



Entlassungen bei Blizzard

DAS ENDE DER E3?

Heiko Klinge erklärt, weshalb die rund 190 entlassenen Blizzard-Mitarbeiter nur der Vorge-schmack eines Wandels sind, der uns alle betreffen wird.



Heiko Klinge

Chefredakteur Heiko hat tatsächlich mal Bankkaufmann gelernt und pflegt seitdem sein Interesse für wirtschaftliche Zusammenhänge nicht nur in Aufbau- und Strategiespielen. Als langjähriger Chefredakteur des Fachmagazins Making Games gewann er zudem tiefe Einblicke, wie die Spielebranche tickt. Er selbst liebt eigentlich Spielemessen und den direkten Austausch mit Spielefans und -entwicklern. Auf der anderen Seite wird er es sich nach der Pandemie sehr genau überlegen, ob er für eine Preview noch jemanden auf Auslandsreise schickt, wenn es auch bequem und zeiteffizient per Streaming geht.

Die Entscheider bei Blizzard mögen viele Talente haben, aber ganz sicher keines für gutes Timing. Am 16. März meldete die News-Seite Bloomberg eine weitere Entlassungswelle beim legendären Spielestudio, von der knapp unter zwei Prozent der Belegschaft betroffen sind. Nur einen Tag später enthüllte die CtW Investment Group, die sich für ethisches Verhalten von Unternehmen einsetzt, dass Activision-CEO Bobby Kotick für 2020 einen Bonus von rund 200 Millionen Dollar erhalten soll. Der nachvollziehbare Aufschrei in den Medien und den Gaming-

Communitys ließ dementsprechend nicht lange auf sich warten, greift meiner Meinung nach aber zu kurz.

So zynisch es klingt: Weder die Entlassungen bei Blizzard noch der üppige CEO-Bonus sind überraschend und folgen eigentlich nur den üblichen Gesetzen der amerikanischen Marktwirtschaft, so unmoralisch ich sie persönlich auch finden mag. Doch dahinter steckt noch eine andere Logik, die meiner Meinung nach die Games-Branche insgesamt erfassen wird und insbesondere für alle eine schlechte Nachricht ist, für die Spiele-

messen und Live-Events ein wichtiger Teil ihres Hobbylebens sind.

Die Klausel macht es

Was hinter dem Millionenbonus steckt? Nun, im ersten Schritt ist es wichtig, zu verstehen, warum ein CEO in den USA so viel Geld bekommt. Bei börsennotierten Unternehmen wie Activision Blizzard ist es im Sinne der Anteilseigner üblich, dass die Bonuszahlungen der Führungskräfte an die Entwicklung des Aktienkurses gekoppelt sind. Und die Aktie von Activision Blizzard ist allein seit Dezember 2019 um 66 Prozent gestiegen, wodurch Bobby Kotick laut der sogenannten »Shareholder Value Creation Incentive«-Klausel in seinem öffentlich einsehbaren Arbeitsvertrag ein Anrecht auf diese absurd hohe Summe besitzt. Und dies unabhängig vom Erreichen oder Verfehlen anderer Ziele, was CtW Investment auch entsprechend scharf kritisiert.

Kann man auslagern

Aber warum entlässt Blizzard nun knapp 190 Mitarbeiter? Der Publisher Activision Blizzard befindet sich schon seit Jahren in einem Umstrukturierungsprozess. Bereits Anfang Februar mussten rund 800 Angestellte das Unternehmen verlassen, das waren seinerzeit fast zehn Prozent der Gesamtbelegschaft. Und erst im Oktober wurde bekannt, dass es sein Büro in Versailles komplett schließen lässt. Die vorherigen Entlassungen betrafen vor allem Mitarbeiter aus den Bereichen Marketing, Lokalisierung und Kunden-Support. All das trotz steigender Gewinne. Parallel verkündete CEO Bobby Kotick in einem Interview mit Gamesbeat, dass man 2.000 neue Stellen im Produktionsbereich schaffen wolle. Das Muster ist klar: Was man leicht an Dienstleister auslagern kann, wird runtergefahren – was nur intern geht, wird ausgebaut. Und genau in dieses Muster passen auch die jüngsten Entlassungen, die laut Bloomberg vor allem Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus den Abteilungen E-Sport sowie Events betreffen. Das bringt uns schließlich zu meinem Punkt, warum diese Entscheidung nur ein Vorgeschmack darauf ist, vor welchem riesigen Problem die großen Spiele messen E3 und gamescom stehen.

Was haben die Entlassungen mit der E3 zu tun?

Bereits in meinen Chefredakteursprognosen für 2021 (in Ausgabe 02/21) war eine meiner Thesen, dass die E3 sterben wird. Denn die Corona-Pandemie hat den Spieleherstellern gezeigt, wie wenig sie Messen und Vor-Ort-Events benötigen. Kein Wunder: Keine andere Branche ist von Natur aus so gut auf die Digitalisierung vorbereitet. Vorproduzierte Livestreams sind um

Während die E3 als eine Branchenmesse gilt, ist die gamescom vornehmlich eine Consumer-Veranstaltung, auf der vor allem Spieler und Spielerinnen unterwegs sind. (Foto: Koelnmesse)



Wir sind auch auf der gamescom, um mit euch in Kontakt zu treten. Hier eine Aufnahme von unserer Jubiläumsfeier 2018.



Welten billiger als ein Messeauftritt, lassen sich besser kontrollieren sowie im Nachgang analysieren, ermöglichen ein größeres Stück vom Aufmerksamkeitskuchen und benötigen wesentlich weniger Personal. Siehe Blizzard. Und ich gehe fest davon aus, dass viele andere Publisher hier nachziehen werden.

Schon jetzt hören wir unter der Hand, dass eigentlich niemand mehr so recht an große Live-Events glaubt, geschweige denn an Messen. Selbst Anspiel-Events von neuen, noch geheimen Titeln absolvieren wir bei GameStar inzwischen digital – Tools wie Parsec, aber auch spezielle Pressezugänge auf Steam, Ubisoft Connect und Co. machen es möglich. Auch wenn viele Entwickler den direkten Kontakt mit Presse und Fans vermissen werden, entscheiden hier letzten Endes Kosten und Effizienz.

Umdenken oder untergehen

Was das für die E3, die Blizzcon und die gamescom heißt? Ich befürchte, dass sich alle Messen und Events mehr oder weniger radikal neu erfinden müssen, wenn sie auf Dauer überleben wollen. Für die E3 sehe ich allerdings komplett schwarz, weil sich die in erster Linie als Branchen- und Fachmesse etabliert hat, was durch die Entwicklungen und Erkenntnisse aus der Corona-Pandemie nahezu obsolet geworden ist.

Auch die Blizzcon und die gamescom müssen umdenken, wenn sie abseits von digitalen Events relevant bleiben wollen. Und zwar weg vom Branchen- und Reveal-Event hin zum Anspiel- und Community-Happening. Denn Digital-Events können vieles ersetzen, aber nicht das Zusammentreffen von Tausenden von Menschen, die die gleiche Leidenschaft teilen. Nur wenn das verstanden und entsprechend umgesetzt wird, haben solche Großveranstaltungen eine Chance zu überleben und die bei Blizzard entlassenen Mitarbeiter eine langfristige berufliche Perspektive in der Gaming-Branche. ★

gamescom 2021 als Hybrid-Event geplant

Hybrid-Event mit Vor-Ort- und digitalen Elementen geplant +++
Aussteller können ihre Beteiligung flexibel zusammenstellen +++
Sicheres Messeerlebnis mit erprobtem Konzept #B-SAFE4business
+++ Community und Branche wünschen sich neben digitaler gamescom auch das Erlebnis vor Ort

2020 konnte die gamescom mit ihrem rein digitalen Konzept zahlreiche Erfolge feiern.

Nichtsdestotrotz sind sich Aussteller und Besucher einig: gamescom gehört neben dem Spielertitel auszuprobieren und

Die gamescom 2021 wird aktuell als Hybridveranstaltung geplant (siehe Seite 9).