

## Digitales | Interview mit Researching games-Organisator Florian Berger

Researching games 2011 ist das erste Barcamp der deutschen Computerspiele-Forschung. Als inoffizielle Gegenveranstaltung zu Recruitments und Messen der Industrie, zu Business- und Developer-Konferenzen wendet es sich besonders an den wissenschaftlichen Nachwuchs aller Disziplinen und versteht sich als Aufbruchsignal und Initialzündler für die Zukunft. **RUDOLF INDERST** unterhielt sich mit Organisator Florian Berger.



Hallo Florian, kannst Du Dich bitte unseren Leserinnen zunächst einmal kurz vorstellen? Wer bist Du? Was treibst Du? Und was verbindet Dich mit digitalen Spielen?

Ich habe in Leipzig Medientechnik studiert und danach einige Jahre als Freiberufler und Dozent gearbeitet. Mit digitalen Spielen habe ich kurz nach der Wende auf dem Amiga angefangen - ›Turrigan‹, ›North & South‹, ›Monkey Island‹, ›Another World‹, das war meine Spiele-Sozialisierung, und die prägt mich bis heute. Später habe ich mich mit Pen & Paper-Rollenspiel beschäftigt und bin da immer noch recht aktiv, vor allem was Rollenspieltheorie angeht.

Ich habe mich nach einiger Zeit als Freelancer dann doch für eine akademische Laufbahn entschieden und durchaus zu meiner Überraschung festgestellt, dass »Digital Games Science« sich inzwischen zur wissenschaftlichen Disziplin gemausert hat. Nach einiger Suche bin ich jetzt seit 2008 Doktorand an der Pädagogischen Hochschule Weingarten und forsche dort zu adaptiven Lernspielen. Daneben entwickle ich als Stipendiat der MFG-Stiftung Baden-Württemberg eine eigene Game Engine.

### Eine Konferenz - sie alle zu binden!

Um was für eine Veranstaltung wird es sich bei Researching Games 2011 genau handeln? Wie kamt Ihr auf die Idee - es ist ja auch auf Macherseite, wenn ich das richtig verstehe, eine internationale Angelegenheit?

Als ich meine ersten wissenschaftlichen Konferenzen besuchte, traf ich dort Studenten und Doktoranden aus verschiedenen Disziplinen. Und da die Szene ja nicht groß ist, traf man sich irgendwann das zweite oder dritte Mal. Schließlich hatte ich die Idee, all diese Leute mal zusammenzuholen und ein Treffen zu organisieren, dass nicht das enge Korsett einer akademischen Konferenz hat. Ich hatte mich schon vor Längerem mit sogenannten »Unkonferenz«-Formaten beschäftigt, und die Idee des BarCamp schien mir hierfür genau richtig.

Beim researching games BarCamp geht es dieses Jahr erst mal darum, sich kennenzulernen, zu erfahren, woran andere forschen, und zu schauen, was für Energie da ist. Perspektivisch wollen wir damit natürlich die Games-Forschung in Deutschland voranbringen - im internationalen Vergleich hängt die nämlich noch spürbar

hinterher. Deshalb findet die Konferenz auch auf Deutsch statt, und wir werben deutschlandweit an Universitäten und Fachhochschulen um Teilnehmer.

In Eurer Selbstbeschreibung ist zu lesen: »Es geht nicht um: Marketing, reines Gamedesign, Firmengründung, Projektmanagement, Werbung, Businesskontakte, Karriereplanung. Dafür gibt es bereits jede Menge Veranstaltungen.« Treibst Du Dich denn öfter auf anderen BarCamps herum? Vielleicht sogar dem GameCamp Munich, das ja vor Kurzem zum dritten Mal stattfand?

Es ist wirklich schräg, ich hatte die anderen BarCamps gar nicht auf dem Schirm. Erst als unsere Website schon online war, bin ich auf das GameCamp Munich gestoßen, und inzwischen bin ich noch auf das [Gamescamp 2011](#) hingewiesen worden, das in Hagen eine Woche vor researching games stattfindet und speziell Gamer ansprechen will, die Mods, Game Movies oder Machinima bauen. Das zeigt meiner Meinung nach nicht nur, dass wir mit researching games den richtigen Riecher haben, sondern auch, dass es da auf jeden Fall bei Spielern, Developern und Forschern den Bedarf gibt, sich zu treffen und auszutauschen. Auf den anderen Camps war ich leider noch nicht, aber sie stehen definitiv auf meiner Liste.

### **Game Studies in Deutschland - es gibt noch viel zu tun**

[Wir beurteilst Du generell den Stand der Game Studies in der deutschsprachigen Forschung?](#)

Game Studies haben in Deutschland keinen leichten Stand. Dafür gibt es mehrere Gründe, einer ist sicherlich, dass Computerspiele in der öffentlichen Diskussion entweder Teufelszeug sind, das zu Sucht und Amokläufen führt, oder plötzlich von Leuten zum Wirtschaftsfaktor und Kulturgut hochgejubelt werden, in deren eigener Lebenswirklichkeit digitale Spiele gar nicht stattfinden - ein Symptom dafür ist für mich der deutsche Computerspielepreis.

Es fehlt hier noch an Gelassenheit und einer realistischen Einschätzung. Das ist meiner Meinung nach aber auch ein Generationenproblem, das sich mit der Zeit lösen wird. Die Industrie hat sich in den letzten Jahren jedenfalls aufgerafft, Branchenverbände und Zeitschriften gegründet, Messen etabliert und einigen Bundesländern davon überzeugt, dass wirtschaftliche Förderung die Spieleindustrie wichtig und lohnenswert ist. Eine vergleichbare Entwicklung sucht man im akademischen Bereich jedoch vergebens. Es gibt einige Einzelinitiativen von Universitäten, etwa in Potsdam, ein paar spezialisierte Professuren und ein paar Game Labs hier und da, aber in der Breite überlässt man das Thema Fachhochschulen und privaten Instituten.

Das hat zur Folge, dass vor allem die Forschung zu kurz kommt. In den USA, in Großbritannien, den Niederlanden, in Dänemark oder Finnland sind Game Studies ein selbstverständliches Thema auch an Universitäten, und es gibt regelrechte Think Tanks, in denen vor allem die Interdisziplinarität großgeschrieben wird. Hier gibt es in Deutschland noch eine Menge zu tun.

[Plant Ihr eine Art Konferenzband im Anschluss?](#)

Als BarCamp fokussiert sich researching games vor allem auf das WWW. Auf unserer Website wird es nach dem Treffen Folien und Zusammenfassungen von allen Vorträgen zum Download geben, die wir dort auch archivieren werden. Was in den nächsten Jahren passiert, wissen wir noch nicht. Wir wollen researching games als deutschlandweites offenes und unkonventionelles Treffen für alle etablieren, die sich für Spieleforschung interessieren. Wenn das irgendwann mit Tagungsbänden oder einem Journal einhergeht, um so besser.

[Vielen Dank das Gespräch. Ich freue mich, am 24. und 25.09.2011 selbst vor Ort sein zu können.](#)

Ein BarCamp für Spielewissenschaftler

Vielen Dank! Wir sehen uns im September!

| [RUDOLF INDERST](#)