

FORDERUNGEN DES NETZWERKS GAME LABS AN HOCHSCHULEN

Bessere Rahmenbedingungen für Forschung, Lehre und
Studium mit digitalen Spielen.

Michael Mosel / Netzwerk Game Labs an Hochschulen

Abstract: Der Text beleuchtet die Relevanz und Herausforderungen von Game Labs an Hochschulen für Forschung und Lehre zu digitalen Spielen. Obwohl Computerspiele als Kulturgut anerkannt und politisch gefördert werden, bestehen strukturelle Defizite in ihrer wissenschaftlichen Integration. Das Netzwerk „Game Labs an Hochschulen“, 2023 in Marburg gegründet, will die Bedeutung solcher Labore sichtbar machen, Akteure vernetzen und Lösungen fördern. Zentrale Herausforderungen sind hohe Kosten und fehlende institutionelle Verankerung, da der Betrieb von Game Labs umfangreiche Ressourcen und langfristige Finanzierung erfordert. Zudem erschweren urheberrechtliche Restriktionen und Lizenzbedingungen der Spieleindustrie die Nutzung und Archivierung insbesondere digitaler Spiele. Online-Distributionsmodelle passen oft nicht zu universitären Beschaffungspraktiken und -möglichkeiten.

Das Netzwerk fordert bessere finanzielle Ausstattungen von Game Labs, klare rechtliche Rahmenbedingungen und stärkere institutionelle Verankerung, um die Qualität von Forschung, Lehre und Studium im Feld der Game Studies zu sichern und auszubauen und auf dieser Grundlage gesellschaftlich relevante Beiträge zu leisten.

Keywords: Game Studies, Infrastruktureinrichtung, Game Lab, Forderungen, Rahmenbedingungen von Forschung und Lehre

1. BESTANDSAUFNAHME

Digitale Spiele¹ sind heute allgegenwärtig. Die Mehrheit der Deutschen spielt zumindest gelegentlich Computer- und Videospiele (vgl. Bitkom 2022; Mosel 2023: 12), digitale Spiele gelten als Massenmedium und -phänomen (vgl. Preisinger 2022: 10). Zudem wurden digitale Spiele bereits im Jahr 2007 vom Deutschen Kulturrat als Kunst geadelt und werden inzwischen seit Jahren von der Politik wirtschaftlich gefördert (vgl. Zimmermann 2017; Mosel 2023: 12; GamesWirtschaft 2024).

Naturgemäß erfolgt die wissenschaftliche Erforschung von Untersuchungsgegenständen diesen zeitversetzt (vgl. Mosel & Müllerleile 2023), dennoch ist die wissenschaftliche Beschäftigung mit digitalen Spielen schon mindestens 20 Jahre alt. Seitdem befinden sich die aktuellen deutschsprachigen Game Studies in einer Transformation zwischen Protowissenschaft und emergierender Wissenschaft (vgl. Inderst & Wagner 2022: 37). In den letzten Jahren haben zahlreiche Hochschulstandorte erfolgreich Game Labs etabliert, die als zentrale Anlaufstellen für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen dienen und deren Relevanz für Forschung und Lehre unterstreichen.² Obwohl schon mehrere Jahrzehnte zu digitalen Spielen geforscht und gelehrt wird, sind die Verwaltungen und zentralen Infrastruktureinrichtungen von Hochschulen und Universitäten aber bislang immer noch zu großen Teilen nicht in der Lage, mit digitalen Spielen adäquat umzugehen. Game Labs sind in diesem Kontext besonders wichtig. Sie fungieren als wichtige Schnittstellen zwischen Forschung, Lehre und Praxis, indem sie Studierenden und Forschenden Räume bieten, um digitale (und analoge!) Spiele zu erforschen, zu entwickeln und kritisch zu reflektieren.

Daher wird im Folgenden kurz das Netzwerk „Game Labs an Hochschulen“ als Sprachrohr der Betreiber von Game Labs vorgestellt, um die

1 Im Rahmen dieses Forderungspapiers wird der Begriff „digitale Spiele“ gewählt, da er in der allgemeinen Diskussion geläufig ist. Dabei wird der Begriff jedoch bewusst weit gefasst, sodass er nicht nur alle Formen von Computer- und Videospielen umfasst, die auf digitalen Rechensystemen ausgeführt werden, sondern auch alle digitalen Spiele einschließt, die zwar digitale Komponenten nutzen, ohne dass zwingend digitale Datenverarbeitung erfolgt – etwa frühe Spielautomaten.

2 Siehe hierzu die Liste aller Game Labs im DACH-Raum auf S. 27 in diesem Band.

Herausforderungen beim Betrieb von Game Labs aufzuzeigen und die aus diesen resultierenden Forderungen erläutern zu können.³

2. DAS NETZWERK „GAME LABS AN HOCHSCHULEN“

Die Gründung des Netzwerks „Game Labs an Hochschulen“ geht auf Erfahrungen bei der Gründung des Game Labs an der Universitätsbibliothek Marburg zurück. In Übereinstimmung mit anderen Betreiber*innen von Game Labs stellten wir fest, dass die von uns angetroffenen organisatorischen, technischen und juristischen Herausforderungen auch anderen Betreibern von Game Labs bekannt sind, sie aber bislang nicht gut gelöst werden konnten.⁴ Um diesem Umstand zu begegnen, beschlossen wir, ein Netzwerk zu gründen, um die bestehenden Hürden und Probleme, denen sich Betreiber von Game Labs als wissenschaftlichen Laboren gegenübersehen, konzentriert zu adressieren. So kam es zum Gründungstreffen des Netzwerks „Game Labs an Hochschulen“ am 07.09.2023 in Marburg.

Das zentrale Ziel des Netzwerks „Game Labs an Hochschulen“ besteht darin, eine organisatorische Struktur zu schaffen, die den gegenseitigen Austausch der deutschsprachigen Game Labs fördert. Thematische Schwerpunkte sind der Betrieb und die Weiterentwicklung von Game Labs, die Sicherung ihres Bestehens sowie die langfristige Hervorhebung und Förderung ihrer Bedeutung für die akademische Lehre und Forschung. Das Netzwerk soll verschiedene Akteure aus der Hochschullandschaft miteinander verbinden, die Game Labs betreiben oder Interesse an deren Gründung haben. Ein zentrales Anliegen ist die Vernetzung der existierenden Game Labs, um Synergien zu nutzen, Best Practices zu teilen und eine stärkere Sichtbarkeit innerhalb und außerhalb der akademischen Welt zu

3 Hierfür wird in Teilen die Stellungnahme des Netzwerks *Game Labs an Hochschulen* (vgl. Netzwerk Game Labs an Hochschulen 2024) zum Positionspapier des *game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.* (vgl. *game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.* 2023) aufgegriffen, da dort relevante Punkte schon angerissen wurden.

4 Diese Herausforderungen wurden bereits an anderer Stelle ausführlicher beschrieben vgl. Mosel & Müllerleile 2023.

erreichen. Die gemeinsame Plattform ermöglicht es, Know-how auszutauschen, Probleme gemeinsam zu lösen und innovative Lehr- und Forschungskonzepte zu entwickeln.

Die vertretenen Game Labs verstehen sich als Orte, in denen Game Studies in der ganzen Breite dieses multidisziplinären Fachs betrieben werden: Technische Experimente, medientheoretische Reflexion, medienpädagogische Vermittlung sowie historisch-kritische Analyse und Archivierung von Spielen sind typische Beispiele konkreter Anwendungsfelder. Die Game Labs bieten folglich nicht nur eine praxisnahe Umgebung, in der Studierende aktiv an der Entwicklung und dem Design von Spielen mitwirken können, wodurch kreative, technische und theoretische Kompetenzen gleichermaßen gefördert werden. Sie dienen darüber hinaus auch als Orte, an denen Forschende breit angelegte historisch-hermeneutische Perspektiven einnehmen oder anwendungsorientierte und theoretische Fragestellungen im Kontext von digitalen und analogen Spielen untersuchen können. Die Labs stellen also eine Infrastruktur bereit, die wissenschaftliche Analyse und praktisches Experimentieren gleichermaßen in ihren vielfältigen Formen ermöglicht.

3. FORSCHUNG UND LEHRE ZU DIGITALEN SPIELEN: VIER HERAUSFORDERUNGEN

Ein Forderungspapier ist notwendig, um die gemeinsame Ausrichtung und die Bedarfe der Game Labs sichtbar zu machen und um für eine bessere institutionelle Unterstützung zu werben. Dieses Forderungspapier ist auf Basis der Arbeits- und Erfahrungspraxis der Mitglieder des Netzwerks „Game Labs an Hochschulen“ (<https://netzwerk-gamelabs.de>) entstanden. Wir möchten die Gelegenheit nutzen, uns mit vier Forderungen, die aus unserer Sicht zur Stärkung von Forschung und Lehre zu Spielen im deutschsprachigen Raum deutlich beitragen würden, in den Diskurs einzubringen. Dabei soll insbesondere auf die Notwendigkeit eingegangen werden, Game Labs als feste Bestandteile in der Hochschulstruktur zu etablieren, ihre Finanzierung zu sichern und institutionelle Barrieren abzubauen. Darüber hinaus soll das Forderungspapier die gesellschaftliche Relevanz

von Game Labs betonen, indem es ihre Funktion als Bildungsorte, praxisnahe Lern- und Experimentierfelder sowie als innovative Forschungsräume, die zur Weiterentwicklung der Game Studies beitragen können, herausstellt.

Neben den institutionellen Herausforderungen, mit denen die Mitglieder des Netzwerks in ihren Einrichtungen konfrontiert sind, erschweren auch externe Faktoren die wissenschaftliche Forschung zu und die Lehre mit (digitalen) Spielen. Diese Herausforderungen lassen sich grob in vier Bereiche einteilen, die jedoch oft ineinander übergehen und keine klaren Grenzen aufweisen: hohe Kosten, rechtliche Hürden, problematische Geschäftsbedingungen der Rechteinhaber und organisatorische Probleme. Jeder dieser vier Bereiche wird im Weiteren zunächst erläutert, und darauf aufbauend werden konkrete Forderungen formuliert, um die Rahmenbedingungen für die wissenschaftliche Forschung zu und Lehre mit (digitalen) Spielen nachhaltig zu verbessern.

1. HOHE KOSTEN UND MANGELNDE INSTITUTIONELLE VERANKERUNG

Um mit digitalen Spielen in wissenschaftlichen Kontexten arbeiten zu können, ist eine umfangreiche Ausstattung sowohl in technischer als auch personeller Hinsicht nötig.

Hardware und Lizenzen: Dies umfasst die Anschaffung der notwendigen Spiele-Plattformen, ihre Einrichtung und Konfiguration, aber auch ihre ständige softwareseitige Aktualisierung durch die Installation von Updates sowie – aufgrund der schnellen Entwicklungen im Bereich der Computertechnologie – auch den Kauf von Hardware-Upgrades. Im Optimalfall steht pro studierender Person in einer Lehrveranstaltung eine Spiel-/Programmierstation zur Verfügung, sodass die Anzahl an Spiel-/Programmierstationen dementsprechend hoch ist. Bei Lehrveranstaltungen mit bis zu 40 Teilnehmer*innen führt dies zu hohen Hardwarekosten. Hinzu kommen Gebühren für Softwarelizenzen, die meist auch nach ein paar Jahren

neu entrichtet werden müssen; dies umfasst Lizenzen, um Computerspiele sichten zu können, aber auch Lizenzen für Produktionssoftware wie Game-Engines, Bildbearbeitungstools etc.

Platzbedarf: Ein zusätzlicher Aspekt betrifft den hohen Platzbedarf und das häufige Fehlen geeigneter Räumlichkeiten. (Digitale) Spiel- und Forschungsumgebungen erfordern nicht nur eine erhebliche Anzahl an Arbeitsplätzen, sondern auch Räume, die speziell für die komplexen technischen und didaktischen Anforderungen konzipiert sind. Viele Hochschulen stehen vor der Herausforderung, solche spezialisierten Räume bereitzustellen oder umzubauen, was häufig zu zusätzlichen Investitionskosten und organisatorischen Schwierigkeiten führt. Ohne adäquate räumliche Infrastruktur wird die nachhaltige Nutzung von Game Labs sowie die Durchführung innovativer Lehr- und Forschungsprojekte erheblich erschwert.

Personal: Das Personal für den Betrieb des Game Labs muss hochqualifiziert sein. Nicht nur sind didaktische Kenntnisse für die Durchführung von Lehrveranstaltungen nötig, auch technische Kompetenzen sind für die Installation, Konfiguration und Wartung der Soft- und Hardware erforderlich. Hinzu kommt die Kenntnis administrativer Abläufe zur Ressourcenverwaltung und Abstimmung mit beteiligten inner-universitären Einrichtungen und wissenschaftliche Kenntnisse in Forschung und Lehre, um Forschungsprojekte anbahnen und durchführen zu können.

Kontinuität und Sicherung von Know-How: Die Forschung zu (digitalen) Spielen erfolgt oftmals nur projektbezogen an Universitäten. Dies ist problematisch, da projektbezogene Forschung in der Regel zeitlich und finanziell begrenzt ist, wodurch keine nachhaltigen, kontinuierlichen Strukturen aufgebaut werden können. Meist fehlt es an institutioneller Verankerung und langfristiger Unterstützung, was dazu führt, dass wertvolles Wissen und Expertise nach Projektende verloren gehen oder nicht weiterentwickelt werden können. Dies führt nicht selten zur Schließung der entspre-

chenden Game Labs und der Stilllegung der Technik. So kann die nachhaltige Forschung an (digitalen) Spielen nicht sichergestellt werden, ebenso wenig ihr Einsatz in Lehr-Lernszenarien. Eine dauerhafte institutionelle Infrastruktur hingegen würde es ermöglichen, die Forschung kontinuierlich voranzutreiben, Expertisen zu bündeln und Game Studies als etabliertes Forschungsfeld zu sichern.

FORDERUNGEN AN DIE POLITIK: BESSERE AUSSTATTUNG VON
PROFESSUREN, MEHR MITTELBAUSTELLEN UND GESTEIGERTE IN-
VESTITIONEN IN INFRASTRUKTUREINRICHTUNGEN

Game Labs leisten einen entscheidenden Beitrag zu Forschung und Lehre, indem sie die infrastrukturelle und technische Grundlage erschaffen und instandhalten, um kosteneffizient und nachhaltig Forschungsprojekte und Lehrveranstaltungen durchzuführen. Wir fordern folglich verstetigte Ressourcen für planbare Forschung und Lehre, um die Funktionsfähigkeit und Nachhaltigkeit solcher Einrichtungen zu gewährleisten. Dies beinhaltet:

- eine Erhöhung der Sachmittel zur Ausstattung der Game Labs mit sonstigen spielbezogenen Materialien, wie zum Beispiel Hard- und Software
- den dauerhaften Zugriff auf geeignete Räume
- die verlässliche und langfristige Finanzierung von hochqualifiziertem Personal

Ebenso wollen wir zu bedenken geben, dass bei der Unterstützung von Bildungs- und Forschungsnetzwerken unbedingt weitere Institutionen mitgedacht werden müssen: öffentliche Bibliotheken, Universitätsbibliotheken, Hochschul-Rechenzentren, eigenständige Game Labs, Museen, Archive uvm. Diese Einrichtungen leisten nicht nur einen wertvollen Beitrag zur Erhaltung und Vermittlung von kulturellem und wissenschaftlichem Erbe, sondern ermöglichen auch interdisziplinäre Kooperationen und die synergetische Nutzung von Ressourcen, was für eine nachhaltige und ganzheitliche Forschungs- und Lehrinfrastruktur unerlässlich ist.

2. HÜRDEN DES URHEBERRECHTS

Aufgrund von urheberrechtlichen Bestimmungen gibt es Schwierigkeiten bei der Nutzung digitaler Spiele an Hochschulen. So folgt aus § 69d V Nr. 3 UrhG, dass digitale Spiele zur Veranschaulichung von Unterricht und für die Lehre an Bildungseinrichtungen zu nicht-kommerziellen Zwecken vollständig genutzt werden dürfen. In § 69d V Nr. 3 UrhG wird § 60a UrhG dahingehend modifiziert, dass digitale Spiele im Gegensatz zu sonstigen Werken, die nur zu 15 % genutzt werden dürfen, vollumfänglich verwendet werden dürfen, solange sich der Zweck auf Unterricht und Lehre beschränkt sowie die Nichtkommerzialität gegeben ist. Hier stellen sich aus unserer Sicht drei Probleme:

1. Die Nutzung von digitalen Spielen zu Unterrichts- und Lehrzwecken ist nur dann vollumfänglich möglich, wenn dies zu nicht-kommerziellen Zwecken erfolgt. Sämtliche Formen bezahlter Weiterbildungs-Masterstudiengänge und privater Hochschulen sind somit von dieser Nutzung ausgeschlossen. Dies erscheint besonders problematisch, da die Ausbildung von Fachkräften mit Praxiskenntnissen, die vom *game e.V.*, dem Verband der deutschen Games-Branche, explizit gewünscht wird, zu großen Teilen an privaten Hochschulen in entsprechenden Studiengängen stattfindet.
2. Die Möglichkeit, digitale Spiele vollumfänglich zu nutzen, bezieht sich zudem – losgelöst von dem benötigten Kriterium der Nicht-Kommerzialität – ausschließlich auf Zwecke von Unterricht und Lehre. Für wissenschaftliche Forschung ist nach §60c UrhG die Nutzung von Dritten auf 15 % und für die eigene Forschung auf 75% eines digitalen Spiels beschränkt.
3. Das UrhG schweigt sich zudem darüber aus, wie konkret 15 % eines digitalen Spiels bestimmt werden. So dürften einzelne Screenshots oder kurze Videos noch unproblematisch sein, müssen aber zu Forschungszwecken digitale Spiele gespielt werden, gerät die forschende Person schnell in einen problematischen rechtlichen Graubereich.

FORDERUNGEN AN DEN GESETZGEBER: WISSENSCHAFTS-
FREUNDLICHERE ÜBERARBEITUNG DES URHEBERRECHTS

Diese drei Probleme ließen sich aus unserer Sicht relativ einfach aus der Welt schaffen, daher lautet unsere Bitte an den Gesetzesgeber, hier tätig zu werden und Rechtssicherheit zu schaffen, um Forschung und Lehre nicht zu behindern. Diese Maßnahmen sind vor dem Hintergrund des Fachkräftemangels von zentraler Bedeutung, da eine verlässliche rechtliche Grundlage und planbare Rahmenbedingungen essenziell sind, um die Ausbildung der Studierenden zu sichern und sie so zu qualifizierten Fachkräften für Forschung, Lehre und Industrie langfristig auszubilden.

1. Wir appellieren an den Gesetzgeber auch *kommerzielle* Unterrichts- und Lehrzwecke zu ermöglichen.
2. Wir fordern den Gesetzgeber auf, die Wissenschaftsschranke von 15 % / 75% (§60c UrhG) eines Computerspiels für die Forschung aufzuheben.
3. Sollte der Gesetzgeber an Wissenschaftsschranken festhalten, die mit Prozentwerten arbeiten, benötigen Forschende konkrete Erklärungen und Anleitungen, wie sich diese prozentualen Nutzungsanteile bei digitalen Spielen ermitteln lassen.

3. EINSCHRÄNKUNGEN DURCH ALLGEMEINE GESCHÄFTSBE-
DINGUNGEN (AGB) / *END USER LICENSE AGREEMENTS* (EULA)
UND MANGELHAFTE MÖGLICHKEITEN DER ERWERBUNG
UND ARCHIVIERUNG DIGITALER SPIELE

Personengebundene Accounts: Auch die Computerspielewirtschaft trägt ihren Teil dazu bei, den Betrieb von Game Labs unnötig zu erschweren. So tragen die AGB und EULAs der Rechteinhaber*innen zur Rechtsunsicherheit bezüglich der Nutzung digitaler Spiele in der Wissenschaft bei. In EULAs und AGB definieren die Rechteinhaber*innen von Computerspielen verschiedene Einschränkungen bezüglich der Nutzung ihrer jeweiligen Werke. Dabei wird die erworbene Lizenz zumeist insofern reglementiert,

dass sie nur personengebunden, nicht übertragbar und nur zu nicht-kommerziellen Zwecken genutzt werden kann. Dies steht einer wissenschaftlichen Nutzung in Lehr-/Lernszenarien natürlich entgegen.

Erwerb von Software: Auch der Kauf von digitalen Spielen, die nur über eine Online-Vertriebsplattform (bspw. *Steam*) erwerbbar sind⁵, ist hochproblematisch: In Behörden und in an Behörden angegliederten Einrichtungen wie Universitäten ist grundsätzlich ein Kauf auf Rechnung durchzuführen. Dies stellt wissenschaftliche Einrichtungen bzw. Forscher*innen vor praktische Probleme hinsichtlich der Erwerbung von Computerspielen. So ist beispielsweise in *Steam*, der führenden Internet-Vertriebsplattform, wie auch auf konkurrierenden Plattformen für Konsolen, Mobile- und Desktop-Geräte, für den Kauf von Spielen regulär ein Zahlungsmittel (Kreditkarte, *Paypal* etc.) zu hinterlegen. Eine Möglichkeit dies zu umgehen, liegt darin, Geschenkkarten zu kaufen, die gegen Rechnung im Einzelhandel erworben werden können. Doch auch dies ist an manchen Hochschulen nicht möglich, da einzelne Finanzabteilungen die Rechtsauffassung vertreten, dass es sich hierbei um einen direkten Währungstausch handeln würde, der in Behörden zwar nicht grundsätzlich verboten ist, aber zumindest aufgrund seiner Intransparenz und seiner Spekulationsrisiken als kritisch bewertet wird.

Langzeit-Archivierung: Bibliotheken, Sammlungen, Archive und andere Einrichtungen mit Archivauftrag haben große Probleme mit der Archivierung bzw. digitalen Bestandserhaltung von digitalen Spielen. Die Bereitstellung von originalen Datenträgern und Systemen ist mit starken Erhaltungsbemühungen in Form von Funktionskontrollen und Reparaturen verbunden, kann langfristig trotz des betriebenen Aufwands aber nicht verhindern, dass originale Systeme funktionsuntüchtig werden. Daher wird zur Bewahrung häufig auf Emulation zurückgegriffen. Die Emulation alter digitaler Spiele setzt aber voraus, dass Datenträger, Retail-Pakete oder

5 37 Prozent der Käufe von Konsolenspielen in Deutschland wurden im Jahr 2022 als Download getätigt. Bei PC-Spielen wurden 97 Prozent der Käufe als Download erworben (Stuebing 2023).

Offline-Installer ohne Kopierschutzverfahren vorliegen (vgl. Bergmeyer 2015: 149–150). Dies trifft auf einen Großteil digitaler Spiele nicht zu, insbesondere wenn sie über eine Online-Vertriebsplattform gekauft wurden, und es erschwert bzw. verunmöglicht die Archivierung.

FORDERUNGEN AN DIE COMPUTERSPIELEWIRTSCHAFT: EINHEITLICHE STANDARDS UND LEITLINIEN BEZÜGLICH DES UMGANGS MIT URHEBERRECHTEN UND DEM RECHNUNGSKAUF ZU ZWECKEN VON FORSCHUNG UND LEHRE

1. Wir fordern, dass Computerspielerechteinhaber in ihren AGB/EULAs Forschung und Lehre von vornerein von den obengenannten Einschränkungen ausschließen. Ihre Geltendmachung bleibt, so unser Verständnis, nach UrhG den Urheberrechtsinhabern ohnehin verwehrt, was sie somit hinfällig macht.⁶ Diese Einschränkungen für Wissenschaftler*innen aufzuheben, würde dringend notwendige Rechtssicherheit bei der Nutzung von digitalen Spielen in Forschung und Lehre schaffen. Dies würde von der breiten Öffentlichkeit als Bekenntnis und Unterstützung hochschulischer Forschung und Lehre verstanden werden und die Ausbildung von Fachpersonal für die Games-Branche deutlich erleichtern.
2. Da, wie oben geschildert, in Behörden und angegliederten Einrichtungen grundsätzlich nur ein Kauf auf Rechnung möglich ist, soll die Computerspielewirtschaft Möglichkeiten schaffen, Computerspiele für Forschung und Lehre auf Rechnung zu kaufen.

6 Nach unserer Rechtsauffassung hat der Gesetzesgeber dies erkannt und bestimmt in § 60 g I UrhG, dass sich Urheberrechtsinhaber gegenüber dem das Werk nach UrhG zulässigerweise Nutzenden nicht auf die privatrechtlichen Regelungen in EULA/AGB berufen können. So sind die Regelungen in EULA/AGB, die einer nach dem UrhG zulässigen Nutzung entgegenstehen, zwar nicht unwirksam, jedoch kann der Urheberrechtsinhaber seine daraus resultierenden Rechte nicht geltend machen. Hieraus folgert, dass er sich einer nach dem UrhG erlaubten Nutzung nicht erwehren kann. Dies bedeutet unserer Meinung nach, dass Computerspiele auch ohne explizite Erlaubnis des Rechteinhabers zu nicht-kommerziellen Zwecken des Unterrichts und der Lehre vollumfänglich genutzt werden können. Die Forschung und kommerzielle Lehre sind hiervon ausgeklammert und somit an die oben erwähnten Wissenschaftsschranken in Höhe von 15 % gebunden.

3. Für eine langfristige Verfügbarkeit, auch über technische Generationswechsel hinweg (z.B. in Emulationen), sollen Einrichtungen mit Archivauftrag die Möglichkeit erhalten, vollständige, archivierbare Retail-Pakete oder Offline-Installer ohne Kopierschutz und externe Lizenzprüfungen zu erwerben.

4. ORGANISATORISCHE HÜRDEN UND PROBLEME

Beschaffung auf Rechnung: Der Aufbau und Betrieb eines universitären Game Labs stehen zudem vor einigen organisatorischen Hürden und Problemen. Dies fängt an bei der Beschaffung: Normalerweise muss PC-Hardware aus Rahmenverträgen des jeweiligen Bundeslands beschafft werden. Dieser Umstand lässt sich glücklicherweise meistens noch durch Ausnahmeregelungen umgehen, führt aber zu verwaltungstechnischem Mehraufwand. Der Kauf von digitalen Spielen, die nur über Online-Vertriebsplattformen (bspw. *Steam*) erwerbbar sind, ist dagegen hochproblematisch, wie bereits in Kapitel 1.3 dargestellt wurde.

Nutzerkonten-Administration: Wurde ein PC-Spiel schließlich erfolgreich erworben, ist seine Nutzung leider ebenfalls problematisch. Lokale Adminrechte zur Installation werden von den Rechenzentren nur spärlich vergeben. Launcher-Clients und digitale Vertriebsplattformen benötigen für den korrekten Betrieb nahezu ständig Adminrechte, die wegen restriktiver Domänen-Gruppenrichtlinien per Hand eingegeben werden müssen und nicht an Dritte – wie bspw. Nutzer*innen – weitergegeben werden dürfen. Dies erschwert die Organisation eines Game Lab-Betriebs massiv und bindet spärlich vorhandenes Personal. Zudem werden PC-Arbeitsplätze im Regelfall vom Rechenzentrum von einem Software-Verteilungssystem mit der benötigten Software versorgt, Spiele und ihre Launcher lassen sich so aber nicht installieren. Die meistgenutzte Lösung für diese Probleme besteht dann im Verlassen der Domäne mit ihren Gruppenrichtlinien und dem Software-Verteilungssystem. Dies macht eine manuelle Installation, Administration und Wartung der entsprechenden PCs nötig, was arbeitsökonomisch ineffizient ist. Um diesen Mehraufwand handhaben zu

können, wird in der Praxis oftmals Imaging-Software genutzt. Doch auch Images müssen kontinuierlich nachgepflegt und aktuell gehalten werden.

Katalogisierung von Spielen: Ein nächstes weit verbreitetes Problem stellt die Katalogisierung von Spielen dar. Auflistungen auf Einzelseiten der jeweiligen Content-Management-Systeme der Institutionen sind die typischen Praxis-Lösungen. Faktisch laufen diese Lösungen aber in Pflege und Nutzung neben den Bibliothekskatalogen her. Dadurch bleiben sie für die meisten Nutzer*innen unbekannt und somit ungenutzt. Doch eine Aufnahme digitaler Spiele in die örtlichen Bibliothekskataloge ist mit Problemen verbunden: So gibt es Festlegungen seitens der Katalogisierungsverbünde, wie Medien in Kataloge aufgenommen werden können. Für Spiele gibt es hier keine Regelungen und somit auch keine vom Katalogsystem angebotenen Materialarten etc. Dies führt bspw. dazu, dass im Katalog der Universitätsbibliothek Marburg Steam-Spiele als E-Books geführt werden und die Spieleplattform für die Möglichkeit nach ihr zu suchen mit in den Titel aufgenommen wird (vgl. Mosel & Müllerleile 2023: 279).⁷

Juristische Fachkompetenz: Die Hürden des Urheberrechts wurden bereits in Kapitel 1.2 beschrieben. Hier ergibt sich als zusätzliche Erschwernis, dass Rechtsabteilungen an Universitäten oftmals keine tiefergehenden Kenntnisse der (Computer-)Spielindustrie und des Geflechts an Rechten zwischen Publishern, Developern, Autor*innen, Verlagen, Online-Vertriebsplattformen und rechtlichen Ausnahmen für Forschung und Lehre haben.

Zusammenfassend stellen wir fest, dass es im deutschsprachigen Raum bisher keinen erprobten Anwendungsfall für die erfolgreiche Integration eines Game Labs in die örtlichen Strukturen einer Lehr- oder Forschungseinrichtung gibt. Typische Bruchstellen sind der institutionelle Anschluss an Rechenzentren, Rechtsabteilungen, Beschaffungsabteilungen und Bib-

⁷ Siehe bspw. die Titelaufnahme von TROPICO 6 unter <https://ubmr.hds.hebis.de/Record/HEB501782966>.

liotheken. So fällt es heutzutage immer noch schwer, Angebote zur Nutzung von Computerspielen im Rahmen von Forschung, Lehre oder Studium anzubieten.

FORDERUNGEN AN DIE HOCHSCHULEN: AKTUALISIERTE LEITLINIEN UND STRUKTUREN ZUR UNTERSTÜTZUNG VON FORSCHUNG, LEHRE UND STUDIUM MIT (DIGITALEN) SPIELEN FÜR ZENTRALE INFRASTRUKTUREINRICHTUNGEN VON HOCHSCHULEN

Zentrale Stellen und Infrastruktureinrichtungen an Hochschulen und Universitäten tun sich bislang weitestgehend schwer damit, Strukturen zur Nutzung von digitalen und analogen Spielen für die Forschung, Lehre oder das Studium anzubieten.

Wir appellieren daher an die Hochschulleitungen, aktualisierte Leitlinien und Strukturen zur Unterstützung von Forschung, Lehre und Studium mit (digitalen) Spielen für zentrale Infrastruktureinrichtungen zu erlassen. Diese sollten unter anderem folgende administrative und infrastrukturelle Aspekte adressieren:

- Rechtsabteilungen: Die Vermittlung vertiefter Kenntnisse zu urheberrechtlichen Fragen im Kontext digitaler Spiele ist erforderlich, um eine rechtskonforme Nutzung in Forschung und Lehre zu gewährleisten.
- Hochschulrechenzentren: Es bedarf IT-Strukturen, die die Nutzung digitaler Spiele und zugehöriger Launcher ermöglichen. Zudem müssen Lösungen für die regelmäßige Aktualisierung von Spielen, Launchern und benötigter Software implementiert werden, einschließlich der Vergabe entsprechender Admin-Rechte.
- Universitätsbibliotheken: Bibliotheken benötigen eine erweiterte Expertise zur Katalogisierung und Bereitstellung von Spielen. Die enge Zusammenarbeit mit Bibliotheksverbünden ist erforderlich, um standardisierte Erfassungs- und Zugangsverfahren für Spiele zu entwickeln.

- Haushalts- und Materialwirtschaftsabteilungen: Computerspiele und zugehörige Hardware sollten in bestehende e-Procurement-Systeme integriert werden. Zudem sind gesonderte Konditionsvereinbarungen oder Rahmenverträge für den Erwerb von Hard- und Software anzustreben.

Die hier angeschnittenen Punkte anzugehen, benötigt viel Arbeit und Zeit. Um schnellere Fortschritte machen zu können, fordern wir den Gesetzgeber und die Hochschulleitungen zusätzlich auf, in Richtlinien- und Gesetzgebung verstärkt Experimentierklauseln einzufügen, um die genannten Einschränkungen vorerst umgehen zu können. Wir appellieren an die Hochschulpräsident*innen mit den jeweiligen Ministerien in entsprechende Verhandlungen zu treten.

FAZIT: INFRASTRUKTUREN STÄRKEN!

Abschließen möchte dieses Forderungspapier mit einer Forderung, die alle hier bereits vorgebrachten Forderungen beinhaltet und die sich explizit an die wissenschaftlichen Dachverbände und Arbeitsgemeinschaften richtet, in denen die Auseinandersetzung mit Computerspielen eine Rolle spielt. Namentlich genannt werden sollen hier die *Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)*, der Verband *DHd – „Digital Humanities im deutschsprachigen Raum“*, die *Gesellschaft für Informatik* und die (bei Verfassung dieses Forderungspapiers in Gründung befindende) *Gesellschaft für Spielwissenschaften* – dies betrifft aber grundsätzlich auch alle weiteren Verbände, Arbeitskreise und -gemeinschaften, Netzwerke und Fachinformationsdienste, die sich auch Spielen widmen (oder sich Spielen eigentlich auch widmen sollten/müssten). Unser Appell an diese lautet, in ihren Tätigkeiten zum einen die Existenz der Game Studies mit ihren spezifischen Anforderungen nicht zu übersehen und zum anderen – trotz berechtigter Konzentration auf Forschung und Lehre – die infrastrukturelle Perspektive nicht zu vernachlässigen. Unser Eindruck ist, dass infrastrukturelle und/oder verwaltungs-technische/-rechtliche Aspekte in Überlegungen, Positionspapieren und Gutachten grundsätzlich zu wenig bedacht werden und dies

eine vertane Chance darstellt, da ohne basale nachhaltige Strukturen, die nun mal auf Verwaltungsrichtlinien und Gesetzen basieren, auch exzellente Forschung und Lehre nicht stattfinden kann.

LITERATUR

- Bergmeyer, Winfried (2015): „Computerspiele. Die Herausforderungen des Sammelns und Bewahrens eines neuen Mediums“. In: Letourneur, Ann-Marie; Michael Mosel & Tim Raupach (Hg.): *Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielkulturen*. Glückstadt, S. 143–164.
- Bitkom (2022): *87 Prozent spielen Video- und Computerspiele mit anderen*. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Trends-2022>, letzter Aufruf: 15.8.2024.
- game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2023): *Fünf Forderungen, um Deutschland zum besten Games-Standort für Wissenschaft, Forschung und Lehre zu machen*. <https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/2023-08-game-5-Forderungen-Wissenschaft-Forschung-Lehre.pdf>, letzter Aufruf: 15.8.2024.
- GamesWirtschaft (2024): *Games-Förderung: 2 Mio. € für neues Daedalic-Spiel*. <https://www.gameswirtschaft.de/politik/games-foerderung-juni-2022-daedalic-cipsoft/>, letzter Aufruf: 23.10.2024.
- Inderst, Rudolf, & Pascal Wagner (2022): *#GameStudies. 20 Jahre Forschungsfantasie: von der Disziplinierung eines Mediums*. Marburg.
- Mosel, Michael (2023): *Die Ludonarrative Architektur von Computerspielen. Eine Untersuchung von Survival-Computerspielen aus Perspektive des Game Designs*. <https://archiv.ub.uni-marburg.de/diss/z2024/0043/pdf/dmm.pdf>, letzter Aufruf: 15.8.2024.
- Mosel, Michael, & Tobias Müllerleile (2023): „Aufbau eines Game Labs an der UB Marburg. Herausforderungen und Perspektiven“. In: *ABI Technik*, Bd. 43, Nr. 4, S. 272–281. <https://www.degruyter.com/document/>

doi/10.1515/abitech-2023-0046/html, letzter Aufruf: 17.4.2024
(<http://dx.doi.org/10.1515/abitech-2023-0046>).

Netzwerk Game Labs an Hochschulen (2024): *Stellungnahme des Netzwerks „Game Labs an Hochschulen“ zum Positionspapier des „game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (game)“*. https://netzwerk-game-labs-mosel-8c47954d34ed5fe6a27d9d3578f7622dfef82e.pages.uni-marburg.de/downloads/Stellungnahme_Netzwerk_Game_Labs.pdf, letzter Aufruf: 13.12.2024.

Preisinger, Alexander (2022): *Digitale Spiele in der historisch-politischen Bildung*. Frankfurt/M. <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.46499/9783734413247>.

Stuebing, Marten (2023): *Games-Kauf per Download ist besonders beliebt bei PC-Spielenden und Jüngeren*. <https://www.game.de/games-kauf-per-download-ist-besonders-beliebt-bei-pc-spielenden-und-juengeren/>, letzter Aufruf: 29.10.2024.

Zimmermann, Olaf (2017): *Kulturgut Computerspiele | Deutscher Kulturrat*. <https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/kulturgut-computerspiele/>, letzter Aufruf: 23.10.2024.

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Michael Mosel studierte Medienwissenschaft, Informatik und Psychologie an der Philipps-Universität Marburg. Anschließend war er wissenschaftlicher Mitarbeiter an verschiedenen Universitäten und promovierte zu Survival-Games aus Perspektive des Game Designs. Aktuell leitet er das Medienzentrum der Universitätsbibliothek Marburg und ist Sprecher des Netzwerks „Game Labs an Hochschulen“.