



Am 25. Oktober war es soweit – das seit Jahren ersehnte Spiel „Red Dead Redemption 2“ von dem berühmten Entwicklerstudio Rockstar Games (bekannt vor allem für **G**rand **T**heft **A**uto) ist endlich erschienen. Für viele Gamer*innen ist dies ein Grund zum Jubeln, handelt es sich doch um den von Presse und Gamer*innen gefeierten und mit unzähligen Preisen gewürdigten Nachfolger des 2010 erschienen Red Dead Redemption. Weitaus weniger Grund zum Jubeln hatten aber die Entwickler*innen bei Rockstar Games, denn vor kurzem ist ans Licht gekommen, dass sie in den letzten Wochen mit 100-Stunden-Wochen(!) zu kämpfen hatten.

Videospiele sind inzwischen omnipräsent. Für viele junge Menschen sind sie ein nicht mehr weg zu denkender Bestandteil des Lebens, sei es um sich die Zeit zu vertreiben, zu entspannen oder auch um sich von dem Stress und dem Leistungsterror unserer kapitalistischen Gesellschaft zu flüchten. So präsent aber Videospiele im Alltag sind, so unsichtbar ist die Entwicklung dahinter und vor allem die Arbeitsbedingungen unter denen Videospiele entstehen. Ein Grund mehr einen näheren Blick darauf zu werfen.

Den Stein zum Rollen gebracht hat ein Interview von Dan Houser (Mitbegründer und Head of Writing bei Rockstar Games), wo er prahlte, dass das RDR2 so umfangreich und so detailliert ist, dass von Zeit zu Zeit selbst 100-Stunden-Wochen auf der Tagesordnung standen. Die Crunch Time (in der Videospiegelindustrie gängiger Begriff der die extrem arbeits- und überstundenintensive Phase vor Erreichen der Deadlines bzw. Fertigstellung der Projekte), die der reinste Horror für die psychische und physische Gesundheit der Entwickler*innen ist, wurde versucht als Qualitätsmerkmal zu vermarkten. Die Aussage sorgte aber für große Kritik und Dan Houser sah sich gezwungen sich zu rechtfertigen. Er erklärte, dass dies nur wenige Mitarbeiter*innen betreffen würde und niemanden gezwungen werde so viel und so hart zu arbeiten. Gleichzeitig betonte er, dass Mitarbeiter*innen aus Leidenschaft oftmals freiwillig Überstunden leisten, um eben das bestmögliche Produkt abzuliefern. Man muss keine Hellseher*in sein um klar zu erkennen, dass diese Aussage einfach nur schwachsinnig ist.

Rockstar Games ist aber kein isolierter Einzelfall, das Problem zieht sich durch die gesamte Videospiegelindustrie hindurch. Zahlreiche Entwickler*innen über die gesamte Branche hinweg, äußerten sich welche Hölle die Crunch Time ist. Sie erklärten, dass viele Mitarbeiter*innen unter Burn-Outs leiden, oftmals wochen- und monatelang krankgeschrieben sind nach der Entwicklung oder überhaupt aus Überarbeitung den Job aufgeben. Dass die Crunch Time als komplett normaler Bestandteil der Videospiegelentwicklung gesehen wird, und von den Entwicklerstudios sogar noch zelebriert wird. Dass man „freiwillig“ Überstunden leistet, weil es einfach selbstverständlich erwartet wird, und man nicht die Person sein will, die nach „nur“ 40 Stunden schon nach Hause geht, während alle Kolleg*innen weiterarbeiten. Dass man natürlich nicht die Person sein will, die anscheinend nicht genug Leidenschaft hat und dann darüber hinaus negativ bei den Chefs auffällt, weil man „nur“ die reguläre Vollzeit arbeitet.

Ein grundsätzliches Problem der Videospiegelindustrie ist, dass Entwickler*innen kaum gewerkschaftlich organisiert sind. Viele Entwickler*innen sind auch meist nur befristet angestellt und im Allgemeinen halten sich Arbeitsschutzbestimmungen in der Branche stark in Grenzen. Bis auf ganz wenige Ausnahmen gibt es so gut wie keine Gewerkschaften und damit auch kaum Möglichkeiten sich kollektiv und organisiert gegen Überausbeutung und miserable Arbeitsbedingungen zu wehren. Dies ist aber bitter notwendig, denn nur mit organisierten Kampforganen der Arbeiter*innenklasse ist es möglich sich der kapitalistischen Ausbeutungsmaschinerie entgegenzustellen und sie unter Druck zu setzen. Die mediale Debatte sucht aber wiederum in individualzentrierten Ansätzen ihr Heil. Fragen werden aufgeworfen ob wir als Gamer*innen solche Bedingungen unterstützen sollen, oder ob wir nicht einfach zu hohe Ansprüche hätten. Die Fragen, die man aber tatsächlich stellen müsste, sind wieso es überhaupt zu Crunch Times kommen muss bzw. wie es überhaupt sein kann, dass in der Führungsebene diese schon eingeplant wird. Wieso nicht mehr Personal eingestellt wird und auf wessen Kosten die Einstellung der großen Entwicklerstudios geht, immer größere, bessere und detailliertere Spiele zu entwickeln. Blickt man auf die Umsätze eben jener Studios ist es dann noch absurder und widerlicher. Rockstar Games hat mit GTA V allein einen Umsatz von 6 Milliarden Dollar erwirtschaftet, die finanziellen Bedingungen sind also mehr als gegeben

um diese Probleme zu lösen. Dass diese Fragen aber nicht gestellt werden und die Studios wenig Interesse haben diese Probleme zu lösen, liegt an einem einfachen Grund: Da es den riesigen Profit einiger weniger in Frage stellt.

Die Videospieleindustrie ist als solches ein treffendes Beispiel wieso Kapitalismus als System marode ist. Die Behauptung, der freie Markt und Wettbewerb Sorge dafür, dass sich das beste Produkt durchsetzt, ist, genauso wie die Annahme, dass der Kapitalismus Kreativität und Diversität am Markt fördert, einfach illusorisch. Die letzten Jahre haben gezeigt wohin unregulierter Kapitalismus führt. Einige wenige große Studios (wie Rockstar Games, EA, Ubisoft, Activision etc.) machen Millionenprofite während immer mehr kleine und mittlere Entwicklerstudios schließen müssen. Originelle und kreative Spiele sind bei großen Entwicklerstudios die absolute Ausnahme, da man mit dem tausendsten Call of Duty, FIFA, Assassins Creed etc. einfach mehr und schnellere Profite macht. Diese Spiele setzen auch sich nicht durch, nicht weil sie unbedingt die besten für die Gamer*innen sind, sondern weil sie die besten für die Studios sind. Loot-Boxen und andere Glücksspielelemente, Microtransactions, DLC's und das sich immer mehr durchsetzende Prinzip von „Games as a Service“ (wo es nicht beim einmaligen Kauf bleibt, sondern Spiele so konzipiert werden, dass man regelmäßig zahlt um das volle Spielerlebnis zu erhalten) zeigen hierbei mehr als deutlich, dass es nicht um die Qualität der Spiele geht, sondern um die Qualität viel Geld aus unseren Taschen zu ziehen.

Solange wir in einer kapitalistischen Gesellschaft leben, wird sich auch wenig daran ändern, da der ständige Wettkampf um immer mehr Profite und die damit verbundene Ausbeutung untrennbar sind von der Logik des Kapitalismus selbst. Erst in einer sozialistischen Gesellschaft, kann tatsächlich fern von dieser Systemlogik eine freie Entwicklung stattfinden, in der Kreativität und Leidenschaft tatsächlich gefördert werden und Spiele dann wirklich das beste Spielerlebnis im Mittelpunkt haben.