verschlafen und unterschätzt vor allem die Spielerinnen und Spieler.

Das Klischee des pickligen, kontaktgestörten Jungen, der festgetackert am PC oder der Konsole vor allem Fast Food und Games konsumiert, stimmt noch nie. Inzwischen wird es glücklicherweise auch nicht mehr verbreitet. Games werden von Jungen und Alten, von Männern und Frauen, von Menschen unterschiedlicher Herkunft, Religion, Weltanschauung, Sprache, mit oder ohne Behinderung gespielt und geliebt. Es wird sich über schlechte Spiele geärgert wie über einen schlechten Film oder ein missratenes Musikstück. Es kann über gute Spiele geschwärmt werden wie über ein hervorragendes Gemälde oder einen spannenden Roman. Es gibt ernsthafte, es gibt lehrreiche, es gibt alberne, es gibt dumme, es gibt vielerlei Arten und Formen von Games. Games werden besprochen, verrissen, kritisiert oder hochgelobt – ganz so wie die Zeugnisse anderer Kunstformen auch.

Viele Spielerinnen und Spieler sind Liebhaber und lassen keine Neuerscheinung und technologische Innovation aus, immer auf der Suche nach etwas Besonderem, nie Gesehenem, Aufregendem. Andere lassen sich gelegentlich begeistern und wenden sich danach wieder anderem zu. Manche schauen lieber E-Sport-Profis oder Let's Playern beim Spielen zu und spielen selbst kaum. Wiederum andere können Games nichts abgewinnen und lassen sie links liegen. Aber ist dies nicht bei anderen Kunstformen ebenso? Nicht jede oder jeder kann sich an abstrakter Kunst erfreuen; moderne Inszenierungen begeistern die einen und schrecken die anderen ab;

Dokumentarfilme treffen auf Fans und jene, die sich gelangweilt abwenden; Jazz bedeutet den einen alles und den anderen nichts. Kunst und Kultur sind immer auch eine Frage des Geschmacks – hoffentlich des guten Geschmacks.

Die Entwicklung eines digitalen Spiels ist ein hochkomplexer und vor allem arbeitsteiliger Prozess. Anders als bei etablierten Kulturgütern fehlt vielen Kreativen in der Games-Branche aber (noch) das künstlerische Selbstverständnis, ja das künstlerische Selbstbewusstsein. An einem Filmset fühlt sich fast jeder als Künstler: die Schauspieler, die Drehbuchschreiber, die Regisseure, die Beleuchter, die Make-up Artists ... – selbst die Köche am Set werden stolz im Abspann aufgeführt. Die Macher des Kulturgutes Computerspiele sehen sich in vielen Fällen (noch) nicht als Künstler.

Dabei gäbe es inhaltlich jeden Grund dazu und die Games-Branche tut gut daran, deutlich zu machen, dass sie mehr ist als ein Kulturwirtschaftsgut. Sicher, der wirtschaftliche Stellenwert dieses Teilmarktes in der Kultur- und Kreativwirtschaft ist wichtig und sollte nicht vernachlässigt werden, denn mit Games lässt sich Geld verdienen, was auch in der Kulturbranche weniger anstößig ist als es manchmal scheint. Auch die technologische Innovationskraft der Games-Branche muss immer wieder betont werden. Doch bei all dem darf nicht in den Hintergrund geraten, dass Games Mitglied der großen Kulturfamilie sind.

Games haben gegenüber den anderen künstlerischen Sparten und Kulturbranchen zwei große Vorteile. Erstens: Es gab sie noch nie analog, sondern schon immer digital. Das verschafft ihnen angesichts der gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen einen fulminanten Vorsprung. Zweitens: Sie sind wirklich international. Sie werden von internationalen Teams entwickelt, sie richten sich fast immer an einen weltweiten Markt und sie sind international verständlich. Diese Alleinstellungsmerkmale sollten viel offensiver vertreten werden.

Und Games sind längst eine Liaison mit anderen künstlerischen Sparten eingegangen. Musik ist heute ein fester Bestandteil von Games. Große Konzerte mit Musik aus Games begeistern längst nicht nur Spielerinnen und Spieler, sondern erreichen darüber hinaus ihr Publikum. Games wurden nicht nur adaptiert und feiern als Spielfilme Welterfolge. Längst werden Technologien der Games-Branche eingesetzt, um virtuelle Welten auch in Filmen zu erschaffen. Games haben Eingang in das Theater gefunden und selbstverständlich gibt es Wechselwirkungen zwischen Medienkunst und Games.

Dass der game als Verband der deutschen Games-Branche seit einem guten Jahrzehnt Mitglied im Deutschen Kulturrat ist, ist ein weiteres Indiz für die Zugehörigkeit zur Kulturfamilie. Dazu gehört auch, sich in die Debatten einzumischen, sich Gehör zu verschaffen und gleichzeitig an gemeinsamen Vorhaben mitzuwirken. Welche Relevanz Games in der Kulturfamilie haben, davon legen die Beiträge in diesem Band ein beredtes Zeugnis ab.

Wir hoffen, dass möglichst viele dieses Buch zum Anlass nehmen, die wunderbare kulturelle Einzigartigkeit von Games noch selbstbewusster zu vertreten und andere Menschen dafür zu begeistern.

Olaf Zimmermann ist
Geschäftsführer des
Deutschen Kulturrates.
Felix Falk ist Geschäfts-
führer des game –
Verband der deutschen
Games-Branche.

Wir danken sehr herzlich Christian Huberts und Felix Zimmermann für die redaktionelle Betreuung dieses Bandes. Sie waren nicht nur in die inhaltliche Konzeption des Bandes eng eingebunden und haben mit ihrer Expertise zum Gelingen der Zusammenstellung beigetragen. Sie haben auch freundlich, aber nicht minder energisch die Autoren und Autorinnen sowie deren Beiträge inhaltlich betreut.

Sehr herzlich danken wir den Autorinnen und Autoren, die sich sehr schnell und unkompliziert auf das Abenteuer dieses Handbuches eingelassen haben und deren Expertisen das Buch tragen.

TUTORIAL

CHRISTIAN HUBERTS & FELIX ZIMMERMANN

Ein Buch aufzuschlagen ist nicht schwer. Computerspiele hingegen mögen häufig wie ein Kinderspiel aussehen, stellen jedoch nicht selten hohe Anforderungen, insbesondere an unerfahrene Nutzerinnen und Nutzer. Komplexe Hardware muss bedient und passende Software im Dickicht des Angebots gefunden werden. Es gilt unzählige Fachbegriffe und den Jargon für Eingeweihte zu verstehen. Und ist ein Spiel endlich gestartet, geht die Herausforderung erst richtig los. Regelsysteme warten auf ihre Entschlüsselung, schnelle Reflexe, Fingerfertigkeit sowie logisches Denken sind im Dauereinsatz, von den epischen Erzählungen, weitläufigen Spielwelten und umfangreichen Figuren-Konstellationen einmal ganz abgesehen. Und dann ist da noch ein Füllhorn aus Subkulturen, Debatten, Vorurteilen und Grenzgängen zum Rest der Kulturfamilie, die das Medium stetig begleiten. Es ist fast wie bei der Reise in ein anderes Land oder dem Lernen einer neuen Sprache.

Christian Huberts
ist freiberuflicher
Kulturwissenschaftler.
Felix Zimmermann
ist Public Historian.

Damit gerade neue Spielerinnen und Spieler in der fremden Umgebung nicht auf sich allein gestellt sind, bieten Computerspiele üblicherweise noch vor dem ersten Level ein sogenanntes »Tutorial« an, eine Anleitung zum Mitspielen sozusagen. Schritt für Schritt werden Bedienung, Begriffe und Symbole der Spielwelt sowie einfache Handlungsstrategien und Erzählmuster erklärt. Das vorliegende Handbuch soll nicht nur ein Tutorial für ein Computerspiel sein, sondern gleich für die gesamte Gameskultur. Kapitel für Kapitel und Beitrag für Beitrag werden Themen, Zusammenhänge und Diskussionen rund um Games und ihre Kultur erläutert. Dabei muss man sich das Inhaltsverzeichnis als eine sogenannte »Open World« vorstellen, eine Spielwelt, in der jeder Ort jederzeit besucht werden kann, ohne vorgeschriebene Reihenfolge.

Aber keine Sorge vor dem Verirren, Hinweisschilder führen stets zurück auf erschlossene Pfade – Nummerierungen am Seitenrand verweisen auf Texte zum Weiterlesen im Buch – und sollte die Sprachbarriere doch einmal zu hoch werden, bietet ein Wörterbuch – das Glossar am Ende des Bandes – schnelle Abhilfe. Überhaupt lohnt sich ein Blick in das Glossar: In diesem Band sollen so wenige Begriffe wie mög-

lich vorausgesetzt werden. Es wurde daher darauf geachtet, die oft kryptische Gamesprache in den jeweiligen Texten zu entschlüsseln. Einige Fachbegriffe ziehen sich allerdings wie ein roter Faden durch die Mehrzahl der Beiträge, sodass diese im Glossar kurz erläutert werden. Einen Überblick über alle im Buch besprochenen Games gibt der Gameindex, der auf das Glossar folgt.

Wie gesagt: In der »Open World« dieses Handbuchs lohnt sich erst einmal jeder Weg und jedes Ziel. Im Folgenden möchten wir trotzdem kurze Reisebeschreibungen geben, um Neueinsteigerinnen und Neueinsteigern, Expertinnen und Experten sowie allen, die zwischen diesen Extremen in der Gameskultur liegen, einen grundlegenden Eindruck davon zu vermitteln, was sie erwartet. Wir hoffen, jede und jeder kann in diesem Handbuch fündig werden und mit mehr Wissen über und mit größerer Wertschätzung für die Vielfalt der Gameskultur aus der Lektüre herausgehen. Wir alle haben schließlich mal beim ersten Level angefangen!

Level 1: »Grundlagen«

Im Sprechen über Games wird oft viel Wissen stillschweigend vorausgesetzt. Mit diesem ersten Abschnitt des Handbuchs sollen bestehende Zugangsbarrieren zur Gameskultur abgebaut und ein grundlegender Überblick über Geschichte, Begriffe und Einstiegspunkte der Computerspiele geliefert werden.

Klar ist dabei, dass nicht erst seit der Entstehung der Computerspiele gespielt wird. Jens Junge blickt daher in seinem Beitrag auf die lange Kulturgeschichte des Spielens zurück und macht deutlich, warum Spielen einfach zum Menschsein dazugehört (←).

SPIELEN 1.1

Mit zunehmender Verbreitung und wachsendem Erfolg des Computerspiels haben sich Forscherinnen und Forscher allerdings Fragen danach gestellt, was denn nun das Besondere an Games ist, was ihre Faszination ausmacht und was sie von anderen Spielen unterscheidet. Aus der Suche nach Antworten auf diese Fragen ist eine eigene Forschungsrichtung entstanden, die Game Studies, die Gundolf Freyermuth in seinem Beitrag vorstellt (←).

GAME STUDIES 1.2

Im Schlepptau des mittlerweile allgegenwärtigen Mediums brachte das Computerspiel eine Vielzahl an Begriffen mit, die genutzt wurden und genutzt werden, um es zu beschreiben. Computerspiele, Games, digitale Spiele – alles dasselbe? Jochen Koubek ordnet die Begriffsflut und erläutert auch, was sich hinter Bezeichnungen wie Ego-Shooter oder Strategiespiel verbirgt (←).

GAME-BEGRIFFE 1.3

Spielen selbst hat eine jahrtausendalte Geschichte, doch wie sieht es mit den digitalen Spielen aus? Nico Nolden zeigt, was über die Ursprünge dieses Mediums bekannt ist – und dass wir mit einer Geschichte der Games eigentlich noch ganz am Anfang stehen (←).

GESCHICHTE 1.4

Eine solche Geschichte ist gleichzeitig untrennbar mit den Eingabegeräten verbunden, die seit Anbeginn des digitalen Spielens genutzt werden, um mit den Rechnern zu kommunizieren. Vom einfachen Drehknopf bis hin zu komplexen Gitarrencontrollern zeigt Timo Schemer-Reinhard, dass das Ziel dieser Schnittstellen seit jeher ist, das Eintauchen in virtuelle Welten zu erleichtern (←).

SCHNITTSTELLEN 1.5

Wer sich nach der Lektüre dieser Beiträge oder generell schon gefragt hat, wie denn nun ganz konkret der Einstieg in die Welt der Games gelingen kann, wird bei den letzten Texten dieses Abschnittes fündig. Torben Kohring und Daniel Heinz führen in die Grundlagen des Computerspielens ein und erklären, wie mit Konsolen oder PCs das Mitspielen möglich wird (→).

1.6 ERSTE SCHRITTE

Die Autorinnen und Autoren der Stiftung Digitale Spielekultur wiederum liefern einen passenden Kanon an Spielen, der eine Orientierung in der unüberschaubaren Masse an Games bietet. Von bekannten und traditionsreichen Spielen wie Super Mario bis hin zu künstlerischen Experimenten wie Journey ⁽²⁰¹²⁾ ist für alle Typen von Spielerinnen und Spielern – und jenen, die es noch werden wollen – hoffentlich etwas dabei (→).

1.7 KANON

Achievement Unlocked: »Kunst und Kultur«

Computerspiele sind Kulturgut, das soll mit diesem Handbuch noch einmal deutlich unterstrichen werden. Und wie jedes andere Kulturmedium sind auch Games im ständigen Austausch mit anderen Medien und künstlerischen Ausdrucksweisen. Sie erfinden sich dabei stetig neu. Diese Austauschprozesse stehen im Fokus des folgenden Abschnitts.

Die Frage der Kunsthaftigkeit des digitalen Spiels ist auch für den nächsten Beitrag von Stephan Schwingeler entscheidend, der der Rolle von Games in der Bildenden Kunst nachspürt und dabei auch zeigt, dass Computerspiele nicht nur selbst Kunst sein können, sondern auch längst als Material von Künstlerinnen und Künstlern verarbeitet werden (→).

2.1 BILDENDE KUNST

In den nächsten Beiträgen wird der Austausch von Games mit anderen Kulturgütern konkret: Jan Fischer fragt, welche Rolle das Theater für Computerspiele spielt, aber auch, wie sich zeitgenössische Theaterformen selbst an den virtuellen Welten der Games bedienen und so aus der Theaterbühne einen Spiellevel machen (→).

2.2 THEATER

Lena Falkenhagen zeigt, dass Computerspiele erfolgreich literarische Werke aufgreifen und verarbeiten, Sie stellt allerdings auch heraus, dass Computerspiele selbst als besondere, weil interaktive literarische Form betrachtet werden können, die eine aktive Auseinandersetzung mit den anspruchsvollen diskutierten Themen erfordert (→).

2.3 LITERATUR

Viele Jahre haben Computerspiele versucht, sich dem großen und etablierten Medium des Films anzunähern, also cineastisch zu sein. Und bis heute wird über bestimmte Spiele besonders gesprochen, weil sie wie spielbare Filme zu funktionieren scheinen. Gleichzeitig sind Games auch an den Filmen und Serien unserer Zeit nicht spurlos vorbeigegangen, sondern werden großzügig zitiert und nachgeahmt, wie Andreas Rauscher zeigt (→).

2.4 FILM & SERIE

Bis zu den orchestralen Soundtracks jüngerer Spieleproduktionen, die mittlerweile in Konzertsälen überall auf der Welt zur Aufführung gebracht werden, war es ein weiter Weg. Wie Melanie Fritsch darstellt, haben aber schon die ersten »Bip«-Sounds früher Computerspiele Musikerinnen und Musiker inspiriert und so die Musiklandschaft geprägt (→).

2.5 MUSIK

Gewalt gehört nach wie vor zu den am kritischsten beäugten Inhalten von Computerspielen. Dabei ist die Auseinandersetzung mit dem Tod, der Verletzlichkeit von Körpern und dem Schrecken des Krieges schon immer Gegenstand der Kultur. Dass Gewaltdarstellungen nicht nur Abscheu erzeugen können, sondern auch einen ästhetischen Wert besitzen, thematisiert Jörg von Brincken anhand vieler kulturgeschichtlicher Beispiele (←).

GEWALT 2.6

Daniel Martin Feige macht deswegen klar, dass die Ästhetik des Computerspiels vor allem auf dessen Austausch mit anderen Medien basiert und sich im ständigen Wandel befindet. Er schließt mit der Erkenntnis, dass Games so natürlich auch Kunstwerke hervorbringen können (←).

ÄSTHETIK 2.7

Cutscene: »Vermittlung«

In Computerspielen sind es oft die Zwischensequenzen (engl.: Cutscenes), in denen das Spiel seine Handlung erklärt, Charaktere vor- und wichtige Ereignisse darstellt. In diesem Sinne sind diese Zwischensequenzen Momente der Vermittlung. Aber auch als Ganzes kann das Computerspiel zur Vermittlung eingesetzt werden. In welchen Kontexten das geschieht, zeigen die Beiträge in diesem Abschnitt.

Stefan Göbel stellt Serious Games als gesellschaftlich und politisch anerkanntes Mittel zur Wissensvermittlung vor. Er macht dabei deutlich, dass es zu kurz greift, Serious Games auf Lernspiele zu reduzieren, sondern dass sie in zahlreichen Kontexten Anwendungen finden können und dies bereits tun. Was fehlt ist ein einheitlicher Standard zur Beurteilung und Kategorisierung von Serious Games, die in vielerlei Hinsicht zwar mit Unterhaltungsspielen vergleichbar sind, doch sich immer auch durch ein besonderes Vermittlungsziel auszeichnen (←).

SERIOUS GAMES 3.1

Eugen Pfister und Felix Zimmermann widmen ihren Beitrag der Erinnerungskultur. Denn immer häufiger nutzen Computerspiele historische Zusammenhänge als interaktive Bühne und nehmen so Einfluss darauf, wie die Vergangenheit erinnert wird. Außerdem geraten sie zunehmend selbst in das Interesse der Geschichtswissenschaft, geben sie als kulturelle Artefakte doch Auskunft über die Zeit und Gesellschaft in der sie entstanden sind (←).

ERINNERUNGS-KULTUR 3.2

Die Auseinandersetzung mit der deutschen Vergangenheit stößt dort an Grenzen, wo einem Computerspiel die »Sozialadäquanz« nicht zugestanden wird. Filme und Serien können im Rahmen von künstlerischer Freiheit und Bildung straffrei verfassungsfeindliche Kennzeichen zeigen, Games mussten hierzulande für lange Zeit sichtbare Leerstellen lassen, selbst wenn es sich um eine anspruchsvolle Aufarbeitung der Zeit des Nationalsozialismus handelte. Jörg Friedrich beschreibt aus eigener Erfahrung als Spielentwickler den Wandel zu einem differenzierteren Umgang (←).

SOZIAL-ADÄQUANZ 3.3

Computerspiele sind also längst Teil der Kulturgeschichte des Menschen geworden und müssen daher wie alle anderen Kulturmedien gesammelt, archiviert und vor dem Zahn der Zeit geschützt werden. Sebastian Möring stellt dar, wie Games in Kulturarchiven ihren Platz finden und wie auf diese Weise das kulturelle Wissen, das in ihnen gespeichert ist und das sie selbst darstellen, erhalten bleibt und zugänglich gemacht wird (←).

KULTUR-ARCHIVE 3.4

Dass die Zeit drängt, sich weltweit der Bewahrung von Computerspielen zu widmen, betont Andreas Lange. Der technische Verfall der ersten Games und der zugehörigen Hardware hat längst eingesetzt, doch engagierte Spielerinnen und Spieler arbeiten schon lange daran, Spiele und Geräte vor dem Vergessen zu bewahren. Zunehmend wandert diese Aufgabe nun aus den Händen Einzelner in die von Institutionen (→).

3.5 BEWAHRUNG

In der Vermittlung von Wissen über Computerspiele spielen auch Museen eine zentrale Rolle. Linda Pfister, Celina Retz, Susanne Grube, Ulrich Schmid und Sahiba Ghellal zeigen allerdings auf, dass Museen darüber hinaus von Games als Vermittlungswerkzeuge profitieren können. Die Forschung hierzu steht noch am Anfang, aber es zeigt sich bereits, dass es sich lohnt, Museumsbesucherinnen und -besucher auch als Spielerinnen und Spieler zu denken (→).

3.6 MUSEUM

Abschließend stellt Michael Graf dar, welche wichtige Rolle der Spielejournalismus für das Medium spielt. Anfangs vor allem als Kaufberatung, bedingt durch neue Formen der Veröffentlichung, digitale Monetarisierungsstrategien und komplexere Inhalte aber zunehmend auch durch klassische journalistische Formate wie Analysen, Reportagen und Hintergrundberichte. Ebenso ist der Spielejournalismus heute mehr denn je Beobachter und Teilnehmer von vielfältigen Gaming-Communitys (→).

3.7 JOURNALISMUS

Multiplayer-Modus: »Gemeinschaft«

In diesem Abschnitt des Handbuchs soll der Tatsache Rechnung getragen werden, dass Computerspiele ein Medium sind, das sowohl Gegenstand als auch Ort von Gemeinschaftsphänomenen ist. Es soll also die Doppelrolle von Games beleuchtet werden: Menschen können gemeinsam die virtuellen Welten des Computerspiels betreten und in ihnen soziale Gruppen bilden. Gleichzeitig – und das ist vergleichbar mit anderen künstlerischen Ausdrucksformen oder Genres – bilden sich Gemeinschaften und Subkulturen ebenso um das Computerspiel herum.

Über den Facettenreichtum der Games-Communitys liefert Benjamin Strobel einen Überblick und macht gleichzeitig auch klar, vor welchen Herausforderungen viele dieser Communitys noch stehen (→).

4.1 COMMUNITYS

Vera Marie Rodewald steigt tiefer in ein Phänomen ein, das auch denjenigen, die selbst selten oder noch gar nicht gespielt haben, schon begegnet sein dürfte: Let's Plays und Streaming, also das Spielen vor Zuschauerinnen und Zuschauern und eben auch das Zuschauen beim Spielen anderer. (→).

4.2 LET'S PLAY & STREAMING

Ein Phänomen, das nicht aus der Gameskultur stammt, mittlerweile aber fest hiermit verzahnt ist, ist das Cosplay, das Schlüpfen in die Rolle von Figuren aus Computerspielen, Comics und Filmen. Dass sich aus dieser Verkleidungspraxis heraus mittlerweile eine weltumspannende Gemeinschaft entwickelt hat, die mit großem Fachwissen an ihren Kostümen arbeitet, macht Karen Heinrich in ihrem Beitrag klar (→).

4.3 COSPLAY

Über ihre Interaktivität hinaus besitzen Computerspiele noch eine beachtenswerte Eigenschaft, auf die Stefan Köhler in seinem Beitrag zur Modding-Praxis eingeht: ihre Unabgeschlossenheit. Modifizierung, also die Be-, Ver- und Überarbeitung von Games durch Spielende, ist in diesem Sinne eine logische Konsequenz dieser fundamentalen Offenheit und blickt auf eine jahrzehntelange Tradition zurück (→).

4.4 MODDING

In aller Munde ist schon seit einigen Jahren und spätestens seit dem Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD von 2018, in dem dieses Phänomen explizit erwähnt wird, der Elektronische Sport. Markus Breuer und Daniel Görlich zeigen, was hierunter zu verstehen ist und in welchen Aspekten er sich vom klassischen Sport unterscheidet (←).

E-SPORT 4.5

Zuletzt stellt Thorsten Wiedemann die Vielfalt der Veranstaltungslandschaft rund um Computerspiele vor. Gaming-Events sind längst nicht mehr nur etwas für Fans, sondern öffnen sich zu allen Seiten der Kultur und Gesellschaft für einen Blick über den Tellerrand. Und gerade für Spielentwicklerinnen und Spielentwickler ist der gemeinsame Austausch von kreativen Ideen, das Netzwerken und das Präsentieren ihrer Schöpfungen ein wichtiger Faktor für ihre Arbeit. Nicht zuletzt sind Gaming-Events öffentliche Foren, um über Computerspiele zu diskutieren und zu streiten (←).

EVENTS 4.6

Battle Royale: »Debatten«

Nicht nur geht es in Computerspielen oft um Konflikte, ihr Status als relativ neues Medium sorgt auch immer wieder für viel Reibung in der Gesellschaft. Vom Beginn ihrer Entwicklung an werden sie gefeiert und gefürchtet, gefördert und verboten, ignoriert und integriert. Ob Computerspiele eher nutzen oder schaden, darüber wird also bis heute gestritten, ebenso wie über die Frage, für welche Menschen sie eigentlich gemacht sind und für welche (noch) nicht.

Um Vorbehalte und Vorurteile auszuräumen, braucht jedes Kulturgut gesellschaftlichen Beistand. Doch gerade Computerspiele konnten für viele Jahre nicht auf die Unterstützung aus anderen Kulturbereichen hoffen. Von den Defiziten der Kulturpolitik zur Gameskultur, aber auch von den großen kulturpolitischen Erfolgen der letzten Jahre, berichtet Olaf Zimmermann in seinem Beitrag (←).

KULTUR-POLITIK 5.1

Auffällig ist, dass Deutschland zwar als Absatzmarkt für Computerspiele von großer Relevanz ist – in Europa sogar führend –, Games aus Deutschland aber nur einen verschwindend geringen Anteil dieses Erfolges ausmachen. Felix Falk identifiziert den Mangel an Fördermitteln im internationalen Vergleich als zentralen Grund für dieses Missverhältnis und macht so klar, warum die mittlerweile beschlossene bundesdeutsche Games-Förderung von so großer Bedeutung für Entwicklerinnen und Entwickler ist (←).

FÖRDERUNG 5.2

Einer Unterstützung der Gameskultur stehen häufig Vorurteile entgegen. Dass neuen Kulturformen großes Misstrauen gegenüber gebracht wird, ist allerdings kein neuartiges Phänomen. Ganz egal ob »Lesesucht« oder »Great Comic Book Scare« – was einmal als Gefahr für Körper und Geist wahrgenommen wurde, ist heute selbstverständlicher Teil des Alltags, wie Martin Andree in seinem Beitrag anschaulich offenlegt (←).

GEFÄHRLICHE MEDIEN 5.3

Zu den Tiefpunkten der Auseinandersetzung mit den mutmaßlichen Gefahren des Mediums gehört die Debatte um die sogenannten »Killerspiele«. Andreas Garbe zeichnet den Verlauf dieser journalistischen und politischen Auseinandersetzung mit gewalthaltigen Computerspielen nach und zeigt eindrücklich, wie dabei sehr oft mit Fehlinformationen und verkürzten Zusammenhängen gearbeitet wurde (←).

KILLER-SPIELE 5.4

Um den Jugendschutz in Deutschland muss man sich derweil keine Sorgen machen. Er gilt als einer der strengsten auf der Welt. Martin Lorber gibt in seinem Beitrag einen Überblick auf die wichtigsten Fakten (→).

5.5 JUGENDSCHUTZ

Immer mehr und vor allem verschiedene Menschen spielen Computerspiele, aber längst wird diese Vielfalt noch nicht in allen ihren Inhalten abgebildet. Muss die Prinzessin immer wieder von Super Mario gerettet werden? Welche Lücken in der Repräsentation gesellschaftlicher Gruppen bestehen, welche Klischees oft noch vermittelt werden, aber auch wie das Medium zielsicher an die Gesellschaft aufschließt, fasst Nina Kiel zusammen (→).

5.6 DIVERSITÄT

Spielerinnen und Spieler suchen Herausforderungen. Aber was für die eine Person ein Kinderspiel ist, kann für eine andere ein nahezu unüberwindbares Hindernis sein, insbesondere wenn körperliche Einschränkungen eine Rolle spielen. Melanie Eilert bietet einen umfassenden Einblick in die Hürden, die den Zugang zu Computerspielen beschränken können, sowie in die erfolgreichen Strategien, die das Medium zu einem inklusiven Ort machen (→).

5.7 INKLUSION

Unter dem Stichwort »Gamification« dienen Computerspiele nicht nur als Vermittler von Informationen, sondern greifen unmittelbar in die Alltagspraktiken von Arbeit und Freizeit ein und sollen sie dadurch motivierender und effektiver gestalten. Felix Raczkowski nimmt diese Übertragung spielerischer Prozesse auf die Realität kritisch auf – irgendwo zwischen Heilsversprechen und Dystopie (→).

5.8 GAMIFICATION

Highscore: »Wirtschaft«

Games sind von herausragender kulturwirtschaftlicher Bedeutung. Wie in diesem Band gezeigt wird, erschöpft sich die Relevanz der Computerspiele sicherlich nicht in den Umsätzen, die sie einfahren, und doch sollte nicht außer Acht gelassen werden, dass Games mittlerweile zu einem Wirtschafts- und Innovationsfaktor von Welt-rang aufgestiegen sind und viele Tausend Menschen in der Branche ihre Arbeit gefunden haben.

Jörg Müller-Lietzkow stellt Computerspiele als Gegenstand der Wirtschaftsforschung vor und skizziert dabei sowohl Umbrüche in den Produktions- und Vertriebsformen der letzten Jahrzehnte wie die Fragestellungen, die an Computerspiele und ihre Entstehungskontexte aus wirtschaftswissenschaftlicher Sicht gestellt werden können (→).

6.1 STRUKTUR, TRENDS & FORSCHUNG

Die Umsätze, die mit Games gemacht werden, können sich selbst mit Blockbusterproduktionen aus dem Filmbereich messen. Oliver Castendyk legt dar, dass Deutschland besonders als größter Games-Markt in Europa von Bedeutung ist, Spieleproduktionen aus Deutschland allerdings kaum zu dieser Rolle beitragen. Die Marktdaten offenbaren eine klein- und mittelständisch geprägte Branche in Deutschland, die zwar – wie die ganze Games-Branche – stark international ausgerichtet ist, allerdings Anfang der 2000er Jahre den Anschluss verloren hat (→).

6.2 MARKTDATEN

Die Arbeitsfelder der Menschen, die in dieser Branche arbeiten, lassen sich wiederum keineswegs auf das verbreitete Bild des Programmierers reduzieren, wie Annegret Montag darstellt. Sie fächert den Ausbildungs- und Arbeitsmarkt für Com-

AUSBILDUNG &
ARBEITSMARKT 6.3

puterspiele auf und stellt dabei fest, dass die Anzahl der Ausbildungsangebote für Interessierte steigt und die vielfältigen Berufsbilder, die die Branche bietet, auch Quereinsteigern einen Zugang ermöglichen (←).

TECHNOLOGIE
& INNOVATION 6.4

Was in der Spieleentwicklung erdacht wird, schwappt schon längst auch in andere Branchen über. Thomas Bedenk stellt schlaglichtartig einige technologische Innovationen vor, die ursprünglich auf die Computerspielbranche zurückgehen, und unterstreicht damit, dass Games nicht nur umsatzstarke, weltweit vertriebene Produkte, sondern auch wichtige Impulsgeber für Zukunftstechnologien sind (←).

INDEPENDENT
GAMES 6.5

Experimentierfreude bestimmt ganz besonders die Arbeit an den sogenannten Independent Games, also Computerspiele, die von kleinen Studios ohne finanzkräftige Publisher im Hintergrund hergestellt werden. Wie in anderen Kulturbereichen auch, gehen von ihnen wichtige Impulse aus. Die Arbeit an ihnen ist oft geprägt von der Leidenschaft für den Beruf und den Gegenstand und verbunden nicht nur mit Herausforderungen, sondern auch Entbehrungen. Denn auf dem globalisierten Gamesmarkt ist es schwierig, entdeckt zu werden. Doch, so zeigen Valentina Birke und Tino Hahn, die Independent-Szene hält zusammen, erdenkt Projekte und Fördermöglichkeiten und bereichert damit die Gameskultur ungemein (←).

AUTORINNEN & AUTOREN

A

Andree, Martin (PD Dr.)

studierte an der Universität zu Köln und der University of Cambridge, Tätigkeit im internationalen Marketing bei Henkel, zuletzt als Vicepresident International Marketing, seit 2015 Lehrbeauftragter an der Universität zu Köln, Institut für Medienkultur und Theater, 2018 Habilitation im Fach Medienwissenschaft, unterrichtet als Privatdozent an der Universität zu Köln mit dem Schwerpunkt digitale Medien.

B

Bedenk, Thomas

ist Director Immersive Media bei der Digitalagentur Exozet und freiberuflicher Advisor & Creative Mind mit über 20 Jahren Erfahrung in digitalen Produktionen. Sein Fokus ist VR/AR für die digitale Transformation. Er ist ein gefragter Sprecher auf internationalen Konferenzen. Bedenk ist Gründungsmitglied des Virtual Reality Vereins Berlin Brandenburg sowie des GAME– Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. und Jurymitglied diverser Awards. Von 2009 bis 2015 leitete er sein eigenes Spieleentwicklungsstudio Brightside Games. Davor war er zehn Jahre lang freiberuflicher Designer und Entwickler. Er ist Diplom-Mediendesigner und M. Sc. Human Factors und lehrte als freier Dozent an verschiedenen Hochschulen. 1996 veröffentlichte er seine ersten Computerspiele im Internet.

Birke, Valentina

ist Head of Indie Arena Booth, der weltweit größten Plattform für Indie-Spiele.

Breuer, Markus (Prof. Dr.)

studierte Betriebswirtschaftslehre, Volkswirtschaftslehre und internationales Steuerrecht in Braunschweig, Chemnitz und Hamburg. Nach Promotion (2011, Friedrich-Schiller-Universität Jena) und mehrjähriger Praxistätigkeit bei einer Big-Four-Gesellschaft wurde er 2014 zum Professor an die Fakultät für Wirtschaft die SRH Hochschule Heidelberg berufen. Seine Forschungsschwerpunkte liegen unter anderem in der wirtschaftswissenschaftlichen Analyse des E-Sports und der Frage, inwieweit eSport öffentlich gefördert werden kann bzw. sollte.

Brincken, Jörg von (PD Dr.)

ist Film- und Medienkulturwissenschaftler und Akademischer Oberrat am Institut für Theaterwissenschaft der Ludwig-Maximilians-Universität München. Forschungs- und Lehrschwerpunkte: Filmphilosophie, Filmtheorie, Ökonomie des Films, Körperkino, filmische Performativität, Blockbuster, Horrorfilm, experimenteller Film, transgressives Kino, Ästhetik und Performativität von Computerspielen, Gewalt, Sexualität und gesellschaftlich Tabuisiertes in den Medien, Affekttheorie und Mediennutzung. Zahlreiche Veröffentlichungen zu den genannten Bereichen.

C

Castendyk, Oliver (Prof. Dr. jur.)

ist Partner der Kanzlei Brehm & von Moers in Berlin und berät Mandanten im Bereich von Filmproduktion, Rundfunk und Print und ist außerdem für die Produzentenallianz (PA) und den Verband Technischer Betriebe für Film und Fernsehen (VTFF) tätig. Er veröffentlicht und forscht als Direktor des Forschungs- und Kompetenzzentrums audiovisuelle Medien der Hamburg Media School (HMS) zu medienökonomischen und -rechtlichen Themen.

E

Eilert, Melanie

beschäftigt sich seit vielen Jahren mit Themen rund um Inklusion. Sie selbst lebt mit Spinaler Muskelatrophie, einer stetig fortschreitenden Muskelschwäche, und nutzt seit früher Kindheit einen elektrischen Rollstuhl. Seit sie, nach mehr als 15-jähriger (unfreiwilliger) Pause, im Sommer 2017 wieder zum Gaming gekommen ist, fokussiert sie sich insbesondere auf Inklusion im Bereich des Gamings. Sie twittert unter @melly_maeh darüber, bloggt gelegentlich auf meilert.net und bringt sich auch als Speakerin, Gastautorin oder Gesprächspartnerin bei anderen Medien ein. Im echten Leben ist sie gelernte Bürokauffrau und arbeitet bei einem Assistenzdienst für Menschen mit Behinderung in der Verwaltung.

F

Falk, Felix

ist seit 2018 Geschäftsführer des game. Zuvor war er in derselben Funktion bereits für den BIU tätig und setzte hierbei den Zusammenschluss mit dem GAME – Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. mit um. Von 2009 bis 2016 war Falk Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Als stellvertretender Vorsitzender der International Age Rating Coalition (IARC) entwickelte er in dieser Zeit unter anderem den globalen Kennzeichnungsstandard für Online-Spiele und Apps mit. Von 2004 bis 2009 leitete er das Büro von Monika Griefahn, der Vorsitzenden des Ausschusses für Kultur und Medien im Deutschen Bundestag. In dieser Funktion verantwortete Falk auch das Thema Computerspiele und begleitete unter anderem die Entstehung des Deutschen Computerspielpreises, der 2008 im Deutschen Bundestag beschlossen und 2009 erstmalig vergeben wurde. Im Nebenberuf ist er als Saxophonist aktiv.

Falkenhagen, Lena

ist Schriftstellerin, Narrative Designerin und Dozentin für Games (u. a. University of Applied Sciences Europe, Hamburg). Sie engagiert sich als Bundesvorsitzende des Verbands deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller (VS in ver.di) für die Rechte von Autorinnen und Autoren.

Feige, Daniel Martin (Prof. Dr.)

studierte zunächst Jazzpiano, dann Philosophie, Germanistik und Psychologie an den Universitäten Gießen und Frankfurt am Main. In Frankfurt erfolgte die Promotion in Philosophie, an der Freien Universität Berlin die Habilitation. Nach einer Juniorprofessur in Stuttgart und einer Gastprofessur an der Burg Giebichenstein in Halle ist er seit 2018 Professor für Philosophie und Ästhetik an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. Seine Publikations- und Forschungsschwerpunkte liegen an der Schnittstelle von Ästhetik und theoretischer Philosophie. Seine Monographie zum Computerspiel ist 2015 im Suhrkamp-Verlag erschienen; sein neues Buch »Die Natur des Menschen« wird 2021 ebenda erscheinen.

Fischer, Jan

studierte Kreatives Schreiben und Kulturjournalismus in Hildesheim. Als freier Journalist arbeitet er lokal und überregional, on- und offline unter anderem für nachkritik.de, die Deutsche Bühne, die Hannoverische Allgemeine Zeitung und die WASD. Weiter veröffentlicht er Kurzgeschichten in Literaturzeitschriften und Anthologien. Er ist Redakteur der Website vom Spiel des Jahres, Lehrender für Kulturjournalismus an der HBK Braunschweig und international bekannter Luftgitarist.

Freyermuth, Gundolf S. (Prof. Dr.)

Ko-Gründungsdirektor des Cologne Game Lab der TH Köln, dort Professor für Media and Game Studies sowie Associate Professor für Comparative Media Studies an der ifs Internationale Filmschule Köln. Zuvor Redakteur und freier Autor (Romane, Sachbücher, Essays, Reportagen, Arbeiten für Hörfunk, Film, Fernsehen). Seine Forschungsschwerpunkte sind Audiovisualität, Transmedialität und Game Studies. Jüngste Publikationen: »Playing Utopia. Futures in Digital Games« (Hrsg. mit Benjamin Beil und Hanns Christian Schmidt), Bielefeld 2019; »Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung«, Bielefeld 2015.

Friedrich, Jörg

ist Game Designer aus Berlin, freier Dozent für Game- und Narrative-Design und Gründer des unabhängigen Spieleentwicklers Paintbucket Games, das 2020 die historische Widerstandssimulation »Through the Darkest of Times« veröffentlichte. Vor der Gründung seines Studios arbeitete er 15 Jahre an großen Produktionen wie »Spec Ops: The Line«, »Dead Island 2« oder »Drakensang« mit.

Fritsch, Melanie (Dr.)

ist Ludomusikologin und Gamesforscherin. Ihre Doktorarbeit »Performing Bytes. Musik-performances der Computerspielkultur« wurde 2018 veröffentlicht. Aktuell arbeitet sie mit Tim Summers an der Herausgabe des »Cambridge Companion to Video Game Music«. Sie ist Mitglied der Ludomusicology Research Group (ludomusicology.org), Mitherausgeberin der Buchreihe »Studies in Game Sound and Music « und Mitbegründerin der Society for the Study of Sound and Music in Games (sssmg.org) sowie des Journal of Sound and Music in Games. Sie arbeitete außerdem als PR & Communications Managerin in der Gamesbranche und war Lehrbeauftragte an der Humboldt-Universität zu Berlin.

G

Garbe, Andreas

absolvierte sein Abitur und Philosophiestudium in England. Seit 1999 ist er als Experte für Computer- und Videospiele beim deutschen Fernsehen tätig, seit 2007 im ZDF. Darüber hinaus ist er freier Autor, Moderator und regelmäßig Gesprächsgast zu allen Themen rund um das Medium Game. Mit Gewaltspielen und Wirkungsforschung beschäftigt er sich seit mehr als zehn Jahren besonders intensiv.

Ghella, Sabiha (Prof. Dr.)

studierte Technology Management UID & Strategy. Sie war Managerin Research & Innovation bei Sony Europa, danach Tätigkeit als freiberufliche Dozentin, sie ist Professorin am Institut für Games der Hochschule der Medien Stuttgart.

Görllich, Daniel (Prof. Dr.-Ing.)

ist Professor für Game Development und Virtual Reality an der SRH Hochschule Heidelberg und Mitglied im Branchenverband game. Er unterrichtet unter anderem Softwareentwicklung, Virtual, Augmented und Mixed Reality sowie wissenschaftliches Arbeiten mit dem Schwerpunkt auf der Entwicklung und Gestaltung virtueller Welten. 2020 erschien sein Buch »eSport: Status quo und Entwicklungspotenziale«, gemeinsam herausgegeben mit seinem Kollegen Markus Breuer.

Graf, Michael

hat 2003 seine Ausbildung bei GameStar begonnen und – zumindest gefühlt – niemals abgeschlossen, weil ihm die turbulente Spielebranche ständig neue Lehren und Überraschungen beschert. Heute gestaltet er als Mitglied der Chefredaktion den redaktionellen Kurs des Computerspielmagazins GameStar mit und verantwortet das Mitgliederangebot GameStar Plus samt GameStar-Podcast.

Grube, Susanne

ist Mitarbeiterin für Wissenskommunikation am Staatlichen Museum für Naturkunde Stuttgart.

H

Hahn, Tino

ist Director of Communications bei Super Crowd Entertainment, dem Veranstalter der Indie Arena Booth.

Heinrich, Karen (Dr.)

ist Dipl.-Kulturwissenschaftlerin (Szenische Künste) und promovierte 2013 an der Stiftung Universität Hildesheim über Cosplay und Fan Costuming in Deutschland und Amerika, mit Fokus auf dem Anime- und Star-Wars-Fandom. Arbeitet seither in der freien Wirtschaft als Assistentin und freiberuflich als Autorin und Lektorin. Bloggt und spricht leidenschaftlich über Cosplay, Handwerk und Fankultur auf wigs101.com.

Heinz, Daniel

ist Fachbereichsleiter Digitale Spiele bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, er hat die Projektleitung für den Spieleratgeber-NRW und als Redaktionsleiter Digitale Spiele pädagogisch beurteilt.

Huberts, Christian

studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim und arbeitet seit 2009 als kultur- und medienwissenschaftlicher Publizist in Berlin. Sein inhaltlicher Fokus ist die digitale Spielkultur in allen Facetten. Zurzeit ist er Redakteur und Autor für das Spielkultur-Bookazine WASD, kuratiert Texte auf dem News-Aggregator piqd.de und hat regelmäßige Auftritte als Experte für digitale Spiele. Zuletzt hat er den Game-Studies-Sammelband »Zwischen | Welten: Atmosphären im Computerspiel« im vvh-Verlag herausgegeben. Daneben unterstützte er als Associate Producer das Berliner Studio waza! Games bei der Entwicklung der politischen Bildungs-App »Konterbunt«. Für die Stiftung Digitale Spielekultur arbeitet er aktuell als Projektmanager für den »Pitch Jam: Memory Culture with Games«.

J

Junge, Jens (Prof. Dr.)

absolvierte zuerst eine Ausbildung als Verlagskaufmann und studierte danach Volkswirtschaft und Geschichte. Zusammen mit dem Zeichner Kim Schmidt verlegte er Comics, seit Ende der 1990er Jahre entwickelte er erste Internetprojekte unternehmerisch. Seit 2014 ist er Direktor des Instituts für Ludologie an der SRH Hochschule für Kommunikation und Design in Berlin.

K

Kiel, Nina

lebt und arbeitet als Spielejournalistin, -forscherin und -entwicklerin in Düsseldorf. 2014 erschien ihr Buch »Gender in Games«. Als Deutschlands führende Expertin für Diversität in der Spielekultur veröffentlicht sie regelmäßig Texte und hält Vorträge zu diesem Themenbereich. Ihr aktueller Forschungsschwerpunkt ist die Darstellung von (insbesondere queeren) Beziehungen und Sexualität in Games.

Köhler, Stefan

ist vormittags Lehrer für Deutsch und Englisch an einer Sekundarschule in Niedersachsen und beschäftigt sich nachmittags mit dem Schreiben für und dem Nachdenken über digitale Spiele. Dabei interessieren ihn (auch als freier Dozent) neben der Bedeutung von Modding für die Gameskultur, die er als Diplom-Kulturwissenschaftler seit 2010 erforscht, vor allem das Thema Spielerisches Lernen (zuletzt 2017 als Narrative Designer für das Serious Game »Martin Luther auf der Spur«) und die Rolle von Spielen in der Ästhetischen Bildung wie auch im Deutschunterricht.

Kohring, Torben

ist freier Medienpädagoge und Jugendschutzsachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

Koubek, Jochen (Prof. Dr.)

ist Professor für Digitale Medien an der Fakultät für Sprach- und Literaturwissenschaften der Universität Bayreuth. Er studierte Mathematik, Philosophie und Informatik in Darmstadt und Bordeaux. Anschließend promovierte er in Kulturwissenschaften mit einer Arbeit über kulturelle Auswirkungen des Internets und arbeitete am Institut für Informatik der Humboldt-Universität zu Berlin mit dem Forschungsschwerpunkt informatische Bildung und digitale Kompetenzen. Seit 2009 ist er Medienwissenschaftler an der Universität Bayreuth und arbeitet zur Geschichte, Ästhetik, Medialität und Kultur von Computerspielen. An der Universität Bayreuth können Computerspielwissenschaften im Bachelor und Master studiert und in einem Promotionsprogramm beforscht werden.

L

Lange, Andreas

ist Geschäftsführer des Europäischen Verbandes der Computerspielarchive, -museen und Bewahrungsprojekte (EFGAMP) und Gründungsdirektor des Computerspielemuseums in Berlin, das er bis 2018 kuratorisch leitete. Der studierte Religions- und Theaterwissenschaftler co-initiierte 2019 mit »Art of Coding« den weltweit ersten Kulturerbeantrag einer digitalen Kulturpraxis und ist Mitglied in verschiedenen Gremien wie dem Fachausschusses Kulturerbe des Deutschen Kulturrates oder dem Branchenausschuss Kreativwirtschaft der IHK Berlin. Darüber hinaus arbeitet er unter anderem als Experte für die EU und die UNESCO.

Lorber, Martin

studierte Musikwissenschaft, Philosophie und Völkerkunde an der Universität zu Köln und volontierte anschließend beim Süddeutschen Rundfunk in Stuttgart. Seit 2004 arbeitet er für Electronic Arts als PR Director und Jugendschutzbeauftragter. Er ist Beisitzer bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, stellvertretendes Mitglied des Beirats der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und im Vorstand von JusProg, einem Anbieter einer staatlich anerkannten Jugendschutzsoftware. Er ist Mitbegründer der internationalen Konferenz über digitale Spiele »Clash of Realities«, die seit 2006 an der TH Köln stattfindet. An der Universität zu Köln hat er einen Lehrauftrag für Public Relations.

M

Montag, Annegret

studierte Lehramt für Gymnasien an der Universität Kassel. Nach dem Studium der Fächer Germanistik und Politik & Wirtschaft war sie dort als Lehrkraft für besondere Aufgaben im Fachgebiet Primarstufendidaktik Deutsch tätig. Von 2019 bis 2020 war sie als Referentin für Talents und Serious Games beim game – Verband der deutschen Games-Branche angestellt. Seit Juni 2020 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg und verfasst ihre Dissertation zum Einsatz von Computerspielen im Deutschunterricht. Ihre Forschungsschwerpunkte sind: Mediendidaktik, Literaturdidaktik, Medienverbünde, Games im schulischen Kontext.

Möring, Sebastian (Dr.)

ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft der Universität Potsdam und der Fachhochschule Potsdam und leitet die Koordinator des DIGAREC (Zentrum für Computerspielforschung der Universität Potsdam). Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der Philosophie und Ästhetik von Computerspielen, In-Game-Fotografie sowie den Green Game Studies. Er promovierte am Center for Computer Games Research der IT University of Copenhagen mit einer Arbeit über den Metapherdiskurs in den Game Studies und untersuchte als Postdoc an der School of Creative Media der City University of Hong Kong existenzielle Strukturen von Computerspielen.

Müller-Lietzkow, Jörg (Prof. Dr.)

absolvierte zuerst eine Banklehre und studierte anschließend Wirtschaftswissenschaften in Wuppertal. Seine Dissertation befasst sich mit Virtualisierungsstrategien in klassischen Industrien. In Jena hatte er eine Professur für Kommunikationswissenschaft mit dem Schwerpunkt Ökonomie und Organisation der Medien inne, danach war er Lehrstuhlinhaber für Medienökonomie und Medienmanagement in Paderborn. Seit 2019 ist er Präsident der Hafencity Universität Hamburg und Professor für Ökonomie und Digitalisierung.

N

Nolden, Nico (Dr.)

lehrt und forscht seit 2019 in der Public History an der Leibniz Universität Hannover. Seine Schwerpunkte liegen auf Geschichte in digitalen Spielen und Virtual Reality. Von 2014 bis 2019 baute er an der Universität Hamburg das GameLab der Historiker und die dortige Spielebibliothek auf. Er ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS) und seither in dessen Leitungsgremium. 2020 erschien seine Doktorarbeit unter dem Titel »Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme«. Seit 2009 schreibt er über historische Aspekte von digitalen Spielen in seinem Blog »Keimling«.

P

Pfister, Eugen (Dr.)

ist Historiker und leitet das SNF-Ambizione Forschungsprojekt »Horror-Game-Politics: Die visuelle Rhetorik politischer Mythen in digitalen Horrorspielen« an der Hochschule der Künste Bern (HKB). Er studierte Geschichte und Politikwissenschaften an der Universität Wien sowie der Universität Paris-Sorbonne und promovierte an der Università degli studi di Trento sowie an der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Politikgeschichte und Ideengeschichte des Digitalen Spiels. Er ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS).

Pfister, Linda

ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Games der Hochschule der Medien Stuttgart.

R

Raczkowski, Felix (Dr.)

ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Digitale und Audiovisuelle Medien der Fachgruppe Medienwissenschaft an der Universität Bayreuth, wo er im Masterstudiengang Computerspielwissenschaften unterrichtet. Er hat seine Promotion an der Ruhr-Universität Bochum mit einer Arbeit zur Digitalisierung des Spiels abgeschlossen, die die Wissens- und Mediengeschichte »nützlicher« Spiele wie Serious Games und Gamification untersucht. Seine Forschungsinteressen sind Theorien des Spiels und des Spielens sowie die Geschichte, Ästhetik und Theorie digitaler Medien. Zudem interessiert er sich für die Medien moderner Büroarbeit und arbeitet an einem Projekt zu den Dimensionen von Fakes in digitalen Kulturen.

Rauscher, Andreas (PD Dr.)

ist Privatdozent für Medienwissenschaft mit dem Forschungsschwerpunkt Filmwissenschaft und Game Studies an der Universität Siegen, Journalist und Ausstellungskurator. Er promovierte an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz zum Thema »Das Phänomen Star Wars – Virtuelle Räume und metaphorische Welten«. In seiner Habilitation befasste er sich mit »Spielerischen Fiktionen – Genrezptionen in Videospielen«. Er ist Mitherausgeber diverser Publikationen, die sich mit Film, Games und populärer Kultur auseinandersetzen.

Retz, Celina

ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Games der Hochschule der Medien Stuttgart.

Rodewald, Vera Marie

ist Medienpädagogin in Hamburg. Als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg und Lehrbeauftragte unter anderem für die Leuphana Universität Lüneburg unterrichtet sie im Bereich Medienbildung und Kulturvermittlung. Sie ist Mitglied der Initiative Creative Gaming (creative-gaming.eu) und konzipiert Workshops und Fortbildungen zum kreativen Umgang mit digitalen Spielen für Jugendliche, Eltern, Lehrkräfte und Multiplikatoren. Als Festivalleitung von PLAY – Creative Gaming Festival (playfestival.de) gibt sie der digitalen Spielekultur und ihren Potenzialen für Bildung und Kultur jährlich eine Plattform.

S

Schemer-Reinhard, Timo (Dr.)

hat von 2006 bis 2008 für das medienwissenschaftliche Seminar der Universität Siegen als medienwissenschaftlicher Koordinator des Studiengangs Medieninformatik gearbeitet – seit 2008 ist er dort Lehrkraft für besondere Aufgaben. 2017 hat er zum Thema Interface-theorie promoviert. Forschungsschwerpunkte und Veröffentlichungen in den Bereichen Game Studies und Interfacetheorie.

Schmid, Ulrich

studierte Biologie und Geografie für das Lehramt in Tübingen. Nach dem 1. Staatsexamen absolvierte er das Referendariat für das Lehramt an Gymnasien, das er mit dem 2. Staatsexamen abschloss. Daran schloss er ein Volontariat an den Staatlichen Museen für Naturkunde in Stuttgart an. Seit 1989 ist er dort tätig, zuerst als Wissenschaftlicher Angestellter und seit 2003 als Leiter der Abteilung Kommunikation.

Schwingeler, Stephan (Prof. Dr.)

ist Professor für Medienwissenschaft an der Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim/Holzminen/Göttingen (HAWK). Zuvor war er Professor für Game Design in Stuttgart. Sein erstes Buch mit dem Titel »Die Raummaschine« analysiert Raum und Perspektive in Computerspielen. Sein zweites Buch »Kunstwerk Computerspiel« untersucht die Strategien der Game Art. Er leitete das GameLab der HFG Karlsruhe und hat das Next Level Festival als Beiratsmitglied und Berater begleitet. Als Kurator war er unter anderem verantwortlich für die Ausstellung »ZKM_Gameplay« im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien. Mit dem Goethe-Institut kuratierte er »Games and Politics«, die als Welttournee in 40 Länder reist. Er kuratierte die GameZone des Internationalen Trickfilmfestivals Stuttgart sowie die Ausstellung »Digital Games« im Ludwigforum in Aachen.

Strobel, Benjamin (Dr.)

ist Psychologe. Seit mehr als zehn Jahren beschäftigt er sich mit digitalen Spielen und ihrer kulturellen, medienpädagogischen und psychologischen Bedeutung. Sein Interesse gilt den besonderen Merkmalen digitaler Spiele, ihren Gemeinschaftsräumen und den vielfältigen Kulturpraxen rund um Games. In der Initiative »Keinen Pixel den Faschisten!« engagiert er sich für Vielfalt und sichere Räume in Gaming-Communitys.

U

Uzunoğlu, Çiğdem

ist seit Februar 2018 Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Sie bringt umfangreiche Erfahrungen aus der Stiftungsarbeit mit: Zuletzt war sie Geschäftsführerin von »Die gelbe Villa«, der Stiftung Jovita. Bereits zuvor sammelte sie umfangreiche Erfahrungen in Leitungspositionen als Mitglied der Geschäftsleitung bei der Walter Blüchert Stiftung sowie als Bereichsleiterin bei der Stiftung der Deutschen Wirtschaft. Uzunoğlu studierte Politikwissenschaft an der Freien Universität in Berlin.

W

Wiedemann, Thorsten S.

ist Gründer und Künstlerischer Leiter von A MAZE., einem internationalen Arthouse Event Label für Games und Playful Media.

Z

Zimmermann, Felix

studierte Kommunikationswissenschaft, Geschichtswissenschaft und Public History in Münster und Köln. Er ist Promotionsstipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities Cologne und Mitglied des Leitungsgremiums des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele (AKGWDS). Er forscht zu Digitalen Spielen als Teil erlebnisorientierter Geschichtskulturen sowie zum atmosphärischen und erinnerungskulturellen Potential des Mediums. Neben seiner wissenschaftlichen Tätigkeit tritt er als Beobachter und Kommentator der Digitalspielbranche auf und veröffentlicht seit 2012 Beiträge zu Themen der Digitalspielkultur.

Zimmermann, Olaf

Publizist, Kunsthändler, war Geschäftsführer verschiedener Galerien. 1987 gründete er eine eigene Galerie für zeitgenössische Kunst in Köln und Mönchengladbach. Seit 1997 ist Zimmermann Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, des Spitzenverbandes der Bundeskulturverbände in Berlin. Zudem ist er Herausgeber und Chefredakteur von Politik & Kultur, der Zeitung des Deutschen Kulturrates. 2018, 2019 und 2020 war er Vorsitzender der Hauptjury des Deutschen Computerspielpreises. Er ist Vorsitzender des Beirates der Stiftung Digitale Spielkultur.

Handbuch Gameskultur

1. Auflage, Berlin 2020

Deutscher Kulturrat e.V.

Taubenstraße 1

10117 Berlin

post@kulturrat.de

kulturrat.de

Herausgeber

Olaf Zimmermann &

Felix Falk

Redaktion

Christian Huberts &

Felix Zimmermann

Redaktionsschluss

Mai 2020

Gestaltung

4S

Druck

Optimal Media

Schriften

Guida Pro, Circular XX

Papier

f.color Feinkorn, 280 g/m²

Fly 05, 115 g/m²

ISBN

978-3-947308-22-4

Gefördert aus Mitteln Der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestags sowie von game – der Verband der deutschen Games-Branche.

Dem Buch liegt das Plakat »Games als Kulturgut in Deutschland« bei.

Die inhaltliche Verantwortung für die Beiträge liegt bei den Autorinnen und Autoren.

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Angaben sind unter dnb.de abrufbar.

WARUM SIND GAMES KULTUR? KÖNNEN
COMPUTERSPIELE SOGAR KUNST SEIN? WAS
HABEN COMPUTERSPIELE MIT BILDENDER
KUNST, THEATER, MUSIK, LITERATUR, FILM ZU
TUN? SIND GAMES IMMER GEWALTHALTIG?
DARF MAN ERINNERUNGSKULTUR SPIELEN?
WAS HABEN SPIELE MIT SPORT ZU TUN?
UND MACHT DIE GAMESBRANCHE WIRKLICH
SO VIEL UMSATZ WIE HOLLYWOOD?

DAS HANDBUCH GAMESKULTUR GIBT ANT-
WORTEN UND ORIENTIERUNG IN DER VIEL-
FÄLTIGEN WELT DER COMPUTERSPIELE.

9 783947 308224

