merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

# Michael Bloech: Die Games Convention Online

Beitrag aus Heft »2009/05: Medienpädagogik international«

Zum ersten Mal startete in Leipzig vom 31.07 bis zum 2.08.09 unter dem Titel Games Convention Online, Europas erste Messe für sogenannte Online Computerspiele. Nach dem konfliktträchtigen Wegzug der Games Convention von Leipzig nach Köln war eine Neuausrichtung notwendig, zumal die Veranstalter in Leipzig den Computerspielemarkt nicht kampflos nach Nordrhein-Westfalen ziehen lassen wollten. Natürlich geschieht so ein Neuanfang nicht ohne Blessuren, und auch die ursprüngliche Games Convention hat bekanntlich erst klein angefangen und erlangte dann erst im Verlauf ihres Bestehens im Jahr 2008 mit über 200.000 Besuchern und über 500 Ausstellern Kultstatus. So verwundert es nicht, dass der Start der GCO mit 43.000 Besuchern und 74 Ausstellern eher überschaubar und vielleicht ein wenig enttäuschend geriet. Allerdings haben auch sehr viele große Computerspielanbieter und Hardwareproduzenten den Weg zur neuen, in Gamescom benannten Messe nach Köln eingeschlagen. Um daher zukünftig mit der GCO bestehen zu können, sind von den Veranstaltern in Sachsen sehr große Anstrengungen erforderlich, um interessante aber auch bekannte Aussteller wieder für sich zu gewinnen, um damit die Attraktivität für ihre Messegäste und damit die Besucherzahlen zu erhöhen.Doch was sind eigentlich Online Computerspiele und macht es überhaupt Sinn diesen Teil aus der virtuellen Spielwelt herauszulösen? In erster Linie geht es bei Online Computerspielen ja nicht um Spiele, die aus dem Internet einfach nur heruntergeladen werden und auf dem heimischen Rechner installiert werden.

Vielmehr drehte sich bei der GCO alles vornehmlich um Spiele, bei denen der Spielverlauf nicht direkt auf den Festplatten des Rechners zu Hause erfolgt, sondern auf den Servern der Spieleanbieter. Keine schlechte Idee, denn hier scheinen sich große Zukunftschancen zu ergeben, da sich die Gamer, vernetzt mit anderen, in ständiger Interaktion befinden. Ein isoliertes Spielen findet dann definitiv nicht statt und die Spielmöglichkeiten werden interessanter und komplexer. Außerdem entfallen auf der Nutzerseite hohe finanzielle Investitionen in teure Computertechnik. Für Microsoft ist diese Verlagerung von Software auf eigene Server bereits seit längerem selbstverständlicher Bestandteil künftiger Firmenstrategie. Um ihre teuren Büroanwendungen besser, und nicht zuletzt geschützt vor unerlaubtem Kopieren, auf den Markt zu bringen, verfolgt der Softwareriese ähnliche Taktiken wie der Suchmaschinengigant Google, der ebenfalls Softwareprodukte, wie zum Beispiel Bildbearbeitungsprogramme, Online zur Verfügung stellt. Auch ist es für die Anbieter dann wesentlich einfacher Hackerattacken zu begegnen, da nicht die unzähligen Rechner der Nutzer geschützt werden müssen, sondern nur die relativ gut gesicherten Firmenserver. Hier wie dort wird kommerzieller Gewinn dann vornehmlich über Abonnementgebühren oder Werbung angestrebt. Dementsprechend versuchen viele browserbasierte Online-Spiele sich durch klassische Bannerwerbung zu finanzieren. So gesehen, ist es durchaus sinnvoll sich gezielt mit dem Markt der Online Computerspiele zu beschäftigen. Doch in Leipzig wurde noch mehr geboten: Weitere Schwerpunkte der Messe waren das „Mobile Gaming“, also kleine Handyspiele für die immer größer und höher auflösenden Handydisplays und das sogenannte „Case-Modding“, bei dem Computergehäuse durch aufwändige Umrüstungen in technisch-künstlerische Meisterwerke verwandelt werden.Konsequent wurde aber auch in Leipzig der Versuch unternommen die Online Spiele Community, oft in virtuellen Clans und Gilden der Fantasy-Rollenspiele organisiert, nicht nur virtuell, sondern auch real in Kontakt treten zu lassen. Ein eigens geschaffener Campingplatz direkt neben der Messe, Bandauftritte und diverse Sportmöglichkeiten sollten den überwiegend jungen Gästen neben dem Kennenlernen neuer Spiele, auch Abwechslung und Unterhaltung mit Gleichgesinnten



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

bieten. Für pädagogische Fachkräfte und Familien wurde mit „Online4Family“ ein eigener Messebereich geschaffen, der Informationen für den sinnvollen pädagogischen Umgang mit Computerspielen anbot. Wie wichtig gerade dieser Bereich war, zeigte sich gleich nach Messestart, denn Online Spiele, vor allem wenn sie im Ausland produziert werden, haben durchaus oft Kompatibilitätsprobleme mit den deutschen Rechtsvorschriften. Jugendschutz im Internet ist zwar ein bekannt heikles Problem, dennoch sollte sich niemand davor drücken.

So gesehen war es nur konsequent, dass einige Anbieter ihre Spiele für jüngere Gamer unzugänglich machten, allerdings und das ist das eigentlich Traurige, erst nachdem es Beanstandungen gab und die Messe bereits begonnen hatte. Im nächsten Jahr sollte besonders auf diesen Aspekt vermehrt geachtet und eindeutige, strenge Regelungen getroffen werden. Hersteller aus Südkorea, die den größten Anteil der Aussteller auf der Messe bildeten, handelten zwar sofort und bauten viele ihrer Messestände um oder entfernten Tastaturen und Mäuse, aber dennoch war gut erkennbar, wie sehr sich Rechtsauffassungen unterscheiden können. Ein weiterer zentraler Punkt bei den Online Computerspielen, der in dem pädagogischen Bereich vermehrt diskutiert werden sollte, sind Probleme im Umfeld mit der Spieldauer. Denn es wird vermehrt bei den sogenannten „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“, kurz den MMORPGs, wie zum Beispiel World of Warcraft, deutlich, dass mit klassischen pädagogischen Empfehlungen nicht mehr gearbeitet werden kann. Jugendlichen beispielsweise die tägliche Verweildauer am Rechner zu limitieren, entpuppt sich als völlig unsinnig, da sich ein individueller Spielerfolg bei gemeinschaftlichen Online Rollenspielen nur in der Gruppe nach zeitlich intensiver Spielphase ergibt. Hier sind dringend Diskussionen notwendig, um dieses Problem transparent zu machen. Ein weiteres Problemfeld, das sich zum wiederholten Mal zeigte, lag in den finanziellen Aspekten der Online Spiele selbst. Nicht nur Abogebühren oder kostenpflichtige Spielerweiterungen können nämlich das reale Budget der Jugendlichen einschmelzen, auch das vermehrte Benutzen von virtuellem Geld im Spiel selbst und der Transfer zwischen virtuellem und realem Geld im Spielverlauf, können möglicherweise das Gefühl für den Umgang mit realen Finanzmitteln in einigen Fällen bei jungen Menschen beeinträchtigen, so die vielfach gehörte kritische Meinung. Dieses als Mudflation bezeichnete Themenfeld sollte dennoch ebenso relativiert werden, denn viele Gamer umgehen geschickt durch illegale „Hacks“ die Vorgaben der Hersteller. Damit wird es ihnen zum Beispiel auch möglich virtuelles oder reales Geld in den Spielverlauf einzuspeisen. Bei Onlinespielen, bei denen das Spiel auf den Servern der Anbieter gehostet wird, ist dies zwar wesentlich schwieriger geworden und vielfach werden auch von Gilden und Clans diese Vorgehen als unfair geächtet, dennoch finden sich im Netz überaus viele dieser als „Cheats“ bezeichneten kleinen Applikationen, um den Spielverlauf zu manipulieren.

Weiter diskutierbar sind natürlich die Inhalte der Spiele selbst, denn eins ist in Leipzig deutlich geworden: Die meisten Computer Online Spiele besitzen neben allen spielerischen Aspekten mehr und mehr narrativen Charakter und eine hohe ästhetische Finesse. „Brennende Ölfässer, verfeindete Streetgangs und du bist mittendrin“, so könnte ein Gangsterfilm beginnen, doch bei „Poisonville“ der Firma Bigpoint handelt es sich um ein browserbasiertes Computerspiel, das sich stark an den Klassiker „Grand Theft Auto“ anlehnt und neben guter dreidimensionaler Grafik eine ähnliche, actionreiche Handlung offeriert. Klar ist auch, dass klassische „Shooter“ vor allem männliche Gamer in ihren Bann zogen. Doch bei allen jugendschützerischen Aspekten, eins hat auch wieder die Messe gezeigt, die größten Attraktionen waren nicht virtuell, sondern eher real: Gewinn- und Geschicklichkeitsspiele besitzen noch immer wirklich hohen Unterhaltungswert. Und das sollte schließlich alle Jugendschützer und Medienskeptiker der Welt wirklich glücklich machen: bei den Computerspielbegeisterten Gästen, ob alt oder jung, war ein moderner „Hau den Lukas“ Stand der heimliche Renner der Messe.



kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de