



André Peschke

Ich bin raus

Der Deutsche Computerspielepreis tut so, als würde er das Medium Computerspiele kulturell wertschätzen. Aber eine Regelung aus dem Jahr 2013 entlarvt, dass er in der Steinzeit verharrt.

Seit seinem Bestehen bin ich Mitglied der Jury des Deutschen Computerspielpreises. Seit dem 12. Mai bin ich das nicht mehr. Gründe, die Jurytätigkeit niederzulegen, gibt es im Grunde seit der ersten Verleihung des Preises. Damals saßen mein Kollege Heiko Klinge und ich während der Jurysitzung beim Mittagessen mit Dorothee Bär, der stellvertretenden Generalsekretärin der CSU. Frau Bär ist so ziemlich das Gegenteil dessen, was man sich anlässlich von Titel und Parteizugehörigkeit vorstellen würde: jung, aufgeschlossen, mit den neuen Medien vertraut und durchaus informiert, was Computerspiele angeht. Auch zu unserem Thema an diesem Mittag, Grand Theft Auto 4, hatte sie eine liberale und kluge Meinung. Ein paar Stunden später verteilte ihre Stimme eine Nominierung des Spiels – weil es die Parteiräson nicht zuließ. Damals dachte ich zum ersten Mal daran, an der Jury nicht mehr teilzunehmen. Aber trotz aller Frustrationen ist der Deutsche Computerspielpreis im Kern eine gute Sache. Er soll, so die Idee, Computerspielentwicklung in Deutschland fördern und vergibt dafür als einer von wenigen Preisen durchaus stattliche Summen unter anderem an Nachwuchsteams und Entwickler von Spartenprogrammen wie den Serious Games. Gleich beim ersten Schlagloch aussteigen, dachte ich mir, das ist zu früh.

2010 war ich Sprecher meiner Fachgruppe für das beste internationale Spiel in der Hauptjury des Deutschen Computerspielpreises. Die bei weitem würdigsten Kandidaten nach dem mehrheitlichen Empfinden der Fachjury waren Dragon Age: Origins und Uncharted 2. Die Hoffnungen für Dragon Age hatten wir größtenteils aufgegeben, erst Recht nach den Erfahrungen mit GTA 4 im Jahr davor. Schließlich war das Rollenspiel ab 18. Aber das hervorragende Uncharted 2 mit seiner Freigabe ab 16 Jahren erschien mir als unumstößlicher Gewinner. Nach rund einer Stunde Diskussion wurde ich eines besseren belehrt. Eine Auszeichnung kam nicht in Frage. In der Präsentation des Spiels waren zu viele Gewaltszenen aufgetaucht. Ein Teil der Jury, deren Aufgabe es war, das »Beste Internationale Spiel« zu prämiieren, entschloss sich, einen Meilenstein der vorherigen Konsolengeneration

nicht auszuzeichnen, weil er Darstellungen nicht zu goutieren wusste, die Minderjährigen frei und legal zugänglich sind. Am Ende wurde unter dem Drängen der Ausrichter eine Notlösung durchgewunken, die den Preis im Nachgang dem Spott preisgab: Anno 1404 gewann in seiner internationalen Version. Gegen meine Stimme, versteht sich. Damals dachte ich zum zweiten Mal daran, an der Jury nicht mehr teilzunehmen. Aber der Preis ist wertvoll, über seine reine Funktion der Förderung deutscher Entwickler hinaus. Er ist eine Plattform für den Austausch zwischen Spiele-Experten, Politikern und Wissenschaftlern. Aus der Diskussion um die Nominierten und Preisträger heraus ergeben sich für alle Beteiligten immer wieder neue Perspektiven, Computerspiele zu betrachten. Er bietet eine Chance, den Blick jener, die in Spielen wie Uncharted 2 nur eine Abfolge von Gewalt sehen, auf das humorvolle, perfekt arrangierte interaktive Spektakel zu lenken, das Gesamtwerk. Auf das Debakel mit Anno 1404 reagierten die Ausrichter des Preises nicht mit Umdenken, sondern mit Ausgrenzung. Die Kategorie »Bestes Internationales Spiel«, in der das Gros der USK-18-Titel versammelt war, wurde zum Branchenpreis Lara ausgelagert. Der wird ohne Beteiligung der Politik ausgerichtet. Zugleich wurden die Kriterien für die Verleihung des Preises überarbeitet und betonten mehr denn je den kulturellen und pädagogischen Wert. Problem gelöst. Doch in den Besprechungspausen und in den Fachgruppen bewegte sich etwas: Menschen, die noch im Jahr davor nicht einmal darüber nachdenken wollten, dass Spiele tatsächlich den gleichen künstlerischen Freiraum genießen sollten wie Filme, äußerten nach langen Debatten plötzlich mehr Verständnis. Hardliner, mit denen auch in 20 Jahren noch keine Prämierung von Spielen jenseits der USK12-Freigabe möglich gewesen wäre, wurden ausgetauscht oder verließen die Jury. Es geschah, was im Kreis der Ausrichter scheinbar unmöglich war: eine Annäherung, ein Dialog, ein Dazulernen. Das Ergebnis war im Jahr 2012 die Auszeichnung von Crysis 2 als »Bestes Deutsches Spiel«. In diesem Jahr dachte ich zum ersten Mal, es sei eine gute Idee, Teil dieser Jury zu sein.



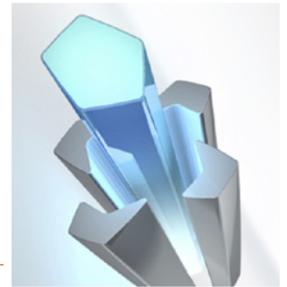
Noch weiß das Publikum nicht, das **Crysis 2** prämiert wird.
© Deutscher Computerspielpreis / Ulf Büschleb



Das Team von **Crytek** mit der Trophäe für Crysis
© Deutscher Computerspielpreis 2012 / Ulf Büschleb

Was ist der Deutsche Computerspielpreis?

Der seit 2009 vergebene Deutsche Computerspielpreis entstand aus einer Initiative von CDU/CSU und SPD im 2008. Er soll in erster Linie die Spieleentwicklung in Deutschland fördern. Getragen wird der Preis von Seiten der Spieleindustrie durch den Entwicklerverband GAME und den Publisherverband BIU. Der politische Träger war zunächst im Bereich der Kulturstaaatsministerin angesiedelt. 2014 wurde jedoch beschlossen, den Preis beim neu aufgestellten Ministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur anzusiedeln. Ein Wechsel, der von vielen Beobachtern ebenfalls als Ausdruck der mangelnden Anerkennung von Spielen als Kulturgut gewertet wurde. Zu den Kriterien des Preises gehörten von Anfang an auch der kulturelle und pädagogische Wert der prämierten Titel. Über die Frage, welche pädagogischen und kulturellen Ansprüche an ein Spiel für Erwachsene zu stellen sind, wird seit Jahren diskutiert.



In diesem Jahr war **Crysis 3** in der Kategorie »Bestes Deutsches Spiel« nominiert. Es gewann nicht.



Statt Crysis 3 wurde das Point&Click-Adventure **The Inner World** als Bestes Deutsches Spiel prämiert.

Die Reaktion der Ausrichter darauf war kein Aufatmen, sondern weitere Eingrenzung. Weil ich 2013 aus zeitlichen Gründen nicht an den Jurysitzungen teilnehmen konnte, erfuhr ich erst in diesem Jahr, dass eine Neuregelung eingeführt worden war, die es nun einer kleinen Minderheit in der Jury gestattet, die Auszeichnung eines USK18-Spiels als »Bestes Deutsches Spiel« zu unterbinden. Eine Regelung die zwar vorgeblich kein Geheimnis sein soll, aber ungenügend kommuniziert wird. Die Ausrichter haben sich entschieden, es einer kleinen Gruppe der Hauptjury zu gestatten, den Mehrheitswillen zu unterwandern, falls ihnen ein Titel dann doch zu weit geht. Nachdem die Besetzung der Jury mit Computerspielgegnern, die Ausgrenzung unliebsamer Kategorien und die stärkere Gewichtung der pädagogischen und kulturellen Aspekte eines Spiels nicht den gewünschten Erfolg gebracht hatten, nehmen die Ausrichter des Deutschen Computerspielpreises ihre Jury nun also endgültig an die kurze Leine. All das intransparent und wenn nicht unter Ausschluss der Öffentlichkeit, dann zumindest so leise, still und heimlich, dass man selbst als Jurymitglied davon überrascht wurde. Und das bei einem Preis, der in Teilen durch Steuergelder finanziert wird.

Der Deutsche Computerspielpreis hat, zumindest in den Reihen der Jury, nachweislich das Verständnis und die Akzeptanz der zu Beginn oft vollkommen entgegengesetzten Positionen gefördert. Die aus dieser Diskussion erwachsene, größere Liberalität der Jury nun durch ein Reglement zu ersticken, gegen das keine Argumentation innerhalb der Jury, kein Austausch und kein Verstehen mehr ankommen kann, ist ein Rückschritt, ein Fehler und ein Ausdruck von kultureller Rückständigkeit seitens der Ausrichter. Wie es der Publisherverband BIU und der Entwicklerverband GAME über sich bringen konnten, diese Regelung mitzutragen, ist mir schleierhaft. Sie bringt zum Ausdruck: Die Politik, die bei jeder virtuellen Ballerei hellhörig wird, hat im Hinblick auf die gesellschaftliche Akzeptanz von Computerspielen immer noch nicht den Schuss gehört. Im Hinblick auf diese Geisteshaltung in den Reihen der politischen Träger durfte man sich keine Illusionen machen. Wie bitter ernst es den Ausrichtern aber damit ist, beim Deutschen Computerspielpreis die Uhr anzuhalten, war mir nach den Fortschritten der letzten Jahre nicht klar. Nun, da sie eine deutliche Sprache sprechen, will ich aber gern antworten: Ich habe verstanden. Ich bin raus. AP

Der Stein des Anstoßes

Die Neureglung, die zum Austritt von Heiko Klinge und Andre Peschke führte, im Wortlaut:

Die genannten Kategorien des DCP werden unter folgenden Voraussetzungen durch eine neue achte, als »Jury Award« bezeichnete und dotierte Kategorie des DCP ergänzt, die im Detail wie folgt gehandhabt wird: Diese Kategorie wird nur aktiviert, wenn ein Spiel mit der Alterskennzeichnung »USK 18« von der maßgeblichen 2/3-Mehrheit der Hauptjury zwar zum Sieger einer der sieben Kategorien des DCP bestimmt wird, minde-

stens drei Mitglieder der Hauptjury jedoch der Ansicht sind, dass das betreffende Spiel nicht im Sinne der Kriterien »pädagogisch und kulturell wertvoll« ist. Dies führt dazu, dass der Titel in die dann wirksam werdende Kategorie »Jury Award« einfließt. Liegt in dieser Kategorie nur ein Titel vor, wird dieser automatisch Sieger in dieser Kategorie; liegen mehrere Titel in dieser Kategorie vor, so entscheidet die Jury wie in den anderen Kategorien mit 2/3-Mehrheit, welcher von ihnen Sieger in der Kategorie »Jury Award« wird.

Das bedeutet: Eine kleine Minderheit von nur drei Jury-Mitgliedern kann die Prämie-

rung eines USK-18-Spiels in allen regulären Kategorien des DCP aushebeln, falls ihnen der Titel zu unbequem ist. Dabei ist jetzt bereits eine Zweidrittelmehrheit der vierzehnköpfigen Hauptjury nötig, um den Preis zu vergeben. Der betroffene Titel wird stattdessen zum neu geschaffenen Jury-Award abgeschoben. Damit nicht genug, geht die Politik noch weiter auf Sicherheitsabstand. Ein weiterer, hier nicht vollständig abgedruckter Passus regelt: Das Preisgeld des Jury-Awards wird allein von der Spielebranche bezahlt, nicht aus Steuergeldern. Auch die Vergabe des Preises soll stets durch einen Vertreter der Spielebranche erfolgen.