GAMES

Neue Gesellschaft für Spielwissenschaft kämpft um Anerkennung der Games-Forschung

Wissenschaftler haben eine Fachgesellschaft für Spielwissenschaft in Deutschland gegründet. Damit wollen sie die Anerkennung als eigenständige Disziplin, bessere Forschungsförderung und den Aufbau einheitlicher Methoden erreichen.

von **Achim Fehrenbach** veröffentlicht am 03.07.2025

Die Games-Branche ist zu einem enormen Wirtschaftszweig geworden, dagegen hat es die deutsche Games-Forschung sehr schwer. „Aktuell müssen wir **trojanische Pferde** bauen", sagt **Stephan Jacob** von der Hochschule Darmstadt. „Wenn wir zum Thema **Gamification** forschen wollen, müssen wir das zum Beispiel als sozialpädagogisches Projekt tarnen, denn dafür gibt es Forschungsgelder." Manche Kolleg:innen müssten sich mit ihrer Spielforschung an den Fakultäten geradezu verstecken, berichtet Jacob. „Sie befürchten, **als Wissenschaftler:innen verbrannt** zu sein, **wenn sie sich als Spielwissenschaftler:innen outen**."

Um das zu ändern, haben Jacob und 21 andere Wissenschaftler:innen aus ganz Deutschland gerade die „Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft" (**DGSW**) in Frankfurt am Main gegründet. Den Initiatoren zufolge gibt es eine Liste mit 150 weiteren Personen, die an einer Vereinsmitgliedschaft interessiert sind.

Eines der Hauptziele der DGSW ist, dass **Spielwissenschaft offiziell anerkannt** werde: „Als eine Disziplin, die Hightech produziert, die ein Lern- und Erkenntnismedium ist", sagt Jacob. Ein langfristiges Ziel sei, ein **eigenes Fachkollegium** in der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) einzurichten. Dies sei wichtig, um beispielsweise Drittmittel akquirieren zu können.

„Innerhalb der Spielwissenschaft gibt es ganz unterschiedliche Disziplinen", sagt Stephan Jacob. „Zum Beispiel Ingenieurswissenschaften, Naturwissenschaften, Sozialwissenschaften und Geisteswissenschaften. Wir wollen versuchen, das alles miteinander zu verbinden." Der Verein solle dabei als Plattform für den Wissenschaftsaustausch dienen, so Jacob – und als Brücke über wissenschaftliche Gräben.

Thematische Verbiegungen für Fördergelder

Bisher ist die deutsche Games-Forschung noch arg zersplittert. An Hochschulen und Universitäten sei sie „oft nur ein **Anhängsel**", sagt **Jens Junge**, Professor an der SRH Berlin University of Applied Sciences und zweiter Vorsitzender des Vereins. Es ist wichtig, dass man an manchen Hochschulen in **Computerspielwissenschaft** promovieren kann", sagt Junge. „Aber die Promotionsordnung hängt dann beispielsweise an der **Medienwissenschaft**. Computerspielwissenschaft wird bei anderen Fächern mit einsortiert, die über die Ressourcenverteilung entscheiden."

An zu vielen Universitäten werde das Fach noch nicht ausreichend ernst genommen, so Junge. „Momentan müssen wir immer Fördertöpfe suchen, die woanders liegen – und uns dabei thematisch ein Stück weit verbiegen und das Thema Spiel verzwecken."

Mehr Daten erheben

Auf dem Weg zu einer eigenständigen wissenschaftlichen Disziplin gilt es allerdings einige Herausforderungen zu meistern. **Michael Hebel** von der Hochschule Neu-Ulm stellt fest, dass **Game-Studiengänge** wie auch Berufsbilder mit Game-Bezug „derzeit statistisch noch nicht erfasst werden" – sie seien eben an Fremddisziplinen wie etwa die **Informatik** angehängt. „Wir streben daher einen **eigenen Statistikschlüssel** an, damit überhaupt Daten erhoben und der Output bewertet werden kann", sagt Hebel. Eine stärkere Emanzipierung des Fachs sei auch an anderer Stelle nötig, so der Professor. „Weil die Spielwissenschaft transmedial aufgestellt ist, bedienen wir uns derzeit an den Methoden etablierter wissenschaftlicher und künstlerischer Disziplinen. Wir haben bislang noch keine **einheitliche Fachterminologie und Methodik** herausgebildet. Dies wird eine zentrale Aufgabe der Disziplinbildung werden."

Fördergelder, Datenerhebung, Fachterminologie und Methodik: Neben diesen **vier „Baustellen"** sieht Jens Junge noch eine weitere Herausforderung. Eine zentrale Frage der Game-Didaktik sei, wie man künftig Curricula gestalten wolle: „Also zum Beispiel, welche Themen Teil einer akademisch-wissenschaftlich-künstlerischen Ausbildung sein sollen und welche Studienangebote und Karrierepfade damit verknüpft sind."

Den Blick über die Landesgrenzen hinaus empfindet Junge dabei als hilfreich. „In Ländern wie den **USA, Südkorea** und **Finnland** haben Spiele an Hochschulen eine viel größere Bedeutung", berichtet er. Man habe das Potenzial dort schon vor Jahrzehnten erkannt. **Linda Rustemeier** von der Goethe-Universität Frankfurt berichtet von ausländischen Hochschulen mit „**Game Labs**, an denen Prototypen einfach mal ausprobiert werden". Solche physischen oder virtuellen Räume – mit der passenden Hard- und Software – ermöglichten Forscher:innen und Studierenden, gemeinsam „Game-Thinking-Kompetenz anwenden".

„Game Thinking" und Grundlagenforschung

Unter „Game Thinking" versteht Rustemeier einen starken **Praxisbezug** der Forschung: Also etwa die Fähigkeit, bestimmte Lerninhalte pädagogisch gut umzusetzen, indem man auf Game-Design-Wissen zurückgreife. Zugleich müsse die Wissenschaft inklusiver werden, betont Rustemeier. „Wir wollen das Thema 'Spiel' auch unabhängig von Geschlecht und Barrieren betreiben. Denn wir wollen Spiele für alle machen."

Ein weiterer Bereich, den die DGSW fördern will, ist die **Grundlagenforschung zu Games**. „Spiele sind sehr gut darin, Menschen zu motivieren", sagt Stephan Jacob. „Man kann unter anderem erforschen, welche **grundlegenden Spielmechaniken** nachhaltige Interaktionen fördern." Zudem gebe es eine Vielzahl an Technologien, die durch Games maßgeblich mitgeprägt worden seien, so Jacob. Als Beispiele nennt er Künstliche Intelligenz, **Virtual Reality** und **Hardware für haptisches Feedback**. Games-Forschung, die sich solchen Technologien widme, müsse ebenfalls noch stärker unterstützt werden.

Dialog mit der Politik gesucht

In Deutschland hat die Computerspielbranche bereits eine Interessenvertretung, den Game-Verband. Die DGSW betont demgegenüber, eine **rein akademisch-wissenschaftliche Fachgesellschaft** zu sein. „Wir sehen uns in keinerlei Form als irgendeine Art Konkurrenz zu Game, sondern als Ergänzung", betont Stephan Jacob. Entsprechend habe man die Gründung eng mit den Verbandsverantwortlichen abgestimmt. Jacob erläutert an zwei Beispielen, warum es dieser ergänzenden Rolle der DGSW bedürfe. Zum einen gebe es den Grundsatz der wissenschaftlichen Selbstverwaltung. „Deshalb können zum Beispiel nur bestimmte Institute Teil der DFG sein. Der Game-Verband könnte da gar nicht Mitglied werden." Zum anderen dürfen einige Hochschulen dem Game gar nicht beitreten, weil dieser unter anderem auch wirtschaftliche Interessen vertrete – viele Hochschulen seien aber als staatlich finanzierte Einrichtungen zur Neutralität verpflichtet. Hier könne man sich also ergänzen.

Neben der Förderung und Vereinheitlichung der Spielewissenschaft will die DGSW sich auch dafür einsetzen, dass **Games kulturpolitisch stärker gefördert** werden. Jens Junge berichtet, dass die **Internationale Computerspielesammlung** (ICS) bisher auf Bundesebene keine öffentliche, institutionelle Förderung erhält – genauso wenig wie das Medium Brettspiele. „Die **Deutsche Nationalbibliothek** sammelt alle deutschen Medienwerke – außer Spiele", kritisiert Junge. „Damit fehlt eine elementare, professionell organisierte Forschungsgrundlage für den Game-Standort Deutschland." Um das zu ändern, wird die DGSW auch den Dialog mit der Politik suchen. „Auf Bundesebene werden wir mit dem Forschungsministerium, aber auch mit dem Familien-, dem Bildungs- und dem Wirtschaftsministerium sprechen", sagt Junge. „Auf regionaler Ebene sind beispielsweise die Bildungs- und Wissenschaftsministerien unsere Ansprechpartner."

Mitgliederversammlung und Messeauftritte

Als einen der ersten Schritte will der Verein seine Mitgliederzahl weiter ausbauen. „Auch private Hochschulen können gerne mit ihren Professor:innen bei uns Mitglied werden", sagt Stephan Jacob. „Es sollten allerdings Institute sein, die Forschung und Wissenschaft betreiben." Offen sei man auch gegenüber Hochschulen aus der Schweiz und Österreich, betont Linda Rustemeier. Für dieses Jahr plant die DGSW eine erste Mitgliederversammlung mit angeschlossener Konferenz. Ende November soll außerdem ein Barcamp stattfinden – zusammen mit der **Gesellschaft für Informatik**. Geplant ist auch, ein **eigenes Wissenschaftsjournal** herauszugeben.

Wer die DGSW unmittelbar kennenlernen will, hat dazu bald Gelegenheit. „Wir werden sowohl auf der Gamescom in Köln als auch auf der Spiel in Essen im Oktober vertreten sein", sagt Stephan Jacob. Für den Gamescom Kongress plane man ein Panel zum Thema Spielwissenschaft.

Das könnte Sie auch interessieren

GAMES
Digitalisierung & KI

Bundesländer uneins über Regeln für Videospiele
Bremen will im Bundesrat oder vor Gericht Spielmechaniken wie Lootboxen verbieten. Doch die Spielregeln für die Anbieter zu verschärfen ist schwieriger als gedacht....

20.08.2024
von Oliver Voß

GAMES
Digitalisierung & KI

Gamescom: Eine Branche sucht ihre Lobby
Die Gamesbranche floriert, doch die Bundesregierung sorgt mit ihrer Kürzung der Fördermittel für einen Stimmungsdämpfer. Die Spielemacher wollen Games in Wissenschaft...

23.08.2023
von Manfred Ronzheimer

GAMES
Digitalisierung & KI

E-Sport: Ampel streitet über Gemeinnützigkeit
Die Bundesregierung konnte sich nicht auf die Anerkennung der Gemeinnützigkeit von E-Sports im Jahressteuergesetz einigen. Aus der Union gibt es zudem Kritik an...

30.11.2022
von Oliver Voß

Folgen Sie dem Tagesspiegel Background auf LinkedIn

Agrar & Ernährung
Cybersecurity
Digitalisierung & KI
Energie & Klima
Gesundheit & E-Health
Smart City
Sustainable Finance
Verkehr & Smart Mobility