

Stellungnahme des Netzwerks „Game Labs an Hochschulen“

zum Positionspapier des „game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (game)“

„Fünf Forderungen, um Deutschland zum besten Games-Standort für Wissenschaft, Forschung und Lehre zu machen“ (<https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/2023-08-game-5-Forderungen-Wissenschaft-Forschung-Lehre.pdf>)

.....

Im o.g. Positionspapier analysiert und kritisiert der game-Verband die gegenwärtige Situation Computerspiel-bezogener Forschung und Lehre in Deutschland und leitet daraus Forderungen ab. Wir möchten als Netzwerk „Game Labs an Hochschulen“ zu diesem Papier Stellung nehmen.

Im Netzwerk „Game Labs an Hochschulen“ organisieren sich Akteure, die infrastrukturelle Einrichtungen an deutschen Hochschulen betreiben oder eine solche planen, um Forschung und Lehre im Bereich von digitalem und/oder analogem Spiel(en) zu unterstützen.

Aus der thematischen Vielfalt dieses unscharfen Bereichs 'Spiel/Games' folgt eine ebenso unterschiedliche Zusammensetzung der Akteure dieses Netzwerks – in ihren Rollen, Zielen und vor allem in ihren fachlich spezifischen Zugängen zum Gegenstand.

Das Netzwerk „Game Labs an Hochschulen“ repräsentiert damit die Vielfalt gegenwärtiger Forschung und Lehre zu analogem und digitalem Spiel in der deutschen Forschungslandschaft und der akademischen Lehre. Die folgende Stellungnahme zum o.g. Positionspapier des Verbands der deutschen Games-Branche „game“ ist vor diesem Hintergrund zu verstehen.

Games brauchen mehr Aufmerksamkeit, vor allem im bildungspolitischen Bereich. Um wegweisende Forschung und Lehre sowie spielkulturelle Zentren als hierfür notwendige Biotope solider aufzustellen, braucht es eine Reform der Förderstrukturen. In diesem grundsätzlichen Anliegen stimmen wir dem Impetus des „game“ grundsätzlich zu.

Allerdings engt das Positionspapier des „game“ digitale Spiele stark auf ihre Rolle als innovationstreibende und wirtschaftsmächtige Spitzentechnologie ein. Dabei gehen Games weit über den Aspekt der Technik hinaus: Sie bilden als Kulturgut die Basis von – mittlerweile die Gesellschaft tief durchdringender und prägender – Spielkultur. Eine umfassende Förderung von Forschung und Lehre muss diese beiden Aspekte – Technik *und* Kultur – gleichermaßen abdecken, im Sinne von zwei korrespondierenden und einander bedingenden Dimensionen.

Daher unterstützen wir die Forderung des game-Verbands nach „mehr und besser ausgestatteten Professuren“ ausdrücklich, denn wir sehen ebenso einen großen Handlungsbedarf in der Games-bezogenen Forschung und Lehre. Dennoch sehen wir die damit einhergehende Forderung als kritisch an, dass solche Professuren nur an expliziten „Games-Studiengängen“ angesiedelt sein sollten. Die daran anknüpfende Einordnung des „game“ von Games-bezogenen Lehrstühlen („„singuläre Game-Professuren““) im Rahmen anderer Disziplinen als schlechte Praxis finden wir problematisch. Unser Auffassung nach profitiert die Erforschung von Games auf vielfältige Art und Weise von unterschiedlichen Perspektiven verschiedener Disziplinen, die dabei nicht explizit auf Spiel eingengt werden, sondern Teil ihrer Fachkulturen bleiben: Soziologen betrachten mit Games zusammenhängende soziokulturelle Dynamiken, Pädagogen interessieren sich für Bildungspotentiale von Games, Medienwissenschaftler analysieren spezifische Momente der Bedeutungskonstitution, Kunstwissenschaftler analysieren ästhetische Formen von Games und so weiter. Die Tiefe solcher Forschung wird gerade dadurch gewährleistet, dass sie nicht allein auf Games fokussiert ist, sondern durch den breiteren, oft sogar disziplinübergreifenden Blick größere Zusammenhänge erfasst und

dabei auf das jeweilige hochspezialisierte Methodenwissen der etablierten Fachbereiche zurückgreift. Diese Interdisziplinarität gilt es zu wahren und nicht in einen einzigen (neuen) Fachbereich zu verengen und diesem eine prominente Förderungswürdigkeit zuzuschreiben.

Damit widersprechen wir dem Vorschlag des „game“ zur Gründung einer eigenständigen wissenschaftlichen Disziplin „Games“ nicht. Games kommt mittlerweile eine gesellschaftliche Schlüsselfunktion zu, die die Existenz einer spezifisch gegenstandsbezogenen wissenschaftlichen Disziplin rechtfertigt. Diese Entwicklung befindet sich global bereits im Gange: Weltweit konstituieren sich „Game Studies“ als wissenschaftliche Disziplin. Deutschland könnte hier tatsächlich – die entsprechende Förderung vorausgesetzt – eine Vorreiterrolle einnehmen. Nützlich hierfür wäre z.B. die Schaffung eines eigenen DFG-Bereichs für Games bzw. Game Studies, um den Gegenstand stärker in der Förderlandschaft zu verankern. Darüber hinaus sehen wir Einrichtungen wie die vom „game“ vorgeschlagene „Games-Universität“ oder ein zentrales „Institut für Games-Wissenschaften“ als Bausteine einer breit zu denkenden Strukturverbesserung an. Eine solche Förderung würde Games-bezogene Forschung und Lehre in allen ihren Facetten voranbringen. Denn selbstverständlich liegt einerseits eine wichtige Aufgabe von akademischer Lehre darin, Fachkräfte für (hier: Games-)Produktion auszubilden. Andererseits besteht ebenso selbstverständlich eine weitere wichtige Aufgabe von (hier: mit Games befasster) Wissenschaft darin, vorhandene gesellschaftliche Realitäten, sozio-ökonomische Verhältnisse, sozio-politische Dimensionen von Technologien und ästhetischen Artefakten usw. kritisch zu hinterfragen und dies als Inhalt von Lehre zu vermitteln. Dabei sind eine Ausbildung von Produktionsfachkräften und die – kritische – Lehre in Bezug auf Spielkultur nicht als unabhängig voneinander oder gar als konkurrierend zu begreifen. Die Games-Branche ist besonders dynamisch. Konkretes Produktionswissen ist deswegen schneller denn je überholt. Es bedarf daher einer Ausbildung von Fachkräften, die sich souverän im gesamten Feld zu bewegen vermögen und dadurch in der Lage sind, flexibel auf die Volatilität der Branche – sowohl in technischer, organisatorischer als auch diskursiver und ökonomischer Hinsicht – zu reagieren, um nachhaltig innovative Lösungsansätze entwickeln zu können. Eine Forschung und Lehre, die Games nicht allein technisch, sondern auch kultur- und geisteswissenschaftlich perspektiviert, ist insofern kein akademischer Luxus, sondern eine notwendige Bedingung gerade für den vom „game“ avisierten langfristigen Standortvorteil.

Damit Universitäten dies erfolgreich praktizieren können – hier folgen wir dem Impetus des Positionspapiers völlig – bedarf es einer besseren Ausstattung von Professuren, Studiengängen und einschlägigen Einrichtungen ebenso wie der Ausbildung von Netzwerken. Deswegen hat sich das Netzwerk „Game Labs an Hochschulen“ gegründet. Denn tatsächlich sind für Forschung und Lehre zu Spielen und Games technisch avanciert ausgestattete Labore notwendig, in denen Games-Entwicklung und Games-Analyse ebenso praktiziert werden können wie Beobachtung und Dokumentation von Spielpraktiken und nicht zuletzt das Spielen an sich. In Game Labs werden Spiele als Kulturgut praxisnah beforscht und gelehrt. Hier werden Methoden zur Archivierung und Bereitstellung von Games für Forschung und Lehre entwickelt und evaluiert. Game Labs nehmen an Universitäten und verwandten Bildungseinrichtungen die Aufgabe wahr, Games als ernstzunehmendes Forschungsobjekt buchstäblich verfügbar zu machen.

Mit diesen Aufgaben sind forschungsalltägliche Herausforderungen verbunden, die weniger hochschulpolitische Grundlagenentscheidungen erforderlich machen, sondern vielmehr zu „Wünschen“ an die Games-Branche führen. So wird beispielsweise die rechtssichere Bereitstellung von Games für Forschung und Lehre durch die urheberrechtliche Verfasstheit der aktuellen Games-Vertriebsplattformen stark erschwert, wenn nicht teilweise unmöglich gemacht. Wer eine bessere akademische Ausbildung zu Games in allen denkbaren Facetten wünscht, müsste zuvorderst den

Zugang von Forschung und Lehre zum Gegenstand ermöglichen. Das würde sowohl mehr und bessere Fachkräfte hervorbringen, wie auch das Verständnis und die gesellschaftliche Akzeptanz von Spiel(en) als Kulturpraxis ganz grundsätzlich erhöhen.

Über diese mehr allgemeinen Ausführungen hinaus möchten wir abschließend zu den fünf Forderungen des game-Verbands im Einzelnen Stellung nehmen:

1. Mehr und besser ausgestattete Professuren, Studiengänge und Forschungscluster

Dem stimmen wir weitgehend zu. Games sind als Wirtschaftsfaktor und Kulturgut ein wachsendes Feld, daher sollten Forschung und Lehre – insbesondere interdisziplinär – gestärkt werden. Dies schließt die Förderung von Game Labs ein, deren Betrieb personalintensiv ist. Game Labs leisten einen entscheidenden Beitrag zu Forschung und Lehre indem sie die infrastrukturelle und technische Grundlage erschaffen und instand halten, um kosteneffizient und nachhaltig Forschungsprojekte und Lehrveranstaltungen zu ermöglichen. Neben Professuren muss daher der Mittelbau verlässlich und langfristig finanziert werden, um die Funktionsfähigkeit und Nachhaltigkeit solcher Einrichtungen zu gewährleisten.

2. Bildungs- und Forschungsnetzwerke unterstützen

Dieser Forderung stimmen wir uneingeschränkt zu. Ergänzend merken wir an, dass bei der Unterstützung von Bildungs- und Forschungsnetzwerken unbedingt weitere Institutionen mitgedacht werden müssen: (nicht-)öffentliche Bibliotheken, Universitätsbibliotheken, Rechenzentren an Universitäten, Hochschulen und weiteren Bildungseinrichtungen, Game Labs, Museen, Archive uvm.

Die Forderung des „game“ zur Gründung eines „Instituts für Games-Wissenschaften“ unterstützen wir, sofern dieses nicht als starre Institution, sondern vielmehr als verbindende Instanz verstanden wird, die eine institutionenübergreifende Zusammenarbeit fördert, Interdisziplinarität in den Mittelpunkt stellt und Raum für Synergien zwischen Bildungseinrichtungen untereinander einerseits und mit der Industrie andererseits schafft.

3. Einheitliche Standards und Leitlinien für Akkreditierung von Games-Studiengängen

Von einer solchen Vereinheitlichung könnten Forschung und Lehre ebenso wie die Games-Industrie ggf. tatsächlich profitieren. Zudem würde hierdurch für Studierende der Wechsel zwischen Hochschulen vereinfacht, weil gegenseitige Anrechnungen von erbrachten Leistungen kalkulierbar würden. Wichtig ist aber, dass solche Standards und Leitlinien nicht zu einer Privilegierung bestimmter (z.B. produktionstechnischer) Aspekte führen, sondern dass sie die existierende (siehe oben: notwendige) disziplinäre Vielfalt wissenschaftlicher Forschung und Lehre integrieren. Zudem müssen solche Leitlinien so allgemein gefasst sein, dass sie der rasanten Entwicklung von Games und Gameskultur standhalten. Statt festgelegte Inhalte vorzugeben, müssen sie übergreifende Themen definieren, die für eine fundierte Ausbildung zum Verständnis von Games und zur Vorbereitung auf Tätigkeiten in der dynamischen Gamesbranche relevant sind. Denn die Gamesbranche ist langfristig angewiesen auf die Ausbildung von im Feld breit souverän aufgestellten und hierdurch (!) flexiblen Fachkräften.

4. Promotion und Habilitation für alle Games-Studiengänge

Diese Forderung unterstützen wir im Grunde gerne – wenn auch Promotionen und Habilitationen zu Games in ihrer ganzen Vielfalt erfreulicherweise schon längst gängige Praxis in der vielfältigen deutschen Forschungslandschaft sind. Die von uns befürwortete stärkere Förderung Games-bezogener Forschung und Forschungsinfrastruktur in ihrer ganzen Breite (s.o.) würde dazu beitragen, dass mehr Hochschulen Promovierende begleiten könnten. Die eher pauschale Formulierung im Positionspapier des „game“ lässt allerdings weitgehend offen, was Forschung (und ein damit verbundener Titel) dort genau bedeuten soll. Wir unterstützen insofern die Förderung von Games-Forschung, aber nicht die pauschale Forderung nach mehr Titeln.

5. Gründung einer „Games-Universität“

Dieser Forderung schließen wir uns in dieser Form aus den o.g. Gründen nur bedingt an. Fachspezifische Diversität, interdisziplinäre Zusammenarbeit und damit verbundene transdisziplinäre Auseinandersetzung sind notwendige Voraussetzungen für die Forschung an und mit Games. Unterschiedliche Standorte evozieren solche Diskurse und tragen darüber hinaus zur Bildung von sich einander inspirierenden und befruchtenden Denkschulen bei. Wir würden insofern eher eine Vernetzung der (z.B. bundesdeutschen) *community of practice* vorschlagen. Dem steht die Gründung einer eigenen „Games-Universität“ nicht entgegen, sofern diese nicht als Alternative, sondern als Ergänzung zur bestehenden, disziplinäre Vielfalt pflegenden Forschungslandschaft und -praxis verstanden wird.

Abschließend möchten wir als Netzwerk „Game Labs an Hochschulen“ betonen, dass wir in unserer eigenen Arbeit das gleiche Ziel verfolgen, wie es der game-Verband in seinem Positionspapier formuliert: Deutschland zu einem der besten Games-Standorte für Wissenschaft, Forschung und Lehre zu machen. Aus den verschiedenen Kontexten unserer Mitglieder heraus ergeben sich allerdings konstruktive Kritikpunkte, die wir gerne zur Diskussion bringen möchten. Unserer Ansicht nach stellt diese Diskussion die Forderungen des game-Verbands auf eine breitere Basis, da weitere Stakeholder involviert werden, und verleiht den angestrebten Maßnahmen gleichzeitig ein schärferes Profil, in dem sich weitere Bildungseinrichtungen, Vertreter:innen von verschiedenen Fachrichtungen und weitere Interessensgruppen wiederfinden können. Um in Deutschland zu einem umfassenden Kompetenzstandort im Bereich der Games-Produktion aufzubauen, braucht es grundsätzliche Strukturen, in denen Fachkräfte ausgebildet, neue Technologien erarbeitet sowie soziale und kulturelle Dimensionen frei erforscht werden können.

Unser Netzwerk verfolgt das Ziel, diese Strukturen zu schaffen und auf lange Sicht zu konsolidieren. Deshalb möchten wir gerne mit Vertreter:innen des game-Verband und weiteren Stakeholdern den dazu nötigen Dialog führen.

Kontakt

Dr. Timo Schemer-Reinhard
Medienwissenschaftliches Seminar, Universität Siegen
Tel.: 0271-740 2049
E-Mail: timo.schemer-reinhard@uni-siegen.de

Dr. Michael Mosel
Sachgebietsleiter Medienzentrum, Universitätsbibliothek Marburg
Tel.: 06421-2825116
E-Mail: michael.mosel@ub.uni-marburg.de