



100 Karten über Gaming

und wie es die Welt beherrscht



 wo es mehr Spielkonsolen
 als Hauskatzen gibt

 KATAPULT

Erste Auflage 2023

KATAPULT-Verlag Greifswald
© Katapult-Verlag GmbH 2023

www.katapult-verlag.de
verlag@katapult-verlag.de

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung, des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Redaktion:

Iris Becker, Jonathan Dehn, Tim Ehlers, Alexander Fürniß, Lilly Graschl, Lisa Handirk, Laura Heinisch, Juli Katz, Felix Lange, Lukas Laureck, Tobias Müller, Alexander Rommel, Bertan Sivrikaya

Layout, Satz und Illustration:

Jonathan Dehn, Lilly Graschl

Umschlaggestaltung:

Felix Lange

Projektleitung:

Laura Heinisch, Alexander Rommel

Dokumentation:

Tim Ehlers, Iris Becker, Alexander Fürniß, Kristin Gora, Lukas Laureck, Tobias Müller, Stefanie Schuldt, Jasemin Uysal

Lektorat & Korrektorat:

Philipp Bauer, Juli Katz, Lukas Laureck, Tobias Müller

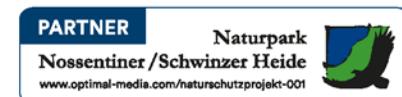
Gesetzt aus: Roboto und Bebas Neue Pro

Druck und Bindung: Optimal Media, Röbel

Papier: Envirotop-Recyclingpapier

ISBN 978-3-948923-76-1

KATAPULT



Endgegner Buch

In Deutschland zocken die Menschen eher, als zu lesen oder auf Social Media abzuhängen. Sie schaffen sich lieber eine Konsole als einen Hund an. Und das Interesse an Super Mario ist größer als das an Karl Marx. Außer in Berlin. Was ist los bei euch, Berlin?!

Gaming ist längst kein Nischenthema mehr – im Gegenteil: Es betrifft uns alle. Und das nicht nur, weil sich Tetris fast so oft verkauft hat wie Don Quijote. Spiele formen Geschichte, Politik und Gesellschaft. Wenn Uri Geller ein Pokémon verklagt, dann ist das skurril. Wenn Counter Strike ein eigenes Level zum russischen Krieg gegen die Ukraine bekommt, ist das politisch. Wenn Autokratien wie Saudi-Arabien Spielinhalte kontrollieren, wird damit massiv in die Gesellschaft eingegriffen. Und dass Gamerinnen sexuell belästigt werden, muss sich dringend ändern.

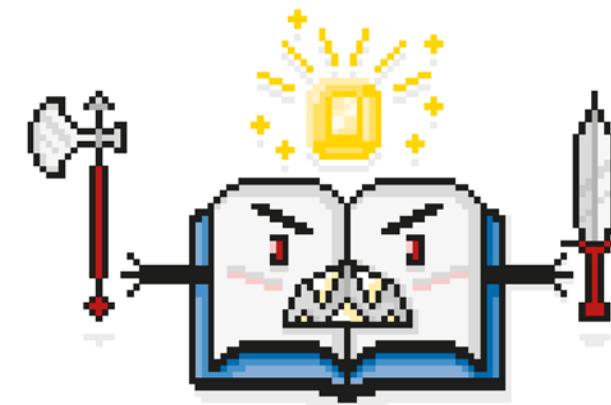
Videospiele sind also nicht nur oberflächliche Unterhaltung. Das wissen die Rocket Beans. Sie beschäftigen sich als Gaming-Redakteur:innen und Produzent:innen von Unterhaltungsformaten schon lange mit Games und allem, was sich um sie herum abspielt. Durch sie

hat KATAPULT gelernt, dass mit sogenannten Serious Games ernste Inhalte auf spielerische Weise vermittelt werden. KATAPULT ist gut darin, Daten und Statistiken zu einem Thema rauszuballern. Mit diesen Stärken war es nur logisch, dass wir gemeinsam ein Buch machen. Die Zusammenarbeit hat gezeigt, dass es bei Farmen nicht nur um Bauernhöfe geht. Und dass Kappa nicht bloß eine Sportmarke ist, sondern ein Ausdruck für Sarkasmus im Gaming*.

Bei unserer gemeinsamen Recherche mussten wir uns vielen Gegnern stellen. Einige davon waren nach wie vor beliebte Vorurteile: Alle Gamer sind männliche, unsoziale Nerds, die sich schlecht ernähren. Wer in der Gamingbranche arbeitet, hat den geilsten Job. Und wer viele Shooter spielt, plant schon den nächsten Amoklauf.

Mit diesem Buch liefern wir mindestens 100 Beweise, warum Gaming so viel mehr ist als diese Klischees. Glaubt ihr nicht? Na dann spielt euch doch selbst durch die Seiten. Wir haben an verschiedenen Orten Münzen versteckt. Sammelt, spielt und knackt am Ende den Highscore. Der Endgegner wartet auf euch.

Laura Heinisch & Bertan Sivrikaya



* Wenn du hier genauso überfragt bist wie KATAPULT, dann besuch doch mal Seite 201 ;-)

Endgegner Henry

1 Karte über Gaming

Gemeinde Gaming in Niederösterreich

Die bahnbrechende Recherche für dieses Buch hat ergeben, dass Österreich es wirklich ernst meint und sogar eine komplette Marktgemeinde dem Gaming widmet. Mit Sicherheit sind die Straßen dort nach Level sortiert und mit Bananenschalen gepflastert. Danke, Österreich!

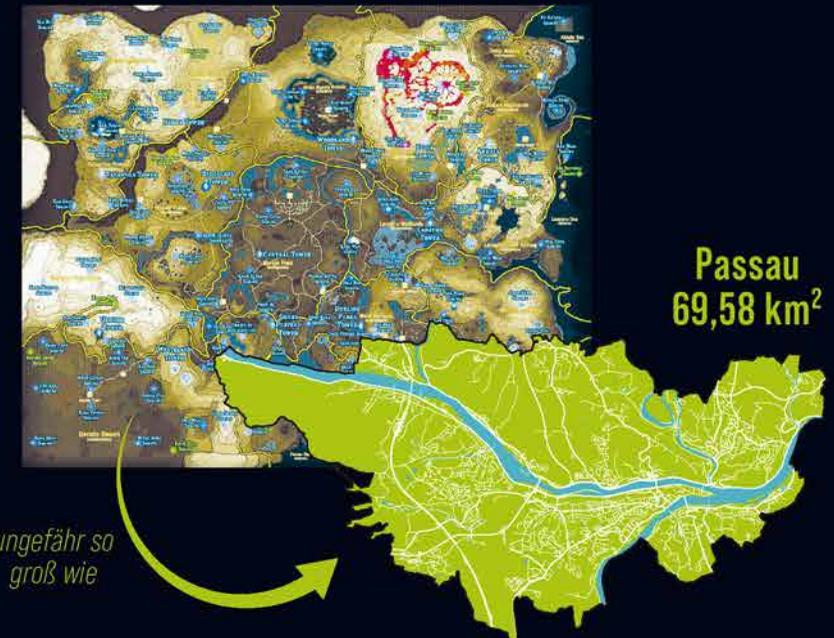


Wie groß diese Spielwelten sind ...

... oder angeblich sein sollen. Die Größe einer Videospielwelt wird gerne als Verkaufsargument genutzt. Je größer, desto besser. Manche Studios geben deswegen an, wie viele Quadratkilometer den Spielenden zur Verfügung stehen. Wie diese Zahlen zustande kommen, ist jedoch nicht ganz klar. Bei der Erstellung der Welten müssen die Entwickler:innen bestimmte Dimensionen und Skalierungen festlegen, etwa die Größe der Charaktere im Verhältnis zu ihrer Umwelt. Diese können sich an der realen Welt orientieren, müssen es aber nicht. Deshalb bleiben die meisten der Größenangaben eher vage Schätzungen. Das macht es umso schwieriger, die Zahlen zu überprüfen. Was aber geht: diese Schätzgrößen mit Orten in der realen Welt abzugleichen.

Weitere Größenvergleiche von Spielwelten findest du auf den Seiten 44, 62, 162 und 176.

Hyrule
aus *The Legend of Zelda - Breath of the Wild*



gesamte Welt
aus *The Witcher 3: Wild Hunt*

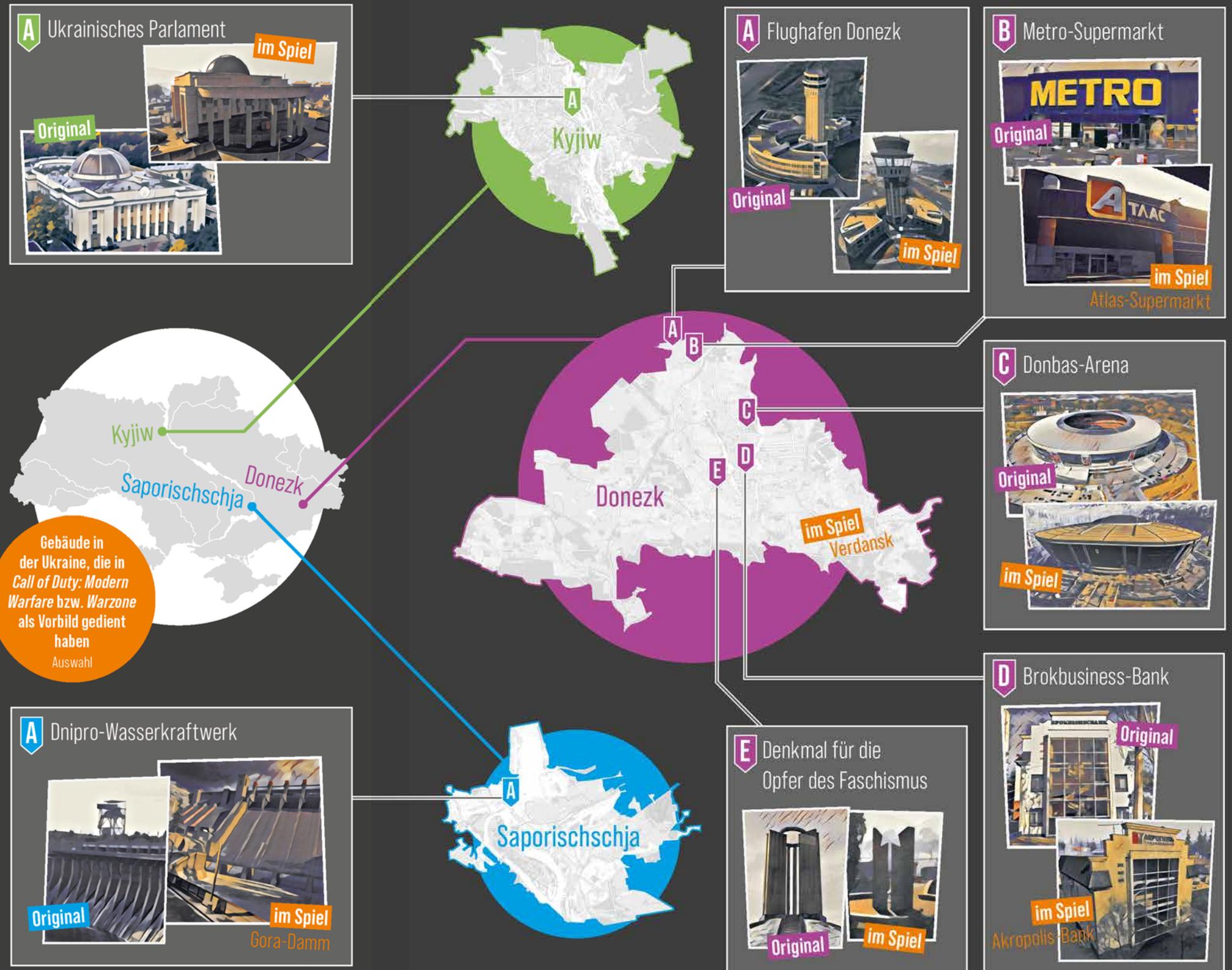


Wie politisch ist *Call of Duty*?

Die Missionen im Ego-Shooter *Call of Duty: Modern Warfare* entstammen der Realität des Krieges. Spielende werden mit Vergewaltigungen, Kriegsverbrechen und Folter genauso konfrontiert wie mit zynischen Regierungen. Außerdem erinnern die Schauplätze stark an echte Orte. So ist die Stadt Verdansk an vielen Stellen an Donezk in der Ostukraine angelehnt. Ein anderer Teil spielt in Urzikstan, das eindeutige Parallelen zu Syrien aufweist. Russlands völkerrechtswidrige Kriegshandlungen in der Ukraine und in Syrien werden auf diese Weise im Spiel thematisiert.

Politisch ist das durchaus heikel. Russischen Behörden und Spielenden gefiel die Darstellung offenbar gar nicht – das Spiel wurde teilweise boykottiert und mit schlechten Bewertungen überschüttet. Für den Historiker Chris Cooper ist das im Spiel gezeichnete Russlandbild kein reines Abbild der Realität, sondern auch ein Überbleibsel des Kalten Kriegs. Das Land als Bösewicht zu inszenieren, sei in der amerikanischen Spielekultur üblich. Andere Beobachter:innen meinen dagegen, dass bei *Modern Warfare* zumindest teilweise versucht wurde, dieses Narrativ aufzubrechen. Die Spielenden werden mit moralischen Zwickmühlen konfrontiert und die Grenze zwischen Gut und Böse verschwimmt.

Zum aktuellen Kriegsgeschehen äußert sich das Entwicklerstudio Infinity Ward allerdings nur sehr verhalten. Das Spiel solle Spaß machen, mit Politik habe es nichts zu tun. Der Medienwissenschaftler Benjamin Beil kritisiert eine solche Haltung: Einerseits wollten die Studios realistische Spiele produzieren, andererseits scheuten sie sich davor, die politische Dimension abzubilden. Damit verpassten sie die Chance, politische Geschichten zu erzählen – und im Zweifelsfall Position zu beziehen.





Von der Konsole in die Kaserne

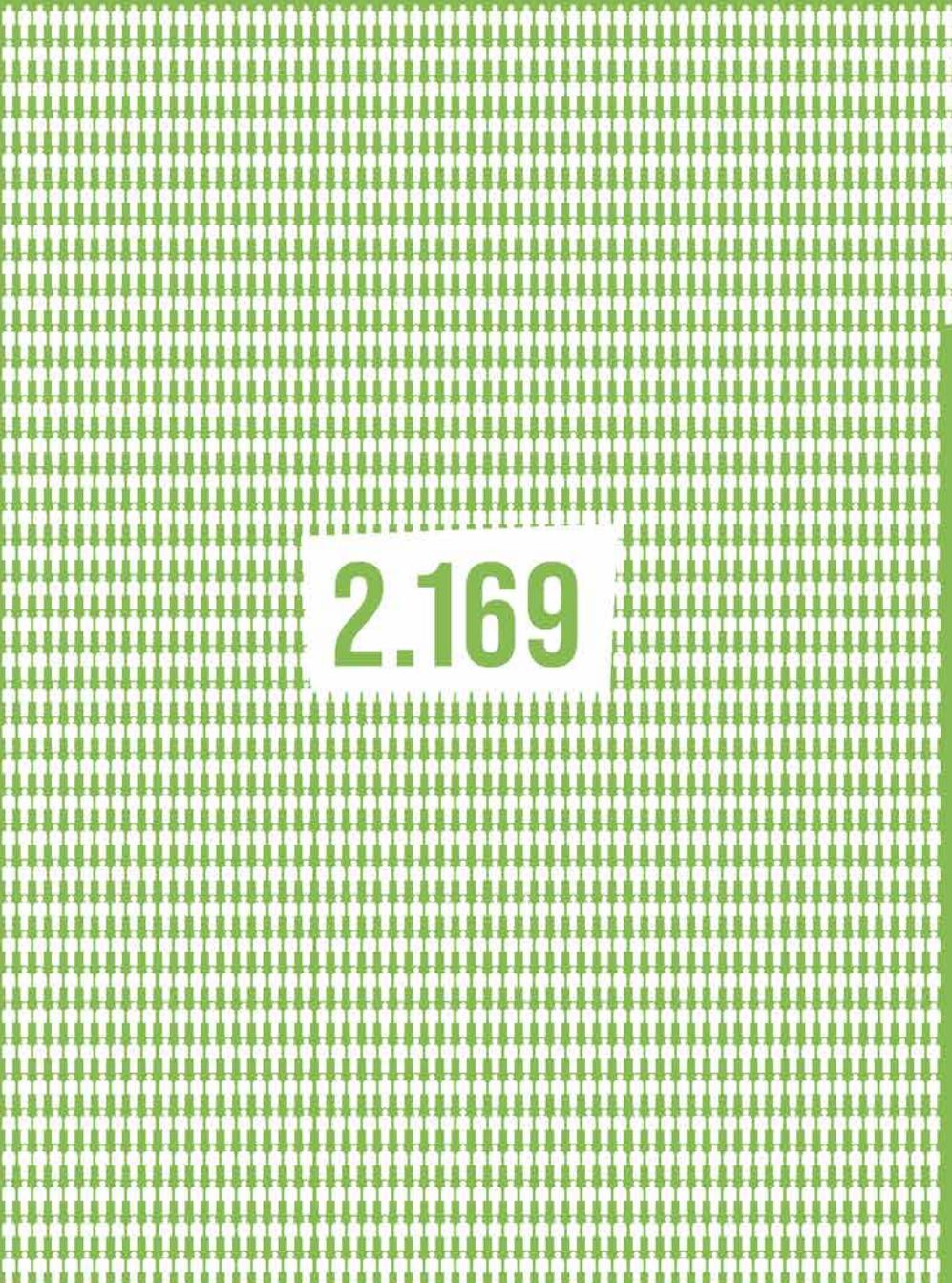
Die Verbindung von Militär und Videospiele hat bereits Tradition. Etwa indem Armeen Videospiele nutzen, um Nachwuchs zu finden oder Menschen politisch zu prägen. Dafür gibt es sogar einen Fachbegriff: Militainment, kurz für Military-Industrial-Media-Entertainment-Networks.

Das beste Beispiel ist *America's Army*. Das Spiel wurde von der US-Armee extra dafür entwickelt, Nachwuchs zu rekrutieren. Es testete unter anderem die Reaktionsfähigkeit und Technikaffinität der Spielenden. War all das gegeben, flatterte häufig kurze Zeit später eine Mail ins Postfach der Gamer:innen. Absender: die Rekrutierungsabteilung der US Army. 2022 wurde das Spiel eingestellt. Bis dahin hatte es rund 20 Millionen registrierte User:innen erreicht.

Anzahl der Personen, die

THE LAST OF US PART II

entwickelt haben



2.169

Anzahl der Personen, die

MINECRAFT

entwickelt haben

Markus Alexej
»Notch« Persson

1



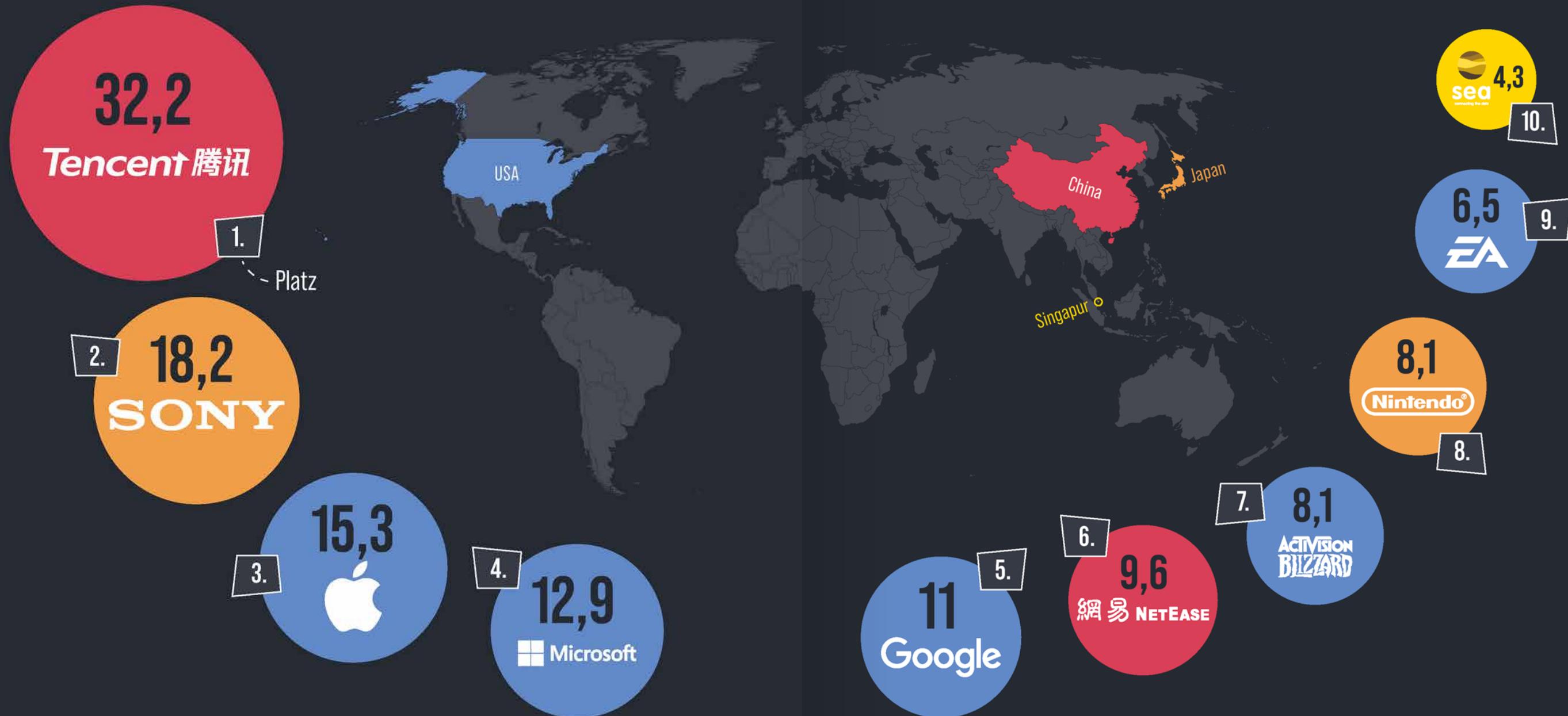
aus
Schweden

Minecraft entstand aus Versehen. Der Entwickler, ein Schwede namens Markus Alexej »Notch« Persson, bastelte in seiner Freizeit daran herum – bis das Spiel irgendwann so erfolgreich war, dass er seinen Job hinschmiss und Vollzeit daran arbeitete. Hat sich wohl gelohnt: Über 238 Millionen Mal landete *Minecraft* im Warenkorb und gilt somit als das meistverkaufte Videospiel der Welt.

»Notch« wollte aber kein Unternehmer sein, wie er selbst auf Twitter schrieb, und bot sein Studio Mojang zum Verkauf an. Microsoft drückte 2,5 Milliarden US-Dollar ab, Notch war auf einen Schlag Milliardär – und zog sich zurück. Danach fiel er wiederholt durch diskriminierende und verschwörungsideologische Tweets auf und wird mittlerweile ziemlich kritisch diskutiert. Zur Zehnjahresfeier von *Minecraft* wurde er nicht mehr eingeladen.

Wem gehört die Gamingwelt?

mit Videospiele erzielter Umsatz,
in Milliarden US-Dollar, 2021



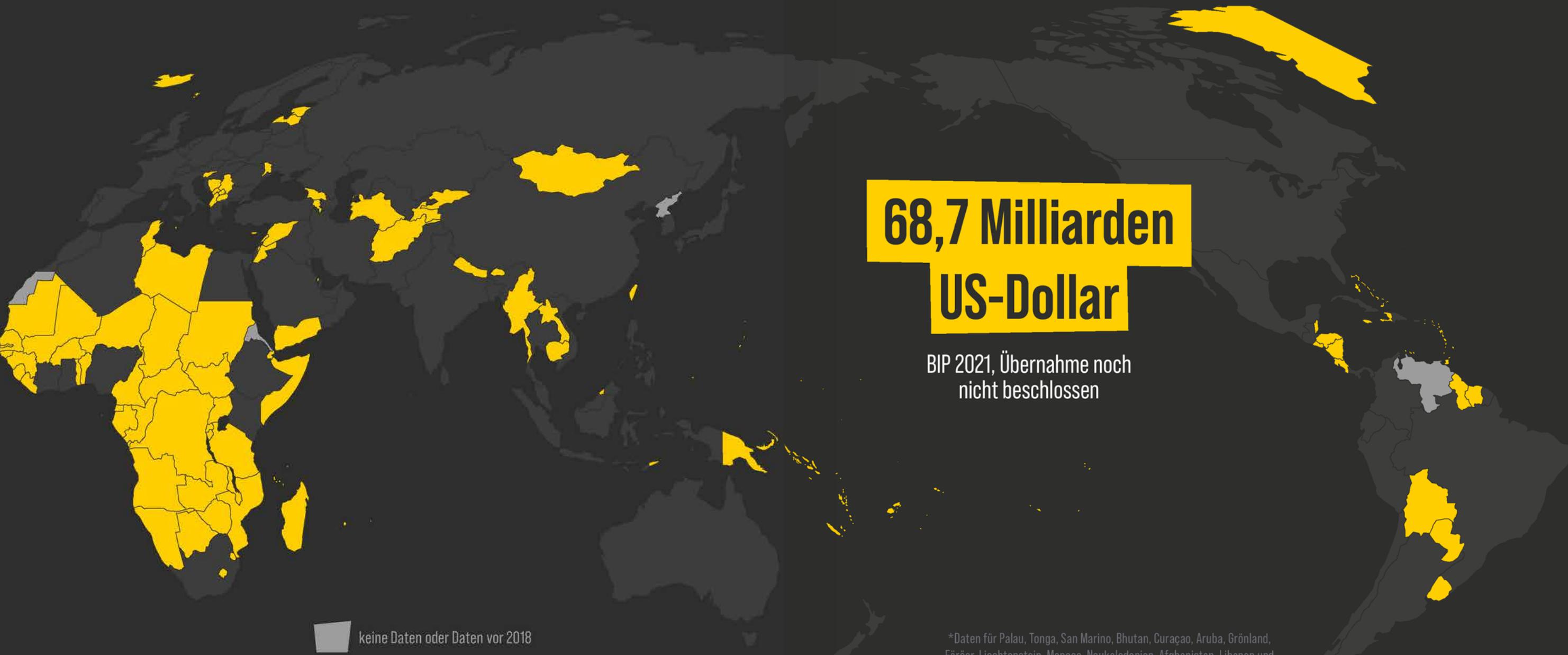
Nur sehr wenige Staaten dominieren die Gamingwelt: die USA – klar. Allein in Kalifornien gibt es über 900 aktive Computerspielfirmen. China – geschenkt. In der Stadt Hangzhou sind ziemlich viele Tech- und Gamingunternehmen ansässig. Japan – auch nicht sooo überraschend. Tokio beheimatet alle sechs Monate eines der größten Gamingevents. Aber was ist in Singapur los? Dort sitzt das milliardenschwere Unternehmen Sea, Abkürzung für SouthEastAsia. Es bedient den südostasiatischen Raum sowie Süd- und Lateinamerika – und

2020 hat die Sea-Aktie über 250 Prozent an Wert gewonnen, der Unternehmensumsatz hat sich mehr als verdoppelt. Was ist an Sea so besonders? Die Verbindung zwischen Gaming und E-Commerce. Erstens verdient Sea ähnlich wie Amazon Geld mit einem Onlinemarktplatz, zweitens bietet die Firma mobile Spiele und E-Sports an und drittens hat sie ein eigenes digitales Zahlungsmodell entwickelt. Zumindest der Börsenwert lässt vermuten, dass sich diese Verbindung lohnt.

Länder, deren Bruttoinlandsprodukt **niedriger** ist als Microsofts Übernahmeangebot an Activision

Seit Beginn der 2020er-Jahre lässt sich ein Trend in der Videospielebranche beobachten: Immer mehr Unternehmen werden von den Platzhirschen wie Microsoft, Tencent oder Sony aufgekauft. In den vergangenen Jahren war Microsoft der umtriebige Akteur auf dem Markt. Meist gingen diese Käufe problemlos vonstatten. Nun trifft aber Big Player auf Big Player: Microsoft will

Activision Blizzard übernehmen, weshalb die Kartellbehörden prüfen, ob der Konzern dadurch eine monopolähnliche Stellung in der Videospielebranche erreichen würde. Auch wenn viele Studios einer Übernahme gegenüber offen sind, gibt es noch vereinzelte unabhängige Studios, die sich dem verweigern. Sie werden aber immer seltener.

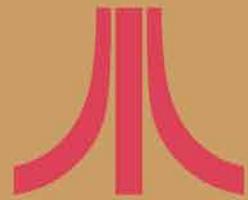


**68,7 Milliarden
US-Dollar**

BIP 2021, Übernahme noch
nicht beschlossen

keine Daten oder Daten vor 2018

*Daten für Palau, Tonga, San Marino, Bhutan, Curaçao, Aruba, Grönland, Färöer, Liechtenstein, Monaco, Neukaledonien, Afghanistan, Libanon und Kuba von 2021; Syrien und Turkmenistan von 2020; Jemen von 2018.



Wo ATARI. 1983 über 700.000 Spielmodule vergraben hat

Was macht ein Spielehersteller, wenn ein Game floppt? Ist ja klar: die Spiele in einer Wüstendeponie im US-Bundesstaat New Mexico verbuddeln. 1983 vergrub Atari 700.000 Module des Videospieles *E.T.*, das bis heute als eines der schlechtesten aller Zeiten gilt. Als Problem erwies sich neben der miserablen Qualität des Spiels auch der sogenannte Video Game Crash im selben Jahr – ein übersättigter Markt, bedingt durch eine enorme Anzahl an Konsolen und Videospiele. Zusammen mit dem steigenden Interesse an PCs im Gegensatz zu Konsolen führte dies zur wirtschaftlichen Rezession der Videospielebranche in den USA – und eben auch dazu, dass Atari seine Videospiele wieder loswerden wollte. Insgesamt soll es sich um 14 Lastwagenladungen mit Modulen und Zubehör gehandelt haben. Diese lagen 30 Jahre lang in der Wüste, bis einige Filmemacher auf die Idee kamen, danach zu suchen. 2014 begannen sie zu buddeln, konnten allerdings nur 1.300 der Module bergen. Die anderen befanden sich in zu tiefen Erdschichten. Ein Teil ging an Museen, 700 wurden verkauft und der Rest wieder verschüttet.



Zwei Drittel des globalen Umsatzes mit Videospiele werden in nur fünf Ländern gemacht S. 164

Newzoo (Hg.): Top Countries/Markets by Game Revenues, auf: newzoo.com (ohne Datum); McDonald, Emma: Newzoo's video games market size estimates and forecasts for 2022, auf: newzoo.com (17.5.2023).

Die 10 Länder mit dem höchsten Export von Konsolen | Die 10 Länder mit dem höchsten Import von Konsolen S. 166

trademap.org.

Bekannte Videospielecharaktere und wo sie entwickelt wurden S. 168

Jones, Elton: The 50 Most Iconic Video Games Characters of All Time, auf: one37pm.com (16.5.2022); Weber, Rachel: The 50 most iconic video game characters of all time, auf: gamesradar.com (8.11.2021); Eadicicco, Lisa u.a.: The 15 Most Influential Video Game Characters of All Time, auf: time.com (30.6.2017).

Wo lebt Dr. Gordon Freeman? S. 170

valve.fandom.com; maps.google.com.

In Asien wird am meisten gezoockt, oder? S. 172

Zendle, David u.a.: Cross-cultural patterns in mobile playtime: an analysis of 118 billion hours of human data, in: Scientific Reports 13, Nr. 386 (2023).

In China wird wie hier gezoockt S. 174

Zendle, David u.a.: Cross-cultural patterns in mobile playtime: an analysis of 118 billion hours of human data, in: Scientific Reports 13, Nr. 386 (2023).

Früher wurden Gamer:innen eingeteilt in ... und heute in: S. 178

Newzoo (Hg.): Newzoo's Gamer Segmentation, auf: newzoo.com (2022).

7 Tage Zocken, 2 Tage Sport S. 182

RMS Radio Marketing Service (Hg.): VuMA Touchpoints 2023, Hamburg 2023, S. 23.

Flucht und Migration in Videospiele S. 184

MacDonald, Keza; Stuart, Keith: 10 interesting video games about immigration, auf: theguardian.com (21.4.2023); eigene Recherche.

Minesweeper S. 186

Cobbett, Richard: The most successful game ever: a history of Minesweeper, auf: techradar.com (5.5.2009); Griliopoulos, Dan: Every step you take: The story of Minesweeper, auf: eurogamer.net (21.7.2014).

Propaganda in Spielen S. 188

Eigene Recherche.

Angestellte in der Videospieleindustrie S. 190

European Game Developers Federation (Hg.): 2020 European Video Games Industry, auf: videogameseurope.eu (ohne Datum), S. 9.

Das ist Samus Aran, die erste Actionheldin der Videospielegeschichte aus dem Jahr 1986 S. 192

metroid.fandom.com; Nintendo (Hg.): Super Metroid Player's Guide, Redmond (ohne Jahr).

Hier googelten Menschen häufiger nach ... S. 194

trends.google.com.

Lieber 'ne Konsole als 'ne Katze S. 196

Destatis (Hg.): Daten aus den Laufenden Wirtschaftsrechnungen (LWR) zur Ausstattung privater Haushalte mit Unterhaltungselektronik, auf: destatis.de (27.10.2022); Zentralverband Zoologischer Fachbetriebe Deutschlands (Hg.): Der Deutsche Heimtiermarkt 2022, Düsseldorf 2022, S. 4.



An diesem Buch haben mitgewirkt:

Linda Ahrens, Leo Barina, Philipp Bauer, Jonas Bauten, Iris Becker, Ricardo Böttcher, Jonathan Dehn, Tim Ehlers, Jan Erikson, Paul Fischer, Alexander Fürniß, Milena Giskes, Samantha Gluth, Kristin Gora, Wilhelm Gönner, Lilly Graschl, Lisa Handirk, Laura Heinisch, Markus Jakob, Sofia Kats, Juli Katz, Sarah Kälberer, Esther Kerkhoff, Benjamin Koch, Michael Krogmann, Christian Kurowski, Felix Lange, Lukas Laureck, Matteo Lüdorf, Tobias Müller, Viet Nguyen, Julia Preuss, Anja Räßler, Alwin Reifschneider, Alexander Rommel, Matthias Rosenkranz, Martje Rust, Dominik Schlipper, Stefanie Schuld, Marika Schüller, Lars Seifert, Mascha Shykolay, Bertan Sivrikaya, Jasemin Uysal, Sebastian Wolter

