Die Preisverleihung des zweiten Deutschen Computerspielpreises fand Ende April im Berliner Congress Center statt.

Foto: Deutscher Computerspielpreis / Büschleb

Die große Heuchelei

Der Deutsche Computerspielpreis sollte Spiele als Kulturgut adeln, degradiert sie aber zu Kinderkram. Gewalt – zentrales Element in vielen prämierten Filmen – darf nicht stattfinden. Die Außenwirkung ist blamabel, die Jury macht Verrenkungen.

Am 21. Februar 2008 entdeckt der deutsche Bundestag seine Liebe zu Computerspielen. An jenem Tag beschließen die Abgeordneten den Antrag aus Drucksache 16/7116: »Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf, zeitnah einen Preis für qualitativ hochwertige sowie kulturell und pädagogisch wertvolle Computerspiele zu initiieren.« Nur ein Jahr später, am 31. März 2009, wird zum ersten Mal der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Der Preis ist mehr als eine Auszeichnung, er soll ein Leuchtturm sein: Seht her, in Deutschland werden PC- und Videospiele endlich ernst genommen! Statt sich anzufeinden, arbeiten Staat und Branche Hand in Hand, sie tragen zu gleichen Teilen das Preisgeld von 500.000 Euro, verteilt auf neun Gewinner. Als am 29. April 2010 die zweite Preisverleihung stattfindet, drängen sich im Berliner Congress Center die Galagäste, in einer schicken Show stehen Berlins Bürgermeister Klaus Wowereit und Nieschen-Prominente wie Olli P. auf der Bühne und loben Spiele. Die Veranstaltung, so jubeln hinterher die Ausrichter, sei sehr gelungen.

Die Presse findet andere Worte. »Eine Farce« (Der Westen), eine »peinliche Posse« (Welt Online) habe da stattgefunden, ein reiner »Etikettenschwindel« (Stern.de) sei der »Kuschelpreis« (Heute.de), bei dem nur »Kindergartengames« (Spiegel Online) ausgezeichnet wurden. Der Leuchtturm wird zur Funzel, denn hinter den Kulissen der Glamour-Veranstaltung reiben sich Branche und Politik an der Frage auf, ob man Spiele auszeichnen darf, in denen Gewalt vorkommt. Der Grundsatzstreit beschert dem jungen Preis von Anfang an Skandälchen, Blamagen und ein ernüchterndes Maß an Heuchelei.

Preisgestolper

Bereits bei der Erstverleihung 2009 sorgten seltsame Entscheidungen für Stirnrunzeln. Der Favorit des Jahres, das sogar im Feuilleton als satirisches Meisterwerk gefeierte **Grand Theft Auto 4**, schaffte es in der Kategorie »Bestes internationales Spiel« nicht mal auf die Nominierungsliste – zu brutal. Stattdessen gewannen gleich zwei Spiele, **Wii Fit** und **Little Big Planet** (für die Playstation 3), weil sich die Jury nicht einigen konnte. Die Trophäe hätte der bayerische Ministerpräsident Horst Seehofer überreichen sollen, aber der kam nicht. Er wollte sich wohl doch nicht mit der Schmuddelbranche assoziiert sehen, gegen die Seehofers Innenminister Joachim Herrmann regelmäßig Verbotsforderungen abfeuert. Ein Preis fehlte 2009 zudem komplett: Die Auszeichnung für Innovation ließ die Jury in letzter Minute unter den Tisch fallen, weil ihr dann doch keines der beiden dafür nominierten Spiele würdig erschien.

Absurder Doppelsieg: **Anno 1404** wurde gleichzeitig bestes deutsches und bestes internationales Spiel.

Die erste Zahl der Bundestagsdrucksache 16/7116 gibt die Wahlperiode an, die zweite ist die fortlaufende Dokumentnummer.

Foto: Deutscher Computerspielpreis / Büschleb

Thomas Pottkämpfer (Related Designs) und **Christopher Schmitz** (Ubisoft) mit der Auszeichnung für Anno 1404.

Was 2009 noch als Premierenpannen durchging, setzte sich 2010 nahtlos fort. Wieder verschwand eine Kategorie in der Versenkung, diesmal »Bestes Online-Lernspiel«. Dass **The Whispered World** den Preis für das beste Jugendspiel gewann, war eine echte Überraschung: Das Adventure war dafür gar nicht nominiert. Stattdessen hatte der Hersteller Daedalic den von der Atmosphäre her durchaus erwachsenen Titel als Kinderspiel eingereicht – ein absurder Winkelzug, der (wie Daedalic-Chef Carsten Fichtelmann in seiner Dankesrede freimütig zugab) nur dem Zweck diente, dem starken Konkurrenten **Anno 1404** auszuweichen. Die Jury verschob **The Whispered World** vernünftigerweise zu den Jugendspielen, versäumte aber, das auch öffentlich zu machen. So erfuhren die drei brüskierten Nominierten Ubisoft (**Anno 1404**), King Art (**The Book of Unwritten Tales**) und Bright Future (**Fußball Manager 10**) erst am Verleihungsabend, dass ihnen ein Quereinsteiger den Preis weggeschnappt hatte. **Anno 1404** wurde dafür »Bestes deutsches Spiel«. Als größter Fettnapf entpuppte sich aber einmal mehr die Kategorie »Bestes internationales Spiel«. Wenige Tage vor der Veranstaltung hatte die Jury, wieder überraschend, einen Titel nachnominiert, der prompt gewann: **Dawn of Discovery**. Dahinter steckt nichts anderes als die englische Ausgabe von **Anno 1404**. So wurde Ubisofts Strategiespiel in einem dubiosen Doppelsieg sowohl bestes deutsches als auch bestes internationales Spiel, obwohl mit **Dragon Age** und **Uncharted 2** (für die Playstation 3) zwei hervorragende Alternativen und zudem echte internationale Spiele auf der Auswahlliste standen. Doch die hatte die Jury zuvor abgeschossen.

Jury vs. Jury

Es ist April 2010, als sich die Hauptjury für den Deutschen Computerspielpreis in den Räumen der Games Academy in Berlin trifft, um die Sieger auszuwählen. 14 Mitglieder hat die Jury, je sieben bestimmt von den Branchenverbänden und von der Politik. Die Branche schickt Entwickler, Ausbilder, Fachjournalisten. Die Politik benennt Wissenschaftler, Pädagogen, Gremienvertreter. Zwei Juroren fehlen an jenem Tag, zwölf sind anwesend. Acht Stimmen braucht ein Spiel, um zum Sieger gekürt zu werden, eine Zweidrittelmehrheit. Fünf Gegenstimmen genügen, um es abzulehnen. Die Jury muss sich durch zehn Kategorien arbeiten, in jeder sind maximal drei Spiele nominiert. Die Auswahlbegründungen werden als Powerpoint-Text an die Wand geworfen und verlesen, dann spielt ein USK-Prüfer Szenen aus den Programmen vor. Anschließend diskutiert die Runde, durchaus kontrovers und angeregt, die meisten Juroren sind gut vorbereitet. Man kommt zum Preis für das beste internationale Spiel.

Welche Spiele die Hauptjury überhaupt zu Gesicht bekommt, haben in den Wochen zuvor neun Fachjurys bestimmt: je vier Personen, wieder je zur Hälfte besetzt von Branche und Politik. Die gerade Jurorenzahl ist Absicht: Man wünscht Mehrheitsentscheid. Bei Stimmenpatt scheidet das Spiel aus. Daran zerschellt 2009 **Grand Theft Auto 4**, in der zuständigen Fachjury für das beste internationale Spiel stimmen beide Politikvertreter gegen das Rockstar-Werk. In der Gruppe sitzt mit Heiko Klinge auch ein GameStar-Journalist.

Welche Spiele überhaupt zur Auswahl stehen, darauf hat die Fachjury keinen Einfluss. Die Vorschläge kommen von den Branchenverbänden, maximal ein Spiel pro Hersteller. Für das beste internationale Spiel sind 2010 ganze acht Titel eingereicht, darunter lächerliche Kandidaten wie **My Baby** für Nintendos DS oder der Rohrkrepierer **Cursed Mountain**. Das erleichtert die Wahl. Die Juroren einigen sich mit je drei zu einer Stimme auf **Dragon Age**, **Uncharted 2** und das DS-Knobelspiel **Professor Layton und die Schatulle der Pandora**.

Anno vs. Anno

Die Hauptjury, die in der Games Academy über die Sieger entscheidet, wird geleitet von Wolf-Dieter Ring, einem bayerischen Medienpolitiker und Jugendschützer. Man hat nicht den Eindruck, dass Ring das Medium, über dessen Wert er richten soll, sonderlich schätzt. Bei den Jurydebatten bleibt er passiv. Umso überraschter ist die Runde, als er zu **Dragon Age** plötzlich einen Zettel hervorzieht: Man habe ihm zugetragen, im Spiel müsse man eine Frau und ihren Sohn ermorden. Ob man so etwas wirklich auszeichnen wolle? Ein Fachjournalist versucht zu erklären, dass beide genauso gut gerettet werden können, dass der Spieler mit den Konsequenzen seiner Handlung konfrontiert werde. Aber da ist Biowares Erwachsenen-Spiel bereits erledigt. **Uncharted 2**, eine spielbare Mischung aus Indiana-Jones- und James-Bond-Film, scheitert an seinen Schießereien. Das kindliche **Professor Layton** zum besten internationalen Spiel zu küren, ist der Jury zu peinlich. Sie beschließt, den Preis gar nicht zu vergeben.

Das wäre eine konsequente Lösung gewesen. Aber sie ist nicht im Sinne der Spielebranche. Deren Hauptverband, der BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware), steckt einen Großteil seines Jahresetats in den Spielepreis. Elf der zwölf Träger, von Activision bis Ubisoft, sind ausländische Unternehmen.

DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

Die Preisträger 2010

Bestes deutsches Spiel
Anno 1404 (Related Designs)
Preisgeld: 100.000 Euro

Bestes Jugendspiel
The Whispered World (Daedalic)
Preisgeld: 75.000 Euro

Bestes Kinderspiel
Capt'n Sharky (WebVV GmbH)
Preisgeld: 75.000 Euro

Bestes mobiles Spiel
Giana Sisters (Spellbound)
Preisgeld: 50.000 Euro

Bestes Browserspiel
Wewaii (Travian)
Preisgeld: 50.000 Euro

Bestes Serious Game
Experimente (Zone 2 Media)
Preisgeld: 50.000 Euro

Bestes Konzept: Studentenwettbewerb
Night of Joeanne (Mediadesign Hochschule)
Preisgeld: 35.000 Euro

Bestes Konzept: Schülerwettbewerb
Goosegogs (Frederic Schimmelpfennig)
Preisgeld: 15.000 Euro

Bestes Online-Lernspiel
(nicht vergeben)
Preisgeld: 50.000 Euro

Bestes internationales Spiel
Dawn of Discovery (Related Designs)
Preisgeld: –

Computerspielpreis und Spieleförderung wurden im Bundestag diskutiert. Das lesenswerte Protokoll finden Sie unter Quicklink: 6843.

»Bestes internationales Spiel« ist die einzige Auszeichnung, die für sie einen Hauch von Strahlkraft hat. Als der BIU von der Juryentscheidung erfährt, schrillen bei den Politikern die Telefone: Wenn der Preis nicht vergeben werde, sei diese Veranstaltung die letzte.

Kurz darauf erreicht die Mitglieder der Hauptjury eine E-Mail von ihrem Leiter Wolf-Dieter Ring: Ob man nicht doch noch ein Spiel nachnominieren könne? Beispielsweise das DS-Spielchen **Scribblenauts**? Der Vorschlag ist indiskutabel, die Jury lehnt ab. Tage später schickt Ring eine zweite E-Mail, die am Ernst der Lage keine Zweifel mehr lässt. Wieder hat er einen Kompromisskandidaten in petto: **Dawn of Discovery**, die englische Version von **Anno 1404**. Um den Computerspielpreis zu retten, stimmt die Mehrheit der Jury diesmal zu. Da ist es auch schon nebensächlich, dass sie das Regelwerk frei auslegen muss, um **Dawn of Discovery** überhaupt auszeichnen zu dürfen, denn laut Statut muss das beste internationale Spiel im Ausland produziert worden sein. **Anno 1404** entstand vorwiegend in Deutschland.

The Whispered World war eigentlich als bestes Kinderspiel nominiert, gewann aber überraschend als bestes Jugendspiel.

Ziel vs. Ziel

Die Posse um den internationalen Preis zeigt, wie schwer sich Deutschland nach wie vor mit der Würdigung von Erwachsenenspielen tut. Dabei werteten die Veranstalter des Deutschen Computerspielpreises es schon als Erfolg, dass die Fachjury mit **Dragon Age** und **Uncharted 2** dieses Mal überhaupt gewalthaltige Spiele nominiert hatte – das sei ein klares Zeichen für eine Stimmungsänderung in der Politik. Insider können darüber nur lachen. Die CSU-Politikerin Dorothee Bär erschien beispielsweise weder zur Hauptjurysitzung noch zu den beiden angesetzten Beratungsterminen der Fachjury für das beste internationale Spiel. Stattdessen ließ sie ihr Urteil über **Uncharted 2** und **Dragon Age** per E-Mail nachreichen: »In keinem Fall zur Auszeichnung geeignet!« Eine Begründung fehlte.

Offiziell sind alle Spiele mit USK-Siegel als Preiskandidaten zugelassen, schließlich handelt es sich nicht um einen Jugendspielpreis. Inoffiziell, das zeigten die Jurysitzungen, haben Spiele mit Gewaltdarstellung bei Politikern und Pädagogen de facto keine Chance. Das liegt nicht nur daran, dass eine öffentliche Fürsprache für mögliche »Killerspiele« vor allem konservativen Amtsträgern nach wie vor wie beruflicher Selbstmord, zumindest aber wie eine moralische Bankrotterklärung erscheint. Gleichzeitig ist dem Deutschen Computerspielpreis ein Geburtsfehler in die Wiege gelegt. Weil die Kulturpolitiker die Sorge umtreibt, dass deutsche Kulturwerte im jungen Medium Videospiel von amerikanischem Hurra-Patriotismus und japanischen Manga-Kulleraugen überrollt werden, soll der Preis die hiesige Entwicklerszene stärken. Andererseits hat die Auszeichnung Erziehungscharakter, nur »kulturell und pädagogisch wertvolle« Spiele kommen als Preisträger in Frage. Die beiden Zielsetzungen gehen schlecht zusammen. Wenn deutsche Entwickler weltweit erfolgreich sein wollen – wie es sich die Branche wünscht –, kommen sie an Actiongenre und Konfliktszenarien kaum vorbei. Dass das noch lange nicht gegen kulturelle Tiefgründigkeit spricht, beweisen **Bioshock**, **Grand Theft Auto 4** oder der PS3-Hit **Heavy Rain**. Wenn andererseits der positive Lerneffekt eines Spiels das entscheidende Kriterium für den Deutschen Computerspielpreis sein soll – wie die Politik voraussetzt –, dann bedeutet das nach deutscher Definition: Gewalt ist tabu. Erwachsenenspiele haben somit keine Chance.

Die gute Nachricht

So überschatten Moraldünkel und Berührungsängste den Glanz eines Kulturpreises, an dessen Wichtigkeit für die sorgengeplagte deutsche Spielebranche an sich kein Zweifel besteht. Pikiert beklagten die Verbandsvertreter nach der Preisverleihung 2010, die Presseschelte verdecke den Blick auf all die anderen, sinnvoll ausgezeichneten Kategorien. Das mag stimmen. Tatsächlich ist das kritische Medienecho auf die Nominierungsposse aber das Beste, was den Spielern und der Branche passieren konnte. Denn die Kommentare aller Publikumsmedien von Spiegel Online bis Stern.de hatten eines gemeinsam: Sie brachen eine Lanze für die Akzeptanz von Erwachsenenspielen als Kulturgut. Dass die Presse so eindeutig auf ihrer Seite steht, ist für Spieler eine wohltuende Erfahrung. Und womöglich wertvoller als ein Preis für kindgerechte Spiele. CS

Dragon Age ist ein klares Erwachsenenspiel: Tiefgründig und voll schwerwiegender Entscheidungen, auch stellenweise sehr brutal. Das disqualifizierte es als Preisträger.

Das Playstation-3-Actionspiel **Uncharted 2** stellt jeden Kinofilm in den Schatten. Nur wird darin auch geschossen – für die Computerspielpreis-Jury inakzeptabel.