

# Das XR/Games Lab der Hochschule Offenburg und dessen Vernetzung

**DANIEL GÖRLICH**



Schriftenreihe Virtuelle Welten & Games | Nr. 2

HERAUSGEBER:  
PROF. DR.-ING. DANIEL GÖRLICH



HOCH  
SCHULE  
OFFEN  
BURG

DENKEN WIRD MACHEN.

**SCHRIFTENREIHE**  
**VIRTUELLE WELTEN & GAMES**  
**NR. 2**

Hrsg.:

Prof. Dr.-Ing. Daniel Görlich  
Fakultät Medien, Hochschule Offenburg

Die **Deutsche Nationalbibliothek** verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie.  
Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de/> abrufbar.

<https://doi.org/10.60643/viw.v2i>



Dieses Werk ist lizenziert unter dieser  
**Creative Commons Lizenz:**

Namensnennung-Nicht kommerziell-Keine Bearbeitungen 4.0  
International (CC BY-NC-ND 4.0)  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Hochschule Offenburg**

Badstraße 24

77652 Offenburg © Mai 2026

ISSN: 3054-4289

## Vorwort des Herausgebers

Labore, Studios und Institute an Hochschulen existieren so gut wie nie autark. Sie sind fast immer in eine Vielzahl von Strukturen eingebunden – so wie das **Extended Reality & Game Technologies Laboratory**, kurz: **XR/Games Lab**, der Hochschule Offenburg. Als Labor (s. Kapitel 1) ist es an die **Fakultät Medien** angebunden und wurde zusammen mit dem 2023 gestarteten B.Sc.-Studiengang „**Virtuelle Welten & Game Technologies**“, den ich leite, aufgebaut. Im Labor werden zahlreiche Module wie „**Game History**“ unterrichtet (s. Kapitel 6).

Wie aktuell etwa dreißig Einrichtungen ebenso vieler deutscher Hochschulen, die Game Labs betreiben, ist das Offenburger XR/Games Lab Mitglied im **Netzwerk Game Labs an Hochschulen** (Kapitel 2), einem freiwilligen Zusammenschluss von wissenschaftlichem und technischem Personal jener Einrichtungen. In diesem Netzwerk arbeiten die beteiligten Institutionen zusammen, entwickeln Strategien für Forschung und Lehre, lernen voneinander und unterstützen sich gegenseitig, beispielsweise auch bei Themen wie der rechtssicheren Archivierung von Videospiele (s. Kapitel 4). Darüber hinaus wird das Netzwerk gelegentlich auch politisch aktiv, beispielsweise mit seiner Stellungnahme<sup>1</sup> zum Positionspapier „*Fünf Forderungen, um Deutschland zum besten Games-Standort für Wissenschaft, Forschung und Lehre zu machen*“<sup>2</sup> des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

Doch auch hochschulintern und regional bestehen Vernetzungen. So nutzt beispielsweise der **Hochschulsport** der Hochschule Offenburg die Angebote des Labors, haben regionale Sponsoren wie das Traditionsstudio **Black Forest Games** zum Aufbau des Labors beigetragen und bestehen enge – auch personelle – Verbindungen zwischen dem Labor und den **Acherner Spieletagen**. Letztere werden jährlich vom **Spiele Club Achern e.V.** ausgetragen, dessen Vorstandsmitglied Marcel Krübel als Mitarbeiter der Hochschule Offenburg auch deren regelmäßige Brettspielabende organisiert (vgl. Kapitel 5).

Prof. Dr.-Ing. Daniel Görlich

Wissenschaftlicher Leiter XR/Games Lab

Studiendekan „Virtuelle Welten & Game Technologies“

---

<sup>1</sup> [https://netzwerk-gamelabs.de/downloads/Stellungnahme\\_Netzwerk\\_Game\\_Labs.pdf](https://netzwerk-gamelabs.de/downloads/Stellungnahme_Netzwerk_Game_Labs.pdf)

<sup>2</sup> <https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/2023-08-game-5-Forderungen-Wissenschaft-Forschung-Lehre.pdf>

## **Abstract**

University labs such as the Extended Reality & Game Technologies Laboratory (XR/Games Lab for short) are typically embedded in several larger structures in parallel, ranging from faculties and industry associations to joint projects, initiatives, and networks. This volume begins by introducing the XR/Games Lab and its integration into the B.Sc. program “Virtual Worlds & Game Technologies” and the Media Faculty at Offenburg University of Applied Sciences. It then explores how the lab is networked with initiatives such as the German Society for Game Science (Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft), the Network of Game Labs at German Universities, the University Sport department, and the “Acherner Spieletage” board game convention, to name just a few. Further chapters address the use of the lab for teaching and research, e.g., the “Game History” module, and issues related to the legally compliant archiving of video games.

## **Zusammenfassung**

Hochschul-Labore wie das Extended Reality & Game Technologies Laboratory (kurz: XR/Games Lab) sind üblicherweise in zahlreiche größere Strukturen parallel eingebunden, von Fakultäten und Verbänden über Kooperationsprojekte, Initiativen und Netzwerke. Dieser Band widmet sich zunächst der Vorstellung des XR/Games Labs sowie dessen Anbindung an den Studiengang „Virtuelle Welten & Game Technologies“ (B.Sc.) und die Medien-Fakultät der Hochschule Offenburg. Im Folgenden beleuchtet er zudem die Vernetzung des Labs mit Initiativen wie der Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaften, dem Netzwerk Game Labs an Hochschulen, dem Hochschulsport und den Acherner Spieletagen, um nur einige zu nennen. Weitere Kapitel gehen auf die Nutzung des Labors für Lehre und Forschung ein, z.B. das Modul „Game History“ und Fragen der rechtssicheren Archivierung von Videospielen.

# Inhaltsverzeichnis

1	Das XR/Games Lab der Hochschule Offenburg.....	6
	<i>Daniel Görlich</i>	
1.1	Extended Reality im XR/Games Lab.....	8
1.2	Virtuelle Welten im XR/Games Lab.....	10
1.3	Game Development im XR/Games Lab .....	12
1.4	Reorganisation und räumliche Flexibilität .....	13
1.5	Lehre und Forschung .....	15
1.6	Vernetzung und Kooperationen .....	15
2	Das Netzwerk Game Labs an Hochschulen zwischen Verstetigung und Standardisierung – Bericht zum sechsten Netzwerktreffen in Offenburg .....	18
	<i>Michael Mosel</i>	
2.1	Förderstrukturen als Voraussetzung für Professionalisierung .....	19
2.2	Institutionelle Verankerung: Zentraleinrichtungen als strategischer Ort .....	20
2.3	Standardisierung als Infrastrukturaufgabe .....	21
2.4	Ausblick.....	22
3	Der lange Weg zur Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaften (DGSW) ...	24
	<i>Jens Junge</i>	
4	Eine Initiative für rechtssichere Videospiele-Archivierung .....	28
	<i>Oliver Vettermann</i>	
5	Brettspielabende und die Acherner Spieletage .....	32
	<i>Marcel Krübel</i>	
5.1	Entstehung und institutioneller Rahmen .....	33
5.2	Aufbau und Ablauf der Brettspielabende.....	34
5.3	Community Building und studentische Kultur .....	36
5.4	Perspektiven der Weiterentwicklung .....	37
6	Vermittlung von Game History im XR/Games Lab .....	38
	<i>Daniel Görlich im Interview mit Thomas Nickel</i>	
	Abbildungsverzeichnis.....	43

# 1 Das XR/Games Lab der Hochschule Offenburg

*Autor: Daniel Görlich*

Als frisch berufener Professor übernahm ich 2011 an der damaligen Fachhochschule Heidelberg – der späteren SRH Hochschule Heidelberg und heutigen SRH University – einen der ersten Game-Studiengänge Deutschlands, den 2007 gegründeten Bachelor-Studiengang „Virtuelle Realitäten“ (B.Sc.), der heute „Virtual Reality & Game Development“ (B.Sc.) heißt. Damals hatten Games in Deutschland einen schweren Stand. Die Politik, die jahrelang selbst die Killerspiel-Debatte mitbefeuert hatte, ließ nur allmählich von ihren Verbotsforderungen ab und wandte sich einer differenzierteren Betrachtung von Videospielen und Gaming zu. E-Sport war noch nicht gemeinnützig und Smartphones waren, vier Jahre nach dem Release des ersten iPhones, noch dabei, sich als relevante Gaming-Plattform zu etablieren. Virtual Reality wurde in der Industrie zwar seit Jahrzehnten genutzt, war aber aus dem Consumer-Bereich nach dem Hype der 1990er Jahre fast komplett verschwunden. Der VR-Winter dauerte an, bis das 2012 gegründete Unternehmen Oculus VR im März 2014 vom damaligen Facebook, dem heutigen Meta, aufgekauft wurde.



Abbildung 1: Studierende beim Spiele-Test

Nach zwölf Jahren wechselte ich zum September 2023 an die Hochschule Offenburg, deren Medien-Fakultät einen eigenen Studiengang akkreditiert hatte: „Virtuelle Welten & Game Technologies“ (B.Sc.). Als dieser einen Monat später startete, wurde er förmlich überrannt. Den ersten Jahrgang bildeten 57 anstelle der erhofften 25 Studierenden. Für den zweiten Jahrgang musste deshalb ein Numerus Clausus (NC) eingeführt werden. Seither liegt die Zahl der Studienanfänger jedes Jahr bei ziemlich genau 30.

Ihr Studiengang ist breit gefächert. Nach nur einem Jahr Grundlagen-Vorlesungen bspw. in wissenschaftlichem Arbeiten, Virtual Reality, Mediengestaltung, Medientechnologien, Game Design, Game Studies, Programmierung, Projektkonzeption, Projektmanagement und Präsentationstechniken dürfen die Studierenden bereits im dritten Semester erste Wahlpflichtmodule belegen. Ab dem vierten Semester können sie ihr Studium dank eines thematisch vielseitigen Angebots hauptsächlich der Medien-Fakultät, aber auch der drei weiteren Offenburger Fakultäten und sogar von Partner-Hochschulen, in ihre individuelle Richtung weiterentwickeln. Der eigenen Spezialisierung sind kaum Grenzen gesetzt.



**Abbildung 2: Studierende beim Prototyping eines neuen Spiels**

Mit dem erfolgreichen Start des Studiengangs wurden auch der Aufbau eines zugehörigen Labors und eine halbe Mitarbeiterstelle freigegeben, die seither Lukas Meyer innehat.

Aufgebaut während des Sommersemesters 2024 nahm das Extended Reality & Game Technologies Laboratory, kurz XR/Games Lab, zum 1. Oktober 2024 und damit pünktlich zur Ankunft des zweiten Jahrgangs seinen Dienst auf. So wie der Studiengang ist auch das Themen- und Technologiespektrum des Labors breit gefächert.

## 1.1 Extended Reality im XR/Games Lab

Während es sich bei Virtual Reality um eine einzelne Technologie handelt, ist der Anspruch des XR/Games Labs, das gesamte Spektrum der Extended Reality im Entertainment-Bereich anzubieten. Hierzu gehören beispielsweise Augmented Reality, Augmented Virtuality, Mixed Reality, Societal XR, Spatial Computing und viele weitere Paradigmen. Entsprechend groß ist die Menge an Technologien, die im Labor teilweise zur Ausleihe verfügbar und teilweise fest installiert ist.

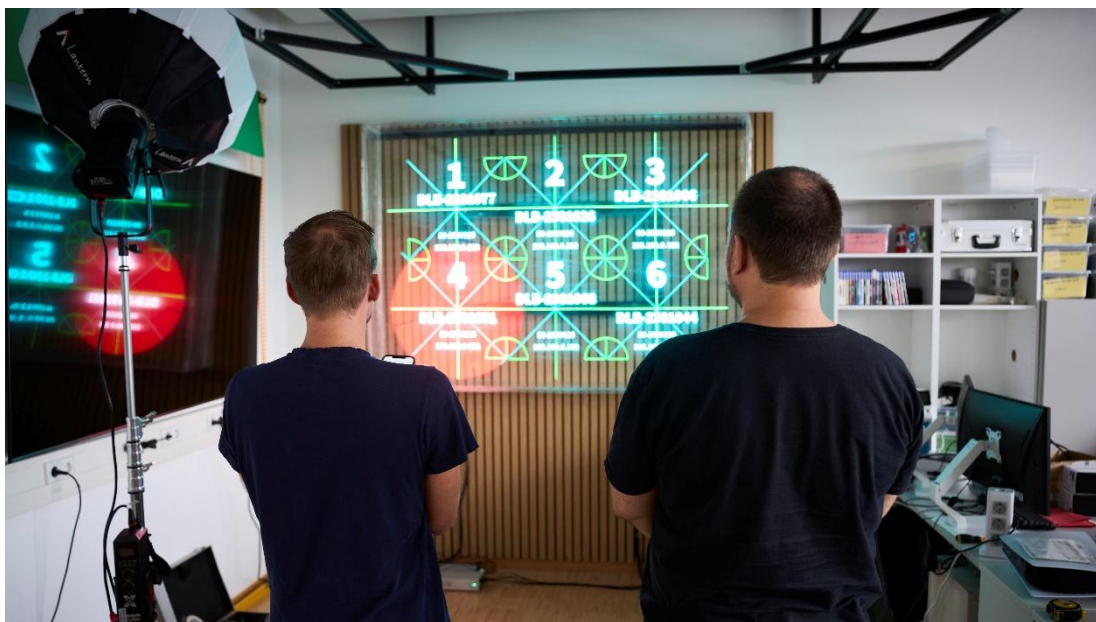


**Abbildung 3: Das Cyberith Virtualizer Research & Development Kit in Kombination mit haptischer Weste und haptischen Handschuhen**

Das zentrale Areal für XR-Anwendungen ist ein  $3 \times 3$  Meter großer Trackingbereich, über dem eine gleichzeitig vier- und achteckige Deckenkonstruktion montiert ist, ein Quadratrahmen mit Eckabschrägungen. Diese Konstruktion trägt bspw. Tracking-Sensoren,

Scheinwerfer und ein 8.0-Surround-Sound-System. Angedacht ist, sie um Ventilatoren zur Erzeugung von Wind und Luftströmungen, Hitzeprojektoren (eventuell Rotlichtlampen), Richtmikrofone und Ambient-Lighting-Systeme zu ergänzen. Ein dediziertes WLAN und ein 85"-Fernseher komplettieren den Bereich. Bei Bedarf können eine Treadmill (Cyberith Virtualizer R&D Kit, s. Abbildung 3) aufgebaut und die Nutzer mit haptischen Westen und haptischen Handschuhen ausgestattet werden (ebenfalls Abbildung 3).

Das Highlight des Labors ist eine Holo-Matrix aus sechs synchronisierten Holo-Fans – eine HyperVSN Smart V Wall mit 1,82 Meter Breite und 1,35 Meter Höhe. Zusätzlich zu einzelnen mobilen Holo-Fans erlaubt sie den Studierenden, die Entwicklung von Anwendungen, Grafik und Simulationen für holografische Displays zu erlernen und auszuprobieren. Eine Hologramm-Pyramide hat eine Studentin des Studiengangs eigenhändig gebaut.



**Abbildung 4: Die fertig installierte Holo-Matrix während des Kalibrierungs- und Testlaufs am 24.09.2025**

Des Weiteren verfügt das Labor über eine Vielzahl von VR-Brillen (Head-Mounted Displays, kurz HMDs) und Zusatzgeräten wie etwa Kopfstützen zur Fixierung der Köpfe von Probanden bei Studien, einem OpenBCI Brain-Computer Interface und Biosignal-Sensoren (BITalino PsychoBIT). Zu den HMDs gehören ältere Oculus- wie aktuelle Meta-Quest-Modelle, Pico, HTC Vive Pro 2 samt Trackern, HoloLenses, Apple Vision Pro, Ray-Ban Meta Wayfarer, Vuzix Blade und verschiedene Arten von Cardboards, von billigen Pappkartons über bessere Kunststoff-Gehäuse bis hin zu einem Virtual Boy Cardboard für Nintendo Switch 1 und 2.

## 1.2 Virtuelle Welten im XR/Games Lab

Extended Reality und Game Development sind eingebettet in das vielseitige Angebot des Studiengangs, der seine Studierenden in der Entwicklung und Gestaltung virtueller Welten unterrichtet. Damit sind virtuelle Welten und folglich auch Module unterschiedlichster Art gemeint, von Storytelling über Concept Art, CAD-Design, Ubiquitous Computing, Game Engines und Scripting, Programmierung, Projection Mapping für Spatial Augmented Reality, Videoproduktion, Musikkomposition, E-Sport, Mobile Game Development, Interaction Design und Human-Computer Interaction, Serious Games, Gamification, Edutainment bis hin zu 3D-Audio und Audioproduktion. Hier zeigt sich das Potenzial der breit aufgestellten Medien-Fakultät der Hochschule Offenburg: Die Studierenden haben umfangreiche Freiheiten und können Projekte vom Comic-Entwurf bis zu VR-Simulationen bearbeiten.

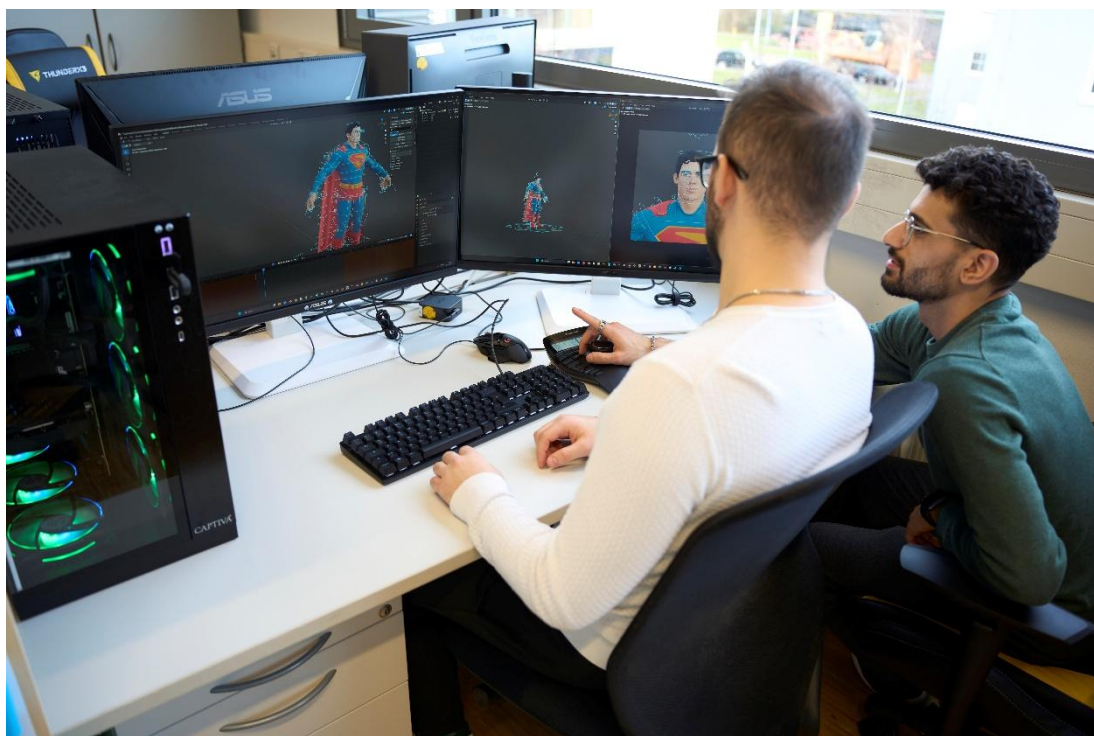


**Abbildung 5: Die 2D-Station mit Xencelabs Graphics Tablet und farbkalibriertem, entspiegeltem Monitor mit Sichtschutz**

Viele dieser Themen und Projekte können in den 16 Laboren und Studios der Fakultät bearbeitet werden, bspw. im 3D- und VFX-Labor, im Filmstudio, im Labor für Ubiquitous und Web-Applications, im Computernetze-Labor, in der Grafikwerkstatt, im Audiostudio und im Animationsstudio, um nur einige zu nennen. Dort findet sich Spezialausstattung, weshalb

das XR/Games Lab sich primär auf Extended Reality und Game Development konzentrieren kann. Seine Ausstattung kann jedoch auch für viele angrenzende Themen und Projekte eingesetzt werden. So können mit 360-Grad-Kameras sowohl immersive Filme als auch 360°-Dokumentationen gedreht werden. Der ein- und ausrollbare Greenscreen kann für Motion Capturing ebenso wie zur Erstellung von Social-Media-Beiträgen und virtuellen oder Online-Vorlesungen verwendet werden. Arduinos und Raspberry Pis ermöglichen das Entwerfen und Programmieren selbstgebauter elektronischer Geräte wie z.B. Lichtsteuerungen.

Das verbindende Element für viele im XR/Games Lab bearbeitbare Projekte sind die spezialisierten Arbeitsstationen. Jederzeit zur Verfügung stehen eine 2D-Station mit Xencelabs Graphics Tablet und farbkalibriertem, entspiegeltem Monitor samt Sichtschutz (Abbildung 5), eine 3D-Station mit 3dconnexion SpaceMouse Enterprise, Modellierungs- und CAD-Software sowie Steuerungssoftware für Projection Mapping (Abbildung 6), eine Game-Design-Station mit Spezialsoftware z.B. für Narrative Design und Storytelling, eine Programmierstation mit allen aktuell führenden Game-Engines und ein High-End-Entwicklungs-PC für VR und XR. Sie werden ergänzt um eine Vielzahl von Laptops, MacBook Pro und Smartphones sowie Einzelgeräte wie eine Samsung Smartwatch.



**Abbildung 6: Die 3D-Station mit 3dconnexion SpaceMouse Enterprise, Modellierungs- und CAD-Software sowie Steuerungssoftware für Projection Mapping**

### 1.3 Game Development im XR/Games Lab

Weil die meisten Studienanfänger den Studiengang „Virtuelle Welten & Game Technologies“ mit dem Karriereziel beginnen, nach ihrem Abschluss in der Games-Branche zu arbeiten oder ihr eigenes Game Studio zu gründen, unterrichtet der Studiengang bereits ab dem ersten Semester Game Design – neben Virtual Reality und allgemeiner Medientechnologie. Weil viele Studierende zu jung sind, um die Ursprünge und Anfänge der Games-Branche miterlebt zu haben, wird ihnen im zweiten Studienabschnitt das Wahlpflichtmodul „Game History“ angeboten (siehe Kapitel 6). Dafür stellt das XR/Games Lab eine Vielzahl an Retro-Konsolen, einen Arcade-Spielautomaten (Abbildung 7) und hunderte relevante analoge und Videospiele bereit.



Abbildung 7: Studierende beim Aufbau des Midway-Legacy-Spielautomaten

Weil wir außerdem nicht davon ausgehen dürfen, dass alle Studierenden bereits ausreichende Kenntnisse und Erfahrungen etwa in Programmierung und Mediengestaltung mitbringen, sind entsprechende Module im ersten Semester ebenfalls Pflicht. Parallel wird das erste Semesterprojekt noch analog umgesetzt: Game-Design-Grundlagen werden im Rahmen der Entwicklung von Brettspielen oder Brettspiel-Kartenspiel-Hybriden geübt und gefestigt (vgl. Abbildungen Abbildung 1 und Abbildung 2).



Abbildung 8: Studierende beim Spielen und Entspannen in der Pause

## 1.4 Reorganisation und räumliche Flexibilität

Wie so oft der Fall ist auch das XR/Games Lab keineswegs so groß, wie es optimalerweise sein müsste. Mit seinen  $8 \times 8$  Metern ist es zu klein für eine CAVE, eine Powerwall oder eine Traversenkonstruktion für Motion Capturing. Der zur Verfügung stehende Platz muss optimal und vielseitig genutzt werden.<sup>3</sup>

Aus diesem Grund ist das Labor vieretagig angelegt. Jeder Freiraum wird genutzt. Während auf den unteren 80 cm etwa Computer, die Treadmill, ein Couchtisch zum Entspannen und Sideboards mit Gerätschaften und Videospiele stehen, sind auf Hüfthöhe Arbeitsstationen und Tische für sitzende Arbeit angesiedelt. Auf Kopfhöhe sind unter anderem Bücherregale, Game-Design-Materialien und ein Drucker platziert. Auf etwa  $2\frac{1}{2}$  Meter Höhe befinden sich dann Beamer, Scheinwerfer, vorrätige Geräte wie etwa zusätzliche Bildschirme und natürlich die Deckenkonstruktion, die wiederum Sensoren, Tracker und Lautsprecher trägt.

---

<sup>3</sup> Die Fakultät Wirtschaft der Hochschule Offenburg verfügte bereits vor dem Aufbau des XR/Games Labs über eine Powerwall und baut derzeit eine CAVE auf. Der Studiengang Biomechanik verfügt zudem über einen großflächigen Motion-Capturing-Bereich. Demzufolge wurde auf den Aufbau von Parallelstrukturen verzichtet.

Auch jede freie Fläche wird genutzt. Die vier Seitenwände der zwei Kallax-Regale wurden mit Hilfe von Whiteboard-Folien zu Arbeitsbereichen umfunktioniert. Die Smartboards sind höhenverstellbar, der 85"-Fernseher ausfahrbar befestigt. Der Greenscreen kann aus- und wieder aufgerollt werden. Der Couchtisch verfügt über Ablagefächer. Die Kallax-Regale können auf ihrer Vorder- und Rückseite gleichermaßen befüllt werden.

Viel Wert wurde zudem auf die Rekonfigurierbarkeit der Raummitte gelegt. Dort befinden sich meistens mobile, zusammenklappbare Tische, die neu angeordnet oder aus dem Labor herausgefahren werden können. Die Treadmill ist normalerweise verstaut und in 15 Minuten schnell aufgebaut. Anstelle von Stühlen gibt es rollbare Chefsessel. Das Sofa und den Couchtisch stellen die Studierenden gerne mal direkt vor den Fernseher, um dort zu spielen, Online-Vorlesungen zu besuchen oder bei E-Sport-Events mitzufiebern. Auf diese Weise kann die VR-Ecke zur Fernseh- oder Gaming-Ecke umfunktioniert werden. Der mittlere Bereich kann zum Arbeits- oder Lernbereich umgebaut oder freigeräumt werden. Die Lern- und Lesecke kann von Sofa und Couch befreit und so zum Stand-up-Meeting-Bereich mit Smartboard umgebaut werden – all das innerhalb von ein bis zwei Minuten.



Abbildung 9: Der zentrale Bereich des Labors kann mit mobilen Tischen schnell umgebaut werden

## 1.5 Lehre und Forschung

Im Labor finden während der Vorlesungszeit meist mehrere Veranstaltungen pro Woche statt. Dazu gehören Vorlesungen bspw. zu Projection Mapping, Seminare etwa zum Zeichnen und Sculpten direkt in der Virtual Reality, Führungen, Girls‘ Day, Open Campus Day und natürlich die jedes Semester angebotenen Tutorien zu meinen Grundlagenvorlesungen „Virtuelle Welten“ bzw. „Einführung in Virtual & Extended Reality“. Letztere ist ein Wahlpflichtangebot für alle Bachelor-Studiengänge der Medien-Fakultät.

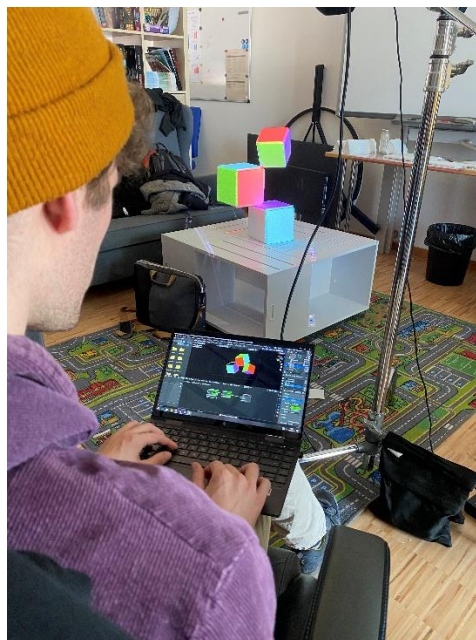


Abbildung 10: Projection-Mapping-Tests

Selbstverständlich wird im XR/Games Lab auch geforscht. Dort werden nicht nur Bachelor- und Master-Thesen bearbeitet. Mit MuMaSens<sup>4</sup> wurde zum 01.09.2025, weniger als ein Jahr nach der Eröffnung, das erste Forschungsprojekt gestartet. Das Lab hat dadurch einen zweiten akademischen Mitarbeiter erhalten, Benjamin Schnitzer. Ein weiterer Schwerpunkt des Labors liegt außerdem auf der Erforschung von Societal XR<sup>5</sup>, der Integration von XR in öffentliche Umgebungen und den Alltag.

## 1.6 Vernetzung und Kooperationen

Vorteilhaft ist die Einbindung des Labors und seiner Mitarbeiter in eine Vielzahl von Institutionen, Projekten und Kooperationen. Mit Black Forest Games verfügt Offenburg über ein bekanntes Game Studio, das 2012 von Mitarbeitern des Traditionsstudios Spellbound Entertainment (1994-2012) gegründet wurde und somit über 30 Jahre Erfahrung verfügt. Black Forest Games hat meinen noch jungen Studiengang seit dessen Gründung umfangreich unterstützt, unter anderem durch Spenden, Gastvorträge und gemeinsam betreute Semester-

<sup>4</sup> Das Forschungsprojekt MuMaSens, „Mündigkeit statt Manipulation: Wie Sensibilisierung gegen Fake News bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen gelingt“, bearbeiten die Hochschulen Offenburg und Karlsruhe kooperativ. Website: [www.MuMaSens.de](http://www.MuMaSens.de).

<sup>5</sup> Siehe hierzu D. Görlich: „Societal XR—A Vision Paper“, paradigmplus, vol. 3, no. 2, pp. 1-10, 17.08.2022, online verfügbar unter <https://doi.org/10.55969/paradigmplus.v3n2a1>.

projekte. Zudem studieren aktuell zwei ehemalige Mitarbeiter\*innen des Studios an der Hochschule Offenburg, eine Mitarbeiterin in einem Master-Studiengang der Medien-Fakultät, der andere Mitarbeiter im Bachelor-Studiengang „Virtuelle Welten & Game Technologies“. Beide bringen durch ihre Vorerfahrung wertvolle Expertise in ihre Studiengänge ein.



**Abbildung 11: 2D-, 3D- und Game-Design-Stationen (von hinten nach vorn) im XR/Games Lab**

Das XR/Games Lab ist außerdem Mitglied im Netzwerk Game Labs an Hochschulen (siehe Kapitel 2). Mitte März 2026 hat es eines der jedes Mal an anderen Hochschulen stattfindenden Treffen des Netzwerks ausgerichtet. Wir haben damit nicht nur Mitgliedern des Netzwerks die Möglichkeit gegeben, unser Labor kennenzulernen, sondern auch die Chance genutzt, von ihnen Feedback zu unserer Laborausstattung zu erhalten und von ihnen zu lernen.

Ein weiteres Thema, das für alle Game-Labore und -Studios, egal an welcher Hochschule, überaus wichtig ist, ist die rechtssichere Archivierung von Videospielen und deren Daten, zum Beispiel Spielständen. Hiermit beschäftigt sich das von Oliver Vettermann verfasste Kapitel 4, das wiederum Diskussionspunkte des Netzwerktreffens zu diesem Thema aufgreift.

Zentral für das Funktionieren des Studiengangs ist zusätzlich die Vernetzung mit den Branchen, in denen die Studierenden später einmal arbeiten möchten. So ist die Hochschule Offenburg beispielsweise Mitglied des Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach. Ich bin

außerdem Vertreter der Hochschule im game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. sowie Mitglied der AG Games der Gesellschaft für Medien (GfM), der Association for Computing Machinery, der Gesellschaft für Informatik (GI), des Berufsverbandes der Deutschen Usability und User Experience Professionals (GermanUPA) und natürlich der frisch gegründeten Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaft (DGSW), die sich in Kapitel 3 vorstellt. Weitere Kooperationen bestehen beispielsweise mit dem Hochschulsport und dem Spiele Club Achern, die gemeinsam regelmäßige Brettspielabende an der Hochschule organisieren (vgl. Kapitel 5), dem Schiller-LAN e.V., der regelmäßig LAN-Partys organisiert, sowie einer Vielzahl von Unternehmen wie Crytek und zahlreichen anderen Partnern und Sponsoren.

## 2 Das Netzwerk Game Labs an Hochschulen zwischen Verstetigung und Standardisierung – Bericht zum sechsten Netzwerktreffen in Offenburg

*Über den Autor: Dr. phil. Michael Mosel hat im Bereich der Game Studies promoviert. Er ist Sachgebietsleiter des Medienzentrums der Universitätsbibliothek der Philipps-Universität Marburg und, zusammen mit Dr. Timo Schemer-Reinhard von der Universität Siegen, Sprecher des Netzwerks Game Labs. Als solcher hat er das Netzwerktreffen in Offenburg geleitet, moderiert und dokumentiert.<sup>6</sup>*



Abbildung 12: Die Teilnehmer des Netzwerktreffens

Als das Netzwerk Game Labs an Hochschulen im September 2023 in Marburg gegründet wurde, stand die Bestandsaufnahme im Vordergrund: Welche Game Labs existieren im deutschsprachigen Raum, und welche Probleme teilen ihre Betreiber\*innen? Drei Jahre und sechs Treffen später hat sich der Diskurs verschoben. Die Frage lautet nicht mehr, *ob*, sondern

---

<sup>6</sup> Ein Digest zu diesem Netzwerktreffen findet sich auf der Website des Netzwerks unter: <https://netzwerk-gamelabs.de/posts/sechstes-netzwerktreffen-digest/>.

wie Game Labs als wissenschaftliche Infrastruktur dauerhaft institutionell verankert werden können. Das sechste Netzwerktreffen am 11. und 12. März 2026 an der Hochschule Offenburg, ausgerichtet von Prof. Dr. Daniel Görlich und Lukas Meyer, markierte in dieser Hinsicht eine strategische Zäsur: Erstmals standen nicht Einzelprobleme, sondern die strukturellen Voraussetzungen für die Verstetigung des Netzwerks selbst im Zentrum – konkretisiert durch zwei parallele Förderanträge, eine Positionierung zur institutionellen Verortung von Game Labs und erste Schritte hin zu gemeinsamen Metadatenstandards.

## **2.1 Förderstrukturen als Voraussetzung für Professionalisierung**

Die beiden parallel verfolgten Förderpfade – ein Antrag im DFG-Programm Wissenschaftliche Netzwerke und ein Antrag im Programm Pioniervorhaben der VolkswagenStiftung – bildeten den strategischen Rahmen des Treffens. Die intensive Diskussion beider Anträge offenbarte eine produktive Spannung: Während das DFG-Format einen dreijährigen Austausch mit konkretem Ergebnis vorsieht, verlangt das Programm der VolkswagenStiftung einen dezidiert strukturpolitischen Impuls.

Für den DFG-Antrag wurden in Offenburg die thematischen Leitfragen geschärft: institutionelle Verankerung und Finanzierung, rechtliche Rahmenbedingungen, IT-Integration und Betriebsmodelle sowie Beschaffung, Lizenzierung und Archivierung. Als zentrale Ergebnisse sind ein peer-reviewter Sammelband, Policy Papers und Handlungsempfehlungen vorgesehen. Ergänzend wurde eine „lebende“ Wissensplattform angeregt, da gedruckte Sammelbände in einem dynamischen Feld wie den Game Studies schnell veralten. Eine für die Antragstellung bedeutsame Klärung betraf den Charakter des angestrebten Ergebnisses: Das DFG-Merkblatt erlaubt ausdrücklich forschungspolitische und forschungsstrategische Outputs – eine Feststellung, die den spezifisch infrastrukturellen Fokus des Netzwerks legitimiert und von der anfänglichen Sorge befreit, der Antrag sei nicht wissenschaftlich genug. Der Antrag bei der VolkswagenStiftung bleibt komplementär im Blick; das Programm ist derzeit formal geschlossen, eine Wiederöffnung im Sommer 2026 wird erwartet.

Die Bedeutung dieser Förderanträge geht über die finanzielle Dimension hinaus. Sie erzwingen eine Formalisierung dessen, was das Netzwerk bislang informell leistet: die systematische Bündelung verteilter Expertise zu einem Gegenstand, der institutionell

zwischen Medienwissenschaft, Informatik, Bibliothekswesen und Hochschulverwaltung aufgespannt ist. Die Antragsarbeit ist insofern selbst bereits ein Stück Professionalisierung.

## **2.2 Institutionelle Verankerung:**

### **Zentraleinrichtungen als strategischer Ort**

Den argumentativen Kern des Treffens bildete ein Impulsvortrag zur institutionellen Verortung von Game Labs, der fünf Thesen zu einem Plädoyer für die Verankerung an zentralen Einrichtungen – Universitätsbibliotheken, Medienzentren, Rechenzentren – verdichtete. Die Argumentation folgt einer einfachen Beobachtung: Die Mehrzahl der Game Labs im deutschsprachigen Raum ist an einzelne Lehrstühle oder Fakultäten gebunden. Dies sichert zwar die fachliche Anbindung, produziert aber strukturelle Fragilität. Projektförmigkeit zerstört Infrastruktur durch Wissensverlust und fehlende Verstetigung; mit jedem auslaufenden Projekt, jeder verlorenen Stelle droht der Verlust aufgebauter Kompetenz.

Zentrale Einrichtungen hingegen verfügen über professionelle Kompetenzen, die für den nachhaltigen Betrieb eines Game Labs unverzichtbar sind: Universitätsbibliotheken bringen Expertise in Lizenzierung, Erschließung und Katalogisierung mit, Rechenzentren stellen IT-Infrastruktur und Softwareverteilung bereit, Medienzentren verbinden technischen Betrieb mit didaktischer Unterstützung. Gemeinsam ist diesen Einrichtungen, dass sie in institutionellen Zeiträumen denken – ihre Planungshorizonte orientieren sich nicht an Projektlaufzeiten, sondern an der Bestandssicherung über Jahrzehnte. Ein Game Lab, das an einer solchen Einrichtung verankert ist, gehört zudem der gesamten Universität statt einem einzelnen Fach und steht damit prinzipiell allen Disziplinen offen, die mit Spielen forschen oder lehren.

Die Diskussion war erwartbar kontrovers. Benjamin Schäfer (Universität Konstanz) wandte ein, dass wissenschaftsunterstützende Stellen an Zentraleinrichtungen teils keine eigenständige Forschung betreiben dürften und dass Core-Facility-Modelle mit Paywall-Logik Doppelanschaffungen förderten. Daniel Görlich hielt dagegen, dass Game Labs nicht nur Medienbereitsteller seien, sondern massiv der Forschung dienten – und dass Professuren aufgrund ihrer Verbeamtung auf Lebenszeit ebenfalls in Dekaden dächten. Knut Zeigermann, Gast von der Arbeitsgemeinschaft der Medieneinrichtungen an Hochschulen (AMH) und der Universität Potsdam, unterstützte die Zentralisierungsthese mit Erfahrungen aus dem Bereich

universitärer Videostudios, wo dezentrale Beschaffung regelmäßig zu ungenutzter Technik führe.

Der Konsens lag nicht im Entweder-Oder, sondern in einem Stufenmodell: Medienzentren und Bibliotheken als infrastrukturelle Basis stärken und deren Aufgabenspektrum erweitern, ohne die Forschungslabore an Lehrstühlen zu ersetzen. Kooperative Modelle mit durchlässigem Übergang – etwa gemeinsam betriebene Labs mit geteilter Governance zwischen Zentraleinrichtung und Fachbereich – erscheinen als der vielversprechendste Weg. Entscheidend ist die Erkenntnis, dass der Unterschied zwischen einem Game Lab, das geduldet wird, und einem, das anerkannt ist, in seiner institutionellen Verortung liegt.



Abbildung 13: Michael Mosel (stehend) leitet das Netzwerktreffen

### 2.3 Standardisierung als Infrastrukturaufgabe

Über verschiedene Diskussionsstränge hinweg – von der Vorstellung des DigiLabs der FH Dortmund durch Phil Pecek über Fragen der Spieleausleihe bis hin zur Katalogisierung – kristallisierte sich ein dritter Schwerpunkt heraus: das Fehlen gemeinsamer Standards. Bibliotheksstandards für digitale Spiele existieren nicht; die typische Praxis besteht in Insellösungen wie Excel-Listen oder CMS-Einzelseiten, die neben den Bibliothekskatalogen

herlaufen und von Nutzer\*innen faktisch nicht gefunden werden (vgl. Mosel & Müllerleile 2023: 279). Das Video Game Metadata Schema (VGMS) wurde als vielversprechender, aber in seiner Komplexität kaum implementierbarer Ansatz bewertet. Der pragmatische Vorschlag des Treffens: ein Minimalset „VGMS-Core“ zu definieren, das die Bezeichner des Standards nutzt, optionale Felder leer lässt und so Kompatibilität und Interoperabilität wahrt, ohne den Erfassungsaufwand zu sprengen.

Flankiert wurde diese Debatte durch Benjamin Schäfers Einführung in das Forschungsdatenmanagement (FDM) für Game Labs. Die Frage, ob Savegames als Forschungsdaten gelten und wie Reproduzierbarkeit bei nichtdeterministischen Spielen gewährleistet werden kann, verdeutlicht, dass die Standardisierungsarbeit für Game Labs weit über klassische bibliothekarische Erschließung hinausgeht. Ebenso unterstrich der Bericht von Oliver Vettermann (FIZ Karlsruhe) zur rechtssicheren Videospiele-Archivierung (vgl. Kapitel 4), dass der juristische Doppelcharakter digitaler Spiele – Code einerseits, audiovisuelle Assets andererseits – praktikable Lösungen erfordert, die nur durch institutionenübergreifende Zusammenarbeit entstehen können.

## **2.4 Ausblick**

Das Offenburger Treffen hat gezeigt, dass das Netzwerk Game Labs an Hochschulen einen Reifegrad erreicht hat, der den Übergang von der Problemdiagnose zur Lösungsentwicklung ermöglicht. Die drei hier skizzierten Handlungsfelder – Förderstrukturen, institutionelle Verankerung, Standardisierung – sind dabei nicht isoliert zu betrachten, sondern bedingen einander: Ohne Förderung keine Professionalisierung, ohne institutionelle Verankerung keine Nachhaltigkeit, ohne Standards keine Interoperabilität.

Das nächste virtuelle Treffen findet im September 2026 statt; das nächste Präsenztreffen ist für 2027 geplant, wobei Dortmund, Würzburg und Siegen als mögliche Orte zur Auswahl stehen. Die geplante Einrichtung von Task Forces zu den Schwerpunktthemen KI-Infrastruktur, Metadaten/Katalogisierung und institutionelle Verstetigung wird zeigen, ob das Netzwerk die in Offenburg formulierten Ansprüche auch zwischen den Treffen produktiv umsetzen kann.

## Bibliografie

Mosel, Michael (2025): „Forderungen des Netzwerks Game Labs an Hochschulen. Bessere Rahmenbedingungen für Forschung, Lehre und Studium mit digitalen Spielen“. In: *Spiel|Formen*, H. 4, S. 29–45.

Mosel, Michael & Tobias Müllerleile (2023): „Aufbau eines Game Labs an der UB Marburg. Herausforderungen und Perspektiven“. In: *ABI Technik*, Bd. 43, Nr. 4, S. 272–281.

Netzwerk Game Labs an Hochschulen (2024): Stellungnahme des Netzwerks Game Labs an Hochschulen zum Positionspapier des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. (game). Online verfügbar unter: <https://netzwerk-gamelabs.de>.

### **3 Der lange Weg zur Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaft (DGSW)**

*Über den Autor: Jens Junge wurde 2011 zum Professor an der design akademie Berlin (heute SRH University Berlin) berufen. Dort gründete er 2014 das Institut für Ludologie und ist seitdem als Ludologe sowie Spielforscher aktiv. Er ist Gründer und Stiftungsvorstandsmitglied der Stiftung Spielen, Mitinitiator der Spieleerlebniswelt Yosephinum in der Skatstadt Altenburg und verantwortlich für den Aufbau und Betrieb der Lehr- und Forschungssammlung für Brettspiele im dortigen Residenzschloss. Ebenfalls als Mitinitiator der DGSW ist er seit deren Gründung deren stellvertretender Vorsitzender.*

Der Kieler Philosophieprofessor Martin Ehlers<sup>7</sup> stellte die Frage nach der Tugendhaftigkeit und der moralischen Vervollkommnung des Menschen und beantwortete sie mit seinen „Betrachtungen über die Sittlichkeit der Vergnügungen“, erschienen 1779 zum Zeitpunkt der beginnenden Aufklärung. Zehn Jahre vor der Französischen Revolution lehnte er sich gegen den damaligen Allmachtsanspruch der Kirche auf und forderte eine Trennung von Schule und Kirche im Bereich der Bildung sowie die Integration des Spiels in den allgemeinen Lernprozess – und das bereits 1766.

Menschen lernen spielerisch. Eltern erleben es und wissen, wie ihre Kinder lernen. Auch Hunde- und Katzenbesitzer können ihre Liebsten beim Spielen beobachten. Nur in der Wissenschaft steht dieses Urphänomen der Natur, des Lebens und der Menschen unter einem ständigen Rechtfertigungsdruck. Spielen wird als Kinderkram oder reine Unterhaltung abgetan. Zwar haben Pädagogen, Psychologen, Biologen, Anthropologen, Ethnologen, Archäologen und auch die Sozialwissenschaftler mit ihrer mathematisch orientierten Spieltheorie seit Jahrzehnten zahlreich darauf hingewiesen, welche Kraft im Spielen liegt. Trotzdem genießt das Thema im akademischen Raum bisher keine entsprechende Anerkennung.

---

<sup>7</sup> Siehe Niklas Potthast und Jens Junge (2024): „Martin Ehlers (1732-1800) – Spiel und Schule“, online verfügbar unter <https://www.ludologic.de/blog/artikel/news/martin-ehlers-1732-1800>.

Inzwischen ist Deutschland zum wichtigen Treffpunkt für Spielwaren und Spiele geworden. Seit 75 Jahren findet jährlich die international renommierte Spielwarenmesse in Nürnberg statt. In der Stadt Essen begann 1983 die Geschichte der SPIEL als Abonnentenveranstaltung der Fachzeitschrift SpielBox, die sich inzwischen zu der weltweit größten, jährlich stattfindenden Publikumsmesse für Brett- und Gesellschaftsspiele mit 220.000 Besucherinnen und Besuchern entwickelt hat. Und ab 2002 in Leipzig mit der Games Convention beginnend hat sich ab 2009 die gamescom in Köln zu der global größten Messe für digitale Spiele mit rund 357.000 Gamern entwickelt. Die internationale Spiele- und Games-Branche wächst seit Jahrzehnten und trifft sich regelmäßig in Deutschland.

Mit der Fusion der bis dahin konkurrierenden zwei Game-Verbände am 29.01.2018 entstand der game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. in Berlin. Entwicklungsstudios und Publisher haben sich als Wirtschaftsverband für eine immer relevantere, technologiegetriebene Branche zusammengeschlossen und dafür einen Wirtschaftsfördertopf akquiriert. In diesem Verband dürfen und können Hochschulen jedoch keine stimmberechtigten Vollmitglieder werden. Somit kann der game die Interessen und Anliegen der Wissenschaft nicht nach außen und gegenüber der Politik vertreten.

In den vergangenen Jahren hat sich glücklicherweise einiges an unseren deutschen Hochschulen getan. Immer mehr game- und spielbezogene Studiengänge sind entstanden und die bestehenden Studiengänge rund um die vielfältigen Game-Themen sind stark gewachsen. Das fällt auch Hochschulverwaltungen und den Kollegen in anderen Disziplinen auf.

Zur Stärkung eines Game-Standortes in Deutschland ist selbstverständlich eine leistungsfähige Lehre und Forschung zu spielwissenschaftlichen Themen notwendig. So haben Prof. Stephan Jacob, Prof. Michael Hebel und Prof. Dr. Jens Junge auf einem game-Sommerfest gegenüber des Kanzleramts in Berlin beschlossen, Professorinnen und Professoren zu einer Game-Didaktik-Konferenz nach Frankfurt einzuladen. Es kamen fünfzig im Game-Bereich engagierte Lehrende aus dreißig Institutionen. Die Diskussion vor Ort ergab: Wir brauchen zur Etablierung einer eigenen Spielwissenschaft eine akademische Gesellschaft. Diese wurde am 28.06.2025 in Frankfurt am Main als Deutsche Gesellschaft für Spielwissenschaft e.V. (DGSW) gegründet. Nach einigen bürokratischen Hürden, die 2026 gemeistert wurden, ist der eingetragene Verein nun auch als gemeinnützig anerkannt und nimmt seine Arbeit auf. Die

## Der lange Weg zur Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaft (DGSW)

Vereinsziele, die Satzung sowie die Mitgliedsbeiträge sind unter [www.spielwissenschaft.de](http://www.spielwissenschaft.de) einsehbar.

Der erste Kongress der Spielwissenschaft findet am 12. und 13. Juni 2026 in Hessen statt. Die DGSW schafft damit Raum für den wissenschaftlichen, künstlerischen und gesellschaftlichen Diskurs. Dabei liegt ihr die Förderung des wissenschaftlich-künstlerischen Nachwuchses besonders am Herzen. Sie versteht sich als offene Gemeinschaft und lädt alle am Phänomen Spiel akademisch Interessierten ein, sich einzubringen – ob als Mitglieder, Mitdenkende oder Mitgestaltende. Unser Ziel ist es, die Vielfalt und Relevanz von Spielen in Forschung, Lehre und Öffentlichkeit nachhaltig zu verankern. Lasst uns gemeinsam das Spiel ernst nehmen – und damit die Zukunft von Wissenschaft und Gesellschaft kreativ und demokratiestärkend mitgestalten!

Die Etablierung der Spielwissenschaft als eigenständige akademische Fachgesellschaft ist nicht nur wissenschaftspolitisch sinnvoll, sondern auch erkenntnistheoretisch notwendig. Das Spiel ist – wie bereits Johan Huizinga in *Homo Ludens* (1938) herausarbeitete – ein konstitutives Urphänomen menschlicher Kultur. Dennoch ist seine Erforschung bis heute fragmentiert in Psychologie, Pädagogik, Soziologie, Medienwissenschaft, Ökonomie, Informatik, Ethnologie und viele andere Disziplinen. Die DGSW als eigenständige Fachgesellschaft könnte diese interdisziplinären Perspektiven systematisch integrieren und damit leichter zugänglich machen.

Eine eigenständige Spielwissenschaft ist kein Selbstzweck. Es ist die institutionelle Konsequenz eines grundlegenden Erkenntnisinteresses: Wenn Spiel ein zentrales Medium ist, durch das Menschen die Welt erfahren, begreifen, gestalten und verstehen, dann braucht es eine Disziplin, die genau dieses Medium systematisch erforscht.

Für unsere neue akademische Fachgesellschaft sind folgende notwendige Schritte zu gehen: Es gilt, die wissenschaftliche Fragmentierung zu überwinden und die gesellschaftliche Relevanz des Spiel(en)s sichtbar zu machen, weil Spiel(en) ein Dialog mit der Welt ist und als Methode vielfältig einsetzbar ist – unter anderem zum Lernen. Das Spiel ist als gleichrangiges kulturelles Erkenntnisssystem neben Buch, Kunst, Film und anderen Wissenschaften zu etablieren. Es ist eine seit Jahrtausenden universelle menschliche Praxis, angetrieben von Freiwilligkeit und intrinsischer Motivation. Jetzt endlich hat es im akademischen Umfeld eine

## Der lange Weg zur Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaft (DGSW)

Form der Vernetzung und der Austauschmöglichkeiten erhalten, die das Thema auf ein neues Level hebt.



Abbildung 14: Gründungstreffen der Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaft am 28.06.2025

## 4 Eine Initiative für rechtssichere Videospiele-Archivierung

*Über den Autor: Oliver Vettermann ist Doktor der Rechtswissenschaften, Jurist und Rechtsphilosoph. Am FIZ Karlsruhe – Leibniz-Institut für Informationsinfrastruktur begleitet er interdisziplinäre Forschungsprojekte im Datenschutzrecht und damit verknüpften Rechtsgebieten. Auf dem 6. Treffen des Netzwerks Game Labs in Offenburg stellte er seine Initiative zur rechtssicheren Archivierung von Videospiele in und für Game Labs vor. Er fordert: „Videospiele-Archivierung darf kein Rogue-like sein!“*

Videospiele sterben – irgendwann. Vor diesem Hintergrund titelte die Washington Post im Januar 2022: „Academics want to preserve video games. Copyright laws make it complicated.“<sup>8</sup> Auch die Initiative Stop Destroying Videogames weist auf das Sterben serverbasierter Videospiele (insbesondere des Online-Rennspiels The Crew von Ubisoft) hin. Teil der Initiative waren 2024 bis 2025 unter anderem Unterschriftenaktionen im Rahmen einer Europäischen Bürgerinitiative<sup>9</sup>, bei der fast 1,3 Millionen Unterschriften zusammenkamen. Die Perspektive ist dabei vor allem eine verbraucherrechtliche: Wer für ein Videospiele bezahlt, erwirbt ein Nutzungsrecht. Werden die Server abgeschaltet, ist das Videospiele nicht mehr verfügbar; die Nutzungslizenz wird nutzlos. Vergleichbar ist dies mit Diskussionen um Iterationen und Forks in Online-Rollenspielen, bei denen frühere Versionen „verschwinden“ und für Analysen – inklusive Studium und Forschung – nicht mehr zugänglich sind.

Mit dem Sterben der Videospiele stirbt auch eine ganze Kultur – gleichgültig ob online oder offline, Multiplayer oder Singleplayer. Unter anderem weist der Vanishing Culture Report 2024 auf die Arbeit von Phil Salvador und der Video Game History Foundation hin, die zeigt: Von 4.000 „historical video games“ zwischen 1960 und 2009 sind knapp 90% nicht mehr verfügbar.<sup>10</sup> Wie dieser Bericht stellt national auch das Positionspapier zur Etablierung einer Spielwissenschaft heraus: Spiele sind ein bedeutendes immaterielles Kulturgut, das es zu

---

<sup>8</sup> S. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/01/12/video-game-preservation-emulation/>.

<sup>9</sup> Siehe hierzu [https://citizens-initiative.europa.eu/initiatives/details/2024/000007\\_de](https://citizens-initiative.europa.eu/initiatives/details/2024/000007_de).

<sup>10</sup> Luca Messarra, Chris Freeland & Juliya Ziskina (2024): Vanishing Culture, S. 20f, online verfügbar unter <https://blog.archive.org/wp-content/uploads/2024/10/Vanishing-Culture-2024.pdf>.

bewahren gilt.<sup>11</sup> „Trotz der Anerkennung als Kulturgut werden Spiele innerhalb von Mediensammlungen des deutschsprachigen Raums nur begrenzt archiviert. Im Computerspielmuseum Berlin werden sie etwa als populärkulturelles Massenmedium bewahrt, jedoch als Medienwerk an sich nur stark kuratiert gesammelt, beispielsweise im Deutschen Literaturarchiv Marbach als Spezialsammlung.“<sup>12</sup> Archiviert werden also oftmals nur bestimmte popkulturelle Fragmente der Spielkultur. Zur Spielkultur zählen allerdings nicht nur die Spiele in ihrer Software-Form, sondern auch Hardware, Merchandise, Berichterstattung über und um Videospiele und ähnliche Desiderata.

Das Verschwinden legaler Archivierungsmöglichkeiten wird vom Verschwinden illegaler Angebote bzw. Videospiele-Archive ergänzt: Der mit zahlreichen Betas und Revisions von Videospiele ausstattete Privatserver von Myrient – eine private Sammlung – wurde am 31.03.2026 abgeschaltet. Begründet wird dies unter anderem mit der fehlenden finanziellen Ausstattung und gestiegenen Preisen für RAM, SSDs und HDDs.<sup>13</sup> Die „many other smaller reasons“ werden nicht näher benannt. Es lässt sich aber vermuten, dass auch lizenzrechtliche Gründe hier eine Rolle spielen. Beispielsweise sind die Lizenz-Spiele von Nintendo auf anderen Plattformen seit einiger Zeit – trotz Abandonware-Status – nicht mehr verfügbar. Auf den Myrient-Servern sind Super Mario Land und Co. dagegen bis zum Schluss verfügbar geblieben.

Dieses Verschwinden macht die Forschung mit, über und um Spielkulturen komplizierter. Die nur vorübergehende Verfügbarkeit von Videospiele im Internet – legal oder illegal – sowie ihr physikalisches Verfallsdatum machen eine nachhaltige Archivierung umso dringender. Ein Netzwerk von Game Labs könnte hierfür eine Lösung sein, ein eigenes Netzwerk basierend auf gemeinwohlorientierten Forschungsinteressen aufzubauen. Daraus ergeben sich allerdings zahlreiche rechtliche Herausforderungen, die bislang ungeklärt sind. So ist sich die juristische Welt bislang nicht einig, ob Videospiele nun hybride Werke sind (bestehend aus Assets, Musik, Texten etc.) oder rein als Computerprogramme zu behandeln sind. Dadurch kollidieren urheberrechtliche Ausnahmen und Regelungskonzepte, die Kulturerbe-Institutionen wie

---

<sup>11</sup> Siehe mit weiteren Nachweisen <https://paidia.de/zur-etablierung-einer-spielwissenschaft/>.

<sup>12</sup> Ebd.

<sup>13</sup> Post auf Discord-Server der Plattform Myrient im Channel #myrient-announcements, 26. Februar 2026, 22:37 Uhr. Link zum Post: <https://discord.com/channels/1021656232018333716/1022189761370267708/1476692124929097739>.

Bibliotheken und Archiven einen Vorteil verschaffen – für Wissenschaft und Forschung aber nicht anwendbar sind.

Hinzu kommt, dass die Institutionalisierung von Game Labs bzw. ihre institutionelle Einbindung heterogen ist. Je nach Einbindung bei Universitätsbibliotheken, in Forschungsinstituten oder an ganz anderer Stelle könnten sich unterschiedlichste urheberrechtliche Privilegierungen ergeben. Während also eine Bibliothek im Verständnis des Urheberrechts für bibliothekarische Zwecke (darunter Indexierung und Konservierung) vervielfältigen darf<sup>14</sup>, dürfen Forschende lediglich 15 Prozent eines urheberrechtlichen Werkes<sup>15</sup> – also eines Videospiele – kopieren und so sichern. Ausnahmen wie die Sicherungs- oder Privatkopie<sup>16</sup> bieten keinen Ausweg, weil sie nur für ganz bestimmte, private Situationen gelten. Forschung, Lehre und Archivierung sind damit ausgeschlossen.

Wie lassen sich diese Hürden auflösen? Die saubere Lösung wäre, über gemeinsame Initiativen auf eine Änderung des Urheberrechts hinzuwirken. Mittel der Wahl wären dann gemeinsame White Paper oder Policy Paper, Stellungnahmen zu Gesetzentwürfen und die Hoffnung auf eine Einladung in begleitenden Ausschüssen. Diese langfristige Lösung würde aber das skizzierte, bereits laufende Verschwinden ignorieren. Kurz- und mittelfristig muss mit dem geltenden Urheberrecht eine Lösung gefunden werden, die solche Strukturen ermöglicht. So könnte die institutionelle Eingliederung von Game Labs strategisch genutzt werden, um auf möglichst breite urheberrechtliche Ausnahmen für die Archivierung und Forschung der digitalen Spielkulturen zurückzugreifen. Vor diesem Hintergrund wären dann interdisziplinär Best Practices für die Archivierung der Hard- und Software zu erarbeiten. Daneben bleiben aber grundlegende Fragen der Spielwissenschaften bestehen: fehlende Infrastruktur und langfristige Finanzierungsmodelle. Beide sind systemische Faktoren, die auch das Recht nicht lösen kann.

Denkt man die Archivierung von Videospiele als Quest, liegt das Bewältigen der Hürden auf diesem Weg als Party, also in der Gruppe statt im Alleingang, nahe. Archetypisch besteht sie aus verschiedenen Charakteren mit bestimmten Stärken, beispielsweise Barbar\*in, Magier\*in oder Bogenschütz\*in. Analog braucht es für die Quest der rechtssicheren Videospiele-Archivierung Menschen mit unterschiedlichen Stärken aus unterschiedlichen Disziplinen, um

---

<sup>14</sup> § 60e Abs. 1 UrhG.

<sup>15</sup> § 60c Abs. 1 UrhG.

<sup>16</sup> §§ 53, 69d Abs. 2 UrhG.

## Eine Initiative für rechtssichere Videospiel-Archivierung

sie erfolgreich zu absolvieren. Für die Archivierung nötige Strukturen sollten also interdisziplinär etabliert und gestaltet werden. Dann wird Videospiel-Archivierung (hoffentlich) auch kein Rogue-like, in dem sich Strukturen, Personen und rechtliche Bedingungen stetig verändern und eine nachhaltige Archivierung verhindern.

## 5 Brettspielabende und die Acherner Spieletage

*Über den Autor: Marcel Krübel ist Geschäftsführer von Black Forest Sentinel, Startup Consultant an der Hochschule Offenburg und Vorstandsmitglied des Spiele Club Achern sowie der Studentischen Unternehmensberatung der Hochschule Offenburg. Er organisiert die zweimal pro Semester stattfindenden Brettspielabende an der Hochschule Offenburg. Außerdem veranstaltet er mit dem Team vom Spiele Club Achern den Boardgame Hackathon Hybrid Games und die jährlichen Acherner Spieletage.*



**Abbildung 15: Brettspielabende als Räume für Transfer, Community-Building und Hochschulkultur**

Brettspiele erfahren seit einigen Jahren eine deutliche kulturelle und didaktische Aufwertung. Sie werden nicht länger ausschließlich als Freizeitmedium verstanden, sondern rücken zunehmend auch als Gegenstand wissenschaftlicher Reflexion, gestalterischer Praxis und sozialer Interaktion in den Fokus. Vor diesem Hintergrund ist das Format der Brettspielabende an der Hochschule Offenburg zu verorten. Es ist hervorgegangen aus einer Kooperation des Studiengangs Virtuelle Welten & Game Technologies, des OGFLab (s. Kapitel 5.1), des Spiele Club Achern sowie inzwischen des AStA, des XR/Games Lab und eines studentischen Brettspieltreffs.

Das Format verbindet fachliche Impulse aus den Bereichen Gamification, Spielmechanik und Game Design mit offener Spielpraxis, Turnierformaten und niedrigschwelligen Zugängen zu

analogen Spielen. Auf diese Weise entsteht ein Raum, in dem sich ludische Praxis, akademische Reflexion und studentische Kultur produktiv begegnen.

Der folgende Beitrag beschreibt Entstehung, Struktur und Zielsetzung dieses Formats. Im Zentrum steht die Frage, inwiefern organisierte Brettspielabende an einer Hochschule zu einem Ort werden können, an dem Forschungsperspektiven, Gründungsförderung, regionale Vernetzung und spielerische Gemeinschaft zusammenfinden. Anhand der bisherigen Durchführung wird aufgezeigt, dass Brettspielabende als Schnittstelle zwischen Lehre, Forschung, Gründungsförderung und regionaler Spielkultur wirken können. Der Beitrag vertritt die These, dass insbesondere die Verbindung wissenschaftlicher Perspektiven mit spielerischer Offenheit ein wirksames Format für Community-Building, interdisziplinären Austausch und die Sichtbarmachung von Spielkultur im Hochschulkontext darstellt.

### **5.1 Entstehung und institutioneller Rahmen**

Die Brettspielabende finden seit Mai 2025 zweimal pro Semester an der Hochschule Offenburg statt und stießen bei den Studierenden von Anfang an auf großes Interesse. Der Grundgedanke der Veranstaltung liegt in der Verbindung unterschiedlicher, aber thematisch eng verwandter Akteure: der Gründungsförderung des OGFLab, des Spiele Club Achern und des Studiengangs Virtuelle Welten & Game Technologies. Im Laufe der Entwicklung kamen zudem der AStA, das 2024 eröffnete XR/Games Lab sowie der Brettspieltreff einer Hochschulgruppe als weitere Kooperationspartner hinzu.

Gerade diese Konstellation ist für das Format prägend. Sie verbindet akademische Auseinandersetzung mit Spiel, praktischer Spielkultur, studentischem Engagement und institutioneller Unterstützung. Dadurch entsteht kein rein curricularer Lehrraum und auch kein bloßer Freizeitkontext, sondern ein hybrides Veranstaltungsformat mit fachlicher wie sozialer Funktion.

Eine weitere zentrale Rolle spielt das OGFLab, die Gründungsplattform der Hochschule Offenburg. Als Co-Working Space, MakerSpace und Inkubator unterstützt es fakultätsübergreifend Gründungsteams und bietet Raum für Vernetzung, Erprobung und prototypische Entwicklung. Das OGFLab steht für Open Game & FabLab Offenburg und legt einen besonderen Fokus auf Spiele- und App-Entwicklung sowie auf Rapid Prototyping

(Fabrication). Das Format der Brettspielabende fügt sich sehr gut in diese Ausrichtung ein, weil gerade Brettspiele als Prototyping-Medien, Designobjekte und Geschäftsmodelle im Spannungsfeld von Kreativität, Unternehmertum und Community relevant sind.

Mit dem Spiele Club Achern kommt schließlich ein starker regionaler Partner hinzu, der die Hochschule mit einer gewachsenen Brettspielkultur verbindet. Als regionaler Verein für Brettspielinteressierte veranstaltet er seit vielen Jahren die Acherner Spieletage, die inzwischen zum 34. Mal in der Hornisgrindehalle in Achern durchgeführt wurden. Über zwei Tage hinweg begrüßt die Veranstaltung jährlich rund 1000 Besucherinnen und Besucher und bietet Zugriff auf über 1300 Spiele. Damit steht der Club nicht nur für Expertise und Leidenschaft im Bereich analoger Spiele, sondern auch für gelebte Spielkultur mit regionaler Strahlkraft. Dass im Herbst 2025 zudem zwei studentische Teams aus dem Studiengang Virtuelle Welten & Game Technologies ihre im Rahmen von Semesterprojekten entwickelten Brettspiele dort neben renommierten Autoren wie Steffen Bogen oder Clemens von Bank präsentieren konnten, zeigt exemplarisch, wie sehr sich Hochschule und regionale Szene inzwischen gegenseitig bereichern.

## 5.2 Aufbau und Ablauf der Brettspielabende

Die Brettspielabende folgen einem bewusst zweiteiligen Aufbau. Am Beginn steht ein fachlicher Teil, der den Abend inhaltlich rahmt und eine reflexive Perspektive auf Spiel eröffnet (vgl. Abbildung 16). Daran schließt sich eine offene Spielphase an, in der unterschiedliche Formen des gemeinsamen Spielens möglich werden.



**Abbildung 16: Fachlicher Input zum Thema „Gamification von agilem Projektmanagement“ am Beispiel von Kanban EV durch Gerd Weislogel, Mitglied des Spiele Club Achern e.V.**

Der erste Teil des Abends bietet Raum für Impulse zu Themen wie Gamification in der Lehre, Spielmechaniken komplexerer Spiele sowie zum Transfer von digitalen Games in analoge Formate. Diese Themenwahl ist kein Zufall. Sie erlaubt es, Brettspiele nicht nur als Gegenstand des Konsums, sondern als Systeme zu betrachten, die analysiert, verglichen und gestalterisch weitergedacht werden können. Dieser fachliche Teil der Brettspielabende schafft einen Rahmen, um solche Wechselwirkungen zu thematisieren und im Anschluss unmittelbar praktisch zu erproben.

Im Anschluss an den Input folgt die offene Spielphase. Hier zeigt sich die besondere Stärke des Formats: Theorie und Praxis werden nicht getrennt, sondern direkt miteinander verschränkt. Die Teilnehmenden können entweder an organisierten Turnieren teilnehmen oder aus dem breiten Spielangebot frei wählen.

Der Spiele Club Achern bringt zu diesem Zweck rund 100 Spiele mit, aus denen die Studierenden auswählen können, und leiht ggfs. weitere Titel aus dem XR/Games Lab aus. Diese Auswahl wird nicht nur bereitgestellt, sondern auch aktiv vermittelt: Spiele werden erklärt, empfohlen und in ihrer Zugänglichkeit unterstützt. Dadurch entsteht ein niedrigschwelliger Einstieg, der sowohl erfahrene Spielerinnen und Spieler als auch Neulinge adressiert. Gerade in einem Hochschulkontext ist diese Offenheit entscheidend, weil sie Hemmschwellen abbaut und die Veranstaltung als sozialen Begegnungsraum stärkt.

Als Turnierformate wurden bislang unter anderem Wizard, Challengers und Codenames angeboten. Die Auswahl dieser Titel ist bemerkenswert, weil sie unterschiedliche Facetten analoger Spielkultur repräsentiert. Wizard steht für strategisches Einschätzen, Risikomanagement und taktische Vorhersage. Challengers bringt Turnierlogik, Deckentwicklung und kompetitive Dynamik in eine zugängliche Struktur. Codenames wiederum eignet sich hervorragend, um Teamkommunikation, Assoziation und semantische Kreativität in den Vordergrund zu rücken. In ihrer Kombination zeigen diese Spiele, wie breit das Spektrum analoger Spielformen ist.

Gleichzeitig eröffnet das Turnierformat eine zusätzliche Ebene der Spielerfahrung. Während viele Brettspielveranstaltungen vor allem auf freies Spielen setzen, schafft die Integration von Turnieren einen Zugang zur kompetitiveren Seite der Gesellschaftsspiele. Damit wird das Format auch für jene attraktiv, die sich mit Herausforderung, Vergleich und strukturierter Wettbewerbssituation identifizieren. Entscheidend ist jedoch, dass diese kompetitive

Komponente nicht exklusiv wirkt, sondern in ein offenes, geselliges Gesamt-Setting eingebettet bleibt.



Abbildung 17: Geleitetes Turnier in Zusammenarbeit mit dem Spiele Club Achern e.V. und der Hochschulgruppe Brettspieltreff

### 5.3 Community Building und studentische Kultur

Neben ihrem fachlichen Wert besitzen die Brettspielabende eine starke soziale Funktion. Hochschulen sind nicht nur Lernorte, sondern auch soziale Lebensräume. Gerade in interdisziplinären und projektorientierten Studiengängen sind informelle Begegnungsräume wichtig, weil sie Austausch, Vertrauen und Zugehörigkeit fördern.

Brettspiele eignen sich hierfür in besonderer Weise. Sie stiften Situationen gemeinsamer Aufmerksamkeit, schaffen Regelräume mit klaren Interaktionsformen und ermöglichen Begegnungen über unterschiedliche Erfahrungsstände hinweg. Anders als viele rein konsumtive Veranstaltungsformate setzen sie auf aktive Beteiligung, Kommunikation und geteilte Verantwortung für das Geschehen am Tisch.

Für Studierende bedeutet dies: Sie begegnen sich nicht nur als Kommilitoninnen und Kommilitonen, sondern als Mitspielende, Teammitglieder, Gegnerinnen, Erklärende oder Lernende. Diese Rollenvielfalt stärkt soziale Dynamiken, die weit über den einzelnen Abend hinauswirken können. Dass inzwischen auch der AStA und ein studentischer Brettspieltreff in die Zusammenarbeit eingebunden sind, unterstreicht diese gemeinschaftsbildende Qualität des Formats.

In diesem Sinne tragen die Brettspielabende auch zur Entwicklung einer spezifischen Hochschulkultur bei, in der Spiel nicht als bloßer Ausgleich zur eigentlichen Arbeit verstanden wird, sondern als legitime Form des Lernens, Vernetzens und kulturellen Austauschs.

### **5.4 Perspektiven der Weiterentwicklung**

Die bisherigen Veranstaltungen zeigen, dass das Format auf tragfähigen Strukturen aufbaut und weiteres Entwicklungspotenzial besitzt. Bereits geplant ist eine Zusammenarbeit mit dem Deutschen Skatverband, um das traditionsreiche Spiel Skat wieder stärker sichtbar zu machen und ein entsprechendes Turnier auszurichten. Diese Perspektive ist in mehrfacher Hinsicht interessant. Einerseits erweitert sie das bisherige Spektrum um ein Spiel mit starker kultureller Verankerung und historischer Bedeutung im deutschsprachigen Raum. Andererseits zeigt sie, dass Brettspielabende nicht nur aktuelle Szenespiele oder moderne Titel aufgreifen müssen, sondern auch als Ort der spielkulturellen Traditionspflege fungieren können. Gerade an einer Hochschule kann dies produktiv sein, weil sich dort historische, soziale und gestalterische Perspektiven auf Spiel besonders gut miteinander verbinden lassen.

## 6 Vermittlung von Game History im XR/Games Lab

### Ein Interview mit Thomas Nickel

*Über den Dozenten: Thomas Nickel hat 30 Jahre Berufserfahrung als Games-Journalist. Seit 2012 unterrichtet er an zahlreichen Bildungseinrichtungen inklusive Hochschulen wie Offenburg die Geschichte der Videospiele und der Videospielebranche.*

*Daniel Görlich: Lieber Thomas, bereits nach deinem Abitur und Zivildienst hast du für Gaming-Magazine geschrieben. Das war vor 30 Jahren. Für welche Magazine hast du geschrieben?*

Thomas Nickel: Das waren eine ganze Menge, tatsächlich hab ich schon vor dem Abitur angefangen. Durch eine Verkettung von Umständen habe ich die Redaktion der AnimaniA kennengelernt, hab für die dann gelegentlich was über Anime geschrieben, aber recht schnell auch eine kleine Spiele-Sektion etabliert. Da ging es um Titel wie Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics und so. Das hab ich auch während des Zivildienstes weiter gemacht und hab mich dann auf eine Anzeige hin bei Cybermedia beworben. Dort war ich für nicht ganz ein Jahr bei der Players (einem eher kurzlebigen PS2-Magazin) und hab auch hier und da was für die Man!ac geschrieben. Sakura Wars 3, Phantasy Star Online...

Dann habe ich aber beschlossen, endlich zu studieren – Englische Kultur- und Literaturwissenschaft, Klassische Archäologie – und so kam es dann, dass ein Ex-Kollege von Cybermedia, der zum Cypress-Verlag in Würzburg gewechselt ist, mich gefragt hat, ob ich da auch was machen will. Also hab ich während des Studiums für Play the PlayStation, das offizielle PlayStation-2-Magazin (OPM2) und die Video Games Aktuell geschrieben. Nebenbei auch für die neu gegründete MangaSzene – erneut die Spieleseiten.

Als Cypress dann nach Nürnberg an den Konkurrenten Computech verkauft wurde, hatte ich schnell keine Lust mehr – der Laden war/ist 'ne echte Schreibfabrik. Ich hab dann etwas für die Brave Screenfun geschrieben, für [Spieletipps.de](http://Spieletipps.de) und für [Eurogamer.de](http://Eurogamer.de). Auch mal für das amerikanische 1Up.com und kurz für das deutsche IGN. Heute schreibe ich als Freelancer

wieder primär für Cybermedia für die M! Games – die kenne ich, die sind zuverlässig und man vertraut sich, und ich halte das Heft auch für wirklich gelungen.

Aber nebenbei arbeite ich als Freelancer auch mal hier und da. Zum Beispiel für Elektrospieler (früher Magazin, heute Pixelbücher), die britische Retro Gamer. In der GamePro war ich, glaub ich, auch mal irgendwann. Zusätzlich ein Buchprojekt wie Kurt Kalatas große JRPG-Bibel. Bestimmt hab ich hier oder da noch etwas Kurzlebigen vergessen, aber ich glaube, das sind so die wichtigsten.

*Das sind richtig viele, beinahe das Who-is-Who mindestens mal der deutschen Magazine und Webportale. Du besitzt außerdem eine unglaubliche Sammlung an Spielen und Spielkonsolen. Wie groß ist deine Sammlung?*

Meine Sammlung ist in erster Linie groß, weil ich schon in den frühen 90er Jahren gemerkt habe, dass ich es schnell bereue, wenn ich was verkaufe. Ein Schulkamerad hat mich damals überredet, ihm mein „Musha Aleste“ (Mega Drive) zu verkaufen. Hab ich gemacht und sofort bereut. In dem Fall hatte ich Glück – der Bursche hatte die famose Idee, mit dem Rauchen anzufangen, und brauchte daher ständig Geld. Also hab ich mein Spiel nach ein paar Monaten für einen geringeren Betrag zurückgekauft.

*Das Extended Reality & Game Technologies Laboratory (kurz: XR/Games Lab) ist mit einer Vielzahl von Retro- und aktuellen Spielkonsolen ausgestattet, von C64 Mini und Atari Flashback 12 Gold bis zu Xbox One X, Switch 2 und PS5 Pro. Darüber hinaus stehen beispielsweise ein Legacy Arcade Spielautomat mit Spielen wie Mortal Kombat und ein dedizierter Laptop zum Arbeiten und Spielen mit den ausgemusterten HoloLenses 1 und 2 zur Verfügung. Auch für XR-Games stehen von den frühen Oculus DevKits bis hin zur aktuellen Apple Vision Pro eine Vielzahl von Geräten, Plattformen, Spielen sowie Entwicklungs- und Laufzeitumgebungen bereit.*

Aber seitdem habe ich eben nix mehr verkauft und auf die Sachen gut Acht gegeben. Und ich hatte später das Glück, dass eBay zu einem Zeitpunkt aufkam, als ich a) dank Zivildienst genügend Geld hatte und b) viele der heute wirklich begehrten Sachen für Spottpreise rausgehauen wurden. So kam ich zum Beispiel zu meinem geliebten Virtual Boy. Dazu ein paar Glücksfunde auf Flohmärkten (ein riesiges Famicom-Paket in Hamburg für 20 Mark mit

Konsolen, Spielen, Disks, allem...) und später auch diverse Besuche in Japan. Was habe ich – ich versuche das mal chronologisch zu ordnen:

**Konsolen:**

Atari 2600	Virtual Boy	Xbox 360 (diverse Modelle)
Famicom	Philips CDi	PS3 (Fat, Ultrathin)
Twin Famicom	Atari Jaguar	Nintendo Wii
NES	Sega Saturn PAL	Neo Geo AES
Sega Master System	Sega Saturn JP (mit ODE)	PS4 Pro
Sega Master System II	PlayStation PAL	Xbox One
PC Engine Turbo Duo	PlayStation US	Wii U
Mega Drive	Nintendo 64 PAL	PS5 Pro
Mega Drive 2	Nintendo 64 JP	Xbox Series X
Mega CD	Sega Dreamcast JP	Switch
Mega 32X	Sega Dreamcast PAL	Switch 2
Super Nintendo	PlayStation 2	
Super Nintendo (US)	Xbox	
Neo Geo	Gamecube	

**Computer:**

Allzweck-PC	Amiga	C64
-------------	-------	-----

**Handhelds:**

Game Boy (diverse, teilweise mit Mod)	Game Boy Advance SP	Nintendo 3DS
Game Boy Pocket	GP32	PlayStation Vita
Game Boy Color	Game Boy Micro	PlayStation Vita Slim
Atari Lynx	Nintendo DS	Nintendo 3DS XL
Game Gear	Nintendo DS Lite	Nintendo New 3DS
Neo Geo Pocket	Nintendo DSi	Nintendo New 3DS XL
WonderSwan Color	PSP 1000	Nintendo 2DS
Game Boy Advance	PSP 3000	Nintendo 2DS XL

Ich glaub das war's. Minikonsolen und Ähnliche zähle ich da jetzt nicht. FPGA hab ich jetzt auch mal außen vor gelassen. Natürlich bin ich an viele auch günstig gekommen. Durch Bekannte oder auch den Job.

*Einige dieser Geräte gibt es noch heute, andere sind längst vom Markt verschwunden. Nun soll ein Studium die zumeist jungen Studierenden auf einen zukünftigen Job vorbereiten. Die alten Konsolen und die Branche prägende Ereignisse wie den Video Game Crash oder die Konsolen-Kriege haben diese Studierenden ebenso wenig mitbekommen wie die Ludologie-Narratologie-Debatte. Warum ist es wichtig, auch in die Vergangenheit zu blicken und beispielsweise solche historischen Entwicklungen zu unterrichten?*

Erstmals unterrichtet habe ich 2008 – das war nicht wirklich an einer Hochschule, das war die Games Academy – die boten nur ein Zertifikat, aber keinen staatlich anerkannten Bachelor an. War allerdings damals kein Drama, da die GA zum einen die ersten und einzigen waren und das Niveau zum anderen sehr hoch ist. Fast alle, die ich damals unterrichtet habe, sind heute in der Branche, oft in wichtigen Lead-Positionen. Über die weitere Entwicklung der Games Academy legen wir hier lieber den Mantel des Schweigens, man will ja nicht nachtreten. Recht bald war ich dann auch an der SAE zugange und ab 2015 fest an der Hochschule Darmstadt im Bereich Animation & Game. Später war ich auch an diversen Macromedia-Standorten, der Hochschule Fresenius, der SRH in Heidelberg und jetzt eben auch an der Hochschule Offenburg.

Aber zur Frage: Wer sich mit einem Medium beschäftigt und darin kreativ handelt, sollte unbedingt wissen, woher es kommt, was kluge Köpfe in der Vergangenheit gemacht haben. Im Filmbereich ist es vollkommen normal, sich mit früheren Werken zu beschäftigen – Fritz Lang, Billy Wilder und Alfred Hitchcock haben auf den heutigen Film einen ebenso großen Einfluss gehabt wie die Werke von Shigeru Miyamoto, Yū Suzuki, Peter Molyneux oder Richard Garriott auf die Spiele von heute. Mit der Kreativität, mit der Designer früher technische Einschränkungen aufgegriffen haben. Genauso wichtig ist es zu wissen, wie Entwicklungen sich auswirken. Was bedeutete Sonys Einstieg in den Spielmarkt für das Medium? Wie hat sich der auf einmal gewaltige Speicherplatz der CD ausgewirkt? Wie der Sprung zu HD?

Ebenso sollen die Studierenden in der Lage sein, allgemein bekannte Ereignisse wie den „großen Crash“ korrekt zu bewerten und nicht blind zu glauben, was – meist amerikanische –

YouTuber heute erzählen. Dazu gehört beispielsweise das Wissen, dass auch in der Zeit des großen Crashes sehr vitale Spieleszenen in Europa existierten, die von den Ereignissen in den USA nicht allzu stark beeinflusst wurden.

Weiterhin ist es letzten Endes natürlich sehr sinnvoll, einfach Spiele zu kennen. Nicht nur die großen Hits, sondern auch nischigere Titel, die trotzdem interessante Ideen brachten. Titel, die ihrer Zeit voraus waren. Der Diskurs über Spiele und wie er sich mit der Zeit veränderte. Warum waren in den 80er Jahren auf einmal primär kleine Jungs die Zielgruppe? Wie war das mit der Gewaltdiskussion?

Und dann schließlich auch der Einfluss der Weltpolitik. Spiele greifen immer wieder politische Themen auf. Missile Command behandelt den Kalten Krieg, 9/11 hat einen neuen Militarismus hervorgebracht, der sich in US-Spielen niederschlägt. All diese Entwicklungen sollte man irgendwie kennen und einordnen können.

*Wie gehst du an die Vermittlung von Game History heran und wie nutzt du dafür das XR/Games Lab unserer Hochschule?*

Ein wenig habe ich es oben bereits erwähnt – mir sind Zusammenhänge und Verständnis wichtiger als Jahres- oder Verkaufszahlen. Die kann man schnell nachschlagen. Aber das Verständnis, wie es kommen konnte, dass Sony Nintendo in der zweiten Hälfte der 90er Jahre überrunden konnte und welche Auswirkungen das hatte, das ist mir wichtig.

Ebenso ist es mir wichtig, dass Spiele nicht nur gezeigt, sondern auch gefühlt werden. Ich möchte, dass die Studierenden echte Controller und echte Hardware anfassen. Dass sie echte Module oder Discs von damals betrachten können und natürlich auch, dass sie selbst Spiele spielen und sich mit ihnen befassen. So bleibt am meisten hängen. Gerade dafür ist das XR/Games Lab sehr praktisch. Es ist ein Ort, an dem man die Spiele von damals weitgehend originalgetreu ausprobieren kann. Natürlich nicht komplett originalgetreu – Röhrenfernseher sind heute eher die Ausnahme –, aber man kann dem Gefühl von damals schon nahe kommen. Ich versuche, gut die Hälfte des Unterrichts im Lab durchzuführen, je nachdem, wie viele Teilnehmer mein Kurs hat. Das Lab ist sehr gut für Präsentationen geeignet, um Spiele vorzuführen und es ermöglicht eine lockerere Diskussionsatmosphäre als ein auf Frontalunterricht ausgelegter Vorlesungssaal.

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Studierende beim Spiele-Test.....	6
Abbildung 2: Studierende beim Prototyping eines neuen Spiels.....	7
Abbildung 3: Das Cyberith Virtualizer Research & Development Kit in Kombination mit haptischer Weste und haptischen Handschuhen.....	8
Abbildung 4: Die fertig installierte Holo-Matrix während des Kalibrierungs- und Testlaufs am 24.09.2025.....	9
Abbildung 5: Die 2D-Station mit Xencelabs Graphics Tablet und farbkalibriertem, entspiegeltem Monitor mit Sichtschutz.....	10
Abbildung 6: Die 3D-Station mit 3dconnexion SpaceMouse Enterprise, Modellierungs- und CAD-Software sowie Steuerungssoftware für Projection Mapping.....	11
Abbildung 7: Studierende beim Aufbau des Midway-Legacy-Spielautomaten.....	12
Abbildung 8: Studierende beim Spielen und Entspannen in der Pause.....	13
Abbildung 9: Der zentrale Bereich des Labors kann mit mobilen Tischen schnell umgebaut werden.....	14
Abbildung 10: Projection-Mapping-Tests.....	15
Abbildung 11: 2D-, 3D- und Game-Design-Stationen im XR/Games Lab.....	16
Abbildung 12: Die Teilnehmer des Netzwerktreffens.....	18
Abbildung 13: Michael Mosel leitet das Netzwerktreffen.....	21
Abbildung 14: Gründungstreffen der Deutschen Gesellschaft für Spielwissenschaft am 28.06.2025.....	27
Abbildung 15: Brettspielabende als Räume für Transfer, Community-Building und Hochschulkultur.....	32
Abbildung 16: Fachlicher Input zum Thema „Gamification von agilem Projektmanagement“ am Beispiel von Kanban EV durch Gerd Weislogel, Mitglied des Spiele Club Achern e.V.....	34
Abbildung 17: Geleitetes Turnier in Zusammenarbeit mit dem Spiele Club Achern e.V. und der Hochschulgruppe Brettspieltreff.....	36



## **Hochschule Offenburg**

Badstraße 24  
77652 Offenburg

+49 781 205-0

[info@hs-offenburg.de](mailto:info@hs-offenburg.de)  
[hs-offenburg.de](http://hs-offenburg.de)