

HAND

HERAUSGEBER:
OLAF ZIMMERMANN
UND FELIX FALK

BUCH

GAMES

KULTUR

2.0

ÜBER DIE
KULTURWELTEN
VON GAMES

HAND BUCH GAMES KULTUR 2.0

HERAUSGEBER:
OLAF ZIMMERMANN
UND FELIX FALK

INTRO

AKTUALISIERT
& ERWEITERT ⁽²⁰²⁶⁾ 009

OLAF ZIMMERMANN &
FELIX FALK

WARUM GAMES
TEIL DER KULTUR-
FAMILIE SIND ⁽²⁰²⁰⁾ 010

OLAF ZIMMERMANN &
FELIX FALK

TUTORIAL 013
CHRISTIAN HUBERTS

GRUNDLAGEN

1.1 SPIELEN 025
JENS JUNGE

1.2 GAME STUDIES 031
GUNDOLF S. FREYERMUTH

1.3 BEGRIFFE 036
JOCHEN KOUBEK

1.4 GESCHICHTE 041
NICO NOLDEN

1.5 DDR & OST-
DEUTSCHLAND 048
RENÉ MEYER

1.6 SCHNITTSTELLEN 054
TIMO SCHEMER-REINHARD

1.7 ERSTE SCHRITTE 057
DANIEL HEINZ &
TORBEN KOHRING

1.8 KANON 062
NANDITA WEGEHAUPT
UND DAS TEAM DER STIFTUNG
DIGITALE SPIELEKULTUR

KUNST & KULTUR

2.1 BILDENDE KUNST	073
STEPHAN SCHWINGELER	

2.2 THEATER	079
JAN FISCHER	

2.3 LITERATUR	084
LENA FALKENHAGEN	

2.4 FILM & SERIE	090
ANDREAS RAUSCHER	

2.5 MUSIK	096
MELANIE FRITSCH	

2.6 POP	102
VALENTINA HIRSCH	

2.7 ALTE TECHNIK & NEUE KUNST	108
OLAF ZIMMERMANN	

2.8 GEWALT	113
JÖRG VON BRINCKEN	

2.9 ÄSTHETIK & DESIGN	119
DANIEL MARTIN FEIGE	

VERMITTLUNG

3.1 SERIOUS GAMES	129
STEFAN GÖBEL	

3.2 DEMOKRATIE	135
FELIX ZIMMERMANN	

3.3 ERINNERUNG	143
EUGEN PFISTER, FELIX ZIMMERMANN & CHRISTIAN HUBERTS	

3.4 SOZIALADÄQUANZ	152
JÖRG FRIEDRICH	

3.5 KULTURARCHIVE	156
SEBASTIAN MÖRING & SANDRA WINTERBERG	

3.6 BEWAHRUNG	161
ANDREAS LANGE	

3.7 MUSEUM	167
CELINA CIEMER & SABIHA GHELLAL	

3.8 JOURNALISMUS	172
MICHAEL GRAF	

GEMEINSCHAFT

- 4.1 COMMUNITYS 181
BENJAMIN STROBEL
- 4.2 LET'S PLAY & STREAMING 188
VERA MARIE RODEWALD
- 4.3 COSPLAY 193
KAREN HEINRICH
- 4.4 MODDING 197
STEFAN KÖHLER
- 4.5 SUBVERSION & DEMOSZENE 203
TOBIAS KOPKA
- 4.6 E-SPORT 210
MARKUS BREUER &
DANIEL GÖRLICH
- 4.7 EVENTS 216
THORSTEN S. WIEDEMANN

DEBATTEN

- 5.1 KULTURPOLITIK 223
OLAF ZIMMERMANN
- 5.2 FÖRDERUNG 228
FELIX FALK & MAREN RAABE
- 5.3 GEFÄHRLICHE MEDIEN 233
MARTIN ANDREE
- 5.4 KILLERSPIELE 240
ANDREAS GARBE
- 5.5 JUGENDSCHUTZ 246
MARTIN LORBER
- 5.6 DIVERSITÄT 250
NINA KIEL
- 5.7 INKLUSION 256
MELANIE EILERT
- 5.8 GAMIFICATION 262
FELIX RACZKOWSKI
- 5.9 KÜNSTLICHE INTELLIGENZ 267
JOHANNA PIRKER

WIRTSCHAFT

6.1 STRUKTUR, TRENDS & FORSCHUNG

JÖRG MÜLLER-LIETZKOW

273

6.2 MARKTDATEN

JULIANE MÜLLER &
KLAUS GOLDHAMMER

280

6.3 AUSBILDUNG & ARBEITSMARKT

MICHAEL HEBEL &
CLARA JANNING

284

6.4 TECHNOLOGIE & INNOVATION

THOMAS BEDENK

290

6.5 INDEPENDENT GAMES

VALENTINA BIRKE &
TINO HAHN

294

ANHANG

→ AUTORINNEN & AUTOREN

300

→ GLOSSAR

318

→ GAMEINDEX A–Z

340

→ GAMEINDEX 1949–2027

352

INTRO

AKTUALISIERT & ERWEITERT⁽²⁰²⁶⁾

OLAF ZIMMERMANN & FELIX FALK

Direkt mit Erscheinen schlug das Handbuch Gameskultur 2020 ein wie wenige andere Publikationen des Deutschen Kulturrates. Die gedruckte Auflage war schnell vergriffen, die digitale Ausgabe erreichte Abrufrekorde.

Uns erreichten viele positive Rückmeldungen von jenen, die sich das erste Mal mit Games beschäftigt und einen Zugang gefunden haben. Viele waren erstaunt über die enge Verbindung, die Games mit den Künsten haben und über die gesellschaftliche Relevanz von Games. Einige wunderten sich, dass Games gerade mit Blick auf Inklusion eine wichtige Rolle spielen. Manche staunten, dass es Menschen gibt, die anderen in Echtzeit beim Spielen zuschauen. Viele verloren durch die kulturwissenschaftliche Einbettung von Games als kultureller Ausdrucksform ihre Vorurteile. Die pädagogische oder demokratiefördernde Relevanz von Games wurde manchen erst so richtig bewusst. Aber auch diejenigen, die schon lange der Games-Szene angehören, haben vieles Neue entdeckt, waren erfreut über die Würdigung und die Querverbindungen, von denen teilweise erstmals schwarz auf weiß gelesen werden konnte.

Wir freuen uns sehr über diese Resonanz. Zugleich haben wir im Nachgang Leerstellen entdeckt. Ebenso gab es Entwicklungen, die in der ersten Auflage noch nicht berücksichtigt werden konnten. Wir haben uns daher entschieden, eine zweite überarbeitete und stark erweiterte Auflage herauszugeben. Alle Beiträge aus der 1. Auflage wurden von den Autorinnen und Autoren überarbeitet und an den aktuellen Stand der Diskussionen angepasst. Neue Beiträge wurden hinzugefügt, zu DDR & Ostdeutschland, zu Pop, zu Alter Technik & Neuer Kunst, zu Demokratie, zu Subversion & Demoszene sowie zu Künstlicher Intelligenz, die zusätzliche Perspektiven und Eindrücke von Games-Welten vermitteln.

Wir konnten erneut Christian Huberts für die Redaktion des Handbuchs gewinnen. Dafür danken wir ihm herzlich. Ebenso herzlich danken wir den Autorinnen und Autoren. Jenen, die ihre Beiträge überarbeitet haben und jenen, die neue verfasst und damit das Bild um Games erweitert haben. Den Leserinnen und Lesern wünschen wir viel Freude und vor allem neue Entdeckungen im neuen Handbuch Gameskultur.

WARUM GAMES TEIL DER KULTUR- FAMILIE SIND⁽²⁰²⁰⁾

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, stimmte 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 Playerinnen 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

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

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 Macherinnen und 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 2008 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.

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

Nicht nur Bücher werden regelmäßig neu aufgelegt, sondern auch Computerspiele. Wo vorher alles aus einfachen Pixeln bestand, dominieren nun hoch aufgelöste Texturen und Polygone. Die lange Zeit völlig ausreichenden zwei Raumdimensionen wurden unlängst um eine dritte, noch immersivere Dimension erweitert. Charmante 8-Bit-Klänge sind in Neuauflagen imposanten Orchester-Arrangements gewichen. Statt einheitlichem Kanonenfutter begegnen den Spielenden immer häufiger vielfältige Spielfiguren mit individuellen Geschichten, Zielen und Tagesabläufen. Es reicht auch nicht mehr, bloß von A nach B zu kommen, denn auf dem Weg lauern tragische Geschichten und moralische Dilemmata. Und neben Steuerkreuz und zwei Knöpfen verfügen moderne Spielcontroller über eine Vielzahl neuer Funktionen und Schnittstellen. Doch mit dieser wachsenden Komplexität von Games gehen auch völlig neue Herausforderungen einher. Computerspiele mögen schon immer schwer zu meistern gewesen sein, doch heutzutage sind sie umso schwerer zu lernen.

Damit gerade neue Spielerinnen und Spieler in der fremden und sich stetig aktualisierenden 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. Auch die vorliegende neue Auflage dieses Handbuchs 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. Und so wie die offenen Welten vieler Computerspiele seit der ersten Auflage gewachsen sind, ist es auch dieses Tutorial. Also keine Sorge vor dem Verirren, Hinweisschilder führen erneut 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 umfassend erweiterte Glossar am Ende des Bandes – schnelle Abhilfe. Überhaupt lohnt sich wieder ein Blick in das Glossar: Auch in dieser Auflage sollen so wenige Begriffe wie möglich vorausgesetzt werden. Es wurde daher weiterhin darauf geachtet, die oft kryptische Games-Sprache 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 geben die Gameindexe, die auf das Glossar folgen.

Wie gesagt: In der »Open World« dieses Handbuchs lohnt sich jeder Weg und jedes Ziel. Und Leserinnen und Leser der ersten Auflage werden sich ohnehin bereits gut orientieren können. Im Folgenden möchte ich trotzdem kurze aktualisierte 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. Ich hoffe, jede und jeder kann in diesem Handbuch erneut 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 (→).

1.1 SPIELEN

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 Freyeremuth in seinem Beitrag vorstellt (→).

1.2 GAME STUDIES

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 (→).

1.3 BEGRIFFE

Spiele 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 (→).

1.4 GESCHICHTE

DDR & OST-DEUTSCHLAND 1.5

Die Geschichte der Computerspiele ist außerdem maßgeblich davon geprägt, wo sie entwickelt wurden. René Meyer wirft einen Blick in die ehemalige DDR und zeigt, wie dort unter oft widrigen Umständen dennoch eine eigenständige Gameskultur entstanden ist, die auch nach der Wiedervereinigung noch nachwirkt (↔).

SCHNITT-STELLEN 1.6

Die Vergangenheit und Gegenwart von Computerspielen ist gleichzeitig untrennbar mit den Eingabegeräten verbunden, die seit Anbeginn des digitalen Spielens genutzt werden, um mit den Rechenmaschinen 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 (↔).

ERSTE SCHRITTE 1.7

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 (↔).

KANON 1.8

Die Autorinnen und Autoren der Stiftung Digitale Spielekultur wiederum liefern einen runderneuerten Kanon an Spielen, der eine Orientierung in der unüberschaubaren Masse an Games bietet. Von bekannten und traditionsreichen Spielen wie Tetris (1984) bis hin zu eigenwilligen Experimenten wie The Stanley Parable: Ultra Deluxe (2022) ist für alle Typen von Spielerinnen und Spielern – und jenen, die es noch werden wollen – hoffentlich wieder etwas dabei (↔).

Achievement Unlocked: »Kunst und Kultur«

Computerspiele sind Kulturgut, das soll mit diesem Handbuch 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 (↔).

BILDENDE KUNST 2.1

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 (↔).

THEATER 2.2

Lena Falkenhagen zeigt, dass Games 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 (↔).

LITERATUR 2.3

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, nachgeahmt und adaptiert, 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

Nicht nur die Tempel der Hochkultur haben Computerspiele mittlerweile erobert, sondern auch unseren Alltag. Games sind zur Popkultur geworden und Valentina Hirsch nimmt uns mit auf eine rasante Entdeckungsreise zu ikonischen Klempnern, viralen Tänzen und verdächtiger Jugendsprache (→).

2.6 POP

Dass die Mode der 80er Jahre wieder im Trend liegt, lässt sich täglich auf der Straße beobachten. Aber auch die Computerspiel-Hardware der Vergangenheit feiert seit einiger Zeit ein Revival. Olaf Zimmermann wirft einen Blick auf die vielen Vorzüge der praktischen Auseinandersetzung mit den Computern von gestern für ein besseres Verständnis der Gegenwart (→).

2.7 ALTE TECHNIK & NEUE KUNST

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 (→).

2.8 GEWALT

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. In der vorliegenden Auflage spielt dabei auch die Frage eine größere Rolle, was gelungenes Game Design ausmacht. Er schließt mit der Erkenntnis, dass Games nicht nur gut gestaltet sein können, sondern natürlich auch Kunstwerke hervorbringen (→).

2.9 ÄSTHETIK & DESIGN

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. In der neuen Auflage wird dennoch auch ein Blick auf den schulischen Kontext geworfen, in dem sich die Wirksamkeit von Serious Games bei der Erreichung ihres Vermittlungsziels nachweisen lässt (→).

3.1 SERIOUS GAMES

DEMOKRATIE 3.2

Ein weiteres Vermittlungsziel von Computerspielen können demokratische Werte sein – oder ihre Unterwanderung. Felix Zimmermann zeigt in diesem neuen Beitrag die verschiedenen politischen Dimensionen der Gameskultur auf, von der Repräsentation von Staatssystemen in Strategiespielen bis zur gezielten Propaganda extremistischer Gruppierungen (←).

ERINNERUNG 3.3

Eugen Pfister, Felix Zimmermann und ich widmen unseren Beitrag der Darstellung von Vergangenheit sowie der Erinnerungskultur in Games. 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 und erinnerungskulturellen Praxis, geben sie als kulturelle Artefakte doch Auskunft über die Zeit und Gesellschaft in der sie entstanden sind und bieten neue Zugänge für eine digitale Praxis des kollektiven Erinnerns (←).

SOZIAL-ADÄQUANZ 3.4

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 und einer neuen Normalität (←).

KULTUR-ARCHIVE 3.5

Computerspiele sind Teil der Kulturgeschichte des Menschen geworden und müssen daher wie alle anderen Kulturgüter gesammelt, archiviert und vor dem Zahn der Zeit geschützt werden. Sandra Winterberg und Sebastian Möring stellen 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 (←).

BEWAHRUNG 3.6

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 (←).

MUSEUM 3.7

In der Vermittlung von Wissen über Computerspiele spielen auch Museen eine zentrale Rolle. Celina Ciemer und Sabiha Ghellal zeigen allerdings auf, dass Museen darüber hinaus von Games als Vermittlungswerkzeuge profitieren können. Die Forschung hierzu schreitet voran und es zeigt sich bereits, dass es sich lohnt, Museumsbesucherinnen und -besucher auch als Spielerinnen und Spieler zu denken (←).

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 und darf auch vor neuen Plattformen wie Streamingportalen oder neuen Technologien wie Künstlicher Intelligenz (kurz: KI) keine Scheu haben (→).

3.8 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 nach wie vor 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

Nicht nur mittels Modifikationen greifen Spielende in die Regelsysteme von Games ein. Seit Beginn der Gameskultur wird mit diversen subversiven Zugängen gegen den Strich gespielt. Unter anderem am Beispiel der Demoszene illustriert Tobias Kopka wie aus zum Teil illegalen Praktiken auch ein Weltkulturerbe hervorgehen kann (→).

4.5 SUBVERSION & DEMOSZENE

Beim Elektronischen Sport (kurz: E-Sport) gilt seit jeher Fair Play, dennoch musste er lange Zeit um gesellschaftliche und politische Anerkennung kämpfen. Markus Breuer und Daniel Görlich zeigen, welche Hürden der E-Sport überwinden musste und in welchen Aspekten er sich vom klassischen Sport unterscheidet (→).

4.6 E-SPORT

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

EVENTS 4.7

Schöpfungen ein wichtiger Faktor für ihre Arbeit. Nicht zuletzt sind Gaming-Events öffentliche Foren, um mit verbindlichen Spielregeln über Computerspiele zu diskutieren und zu streiten (←).

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.

KULTUR-POLITIK 5.1

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 sowie den anstehenden Herausforderungen, berichtet Olaf Zimmermann in seinem Beitrag (←).

FÖRDERUNG 5.2

Auffällig bleibt, 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 und Maren Raabe identifizieren den Mangel an Fördermitteln im internationalen Vergleich als zentralen Grund für dieses Missverhältnis und machen so klar, warum neben der weitgehend erfolgreichen bundesdeutschen Games-Förderung zukünftig weitere Förderinstrumente von großer Bedeutung für Entwicklerinnen und Entwickler sind (←).

GEFÄHRLICHE MEDIEN 5.3

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 offenlegt (←).

KILLER-SPIELE 5.4

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 (←).

JUGEND-SCHUTZ 5.5

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 (←).

DIVERSITÄT 5.6

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 (←).

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

Auch das Thema Künstliche Intelligenz (kurz: KI) weckt zuweilen Euphorie oder Untergangsstimmung. Für die einen verspricht KI unendliche Spielwelten und für die anderen stellen sich Fragen zum Verlust menschlicher Arbeitsplätze. In einem neuen Beitrag ordnet Johanna Pirker die disruptive Technologie sachlich ein, nennt nützliche Einsatzgebiete für die Spielentwicklung aber auch potenzielle Konfliktlinien (→).

5.9 KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Highscore: »Wirtschaft«

Games sind von herausragender kulturwirtschaftlicher Bedeutung. Wie in diesem Band erneut aufgezeigt 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 Weltrang 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. Klaus Goldhammer und Juliane Müller legen dar, dass Deutschland besonders als größter Games-Markt in Europa von Bedeutung ist, Spieleproduktionen aus Deutschland allerdings kaum zu dieser Rolle beitragen. Die umfassend aktualisierten 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 Michael Hebel und Clara Jannings darstellen. Sie fächern den Ausbildungs- und Arbeitsmarkt für Computerspiele auf und stellen dabei fest, dass die Anzahl der Ausbildungsangebote für Interessierte steigt und die vielfältigen Berufsbilder, die die Branche bietet, auch Quereinsteigern einen Zugang ermöglichen (→).

6.3 AUSBILDUNG & ARBEITSMARKT

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 (↔).

Ist ein Computerspiel mithilfe des Tutorials erfolgreich gemeistert, rollen schon bald die Credits über den Bildschirm. Wie am Ende eines Buches, wird dabei besonderer Dank ausgesprochen. Dieser gilt Felix Zimmermann, der an der ersten Auflage des Handbuchs aus dem Jahr 2020 als Co-Autor an diesem Tutorial beteiligt war.

Und nun, let's play!

AUTORINNEN & AUTOREN

A

Andree, Martin (apl. Prof. 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 außerplanmäßiger Professor an der Universität zu Köln mit dem Schwerpunkt digitale Medien.

B

Bedenk, Thomas (Vertr.-Prof.)

ist Vertretungsprofessor für Creative Producing and Digital Strategies for XR an der Hochschule Darmstadt und freiberuflicher Berater und Manager mit über 28 Jahren Erfahrung in digitalen Produktionen. Seine Schwerpunkte sind Strategie, UX, Innovation und Emerging Technologies (XR/AI). Er ist Keynote-Speaker und Gründungsmitglied des XRBB und des deutschen Branchenverbandes game. Von 2015 bis 2024 war er VP Extended Reality bei Endava und Director Immersive Media bei Exozet. Im Jahr 2008 gründete er das Spielestudio Brightside Games und leitete es bis 2015. Er hat Abschlüsse in Mediendesign und Human Factors.

Birke, Valentina

ist Director der Indie Arena Booth, der weltweit größten kuratierten Indie-Ausstellung. Sie engagiert sich für Vielfalt und Sichtbarkeit unabhängiger Entwickler*innen. Sie ist Mitglied im Board of Directors der IGDA (International Game Developers Association) sowie Teil des Auswahlkomitees von WINGS und dem Gamecity Hamburg Prototype Funding. Außerdem ist sie Jurorin der Game Design Jury von Pro Helvetia. In all ihren Rollen setzt sie sich für kreative, diverse und nachhaltige Entwicklungen in der Gamesbranche ein.

Breuer, Markus (Prof. Dr.)

studierte Betriebswirtschaftslehre, Volkswirtschaftslehre und internationales Steuerrecht in Braunschweig, Chemnitz und Hamburg. Nach seiner Promotion im Jahr 2011 (Friedrich-Schiller-Universität Jena) und mehrjähriger Praxistätigkeit bei einer Big-Four-Gesellschaft wurde er 2014 zum Professor an die Business and Law School der SRH University of Applied Sciences Heidelberg berufen. Seine Forschungsschwerpunkte liegen unter anderem in der wirtschaftswissenschaftlichen Analyse des E-Sports und der Frage, inwieweit E-Sport öffentlich gefördert werden kann bzw. sollte.

B

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

Ciemer, Celina

ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Games der Hochschule der Medien und promoviert an der Universität Stuttgart zur interdisziplinären Zusammenarbeit in digitalen Spielen zur Gesundheitsförderung in Extended Realities. Sie lehrt in den Bereichen Designforschung, Interaktionsdesign und Exergame Design. In Projekten zu digitalen Zugängen in Museen war sie für die Konzeption interaktiver Vermittlungsformate sowie das Projektmanagement verantwortlich.

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. Im Internet meist als @melly_maeh zu finden, bloggt sie gelegentlich auf meilert.net und bringt sich als Speakerin, Gastautorin oder Gesprächspartnerin bei anderen Medien ein. Im echten Leben arbeitet sie bei einem Assistenzdienst für Menschen mit Behinderung in der Personalverwaltung, außerdem geht sie einer Nebentätigkeit als Projektmitarbeiterin im Projekt InclusiveGameLab (fjmk NRW, TH Köln, Cologne Game Lab) nach.

F

Falk, Felix

ist seit dem 1. Februar 2018 Geschäftsführer des game. Zuvor war er in derselben Funktion bereits für den BIU tätig und setzte hier den Zusammenschluss mit dem GAME mit um. Von 2009 bis 2016 war er Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Als stellvertretender Vorsitzender der International Age Rating Coalition (IARC) entwickelte er in dieser Zeit u. a. 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 er auch das Thema Computerspiele und begleitete u. a. 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 (Prof.)

lehrt als Professorin für Game Art and Design an der Hochschule für Bildende Künste Essen und ist Schriftstellerin und Computerspiele-Autorin. Ihre letzten Werke sind **The Darkest Files** (2025) und **Beholder 3** (2022) von Paintbucket Games sowie »Bote der Finsternis« (2025) mit Thomas Finn erschienen im Piper Verlag. **Beholder 3** erhielt den Deutschen Entwicklerpreis für »Beste Story« und »Best Game Beyond Entertainment« sowie 2023 den Deutschen Computerspielpreis als »Bestes Serious Game«. Das Magazin GamesWirtschaft wählte sie 2017 unter die deutschen TOP 10 Games-Entwicklerinnen. Von ihren vier historischen Romanen wurde »Die Lichtermagd« mit dem DELIA-Preis 2010 ausgezeichnet. Sie ist Bundesvorsitzende des Verbandes deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller sowie politische Sprecherin der Deutschen Literaturkonferenz im Deutschen Kulturrat.

Feige, Daniel Martin (Prof. Dr.)

ist Professor für Philosophie und Ästhetik an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart. Promotion an der Goethe-Universität Frankfurt am Main, Habilitation an der Freien Universität Berlin. Publikationen v. a. zur Ästhetik und Anthropologie in ihrer Verbindung zu klassischen Themen der praktischen und theoretischen Philosophie. Jüngste Monographien: *Die Natur des Menschen. Eine dialektische Anthropologie* (Berlin 2022). *Philosophie der Musik. Musikästhetik im Ausgang von Adorno* (München 2024). *Kritik der Digitalisierung. Technik, Rationalität und Kunst* (Hamburg 2025).

F

Fischer, Jan

ist aufgewachsen zwischen Bremen und Toulouse. Zuerst Souvenirverkäufer in Disneyland, zwischen 2003 und 2010 studierte er Kreatives Schreiben und Kulturjournalismus in Hildesheim. Als freier Journalist arbeitet er lokal und überregional, on- und offline, hauptsächlich für [nachtkritik.de](https://www.nachtkritik.de), die Deutsche Bühne und die Hannoversche Allgemeine Zeitung. Hin und wieder gibt es Kurzgeschichten von ihm in Literaturzeitschriften und Anthologien sowie eigene Buchveröffentlichungen zu lesen. Er ist der Redakteur beim Spiel des Jahres. Zwischen dem Wintersemester 2019/2020 und dem Wintersemester 2024/2025 hatte er an der HBK Braunschweig einen Lehrauftrag für journalistisches und literarisches Schreiben. 2020, 2022 und 2024 war er Teil der Auswahljury des Best OFF-Festival Freier Theater. Seit 2025 ist er Mitglied des Theaterbeirats der Landeshauptstadt Hannover.

Freyermuth, Gundolf S. (Prof. Dr.)

war Ko-Gründungsdirektor des Cologne Game Lab der TH Köln und dort von 2014 bis 2025 Professor für Media and Game Studies. Von 2004 bis 2025 lehrte er zudem als Professor für Comparative Media Studies an der ifs Internationale Filmschule Köln. Zuvor arbeitete er als Redakteur und freier Autor (Romane, Sachbücher, Essays, Reportagen, Arbeiten für Hörfunk, Film, Fernsehen). Er hat über 25 Bücher sowie rund 500 Essays und Artikel veröffentlicht, u. a. »Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung«, Bielefeld 2015 und »Wer war WM?«, Berlin 2024, sowie als Mitherausgeber »Playful Materialities«, Bielefeld 2022, und »Gaming the Metaverse«, Bielefeld 2025. Seine Monographie »Spiel/en: Audiovisualität in der Neuzeit – Theater, Film, Fernsehen, Games« wird 2026 erscheinen.

Friedrich, Jörg

ist seit über 20 Jahren Spieleentwickler. Er arbeitete an Titeln wie **Spec Ops: The Line** (2012) und **Dead Island 2** (2023), bevor er 2017 gemeinsam mit Sebastian St. Schulz das Indie-Studio Paintbucket Games gründete, das sich auf historische und politische Spiele spezialisiert hat. Das Debüt **Through the Darkest of Times** (2020), das den zivilen Widerstand in Nazi-Deutschland thematisiert, gewann ebenso wie das zweite Spiel **Beholder 3** (2022) zahlreiche Preise. Zuletzt veröffentlichte Paintbucket **The Darkest Files** (2025), das sich mit der Aufklärung von NS-Verbrechen in den 1950er Jahren befasst. Neben seiner Rolle als Game Director und Geschäftsführer organisiert er auch Workshops über den Einsatz von Computerspielen zur Vermittlung sozialer, politischer und historischer Themen.

G

Fritsch, Melanie (Jun.-Prof. Dr. phil.)

ist seit Oktober 2020 Juniorprofessorin für Medienkulturwissenschaft mit Schwerpunkt Game Studies und angrenzende Gebiete an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Sie war zuvor als PR & Communications Managerin in der Gamesbranche tätig und arbeitete u. a. als Lehrbeauftragte im Fach Medienwissenschaft an der Humboldt-Universität Berlin, als Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Forschungsinstitut für Musiktheater (Universität Bayreuth), wo sie auch promovierte, sowie als Wissenschaftliche Hilfskraft in der Japannologie an der Universität Leipzig. Ihre Dissertation mit dem Titel »Performing Bytes. Musikperformances der Computerspielkultur« ist 2018 bei Königshausen & Neumann erschienen.

Garbe, Andreas

absolvierte sein Abitur und Philosophiestudium in England und seinen Master in Journalismus in Wales. Seit 1999 ist er als Experte für Computer- und Videospiele beim deutschen Fernsehen tätig, seit 2007 im ZDF und seit 2025 auch beim Hessischen Rundfunk. Darüber hinaus ist er freier Autor, Lehrbeauftragter, Moderator und regelmäßiger Gesprächsgast zu allen Themen rund um das Medium Game. Mit Gewaltspielen und Wirkungsforschung beschäftigt er sich seit mehr als zehn Jahren besonders intensiv.

Ghellal, Sabiha (Prof. Dr.)

ist Professorin für Experience und Game Design im Studiengang Mobile Medien an der Hochschule der Medien Stuttgart. Ihre Forschung fokussiert interaktive Formate zu gesellschaftlichen Herausforderungen in Bildung, Gesundheit, Mobilität und Umwelt. Schwerpunkte sind Kulturförderung, digitale Spiele, Mixed Reality und transmediales Storytelling. Im »Research through Design«-Ansatz entwickelt sie Designmuster, Methoden und Evaluationsverfahren. Sie ist Gründungsmitglied des Instituts für Games und seit 2023 kulturpolitische Beraterin des Wissenschaftsministeriums BW. Aktuell initiiert sie mit der Glasgow School of Art ein internationales Promotionsprogramm zu Game Design als forschungsbasierter Methode.

G

Göbel, Stefan (PD Dr.-Ing.)

leitet seit 2008 die AG Serious Games an der Technischen Universität Darmstadt. Als gelernter Informatiker hat er am Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung (IGD) als wissenschaftlicher Mitarbeiter gearbeitet und 2002 im Bereich Graphische Informationssysteme promoviert. Anschließend hat er sechs Jahre die Abteilung Digital Storytelling am ZGDV Darmstadt geleitet. Er veranstaltet seit 2005 jährlich die GameDays als Science-meets-Business-Veranstaltung im Bereich Serious Games und ist sowohl Mitgründer der Joint Conference of Serious Games als auch Co-Editor des Lehrbuchs »Serious Games: Foundations, Concepts and Practice«. Zudem engagiert er sich im game Verband und im Vorstand der neu gegründeten Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaft.

Goldhammer, Klaus (Prof. Dr.)

ist Gründer und Geschäftsführer der Goldmedia GmbH. Er verfügt über langjährige Forschungs- und Beratungs-Expertise in der Medien- und Unterhaltungsbranche, der Kultur- und Kreativwirtschaft sowie im Bereich Digitalwirtschaft und Informations- und Kommunikationstechnologien. Er ist seit 2011 Honorarprofessor am Institut für Publizistik und Kommunikationswissenschaft der Freien Universität Berlin und unterrichtet dort Medienökonomie. Er studierte in Berlin und London Publizistik und BWL. Während des Studiums war er zudem mehrere Jahre als Medien-Journalist u. a. beim Berliner Tagesspiegel tätig.

Görlich, Daniel (Prof. Dr.-Ing.)

ist Professor und Studiengangsleiter für Virtuelle Welten und Game Technologies an der Hochschule Offenburg und Gründungsmitglied im Branchenverband game. Er forscht und unterrichtet unter anderem zu Virtual, Augmented und Mixed Reality, Societal XR, Game Development, E-Sport, Mensch-Avatar-Interaktion sowie Softwareentwicklung mit dem Schwerpunkt auf der Entwicklung und Gestaltung virtueller Welten und Games. 2022 veröffentlichte er zusammen mit Markus Breuer das Buch »E-Sport: Status quo und Entwicklungspotenziale«.

Graf, Michael

verantwortet als Head of Video Publishing alle Video-Aktivitäten der Gaming-Kanäle von Webedia und fühlt sich immer noch jung genug, um irritiert zu sein, wenn ihn jemand als »Urgestein« bezeichnet. Aber es stimmt: 2003 – vor mehr als 20 Jahren – hat er als Trainee in der GameStar-Redaktion angefangen und seitdem mehrere Stationen durchlaufen. 2011 wechselte er in die Chefredaktion, ab 2016 verantwortete er das Bezahlangebot GameStar Plus und ab 2017 den Aufbau des GameStar-Podcasts, aus dem 2023 der YouTube-Kanal GameStar Talk entstand. Aktuell befasst er sich vor allem mit dem Aufbau neuer Kanäle, der internationalen Zusammenarbeit im Webedia-Netzwerk und, wenn es seine Zeit zulässt, podcastet er immer noch leidenschaftlich gern.

H

Hahn, Tino

war von 2017 bis 2020 Director of Communications bei Super Crowd Entertainment, dem Veranstalter der Indie Arena Booth. Aktuell arbeitet er als Creative Director bei der Influencer-Agentur 2nd Wave und engagiert sich als Mitgründer der Filmveranstaltungsreihe Masalakraut und des Film-Podcasts Genre-Geschehen für eine diversere Kino-Landschaft in Deutschland.

Hebel, Michael (Prof.)

ist Professor für Game Art und Design und Studiengangsleiter für Game-Produktion und Management an der Hochschule Neu-Ulm. Er studierte Multimedia und Interaktive Mediensysteme im Schwerpunkt Game-Development an der Technischen Hochschule Augsburg. Er arbeitete mehrere Jahre in der Games-Branche bei Ubisoft Mainz. Nebenbei übernahm er regelmäßig Lehraufträge, hielt Vorträge und Workshops, bevor er 2015 an die Hochschule Heidelberg und 2020 an die Hochschule Neu-Ulm wechselte. Er beschäftigt sich vor allem mit Aspekten der Design- und Game-Didaktik, der Formalisierung der Game-Lehre und Karrierepfaden in die Branche. Zusammen mit Prof. Stephan Jacob richtete er 2024 die erste deutsche Fachtagung für Game-Didaktik aus und gründete mit ihm 2025 die Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft.

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. Juristin auf dem zweiten Bildungsweg, arbeitet sie heute im »Digital Legal & Innovation«-Team der DHL Group. Bloggt und spricht leidenschaftlich über Cosplay, Handwerk und Fankultur auf wigs101.com.

Heinz, Daniel

ist Diplom-Sozialpädagoge und Medienpädagog (M.A.). Er leitet den Fachbereich Games bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Hier ist er u. a. zuständig für medienpädagogische Projekte wie den Spieleratgeber-NRW, die Broschüre »Digitale Spiele pädagogisch beurteilt«, die eSports-Jugendliga ESJL und die inklusive Initiative Gaming ohne Grenzen. Außerdem ist er Jugendschutzsachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK).

H

Hirsch, Valentina

ist unveränderlich mittelgroß, gelegentlich mittelblond und stammt aus der Mitte Südhessens. Sie hat Kinder- und Jugendliteratur an der Goethe-Universität Frankfurt am Main studiert und kokettiert aus der Not heraus damit, eine mittelmäßige, aber begeisterte Spielerin zu sein. Das Thema Videospiele begleitet sie durch alle beruflichen Stationen: Vom Nachrichtenmagazin (SAT.1, SWR), über die Technik-Show (3sat) bis zum Magazin für Spiel- & Netzkultur (ZDFkultur). Aktuell ist sie für das ZDF im Bereich Social Media aktiv. Zum Ausgleich schreibt sie ein Netz-Tagebuch und podcastet als Popkulturfunk.

Huberts, Christian

studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim und arbeitet seit 2011 als kultur- und medienwissenschaftlicher Publizist mit Sitz in Berlin. Sein inhaltlicher Fokus ist die digitale Spielkultur in allen Facetten. Er tritt regelmäßig als Experte für digitale Spiele in Zeitungen und Magazinen, bei Kulturveranstaltungen sowie im Rundfunk und Fernsehen auf. Zuletzt hat er unter anderem das »Handbuch Gameskultur« des Deutschen Kulturrates und des Branchenverbands game redaktionell betreut sowie bei der Stiftung Digitale Spielekultur verschiedene Projekte geleitet. Darunter von März 2020 bis August 2024 die Initiative »Erinnern mit Games« und das Projekt »Let's Remember!« sowie von Mai 2025 bis Februar 2026 das Projekt »Schule mit Games gestalten NRW – Demokratie und Teilhabe spielend fördern«.

J

Janning, Clara

ist als Referentin für Politische Kommunikation beim game – Verband der deutschen Games-Branche verantwortlich für das Thema Fachkräfte und Talent. Sie absolvierte ihren Master in Politikwissenschaft mit dem Schwerpunkt Political Economy an der Universität zu Köln. Erste Berufserfahrung sammelte sie als politische Referentin bei einem Tourismusverband, bevor sie 2022 nach Berlin wechselte, um als wissenschaftliche Mitarbeiterin in einem Abgeordnetenbüro des Bundestages ihre Kenntnisse des parlamentarischen Alltags weiter auszubilden. Seit 2024 ist sie beim game.

Junge, Jens (Prof. Dr.)

war 1984 Azubi zum Verlagskaufmann bei der Zeitschrift für Brettspiele »SpielBox«. Gründung des Flying Kiwi Verlages für Comics 1986. Daraus entstand 1995 ein Unternehmen für Internetdienstleistungen das auch Serious Games produzierte sowie ein Unternehmen das ab 1999 Mobile Games entwickelte. Anschließend Gründung des Portals spielen.de für Casual- und Browsergames, über 17.000 digitale Spiele. Ab 2011 Professur in Berlin. Gründung des Institut für Ludologie (ludologie.de) 2014. Aufbau einer Lehr- und Forschungssammlung für Brettspiele (brettspiele.digital), über 82.000 Brettspiele, zum Aufbau eines soliden Game-Standorts in Deutschland. Planung der Spiele-Erlebniswelt »Yosephinum« (yosephinum.de). Gründung der Stiftung Spielen 2023. Mit-Initiator und Vorstand der Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaft 2025.

K

Kiel, Nina

lebt und arbeitet als Spielejournalist*in, Forscher*in und -entwickler*in in Düsseldorf. 2014 veröffentlichte sie das Buch »Gender in Games«. Als Deutschlands führende*r Expert*in für Diversität in der Spielekultur veröffentlicht sie regelmäßig Texte und hält Vorträge zu diesem Themenbereich. Aktuelle Forschungsschwerpunkte sind die Darstellung von (insbesondere queerer) Sexualität in Games sowie barrierefreies Gaming.

Köhler, Stefan

ist vormittags Lehrer für Deutsch, Englisch und Informatik an einer Sekundarschule in Niedersachsen. Nachmittags beschäftigt er sich 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, auch die Themen Spielerisches Lernen (zuletzt als Narrative Designer für das Serious Game **Martin Luther auf der Spur** (2017)), künstliche Intelligenz in der Spieleentwicklung sowie Game Design in Schulen im Sinne einer Spielbildung. Zu Games im Deutschunterricht erschien 2020 ein Essay zur Frage, wie Spiele anders »erzählen« und daher auch anders »erzählt« werden sollten, in der Zeitschrift *Informationen zur deutschdidaktik*.

Kohring, Torben

ist hauptberuflich Kreisjugendpfleger und setzt sich engagiert für die Rechte und Interessen von Kindern und Jugendlichen ein. Dabei betont er, dass jugendliches Handeln nicht allein unter ökonomischen Gesichtspunkten bewertet werden darf. Nebenberuflich berät er Eltern und arbeitet mit Jugendlichen im Bereich digitaler Medien und ist als Jugendschutzsachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) an der Alterskennzeichnung von Games beteiligt. Digitale Spiele begleiten ihn seit seiner Kindheit – heute teilt er diese Leidenschaft gerne mit seinen Töchtern. Besonders fasziniert ihn derzeit die Verbindung klassischer Brettspiele mit digitalen Elementen.

Kopka, Tobias

ist Kurator, Programmleiter und Berater für Games- und Digitalkultur in Köln. Er leitet das Programm internationaler Games-Konferenzen (u. a. gamescom congress) und verantwortete zuvor Programm und Leitung u. a. bei Ludicious Zürich Game Festival, devcom und Reboot Develop. Er ist Co-Founder des VR Dance Club, systemischer Coach und Mitglied internationaler Jurys (z. B. Independent Games Festival). Seit über 30 Jahren in der Demoszene (Haujobb) aktiv, Mitorganisator der Demoparty »Evoke«, Mitinitiator von »The Art of Coding« und für Digitale Kultur e.V. Antragsteller im deutschen UNESCO-Verfahren.

K

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 Mitgründer und Sprecher der European Federation of Video Game Archives, Museums and Preservation projects (EFGAMP) und Gründungsdirektor des Computerspielemuseums in Berlin, das er bis 2018 kuratorisch leitete. Der studierte Religions- und Theaterwissenschaftler ist Mitinitiator der »Art of Coding« Kampagne, unter deren Dach die Demoszene seit 2020 als erste digitale Kultur in mehreren Ländern als nationales UNESCO-Kulturerbe anerkannt wurde. Er ist als EU-Experte registriert, Mitglied in der Europeana Network Association (ENA) und im Koordinierungsgremium des COST-Projekts Grassroots of Digital Europe (GRADE) und zusammen mit Klaus Spieler Autor des 2024 erschienenen Buches »Wie die Games ins Museum kamen. Die Geschichte des ersten Computerspielemuseums der Welt«.

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, zuletzt als Jugendschutzbeauftragter und Public Policy Lead. Er ist außerdem Beisitzer bei der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedien-schutz, stellvertretendes Mitglied des Beirats der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und im Vorstand von JusProg e.V., einem Anbieter einer staatlich anerkannten Jugendschutzsoftware.

M

Meyer, René

entwickelte bereits als Schüler in der DDR Spiele an Kleincomputern. Seit Anfang der 1990er Jahre arbeitet er als Autor und Journalist. Seine Buchserie »MogelPower« verkaufte sich viele hunderttausend Mal. Heute ist sie als Website eine der gefragtesten Adressen für Spieler. Mit seiner Sammlung »Haus der Computerspiele« zur Geschichte und Kultur des Heimcomputers und Videospiele ist er zu Gast auf Messen, Festivals, in Museen und Hochschulen.

Möring, Sebastian (Prof. Dr.)

ist Professor für Game Design an der Macro-media University of Applied Sciences (Promomen er/ihm). Seine Forschungsschwerpunkte sind Philosophie und Ästhetik von Computerspielen, In-Game-Fotografie, Green Game Studies, Computerspiele im Bildungskontext, Games und Literatur sowie die Spielarchivierung. Von 2016 bis 2023 hat er die Entstehung der Internationalen Computerspielesammlung als Initiativpartner eng begleitet. Zuletzt erschienen ist das Kapitel »Climate-Game-Worlds: A Media-Aesthetic Look at the Depiction and Function of Climate in Computer Games« (In: Ecogames. Playful Perspectives on the Climate Crisis, Amsterdam University Press, Amsterdam 2024). Weitere Publikationen und Neuigkeiten veröffentlicht er auf sebastianmoering.com.

Müller, Juliane

ist Geschäftsführerin der Goldmedia GmbH. Sie verfügt über langjährige Expertise in der Medien- und Entertainment-Branche, der Kultur- und Kreativwirtschaft sowie der Personal- und Nachwuchsförderung. Davor war sie bei der Allianz Deutscher Produzentinnen und Produzenten – Film, Fernsehen und Audiovisuelle Medien e.V. tätig, seit 2017 als Geschäftsführerin des Tochterunternehmens Produktionsallianz Campus. Parallel wirkte sie als Co-Institutsleiterin des Forschungs- und Kompetenzzentrums Audiovisuelle Produktion der HMS Hamburg Media School mit medienökonomischem Schwerpunkt. In zahlreichen Branchenstudien hat sie als Projektleiterin und Co-Autorin den Games-Markt auf regionaler, nationaler und internationaler Ebene untersucht.

Müller-Lietzkow, Jörg (Prof. Dr. rer. pol.)

ist seit 2019 Präsident der HafenCity Universität Hamburg (HCU) und Inhaber einer W3-Professur für Ökonomie und Digitalisierung. Zuvor war er Professor für Medienökonomie in Paderborn sowie wissenschaftlich u. a. in Jena, Bamberg und Dortmund tätig. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen KI, Data Science, Medienökonomie und smarte Infrastrukturen. Er initiierte mehrere Großprojekte wie das Hanseatic Wireless Innovation Competence Center (HAWICC) und war Mitglied der Enquete-Kommission KI des Bundestags. Als Präsident leitete er die HCU durch Krisen, etablierte neue Studiengänge und setzte die Schwerpunkte Digitalisierung, Klimawandel und soziale Gerechtigkeit. Er ist verheiratet und Vater einer erwachsenen Tochter.

N

Nolden, Nico (Dr.)

entwickelt seit 2022 für das Sozialpädagogische Fortbildungszentrum der Stadt Hamburg ein Qualifizierungsprogramm für digitale Medienkompetenzen von sozialpädagogischen Fach- und Führungskräften. Als Public Historian liegt sein Schwerpunkt auf Geschichte und Erinnerungskultur von und in digitalen Spielen. 2019 bis 2022 forschte und lehrte er dazu an der Leibniz Universität Hannover. Von 2014 bis 2019 baute er an der Universität Hamburg das GameLab der Historiker und die dortige Spielebibliothek auf. Er war langjährig mit im Leitungsgremium des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und digitale Spiele (AKGWDS). 2020 erschien seine Doktorarbeit unter dem Titel »Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme«.

P

Pfister, Eugen (Dott. Ric. Dr. phil.)

ist Historiker und Politikwissenschaftler und forscht zur politischen Ideengeschichte in digitalen Spielen, sowie zur Digitalen Geschichte und Erinnerungskultur. Von 2023 bis 2027 leitet er das SNF Sinergia Forschungsprojekt »Confoederatio Ludens – Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000« an der HKB in Bern. Er hat Geschichte und Politikwissenschaft an der Universität Wien und an der Universität Paris-Sorbonne studiert und an der Johann-Wolfgang-Goethe Universität in Frankfurt am Main und an der Università degli Studi in Trento in Geschichte der Politischen Kommunikation promoviert. Er betreibt den Forschungsblog »Spiel-Kultur-Wissenschaften« (spielkult.hypotheses.org).

Pirker, Johanna (Prof. Dr. techn.)

ist Informatikerin, Spieleentwicklerin und Professorin an der TU München und der TU Graz. Sie forscht und lehrt an der Schnittstelle von Spielen, Human-Computer Interaction, Virtual Reality und KI. Nach Stationen am MIT, der ETH Zürich und der LMU München, leitet sie heute eine Forschungsgruppe zu Spielen und immersiven Erfahrungen an der TU München und das Game Lab Graz. International bekannt wurde sie durch Arbeiten zu Lerntechnologien in Verbindung mit Spielen und Virtuellen Welten. Neben ihrer Forschung engagiert sie sich stark für die Sichtbarkeit von Frauen in der Informatik und die Förderung der Games-Branche. Darüber hinaus betreibt sie auf Twitch und YouTube Science-Communication-Formate, in denen sie Wissenschaft, Spiele und Technologie einer breiten Öffentlichkeit zugänglich macht.

R

Raabe, Maren

leitet seit 2017 das Team Politische Kommunikation des game. Sie verantwortet und steuert die politische Arbeit des Verbands, vertritt den game und seine Positionen gegenüber politisch Verantwortlichen und in zahlreichen Gremien sowie Institutionen und ist gemeinsam mit ihrem Team für die Entwicklung verschiedener politischer Formate zuständig. Darüber hinaus verantwortet sie auch die politische Kommunikation zu einigen der wichtigsten Events der Games-Branche, wie der gamescom und dem Deutschen Computerspielpreis. Zuvor sammelte sie jahrelang Erfahrungen in der politischen Kommunikation bei Verbänden und Unternehmen in den Bereichen Medien, Immobilien und Recht.

Raczkowski, Felix (Dr.)

ist akademischer Rat a. Z. 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. Zu seinen Forschungsinteressen zählen Theorien des Spiels und des Spielens, die politischen Dimensionen digitaler Spielkulturen sowie die Geschichte, Ästhetik und Theorie digitaler Medien. Zudem interessiert er sich für die Medien moderner Büroarbeit und arbeitet an einem Projekt zu den Schauplätzen des Fakes in digitalen Kulturen.

Rauscher, Andreas (Prof. Dr.)

ist Professor für Medientheorie an der Hochschule Kaiserslautern. Er lehrt an den Universitäten Freiburg im Breisgau, Kiel, Mainz und Siegen, der Filmakademie Ludwigsburg sowie der Hochschule Darmstadt-Dieburg. Außerdem ist er Privatdozent für Filmwissenschaft an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. Als freier Journalist schreibt er u. a. für epd Film und Testcard. Für das Frankfurter Filmmuseum hat er 2015 als Kurator die Ausstellung »Film & Games« verantwortet. Seine Monographien behandeln das Phänomen Star Trek (Promotion 2002), Genrekonzeppte in Videospielen (Habilitation 2011) und die Star Wars-Saga. Er ist Mitherausgeber der Einführung Game Studies (zusammen mit Benjamin Beil und Thomas Hensel, 2017).

Rodewald, Vera Marie

ist Medienpädagogin und arbeitet als Koordinatorin des Zentrums Kulturelle Bildung und Vermittlung (ZKBV) in Hamburg. Daneben ist sie freiberuflich in der Vermittlung, Lehre und Beratung tätig. 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 Multiplikator*innen. Als Festivalleitung von PLAY – Creative Gaming Festival (playfestival.de) gibt sie der digitalen Spielkultur 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 im Fach Medienwissenschaft und seit 2022 auch in Play and Game Studies. 2017 hat er zu Interfacetheorie promoviert. Er ist Mitbegründer des Netzwerks GameLabs an Hochschulen. Forschungsschwerpunkte und Veröffentlichungen in den Bereichen Game Studies und Interfacetheorie.

Schwingeler, Stephan (Prof. Dr.)

ist Professor für Medienwissenschaft an der Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst Hildesheim/Holzminde/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 die Ausstellung »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. phil.)

ist Psychologe, Dozent und Referent. Er arbeitet seit über acht Jahren an der Schnittstelle von Psychologie und Games. Mit seiner Erfahrung im Spielejournalismus, in der Ausbildung von Gamedevs und in der Jugendarbeit mit Games verfügt er über einen breiten Blick auf digitale Spiele, die Games-Branche und die Spielentwicklung. Bis 2013 studierte er Psychologie in Kiel, 2018 promovierte er an der Universität Kiel zum Dr. phil. in Psychologie. 2017 gründete er Behind the Screens zur Wissensvermittlung an der Schnittstelle Games und Psychologie. Er unterrichtet Psychologie für Game Developer an verschiedenen Hochschulen und berät zu Game Design und Mental-Health-Themen in Games.

W

Wegehaupt, Nandita

ist seit August 2024 Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. Sie studierte Kommunikationswissenschaften und Kunstgeschichte an der Universität Greifswald (B.A.) und Kultur- und Medienmanagement (M.A.) an der Freien Universität Berlin. Ihre berufliche Laufbahn begann sie als Journalistin in Budapest, gefolgt von Positionen als Kulturmanagerin am Goethe-Institut Taiwan, als Kommunikationsmanagerin in einer Berliner Galerie für chinesische Gegenwartskunst und als CSR-Beraterin bei Scholz & Friends. Über 16 Jahre prägte sie maßgeblich die Bildungsarbeit der Stiftung der Deutschen Wirtschaft, wo sie unter anderem das Schülerstipendium Studienkompass mit aufbaute und seit 2016 im Führungsteam tätig war, zuletzt als Prokuristin und Bereichsleiterin für Partnerschaften und Strategie.

Wiedemann, Thorsten S.

ist Gründer und künstlerischer Leiter von A MAZE. Unter diesem internationalen Label produziert und kuratiert er seit 2008 weltweit Festivals, Pop-up-Events, Ausstellungen, Artist-in-Residence-Programme und Workshops im Bereich der digitalen Spiele, immersiven Kunst und Playful Media. Mit dem Festival A MAZE./Berlin versammelt er jährlich die »New Wave« der Spielindustrie und bietet Arthouse Games und deren Kreativen eine bedeutende Plattform.

Winterberg, Sandra M. (LL.M., MBA)

ist Juristin und seit Februar 2025 Geschäftsführerin der ICS – Internationale Computerspielesammlung gGmbH. Seit 2023 ist sie zudem COO der Neue Flimmer GmbH, einem unabhängigen Content-Produktionsunternehmens. Von 2017 bis 2022 war sie Geschäftsführerin der Mediencluster NRW GmbH und baute im Auftrag der Landesregierung Nordrhein-Westfalen eine zentrale Serviceeinheit für die digitale Kreativwirtschaft auf. Zuvor gestaltete sie als stellvertretende Referatsleiterin in der Senatskanzlei Berlin Medienpolitik mit. Sie war Lehrbeauftragte an der Hochschule Fresenius und der TH Köln und leitete die Abteilungen Legal & Business Affairs, HR und Sales & Acquisitions bei Brainpool (heute Banijay). Aktuell verfasst sie an der Filmuniversität Babelsberg Konrad Wolf eine Dissertation zum Thema nicht-monetäre Förderinstrumente in der audiovisuellen Kreativwirtschaft.

Z

Zimmermann, Felix (Dr.)

studierte Kommunikationswissenschaft, Geschichtswissenschaft und Public History in Münster und Köln und wurde mit einer Arbeit zu Vergangenheitsatmosphären in digitalen Spielen promoviert (»Virtuelle Wirklichkeiten«). Seit 2022 ist er Referent für Games-Kultur, politische Bildung und Extremismus bei der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) in Bonn. Schwerpunkte seiner Arbeit sind Game-Developer als Zielgruppe und Multiplikatoren politischer Bildung sowie die Bedeutung von (Indie-)Games für den demokratischen Diskurs. Umgesetzt hat er für die Bundeszentrale für politische Bildung ein Fortbildungsformat für Game-Developer (»Masterclass Game-Entwicklung«), einen Sammelband in der Schriftenreihe (»Handbuch Gaming & Rechtsextremismus«) sowie einen Stand auf der gamescom (»Games for Democracy«).

Zimmermann, Olaf

Jahrgang 1961, ausgezeichnet mit dem Verdienstorden der Bundesrepublik Deutschland (Bundesverdienstkreuz). Zweiter Bildungsweg, anschließend Volontariat zum Kunsthändler. Danach arbeitete er als Geschäftsführer verschiedener Galerien. 1987 gründete er eine Galerie für zeitgenössische Kunst in Köln und Mönchengladbach. Seit März 1997 ist er Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates. Zudem ist er Herausgeber und Chefredakteur von Politik & Kultur, der Zeitung des Deutschen Kulturrates und Publizist. Er ist Vorsitzender des Beirates der Stiftung Digitale Spielekultur und Vorsitzender des Stiftungsbeirates der Kulturstiftung des Bundes, Mitglied im Beirat der Stiftung Preußischer Kulturbesitz, Sprecher der Initiative kulturelle Integration und Mitherausgeber von Zeitzeichen – Evangelische Kommentare zu Religion und Gesellschaft.

Handbuch Gameskultur 2.0

2. überarbeitete
und erweiterte Auflage,
Berlin 2026

Deutscher Kulturrat e.V.
Chausseestraße 10
10115 Berlin
post@kulturrat.de
kulturrat.de

Herausgeber

Olaf Zimmermann &
Felix Falk

Redaktion

Christian Huberts

Redaktionsschluss

Dezember 2025

Gestaltung

4S, Berlin

Druck

Druckhaus Sportflieger, Berlin

Schriften

Guida Pro, Circular XX

Papier

Peydur Corn, 250 g/m²
Munken Lynx, 120 g/m²

ISBN

978-3-947308-70-5

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

Die inhaltliche Verantwortung für
die Beiträge liegt bei den Autorin-
nen und Autoren.

Die Deutsche Nationalbibliothek
verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbiblio-
grafie. Detaillierte bibliografi-
sche 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?

DIE AKTUALISIERTE UND ERWEITERTE 2. AUFLAGE
DES HANDBUCH GAMESKULTUR GIBT
ANTWORTEN & ORIENTIERUNG IN DER VIELFÄLTIGEN
WELT DER COMPUTERSPIELE.

