

# Fwd: 10/2021 • Es ist alles nur geklaut

---

🌐 [quick-save.de/2021/10/fwd-10-2021/](https://quick-save.de/2021/10/fwd-10-2021/)

Sven Festag

21. Oktober 2021



**Spiele als Kunstform leben von der Inspiration, aber der Grat zwischen Neuschöpfung und Plagiat ist schmal. Außerdem steht Kunst immer unter dem Einfluss von Gesellschaft und Politik.**

---

## Vorwort

---

Videospiele sind als Kunstwerke immer ein Objekt, das Einflüsse aus Gesellschaft, Wirtschaft, Politik und anderen Kunstwerken beinhaltet. Sie sind, freilich zu unterschiedlichen Anteilen, eine Reflektion aus diesen Elementen und der Wahrnehmung der Schaffenden. Gleichzeitig haben Videospiele aber auch dieselben Probleme, die andere Kunstwerke haben. Sie müssen zumindest so profitabel sein, dass die Schöpfenden davon leben können. Ermöglichen kann das eine Games-Förderung, die Spiele fördert, die nicht nur auf Grundlage von Marktforschung entstehen und gesellschaftliche Nischen zur Zielgruppe haben. Gleichzeitig sind Games längst kein Nischenprodukt mehr und dem E-Sport die Gemeinnützigkeit nicht anerkennen zu wollen, zeigt eindeutig, dass die Politik das nicht verstanden hat.

## Drucksachen

---

### Alles passt auf einen Bierdeckel

---

Christian Schwarz, Gamestar 10/2021, 15. September 2021

Die Story hält sich eher im Hintergrund, die Erzählung passt auf einen Bierdeckel, die Hauptquest ist einfach nur da und macht den Reiz des Spiels aus. Auch wenn wir uns mal von dem Reizwort ‚episch‘ lösen – gefühlt ist jedes Spiel immer ‚episch‘ –, fragen wir uns, wie das sein kann.

Dem Namen zufolge darf es auf der Plattform Epic Games nur epische Spiele geben. Dass das unrealistisch ist, brauche ich nicht weiter auszuführen. Aber muss es überhaupt der Anspruch eines Spiels sein, eine epische Geschichte zu liefern? Inzwischen haben sogar Sport-Simulationen eine Story. Früher war das anders: Viele Spiele hatten keine Story oder nur eine einfache Rahmenhandlung. Und: Es hat sogar funktioniert.

---

## Hyperlinks

---

### 10 Minuten

---

Joshua Hampf, [wall-jump.com](https://www.wall-jump.com), 22. September 2021

Knackpunkt war immer die letzte Partie. Egal, ob wir fünf oder zwanzig Partien am Stück gespielt hatten – das letzte Spiel war immer der Grund dafür, dass wir oft tagelang nicht mehr miteinander sprachen. Wir waren selbst schuld. Wir hatten die letzte Partie emotional zu sehr aufgeladen.

Genau deswegen haben ein Mitschüler und ich Mario Kart Wii meist im selben Team gespielt und den puren Frust gegenüber den computergesteuerten Figuren ausgelassen. Ein Rennen in unterschiedlichen Teams hat immer zu genau diesen Momenten geführt. Und: Letztlich war ich derjenige, der sich den gekonnten Stoß von der Regenbogen-Strecke verknipfen und den Sieg hergeschenkt hat, um den Konflikten aus dem Weg zu gehen.

---

## Ohne dieses Spiel hätte es Minecraft vielleicht nie gegeben

---

Daniel Ziegner, [superlevel.de](https://www.superlevel.de), 30. September 2021

Wahrscheinlich begann alles im Herbst 2008, als Zachary Barth über ein Wochenende den Prototypen für das gesamte Block-Welt-Genre bastelte. Die Spielfigur lief darin durch eine zufällig generierte Welt, konnte diese zerhacken und sprengen, Ressourcen ab- und Wände aufbauen – alles, was ein Minecraft-Like ausmacht.

Können wir Menschen wirklich etwas komplett Neues schaffen? Oder ist alles nur eine Weiterentwicklung von Bestehendem? Und wo liegt eigentlich die Grenze zwischen Inspiration und Plagiat? Und wie kann dafür gesorgt werden, dass Inspirierende und Inspirierte beide für ihren Beitrag zu einem Werk gerecht und angemessen Anerkennung, auch in monetärer Form, erhalten? Insbesondere wenn es sich dabei um etwas wenig Konkretes handelt wie eine Idee?

---

## Die Politik sieht Games als Wirtschaftsfaktor – und wenig mehr

---

Aurelia Brandenburg, [superlevel.de](http://superlevel.de), 23. September 2021

Alle großen demokratischen Parteien haben Spiele in ihr Parteiprogramm aufgenommen. Fast alle wollen E-Sport und die deutsche Gamesbranche fördern und haben Spiele als Freizeitaktivität, mit der man gleichzeitig Wahlkampf betreiben kann, für sich entdeckt. [...] Und trotzdem: 15 Jahre nach der Killerspiele-Debatte sind ihre Geister noch sehr lebendig in der deutschen Politik.

Die Parteien schreiben sich die Games- und E-Sport-Förderung groß auf die Fahne. Mit dabei auch die Unionsparteien, die die Regierung ebenso wie den zuständigen Infrastrukturminister stellten. Trotzdem wird die Gemeinnützigkeit von E-Sportvereinen, im Gegensatz zu anderen Sportvereinen, nicht anerkannt und sie benachteiligt. Nur eines von vielen Indizien, dass die Politik Videospiele noch nicht als das wahrnimmt, was sie sind.

---

## Rücksichtnahme: Fünf Spiele, die der 11. September veränderte

---

Sylvio Konkol, [spielkritik.com](http://spielkritik.com), 11. September 2021

Die Anschläge des 11. September und der sich anschließende Krieg in Afghanistan hatten aber auch ganz akute Änderungen in Spielen zur Folge, die im Herbst 2001 kurz vor ihrer Fertigstellung standen. ‚Events got in the way‘, kommentierte eine amerikanische Lokalzeitung die Tatsache, dass ein Actionspiel von Rockstar Games entgegen der ursprünglichen Ankündigung doch nicht in Afghanistan spielte.

Die Kunst ist ein Spiegel der Gesellschaft und Kunst trägt auch Verantwortung gegenüber der Gesellschaft. Gleichwohl stecken hinter Spielen die Entwickler- und Publisher-Unternehmen, die daran Geld verdienen wollen. Ein Ereignis wie die Anschläge vom 11. September haben da auf beiden Ebenen einen entsprechenden Einfluss. Insbesondere dann, wenn es in den USA passiert, die sowohl eine große Games-Industrie als auch einen großen Games-Markt haben.