

»Unsere Vision ist eine Gesellschaft, die alle Potenziale von Games nicht nur kennt, sondern auch einsetzt«

Stiftungsarbeit für digitale Spiele

Çiğdem Uzunoğlu¹, Arno Görger

AG: Frau Uzunoğlu, wie sieht die Stiftungstopografie in Deutschland aus, und was sind generell Aufgaben von Stiftungen?

CU: Deutschland hat sehr viele Stiftungen, bundesweit gibt es mehr als 24.000 rechtsfähige Stiftungen. Wir gehören in Europa zu den stiftungsreichen Ländern, sind jedoch im Vergleich bspw. zu den USA relativ »stiftungsarm«. Aber ich glaube, dass wir uns mit 24.000 rechtlichen Stiftungen in Deutschland auch sehen lassen können, insbesondere auch, weil 92% dieser Stiftungen auch gemeinnützige Zwecke verfolgen. Das zeigt, wie wichtig Stiftungen, ihr Engagement und ihr Vermögen, für das Gemeinwesen sind.

AG: Wie funktionieren Stiftungen denn überhaupt?

CU: In der Regel gibt es ein*e Stifter*in, dies können einzelne Personen oder auch Gesellschaften (Unternehmen, Verbände etc.) sein, die sich für einen gemeinnützigen Zweck engagieren und dazu Stiftungsvermögen einbringen. Das ist unantastbares Grundkapital. Über die Erträge aus diesem Grundkapital finanzieren die Stiftungen in der Regel ihre Arbeit. Größere Stiftungen können von diesen Erträgen gut ihre Arbeit finanzieren. Und dann gibt es kleinere Stiftungen, wie die unsere, die sich nicht von ihren Erträgen finanzieren können.

Man differenziert bei den Stiftungen auch zwischen fördernden und operativ tätigen Stiftungen. Die fördernden Stiftungen sind Stiftungen, die auch in ihrer Satzung verfügt haben, dass sie das Geld, das über das Stiftungskapital zur Verfügung steht, an dritte Personen weitergeben und so im Sinne ihres Stiftungsauftrags Projekte finanzieren.

Dann gibt es die operativ tätigen Stiftungen, wozu auch unsere Stiftung gehört.

Die beliebteste Rechtsform für Stiftungen ist eine rechtsfähige Stiftung bürgerlichen Rechts. Diese haben ein Stiftungskapital und eine*n Stifter*in im Sinne eines Unterneh-

1 Çiğdem Uzunoğlu ist seit 2018 Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielkultur. Die Stiftung wurde 2012 auf Basis einer gemeinsamen Initiative der deutschen Games-Branche und des Deutschen Bundestages gegründet.

mens, einer Privatperson etc., der/die das das Stiftungskapital zur Verfügung gestellt hat. So gibt es Unternehmensstiftungen wie zum Beispiel die Vodafone-Stiftung oder die Robert-Bosch-Stiftung. Das sind Stiftungen, die durch Unternehmen gegründet worden sind.

Dann gibt es auch Stiftungen, die von Privatpersonen gegründet worden sind, die ihren Namen und ihr Vermögen hergeben, damit so eine Stiftung entstehen kann. Das sind dann rechtsfähige Stiftungen bürgerlichen Rechts oder Treuhandstiftungen. Und dann gibt es andere Rechtsformen, zu denen auch wir gehören. Das sind dann die Stiftungen die eine GmbH, eine gGmbH oder ein Stiftungsverein sind.

Wir sind eine gGmbH, also eine gemeinnützige Gesellschaft mit beschränkter Haftung, das ist eine Rechtsform für Unternehmen, deren Erträge ausschließlich für gemeinnützige Zwecke verwendet werden sollen. Wir vergeben keine Gelder, denn uns steht kein Geld zur Verfügung, das wir an Dritte weitergeben können. Wir entwickeln unsere Projekte mit Partner*innen, die zum größten Teil extern finanziert werden über Bundesministerien, Landesministerien, andere Stiftungen etc.

AG: Das heißt, der laufende Betrieb bei Ihnen wird von der Bundesrepublik und anderen Geldgebern finanziert?

CU: Die Finanziere sind bei uns vielfältig. Der game-Verband ist unser Gesellschafter. Über den Verband wird ein Teil der Sockelfinanzierung gewährleistet. Die Projekte, die Sie auf unserer Homepage finden, sind Drittmittel-finanzierte Projekte, das heißt, Personal wird zum Größtenteils über diese Projekte finanziert. Wir entwickeln unsere Projekte dabei entweder selber oder in Kooperation mit unseren Partnern. Wenn die zum Beispiel eine Idee haben, dann setzen wir uns zusammen, arbeiten diese Idee gemeinsam aus und beantragen das Geld.

AG: Was sind denn die Ziele speziell der Stiftung Digitale Spielkultur?

CU: Unsere Vision ist eine Gesellschaft, die die Potenziale von Games nicht nur kennt, sondern auch einsetzt. Wie dieser Einsatz aussehen kann, erproben und veranschaulichen wir mit unseren Projekten.

Unsere Schwerpunkte, unsere drei Säulen, sind Bildung, Kunst und Kultur sowie Forschung und Wissenschaft. In diesem Sinne verstehen wir uns als Brückenbauerin zwischen der Games-Branche und der Politik, zwischen Games und der zivilen Gesellschaft, und das spiegelt sich auch in unseren Projekten wieder.

Wir arbeiten sehr eng mit Bundes- und Landesministerien, aber auch mit vielen zivilgesellschaftlichen Akteur*innen zusammen, die auf uns zukommen. Wir schauen uns dann an, welche Herausforderungen diese Akteur*innen im digitalen Zeitalter bei bestimmten Themen haben und welche Lösungsansätze das Gaming-Universum dafür anbietet. Wir schauen uns das gesamte Potenzial von Games an, vom kommerziellen Spiel bis zu Serious Games, also beispielsweise Education Games oder Health Games, die für einen bestimmten Zweck entwickelt und eingesetzt werden können.

Außerdem schauen wir uns auch Arbeitsformen und Kommunikationsweisen in der Games-Branche an und versuchen, diese in andere Branchen zu transferieren. Die inter- und transdisziplinäre Herangehensweise an Games zeichnet unsere Stiftung aus: Egal, welches Thema wir uns anschauen, es geht immer um »Games plus X«. Ein Beispiel:

Im November letzten Jahres [2021] kam die Berliner Universitätsklinik Charité auf uns zu. Sie wollten mit Spielen zum Thema Pflegefachberufe junge Menschen ansprechen, die sie mit Printmedien nicht mehr erreichen können. Wir haben daraufhin einen »Pitch Jam« veranstaltet, bei dem es uns darum ging, Expert*innen aus dem Bereich der Gesundheitsfachberufe in einen Dialog mit Games-Entwickler*innen zu bringen und gemeinsam Lösungen zu erarbeiten.

Ein anderes Beispiel ist das Thema Erinnerungskultur. Dazu arbeiten wir seit 2019, da wir der Meinung sind, dass man Games hervorragend in der erinnerungskulturellen Arbeit von Gedenkstätten, Museen etc., einsetzen kann. Frühe Vorbehalte gab es hierzu wegen der »Killerspiel-Debatte« und weil Games dadurch etwas »Verruchtes« anhaftete. Der Ansatz war deswegen, von vornherein beide Bereiche, also die Akteur*innen aus Gedenkstätten, aus Museen, aus Dokumentationszentren etc. mit der Games-Branche, mit Vertreter*innen von Studios und Publishern, und mit Geschichtswissenschaftler*innen zusammenzubringen. Mit diesem ganzen Potenzial und Knowhow wurde dann gemeinsam überlegt, wie Erinnerungskultur im digitalen Zeitalter aussehen kann und wie man sie mit Games, gerade vor dem Hintergrund des Verschwindens der letzten Zeitzeugen der Shoah, lebendig halten kann.

Das Starten eines Dialogs zeichnet deshalb unsere Arbeitsweise aus. Wir kommunizieren mit unterschiedlichen Branchen und bringen sie zusammen. Wir moderieren die Prozesse, zeigen die Chancen und Potenziale auf und verstehen uns als Brückenbauerin. Natürlich sind wir auch mutig und versuchen, uns Themen anzusehen, die auf den ersten Blick ungewöhnlich scheinen.

Und wir müssen natürlich an der einen oder anderen Stelle dicke Bretter bohren und das Potenzial von Games für die relevanten Akteur*innen sichtbar machen.

AG: Sie haben ja von anfänglichen Vorbehalten gesprochen. Konnten Sie in Ihrer Zeit als Geschäftsführerin der Stiftung feststellen, dass sich sowohl bei den politischen Akteur*innen, aber auch bei den Akteur*innen in der Wirtschaft oder in der Wissenschaft sowohl gegenüber Ihnen als Stiftung wie auch allgemein gegenüber dem Thema Games Einstellungen verändert haben?

CU: Als ich die Stiftung übernommen habe, war das noch eine sehr kleine Institution mit ein paar Mitarbeiter*innen. Mittlerweile werden wir sowohl in der Stiftungslandschaft als auch in der Politik und in der Games-Branche als eine Stiftung wahrgenommen, die ein Gesicht hat und die das Medium Games in der Öffentlichkeit mit einem besonderen Zugriff vertritt. Vorbehalte bestehen tatsächlich immer noch. Aber sobald man mit den Vertreter*innen der Verwaltung, der Politik, von Stiftungen oder der Zivilgesellschaft ins Gespräch geht und aufzeigt, welche Potenziale Games für unterschiedliche Themenfelder bieten, habe ich zum Glück bisher nur Begeisterung und Zustimmung erlebt. Ich will damit nicht sagen, dass Games Allheilmittel für all unserer digitalen Probleme sind, das behaupten wir ja auch gar nicht. Aber Games bieten vielfältige Möglichkeiten für unterschiedliche Herausforderungen der Gesellschaft. Und eins dürfen wir auch nicht vergessen: Sie sind das Medium von jungen Menschen, das Medium des 21. Jahrhunderts. Und wenn man sich anschaut, wie viele Menschen alleine in Deutschland spielen, wäre es eine vertane Möglichkeit, Menschen über so ein Medium nicht erreichen zu wollen.

AG: Digitale Spiele werden in Deutschland – jetzt verstetigt – mit 50 Millionen € im Jahr gefördert. Geht Ihrer Meinung nach noch ein zu großer Anteil dieser Förderung an die rein wirtschaftliche, technologisch Seite? Will heißen, ist die gesellschaftliche, kulturelle Seite vielleicht noch etwas unterfinanziert?

CU: Nein. Das sehe ich überhaupt nicht so, ich würde sogar sagen, dass wir die Games-Förderung noch erhöhen sollten. Der game-Verband veröffentlicht ja regelmäßig aktuelle Zahlen dazu, wie viel Umsatz Spiele in Deutschland machen. Der Umsatzanteil deutscher Spiele ist im Verhältnis zu internationalen Produktionen dabei sehr gering.

Um den Markt in Deutschland konkurrenzfähig gegenüber dem Ausland zu machen und sicherzustellen, dass auch in Deutschland viele Spiele entwickelt werden, die im Ausland Anklang finden, brauchen wir diese Games-Förderung.

AG: Meine Frage rührt daher, weil mir die Institutionalisierung der Game Studies und der Forschung zu Games derzeit noch sehr marginal vorkommt.

CU: Das berührt einen anderen Punkt. Was wir definitiv in Deutschland brauchen, sind mehr Studiengänge, mehr Ausbildungsmöglichkeiten und auch mehr Gelder, die wir in die Forschung investieren können. Es gibt ja viele spannende Vorhaben an Hochschulen, die der Frage nachgehen, wo die Potenziale von Games, was Gesundheit, Bildung oder auch einfach Hochtechnologie angeht, aufgezeigt und eingesetzt werden können.

Eines meiner Lieblingsbeispiele stammt von Maik Masuch, Professor für Medieninformatik/Entertainment Computing an der Universität Duisburg-Essen, der mit seinem Team zusammen ein Spiel für den Gesundheitsbereich entwickelt hat. Verkürzt dargestellt, geht es darum, dass Kinder während einer Magnetresonanztomografie in der Röhre ein Spiel spielen können. Dadurch kann man die Sedierung der Kleinkinder, die in der Regel notwendig ist, weil sich Kinder nun mal viel bewegen, reduzieren. So können sowohl Kosten eingespart wie auch gesundheitliche Risiken verringert werden.

Man sollte also viel mehr in die Forschung investieren. Es gibt auch internationale Best Practice-Beispiele, wie Games zu Forschung beitragen können, etwa *FoldIt*, ein Citizen Science-Projekt, bei dem Proteinketten gefaltet werden müssen. Dieses kollektive Erforschen spart sehr viel Geld und vor allem Zeit, was, wie Corona gezeigt hat, ein immens wichtiger Faktor sein kann.

AG: Gibt es ein Projekt der Stiftung, in dem Sie die Stiftungsziele – das Brückenbauen oder das Potenziale aufzeigen – vielleicht am besten verwirklicht sehen?

CU: Das sehe ich eigentlich bei all unseren Projekten. Alle Projekte, die wir umsetzen, machen wir immer mit einer bestimmten Branche oder einem bestimmten Schwerpunkt und diesen übergeordneten Zielen.

Das Thema Erinnerungskultur hatte ich eingangs angesprochen. Anfangs wollten wir gerne eine Art Handbuch entwickeln. Aber es sollte nicht von uns als Stiftung oder der Branche beschrieben werden, wie man im erinnerungskulturellen Kontext Games entwickeln oder einsetzen sollte. Es sollte vielmehr gemeinsam mit den Expert*innen aus den Erinnerungskulturen entwickelt werden. Das ist ein komplexes, vielschichtiges Feld. Wir sind also zum Beispiel auf das Jüdische Museum in Frankfurt oder auch die Gedenkstätte Ravensbrück zugegangen. Das Besondere war, dass 15 bis 16 Fachleute kurz vor der Pandemie zusammengekommen sind. Ich kann mich noch sehr gut an den Tag

erinnern. Es war im Februar, es war kalt und alle sind morgens bei uns in der Stiftung angekommen und waren erstmal skeptisch, wie wir innerhalb eines Tages Kriterien für eine nachhaltige Erinnerungskultur mit Games entwickeln wollten. Es herrschte erst einmal ein Gefühl der Überforderung vor. Dann haben wir jedoch einen halben Tag miteinander diskutiert: Was ist *nice to have* und was muss unbedingt dabei sein, was muss unbedingt beachtet werden? Es war ein hochbesetztes Gremium u.a. mit Entwickler*innen von Ubisoft, Vertreter*innen des game-Verbandes, diversen Professor*innen wie Thomas Bremer, Professor für Game Design an der HTW Berlin oder Clemens Hochreiter, Professor für Game Design an der Hochschule Fresenius München. Wir haben es in der Folge geschafft, dass am Ende des Tages zehn Fragestellungen bzw. Thesen zu Erinnerungskultur und Games entstanden sind. Es kam vor, dass die Historiker*innen Sachen vorgeschlagen haben, bei denen die Games-Entwickler*innen gesagt haben, dass Spiele so nicht funktionieren. Es mussten Kompromisse gefunden werden. Es gab also ganz starke und interessante Diskussionen, bei denen ich auch viel gelernt habe. Zum Schluss ist nicht nur dieses Handbuch zustande gekommen, sondern auch eine Podcast-Reihe. Denn wir haben gerade bei diesen Diskussionen gemerkt, dass wir die Debatten, diesen Prozess und dieses Wissen nach außen transferieren müssen. Ich glaube, dass unsere Stiftung auch eine der ersten war, die überhaupt Fachleute dieser unterschiedlichen Bereiche so zusammengebracht hat.

Es geht uns darum, dass wir das Thema Erinnerungskultur inklusive des Gedenkens an die Shoa mit einer gewissen Sensibilität in die Öffentlichkeit tragen wollen, ohne es dabei zu trivialisieren, denn eine öffentliche Diskussion muss stattfinden und es ist notwendig hier keine Akteur*innen auszuschließen. Mittlerweile lassen selbst Gedenkstätten Games zur Vermittlung ihrer Arbeitsinhalte entwickeln. Wir stellen immer wieder fest, dass es manchmal Brückenbauer*innen oder auch Dolmetscher*innen wie die Stiftung braucht, um solche unterschiedlichen Welten zusammenzubringen.

AG: Kann man vielleicht sagen, dass die Unbekanntheit der Games in der breiten Gesellschaft gleichzeitig sowohl Nachteil wie auch Vorteil für Ihre Stiftung ist?

CU: Genauso ist es. Ich glaube, besonders in Deutschland wurden Games viel zu lange mit der Killerspiel-Debatte gleichgesetzt. Viele Leute wissen nicht, dass es wunderschöne, ästhetische Spiele gibt, in die man richtiggehend in die Welten eintauchen kann. Bei einigen Spielen sehe ich Parallelen zu Arthouse-Filmen. Es gibt auch Parallelen zu Fantasy-Filmen, die Möglichkeiten und Themenfelder und Genres sind unglaublich vielfältig. Das können wir als Stiftung vermitteln.

AG: Wenn Sie ganz selbstkritisch auf Ihre Stiftung schauen, würden Sie sagen, es gibt noch Leerstellen in der Stiftungsarbeit, die zukünftig unbedingt noch gefüllt werden müssen?

CU: Definitiv. Wir sind ja nur eine kleine, operativ tätige Stiftung, die stark auf finanzielle Zuwendungen angewiesen ist, sodass wir auch viele Bereiche und Themen gar nicht bedienen können. Für die Zukunft wünsche ich mir stärker das Thema Demokratie und politische Bildung, denn dafür bieten Games ganz viele Potenziale. Ich hoffe, dass wir dieses Thema auch mit anderen Stiftungen, aber auch anderen zivilgesellschaftlichen Akteur*innen, gerade im Kontext oder in Kombination mit Games, aufgreifen können.

Auch das Thema Nachhaltigkeit und Klimaschutz ist für uns ein Zukunftsthema. Hierzu haben wir unter dem Titel »One Planet Left« am 5. Mai 2022 eine Fachkonferenz ausgerichtet. Games sind ein wichtiges Tool der Wissensvermittlung und Aufklärung. Über Games kann man solche Themen kritisch beleuchten sowie Inhalte vermitteln. Im Zentrum der Fachtagung stand wie Games in diesem Kontext zur Umweltbildung eingesetzt werden können.

AG: Schaut man darauf, wie Games bisher in der Bundespolitik verankert waren, fällt auf, dass die Zuständigkeiten oft gewandert sind – vom Kultur- ins Verkehrs- und schließlich ins Wirtschaftsressort der jeweiligen Regierung. Das zeigt, dass Games zwischen zwei Fronten stehen, nämlich die der Games als Kulturgut auf der einen Seite und als Wirtschaftsgut auf der anderen Seite. Würden Sie sagen, dass sich dieser Widerspruch zu beiden Gunsten auflösen lässt?

CU: Ich sehe da gar keinen Widerspruch, denn alle Kulturgüter sind aus wirtschaftlicher Perspektive gesehen immer auch ein Wirtschaftsgut. Wenn in Hollywood ein Blockbuster gedreht wird, ist es auf der einen Seite, weil es ein Film ist, ein Kulturgut. Auf der anderen Seite haben die Studios daran Interesse, mit dem Film Geld einzuspielen. Wo fängt das wirtschaftliche Interesse an, wo hört es auf? Jeder, der sich künstlerisch betätigt, sieht sich in erster Linie als Künstler*in und schafft ein Kulturgut. Aber wenn der oder die Künstler*in von diesem Kulturgut nicht leben kann, dann sind sie oft gezwungen ihr künstlerisches Dasein aufzugeben.

Was bei Games in der Vergangenheit natürlich auffällig war, ist, dass sie in der Presse und in der Öffentlichkeit kaum als Kulturgut diskutiert worden sind. Da fand lange schlicht kein Diskurs statt. Das hängt auch damit zusammen, dass Games oft als Spielzeug oder reine Software kategorisiert und nicht in einem direkten Zusammenhang mit anderen Formen der Kunst, der Kultur, der Unterhaltung gebracht wurden. Da hat sich in den letzten zehn Jahren zum Glück viel gewandelt, weil grundsätzlich bei Games das gleiche wie bei Filmen oder anderen populären Medien gilt: Wirtschaftliche oder kulturelle oder inhaltliche Aspekte stehen in einer Wechselwirkung und beeinflussen sich gegenseitig. Das Interesse daran, Games als Kultur anzuerkennen, hatte also irgendwann eine kritische Masse erreicht, die zu ihrer Etablierung in der Gesellschaft führte.

AG: Liebe Frau Uzunoğlu, ich danke Ihnen für das Gespräch.