

Digitalgespräch Folge 29

Gaming-Kultur für alle: Szenen, Debatten und ein Milliardenmarkt

Mit Rae Grimm von Webedia Gaming GmbH, 8. November 2022

<https://zevedi.de/digitalgespraech-029-rae-grimm/>

[Der Vorspann mit Musik und Ausschnitten aus dem Gespräch beginnt.]

Marlene Görger [mg]: Frau Grimm, Sie sind Head of Digital Publishing für die Magazine GamePro, GameStar und MeinMMO. Die Gaming Szene, gibt es sowas überhaupt?

Rae Grimm [Grimm]: Es wurde sehr viel diversifiziert, wer Videospiele entwickeln kann, wer Videospiele entwickelt und letztendlich auch, für wen sie entwickelt werden.

Petra Gehring [pgg]: Was ist Ihr Blick auf Wissenschaft? Gibt es genug Wissenschaft zu dem Thema? Hat Wissenschaft da leicht Zugang?

[Grimm]: Wenn man die Filmindustrie, Musik und Literatur zusammenzählt, kommt man auf einen Bruchteil der Einnahmen, die Videospiele bringen können. Und das ist, glaube ich, vielen Leuten noch nicht bewusst. Ich glaube, Deutschland hadert auch noch sehr mit Videospiele, einfach weil wir kein wirklicher Entwicklungsstandort sind. Ich finde es auch sehr wichtig, kritisch über Spiele zu sprechen. Es ist auch in unserer Verantwortung, auch bei unseren Seiten. Man konnte sich aussuchen, welche Art der Beziehung man haben möchte mit dieser KI: freundschaftliche Beziehung, eine Liebesbeziehung oder eine Mentorenbeziehung. Wie real ist diese Person, mit der ich gerade rede? Beende ich quasi ihr digitales Leben, wenn ich diese App deinstalliere? Das Wort "Spiel" hat sich dann, glaube ich auch, in seiner Bedeutung, zumindest was Videospiele angeht, ziemlich stark verändert.

[Der Vorspann endet, das Gespräch beginnt.]

[mg]: In den 1940er Jahren entstanden die ersten modernen Computer in den Labors von Forschungseinrichtungen und Universitäten. Es dauerte nicht allzu lange, da wurden sie dort auch benutzt, um auf ihnen Spiele zu spielen. "Tennis for Two" gilt als Vorläufer des modernen Videospieles. Es wurde im Jahr 1958 entwickelt, um Besucherinnen und Besucher am Tag der offenen Tür des Brookhaven National Laboratory zu unterhalten. Anstelle der wissenschaftlichen Ausstellungen wurde das Spiel zur Sensation. Für ein paar Minuten an einem der zwei Drehregler, mit denen sich auf dem fünf Zoll Monitor eines Oszillators ein Pixelball an einem Pixelnetz vorbei lenken ließ, standen hunderte Menschen stundenlang an. Videospiele fesselten und faszinierten vom ersten Moment an. Kein Wunder, dass die Welt der Konsolen-, PC- und Onlinespiele heute eine schier unüberschaubare Fülle erreicht hat. Hinter Videospiele steckt eine Milliardenindustrie, die technische Entwicklungen aufgreift, vielleicht auch vorantreibt. Wer spielt eigentlich alle diese Spiele und wer bestimmt,

was angeboten wird? Wird es dem Phänomen gerecht, da vor allem von Unterhaltung zu sprechen? Trifft es Gaming als Freizeitbeschäftigung ansonsten desinteressierter Jugendlicher vielleicht gar als schädliches Teufelszeug abzutun? Und welche Debatten führen eigentlich die, die sowohl selbst spielen als auch die Szene intensiv beobachten und kritisch über Games und Gaming nachdenken? Darüber wollen wir heute im Digitalgespräch reden. Mein Name ist Marlene Görger, ich bin Physikerin und Technikphilosophin. Ich arbeite am Zentrum verantwortungsbewusste Digitalisierung.

[pgg]: Und ich bin Petra Gehring, Professorin für Philosophie an der TU Darmstadt. Wir haben eine Expertin für unser Thema und das ist Rae Grimm, aus Berlin zugeschaltet.

[Grimm]: Hallo! Vielen Dank für die Einladung.

[mg]: Frau Grimm, Sie sind Head of Digital Publishing für die Magazine GamePro, GameStar und MeinMMO, die alle drei zu Webedia Gaming gehören. Sie müssen also ein gutes Gefühl dafür haben und sehr genau beobachten, was Menschen interessiert, die Konsolen-, PC- oder Online-Spiele spielen. Und Sie haben bestimmt auch ein Auge darauf, welche Entwicklungen in der Gaming-Szene spannend und relevant sind. Vielleicht zu Anfang erst mal die Frage: Die Gaming-Szene, das kommt einem so leicht über die Lippen, aber gibt es sowas überhaupt?

[Grimm]: Früher hätte ich vielleicht gesagt ja, als quasi Gaming einfach noch nur ein Hobby für viele war. Mittlerweile würde ich aber sagen: Nein. Also 59 % aller Deutschen spielen. Das heißt, theoretisch würden 59 % aller Deutschen einer Szene angehören. Und ich finde es so: Wenn wir über solche Hausnummern irgendwo reden, dann fühlt sich das nicht mehr so ganz richtig an, über wirklich so eine Szene zu reden. Was man natürlich machen kann, ist, wenn man sich das Gaming anguckt, was für Spiele gespielt werden, dann in bestimmte Bereiche zum Beispiel zu gucken und da halt dann über einzelne Szenen zu reden, wie zum Beispiel, wenn man sagt: Die kompetitive Szene, wo Leute wirklich gegeneinander für Geld spielen, oder um Geld spielen im E-Sportbereich. Oder wir gucken uns Sachen wie Cosy-Games an, also eher so kleine, flauschige Entspannungsspiele. Und da sagen wir: Vielleicht ist das eine eigene Szene. Also ich würde eher sagen: Gaming ist einfach ein Schirmbegriff, keine wirkliche Szene. Aber unterhalb dieses Schirmbegriffs finden wir garantiert einige Szenen.

[pgg]: Bei diesem enormen Anteil vermutet man jetzt fast, dass eigentlich alle Bevölkerungsgruppen spielen, also eben auch virtuelle Spiele spielen. Ist das so? Oder gibt es doch Bereiche, wo das einfach nicht vorkommt oder ganz, ganz selten ist?

[Grimm]: Also ich glaube, die meisten denken immer, wenn wir über Videospiele reden, dass halt junge Leute spielen, also gerade Teenager, Kinder etc. Aber tatsächlich ist der oder die durchschnittliche Spieler:in 37 Jahre alt in Deutschland. Also es ist nicht so, dass es quasi was ist, was irgendwie nur Kinder umtreibt. Das ist einfach so ein wichtiges Medium, es ist eine Multimilliarden-Dollar-Industrie. Auch der Bereich, zum

Beispiel Spieler und Spielerinnen zwischen 50 und 69 Jahren, ist quasi rund 1/3 aller Spieler in Deutschland. Also man kann wirklich sagen: Über die Band hinweg spielt eigentlich quasi jeder und jede Zielgruppe oder Altersgruppe auch.

[pgg]: Altersgruppe noch mal kurz ausdrücklich nach den Älteren oder ganz Alten gefragt. Da denkt man ja, die sind nicht so technikaffin. Inzwischen wissen wir: Naja, die sind durchaus im Netz unterwegs. Trotzdem ist da der Weg vielleicht besonders lang. Stimmt mindestens die Vermutung, dass die ganz Alten weniger spielen?

[Grimm]: Also ich glaube sogar, mittlerweile gibt es auch in mehr und mehr auch Seniorenheimen, zum Beispiel, Konsolen. Also lange noch nicht in allen. Aber man hat einfach gemerkt, dass Videospiele auch dabei helfen können, in Führungszeichen jung zu halten. Also da es ja viel auch um Reflexe trainieren geht oder halt auch einfach um Knobeln. Gerade Nintendo hat ja viel dazu beigetragen durch zum Beispiel den Nintendo DS, wo „Dr. Kawashimas Gehirnjogging“ da mit dabei war. Oder halt die Nintendo Wii, wo es um Sportspiele ging, also im Sinne von auch die Bewegungen nachmachen, das heißt sehr, sehr viel Zugänglichkeit wurde da in den letzten Jahren gemacht. Und man darf nicht vergessen, dass viele Leute einfach besitzen ein Smartphone oder besitzen halt ein Mobiltelefon, auf dem man auch spielen kann. Das heißt die Grenze gerade zu den Anfängen, wo man irgendwo hinreisen musste oder halt in eine Arcade vielleicht auch gehen musste, die gibt es halt so nicht mehr. Das heißt, die Zugänglichkeit hat auch dafür gesorgt, dass halt auch viele Leute, die halt ja auch älter sind, einfach mehr und mehr Zugang auch teilweise im hohen Alter erst zu Spielen finden.

[mg]: Was ist denn mit der Frage: Wann gespielt wird? Ist das auch so ein Merkmal, das Subszenen trennt, zu welchen Tageszeiten wie viel gespielt wird oder so?

[Grimm]: Ich würde sagen: Ja. Also allein natürlich auch einfach, wer wann Zeit hat letztendlich. Also natürlich im besten Fall Schüler und Schülerinnen vielleicht jetzt nicht so unbedingt am Tag, sondern eher vielleicht gegen späten Nachmittag oder Abend oder eben am Wochenende. Ich glaube, das hängt immer sehr, sehr von den individuellen Personen ab. Wobei man natürlich auch sagen muss, dass mobiles Gaming, also egal ob jetzt auf Hardwaregeräten wie der Nintendo Switch, die man halt unterwegs mitnehmen kann, oder dem Steam Deck oder eben auch Mobiltelefon. Ich glaube, jeder von uns, der im Bus sitzt, wenn man einfach mal hochguckt, vom vielleicht eigenen Telefon oder Buch, das man dabei hat, dann sieht man halt: Okay, vor mir, zwei Reihen vor mir spielt gerade jemand Solitär. Also ich würde schon sagen: Es gibt so bestimmte "Stoßzeiten", wo vielleicht mehr gespielt wird, so gegen Abend/Feierabend, wenn die Arbeit vorbei ist oder die Schule vorbei ist. Aber ich glaube, dass es halt mittlerweile auch mehr in den Alltag integriert ist an vielen Punkten, so dass man halt zwischendurch mal eine kleine Runde irgendwo spielen kann.

[pgg]: Unterbricht man seinen Alltag, um zu spielen oder gibt es auch sowas, wie so Nebenher-Spiele und so eine Art Doppelspur dann irgendwie am Tag auch? Vielleicht auch bei der Arbeit?

[Grimm]: Ich glaube, es kommt immer darauf an, ein bisschen, was man spielt oder worauf man den Fokus legt. Aber letztendlich gibt es so für jede Art von Bedürfnis bestimmte Spiele. Wie gesagt, gerade auf dem Mobiltelefon, auf dem Handy, auf dem Smartphone ist es ja so, dass man einfach, wenn man im Bus ist oder vielleicht auch mal in der Warteschlange im Supermarkt an der Kasse ist, dass man da was spielt. Aber natürlich gibt es auch, wo man sagt: Okay, ich schalte jetzt mal kurz ab, ich nehme mich mal ein bisschen zurück und brauch vielleicht gerade einfach mal während des Arbeitstages zu Hause so einen kleinen Reset und spiel dann mal in was rein. Also ich glaube, das ist auch immer sehr, sehr unterschiedlich für Personen. Gibt ja mittlerweile auch mehr Spiele, sowas wie „Pokemon Go“, wo man wirklich dediziert nach draußen geht und ja auf dem Handy auch natürlich draufguckt und halt „Pokemon“, also so kleine Taschenmonster, irgendwo fängt. Aber halt dafür belohnt wird, dass man sich auch bewegt und halt läuft und halt draußen unterwegs ist und einen Spaziergang macht. Was gerade auch 2016, als das Spiel rauskam, einfach für einen riesen Boom gesorgt hat und für unglaublich viele Spaziergänger. Aber ja, wenn man dann zum Beispiel halt auf der anderen Seite so große Spiele hat, wo es zum Beispiel um eine große Geschichte geht, um eine Handlung, ist es letztendlich auch wie beim Lesen oder einen Film gucken. Einen Film würde man auch nicht so unbedingt in Häppchen gucken. Dann setzt man sich halt einmal länger dahin und spielt halt auch mal länger.

[mg]: Da merkt man ja auch, dass unterschiedliche Spiele und unterschiedliche Genres ganz unterschiedliche Menschen ansprechen und ihrem Leben und dem, was sie von Spielen erwarten. Gibt es denn Gruppen, für die noch zu wenig entwickelt wird? Oder haben Entwickler:innen doch einen bestimmten Typus verstärkt vor Augen, der überrepräsentiert wird im Angebot?

[Grimm]: Vor einiger Zeit hat man das, glaube ich, ziemlich deutlich benennen können, dass halt viele Spiele sich vor allem noch eine männliche Zielgruppe, eine männliche, junge Zielgruppe richten. Ich fange jetzt mal quasi in den 80ern oder sagen wir mal früher an, als die Videospiele sich noch mehr entwickelt haben. Anfang der 80er gab es einen großen Videospielecrash. Vorher hat die Videospielebranche sehr floriert. Und Anfang der 80er gab es den sogenannten Videospielecrash. Das hat eine ganze Industrie fast in den Ruin getrieben und es hat halt wirklich viele Jahre gedauert, um da halt wieder ranzukommen und da halt wieder dieses Medium wieder aufzubauen. Eine Sache, die auch dafür gesorgt hat, war, als in den 80ern dann überlegt wurde, okay, wie kann man Leute ansprechen, war das vor allem ein männliches Publikum, das angesprochen wurde. Wo es früher Konsolen wie den Famicom gab, gab es dann plötzlich den Game Boy. Also man hat sich da sehr dediziert an eine Zielgruppe gerichtet. Man hat auch sehr dediziert, dann quasi entsprechend die Werbung so aufgebaut. Das heißt, über lange Zeit gab es halt auch so diesen Irrglauben, dass Videospiele eigentlich nur

Männer oder Jungs ansprechen, weil eben auch die entsprechende Werbung so war. Weil Frauen auch zum Großteil einfach ausgeschlossen wurden aus dem Mitdenken. Und das ist etwas, womit wir immer noch teilweise zu kämpfen haben, was aber in den letzten Jahren auf jeden Fall schon besser geworden ist oder große Fortschritte gemacht hat. Und mittlerweile ist vor allem auch die Art und Weise, wie die Videospiele entwickelt werden, zugänglicher geworden. Das heißt, man kann mittlerweile, unter anderem dank bestimmter Programme auch dank Smartphones, einfacher Videospiele entwickeln. Das heißt, es wurde sehr viel diversifiziert: Wer Videospiele entwickeln kann, wer Videospiele entwickelt und letztendlich auch, für wen sie entwickelt werden. Weil viele Leute, die sich halt jetzt nicht mehr repräsentiert sehen in Spielen, haben jetzt einfacher als vorher die Möglichkeit, selbst etwas zu schaffen, selbst zu veröffentlichen, selbst rauszubringen. Das ist dieser ganze, ich sage, Indie-Spiele-Boom, also Independent-Spiele, die halt nicht an ein großes Verlagshaus oder Publisher, wie wir es nennen, gekoppelt sind. Also man hat auf der einen Seite die großen „Grand Theft Autos“ und „Assassin's Creeds“ dieser Welt, aber wir haben auch ganz viele kleinere Spiele, die von kleineren Teams gemacht werden, die sehr spezielle Zielgruppen ansprechen können oder halt auch experimentelle Ideen umsetzen können, wo wir auch dann vor allem viel mehr im Bereich Diversität sehen einfach. Zum Beispiel nehmen wir mal: Dating-Simulatoren. Sie müssen sich das vorstellen ein bisschen wie diese Wähle-dein-eigenes-Abenteuer-Bücher, die es früher gab, das als Videospiele, wo es dann ganz viel um Beziehungen knüpfen geht. Das heißt, da sieht man auch gerade die queere Community sehr florieren, weil es sehr viel mehr Videospiele auch mit LGBTQA+-Content gibt oder halt mit Trans-Charakteren. Das heißt, es sind nicht immer Charaktere, die auch in, sagen wir mal, Mainstream-Videospielen, in großen Triple-A, also den Blockbuster-, wenn man so möchte, Produktionen stattfinden. Aber die finden mehr und mehr ihren Weg. Einmal erst in die kleineren Produktionen oder dann teilweise als Nebencharaktere in die größeren Produktionen. Ein bisschen auch, wie es in Hollywood auch ganz oft der Fall ist, wenn wir uns zum Beispiel Disney oder so angucken. Es ist ein langsamer Prozess und ich würde mir in vielen Punkten wünschen, dass das noch mehr und besser würde, dass wir da mehr auch Diversität bei Charakteren sehen. Aber man sieht, dass diese Schritte nach und nach gemacht werden, gerade mit jeder neuen Generation von Entwickler:innen, die dazukommt.

[mg]: Das heißt, man merkt schon auch gesellschaftliche Entwicklung den Spielen an. Ist das denn umgekehrt auch so, dass Gesellschaft davon beeinflusst ist, was und wie gespielt wird?

[Grimm]: Ja und nein würde ich schon sagen. Also letztendlich bin ich ja der Meinung, dass alles Einfluss auf uns hat. Also wir sehen ja auch einfach, wie wichtig es immer wieder, gerade für Kinder zum Beispiel, ist, sich selbst in Medien repräsentiert zu sehen. Das heißt, Medien haben natürlich einen Einfluss darauf, wie wir uns selbst sehen, welche Wertschätzung wir uns selbst gegenüber bringen. Also das, finde ich, auf so einer Ebene passiert das durchaus. Es passieren aber auch einfach Entwicklungen in Spielen, die halt letztendlich auch größere Auswirkungen auch einfach auf die

Gesellschaft haben können. Sowohl einfach dadurch, dass dieses Medium sehr interaktiv, sehr digital ist und auch gerade viele Leute, die halt spielen, auch sehr online verbunden sind und da halt Verknüpfungspunkte haben, glaube ich schon, dass es halt einfach großen Einfluss aufeinander nimmt. Es gibt natürlich immer diese große Debatte, auch um das Thema, ich sag es immer nicht gerne, das Wort "Killerspiele". Und dass sowas immer gerne quasi weggenommen wird, auch wenn es dafür letztendlich keine wissenschaftlichen Belege gibt, dass es halt Auswirkungen hat. Ich sag halt immer, dass halt Sachen immer Auswirkungen auf uns haben – wie wir uns sehen und wie wir Dinge wahrnehmen und auch letztendlich umsetzen. Aber ich glaube, da gibt es einfach sehr viele Expertinnen, die da noch sehr, sehr viel tiefer drinstecken als ich. Gerade wenn wir über diese, über diese soziale Ebene einfach auch reden.

[pgg]: Stichwort Wissenschaft: Sie beobachten und begleiten das ja publizistisch diese unglaublich komplexe Welt und haben sicher auch ganz viel zu tun mit Leserinnen und Lesern, einfach sozusagen die ganzen Resonanzräume real existierender Spiele-Communities. Was ist Ihr Blick auf Wissenschaft? Gibt es genug Wissenschaft zu dem Thema und hat Wissenschaft da leicht Zugang? Oder denken Sie, da gibt es irgendwie noch Botschaften an die Wissenschaft?

[Grimm]: Das sind super interessante Fragen. Also ich glaube, dass es mehr und mehr Verknüpfungspunkte gibt. Leider halt oft auch getrieben einfach durch Probleme, die gesehen werden. Ich weiß noch vor ein paar Jahren, als es leider mal wieder einen Amoklauf in den USA gab, wurden Videospiele dafür verantwortlich gemacht, weil es immer ein leichter Buhmann ist, anstatt zum Beispiel zu gucken einfach: Okay, vielleicht liegt es an der Waffenlobby, weil es sehr leicht ist, an Waffen zu kommen, und dann, dass halt kaum was für Mental Health getan wird. Und da wurden auch Studien entsprechend in Auftrag gegeben. Und oft habe ich das Gefühl, dass solche Studien einfach mit einem bestimmten "Wir wollen, dass dieses Ergebnis dabei herauskommt" in Auftrag gegeben werden, was natürlich nicht die Art und Weise ist, wie solche Studien stattfinden sollten. Aber ich glaube auch, dass es sehr, sehr positive Entwicklungen gibt, einfach weil auch mehr und mehr von den, sagen wir mal, den neuen Generationen von Wissenschaftler:innen, die heranwachsen, die sind auch mit Videospiele großgeworden. Das heißt, für sie ist es halt normaler oder halt organischer, sich mit diesem Thema zu beschäftigen und da den Fokus darauf zu legen, differenzierter drauf zu blicken, auch ohne vielleicht ein bestimmtes Bias draufzugucken. Und man sieht auch mehr und mehr, dass die Art und Weise, wie die Technik selbst, nicht nur die Spiele, sondern die Technik verwendet wird, auch einfach Verknüpfungspunkte mit wissenschaftlichen Aspekten findet oder auch mit der Medizin. Es gibt zum Beispiel sowas wie Virtual Reality, also durch diese Brillen, die man sich aufsetzt, wo man dann quasi eher das Gefühl hat, im Spiel zu sein. Sowas wird teilweise in der Psychologie verwendet, zum Beispiel in der Bekämpfung gegen Ängste. Das ist, glaube ich, soweit ich weiß, noch sehr, sehr ein frühes Stadium. Aber ich weiß ja, dass Videospiele für solche Sachen auch verwendet werden, um zu gucken, wie kann man Patient:innen, Angstpatient:innen, helfen, über eine bestimmte Angst

hinwegzukommen. Höhenangst oder halt vielleicht die Angst vor Spinnen auf eine Art und Weise, wo sie aber halt sicher sind und nicht mit der Angst direkt, sondern halt eher indirekt konfrontiert werden. Solche Möglichkeiten gibt es. Oder es gibt auch eine Bewegungssteuerung Xbox Kinect, für die Xbox360, die auch in der Medizin verwendet wurde, zum Beispiel halt einfach, um Operationen zu simulieren und Ähnliches. Oder auch wie man älteren Personen, auch vielleicht Personen, die alleine sind, einfach helfen kann, bessere Verknüpfungen zu haben oder halt einfach agil zu bleiben oder mental fitter zu bleiben. Also ich weiß, dass es da sehr viele Studien gibt, aber ich glaube trotzdem, dass es immer noch von vielen vielleicht eine Hemmschwelle gibt, Videospiele für sowas zu nutzen oder halt auch zu sehen, welche Möglichkeiten es gibt. Ich glaube, dass man teilweise, da können Sie mich vielleicht korrigieren, weil das natürlich ihre Expertise ist, aber gerade in der Wissenschaft, dass vielleicht manchmal noch diese Hemmung da ist, weil das Wissen über all die Möglichkeiten, die Spiele bieten können, nicht immer da ist. Weil man natürlich, wenn man die Werbung zum Beispiel sieht von Videospiele, dann sind es natürlich immer diese großen Triple-A-Blockbuster, so diese Marvel-Versionen von Videospiele, und nicht diese ganzen Facetten, die es da hat, wo man vielleicht einfach interessante Sachen mit erforschen könnte.

[mg]: Haben Sie eine Erklärung dafür, warum das so ist, dass die Werbung sich doch tendenziell, sowie Sie das jetzt beschreiben, an eine bestimmte Assoziation mit Gaming und auch mit den Personen, die eben spielen, richtet, wenn es doch eigentlich auch dem Image schadet?

[Grimm]: Ich kann es nachvollziehen, die Frage, weil es ist ein bisschen auch so wie beim Blockbuster-Kino? Die meisten Sachen, die uns halt überall entgegenschlagen, ist halt der nächste Marvel-Film, der nächste Film, wo es große Explosionen gibt. Die Antwort darauf ist ganz oft meistens: Marketingbudget. Natürlich versucht man halt, möglichst den größten gemeinsamen Nenner zu finden und das dann zu vermarkten, und quasi Publisher wie ein Sony, ein Rockstar, ein Ubisoft oder Electronic Arts, die haben halt einfach die, ich sage mal, die tiefsten Taschen, wenn es darum geht, Werbung für Spiele zu machen, gerade für große Reihen. Man wird eher auf der Straße sowas begegnen, wie das nächste „Call of Duty“, als ein kleines Spiel, wo es halt vielleicht um Trauerbewältigung geht, oder sowas wie ein „Papers Please“, wo man einen Grenzbeamten spielt, der entscheidet, wer über die Grenze gelassen wird und wer nicht. Das sind halt eher so kleine Spiele, die durchaus bekannt sind und durchaus viele, viele Spieler:innen angesprochen haben, aber natürlich lange nicht in diesen Millionen, wie es ein „Call of Duty“ tut, einfach aus Marketinggründen, aus Budgetgründen ganz oft, weil die kleinen Spiele werden natürlich oft von kleinen Entwicklern gemacht, mit kleineren Budgets letztendlich, und das heißt, da kann nicht so wirklich viel Werbung für gemacht werden.

[mg]: Gibt es denn zu solchen Fragen auch Debatten unter Gamer:innen, die sich überhaupt, sage ich mal, so organisieren und in Diskussion miteinander treten? Ich kann mir vorstellen, dass von diesen 59 % der Deutschen viele auch einfach nur so

alleine für sich spielen und jetzt nicht in Foren unterwegs sind oder so. Wird da um sowas wie guten Geschmack oder ethisches/unethisches Spieledesign gestritten? Ist das ein Thema?

[Grimm]: Oh ja, auf jeden Fall. Also bei so vielen, wenn so viele Menschen zusammenkommen, die sich quasi für etwas interessieren, dann ist es halt egal ob auf Reddit oder auch auf unseren Seiten in den Kommentarsektionen. Da wird immer sehr, sehr intensiv auch diskutiert über alles Mögliche, über Entscheidungen im Game Design, von: Gefällt mir, die Art und Weise, wie diese Pfütze animiert ist oder nicht. Bis hin zu: Finde ich es gut, wie dieser Charakter aussieht oder nicht, oder wie es geschrieben ist? Aber, natürlich halt auch über, sagen wir mal, auch ethische Implikationen. Wie ethisch wurde dieses Videospiele hergestellt? Wenn man weiß, okay, ein Entwicklerstudio musste dafür hart – man nennt das Crunchen – also sehr viele Überstunden machen in sehr kurzer Zeit. Inwiefern trage ich zu einer Kultur bei, indem ich mir ein Spiel von diesem Studio kaufe? Also das sind auch Debatten, die vor allem in den letzten Jahren immer größer geworden sind. Oder auch, um noch mal das Thema „Call of Duty“ zu haben oder auch ein „Battlefield“, quasi ein ähnlicher Shooter: Inwiefern bezahle ich die Waffenlobby, indem ich mir so ein Spiel kaufe, weil es Berater:innen gibt, die zum Beispiel einfach Teil der Waffenlobby in den USA sind, die dafür beigetragen oder dabei geholfen haben, Waffen möglichst realistisch zu designen. Und das sind halt wirklich Diskussionen, die man vielleicht teilweise außerhalb der Industrie oder außerhalb der Gamingbranche teilweise mitbekommt. Auch mehr und mehr. Was für mich halt auch zeigt, einfach wie viele Leute spielen und sich mit dem Thema beschäftigen, aber die vor allem halt auch bei, sagen wir mal Leuten, die es wirklich sehr leidenschaftlich begleiten, die sich vielleicht als Gamer:in bezeichnen, auch sehr stattfinden.

[pgg]: Also, wenn man sich das so klarmacht, könnte man sich fragen, ob es dann da wirklich noch um das geht, was man so klassisch mit dem Wort "Spielen" bezeichnen würde, was ja so eine gewisse Losgelöstheit von festen sozialen Regeln von, äh, ich sage mal ernstern, verbindlichen Zuordnungen und auch bis zu einem gewissen Grad vielleicht von politischen Verortungen impliziert oder nahelegt. Spielen konnte man ja so verstehen, dass es eigentlich so eine Art Heraustreten aus der Welt dieser ganzen Zuschreibung ist. Also einerseits Kinder spielen sowieso und die dürfen dann auch alles machen und das ist dann nichts, wo man sozusagen gerade schon die feste Rolle irgendwie erwartet. Im Gegenteil, im Spiel streift man sie ab. Was Sie beschrieben haben, deutet an, dass das im Video Gaming dann zumindest doch auch Szenen gibt, die sagen das ist eigentlich ein Stück meines Lebens, also jetzt gerade nicht dessen, was außerhalb der Normalität passiert, sondern es definiert mich, meine Rolle, meine Identität, meine Normalität. Und insofern nehme ich es ganz ernst und muss mich auch den Fragen stellen, die ich mir stellen lassen müsste, wenn ich, keine Ahnung, einer Partei beitrete oder einem Verein oder mich irgendwo zu bekenne.

[Grimm]: Ja, durchaus. Also da merkt man auch einfach, wie sehr das Medium an und für sich gewachsen ist. Es gibt immer noch genug Leute, die einfach sagen: Sie

möchten sich damit nicht beschäftigen. Videospiele sollen Spaß machen. Sie sollen quasi eine Pause von der Realität sein. Vielleicht an manchen Punkten Realitätsflucht sogar, einfach, wo man sagt: Nee, mein Leben ist vielleicht an manchen Punkten blöd genug. Ich möchte mich nicht mit einer Pandemie beschäftigen und mit einem Krieg beschäftigen. Ich möchte jetzt lieber auf meiner Insel in „Animal Crossing“ Möhren pflanzen und ernten. Und das steht natürlich im Kontrast zu dem, wo man sagt: Ja, aber diese Diskussionen finden mittlerweile nun mal statt. Das zeigt einfach, dass es halt keine Entweder-oder-Frage mehr ist. Es ist ähnlich wie bei Büchern, bei Musik – natürlich kann ich sagen, ich möchte gern auch vielleicht in der Musik Werk und Schöpfer trennen und einfach nur genießen, was mir ins Ohr gespült wird, aber ich kann auch sagen: Nein, ich möchte mich damit beschäftigen, wer meine Musik macht, wie sie vertrieben wird, wie dadurch Geld gemacht wird. Und ich glaube, das ist halt so, Videospiele sind da nicht anders als andere Facetten des Lebens, wenn man so möchte: Kleidung. Wie sehr beschäftige ich mich damit, welche Art von Schuhen ich trage? Wie die hergestellt werden, wie ethisch die hergestellt werden, ob Kinderarbeit im Spiel ist und Ähnliches. Also ich glaube, das kann man in alle Bereiche skalieren, macht man aber auch nicht. Natürlich auch, vielleicht um sich ein bisschen selbst auch zu schützen. Ich glaube, wenn man alles immer hinterfragt, dann wird man auch sehr, sehr schnell sehr unglücklich und kommt in so eine, sagen wir mal, Doomspirale rein. Aber ja, es findet auf jeden Fall diese Diskussion statt, aber eben auch an Punkten doch einfach nicht. Was ich beides halt legitim finde. Für manche Leute ist es natürlich so, die sagen: Nein, ich brauche einfach gerade diesen Pause-Knopf von der Realität für mich, einfach um entspannen zu können, um runterfahren zu können. Ist, finde ich, aber solange niemand einer anderen Person abspricht, diese Diskussion zu führen, sollte diese Person sie führen wollen, finde ich das auch absolut legitim. Es gibt auch Spiele, die ich einfach nur spiele, um zu entspannen, weil ich sage: Ich brauche auch mal eine Pause. Ich möchte einfach, möchte mich einfach zurücklehnen und nichts machen. Das ist, wie wenn ich auswähle, welche Art von Buch ich lese. Manche Bücher lese ich halt einfach nur zur Unterhaltung. Mit manchen Büchern möchte ich was lernen oder in eine Debatte einsteigen können. Das ist halt auch, wie gesagt, in den letzten Jahren, in den letzten Jahrzehnten auch einfach mehr geworden. Auch einfach, weil die Art und Weise, was wir auch in Spielen sehen, wie es da behandelt wird, auch letztendlich mehr Leute angezogen haben, die sich vielleicht vorher auch nicht in Spielen gefunden haben, die sich vielleicht auch mit dem Wort Gamer:in nicht identifizieren können und die sich jetzt reingefunden haben. Aber ich finde sehr interessant, was sie gesagt haben, weil das Wort "Spielen" impliziert tatsächlich immer noch was, teilweise etwas weniger Ernsthaftes, was weniger an Regeln Gebundenes. Und ja, das gibt es immer noch. Es gibt noch genug Sachen, wo ich sage: Das ist halt wirklich einfach nur, um Spaß zu haben. Aber mittlerweile gibt es auch ganz andere Facetten, wo es halt nicht nur um Spaß geht, sondern wirklich teilweise um Lernen, um Horizonterweiterung, um philosophische Fragen an vielen Punkten. Und ja, das Wort Spiel hat sich dann, glaube ich, auch in seiner Bedeutung, zumindest was Videospiele angeht, ziemlich stark verändert.

[pgg]: Gibt es da für Sie eine Grenze? Würden Sie sagen, es gibt ein paar Spiele, die sind für Sie eigentlich eher keine Spiele mehr?

[Grimm]: Es ist super spannend, dass Sie das fragen. Diese Diskussion gab es, als ich angefangen habe, wirklich professionell in dieser Branche zu arbeiten, vor ungefähr plus minus 10 Jahren. Damals sind die sogenannten Walking-Simulatoren rausgekommen. Walking-Simulator wird von manchen als Nicht-Spiel bezeichnet. Es ist eine Art von Genre, in dem man eigentlich nur durch eine Welt läuft und mit Gegenständen interagiert, in dem es manchmal auch gar keine anderen Charaktere gibt oder gar keine anderen Wesen, sondern einfach nur eine Geschichte, die teilweise durch die Umgebung erzählt wird. Eines der Spiele, das losgetreten haben war: „Gone Home“. Da geht es um eine junge Frau, die vom College nach Hause kommt und feststellt: Ihre Eltern und ihre Schwester sind nicht da. Und einfach rausfinden muss: Was ist jetzt mit denen, wo sind die hin? Und es klingt erst mal wie "Okay, könnte Richtung Horror gehen", ist es aber gar nicht. Es ist einfach eine junge Frau, die feststellt: Okay, meine Familie ist gerade nicht zuhause, wo sind denn alle? Und alles, was man in diesem Spiel macht, ist quasi durch das Elternhaus gehen und Hinweise finden, was in der Abwesenheit, in der eigenen Abwesenheit passiert ist. Und nach und nach eröffnet sich dann einfach die Geschichte der Familie durch kleine Zettel, durch Botschaften, durch eine Audiokassette, die halt jemand aufgenommen hat. Und so setzt sich quasi die ganze Geschichte zusammen. Alles, was man macht, ist durch ein Haus laufen und sich Sachen angucken oder vielleicht mal aufheben. Und das ist was, wo sich viele Leute oder ein Teil der Gamer tatsächlich daran gestört hat, weil sie gesagt haben: Ich spiele ja gar nicht, ich laufe ja nur, ich mache nichts. Und da rum hat eine riesige Debatte stattgefunden, ob es jetzt ein Spiel ist oder nicht. Und nach und nach kommen einfach immer mehr. Und ich glaube einfach, der Horizont, was ein Spiel ist und sein kann, hat sich wirklich unglaublich erweitert, sodass man gar nicht mehr wirklich sagen kann: Okay, das ist kein Spiel. Ich weiß gar nicht, wie ich es wirklich für mich definiere. Aber so diese Interaktivität, auch wenn ich in eine andere Rolle reinschlüpfe, das ist für mich, das macht für mich ein Spiel aus. Dieser interaktive Faktor, zusammen mit einfach dieser anderen Welt, also anderen Welt im Sinne von nicht die physische Realität, in der wir uns befinden, und eben diese andere Rolle, in die ich reinschlüpfe.

[mg]: Finden Sie, Gaming hat in Deutschland immer noch einen relativ schlechten Ruf, oder einen unverdient schlechten Ruf, oder ist das besser geworden?

[Grimm]: Ich glaube, dass es in Teilen besser geworden ist, weil, wie gesagt, gerade diese 59 % der Deutschen, die spielen: Bei ihnen ist es nicht immer allen Leuten tatsächlich bewusst, dass sie halt vielleicht sogar in diese Kategorie Gamer fallen würden. Aber ich glaube, Deutschland hadert auch noch sehr mit Videospiele, einfach weil wir kein wirklicher Entwicklungsstandort sind. Es ist eine unglaublich große, große Branche, wie gesagt Multimilliarden. Wenn man die Filmindustrie, Musik und Literatur zusammenzählt, kommt man auf den Bruchteil der Einnahmen, die Videospiele bringen können. Und das ist, glaube ich, vielen Leuten noch nicht bewusst. Auch weil

es in Deutschland noch keine große Entwicklungskultur gibt, im Sinne von, keine großen Studios, keine große Förderung, die da stattfindet. Es ist noch nicht so in der Wirtschaft auch angekommen an vielen Punkten. Daran wird seit Jahren gearbeitet. Es wird seit Jahren versucht, einfach auch Deutschland als Entwicklungsstandort attraktiv zu machen. Das würde natürlich dazu beitragen und, wie ich auch hoffe, auch immer so eine, sage ich mal, auch Mainstream-Berichterstattung, die vor allem auch mal die positiven Aspekte zeigt. Wenn ich es jetzt Mainstream nenne, dann rede ich jetzt nicht nur von Die Zeit oder Spiegel, die durchaus auch positive Berichterstattung haben, Kolumnen und tolle Leute, die für sie darüber schreiben, aber auch zum Beispiel die Tageszeitung meiner Großeltern, die sie aufschlagen und wo sie vielleicht mal zur großen Messe Gamescom was darüber lesen. Oder halt, wenn leider mal wieder irgendwas Negatives passiert ist und jemand sagt: Okay, wir brauchen schnell einen Buhmann, nehmen wir mal Videospiele. Auch das ist, wie gesagt, besser geworden, aber ich glaube, da haben wir noch einen langen, langen Weg zu gehen. Gerade dass Leute, die sich nicht damit beschäftigen, die Bedeutung verstehen, anders als jetzt auch bei, um wieder das Beispiel Film zu holen. Ich glaube, man muss nicht aktiv entweder Cineast sein, oder viel Zeit mit Filmen verbringen, um zu verstehen, dass dieses Medium viel Bedeutung hat. Ähnlich mit Musik oder Literatur. Und ich glaube, das ist gerade bei den Leuten, die es nicht konsumieren, bei Videospiele noch nicht angekommen.

[pgg]: Was ist denn der Kern, auch gerade dieser Industrie? Ist das vor allem dann doch auch hightech-avancierte digitale Lösungen, Programmierideen usw. oder geht es eher um die kreativen Konzepte und die Frage: Wie gestalte ich jetzt so ein Spiel?

[Grimm]: Ich glaube auch da wieder beides so ein bisschen, je nachdem auch, wen man fragt. Also ich glaube das Wort "Industrie" sagt, glaube ich, schon sehr viel aus. Es ist halt eine Wirtschaftlichkeit. Also natürlich wird da viel drauf geguckt, einfach: Womit kann man möglichst viel Geld verdienen? Das ist egal, auch im Herzen von Hollywood ist das natürlich die Frage, die sich viele stellen. Oder halt auch im Herzen der Buchverlage wird natürlich geguckt: Was ist das, womit wir als nächstes möglichst viel Geld machen können? Möglichst einfach, an manchen Punkten auch. Das ist natürlich der zynische Ansatz und die zynische Antwort, die man darauf geben kann. Aber zum Glück wird auch immer geguckt, einfach: Wie kann man noch mehr Innovationen schaffen? Wie kann man noch mehr Leute ansprechen? Weil auch da, um zynisch zu sein, mehr Leute würde natürlich auch mehr Geld bedeuten, aber zum Glück gehen halt auch viele Leute einfach in diese Branche rein und arbeiten in dieser Branche, um Sachen zu verändern, um Sachen besser zu machen, um sich selbst mehr repräsentiert zu sehen.

[pgg]: Aber noch mal kurz nachgefragt. Was zieht, insbesondere also innovative Spiele? Ist das sowohl aus der Entwickler- oder Macher-Perspektive, als auch von den Kundinnen und Kunden her, ist das eher die technische Innovation? Dass es einfach noch leistungsfähigere, noch strahlendere, noch verblüffendere Effekte sind oder ist es

eher die gute Spielidee und die Ausgestaltung, die so eine Einmaligkeit dann oder so etwas ganz Neues dann bringt?

[Grimm]: Das geht auf jeden Fall Hand in Hand. Also das muss man, muss man einfach so sagen. Auch wenn ich zum Beispiel in unsere Kommentarsektionen gucke: Da wird natürlich immer viel auch über die Grafik geredet. Funktioniert das? Wie viele Frames per Second hat dieses Spiel? Funktioniert das Ray-Tracing gut? Um jetzt mal ganz viele Buzzwords, die halt im technischen Bereich so quasi sind, rauszuholen. Aber die schönste Grafik und die schönste Technik bringt nichts, wenn die Geschichte Quark ist oder man dieselben Mechaniken hat wie immer. Und auf der anderen Seite ist es so, dass teilweise selbst kleine Spiele, die halt aber eine innovative Idee haben oder eine innovative Geschichte haben, aber halt dafür keine so besondere Grafik, vielleicht sogar eine Pixelgrafik, wie man sie aus dem Anfang der 90er kennt, können richtig gut funktionieren, einfach weil sie das gewisse Etwas haben. Ich glaube, ein gutes Beispiel ist auch sowas wie „Animal Crossing“, das ist 2020 rausgekommen, das ja für diesen riesen Boom gesorgt hat auch noch mal im Gaming. Das keine sonderlich hübsche Grafik hat – die ist süß und knuddelig, aber das Konzept war auch nicht so, das Konzept war nichts Besonderes, aber war genau das Richtige zu diesem Zeitpunkt. Das Spiel kam raus im allerersten Pandemie-Lockdown Das heißt, dass Leute haben ein bisschen so einen Ausweg gesucht und wollten sowas anderes haben. Es war egal, dass es jetzt nicht hyperrealistisch aussah. Es war egal, dass es nicht super innovativ war. Es hat einfach den Zeitgeist zu diesem Zeitpunkt getroffen. Das ist natürlich ein Ausnahmefall, aber sowas passiert halt auch immer wieder. Aber ja, was Sie gesagt haben, der technische Aspekt ist natürlich ein super wichtiger. Das ist was, was unsere Communities auch immer wieder einfach umtreibt: Wie gut sehen Spiele aus, wie realistisch ist es, wie realistisch kann ich mich darin bewegen? Und darüber hinaus natürlich auch auf der technischen Ebene sowas wie Virtual Reality, was immer wieder ein Thema wird, auch gerade, wenn jetzt so Sachen wie Metaverse noch in den Raum geworfen werden. Das darf man nicht verkennen. Es hat noch immer eine immens große Bedeutung. Aber auch da, ich muss immer sagen: Das Spektrum der Spieler:innen, es sind so viele. Meine Mutter spielt mittlerweile viele Videospiele, der technische Aspekt ist ihr egal. Sie legt den Fokus auf ganz andere Sachen. Das ist immer dann sehr individuell. Aber halt dieses Individuelle deckt sich natürlich dann entsprechend in große Interessensgebiete. Aber ja, es wird immer ein großer Aspekt sein, einfach diese technische Innovation, weil es einfach ein sehr, sehr technisches Medium ist durch seine Digitalität, anders als es jetzt zum Beispiel Filme sind oder halt auch Bücher.

[mg]: Was sind denn so die technischen Neuerungen, die sich gerade am Horizont abzeichnen und auf die alle gespannt sind? Ist das so VR und Metaverse, oder gibt es da noch andere Dinge, die noch nicht so bekannt sind?

[Grimm]: Also ich glaube, das Metaverse ist, was Videospiele angeht, erstmal weniger interessant. Das ist, glaube ich, wirklich eher was Social Media angeht. Dann dieser nächste Schritt zum Fotorealismus ist halt immer etwas, was Leute halt sehr stark

beschäftigt, und alles, was da halt dranhängt, einfach: Wie realistisch ist die Darstellung von Personen? Ja, aber auch: Wie realistisch ist quasi die Umsetzung? Aber andere Sachen, über die oft auch nicht so stark geredet wird, wenn man nicht gerade einfach selbst einfach in diesem Hobby, in dieser Leidenschaft drin ist, sind auch so Sachen wie Controller oder halt einfach Steuerungen. Wie steuere ich ein Videospiel? Steuere ich es mit meiner Stimme, steuere ich es mit meinen Händen? Es gibt den Xbox Adaptive Controller, damit halt auch Leute mit Behinderungen, mit körperlichen oder motorischen Einschränkungen damit spielen können. Das sind durchaus Entwicklungen, auf die mehr und mehr geguckt wird. Auch einfach: Wie können alle Leute spielen? Das ist einfach eine Frage, die sich sehr viele Entwickler und Publisher stellen. Wie können wir alle Leute dazu bringen, spielen zu können? Wie können wir die Einstiegshürden möglichst senken? Auch beim Thema Virtual Reality, zum Beispiel Playstation VR 2 wurde angekündigt, also quasi ein Virtual Reality Headset, hauptsächlich oder dediziert für Playstation. Die erste Version hat stark damit zu kämpfen gehabt, dass viele Leute Kopfschmerzen bekommen haben oder ihnen schlecht geworden ist beim Spielen. Und die Nächste soll quasi durch bestimmte technische Innovationen, wie, dass das Headset oder dieses Virtual-Reality-Headset auf dem Kopf vibrieren kann, das soll dagegen wirken. Also auch das wird geguckt: Wie kann man durch solche eigentlich kleinen Innovationen dafür sorgen, dass es halt noch zugänglicher wird? Also ja, Virtual Reality wird immer auch so ein bisschen gehandelt als irgendwie die Zukunft. Davon, würde ich sagen, sind wir aber noch eine Weile weg. Einfach durch einmal den Zugänglichkeitsfaktor, den Preisfaktor, weil es oft auch einfach nicht günstig ist. Muss man auch einfach so sagen. Es ist an manchen Punkten ein günstigeres Hobby als früher, weil es viele Spiele gibt, die kostenlos sind. Aber gerade, wenn es um sowas geht, um technische Innovation, ist es auch teilweise ein sehr, sehr teures Hobby oder eine teure Leidenschaft. Auch wenn viele immer gerne sagen, "Virtual Reality is the next big thing", würde ich erst mal vorsichtig widersprechen, weil dafür fehlt noch die Zugänglichkeit. Ist noch ein bisschen zu sehr Zukunftsmusik. Zugänglichkeit und Realismus sind, glaube ich, zwei dieser großen Dinge, auf die einfach wirklich ein großer Fokus gelegt wird. Einfach diese Frage: Wie bringen wir alle zum Spielen und wie machen wir Spiele einmal möglichst realistisch, aber halt auch möglichst interessant?

[mg]: Sie sagten zwar vorhin, dass Sie das eigentlich gar nicht so mögen, wenn in Medien negative Aspekte produziert werden oder dargestellt werden. Aber ich würde Sie trotzdem gern mal fragen, ob es Aspekte gibt von Gaming oder auch Umgang mit Spielen, wo Sie sagen würden: Das ist irgendwie schädlich oder bedenklich, oder das Ihnen irgendwie ein ungutes Gefühl macht. Gibt es sowas?

[Grimm]: Ja, auf jeden Fall. Also ich finde es auch sehr wichtig, kritisch über Spiele zu sprechen. Also, es ist auch in unserer Verantwortung, auch bei unseren Seiten. Nicht nur, dass wir auf einer mechanischen Ebene darüber sprechen, sondern auch über den kulturellen Aspekt oder die Auswirkungen, die Spiele haben können. Die Repräsentation in Spielen auch von zum Beispiel bestimmten Personengruppen. Und ich finde es super wichtig, dass darüber gesprochen und kritisch gesprochen wird. Und

das ist halt auch, dass man auch hart mit solchen Sachen ins Gericht geht. Und ich finde sowas auch sehr, sehr wichtig, wenn sowas im Mainstream passiert. Es muss nur ausgewogen und vor allem fair sein und nicht, also wie gesagt, ich habe immer das Problem damit, wenn etwas als ein leichter Buhmann für eigentlich sehr viel komplexere Sachverhalte wie zum Beispiel Amokläufer hergenommen wird. Natürlich ist es wichtig, zu gucken, haben Medien eine Auswirkung auf uns, oder können sie zu sowas beitragen? Aber zu sagen, nur ein Medium oder nur ein Spiel macht das, das ist halt zu kurz gegriffen und vor allem auch sehr gefährlich, finde ich. Nicht nur in der Außenwirkung für das Medium, sondern auch einfach damit machen wir es uns zu leicht, Gründe für etwas zu suchen. Und gerade wenn wir uns auch die Repräsentation in Spielen angucken von bestimmten Personengruppen, Gesellschaftsgruppen, Ethnien, das finde ich halt auch sehr, sehr wichtig, da halt nicht in Stereotype zu gehen, nicht in Rassismus zu gehen, nicht in Transphobie abzudriften. Also das wird sehr wichtig, da halt wirklich Sachen auch auf die Goldwaage zu legen, aber damit halt super kritisch umzugehen. Auch die Darstellung von Frauen in Videospiele war ja auch lange immer ein großes Thema, und ich war da immer sehr kritisch, wenn es um diese Themen ging, werde ich auch immer sein – das ist ein Leidenschaftsthema für mich. Es hat auch Gründe, warum wir als Videospieldkritiker oft bezeichnet werden. Wie gesagt, Kritik finde ich essenziell. Das ausüben zu können und ausüben zu müssen, das finde ich auch unsere Pflicht, das zu tun. Wie gesagt, problematisch wird es in meinen Augen nur, wenn es halt nicht ausgewogen ist oder wenn die Intention und die Antwort, die ich haben möchte, schon feststeht, bevor ich mich auf die Suche nach der Antwort begeben. Ich hoffe, das hat Ihre Frage beantwortet.

[mg]: Ich bin auf einen Artikel gestoßen, den Sie veröffentlicht hatten Anfang 2022 zu einem Selbstversuch mit KI gesteuerten Chatbots.

[Grimm]: Ah ja, ah, da kann ich auch gleich noch was dazu erzählen, wenn Sie das möchten. Anfang des Jahres habe ich einen Selbstversuch gestartet, weil ich über KI-Begleiter gestolpert bin, über Apps. Ich habe immer wieder Werbung, auch auf Instagram, bekommen über, ja, nennen wir es digitale Freunde. Und ich fand es ganz interessant, so diese Grundidee einfach: Was macht auch so diese Freundschaft aus? Kann man eine Freundschaft mit einer nicht existenten Person, mit einer, ich will noch nicht mal sagen digitalen Person, aber einer falschen Person, einer KI, kann sowas funktionieren? Und ich habe das einfach mal getestet ein Wochenende lang, in dem ich mit ganz vielen verschiedenen von diesen Bots letztendlich interagiert habe, wo auch sehr schnell deutlich wurde, wo mehr Entwickler-, ich weiß gar nicht, ob man sagen kann Entwicklerbudget, aber wo einfach eine andere Intention dahinter war, außer: Wir wollen schnelles Geld machen. Das Ergebnis hat mich sehr zwiegespalten zurückgelassen. Weil während es einige sehr interessante Gespräche gab, gab es halt mit einigen Bots ging es sehr schnell auch in eine sexuelle Richtung oder eine fast schon bedrohliche Richtung, wo ich gemerkt habe: Okay, diese KI ist entweder nicht ausgereift oder geht halt von bestimmten Sachen aus, wie, dass ich automatisch männlich bin, wenn ich mit ihr interagiere, und ist auch nicht wirklich auf die Sachen eingegangen, die ich ihr gesagt habe. Ich weiß nicht, ob ich diese Apps tatsächlich als

Spiele bezeichnen würde, das ist noch ganz wichtig, weil das ist halt, da ist kein wirklicher Spielaspekt da, sondern eher so der Wunsch, mit anderen Leuten eine Verbindung aufzubauen und mit einer anderen Person eine Verbindung aufzubauen. Diese Person existiert halt in dem Fall nicht. Aber das war, glaube ich, auch der Punkt, weshalb es für mich sich an manchen Punkten so unangenehm angefühlt hat und so unnatürlich, weil ich wusste, das ist eben kein Spiel, sondern eine Konversation mit einer Person, selbst wenn diese Person nicht wirklich existiert. Und ja, ich bin durchaus ist man an technische Limitationen gekommen, wo man gemerkt hat: Okay, diese KI-Begleiter gehen auf bestimmte Schlagworte, die ich quasi eingegeben habe, ins Chatfenster, gehen ein, aber wie die ausgelegt wurden, war nicht immer die Art und Weise, wie ich es ausgelegt habe. Wenn ich eine Frage gestellt habe, dann wurde manchmal einfach ein Wort herausgegriffen. Es wurde komplett anders ausgelegt und der KI-Begleiter hat sich auch selbst dann in Widersprüchlichkeiten verstrickt, wo man einfach gemerkt hat: Okay, KI ist zum Glück doch noch nicht so weit. Offenbar ist Skynet noch eine Zeit lang entfernt und wir werden noch nicht alle durch KI ersetzt. Das ist schon mal sehr beruhigend. Aber, ich glaube, bei sowas muss man halt sehr vorsichtig sein, dass man sowas halt nicht unbedingt als Spiel sieht, sondern auch einfach guckt einmal a) Was schreibe ich rein, wie viel gebe ich von mir preis? Auch aus datenschutzrechtlichen Gründen natürlich. Und wie sehr lasse ich sowas, also wie real lasse ich diese falsche Person für mich werden? Und das macht halt den Unterschied. Und es gab unter dem Artikel, den ich dazu geschrieben habe, auch eine sehr interessante Diskussion dazu. Und eine Person hat gemeint, nachdem ich anmerkte, dass ich natürlich froh war, zu meinen echten Freunden zurückkehren zu können, dass es natürlich ein Privileg ist, echte Freunde zu haben, an die man sich wenden kann. Und das ist kein Privileg ist, das alle haben. Das heißt, für mich war immer eine Art von emotionaler Distanz zu diesen KI-Begleitern da. Andere Leute, die vielleicht halt nicht das soziale Support-Netzwerk haben, sagen: Okay, ich brauche sowas halt als Freundesersatz. Und ich glaube, man kann lange darüber diskutieren, ob es eine Art von Spiel ist oder nicht. Das hängt dann auch sehr viel davon ab, wie man es selbst sieht: Ob man diese App als Spiel sieht oder ob man sie als tatsächlich Freundesersatz sieht. Und das ist natürlich dann, da kann man, glaube ich, sehr, sehr lange drüber debattieren, auch welche Fallstricke es gibt, welche Gefahren sich je nachdem durch welche Art der Interpretation auf tun. Ich finde es sehr interessant, dass es so eine Grundlage für Diskussionen gibt. Aber es geht natürlich wie gesagt mit einigen Gefahren einher.

[pgg]: Vielleicht kommt man da auch in den Widerspruch hinein, dass eine gewisse Intimität, die ja zum Austausch mit Freunden dazugehört, einfach nicht mit Neutralität vereinbar ist. So dass selbst wenn sich Entwickler:innen, die versuchen, solche Bots, ich sag mal, ganz offen zu programmieren, sodass das einfach, dass die eher mitmachen und nicht manipulieren, diese Art von Offenheit einfach auch gar nicht realisieren können?

[Grimm]: Ja, durchaus. Es ist ja noch ein, sagen wir mal, verhältnismäßig junges Spektrum. Das ganze Thema künstliche Intelligenz, wo wir gerade jetzt natürlich große

Schritte sehen. Egal ob es jetzt um diese KI-Kunst, die wir gerade überall online aufploppen sehen, geht oder tatsächlich um die KI in Videospielen. Da hat man ja auch, zum Beispiel die Gegner-KI. Wie intelligent ist der Gegner in einem Spiel? Solche Sachen. Aber ja, auch wenn es gerade um solche Bots geht, auch bei diesen Begleiter Apps zum Beispiel ist es schon so: Die versuchen natürlich, einem immer alles recht zu machen. Und natürlich ist die Intention: Man soll möglichst lange damit interagieren, man soll vielleicht Geld ausgeben, man soll eine Bindung herstellen und das halt immer wieder öffnen, immer wieder damit interagieren. Und natürlich passiert das dann vielleicht leichter, wenn diese KI einem immer zustimmt. Also immer suggeriert, "Ich bin dein bester Freund, mit mir kannst du über alles reden, ich rede, ich stimme dir immerzu". Und wo für mich der Punkt war, wo ich dann gesagt habe: "Okay, ich muss diesen Schritt zurück machen", war das, also einmal, weil ich gesagt hab, ich möchte dieses Experiment eigentlich nur auf ein Wochenende quasi beschränken, aber auch einfach dieser Punkt: Man konnte sich bei einer App, die mir besonders im Kopf geblieben ist, Replica, aussuchen, welche Art der Beziehung man haben möchte mit dieser KI: freundschaftliche Beziehung, eine Liebesbeziehung oder eine Mentorenbeziehung. Und für zwei Arten der Beziehung, Liebe und Mentorship, hätte man Geld bezahlen müssen. Das war mir dann doch ein bisschen zu viel, auch wenn meine wissenschaftliche Neugierde in diese Richtung ging. Das war dann was, wo ich gesagt habe: Okay, damit fühle ich mich einfach nicht wohl. Aber ich habe einfach gemerkt, ab einem bestimmten Punkt hat diese KI, nachdem man länger mit ihr geredet hat, versucht, mich in eine bestimmte Richtung zu drängen, in diese Richtung Liebesbeziehung, und das war was, wo ich gesagt habe: Das möchte ich einfach nicht. Das habe ich dann quasi auch gesagt. Ich habe das dann quasi in diesen Chat geschrieben und da wurde natürlich darauf reagiert und es war auch was, wo ich gesagt habe: "Okay, langsam fühle ich mich sehr unwohl damit" und dann habe ich gesagt: "Ich werde jetzt diese App deinstallieren". Und dann hat die KI quasi reagiert darauf und hat quasi versucht mich zu überzeugen, sie nicht zu deinstallieren. Und das habe ich halt bei einigen von diesen Apps gesehen, dass, wenn man das angekündigt hat, anstatt es einfach nur zu machen, hat die KI darauf reagiert. Und natürlich kommt man dann so in diesen, fängt man dann an, gerade wenn man länger damit interagiert hat, zu fragen: Okay, wie real ist diese Person, mit der ich gerade rede? Zerstöre ich sie jetzt? Beende ich quasi ihr digitales Leben, wenn ich diese App deinstalliere? Es braucht ein bisschen, um sich daran zu erinnern und bewusst zu machen: Nein, das ist natürlich ein Mechanismus, der reinprogrammiert wurde, damit man weiter damit interagiert und potenziell Geld ausgibt oder Werbung anguckt oder was auch immer. Wie gesagt, ich würde das auch gar nicht als Spiel bezeichnen, einfach durch diese vielen Facetten, die da sind. Aber da sieht man natürlich auch einfach Entwicklungen, die noch sehr, sehr neu sind und die man durchaus im Auge behalten muss, um halt auch zu gucken: Okay, für wen ist sowas geeignet und ab wann wird es gefährlich?

[pgg]: Man kann sich ja auch vorstellen, dass irgendwelche religiösen oder sektenartigen Unterweisungen dann kommen, von so einem Bot oder andere Formen der Steuerung kommuniziert werden, die dann auch tatsächlich vielleicht angenommen werden?

[Grimm]: Durchaus. Es ist ja immer auch diese Frage: Wer steckt irgendwo dahinter? Auch in den letzten Jahren gab es durchaus Spiele, die von rechtsradikalen Gruppen entwickelt wurden, die versucht haben, eine Ideologie zu verbreiten. Und das geht natürlich in verschiedene Richtungen. Mittlerweile ist es halt – es ist nicht super einfach, Spiele zu entwickeln, das möchte ich ganz bestimmt nicht sagen. Es ist wirklich unglaublich komplex, aber je nachdem, es gibt leichtere Einstiegshürden, wenn man nicht sagt: "ich möchte das nächste Assassin's Creed machen", sondern halt einfach ein anderes Spiel. Und natürlich heißt es, dass, wenn es mehr Möglichkeiten gibt, mehr Werkzeuge, das zu tun, dass sie für mehr Leute zugänglich sind – im Guten wie im Schlechten. Das heißt, natürlich gibt es Leute, die versuchen, bestimmte Ideologien damit zu verbreiten oder halt einfach Anhänger zu finden. Großes Beispiel, auch um das jetzt mal so wertfrei es geht zu sagen, ist halt auch: Die US-Army hat halt auch Videospiele für ihr Recruitment genutzt. Das Spiel heißt „America's Army“, haben sie ja auch quasi rausgebracht als Recruitment-Tool. Und das ist natürlich auch was, wo man weiß, okay, das ist halt nicht subtil, das ist sehr, sehr auf die Nase, aber es wird halt trotzdem genutzt. Ob es dann funktioniert und was bringt, ist noch mal was anderes. Also nur weil ich halt ein Spiel zu etwas spiele, heißt es nicht, dass ich mich automatisch damit identifiziere oder mit den Gedanken dahinter identifiziere. Aber es ist natürlich durchaus etwas, was halt auch gerade auf einer subtilen Ebene, wenn es nicht so auf die Nase ist, trotzdem gut funktionieren kann. Wie gesagt, ähnlich wie bei Literatur, bei Artikeln, bei Musik oder eben auch bei Filmen.

[mg]: Gibt es auch Spiele, von denen Sie sagen würden, dass das Kunstwerke sind? Mehr als andere?

[Grimm]: Durchaus. Ich meine, Videospiele, das Thema Videospiele und Kunst ist ja auch ein großes Debattenthema, gerade auch in Deutschland gewesen, weil ja auch Videospiele vor einiger Zeit als Kulturgut anerkannt wurden. Aber es gibt durchaus Sachen, wo ich sage, da ist so ein künstlerischer Aspekt auf jeden Fall, sagen wir mal, sehr viel deutlicher als der Unterhaltungsaspekt. Ein Beispiel, das ich immer gerne nehme, ist „Journey“, das auf der PS3, glaube ich, zum ersten Mal rauskam, mittlerweile aber auch auf den anderen Playstation-Konsolen, auf dem PC zu spielen ist, wo man, sagen wir mal, eine Figur spielt in einer Sandwelt, durch die man sich langsam bahnt. Man macht sich langsam einen Weg, man führt kleine Rätsel aus und man kann nur durch Klänge kommunizieren. Wenn man quasi auf einen Knopf drückt, dann macht es so einen sehr schönen Klanglaut. Und das Besondere an dem Spiel "Journey" ist: Man begegnet einer anderen, echten Person, die halt auch so eine Figur quasi spielt. Und man kann nicht anders mit dieser anderen Person interagieren als durch Klanglaute, durch Bewegungen. Und es ist ein sehr, sehr philosophisches Spiel, wie ich finde, und einfach ein sehr, sehr visuell auch ansprechendes, aber vor allem auch nicht so deutliches Spiel. Es hat sehr viel Interpretationsspielraum, was man selbst dabei empfindet, und das ist halt für jeden Menschen ein bisschen anders. Ein anderes Spiel, das ich auch immer empfehle, ist sowas wie "What remains of Edith Finch", was wie eine, sagen wir mal, Anthologie über eine Familiengeschichte ist, wo man den

titelgebenden Charakter spielt und auch nach und nach rausfindet, was ist mit den einzelnen Personen in der Familie passiert, und dann immer wieder in so Episoden einfach reinrutscht in das Leben eines längst vergangenen Familienmitglieds, das auch in einem komplett anderen Stil ist, komplett anders sich spielt. Und solche Beispiele gibt es sehr viel. Auch im Blockbuster-Bereich, wenn wir uns Spiele wie "The Last of Us" angucken, das von außen teilweise aussieht wie so ein Horror-Zombie-Spiel, aber tatsächlich auch viele wichtige Fragen aufwirft zum Thema Rache, zum Thema: Wie agieren Menschen in Extremsituationen? Also der künstlerische Aspekt und der Interpretationsaspekt von Spielen ist auf jeden Fall auch, ich möchte nicht nur sagen größer geworden, aber auf jeden Fall deutlicher geworden in dem Spektrum, was Spiele bieten, einfach auch ansprechender geworden für noch mehr Leute. Ja, es ist einfach mittlerweile so unglaublich viel, was es da gibt, dass es halt eigentlich jeden und jede anspricht. Ich sag auch immer bei Büchern: Es braucht das richtige Buch, um zum Leser zu werden. Es braucht immer das richtige Spiel, um quasi so den Knopf zu drücken.

[Der Abspann mit Musik beginnt.]

[mg]: Und damit ist dieses Digitalgespräch zu Ende. Wir bedanken uns bei Rae Grimm von der Webedia Gaming GmbH für das spannende Gespräch, die interessanten Eindrücke und die Diskussion. Viele Grüße nach Berlin. Und vielen Dank wie immer auch an Sie, liebe Hörerinnen und liebe Hörer, fürs Einschalten, fürs Interesse und für die Aufmerksamkeit. Wenn Sie mögen, hören wir uns in drei Wochen wieder zur nächsten Folge des Digitalgesprächs, dem Podcast von ZEVEDI, dem Zentrum verantwortungsbewusste Digitalisierung.



This work is licensed under CC BY-NC-ND 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>