

Bachelorarbeit  
im Bachelorstudiengang  
**Game Produktion und Management**  
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

**Thema**  
**Zwischen Kritik und Akzeptanz: Der gesellschaftliche Stellenwert von Videospiele in  
Deutschland und Südkorea im Vergleich**

Erstkorrektor/-in: Prof. Dr. Harald Gerlach  
Zweitkorrektor/-in: Prof. Dr. Stefan Faußer

Verfasser/-in: Mayte Gauß (Matrikel-Nr.: 304878)

Thema erhalten: 02.07.2025  
Arbeit abgegeben: 12.07.2025

## Inhaltsverzeichnis

Thema.....	1
Gender Hinweis .....	3
Abstract.....	4
Glossar .....	5
Abkürzungsverzeichnis .....	8
1 Einleitung .....	9
1.1 Problemstellung .....	10
1.2 Zielsetzung .....	10
1.3 Stand der Forschung .....	10
1.4 Vorgehensweise .....	10
2 Historische Entwicklung .....	12
2.1 Globaler Überblick .....	12
2.2 Deutsche Videospiegelgeschichte .....	15
2.3 Entwicklung in Südkorea.....	18
3 Gesellschaftliche Wahrnehmung und Kultur .....	21
3.1 Mediale Darstellung .....	21
3.2 Videospiele als Kulturgut .....	24
3.3 Debatten und Stereotypen .....	26
4 Wirtschaftliche und infrastrukturelle Aspekte .....	31
4.1 Marktstrukturen .....	31
4.2 PC-Bangs .....	33
4.3 Förderungen und Maßnahmen .....	35
4.4 Relevanz von E-Sport.....	38
5 Fazit.....	42
5.1 Ausblick .....	42
Literaturverzeichnis.....	44

## **Gender Hinweis**

Für eine bessere Lesbarkeit dieser Arbeit wird das generische Maskulin verwendet. Diese Formulierung schließt alle Geschlechter mit ein, sofern nicht explizit zwischen weiblich und männlich unterschieden wird. In dieser Schreibweise liegt keinerlei Wertung.

## **Abstract**

Diese Bachelorarbeit untersucht die gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und strukturellen Unterschiede der Videospiegelindustrie in Deutschland und Südkorea.

Im Fokus steht die historische Entwicklung der Branche in den beiden Ländern, welche durch globale Marktführer wie den USA und Japan beeinflusst wurden.

Auch der mediale Diskurs spielt eine zentrale Rolle, denn die Darstellung von Videospiegeln wirkt sich noch bis heute auf die öffentliche Wahrnehmung aus. Während in Deutschland Begriffe wie „Killerspiele“ dominieren, wird in Südkorea stärker auf gesellschaftliche Ursachen eingegangen und ein positives Bild der digitalen Medien gewahrt.

Wirtschaftlich sind beide Länder gut aufgestellt. Deutschland zeigt überraschend eine starke Position im E-Sport, während Südkorea insbesondere im Bereich der Infrastruktur führend bleibt.

Ergebnisse zeigen, dass die beiden Länder unterschiedliche Ausgangsbedingungen haben, jedoch aktiv daran arbeiten ihre jeweilige Videospiegelindustrie zu stärken. Historisch bedingte Herausforderungen wirken dabei hemmend, doch ein strategischer Wandel ist unerlässlich, um die globale Wettbewerbsfähigkeit nachhaltig zu sichern.

Key words: Deutschland und Südkorea, Videospiegelindustrie, Medienwahrnehmung, Kultur- und Wirtschaftspolitik, E-Sport

## **Glossar**

### **Arcade Spiel**

Videospiel, das ursprünglich auf öffentlich zugänglichen Spielautomaten (z.B. in Spielhallen) gespielt wurde. Charakteristisch sind einfache Spielmechaniken und ein hoher Wettbewerbsfaktor.

### **Brown Box**

Prototyp einer der ersten Heimvideospielkonsolen, entwickelt von Ralph Baer. Diente als Grundlage für die kommerziell veröffentlichte „Magnavox Odyssey“.

### **CD-ROM**

Physischer Datenträger, der ab den 1990-er Jahren als Speichermedium für Computerspiele weit verbreitet war.

### **Diversität**

Vielfalt in Bezug auf Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit und kulturelle Perspektiven. In dieser Arbeit behandelt im Zusammenhang mit der Repräsentation in der Spieleentwicklung.

### **E-Sport**

Wettbewerbsorientiertes Spielen von Videospielen im professionellen Rahmen, häufig begleitet von Turnieren, Sponsoring und Streaming.

### **E-Sport Verbund Deutschland**

Interessenvertretung für den E-Sport in Deutschland. Setzt sich für rechtliche Anerkennung und Förderung der Branche ein.

### **Förderung (staatlich)**

Maßnahmen zur finanziellen und strukturellen Unterstützung der Spielindustrie, durch Zuschüsse oder Projektmittel für Entwicklerstudios.

### **GamesCom**

Weltweit größte Messe für digitale Spiele, die jährlich in Köln stattfindet und internationale Entwickler, Publisher sowie Fachbesucher zusammenführt.

## **Gaming Disorder**

Von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) definierte Verhaltensstörung im Zusammenhang mit problematischem Videospieldkonsum.

## **Hallyu Wave (Koreanische Welle)**

Begriff für die weltweite Verbreitung koreanischer Popkultur, einschließlich Musik, Film, Serien und Videospiele. Bedeutender Exportfaktor Südkoreas.

## **Heimkonsole**

Stationäres Spielgerät für den privaten Gebrauch, z.B. PlayStation, Xbox oder Nintendo Switch. Wird meist mit einem Fernseher oder Monitor verbunden.

## **International Monetary Fund**

Internationaler Währungsfonds. Unterstützte Südkorea während der Asienkrise in den 1990-er Jahren mit Krediten, um die nationale Wirtschaft zu stabilisieren.

## **Internetprotokoll**

Grundlage der Netzwerkkommunikation im Internet. In PC-Bangs wird IP-basiert abgerechnet, um Lizenzen spielerbezogen zu verwalten.

## **Korea e-Sports Association**

Offizielle Organisation zur Regulierung und Förderung des E-Sports in Südkorea.

## **K-Games / KOCCA**

Koreanische Institutionen zur Entwicklung, Förderung und internationalen Positionierung der kreativen Content-Industrie, einschließlich Games.

## **League of Legends European Championship**

Offizielle europäische Liga für das Videospiele *League of Legends*, organisiert von Riot Games.

## **Magnavox Odyssey**

Erste kommerziell vertriebene Heimkonsole (1972), basiert auf Ralph Baers „Brown Box“. Legte den Grundstein für den Heimkonsolenmarkt.

### **Massively Multiplayer Online Role-Playing Game**

Online-Rollenspiel, bei dem Tausende von Spielern gleichzeitig in einer persistenten Spielwelt interagieren können. Bekanntes Beispiel: *World of Warcraft*.

### **PC Bang**

Südkoreanisches Internet-Café mit Spezialisierung auf Gaming. Stellt Hochleistungs-PCs zur Verfügung und ist sozialer Treffpunkt für Gamer. Zentrale Institution in der koreanischen Spielkultur.

### **Poly-Play**

Einzigster Arcade-Automat, der in der DDR staatlich produziert und vertrieben wurde. Spiele waren zensiert und angepasst an sozialistische Ideale.

### **Serious Games**

Digitale Spiele mit Lern-, Trainings- oder Therapieansatz, etwa im schulischen, beruflichen oder medizinischen Kontext.

### **Smartphone-Spiele (Mobile Games)**

Spiele, die auf mobilen Endgeräten wie Smartphones oder Tablets gespielt werden. Mittlerweile das umsatzstärkste Segment der globalen Spielebranche.

### **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle**

Freiwillige Selbstkontrollereinrichtung der deutschen Spieleindustrie zur Prüfung und Altersfreigabe von Videospielen.

### **World Cyber Games**

Internationales E-Sport-Großereignis, das 2001 in Südkorea initiiert wurde. Ziel war die weltweite Förderung von Wettbewerben in digitalen Spielen.

### **World eSports Association**

Internationale Organisation zur Regulierung und Professionalisierung des E-Sports in Zusammenarbeit mit Veranstaltern und Spielentwicklern.

## Abkürzungsverzeichnis

BRD	-	Bundesrepublik Deutschland
CD-ROM	-	Compact Disc Read Only Memory
DDR	-	Deutsche Demokratische Republik
E-Sport	-	Elektronischer Sport
ESBD	-	E-Sport Bund Deutschland
ESL	-	Electronic Sports League
IEM	-	Intel Extreme Masters Tournament
IMF	-	International Monetary Fund
IP	-	Internetprotokoll
KeSPA	-	Korea E-Sports Association
K-Games	-	Korea Association of Game Industry
KOCCA	-	Korean Creative Content Agency
LEC	-	League of Legends Championships
MMORPG	-	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
PC	-	Personal Computer
SED	-	Sozialistische Einheitspartei Deutschland
USK	-	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
WCG	-	World Cyber Games
WESA	-	World E-Sport Association

## 1 Einleitung

Videospiele sind seit Jahrzehnten nicht mehr aus unserer modernen Gesellschaft wegzudenken. Angefangen als einfache bewegliche Pixel haben sie sich seitdem zu einem multimodalen Medium mit fortgeschrittener Grafik, immersiven Geschichten und Soundtracks weiterentwickelt. Sie dienen nicht nur als Zeitvertreib, sondern auch als sozialer Treffpunkt welcher die Interaktion mit Gleichgesinnten fördert. Sie helfen beim Aufbau von kognitiven und reaktiven Fähigkeiten und können das mentale Wohlbefinden positiv beeinflussen.

Doch seitdem Videospiele für die Öffentlichkeit zugänglich wurden, wurde das Medium immer wieder Ziel von Kritik und Stigmatisierung. Es gilt als Zeitverschwendung und solle aggressives Verhalten fördern, besonders bei jugendlichen Spielern wird es oft als Ursache für dessen Gewalttaten verantwortlich gemacht.

Im Laufe ihrer Weiterentwicklung gewannen Videospiele jedoch nicht nur an Zuspruch und Unterstützung, sondern wurden auch ein bedeutsames marktwirtschaftliches Mittel. Prognosen zufolge soll die weltweite Game-Industrie im Jahr 2025 einen Ertrag von 476,05 Milliarden € einspielen (Statista 1, 2025).

Videospiele bieten heutzutage weit mehr als reine Freizeitgestaltung. Sie bieten vielfältige berufliche Perspektiven, ob im Game Design, Streaming oder sogar E-Sport Bereich. Die Game-Industrie wächst von Jahr zu Jahr immer rasanter und trotz des Beitrags zur Gesellschaft hält die negative Haltung gegenüber Videospiele bis heute an.

Durch das von Stigmatisierung geprägte Ansehen der Videospiele, werden somit auch die Nutzer des Mediums in ein bedenkliches Licht gerückt, wodurch eine Kluft zwischen Unterstützung und Widerstand entsteht. Im Zuge dessen gehen die gesellschaftlichen Meinungen über Gaming weit auseinander, sowohl national als auch international. Besonders deutlich wird dieser Unterschied im Vergleich von Deutschland zu Südkorea. Während Südkorea an der Spitze des E-Sports steht und Gaming als professionelle Karriere etabliert hat, ist das Thema in Deutschland noch immer von Vorurteilen geprägt, die hierzulande die öffentliche Debatte gegenüber digitalen Spielen leiten. Augenscheinlich könnte der gesellschaftliche Umgang mit Gaming in diesen beiden Ländern kaum gegensätzlicher sein.

## **1.1 Problemstellung**

Diese Diskrepanz wirft die Frage auf, wie historische Entwicklungen, medienpolitische Rahmenbedingungen, wirtschaftliche Marktaufstellung und kulturelle Werte den Umgang mit Videospiele in beiden Ländern geprägt haben und welche Ergebnisse daraus resultieren. Der öffentliche Meinungsunterschied in Deutschland führt zu Debatten welche von Vorwürfen und Vorurteilen geprägt sind und macht die Game-Industrie somit zu einem umstrittenen Thema. Südkorea hingegen wirkt der Branche gegenüber aufgeschlossen und scheint sie tatkräftig zu unterstützen. Jedoch hat auch Südkorea mit exzessivem Medienkonsum und den daraus resultierenden Konsequenzen zu kämpfen.

## **1.2 Zielsetzung**

Ziel dieser Arbeit ist es, die Ursachen für die unterschiedlichen Auffassungen im Umgang mit Videospiele in Deutschland und Südkorea zu analysieren. Gleichzeitig wird geprüft, ob die beiden Länder sich tatsächlich so gegensätzlich positionieren, oder sich bei genauerer Betrachtung auch grundlegende Gemeinsamkeiten identifizieren lassen.

## **1.3 Stand der Forschung**

Deutschland und Südkorea wurden bereits unter verschiedenen Aspekten der Videospieleentwicklung miteinander verglichen. Allerdings erfolgten diese Gegenüberstellungen bislang nicht mit dem Anspruch systematische Unterschiede zu analysieren und herauszuarbeiten. Zudem beschränkten sich frühere Untersuchungen meist auf Einzelaspekte der jeweiligen nationalen Entwicklungen. Die vorliegende Arbeit verfolgt daher das Ziel, bestehende Erkenntnisse zusammenzuführen, zu kontextualisieren und durch eine umfassende Gegenüberstellung beider Länder neue Einsichten zu ermöglichen.

## **1.4 Vorgehensweise**

Zuerst wird die Historische Entwicklung von Videospiele in den jeweiligen Ländern betrachtet. Es wird ein globaler Überblick geschaffen bevor Deutschland und Südkorea miteinander in den Vergleich gestellt werden. Hier wird auch der Anstieg der Popularität des Videospiele beschrieben, welche Maßnahmen die einzelnen Länder ergriffen haben und wie diese bis heute den Markt beeinflussen. Anschließend wird der gesellschaftliche Aspekt beleuchtet. Mediale Diskurse werden dargelegt, Ereignisse beschrieben und daraus

abgeleitet wie diese sich die öffentliche Meinung ausgewirkt haben. Es werden kulturelle Unterschiede aufgezeigt und welchen Einfluss diese Wertesysteme auf die Etablierung der Videospiele verüben. Im darauffolgenden Kapitel wird die wirtschaftliche Lage und die Infrastruktur der beiden Länder verglichen. Es wird beschrieben welche Maßnahmen und Förderungen in Kraft getreten sind um Videospiele entweder einzuschränken oder zu unterstützen. Der Einfluss von E-Sport wird ebenfalls aufgegriffen, weil dieser, vor allem heutzutage, eine große Rolle bei der Präsentation von Videospiele und Turnieren trägt, welche als Publikationsmittel eingesetzt und vermarktet werden. Zu guter Letzt werden die Ergebnisse der Arbeit zusammengefasst und eine Aussicht auf zukünftige Entwicklungen skizziert.

## 2 Historische Entwicklung

Die Entwicklung der Videospiegelindustrie verlief in Deutschland und in Südkorea sehr unterschiedlich. Dies ist auf die historischen, politischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der beiden Länder zurückzuführen. Die historische Vergangenheit wirkte sich deutlich auf den Entstehungsprozess und die Regulierung der aufkommenden Videospiegelkultur aus. Bereits in den frühen Entwicklungsphasen digitaler Spiele wurden gesellschaftliche Debatten über potenzielle Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche geführt. Insbesondere standen mögliche gesundheitliche, psychologische und soziale Folgen des Konsums im Mittelpunkt politischer Diskussionen.

Beide Länder wurden dennoch erheblich von den technologischen Entwicklungen sowie marktökonomischen Impulsen der internationalen Videospiegelindustrie geprägt. Die dynamischsten Fortschritte wurden dabei zunächst von den USA und Japan vorangetrieben, die in technologischer und wirtschaftlicher Hinsicht eine führende Rolle in der Videospiegelentwicklung einnahmen. Zu den ersten und einflussreichsten Unternehmen der Videospiegel- und Konsolentwicklung zählen das US-amerikanische Unternehmen Atari sowie die japanischen Firmen Nintendo und Sega.

### 2.1 Globaler Überblick

Der genaue Ursprung der Videospiegelindustrie ist bis heute eine wissenschaftliche Debatte. In zahlreichen historischen Darstellungen wird jedoch der Physiker William A. Higinbotham als Pionier der digitalen Spiele aufgezeigt (Ivory, J. 2016 S.2). Im Jahre 1958 entwickelte er den ersten Prototypen für *Tennis for Two*, welches als Unterhaltungsmedium für Besucher des Brookhaven National Laboratory dienen sollte. Als Hardware wurde ein Oszilloskop, ein fünf Zoll großer Analogcomputer, verwendet. Das Spiel erregte nur bei einem kleinen Publikum Aufmerksamkeit, jedoch ist die Entstehung des späteren Videospiegelklassikers *Pong* auf *Tennis for Two* zurückzuführen, welches als Inspirationsquelle diente. Nach dem Jahr 1959 geriet *Tennis for Two* weitgehend in Vergessenheit, da es sich weder kommerziell noch technisch weiterentwickelte. Der nächste Meilenstein wurde durch das im Jahr 1962 veröffentlichte Spiel *Spacewar!* gelegt, welches auf dem Großrechner PDP-1 programmiert wurde und sich als erstes digitales Spiel vorzugsweise in akademischen Kreisen verbreitete. Rückblickend existierten einige Videospiele bereits vor *Tennis for Two*. Viele dieser Entwicklungen fanden jedoch im privaten oder wissenschaftlichen Rahmen statt und

erlangten nie mediale Anerkennung. Aus diesem Grund werden diese Vorläufer womöglich auch unentdeckt bleiben (Kothe, F., 2011).

In den 1970er-Jahren wuchs der Einfluss der Computerspiele nicht nur im technologischen Bereich, sondern zunehmend auch innerhalb der Populärkultur. Ein zentraler Grund hierfür war die Veröffentlichung des Spiels *Pong* im Jahr 1972, welches von Nolan Bushnell entwickelt wurde. Es wurde über das Unternehmen Atari vermarktet und gilt als eines der ersten Arcade-Spiele (BPB, 2022). *Pong* entwickelte sich sehr schnell zu einem der populärsten Videospiele seiner Zeit und markiert den Beginn der kommerziellen Arcade-Ära. Aufgrund der Tatsache, dass Bushnell seine Kreation nicht rechtzeitig patentieren ließ, wurde der Markt bereits kurz nach der Veröffentlichung von zahlreichen Nachahmungen übersättigt. Zunächst war vorrangig die USA als Marktführer betroffen, doch bald verbreitete sich das simple Spielkonzept sowie technische Nachbauten auch in der westlichen Welt (Funke, A., 2011).

Dies führte dazu, dass viele kleinere Hersteller aus dem Markt gedrängt wurden und die Anzahl der in die Videospiegelindustrie einsteigenden Firmen, drastisch abnahm. Infolge dessen wurde der Konkurrenzmarkt erheblich geschwächt, was die strukturelle Anpassungsschwäche vieler Marktteilnehmer darstellte (Ernkvist, M., 2008, S.10).

Die massenhafte Verbreitung der *Pong*-Nachahmungen führte zu einem stark homogenisierten globalen Markt, welcher sich auf Tennis-Spielkonzepte stützte. Jedoch verlangten die Verbraucher ein innovativeres und vielfältigeres Spielerlebnis und das hohe Angebot an *Pong*-ähnlichen Spielen verlor schnell an Relevanz. Dies führte im Jahre 1977 letztendlich zu dem ersten wirtschaftlichen Einbruch der Videospiegelbranche, welcher auch als „*Pong*-Crash“ bekannt ist. Trotz seiner historischen Bedeutung für den frühen Videospiegelmarkt, findet dieser erste Zusammenbruch bisher nur wenig Beachtung und wird oft übergangen (Ernkvist, M., 2008, S.12).

Dieser erste Markteinsturz wurde schnell überwunden, als im Jahre 1978 die ersten Videospiele für den Heimcomputer an Popularität gewannen. Zeitgleich entwickelten sich auch Heimkonsolen technologisch weiter, wohingegen das Wachstum von Spielhallen und Arcade-Maschinen bereits ab dem Jahr 1982 ins Stocken geriet. Kurz darauf verschlechterte sich auch die Konsolenbranche, trotz der Veröffentlichung von zahlreichen Fortsetzungen etablierter Titel kam es Ende 1983 zu einem erneuten Zusammenbruch des

Videospielmarktes (Funke, A., 2011). Dieser Kollaps des Konsolenmarktes, auch als „Video Game Crash 1983“ bekannt, gilt als Schlüsselevent in der Geschichte der Videospielindustrie. Während der US-amerikanische Markt stark unter den Folgen litt, blieben Europa und Asien vergleichsweise verschont. Obwohl auch Atari Deutschland einen wirtschaftlichen Rückschlag erleiden musste (BPB, 2022). Ab dem Jahr 1984 verbreitete sich der Heimcomputer zunehmend. Durch seine Zugänglichkeit und das stetig wachsende Angebot an Softwareprodukten, verdrängte er vorübergehend die Spielkonsolen vom globalen Markt, wodurch dieser zunächst stillgelegt wurde (Funke, A., 2011).

Trotz der Verdrängung von Videospielkonsolen durch den Heimcomputer wagte sich der japanische Videospielkonzern Nintendo an die Entwicklung eines mobilen Spielsystems und veröffentlichte im Jahr 1989 den Gameboy. Dieser erwies sich am Markt als besonders erfolgreich. Mit weltweit circa 70 Millionen verkauften Einheiten zählt er zu den meistverkauften Handheld-Konsolen dieser Zeit (Wolf, M. 2008, S.107). Das Bewusstsein und öffentliche Interesse für Konsolen blieb durch den globalen Erfolg, flankiert von einer ambitionierten Marketingstrategie, erhalten. Während Nintendo insbesondere im nordamerikanischen und asiatischen Raum große Marktanteile zurückgewinnen konnte, blieben in Europa dennoch die Heimcomputer an der Marktspitze (Fistrich, S., Funke, A., 2011).

In den frühen 1990er-Jahren etablierten sich neben den Heimcomputern insbesondere die mobilen Spielkonsolen, die auf einem Cartridge-System basierten (Wolf, M. 2008, S.107). Während die Computerspielindustrie immer wieder Wandlungen ihrer Speichermedien durchmachte, setzte sich die CD-ROM als dominantes Format durch. Sie wurde erstmals Mitte der 1990er-Jahre für Computerspiele verwendet und zeichnet sich durch eine, im Vergleich zu ihren Vorgängern, längere Lebensdauer als auch eine deutlich höhere Speicherkapazität aus (Therrien, C., 2008, S.121).

Die Entwicklung der mobilen Spielkonsolen war der Initiator für die Übertragung digitaler Spielkonzepte auf das Mobiltelefon. Durch die Einführung des virtuellen Haustiers *Tamagotchi* durch das japanische Unternehmen Bandai im Jahr 1996, entstand eine neue Marktdynamik. Gegen Ende der 1990-er Jahre setzte sich das Mobiltelefon zunehmend als neue Trägerplattform für digitale Spiele durch. Ein prägnantes Beispiel für die frühe Etablierung mobiler Spiele ist das vorinstallierte Arcade-Spiel *Snake* auf Mobiltelefonen des

Herstellers Nokia (Parikka et al. 2013, S.4). Es war auf über 400 Millionen Endgeräten vorzufinden und leistete damit einen wesentlichen Beitrag zur weltweiten Verbreitung des Mobile-Gaming (Mäyrä, F., 2015, S.2).

Ab der Jahrtausendwende dominierten schließlich wieder Heimkonsolen den globalen Markt. Die Markteinführung der PlayStation 2 von Sony sowie der Xbox von Microsoft markierte den Wiedereintritt der USA auf den internationalen Konsolenmarkt. Die 2000er-Jahre waren durch das Wachstum der Massive Multiplayer Online Games (MMOGs) beeinflusst, die das Zusammenspielen von mehr als zwei Spielern popularisierten. Vorreiter hierbei war das 2004 veröffentlichte *World of Warcraft* von Blizzard Entertainment, das weltweit Millionen von Spielern erreichte und das Genre prägte. Für den europäischen Markt erwies sich dieses Jahrzehnt durch den Aufstieg von Publishern wie Ubisoft und Vivendi auch als kommerzieller Erfolg, denn sie trugen maßgeblich zur ökonomischen Etablierung der europäischen Videospieldindustrie bei (Pérez Latorre, Ó., 2013).

Die Veröffentlichung des iPhones durch Apple im Jahr 2007 sowie die Einführung des App Stores im Jahr 2008 hatten ebenfalls einen maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung mobiler Software und das Ökosystem digitaler Spiele. Flankiert durch technische Innovationen und einer ständig wachsenden Leistungsfähigkeit der Endgeräte wuchs die Popularität des Mobile-Gaming. Die Weiterentwicklung des Touchscreens und der Ausbau der mobilen Datenübertragung führten zu einer signifikanten Verbesserung des Nutzererlebnisses. Bereits im Jahr 2012 wurde die Anzahl der Nutzer von Smartphone-Spielen auf über eine Milliarde geschätzt und übertraf somit sämtliche Videospieldplattformen, mit Ausnahme des PC-Gaming (Mäyrä, F., 2015, S.3).

Smartphones stellen bis heute die dominierende Plattform für digitale Videospiele dar und nehmen hinsichtlich der Nutzerzahlen als auch des Umsatzvolumen eine führende Position im globalen Gaming-Markt ein.

## **2.2 Deutsche Videospieldgeschichte**

Im Blick auf die deutsche Videospieldgeschichte ist eine differenzierte Betrachtung der Entwicklungen in der Bundesrepublik Deutschland (BRD) und der Deutschen Demokratischen Republik (DDR) unerlässlich. Die politische Trennung Deutschlands und die damit verbundenen gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Systeme wirkten sich maßgeblich auf die nationale Videospieldindustrie aus.

Der Grundstein für digitale Spiele wurde in Deutschland schon früh gelegt. Bereits im Jahre 1951 wurde auf der deutschen Industrieausstellung in Berlin der „Nimrod“ vorgestellt. Ein Apparat, entwickelt von der englischen Firma Ferranti, welcher das Spiel „Nim“ simulierte. Hierbei handelt es sich um ein Zwei-Personen-Spiel, bei dem abwechselnd eine Anzahl von kleinen Gegenständen weggenommen werden, wobei der Spieler mit dem letzten Zug gewinnt (BPB, 2022). Der Nimrod gilt als eines der ersten interaktiven und computergestützten Spielesysteme.

Die Entwicklung der ersten kommerziellen Heimkonsole wird dem deutschstämmigen Ingenieur Ralph Baer zugeschrieben. In Zusammenarbeit mit der US-amerikanischen Firma Sanders konzipierte er die Konsole „Brown Box“ (Lange, A., 2006, S.111). Diese wurde jedoch von dem Unternehmen Magnavox lizenziert, fertiggestellt und unter dem Namen „Magnavox Odyssey“ veröffentlicht. Die Konsole kam im Jahre 1972 auf den internationalen Markt, wobei die Produktion im Jahre 1975 wieder eingestellt wurde (Lange, A., 2006, S.113). Dennoch konnte sich die Magnavox Odyssey über 100.000 Mal verkaufen und gilt damit als Wegbereiter der Heimkonsolen-Ära und markiert die Etablierung von digitalen Spielen im privaten Raum (Hadzinsky, C., 2014, S.8).

In der Bundesrepublik Deutschland (BRD) wurde der Videospiegelmarkt maßgeblich durch die Verbreitung von Arcade-Automaten geprägt, die vor allem in Spielhallen, Gaststätten und anderen öffentlich zugänglichen Orten aufgestellt wurden. Diese Automaten stellten für viele Jugendliche den ersten Berührungspunkt zur digitalen Spielkultur dar.

Im Jahr 1982 entbrannte erstmals die Debatte über potenzielle Schäden, welche durch die Nutzung der Arcade-Konsolen verursacht werden könnten. Insbesondere wurde diskutiert, inwiefern Videospiegelautomaten aggressives Verhalten bei Kindern und Jugendlichen fördern und ob sie eine Suchtgefahr darstellen. Infolge dieser Debatte wurde im Rahmen des deutschen Jugendschutzgesetzes im Jahr 1985 ein Verbot für Spielautomaten an öffentlich zugänglichen Orten erlassen. Dadurch waren jegliche Arcade-Maschinen auf Etablissements für Erwachsene, wie Spielotheken oder Spielbanken beschränkt (Eymann, A., 2007). Diese staatliche Regulierung hatte erheblichen Einfluss auf die Verfügbarkeit und auf die mediale Berichterstattung von digitalen Spielen im westdeutschen Raum.

Im Gegenzug unterlag auch die Deutsche Demokratische Republik (DDR) einer strikten staatlichen Kontrolle. Die gesamte Medienlandschaft war stark durch die Staatsdoktrin der

Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands (SED) beeinflusst, welches sich auch in der Regulierung der Videospiegelindustrie widerspiegelte. Jegliche Inhalte, die nicht der Ideologie des Staates entsprachen, wurden zensiert oder verboten (Bosch, D., 2023).

Da weder Arcade-Automaten noch Heimkonsolen westlicher Herkunft in der DDR zulässig waren, wurden eigene Spielautomaten zu Unterhaltungszwecken entwickelt (MDR, 2021). So entstand der „Poly-Play“, welcher bekannten internationalen Titeln wie *Pong* und *Pac-Man* nachempfunden wurde, nur in abgeänderter Form, sodass diese der Staatsdoktrin konform waren (Frickel, C., 2010).

Die Entwicklung und Verbreitung des Poly-Play war nicht nur einem technologischen, sondern vor allem einem ökonomischen und politischen Vorhaben geschuldet. Durch das Unterhaltungsmedium sollte eine Bindung der Bevölkerung an das sozialistische System geschaffen werden. Insbesondere sollten hohe Einnahmen durch den Export der Geräte die staatlichen Wirtschaftsziele erreichen, um die angespannte finanzielle Situation der DDR zu entlasten. Dazu wurden diese DDR-eigenen Konsolen und Spiele von dem Ministerium für Staatssicherheit (MfS) überwacht, sie unterstützten die Produktion der digitalen Elektronik und stellten die Kontrolle ihrer Nutzer sicher. Die Poly-Play wurde bis zum Fall der Berliner Mauer im Jahr 1989 vertrieben und hat etwa 2.000 Einheiten verkauft. Erst nach der Wiedervereinigung Deutschlands konnten auch die ostdeutschen Bundesländer internationale Heimkonsolen- und Computer legal erwerben und nutzen (Bosch, D., 2023).

Daraus resultierte in Deutschland im Jahre 1994 die Einrichtung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Ihre Aufgabe bestand zunächst darin, Spielprogramme hinsichtlich ihres Inhalts zu prüfen und mit einer Altersempfehlung zu versehen (Brunn et al. 2007, S.90). Diese Einstufung diente der Orientierung für Eltern und Erziehungsberechtigte und war rechtlich nicht bindend (Brunn et al. 2007, S.91).

Mit der Reform des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 erfuhr der rechtliche Rahmen der Altersempfehlung einen grundlegenden Wandel. Die Neufassung bezog sich nun explizit auf alle digitalen Spielprogramme wie Video- und Computerspiele (Brunn et al. 2007, S.90). Infolge dieser Gesetzesänderung wurde die von der USK empfohlenen Altersbeschränkung auch rechtlich bindend. Hersteller, Publisher, Händler und Nutzer mussten sich nach der deutschen Alterseinstufung richten und Spiele durften ohne eine Alterskontrolle nicht vertrieben werden. Die Durchsetzung des neuen Jugendschutzgesetzes soll sicherstellen,

dass altersunangemessene Inhalte für Minderjährige nicht mehr zugänglich gemacht werden können (Brunn et al. 2007, S.91). Deutschland gilt bis heute als eines der Länder mit den strengsten Regelungen zur Altersfreigabe von Videospiele weltweit.

Das Wachstum der deutschen Videospieleindustrie wurde durch die Etablierung mehrerer erfolgreicher und international anerkannter Entwicklerstudios nachhaltig gestärkt. Unternehmen wie Piranha Bytes, Crytek und Blue Byte trugen mit weltweit erfolgreichen Produktionen zur globalen Sichtbarkeit und Weiterentwicklung der deutschen Spielbranche bei (Konzack, L., 2008, S.207).

## **2.3 Entwicklung in Südkorea**

Auch in Südkorea fanden Videospiele ihren ersten gesellschaftlichen Zugang über Arcade-Automaten, die in den 1970er-Jahren in Freizeitparks und Spielhallen aufgestellt wurden. Der wachsende Enthusiasmus junger Menschen rief jedoch staatliche Besorgnis hervor, da Videospiele als potenzielle Gefährdung der Gesundheit eingestuft wurden. Infolgedessen reagierte die südkoreanische Regierung mit regulativen Maßnahmen, welche den Zugang zu den öffentlich zugänglichen Spielräumen einschränken sollten (Touly, M., 2023, S.17). In dieser Zeit galten digitale Spiele primär als Unterhaltungsform für Erwachsene und unterlagen der Aufsicht des Gesundheitsministeriums. Auch während der 1980er- und frühen 1990er-Jahre dominierte in der staatlichen Wahrnehmung die Annahme, dass Videospiele einen negativen Einfluss auf die Gesellschaft und die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ausüben könnten (Casper, S., Miozzo, M., Storz, C., 2023, S.15).

Trotz der staatlichen Bemühungen, die Nutzung der Arcade-Spiele einzuschränken, blieben diese bei der koreanischen Jugend weiterhin populär (Touly, M., 2023, S.17). Allerdings führten die Maßnahmen der Regierung dazu, dass sich Arcade-Spiele in Südkorea zu einem kommerziellen Misserfolg entwickelten.

Im Anschluss an die Veröffentlichung von Arcade-Automaten fanden ab Mitte der 1980er-Jahre, auch Heimkonsolen ihren Weg nach Südkorea. Diese Geräte stellten eine deutlich kompaktere Hardwarealternative dar, die jedoch nur eine begrenzte Anzahl an Spielen unterstützen konnten. Die öffentliche Wahrnehmung der Konsolen war überwiegend positiv, da sie es insbesondere Kindern und Jugendlichen ermöglichte, digitale Spiele in einer sicheren und kontrollierbaren häuslichen Umgebung zu nutzen (Touly, M., 2023, S.18). Dies

fürte zunehmend zu einer Änderung der Haltung staatlicher Institutionen gegenüber digitaler Spiele. Diese Entwicklung trug maßgeblich dazu bei, dass sich in den folgenden Jahren ein günstiges Umfeld für die nationale Spieleentwicklung etablieren konnte.

Im Verlauf dieses Zeitraums wurden auch neue politische Richtlinien implementiert, welche die Entwicklung der Informationstechnologie sowie den Ausbau digitaler Netzwerke fördern. Diese sollten die digitale Kompetenz der Bevölkerung stärken und den praktischen Umgang mit Computerhardware verbessern (Stewart, K., 2004, S.29).

Gegen Ende der 1990er-Jahre nahm die südkoreanische Regierung schließlich das wirtschaftliche Potenzial der aufstrebenden Gaming-Kultur wahr, und sah sie als Möglichkeit eine Führungsposition im Welt Game-Markt einzunehmen, indem sie sich auf Online-Gaming-Technologien fokussierten (Stewart, K., 2004, S.46). Daraus resultierten auch PC-Bangs welche einen zentralen Punkt der digitalen Infrastruktur darstellen und in 4.2 beschrieben werden.

Der enorme Erfolg der PC-Bangs motivierte die südkoreanische Regierung, ihre Digitalisierungsstrategien weiter auszubauen um die nationale Wettbewerbsfähigkeit im Technologiesektor zu stärken. Dies trug zudem zur Etablierung Südkoreas als führende Nation im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien bei (Stewart, K., 2004, S.8).

Südkoreas Entwicklung zu einer führenden Internetnation gestaltete sich zu Beginn jedoch als herausfordernd. Das Wachstum des Internets wurde durch eine finanzielle Krise in der asiatisch-pazifischen Region erheblich gedämpft, die zeitlich mit dem globalen Einbruch des Videospielesmarktes im Jahre 1997 stattfand aber unabhängig von diesem verlief. Um einen wirtschaftlichen Kollaps abzuwenden musste die südkoreanische Regierung ein Darlehen beim International Monetary Fund (IMF) beantragen. Trotz dieser angespannten ökonomischen Lage hielt die Regierung weiterhin den Ausbau der IT-Branche aufrecht und nur drei Jahre später konnte das IMF-Darlehen vollständig zurückgezahlt werden (Kim, H., Kim, S., 2022. S.3).

Ein bedeutendes Zeichen für das wachsende staatliche Engagement zugunsten der nationalen Videospieleindustrie setzte die südkoreanische Regierung im Jahr 2001 mit der Gründung des ersten alljährlichen „World Cyber Games“ (WCG). In Kooperation mit dem Ministerium für Kultur und Tourismus, Samsung Electronics, sowie dem koreanischen

Game-Promotion-Center wurde das Event ausgerichtet und hat sich bereits als größtes Computerspiel-Event der Geschichte etabliert (Stewart, K., 2004, S.9). Diese Veranstaltung wurde gezielt als Marketingstrategie eingesetzt um die Verbreitung und internationale Sichtbarkeit koreanischer Videospiele zu fördern (Stewart, K., 2004, S.46).

Ein Faktor, der den industriellen und infrastrukturellen Wachstum jedoch jahrelang beeinträchtigte, war die vergangene japanische Belagerung Südkoreas (Stewart, K., 2004, S.24). Aufgrund der japanischen Kolonialherrschaft im frühen 20. Jahrhundert bestand über Jahrzehnte Sorge um den japanischen kulturellen Einfluss auf Südkorea. Dies führte dazu, dass die koreanische Regierung bis 1998 zahlreiche japanische Produkte, unter anderem Filme, Musik, aber auch Videospiele und Konsolen verbot. Erst mit kultureller Öffnung und Akzeptanz, wurden japanische Konsolen im Jahr 2002 offiziell für den südkoreanischen Markt zugelassen (Chee, F., 2008, S.47).

Dadurch, dass japanische Konsolenhersteller wie Nintendo, Sony und Sega ihre Produkte über diesen langen Zeitraum hinweg nicht auf dem südkoreanischen Markt vertreiben durften, eröffnete sich für Korea die strategische Möglichkeit ihre eigene Online-Spielindustrie aufzubauen (Chee, F., 2008, S.47). Bis zum Jahre 2002 war Südkorea jedoch weitgehend nicht am globalen Game-Markt beteiligt (Stewart, K., 2004, S.49). Der spätere Einstieg in die internationale Videospiegelindustrie wurde als essentielles Element angesehen, um wettbewerbsfähig zu bleiben und die Konkurrenz innerhalb des neuen Marktes aufrechtzuerhalten (Stewart, K., 2004, S.45).

Ein wichtiger Beitrag für den späteren internationalen Erfolg südkoreanischer digitaler Inhalte war die zunehmende Popularität von koreanischen Unterhaltungsmedien. Mit der Verbreitung von koreanischen Filmen und Musik in Ost und Südostasien in den 1990er-Jahren wurde die sogenannte „Hallyu Wave“ ausgelöst, die bis heute anhält und dafür sorgt, dass koreanische Kulturgüter zu einem globalen Phänomen geworden sind (Holroyd, C., 2019, S.9).

Zu den bedeutendsten Videospieentwicklern Südkoreas zählen heute Unternehmen wie Nexon, KRAFON, NCSoft und Pearl Abyss. Diese sind überwiegend auf die Produktion von Multiplayer-Online-Spielen spezialisiert, ein Genre welches den südkoreanischen Spielmarkt dominiert (Touly, M., 2023, S. 41).

### **3 Gesellschaftliche Wahrnehmung und Kultur**

Die öffentliche Wahrnehmung von digitalen Videospiele wird maßgeblich durch deren mediale Darstellung geprägt. Insbesondere in Deutschland ist die Berichterstattung häufig von negativen Stereotypen begleitet. So wird Videospielekonsum mit aggressivem Verhalten, sozialer Isolation und Passivität assoziiert. Diese Debatten sind oftmals politisch motiviert und fördern die Einschränkung oder gar das Verbot von gewaltsamen Computer- und Videospiele.

Südkorea hingegen verfolgt bei der Präsentation von Videospiele eine Marketingstrategie. Das Land positioniert sich aktiv als Vorreiter der globalen Gaming-Branche und nutzt digitale Spiele als Bestandteil seiner technologischen und kulturellen Identität. Dennoch wird auch Südkorea mit kritischen Aspekten des wachsenden Marktes konfrontiert und versucht gegen die befürchtete Suchtgefahr bei Kindern und Jugendlichen durch exzessiven Konsum vorzugehen.

Einige der etablierten Vorurteile über Videospiele konnten bereits durch empirische Studien relativiert oder widerlegt werden. Dennoch bestehen weiterhin Forschungslücken, insbesondere im Hinblick auf die langfristigen psychologischen Auswirkungen.

Auch kulturelle Rahmenbedingungen haben einen erheblichen Einfluss auf die Wahrnehmung und Bewertung von Videospiele. Sowohl die mediale Inszenierung als auch die öffentliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen sind an kulturelle Kontexte gebunden, in welchen sich Länder wie Deutschland und Südkorea deutlich voneinander unterscheiden. Diese Unterschiede reflektieren kulturelle Normen sowie dominante Diskurse welche Einfluss auf die Akzeptanz, Regulierung und Integration von Videospiele in den jeweiligen Gesellschaften einnehmen.

#### **3.1 Mediale Darstellung**

Sowohl in Deutschland als auch in Südkorea sind digitale Computer- und Videospiele ein fester Bestandteil der medialen Berichterstattung. Dabei nehmen Printmedien, Online-Journalismus und Fernsehbeiträge Videospiele regelmäßig in den öffentlichen Diskurs auf und thematisieren deren gesellschaftliche, kulturelle und ökonomische Relevanz.

Dabei setzen sich sowohl konservative als auch liberale Medien mit dem Einfluss digitaler Spieler auseinander (Sørensen, E., 2013). In den vergangenen Jahren wurden Videospiele

jedoch zunehmend als zentraler Vektor für die Verbreitung medialer Gewalt dargestellt, was ihre gesellschaftliche Wahrnehmung nachhaltig geprägt hat (Hong, S., 2015).

Bereits in den 1970er-Jahren wird in der deutschen Medienlandschaft die These aufgestellt, dass Videospiele gewalttätiges Verhalten fördern und den Spielenden keinen gesellschaftlichen oder individuellen Mehrwert bieten würden. Diese frühen medialen Beiträge legten den Grundstein für zahlreiche Stereotypen, mit denen die Videospieleindustrie bis heute konfrontiert wird (Bigl, B., Schlegelmilch, C., 2020).

Die Diskussion um Videospiele nahm stark zu als sich am 20. November 2006 in Emsdetten, ein Amoklauf an einer Schule ereignete, bei dem mehrere Personen verletzt wurden. Bereits am folgenden Tag berichteten zahlreichen Zeitungsartikel von der Tat und erneuerten eine öffentliche Debatte über den vermeintlichen Einfluss von Videospiele auf das Aggressionsverhalten junger Menschen. Diese wurde zuvor mit der Reformierung des Jugendschutzgesetzes im Jahre 2003 vorerst niedergelegt, da angenommen wurde das ausreichende Vorkehrungen getroffen worden sind, um Kinder und Jugendliche vor negativen Auswirkungen im Umgang mit digitalen Spielen zu schützen. (Sørensen, E., 2013).

Diese Reformierung des Jugendschutzgesetzes 2003 ging aus einem weiteren Amoklauf hervor, welcher sich am 26. April 2002 in Erfurt ereignete. Die öffentliche und politischen Debatten fokussierten sich jedoch auf eine Verschärfung der Waffenschutzgesetze und digitale Spiele stellten noch keinen zentralen Faktor der Diskussionen dar (Scheiterhauer, H., Heubrock, D., 2005). Dennoch führte der Vorfall zu einer verstärkten Sensibilisierung gegenüber jugendgefährdenden Medieninhalten, wodurch sich im Jahre 2008 das Jugendschutzgesetz im Hinblick auf Videospiele erneut verschärfte. Dabei wurde festgelegt, dass die Altersfreigabe auf den physischen Verpackungen deutlich größer und erkennbarer gedruckt werden muss, wobei die Mindestgröße zwölf Quadratzentimeter beträgt. Zudem wurden besonders gewalthaltige Spiele künftig auch ohne eine individuelle Prüfung umgehend als jugendgefährdend eingestuft (Frickel, C., 2009).

Doch nur ein Jahr später am 11. März 2009, ereignete sich in Winnenden ein weiterer Amoklauf, der die öffentliche Debatte um „Killerspiele“ erneut anregte (Frickel, C., 2009).

Ein Großteil der medialen Beiträge über Videospiele in Deutschland bezog sich wiederholt auf die Amokläufe (Bigl, B., Schlegelmilch, C., 2020), insbesondere die Fälle in Erfurt,

Emsdetten und Winnenden waren Teil des Diskurses, da hier bekannt war, dass die Täter die Ego-Shooter *Counterstrike* und *Call of Duty* konsumiert hatten, welche als mögliche Ursache für aggressives Verhalten verantwortlich gemacht wurden (Kosmann, K., 2024). Bereits die Etablierung des Begriffs „Killerspiele“ trug dazu bei, dass in der gesellschaftlichen Wahrnehmung Videospiele zunehmend als potenziell schädlich für Kinder und Jugendliche eingestuft wurden (Bigl, B., Schlegelmilch, C., 2020).

Infolgedessen initiierte das Bundesland Bayern einen Gesetzentwurf, welcher eine Ergänzung des Strafgesetzbuches vorsah. Ziel war es, jegliche Videospiele mit gewalttätigen Darstellungen zu verbieten, indem der Antrag im Bundesrat eingebracht werden sollte. Damit wurden Computer- und Videospiele zunehmend zu einem Gegenstand politischer Regulierungen. Aspekte wie kulturelle, soziale und pädagogische Nutzen digitaler Spiele gerieten weitestgehend in den Hintergrund (Sørensen, E., 2013).

Folglich nahm auch die öffentliche Debatte zunehmend politische Beweggründe an, wobei vereinzelt ein vollständiges Verbot von gewalthaltigen Computerspielen gefordert wurde (Bigl, B., Schlegelmilch, C., 2020). Politiker und Journalisten etablierten eine direkte Verbindung zwischen digitalen Spielkonsum und aggressiven Verhalten, insbesondere im Kontext der Berichterstattung über Amokläufe. Im weiteren Verlauf fand die Problematik gewaltsamer Videospiele auch in breiteren gesellschaftlichen Diskursen statt (Sørensen, E., 2013).

Ein wesentlicher Grund für die bis heute anhaltende Debatte darüber, ob und in welchem Ausmaß sich virtuelle Gewalt in digitalen Spielen auf reales Verhalten übertragen lässt, ist darauf zurückzuführen, dass viele der Entscheidungsträger in Politik, Wirtschaft und der Interessenvertretung ein persönlicher Bezug zu den Medien Computer- und Videospiele fehlt (Glashüttner, R., 2006, S.86). Diese Distanz erschwert eine sachlich differenzierte Auseinandersetzung mit der Thematik digitaler Spiele und trägt dazu bei, dass sowohl gesellschaftliche als auch politische Debatten häufig auf stereotypischen Vorstellungen basieren.

Die südkoreanische Medienindustrie stellt einen zentralen Faktor dar, welcher maßgeblich die internationale Wahrnehmung Südkoreas auf dem globalen Markt beeinflusst. Durch gezielte mediale Inszenierung wird das Ansehen des Landes strategisch positiv präsentiert. Ziel ist es das nationale Ansehen zu steigern um eine Führungsposition als kulturell und

technologische Nation einzunehmen, um daraus ökonomischen und politischen Nutzen zu ziehen (Otmazgin, N., 2020, S.42).

Ein wesentlicher Faktor hierbei ist die „Hallyu Wave“, welche einen großen Einfluss auf die mediale Darstellung von koreanischen Videospiele in der globalen Medienindustrie hat. Das globale Kulturphänomen trägt zur internationalen Popularisierung der koreanischen E-Sport Kultur sowie digitaler Medien bei.

Neue Internettechnologien und die strategische Nutzung sozialer Medien und Plattformen sind ein zentraler Punkt für die Verbreitung von koreanischen Kulturprodukten. Dadurch werden digitale Fangemeinden aufgebaut, welche die mediale Sichtbarkeit und kulturelle Aufwertung der Videospieleindustrie unterstützen (Otmazgin, N., 2020, S.42).

Im direkten Vergleich zu Deutschland zeigt sich, dass auch Südkorea von schulischen Amokläufen betroffen ist. Anders als im deutschen Diskurs werden diese jedoch nicht primär mit dem Konsum digitaler Spiele in Verbindung gebracht. Stattdessen richtet sich der gesellschaftliche Fokus verstärkt auf strukturelle Probleme wie schulisches Mobbing, Leistungsdruck und psychologischen Belastungen, die als zentrale Ursache für gewalttätiges Verhalten betrachtet werden (Bax, T., 2016).

### **3.2 Videospiele als Kulturgut**

Digitale Spiele werden überwiegend der populären Kultur zugeordnet und nur selten als Bestandteil der elitären Hochkultur betrachtet. Die kulturelle Einordnung des Mediums bleibt jedoch ambivalent und ist nicht eindeutig definierbar (Castendyk, O., Müller-Lietzkow, J., 2015, S.25). Deutschland und Südkorea unterscheiden sich auf kultureller Ebene erheblich, dies wird auch durch die Nutzung und Einordnung von Videospiele deutlich.

Südkorea war das erste Land welches den E-Sport als kulturelles Phänomen anerkannte und industrialisierte (Touly, M., 2023, S.58). Der enorme wirtschaftliche und gesellschaftliche Erfolg der E-Sport-Branche führte dazu, dass zahlreiche Wettkämpfe und internationale Turniere regelmäßig in Südkorea ausgerichtet werden. Hierzu gehören die Veranstaltungen von *League of Legends* die ein jährliches Spektakel für die globale Fangemeinde sind. Diese Events beinhalten häufig Elemente traditioneller und moderner koreanischer Kultur welche besonders in der Eröffnungszeremonie präsentiert werden (Touly, M., 2023, S.59). Die kulturelle Integration des E-Sport weist eine enge Verbindung

zwischen der nationalen Kulturpolitik und der digitalen Unterhaltungsindustrie auf.

Zudem besteht in Südkorea eine direkte Überschneidung des Bildungssystems und dem kulturellen Stellenwert des E-Sports. Südkoreanische Schüler erzielen regelmäßig überdurchschnittliche Leistungen in den mathematischen und naturwissenschaftlichen Fächern, welches auf das leistungsorientierte und kompetitive Schulsystem zurückzuführen ist. Die kontinuierliche Bewertung schulischer Leistungen führt jedoch zu einem erheblichen Leistungsdruck und fördert eine Kultur des Konkurrenzkampfes (Hong, H., Hong, S., 2023, S.2), wodurch sich auch für E-Sportler ein hoher Erfolgsdruck in ihrer Karriere und dem digitalen Wettbewerb etabliert hat.

Die Südkoreanische Kultur manifestiert sich ebenfalls stark in der Hallyu-Bewegung, welche als Träger der koreanischen Popkultur fungiert und weitreichende internationale Resonanz erzeugt (Valean, N., 2017, S.9). Die Hallyu-Bewegung reflektiert zentrale kulturelle Werte in diversen Produktionsformen, darunter Videospiele, Musik, Filme und Mode. Insbesondere im asiatischen Raum gilt Hallyu als bedeutendes Phänomen kultureller Produktion und strategischer Imagepolitik. Dabei wird Verbreitung per Medienberichte, kulturelle Exportprogramme und die Positionierung koreanischer Produkte im internationalen Markt gezielt durch den Staat gefördert (Valean, N., 2017, S11). Die erfolgreiche Verbreitung dieser Inhalte gilt als Indikator für die kulturelle Exportfähigkeit Südkoreas. Koreanische Videospiele tragen häufig zur positiven Repräsentation nationaler Identität und kultureller Werte bei, indem sie Elemente der südkoreanischen Kultur bewusst inszenieren.

In Deutschland werden Computerspiele seit dem Jahr 2007 offiziell als Kulturgut anerkannt. Dennoch bleibt ihr Beitrag zur globalen Kulturpolitik begrenzt. Die unzureichende Berücksichtigung der kulturellen Relevanz digitaler Spiele führt zu einer unvollständigen Auseinandersetzung mit den Dynamiken der Digitalisierung. Infolgedessen ist Deutschland im internationalen Wettbewerb strukturell benachteiligt. Die nationale wie auch internationale Sichtbarkeit der deutschen Videospieleindustrie hat in den vergangenen Jahren abgenommen. Um einem drohenden Bedeutungsverlust entgegenzuwirken, sind gezielte und nachhaltige Förderstrategien auf politischer und wirtschaftlicher Ebene notwendig (Breitlauch, L., 2018).

Jedoch finden Videospiele zunehmend Anwendung in bildungsbezogenen und beruflichen Kontexten. Insbesondere Serious-Games werden vermehrt in schulischen Einrichtungen

sowie betrieblichen Weiterbildung eingesetzt. Auch im deutschen Gesundheitswesen etabliert sich der Einsatz digitaler Spiele als therapeutisches Instrument (Hartung, H., 2023). Diese Entwicklung ist auf ein verändertes Nutzerverhalten der jüngeren Generation zurückzuführen. Neben dem passiven Konsum wächst das Interesse an der aktiven Gestaltung und Entwicklung von Computer- und Videospiele. Infolgedessen steigt die Zahl der Studienangebote im Bereich Game-Design und Spieleentwicklung kontinuierlich an (Breitlauch, L., 2018). Diese Maßnahmen tragen dazu bei, dass sich digitale Spiele langfristig als Bestandteil der deutschen Popkultur etablieren.

Kulturelle Wertvorstellungen spielen ebenfalls eine maßgebliche Rolle bei der Ausgestaltung von Reguliermaßnahmen im Bereich digitaler Spiele.

Denn die Einschränkung von Videospiele steht in direktem Zusammenhang zu persönlichem Empfinden und Vorurteilen gegen diese. Durch die Art und Weise wie Videospiele gespielt werden, in der westlichen Welt meist zuhause und in Südkorea an öffentlichen Orten wie PC-Bangs, werden auch Maßnahmen auf diese Verhaltensmuster zugeschnitten. Wodurch Verbote von gewalttätigen Videospiele in Korea mit der öffentlichen Gesellschaft zu tun haben während in der westlichen Welt persönliche Rechte in privatem Raum beeinflusst werden (Hong, S., 2015). Somit spielt neben kulturellen Werten, welche zu etwa neun Prozent an der Bereitschaft zur Regulierung von Videospiele beteiligt sind, auch der Kollektivismus eine Rolle. Damit wurde bestätigt das kulturelle Werte die Absicht Videospiele zu regulieren stark beeinflussen (Hong, S., 2015).

### **3.3 Debatten und Stereotypen**

In Deutschland umgibt Computer- und Videospiele nach wie vor ein gesellschaftliches Stigma. Sie werden als unproduktive und wenig sinnvolle Freizeitbeschäftigung klassifiziert (Glashüttner, R., 2006, S.86). In öffentlichen und medialen Diskursen werden digitale Spiele häufig mit negativen Begleiterscheinungen assoziiert, darunter ein vermuteter Leistungsabfall im schulischen Kontext, eine Einschränkung sozialer Interaktionen sowie eine potenzielle Förderung von aggressivem Verhalten (Pfeiffer et al. 2007, S.19). Diese Zuschreibungen sind Ausdruck einer anhaltenden Skepsis gegenüber Videospiele.

Darüber hinaus besteht in der öffentlichen Wahrnehmung, dass digitale Spiele kognitive und physische Fähigkeiten negativ beeinflussen könnten. Auf Grundlage dieser Annahmen wurden in vergangenen Jahren verschiedene wissenschaftliche Studien durchgeführt. Diese

konnten die Behauptungen teilweise entkräften. Daphné Bavelier, eine Neurowissenschaftlerin und Professorin an der Genfer Universität, führte umfangreiche Untersuchungen zum Einfluss von Videospiele auf die kognitive Leistungsfähigkeit sowie die visuelle Wahrnehmung durch (Kosmann, K., 2024). Diese Forschungsergebnisse zeigen, dass das regelmäßige Spielen von Actionspielen mit einer Verbesserung der peripheren Wahrnehmung sowie eine Steigung der visuellen Aufmerksamkeit zur Folge haben kann. Spieler dieses Genres konnten visuelle Details schneller und präziser erfassen und wiesen eine erhöhte Kontrastempfindlichkeit auf. Auch ist die räumliche Orientierung ausgeprägter (Bavelier, D., Green, C., 2016). Diese Befunde widerlegen gängige Vorurteile und weisen nach, dass Videospiele zu konsumieren, bestimmte kognitive und visuelle Fähigkeiten fördern kann (Kosmann, K., 2024).

Die Annahme, dass Videospiele Aggressivität fördern können, wird insbesondere in Deutschland häufig aufgegriffen und kritisch diskutiert. Die leitende Frage in wissenschaftlichen Arbeiten ist hierbei ob Videospiele für Amokläufe verantwortlich sein könnten (Sørensen, E., 2013). Derartige Vermutungen konnten jedoch bislang nicht durch empirische Studien bestätigt werden. Vielmehr deuten zahlreiche Untersuchungen darauf hin, dass keine signifikante Korrelation zwischen der Nutzung gewalthaltiger Videospiele und dem Anstieg aggressiver Verhaltensmuster bei Kindern, Jugendlichen oder jungen Erwachsenen nachgewiesen werden kann (Przybylski, A., Weinstein, N., 2019).

Auch die potenzielle Suchtgefahr im Zusammenhang mit der Nutzung von Computer- und Videospiele stellt sowohl in Deutschland als auch in Südkorea einen zentralen Gegenstand der öffentlichen Debatten dar. In beiden Ländern wird exzessiver Spielkonsum insbesondere bei Jugendlichen kritisch betrachtet und mit gesundheitlichen sowie sozialen Risiken in Verbindung gebracht. Dabei unterscheiden sich die Diskurse in ihrer kulturellen Ausprägung, Regulierungsmaßnahmen (4.3) und gesellschaftlicher Toleranz.

Damit der exzessive Konsum von digitalen Spielen als Suchtverhalten klassifiziert werden kann, müssen bestimmte Kriterien erfüllt werden. Insbesondere das Auftreten von Entzugserscheinungen muss nachgewiesen werden können (Pfeiffer et al. 2007, S.17). Im Gegensatz zu Glücksspielen, bei denen neurobiologische Studien eine Aktivierung derselben Hirnareale wie bei Substanzabhängigkeit nachweisen konnten, lassen sich für herkömmliche Videospiele bislang kein vergleichbares neurologisches Muster feststellen. Dennoch besteht die Befürchtung, dass verschiedene Faktoren eine Abhängigkeit

begünstigen könnten, insbesondere bei vulnerablen Nutzern. In ostasiatischen Ländern wie Südkorea, besteht die Sorge, dass hyperrealistische Spielumgebungen zu einer Verminderung der Realitätswahrnehmung führen und somit eine Abhängigkeit zur Folge haben könnten. Auch technologische Fortschritte in der Spielentwicklung werden als Suchtpotenzial betrachtet, da sie durch kontinuierliche Innovation eine permanente Reizsteigerung erzeugen. Es ist jedoch festzuhalten dass bisher keine einheitlichen und international anerkannten diagnostischen Kriterien existieren, die eine Abhängigkeit von Videospiele definieren und belegen könnten (Zastrow, M., 2017).

In Südkorea stellt die Internet- und Videospiele sucht bei Kindern und Jugendlichen eine zentrale gesellschaftliche Sorge dar. Schätzungen zufolge sollen etwa 24% der Minderjährigen von problematischen Spielgewohnheiten betroffen sein (Sazali et al. 2021). Bereits seit dem Jahr 2000 werden in Südkorea systematische Studien zur „Internet Gaming Disorder“ durchgeführt, nachdem ein Zusammenhang zwischen übermäßigem Spielkonsum und psychischen sowie physischen Beeinträchtigungen hergestellt wurde. Die potenzielle Suchtgefahr wird als neuartiges soziales Problem definiert und gilt als zunehmendes relevantes Phänomen der südkoreanischen Gesellschaft. Als Ursache wird die technologische Weiterentwicklung der Gaming-Industrie vermutet, jedoch existiert auch hier kein klar definiertes diagnostisches Konzept für videospielebezogene Störungen (Seok et al. 2018).

Allerdings legen neuere Studien nahe, dass die Prävalenz von Computerspiele sucht nicht so hoch ist wie ursprünglich angenommen. Die Forschungslage zu diesem Thema ist uneinheitlich, was zur Folge hat, dass Einzelfälle weiterhin medial hervorgehoben werden. Dieser Sensationalismus trägt zur Aufrechterhaltung öffentlicher Besorgnis bei. Südkorea wird in der internationalen Forschung dennoch häufig als Beispiel für einen ausgeprägten und problematischen Umgang mit digitalem Videospiele verhalten aufgeführt (Seok, S., DaCosta, B., 2012).

Bei der Betrachtung des übermäßigen Spielkonsums und dessen Folgen, müssen individuelle Faktoren wie psychische Gesundheit, persönliche Belastungssituationen sowie der Umgang mit Stress einbezogen werden. Erst die Rücksichtnahme dieser psychosozialen Rahmenbedingungen ermöglicht ein differenziertes Verständnis von exzessivem Medienkonsum und seinen potenziellen Auswirkungen (Sung, Y., Nam, T., Hwang, M., 2020).

Auch auf globaler Ebene existieren anhaltende Debatten im Zusammenhang mit der Nutzung und Wirkung von Videospiele, die ebenso in Deutschland und Südkorea aufgegriffen und diskutiert werden.

Die Videospieleindustrie wird weltweit nach wie vor als männlich dominierte Branche wahrgenommen, in der sowohl weibliche Spielerinnen als auch Entwicklerinnen vergleichsweise unterrepräsentiert sind (Forni, D., 2019, S.78). Trotz des stetigen Wachstums der Branche und der zunehmenden Diversifizierung der Nutzer, bleibt eine geschlechtsspezifische Asymmetrie bestehen. Diese Ungleichheit hat eine umfassende Debatte über divergierende Perspektiven, strukturelle Konsequenzen sowie mögliche Lösungsansätze zur Förderung von Gleichstellung ausgelöst (Hayes, E., 2005, S.1). Dadurch, dass digitale Spiele sich zu einem globalen, kulturell einflussreiches Medium entwickelt haben, welches generationsübergreifend rezipiert wird, muss der Einfluss auf die Darstellung von Geschlechterrollen sowie deren Wirkung ausreichend untersucht werden. Dabei werden sowohl potenziell problematische Aspekte, welche die geschlechterspezifische Stereotypen reproduziert, als auch positive Entwicklungen in Richtung Inklusion offenbart (Forni, D., 2019, S.80).

Die Beobachtung, dass männliche Spieler häufiger zu gewalthaltigen Videospiele tendieren als weibliche, wird in öffentlichen und wissenschaftlichen Diskursen häufig mit der Annahme begründet, dass Frauen kompetitive Spielstrukturen grundsätzlich ablehnen. Diese Verallgemeinerung lässt jedoch zentrale Einflussfaktoren wie individuelle Spielerfahrung und sozialer Kontext unberücksichtigt. Jungen wird oftmals ein aktiver und wettbewerbsorientierte Spielstil nahegelegt, welches auch die Affinität zu aggressivem oder konfrontativen Spielinhalten, unabhängig vom Medium, fördern kann. Mädchen hingegen werden oft zu ruhigeren und kooperativen Aktivitäten ermutigt (Hayes, E., 2005, S.3). Diese geschlechterspezifischen Prägungen wirken sich nachhaltig auf Spielpräferenzen aus und sollte bei der Analyse von Gaming-Verhalten berücksichtigt werden.

Ein weiterer Stereotyp ist der Mangel an Diversität sowie die häufig sexualisierte Darstellung weiblicher Charaktere. Diese stellen zentrale Kritikpunkte in der wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Auseinandersetzung mit Videospiele dar.

Im Jahr 2005 war die Videospieleindustrie stark von männlichen Entwicklern geprägt. Etwa 88% der Beschäftigten in der Branche waren männlich. Seitdem hat jedoch ein signifikanter

Wandel eingesetzt. Die Industrie entwickelt sich zunehmend in Richtung ethnische als auch geschlechtliche Vielfalt. Immer mehr Frauen involvieren sich in der Spielentwicklung und im Videospielekonsum (Vollbach, A. M., 2018, S.5). Diese zunehmende Diversität wirkt sich auf die Inhalte und die Zielsetzung von Videospiele aus. Digitale Spiele werden vermehrt als kulturelle Ausdrucksformen und Bildungsinstrumente verstanden. Sie greifen gesellschaftliche und globale Problematiken auf, sensibilisieren Nutzer für soziale Ungleichheiten und regen zur Reflexion gesellschaftlicher Normen und Verhaltensmuster an. Damit leisten sie einen essentiellen Beitrag zur Erweiterung des kulturellen Diskurses und zur Förderung sozialer Transformationsprozesse (Shliakhovchuk, E., 2018).

Die verstärkte Berücksichtigung von Diversität, Wissensvermittlung und einer qualitativen Verbesserung der Spielerfahrung wird künftig eine tragende Rolle in der Entwicklung erfolgreicher Spiele einnehmen (Hayes, E., 2005, S.15). Die Voraussetzung hierfür ist jedoch, dass Nutzer über ein entsprechendes Maß an Reflektionsfähigkeit verfügen und sie in der Lage dazu sind, gesellschaftliche Problematiken zu erkennen und einzuordnen. Auf dieser Grundlage können digitale Spiele als wirkungsvolles Medium zur Förderung von gesellschaftlichem Bewusstsein und zur Unterstützung individueller Persönlichkeitsentwicklung dienen. Sie besitzen somit das Potenzial, als Instrument zur Stärkung intrinsischer Werte und Charakterbildung eingesetzt zu werden, was sich wiederum auf die Darstellung von Diversität innerhalb digitaler Spielwelten auswirken kann (Shliakhovchuk, E., 2018).

Des Weiteren sollen Computer- und Videospiele soziale Isolation fördern, da der regelmäßige Konsum mit einem Rückzug aus zwischenmenschlichen Beziehung und einer Einschränkung sozialer Interaktionen in Verbindung gebracht wird.

Studien zeigen, dass Videospiele die soziale Interaktion und Gemeinschaftsbildung fördern können. Insbesondere Kinder entwickeln durch gemeinsames spielen Bindungen zu Gleichaltrigen, mit denen sie regelmäßig interagieren. Digitale Spiele sind daher eng mit sozialen Beziehungen verknüpft (Fromme, J., 2003). Dies wird durch MMORPGs verstärkt, ein Genre welches Spieler mit einer bereits ausgeprägten sozialen Orientierung bevorzugen, da diese eine Plattform für gemeinschaftliche Aktivitäten und sozialen Austausch bieten (Forster, P., Fong, P., 2009).

## **4 Wirtschaftliche und infrastrukturelle Aspekte**

Die Videospiegelindustrie ist einer der größten wirtschaftlichen Märkte weltweit. In den vergangenen Jahrzehnten hat sich diese von einem Nischenmarkt zu einem globalen Wirtschaftsfaktor entwickelt. Mit einem Umsatzvolumen in Milliardenhöhe und einem kontinuierlich anwachsenden Nutzerkreis prägt sie nicht nur die Unterhaltungslandschaft, sondern beeinflusst auch wirtschaftliche und infrastrukturelle Strukturen. Der Marktführer hierbei sind die USA mit einem in 2025 zu erwartenden Gewinn von 129,24 Milliarden Euro (Statista 1, 2025).

Der größte Erlös wird dabei durch den Verkauf von Gaming-Hardware erzielt, wobei das weltweit meistgenutzte Medium das Smartphone ist (Statista 1, 2025).

Deutschland und Südkorea weisen sehr unterschiedliche Marktstrukturen auf. Diese Diskrepanzen sind sowohl der Größe der Games-Märkte als auch ihren Konsumenten geschuldet. Deutschland setzt hier eher auf Finanzierung, Werbung und Konsum, Südkorea wendet sich eher dem E-Sport und der Vernetzung digitaler Kulturen zu.

Beide Länder unterscheiden sich erheblich in ihrer wirtschaftlichen Bedeutung der Videospiegelindustrie, ihren staatlichen Förderstrategien, der infrastrukturellen Ausgestaltung des Marktes sowie im Umgang mit Regulierungen. Zensur und Verbote werden anders gehandhabt und Unterstützung muss dabei nicht immer in finanzieller Form erfolgen.

Im Zeitalter der Digitalisierung setzen die beiden Länder ihren Fokus auf unterschiedliche Aspekte. Südkorea gilt hierbei als Vorreiter des modernen elektronischen Etablissemments und demonstriert, wie eine Verknüpfung von Kultur und Gaming hergestellt werden kann. Ziel ist es, die Faktoren zu identifizieren, die die jeweilige nationale Ausprägung dieser Branche prägen und die Rückschlüsse zu erörtern, die sich daraus für die wirtschaftliche Bedeutung und Entwicklungsperspektive von Videospiegeln in beiden Ländern ergeben.

### **4.1 Marktstrukturen**

Deutschland gilt als der größte Absatzmarkt für Videospiele in Europa und belegt gleichzeitig Platz fünf auf der weltweiten Skala (Allcorrect Group, 2021). Laut Prognosen kann das Land von seinem Video- und Computerspiel-Markt im Jahre 2025 einen Umsatz von etwa 11,98 Milliarden Euro erwarten (Statista 1, 2025). Diese hohen Umsätze sind unter anderem auf die große Nutzerbasis zurückzuführen. Denn hierzulande können sich 58%

der Gesamtbevölkerung für Videospiele begeistern wobei 24,6 Millionen Deutsche das Spielen auf Tablets oder Smartphones bevorzugen (Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, 2025).

Auch das Durchschnittsalter der Spielenden in Deutschland zeigt wie breit gefächert die Zielgruppe ist. Mit 38,2 Jahren liegt es deutlich über dem oft vermuteten Jugendalter (Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, 2025). Denn die zuvor erwähnten Smartphone-Spiele sprechen zunehmend auch ein älteres Publikum an, welches das Durchschnittsalter in die Höhe treibt, wohingegen die jüngeren Nutzer eher PCs oder Konsolen bevorzugen (Paulsen, N., Klöß, S., 2022).

Ein Blick auf die deutsche Entwicklerlandschaft zeigt, dass es in Deutschland über 900 Unternehmen gibt welche landesweit Computer und Videospiele entwickeln (Verband der deutschen Games-Branche e.V., 2025, S.3). Davon sind die meisten jedoch weniger als fünf Jahre in der Branche tätig (Allcorrect Group, 2021). Grund hierfür ist das instabile Einkommen, welches für den Erhalt der Studios nötig ist, wodurch viele nach einiger Zeit wieder schließen müssen. Ebenfalls liegt der Marktanteil von deutschen Videospiele-Unternehmen unter fünf Prozent (Verband der deutschen Games-Branche e.V., 2025, S.3). Um neu gegründeten Betrieben den Einstieg in die Branche zu erleichtern, besteht die Möglichkeit, Fördermittel zu beantragen, worauf in Abschnitt 4.2 noch einmal näher eingegangen wird.

Zur Förderung der Sichtbarkeit und als Anreiz die Spieleentwicklung innovativer zu gestalten, wurde im Jahr 2009 der deutsche Computerspielpreis eingeführt (Nemitz, N., 2024). Hier werden neue Spiele von kleinen deutschen, aber auch internationalen Studios ausgezeichnet. Diese erlangen dadurch sowohl mediale Anerkennung als auch ein Preisgeld in Höhe von insgesamt 800.000 Euro. Der Preis gilt als der wichtigste der deutschen Game-Industrie und hilft den Studios, ihr nächstes Projekt zu ermöglichen.

Darüber hinaus richtet Deutschland jährlich die größte Messe für Videospiele der Welt, die *GamesCom*, in der Stadt Köln aus (Allcorrect Group, 2021). Diese ist nicht nur ein Treffpunkt für rund 335.000 Besucher (Statista 3, 2025), sondern dient auch als Bühne für viele Entwickler, Studios, Publisher und sogar für Politiker, welche ihre Unterstützung zugunsten der Game-Industrie demonstrieren.

Trotz der starken Präsenz und Bedeutung der *GamesCom* zeigt sich im internationalen Vergleich, dass Südkorea derzeit Platz vier der weltweit führenden Games-Märkte einnimmt und damit noch vor Deutschland liegt (Newzoo International B.V., 2024). Im Jahr 2025 wird Südkorea voraussichtlich mit einem Erlös von 13,27 Milliarden Euro rechnen können (Statista 2, 2025). Der größte Umsatz wird im „Mobile Games“-Markt erwartet, welcher Deutschland in 2025 rund 2,98 Milliarden Euro einbringen wird, während Südkorea mit voraussichtlich 5,60 Milliarden Euro fast doppelt so viel erzielt (Statista 1, 2025; Statista 2, 2025).

Obwohl Deutschland derzeit mehr Menschen verzeichnet, welche Videospiele spielen (Newzoo International B.V., 2024), deuten Prognosen darauf hin, dass sich dieses Verhältnis bis 2029 ändern wird, da die Anzahl der Nutzer in Südkorea auf 33,5 Millionen in Deutschland hingegen nur auf 29,9 Millionen ansteigen soll (Statista 1, 2025; Statista 2, 2025).

Ein wichtiger Faktor liegt in der Art der Förderungen, welche die Länder bereitstellen. Während Deutschland eine gute Möglichkeit bietet gezielt einzelne Studios zu bewerben, mediale Sichtbarkeit zu schaffen und finanziell zu unterstützen, werden in Südkorea Videospiele nicht nur wirtschaftlich, sondern auch infrastrukturell gefördert. Dort befinden sich die so genannten PC-Bangs, die in einem eigenen Unterkapitel (4.2) näher beschrieben und analysiert werden.

Darüber hinaus verfolgt Südkorea das klare Ziel, vor allem die lokale Produktion von Videospiele im eigenen Land zu fördern. 2024 wurden dafür 42 Milliarden Won (umgerechnet circa 27 Millionen Euro) für diesen Zweck investiert. Insgesamt wurden in diesem Jahr noch weitere 25,9 Milliarden Won (umgerechnet circa 16 Millionen Euro) in die Game-Industrie investiert, um unter anderem die lokale Infrastruktur und Veranstaltungen zu fördern (Mihee, K., 2023).

## **4.2 PC-Bangs**

PC-Bangs sind hierzulande am besten zu Vergleichen mit Internet-Cafés. Als diese haben die Etablissements auch begonnen bevor sie sich weiterentwickelten und hochmodern wurden. Aktuellen Schätzungen zufolge existieren in Südkorea derzeit etwa 22.000 PC-Bangs (Huhh, J.-S., 2008, S.27).

Die erste Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung wurde bereits im Jahre 1995 in Südkorea angelegt. Diese ist Teil der Korea Information Infrastructure (KII) und fördert landesweite Telekommunikations-Technologien (Stewart, K., 2004, S.63).

Zu Beginn war der Zugang zur online Welt stark begrenzt, da der normale Haushalt weder Verkabelung, noch Hardware zur Verknüpfung vorweisen konnte (Huhh, J.-S., 2008, S.27). Die meisten Internet-Cafés befanden sich in der Nähe von Universitäten, da sie vorrangig von männlichen Studenten genutzt wurden (Stewart, K., 2004, S.68). Der eigentliche Durchbruch und die Weiterentwicklung der PC-Bangs fand nur wenige Jahre später mit der Veröffentlichung des Spiels *StarCraft* statt. Die Spielkultur in Südkorea veränderte sich deutlich mit dem Anstieg der Popularität des Echtzeit-Strategie-Spiels. Eines der beliebtesten Genres in Südkorea, welches heute durch PC-Bangs vertreten wird, ist das MMORPG (Allcorrect Group, 2023).

*StarCraft* diente als Katalysator, welcher dazu führte das Nutzer nicht nur eine bessere und schnellere Internetverbindung verlangten, sondern auch einen Ort um diese nutzen zu können (Huhh, J.-S., 2008, S.28). Moderne PC-Bangs waren das Ergebnis dieser Forderung (Chee, F., 2008, S.48). Diese Einrichtungen sind in der Regel mit aktueller Hochleistungshardware sowie ergonomischen Gaming-Stühlen ausgestattet, um ein optimiertes Spielerlebnis zu gewährleisten.

Ihren massiven Erfolg verdanken PC-Bangs jedoch nicht nur der Tatsache, dass viele Spieler nicht über die geeignete Ausstattung zuhause verfügen; sie stehen auch in engem Kontakt zu Publishern und unterhalten entsprechende Verträge und Partnerschaften mit ihnen.

Dadurch können unter anderem offizielle Turniere in PC-Bangs abgehalten werden (Huhh, J.-S., 2008, S.31). Diese Turniere ziehen nicht nur Gamer aus den unterschiedlichsten Ecken der Welt nach Südkorea, sie erhalten die Quintessenz vergangener Videospiele aufrecht und fördern den sozialen Aspekt des Gaming.

Auch wenn die Nutzung eines PC-Bangs nicht sehr kostspielig ist, haben sich die Publisher eine Strategie überlegt, um ihre weitere Erhaltung und Finanzierungen zu gewährleisten. Der sogenannte IP-Preis wurde speziell für PC-Bangs entwickelt (Huhh, J.-S., 2008, S.32). Die Publisher nehmen Geld ein für jede IP-Adresse, welche zu einem der PC-Bangs zurückzuführen ist. Dadurch ist es Spielern möglich, MMORPGs in PC-Bangs zu spielen,

ohne eine monatliche Rate für einen privaten Account zahlen zu müssen (Huhh, J.-S., 2008, S.33). Dies sorgt dafür, dass sowohl PC-Bangs für ihre Nutzer attraktiver erscheinen als auch, dass sich Publisher auf ein stabileres Einkommen verlassen können.

### **4.3 Förderungen und Maßnahmen**

Um die Videospiegelindustrie zu regulieren, haben die jeweiligen Länder sowohl Förderprogramme für die Unterstützung, als auch Maßnahmen für die Einschränkung der Konsumierung implementiert. Dabei agieren Deutschland und Südkorea sehr unterschiedlich, welche auch verschiedene Auswirkungen auf die jeweilige Marktwirtschaft in der Game-Industrie zu verantworten haben.

Aufgrund seit Jahren rückläufiger Gesamtumsätze der Game-Industrie in Deutschland, bedingt durch hohe Produktions- und Entwicklungskosten der Computerspiele, wurde 2019 die Games-Förderung des Bundes eingeführt. Das maximale Fördervolumen beträgt 50 Millionen Euro im Jahr. Diese kommen den Indie-Studios zugute und unterstützt diese finanziell bei ihrem Vorhaben. Seit der Einführung konnten bereits mehr als 570 Projekte, mit insgesamt 200 Millionen Euro gefördert werden (Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, 2024).

Diese Förderung kommt nicht nur den einzelnen Studios zugute, sondern der Staat profitiert ebenfalls von der Investition. Sie soll in erster Linie die Zahl der Veröffentlichungen deutscher Videospieletitel als auch die Positionierung auf dem nationalen und internationalen Wirtschaftsmärkten erhöhen. Darüber hinaus wird angestrebt, die Zahl der Beschäftigten in der Games-Branche zu erhöhen (Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, 2024), ein Ziel das nur schwer zu erreichen ist, sollten jährlich Studios aufgrund unzureichender Umsätze gezwungen sein, ihre Tätigkeiten einzustellen.

Um sich für diese Förderung zu bewerben, müssen gewisse Voraussetzungen erfüllt sein. Zuerst muss ein gewisser Kulturtest bestanden werden. Spiele, welche die verpflichtende Alterskennzeichnung nach dem Jugendgesetz missachten, werden umgehend ausgeschlossen. Ebenso von der Förderung ausgeschlossen sind Projekte, die gewalttätiges Verhalten verherrlichen oder Glücksspiele beziehungsweise deren Simulation beinhalten. Auch muss das Projekt welches für die Förderung eingereicht wird, eine Mindestgröße von 300.000 Euro erreichen. Die Ausschüttung der Förderung ist abhängig von der Größe des Unternehmens (Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, 2024).

Trotz der Möglichkeit, einen Produktionszuschuss zu erhalten, stellt diese Förderung keine Überlebensgarantie für junge und kleine Studios dar. Insbesondere, weil aufgrund der hohen Nachfrage die Fördermittel jedes Jahr schnell ausgeschöpft werden (Verband der deutschen Games-Branche e.V., 2025, S.4). Jedoch sind viele auf diese Unterstützung angewiesen und nicht in der Lage, sich eigenständig wirtschaftlich zu behaupten oder zu wachsen. Fällt die Förderung ein Jahr auf ein anderes Unternehmen, sehen sich viele Studios dazu gezwungen zu schließen.

Neben der Games Förderung des Bundes, trägt Deutschland Verantwortung zu erheblichen Einschränkung in der Entwicklung von Videospiele. Kein anderes Land der Welt hat so strenge Regeln und Vorschriften wie Deutschland. Dies ist zum Teil auf die Geschichte zurückzuführen, mit der das Land verbunden ist, aber auch auf ein besonderes Altersbeschränkungssystem, das sich von anderen Ländern deutlich unterscheidet (Müller, H., 2015, S.12).

Allgemein wird die Altersfreigabe hier höher eingestuft. Spiele welche Gewalt, Blut und Kraftausdrücke beinhalten bekommen hierzulande erst die Freigabe ab 18 Jahren, obwohl das gleiche Spiel in anderen Ländern ab 16 spielbar gemacht wird. Dies stellt seit der Reform des Jugendschutzgesetzes im Jahre 2003 die gesetzlich verankerte Norm dar und führt zwangsläufig zu einer Verkleinerung der Zielgruppe und zu Frust für jüngere Spieler, welche auch gerne mal die Altersbeschränkung umgehen.

Des Weiteren werden Videospiele in Deutschland stark zensiert. Alles was eine Darstellung des Hakenkreuzes aus der Nazi-Zeit beinhaltet, wird durch retuschieren oder ausschwärzen verändert. Dies kann negativen Einfluss auf die Grafik eines Spiels bedeuten. Auch der Begriff „Nazis“ wurde entfernt und durch alternative, neutralere Bezeichnungen ersetzt, was eine bewusste sprachliche Distanzierung aufweist (Piggott, J., 2019, S.6). Diese Art von Zensur ist bei Gamern besonders unbeliebt wenn sie ein zentralen Punkt eines Videospiele darstellt, wie es bei dem in Jahre 2017 veröffentlichten *Wolfenstein 2* der Fall war. Ein Action Adventure, in einer Welt, in der das dritte Reich den zweiten Weltkrieg gewonnen hat.

In Bezug auf die Zensur ist ebenfalls zu erwähnen, dass diese strikt für Videospiele gilt, nicht aber für Filme oder Fernsehserien. Die Begründung hierfür ist, dass Filme Kunst seien, welche eine realistische Darstellung des Geschehens zeigt (Müller, H., 2015, S.18; Piggott, J., 2019, S.8). Abgesehen von der Zensur einiger Videospiele, stand nach dem Amoklauf in

Winnenden im Jahr 2009 ein generelles Verbot sogenannter „Killerspielen“ zur Debatte (Müller, H., 2015, S.21). Dieses Verbot wurde nie erteilt, doch die daraus resultierende Diskussion trug zu der Verbreitung der Annahme bei, dass Videospiele aggressiv machen würden.

In Südkorea unterscheiden sich die Fördermaßnahmen erheblich. Anstatt, dass sich Unternehmen selbstständig auf eine Unterstützung der Regierung bewerben müssen, wird hier der Fokus auf eine allgemeine Verbesserung des koreanischen Entertainment Ökosystems gelegt (Lee, K., 2025). Dazu zählen nicht nur Game-Studios, sondern auch alle Bereiche, die einen kreativen und kulturellen Beitrag leisten. Dabei soll eine bessere Verknüpfung zwischen kleinen, unerfahrenen und großen, anerkannten, Firmen hergestellt werden.

Die finanzielle Unterstützung stammt nicht nur vom Staat selbst, sondern auch von speziellen Agenturen, die gegründet wurden, um Start-Up-Unternehmen zu fördern. Überraschenderweise galt die Videospiele-Industrie in Südkorea bis 2022 auch nicht als Beitrag für Kunst und Kultur und wurde dahingehend nicht so tatenkräftig von der Regierung unterstützt wie erwartet (Mihee, K., 2023).

Die Korean Creative Content Agency (KOCCA) und die Korea Association of Game Industry (K-GAMES) sind zwei der Agenturen, welche die Game-Branche unterstützen. Letztere setzt sich unter anderem dafür ein, dass Maßnahmen, welche das Wachstum der Game-Industrie einschränken könnten, gelockert werden (Holroyd, C., 2019, S.9). Die Hauptaufgabe dieser Einrichtungen ist es, neue Game-Entwickler auszubilden, durch die Korea Game Academy, ein zweijähriges Programm welches seit dem Jahr 2000 vom Staat unterstützt wird (Tsang, D., Park, Y., 2009. S.16). Zusätzlich fördern sie Start-Ups finanziell, wobei sie außerdem als wichtige Anlaufstelle für die Vermittlung von relevanten Informationen bezüglich der Videospielebranche dienen (Korean Game Industry Agency, 2025). Sie bieten folglich nicht nur finanzielle Unterstützung, sondern assistieren auch bei der Produktion, dem Marketing und der Rekrutierung von Mitarbeitern.

Auch auf wirtschaftlicher Ebene nimmt die Hallyu Bewegung (siehe 3.2) eine fördernde Rolle ein, da sie sich schnell zu einem lukrativen Wirtschaftszweig entwickelte. Sie förderte nicht nur den Export koreanischer Videospiele sowie die internationale Sichtbarkeit der E-Sport-Kultur, sondern trug zugleich zum Aufbau einer weltweiten Fangemeinde bei. Die damit

einhergehende Aufmerksamkeit wurde aktiv durch die südkoreanische Regierung im Rahmen ihrer strategisch ausgerichteten öffentlichen Diplomatie unterstützt. Damit fungierte die Hallyu Bewegung als Katalysator für die Weiterentwicklung der Wissensökonomie sowie als wirksames Instrument zur Stärkung der internationalen Wettbewerbsfähigkeit Südkoreas (Otmazgin, N., 2020, S.42). Angesicht der Vielzahl an staatlichen Institutionen, welche die Hallyu-Initiative stärkten, beschloss das Ministerium für Kultur, Sport und Tourismus im November 2019 eine weitere Abteilung einzurichten, um die Verbreitung koreanischer Kulturprodukte weltweit zu intensivieren und die Sichtbarkeit im internationalen Markt noch weiter zu erhöhen (Otmazgin, N., 2020, S.43).

Südkorea hat schnell erkannt, dass digitale Inhalte ein einschneidender Faktor sind, welche den Wirtschaftsmarkt rapide voran treiben können. Es werden Arbeitsplätze geschaffen, eine hohe Summe an Gewinnen eingetrieben und eine Möglichkeit geboten, Aufmerksamkeit an der Koreanischen Kultur weltweit zu wecken. Sie setzen darauf, dass das Interesse an digitalen Medien in den kommenden Jahren weiter wächst, um als treibender Faktor zur Stärkung der koreanischen Wirtschaft beizutragen (Holroyd, C., 2019, S.8-9).

Doch auch in Südkorea werden digitale Medien, vor allem Online-Videospiele eingeschränkt. Dies ist darauf zurückzuführen, dass das Land mit einer hohen Anzahl an Internet Süchtigen zu kämpfen hat (Seok et al., 2018, S.1). Um diesem Problem junger Menschen vorzubeugen, wurde im Jahre 2011 zur Maßregelung des exzessiven Konsums von Online-Spielen durch Minderjährige, die sogenannte „Shutdown Law“ eingeführt. Diese untersagte Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren, das Spielen von Online-Spielen zwischen Mitternacht und 6 Uhr morgens (Lee, C., Kim, H., Hong, A., 2017, S.2). Jedoch war diese Regelung nicht zureichend überprüfbar, sodass insbesondere jüngere Nutzer Wege fanden, um dennoch Zugriff zu der von ihnen bevorzugten digitalen Anwendung zu erhalten. Das Gesetz wurde folglich nach zehn Jahren im Jahr 2021 wieder aufgehoben.

#### **4.4 Relevanz von E-Sport**

Der E-Sport sollte bei der Debatte um Videospiele nicht vernachlässigt werden, da er maßgeblich zur Verbreitung und Popularität des Mediums beiträgt und damit auch die Reputation und öffentliche Wahrnehmung beeinflusst.

Er hat sich als eigene Disziplin etabliert und weist bereits eine beträchtliche Marktgröße auf, die traditionelle Sportarten übertrifft. Alleine im Jahre 2019 wurde weltweit eine Summe von umgerechnet etwa 835 Millionen Euro erwirtschaftet. Mit etwa 500 Millionen Zuschauern in 2020 und einem stetigen Wachstum, verspricht der E-Sport in Zukunft eine noch bedeutendere Rolle in der weltweiten Marktwirtschaft einzunehmen (Allenstein et al., 2020, S.3).

Deutschland bleibt im europäischen Vergleich des E-Sports hinter anderen Ländern wie Spanien und Italien zurück (Heidenreich et al., 2022, S.3). Dennoch ist Deutschland die Heimat von vielen elitären E-Sportlern und einigen der größten Veranstaltungen der Welt (Allcorrect Group, 2021). Ebenfalls hat die wichtigste E-Sport Organisation, die Electronic Sports League (ESL) ihren Sitz in Köln. Diese richtet jedes Jahr das hoch angesehene Intel Extreme Masters Tournament (IEM), die virtuelle Bundesliga und die Europäische League of Legends Championships (LEC) aus, welche alle zahlreiche Besucher und Sponsoren anziehen (Heidenreich et al., 2022, S.3).

Sponsoren tragen sehr viel zu den Gewinnen bei, welche die deutsche E-Sport-Industrie einspielt (Allenstein et al., 2020, S.3). Unter den Sponsoren dieser Events befinden sich einige der größten deutschen Konzerne, wie beispielsweise Jägermeister, welcher als offizieller Partner von G2 E-Sports auftritt (G2 Sports, 2023).

Um den professionellen E-Sport zu fördern, hat die ESL im Jahre 2016 die World E-Sport Association (WESA) gegründet. Diese hat das primäre Ziel, die wirtschaftlichen Interessen der ESL zu vertreten und bietet daher nur eine begrenzte Anzahl an Plätzen für Teams an. Diese Teams profitieren von der finanziellen Unterstützung und der Repräsentation, welche sie durch die WESA erhalten. Aufgrund dessen, dass sich die WESA gänzlich auf professionelle E-Sportler und Teams fokussiert, stehen Amateure und unbekannte Teams nicht zur Auswahl (Heidenreich et al., 2022, S.6).

Dafür ist die 2017 ins Leben gerufene E-Sport Bund Deutschlands e.V (ESBD) verantwortlich. Eine gemeinnützige Organisation, die sich auf die Förderung dieser Amateurathleten konzentriert. In dieser Organisation sind nicht nur die Teams untereinander vernetzt, sondern arbeiten auch mit Clubs, Beratern, Event Planern und Produzenten zusammen. Die ESBD kommt einem traditionellen Verband für herkömmlichen Sport sehr nahe und engagiert sich intensiv für die deutsche E-Sport-Szene (Heidenreich et al., 2022,

S.7). 2019 haben sie es geschafft, dass die deutschen Immigrations-Gesetze überarbeitet wurden, wodurch internationalen E-Sport Athleten nun das gleiche Visum wie anderen Spitzensportlern zusteht (E-Sport-Bund Deutschland e.V., 2019). Dieses Gesetz schränkte den E-Sport zuvor stark ein. Seit Inkrafttreten erlaubt es ein stetiges Wachstum an Popularität und Professionalität in der deutschen E-Sport-Branche.

Während Deutschland in den letzten Jahren erste strukturelle Fortschritte im Bereich E-Sport verzeichnet, hat sich Südkorea bereits in Jahre 2000, als die Korea E-Sports Association (KeSPA) gegründet wurde, als globaler E-Sport Pionier etabliert und Maßstäbe gesetzt. Die KeSPA als weltweit erste Organisation welche den örtlichen E-Sport-Markt fördert (Hong, H., Hong, S., 2023; Allcorrect Group, 2023).

Südkorea gilt somit als Vorreiter der E-Sport-Szene und hat in diesem Zusammenhang zahlreiche Meilensteine gesetzt. So war es das erste Land, in dem E-Sport-Turniere über Streamingplattformen übertragen wurden und kommerzielle Erfolge erzielt werden konnten. Zu den zentralen treibende Faktoren hinter dem rasanten Aufstieg des E-Sports zählen insbesondere das Strategiespiel *StarCraft* sowie die dafür organisierten Wettbewerbe in PC-Bangs (Chee, F., 2008, S.48). E-Sport hat sich dort als anerkanntes Unterhaltungsmedium gefestigt und gilt inzwischen als seriöse Karriereoption für junge Menschen (Kim, H., Kim, S., 2022. S.2).

Professionelle E-Sportler genießen in Südkorea einen gesellschaftlichen Status, welcher vergleichbar ist mit dem anderer klassischer Spitzensportler. Das öffentliche Image hat im Laufe der letzten Jahre einen deutlichen Wandel erfahren. Von einer zunächst kritischen Freizeitaktivität entwickelte es sich hin zu einem anerkannten Bestandteil der Leistungskultur, wobei E-Sportler oft als Vorbilder der Gesellschaft wahrgenommen werden (Kim, S., Thomas, M., 2015, S.3). Die berufliche Laufbahn ist jedoch häufig stark begrenzt und beträgt im Durchschnitt lediglich zwei Jahre. Dies ist dem schnellen Alterungsprozess kognitiver und motorischer Fähigkeiten geschuldet, die in kompetitiven Spielumgebungen eine grundlegende Voraussetzung darstellen (Hong, H., Hong, S., 2023, S3-4). Trotz dieser Einschränkungen streben viele südkoreanische Jugendliche einen Werdegang als professionelle Gamer an (Chee, F., 2008, S.49).

Damit einhergehend gewinnt auch das Sponsoring zunehmend an Bedeutung. Zahlreiche Großunternehmen, darunter auch Samsung, engagieren sich aktiv in der Szene, indem sie

eigenen E-Sport-Teams gründen und finanzieren (Kim, S., Thomas, M., 2015, S.3). Diese kommerzielle Mitwirkung trägt zur wirtschaftlichen Stabilität und öffentlichen Sichtbarkeit bei.

Trotz seiner historischen Bedeutung und anhaltenden Relevanz liegt Südkorea in Bezug auf die Marktgröße der E-Sport-Branche mittlerweile hinter Deutschland, China und den USA (Revankar, S., 2024). Zwar weist der südkoreanische E-Sport-Markt weiterhin Wachstum auf, doch ist der globale Marktanteil des Landes seit den letzten Jahrzehnten rückläufig. Aus wirtschaftlicher Perspektive gilt Südkorea folglich nicht länger als führende Nation des internationalen E-Sport-Marktes (Kim, H., Kim, S., 2022, S.3). Ein wesentlicher Grund hierfür ist die vergleichsweise fehlende Staatliche Unterstützung, welche bei gezieltem politischen Engagement für digitale Unternehmen, eine Repositionierung verantworten könnte. Darüber hinaus ist es erforderlich, bestehende Strategien zu überarbeiten und an die aktuellen Umstände des E-Sport-Ökosystems anzupassen. Südkorea hat seit dem Einstieg in die E-Sport-Industrie, an dem Konzept des Impulsgebers festgehalten und dieses seit geraumer Zeit unverändert gelassen (Kim, H., Kim, S., 2022, S.8).

## 5 Fazit

Sowohl Deutschland als auch Südkorea verfolgen das Ziel, die Videospiegelindustrie zu einer stärkeren gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Anerkennung zu verhelfen. Dennoch zeigt sich, dass die öffentliche Wahrnehmung der Branche durch frühere mediale Darstellung und politische Maßnahmen langfristig geprägt wurde.

Während Deutschland in der Vergangenheit vorrangig auf restriktive Regulierungen setzte, liegt der Fokus mittlerweile auf der gezielten Förderung und Etablierung der Videospiegelindustrie als ernstzunehmender Wirtschaftszweig. Strukturelle Defizite, wie unzureichende digitale Infrastruktur und politischer Einfluss erschweren den Wandel jedoch.

Dennoch nimmt Deutschland im globalen Vergleich, insbesondere im E-Sport, eine starke Position ein und liegt noch vor dem „Vorreiter“ Südkorea. Staatliche Unterstützungen sowie rechtliche Anerkennung als Sportart haben dazu beigetragen, dass sich die deutsche E-Sport-Szene zunehmend professionalisieren konnte und international konkurrenzfähig ist.

Südkorea hingegen profitiert von einem positiven medialen Narrativ, das die Videospiegelkultur als Teil einer breiteren kulturellen Identität präsentiert. In südkoreanischen Medien wird die Verantwortung für gesellschaftliche Missstände weniger häufig Videospiegeln zugeschrieben. Stattdessen werden strukturelle und soziale Ursachen betrachtet. Dies trägt dazu bei, dass Computer- und Videospiele in der Bevölkerung auf deutlich größere Akzeptanz stoßen. Zudem wirkt sich das globale Interesse an der koreanischen Popkultur, etwa durch K-Pop und K-Dramen, positiv auf die Wahrnehmung und den internationalen Erfolg der südkoreanischen Spielindustrie aus.

Abschließend ist festzuhalten, dass sowohl Deutschland als auch Südkorea über individuelle Stärken und Herausforderungen im Hinblick auf die Entwicklung ihrer jeweiligen Videospiegelindustrien verfügen. Positive als auch negative Aspekte eines Landes sollten nicht pauschal verallgemeinert werden. Deutschland ist kein kulturpessimistisches Land und zeigt Bemühungen, die Branche politisch und wirtschaftlich zu fördern. Gleichzeitig ist Südkorea, trotz der führenden Position in vielen Bereichen, mit strukturellen und marktspezifischen Problemen konfrontiert. Dennoch ist Südkorea Deutschland in vielen zentralen Aspekten der Videospiegelindustrie voraus, wie Infrastruktur, Marktgröße, gesellschaftliche Akzeptanz und bald auch Verbraucheranzahl.

## **5.1 Ausblick**

Mit Blick auf die Zukunft werden sich Deutschland und Südkorea beide in ihren Videospiegelindustrien weiterentwickeln. Um jedoch nachhaltigen wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Erfolg zu erzielen, müssen beide Länder ihre Strategien überdenken.

Deutschland sollte in öffentlichen Diskussionen stärker darauf achten Videospiele nicht pauschal negativ darzustellen. Eine differenzierte mediale Auseinandersetzung ist notwendig, um das Potenzial der Branche sichtbar zu machen. Zudem sollte die staatliche Förderung über finanzielle Unterstützung hinausgehen, etwa durch Maßnahmen zur internationalen Vermarktung wie in Südkorea. Ob sich das negative Bild der deutschen Videospiegelbranche vollständig korrigieren lässt bleibt offen, doch gezielte Reformen könnten langfristig einen Wandel ermöglichen.

Südkorea hingegen läuft Gefahr, sich auf seinem Ruf als Vorreiter auszuruhen. In Bereichen wie E-Sport und globaler Wettbewerbsfähigkeit zeigt sich mittlerweile ein Rückstand. Um seine Position zu sichern, sind strategische Neuausrichtungen notwendig.

Solange beide Länder an bestehenden Strukturen festhalten, wird Deutschland vermutlich weiterhin hinter Südkorea liegen. Aber auch Südkorea riskiert seine Position als Marktführer und Pionier der Videospiegelbranche zu verlieren.

## Literaturverzeichnis

- Allcorrect Group. (2021). *The Gaming Market in Germany*. Allcorrect Games.  
<https://allcorrectgames.com/insights/germany/>
- Allcorrect Group. (2023). *The Gaming Market in South Korea*. Allcorrect Games.  
<https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-south-korea/>
- Allenstein, U., Gediehn, O., Lehmann, S. & Singer, D. (2020). *Esport and the next frontier of brand sponsorships*. McKinsey & Company.  
<https://www.mckinsey.com/~media/McKinsey/Business%20Functions/Marketing%20and%20Sales/Our%20Insights/E%20sports%20and%20the%20next%20frontier%20of%20brand%20sponsorships/esports-and-the-next-frontier-of-brand-sponsorship.pdf> (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Bavelier, D. & Green, C. (2016, Juli 6). *Brain Tune-Up from Action Video Game Play. Shooting zombies and repelling aliens can lead to lasting improvement in mental skills*. Scientific American. <https://www.scientificamerican.com/article/brain-tune-up-from-action-video-game-play/> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Bax, T. (2016). *A Contemporary History of Bullying & Violence in South Korean Schools. Asian Culture and History*; Vol. 8, No. 2; 2016.  
<http://dx.doi.org/10.5539/ach.v8n2p91>
- Bigl, B., & Schlegelmilch, C. (2020). *Are Video Games Still a Boys' Club? How German Public Television Covers Video Games. Games and Culture*, 16(7), 798-819.  
<https://doi.org/10.1177/1555412020975637> (Original work published 2021)
- Bosch, D. (2023, August 24). *Pixelwelten im Blick der Staatssicherheit - Digitale Spiele in der DDR*. Zeitgeschichte Online. <https://zeitgeschichte-online.de/themen/pixelwelten-im-blick-der-staatssicherheit-0> (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- BPB. (2022, März 28) *Geschichte der Videospiele: vom Technikmotor zum Kulturgut*. Bundeszentrale für politische Bildung. <https://www.bpb.de/themen/kultur/digitale-spiele/504560/geschichte-der-videospiele-vom-technikmotor-zum-kulturgut/> (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Breitlauch, L. (2018). *Der kulturell Ausdruck einer jungen Generation: Die Zukunft der Computerspielpolitik*. Deutscher Kulturrat. <https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/der-kulturelle-ausdruck-einer-jungen-generation/view-all>

(zuletzt abgerufen am 06.07.25).

- Brunn, Inka & Dreier, Hardy & Dreyer, Stephan & Hasebrink, Uwe & Held, Thorsten & Lampert, Claudia & Schulz, Wolfgang. (2007). *Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video-und Computerspiele*.
- Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (2024). Games. Bundesministerium für Wirtschaft und Energie.  
<https://www.bundeswirtschaftsministerium.de/Redaktion/DE/Dossier/games.html>  
(zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Casper, S. & Miozzo, M. & Storz, C. (2023). *The emergence of an entrepreneurial ecosystem: the interplay between early entrepreneurial activity and public policy in the Korean online gaming industry*. Industry and Innovation.  
10.1080/13662716.2023.2254261.
- Castendyk, O. & Müller-Lietzkow, J. (2015). *Die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland*. Kapitel E.V.2: Abbildung 105: Inlands- und Auslandsumsatz.
- Chee, F. (2008). Age of New Media Empires: A Critical Interpretation of the Korean Online Game Industry. <https://doi.org/10.1177/1555412007309528>
- Ernkvist, M. (2008). *Down Many Times, but Still Playing the Game Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-19861*. History of Insolvency and Bankruptcy.
- eSport-Bund Deutschland e.V. (2019). *E-Sport Visum*. E-Sport-Bund Deutschland.  
<https://esportbund.de/e-sport-visum/> (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Eymann, A. (2007, Oktober 15) *Das Verschwinden der Videospieleautomaten in Deutschland*. Videospiele Geschichten. <https://www.videospielgeschichten.de/das-verschwinden-der-videospielautomaten-in-deutschland/> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Fistrich, S., & Funke, A. (2011 Juli 16). *Legenden werden geboren: Die Geschichte der Videospiele – Teil 4: 1988-1993*. Games Aktuell.
- Frickel, C. (2009, März 12). „Killerspiele“-Debatte flammt wieder auf. Focus Online.  
[https://www.focus.de/digital/games/killerspiele-debatte-flammt-wieder-auf-amoklauf\\_id\\_2221014.html](https://www.focus.de/digital/games/killerspiele-debatte-flammt-wieder-auf-amoklauf_id_2221014.html) (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Frickel, C. (2010, September 28). *Die Game-Klone aus dem Osten*. Focus Online.  
[https://www.focus.de/digital/games/die-klone-aus-dem-osten-computerspiele\\_id\\_1917871.html](https://www.focus.de/digital/games/die-klone-aus-dem-osten-computerspiele_id_1917871.html)

- Fromme, Johannes. (2003). *Computer Games as a Part of Children's Culture*. Game Studies. 3.
- Forni, D. (2019). Horizon Zero Dawn - The Educational Influence of Video Games in Counteracting Gender Stereotypes. *Transactions of the Digital Games Research Association*. Vol. 5 No. 1, pp. 77-105. ISSN 2328-9422
- Forster, Peter & Fong, Paul. (2009). *The social benefits of computer games*. [https://www.researchgate.net/publication/282875485\\_The\\_social\\_benefits\\_of\\_computer\\_games](https://www.researchgate.net/publication/282875485_The_social_benefits_of_computer_games) (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Funke, A. (2011). *Damals war alles besser - oder dich nicht? Die Geschichte der Videospiele – Teil 2: 1968-1978*. Games Aktuell.
- Glashüttner, R. (2006). *Das Wesen und die Entwicklung des Computerspiele- und Videospielejournalismus unter besonderer Beachtung der Printmedien im deutschsprachigen Raum*.
- G2 Sports (2023). *G2 Partners with Jägermeister*. G2 E-Sports. [https://g2esports.com/blogs/news/g2-partners-with-jagermeister?srsId=AfmBOopvtJoKcFKfXwZ-6hGgCDpQ8pH9QUv4cuk\\_7MF\\_aJoeUDHk\\_oeq](https://g2esports.com/blogs/news/g2-partners-with-jagermeister?srsId=AfmBOopvtJoKcFKfXwZ-6hGgCDpQ8pH9QUv4cuk_7MF_aJoeUDHk_oeq) (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Hadzinsky, C. (2014). *A Look into the Industry of Video Games Past, Present, and Yet to Come* CMC Senior Theses. Paper 842. [http://scholarship.claremont.edu/cmc\\_theses/842](http://scholarship.claremont.edu/cmc_theses/842)
- Hartung, H. (2023). *Games: Genutzt, gelobt aber unzureichend gefördert*. Medien Politik. <https://www.medienpolitik.net/aktuelle-themen/games-genutzt-gelobt-aber-unzureichend-gefoerdert-436> (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Hayes, E. (2005). *Women, Video Gaming, & Learning: Beyond Stereotypes*. University of Wisconsin-Madison. Dept. Of Curriculum & Instruction
- Heidenreich, H., Brandt, C., Dickson, G. & Kurscheidt, M. (2022). Esports Associations and the Pursuit of Legitimacy: Evidence From Germany. *Frontiers in Sports and Active Living*. Volume 4 – 2022. <https://doi.org/10.3389/fspor.2022.869151>
- Holroyd C. (2019, Mai 26). Digital content promotion in Japan and South Korea: Government strategies for an emerging economic sector. *Asia Pacific Policy Studies* 2019;6:290–307. <https://doi.org/10.1002/app5.27>

- Hong, S. C. (2015). Do Cultural Values Matter? A Cross-Cultural Study of the Third-Person Effect and Support for the Regulation of Violent Video Games. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 46(7), 964-976.  
<https://doi.org/10.1177/0022022115588950>
- Hong, H. & Hong, S. (2023). Transitioning Out of Esports: Exploring the Experiences of Professional Esports Players in South Korea. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 1(1), jege.2023-0008. Retrieved Jul 6, 2025, from  
<https://doi.org/10.1123/jege.2023-0008>
- Huhh, J.-S. (2008). Culture and Business of PC-Bangs in Korea. *Games and Culture*, 3(1), 26-37. <https://doi.org/10.1177/1555412007309525> (Original work published 2008)
- Ivory, J. (2016). *The Video Game Debate: Unravelling the physical, social and psychological effects of digital Games*. Routledge Taylor & Francis Group, New York and London.
- Kim, S. & Thomas, M. (2015). A Stage Theory Model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*. 14. 176-186. 10.3923/ajit.2015.176-186.
- Kim, H. & Kim, S. (2022). The show must go on: Why Korea lost its first-mover advantage in Esports and how it can become a major player again. *Technological Forecasting and Social Change*, Volume 179, 121649, ISSN 0040-1625.  
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.121649>.
- Konzack, L. (2008). Videogames in Europe. In Wolf, M. *The Video Game Explosion. A history From Pong to Playstation and Beyond*. (S.207). Greenwood Press
- Korean Game Industry Agency. (2025) Greeting. K-Games.  
<https://kgames.or.kr/introduction/greetings-eng/> (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Kosmann, K. (2024, März 29). *Videospiele vs. Vorurteile: Was stimmt und was ist Quatsch?*. InFranken. <https://www.infranken.de/ratgeber/technik/vorurteile-ueber-gaming-und-zocker-was-stimmt-und-was-nicht-tmr-46-art-5684784> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Kothe, F. (2011). *Eine Saga nimmt ihren Anfang: Die Geschichte der Videospiele von 1958-1968*. Games Aktuell.
- Lange, A. (2006). *Der Computer schlägt zurück. Wege zum Heimvideospiel der 1970er Jahre*. Dresdener Beiträge zur Geschichte der Technikwissenschaften Nr. 31 (2006)

- Lee, C., Kim, H. & Hong, A. (2017). Ex-post evaluation of illegalizing juvenile online game after midnight: A case of shutdown policy in South Korea, *Telematics and Informatics*, Volume 34, Issue 8, 2017, Pages 1597-1606, ISSN 0736-5853, <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.07.006>.
- Lee, K. (2025, Februar 17). *Kocca announces 21.5 billion won initiative to strengthen K-content ecosystem*. Chosun Biz. <https://biz.chosun.com/en/en-it/2025/02/17/KP2SWBF32BG4NHM6C7SMOOW2AI/> (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- MDR. (2021, Oktober 15). *Glücksspiel in der DDR Polyplay- Spielautomaten aus der DDR*. MDR. <https://www.mdr.de/geschichte/ddr/alltag/spielautomat-polyplay-geschichte-gluecksspiel-100.html> (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Mäyrä, F. (2015). *Mobile Games, The International Encyclopedia of Digital Communication and Society, First Edition*. John Wiley & Sons, Inc. 10.1002/9781118290743.wbiedcs014
- Mihee, K. (2023) *수출 지원 60% 증가, 문체부 내년 게임 예산 679억 원*. Game Meca. <https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1744614> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Müller, H. (2015). *The censorship of german video games: the effects of national sensitivity to violence*. A Thesis. Department of Art, Digital Art and and the Robert D. Clark Honors College in partial fulfillment of the requirements for the degree of Bachelor of Fine Arts
- Nemitz, N. (2024). *Deutscher Computerspielpreis: Es hat sich ausgespielt für die deutsche Gaming-Industrie*. Netzpolitik.org. <https://netzpolitik.org/2024/deutscher-computerspielpreis-es-hat-sich-ausgespielt-fuer-die-deutsche-gaming-industrie/> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Newzoo International B.V. (2024). *Top countries and markets by video game revenues*. Newzoo. <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Otmazgin, N. (2020), *State Intervention Does Not Support the Development of the Media Sector: Lessons from Korea and Japan*. *Glob Policy*, 11: 40-46. <https://doi.org/10.1111/1758-5899.12821>

- Parikka, Jussi, Suominen & Jaakko. (2006). *Victorian Snakes? Towards a Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement*. *Game Studies*, 6.
- Paulsen, N. & Klöß, S. (2022). *87 Prozent spielen Video- und Computerspiele mit anderen*. Bitkom. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Trends-2022> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Pérez Latorre, Ó. (2013). The European videogame: An introduction to its history and creative traits. *European Journal of Communication*, 28(2), 136-151.  
<https://doi.org/10.1177/0267323113477365> (Original work published 2013)
- Pfeiffer, C., Mößle, T., Kleimann, M. & Rehbein, F. (2007). *Die PISA-Verlierer - Opfer ihres Medienkonsums, Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen*. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN)
- Piggott, J.A.J. (2019). The Impact of Censorship on the 'Historical' Video-Game'. *Reinvention: an International Journal of Undergraduate Research*, Volume 12, Issue 2. <https://reinventionjournal.org/article/view/360http>.
- Przybylski, A. & Weinstein, N. (2019) Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *R. Soc. Open Sci.* 6:171474. <http://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Revankar, S. (2024, Dezember 6). *eSports Statistics By Revenue, Region, Viewers, Market Size, Types, Tournaments And Demographics*. Coolest Gadget.  
<https://www.coolest-gadgets.com/esports-statistics/> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Sazali, R. (2021). Deliberation of Gaming Addiction to Physical Activity and Health: A Case Study in South Korea. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. <https://doi.org/10.6007/IJARBSS/V11-I10/11104>
- Scheiterhauer, H. & Heubrock, D. (2005). *Gewalt an deutschen Schulen - Präventives Eingreifen als Lebensretter*. Freie Universität Berlin. [https://www.fu-berlin.de/presse/publikationen/fundiert/archiv/2005\\_01/05-01\\_scheithauer/index.html](https://www.fu-berlin.de/presse/publikationen/fundiert/archiv/2005_01/05-01_scheithauer/index.html) (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Schwarz, B., Trommsdorff, G., Kim, U., & Park, Y. (2006). Intergenerational Support: Psychological and Cultural Analyses of Korean and German Women. *Current Sociology*, 54(2), 315-340. <https://doi.org/10.1177/0011392106056748>

- Seok, S. & DaCosta, B. (2012). The world's most intense online gaming culture: Addiction and high-engagement prevalence rates among South Korean adolescents and young adults. *Computers in Human Behavior*. Volume 28, Issue 6, 2012, Pages 2143-2151, ISSN 0747-5632. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.019>
- Seok, H.-J., Lee, M.-J., Park, C. & Park, J.-Y. (2018). Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice, *Children and Youth Services Review*, Volume 94, 2018, Pages 35-42, ISSN 0190-7409. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.09.009>.
- Shliakhovchuk, E. (2018) Usind Video game in Intercultural, Diversity and Inclusion Education, Iceri2018, *Proceedings*, pp. 10326-10336.
- Sørensen, E. (2012). Violent computer games in the German press. *New Media & Society*, 15(6), 963-981. <https://doi.org/10.1177/1461444812460976> (Original work published 2013)
- Statista 1. (2025). *Videospiele – Deutschland*. Statista. <https://de.statista.com/outlook/amo/medien/videospiele/deutschland> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Statista 2. (2025). *Videospiele – Deutschland*. Statista. <https://de.statista.com/outlook/amo/medien/videospiele/suedkorea> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Statista 3. (2025). *Anzahl der Besucher und digitalen Teilnehmer der Gamescom in den Jahren 2010 bis 2024*. Statista. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/311764/umfrage/anzahl-besucher-der-gamescom/> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Stewart, K., Choi, H.-P. (2003). PC-Bang (Room) Culture: A Study of Korean College Students' Private and Public Use of Computers and the Internet. *Trends in Communication* 11(1), 61–77 (2003). <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?doi=a1c897ba80582d1ce2ba8f8eece1cafb8429eafa&repid=rep1&type=pdf> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Stewart, K. (2004). *Informatization of a nation: a case study of south korea's computer gaming and PC-Bang culture*. Simon Fraser University

- Sung, Y., Nam, T. & Hwang, M. (2020). Attachment style, stressful events, and Internet gaming addiction in Korean university students, *Personality and Individual Differences*, Volume 154, 2020, 109724, ISSN 0191-8869, <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109724>.
- Therrien, C. (2008). CD-ROM Games. In Wolf, M. *The Video Game Explosion. A history From Pong to Playstation and Beyond*. (S.121). Greenwood Press
- Touly, M. (2023). *An Analysis of the Korean Video Game Industry - E-sports and video games as cultural ambassadors*. Master's Thesis of International Studies
- Tsang, D. & Park, Y. (2009). *The Institutional Sources of Innovation in Korean and UK Online Gaming Firms*. School of Economics Henley Business School University of Reading. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=84eab667b44c2f1a45c03dc31c411f1c11517367> (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Valean, N., (2017). *Creative Industries in south korea: the korean wave*. Universitat Jaume I. <https://core.ac.uk/download/pdf/141440299.pdf> (zuletzt abgerufen am 06.07.25).
- Verband der deutschen Games-Branche e.V. (2025). *Wirtschaftliche, digitale und kulturelle Potenziale nutzen: Wie Deutschland mit einer zusätzlichen steuerlichen Förderung zum wettbewerbsfähigen Games-Standort wird*. Verband der deutschen Games-Branche e.V. <https://www.game.de/wp-content/uploads/2025/04/Konzeptpapier-Steuerliche-Foerderung.pdf> (zuletzt abgerufen am 07.07.25).
- Vollbach, A. M. (2018). *Diversity and Inclusivity in Video Game Advertisements: An Exploration of Video Game Console Commercials from 2003 to 2017* [Master's thesis, Bowling Green State University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. [http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc\\_num=bgsu1522968361672216](http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=bgsu1522968361672216)
- Wolf, M. (2008). The Industry Rebounds (1985-1994). *The Video Game Explosion. A history From Pong to Playstation and Beyond*. (S.107). Greenwood Press
- Zastrow, M. (2017). Is video game addiction really an addiction?, *Proc. Natl. Acad. Sci. U.S.A.* 114 (17) 4268-4272, <https://doi.org/10.1073/pnas.1705077114>