



6

KÖRPER

EINGABEGERÄTE, VIRTUAL-REALITY-BRILLEN,
SPIELEN MIT BEHINDERUNG, SELBSTVERSUCHE,
GESCHLECHTERDARSTELLUNG

Daumenkino / Schürter als die Wirklichkeit / Der unendliche Raum / Batlern
mit Handicap / Rock 'n' Roll / Spiel der Geschlechter / The running Dead

34

KOMMUNIKATION

FACHZEITSCHRIFTEN,
NARRATION IN GAMES

Was find ich geil? / Zocker Horror Picture Show /
Leben wie auf einem fremden Stern

52

WISSENSCHAFT

GAMES-STUDIENGÄNGE

Kalte Liebe / Schafskopfen 2.0

62

FEUILLETON

THEATER, KINO, FERNSEHEN, BILDENDE KUNST,
MUSIK, HÖRSPIELE, LITERATUR

Suizid oder Mord? / Der große Bühnen-Check / Kung Fury /
Wir Automatenkinder / Da piept's wohl / Hybride Kunst / Das
Leben ist ein Videospiele / 8-Bitifikation / Gott spielen / Unter-
wandert / Ganz Ohr / Fanboy / Kunst des Spiels / Räkeln und
Schweigen / JESSAS!

114

WIRTSCHAFT

PRODUKTIONSFIRMEN, ANALOGER HANDEL,
GEBRAUCHTHANDEL, HOBBY-PROGRAMMIERER

WOW WOW WOW / Onkel Emma / Aus
zweiter Hand / Modfather / Die Siedler

132

POLITIK

SPIELE UND RÜSTUNGSINDUSTRIE

Spiele werden erwachsener

138

PANOAMA

YOUTUBE-KANÄLE, ERSTVERSUCH, SPIELEN IST
SPORT, FANARTIKEL, ERFUNDENE GAMES

Höllensturz / Rebbe Ratlos / Anpfiff / Das Projekt / Großes Finale



DAUMEN KINO

Videospiele wären nichts ohne die
Eingabegeräte, mit denen man sie steuert.
Sie sind die Schnittstelle zwischen
und virtueller Welt. Ohne sie
kein interaktives Spiel, sondern
Vorführung, die man anschaut.
Eine Würdigung



19

SCHÄRFER ALS DIE WIRKLICHKEIT

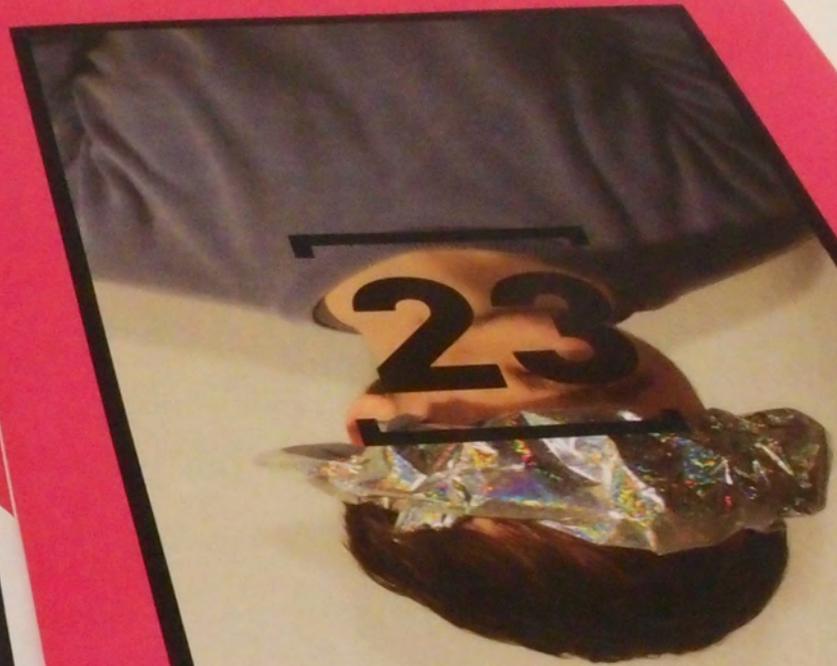
Jakob Wihgrab

Im zweiten Anlauf
funktionieren die
Virtual-Reality-Brillen

DER UNENDLICHE RAUM

Der Regisseur Alexander Giesche
kombiniert Theater mit Computerspielen.
Und zeigt uns, wie es ist, die Welt durch
eine spezielle Brille zu sehen

Christina Prasuhn



~~KAMPF DER SPIEL DER GESCHLECHTER~~

Gender in Games

Der Bechdel-Test will etwas sehr Simple herausfinden: Unterhalten sich in einem Film zwei Frauen, die einen eigenen Namen haben, über ein anderes Thema als einen Mann? 2011 unterzog die feministische Medienkritikerin Anita Sarkeesian die für den „Besten Film“ nominierten Oscar-Kandidaten diesem Test. Das Ergebnis fiel nicht besonders gut aus: Nur zwei der neun Nominierten bestanden ihn, für zwei weitere konnte die Frage nicht sicher beantwortet werden – und der Rest der Filme fiel durch. Zu sehen ist das Video auf ihrem Youtube-Kanal „Feminist Frequency“. Dort veröffentlicht Sarkeesian seit sieben Jahren unterhaltsame und messerscharfe Analysen, in welchen sie Geschlechterbilder in der Popkultur unter die Lupe nimmt. 2012 gelang es Sarkeesian, eine Mini-Serie namens „Tropes vs. Women in Videogames“ via Crowdfunding zu finanzieren, welche die stereotype oder sexistische Darstellung von Frauen in Games untersuchen sollte. Bereits vor Veröffentlichung brach im Netz gegen sie eine Hasswelle los. Sogar Morddrohungen erhielt sie. Sarkeesian ist nicht die erste Gamerin, die öffentlich für ihre Meinung diskriminiert wurde. Warum löst die Beschäftigung mit Rollenbildern in Videospielele derart heftige Ausbrüche aus? „Die Spieler waren bisher überwiegend heterosexuell, männlich, weiß, und das wird langsam aufgebrochen. Viele sind ernsthaft besorgt, dass man ihnen ihr Spielzeug wegnimmt oder etwas zensieren will“, sagte Nina Kiel in der „taz“ über die Hetzkampagne #gamergate, die online gegen kritische Gamerinnen wie Sarkeesian geführt wurde. Die Spielejournalistin aus Düsseldorf, die für den Indiespieleblog superlevel.de schreibt und dort inzwischen eine eigene Kolumne zum Thema Sex in Games hat, als freie Illustratorin arbeitet und Vorträge hält, veröffentlichte 2014 ihr Buch „Gender In Games. Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures“, das an Aktualität nichts eingebüßt hat. Beginnend mit „Pong“ bewegt sie sich anhand von Kurzanalysen durch die Gamesgeschichte und findet anhand jedes Spiels einen exemplarischen Aspekt, der die

der Frauenbewegung nicht mehr anrühlich war, als Frau alleine in eine Bar zu gehen und einen Mann dazu aufzufordern, mit ihr eine Partie „Pong“ zu spielen, formal ohnehin ein geschlechtsneutrales Spiel. Oder, dass PacMan der erste explizit männliche Spieleheld war, obwohl er eigentlich die Figur für ein auf Frauen zugeschnittenes Spiel sein sollte, mit dem typisch weiblichen Thema Essen. Oder, dass in der „God of War“-Reihe (2005-2013) der Hauptfigur Kratos immer wieder kontextlos nackte Frauen über den Weg laufen, die sich ihm nicht entziehen können. Dass Games-Kenner oder auch

Sie bringen die Geschichte nicht wesentlich voran oder sind wenig oder unpraktisch bekleidetes Belwerk, das auf dem Schlachtfeld Bademode statt Kampfrüstung trägt. Daraus zu schließen, dass es sich bei den Spielern und Konsumenten um ein nahezu männliches Publikum handelt, ist weit gefehlt. Fast die Hälfte der Gamescommunity sind inzwischen Frauen. Und so verkundet auch Kiel in zwei ihrer Thesen optimistisch, geschlechtsspezifische Stereotype hätten parallel zur Emanzipation in den letzten Jahren abgenommen und Games hätten das Potenzial, zu einer

~~30~~
31

Einsteiger das Buch gleichermaßen lesen können, liegt daran, dass Kiel alle behutsam mit einem Abriss über die Spielgeschichte und die Definition von „Geschlecht“ auf den gleichen Stand bringt. Ausführlicher untersucht sie die Spiele „Tomb Raider“ und „Zelda“ sowie das Kapitel „Sex in Videospielele“. „Gender In Games“ hat nicht den Impetus, Sexualität oder Erotik aus den Spielen verbannen zu wollen, sondern kommt bei seiner Analyse zu dem Ergebnis, dass die Alternativlosigkeit der weiblichen Darstellung

Gleichberechtigung von Frau und Mann beizutragen – gerade technischen Berufen. Das wilde These ist, löst das in seinen letzten Seiten selbigen finden sich sechs Interviews mit Menschen aus der Szene geführt hat und die alle auf die Geschlechterdarstellung in Games reagieren. Kiels Profil ist zu entnehmen derzeit an einem Buch Sex und

「**ZOCKER
HORROR
PICTURE
SHOW**」

「**43**」

Nicolas Freund

**Games gelten neben
Fernsehserien als die
innovativste Erzählform.
Den Programmierern
ist das aber nicht immer
bewusst**

AUS ZWEITER HAND

Für gebrauchte Bücher oder DVDs finden sich immer Käufer. Bei Spielen ist das weitaus schwieriger

Stefan Fischer

Die Seiten von Büchern vergilben und bekommen Eiselsohlen. Entsprechend sieht man Büchern, die auf Flohmärkten weiterverkauft werden, in der Regel an, dass sie gebraucht sind – dieser Qualitätsverlust spiegelt sich unweigerlich im Preis wider. Anders sieht es bei digitalen Produkten wie Computerspielen aus. Die nutzen sich nicht ab. Sie können theoretisch trotz intensiver Nutzung unzählige Male ohne Qualitätsverlust weiterverkauft werden. Softwarehersteller verhindern das oft durch lizenzrechtliche Vorgaben. Aber ist das auch rechtmäßig? Und sind die Befürchtungen der Games-Publisher berechtigt, die Umsatzeinbußen durch einen florierenden Gebrauchtmärkte befürchten?

Auch Spiele-Software veraltet – technisch und grafisch. Gamer können nicht zwingend davon ausgehen, dass Hersteller und Betreiber der Spiele über viele Jahre hinweg den Support und die technisch einwandfreie Funktionalität eines Onlinespiels sicherstellen. Auch werden Zusatzfeatures und Updates nicht zwingend jahrelang zur Verfügung gestellt. Und es kommt vor, dass die Online-Varianten eines Spiels deaktiviert werden und sich die Nutzung dadurch auf die reine Offlineversion beschränkt. Das kann zur Folge haben, dass der Käufer eines gebrauchten Spiels nicht denselben Leistungsumfang erhält wie der Käufer, der das Game neu erworben hat. Insofern ist es aus Sicht der Verbraucher durchaus gerechtfertigt, für eine gebrauchte Software auch einen geringeren Kaufpreis zu zahlen und damit den Softwaregebrauchtmärkte zu legitimieren.

Relativ simpel funktioniert der Gebrauchthandel, wenn die Games auf Datenträgern wie CDs oder DVDs gespeichert sind.

Schwieriger, mitunter auch unmöglich, ist es bei Online-Spielen. So hat das Landgericht Berlin 2014 ein Urteil gefällt in einer Klagesache des Verbraucherzentrale-Bundesverbandes gegen den Spiele-Hersteller Valve. Das Gericht hat das Recht von Valve bestätigt, den Weiterverkauf von Spielen auf Steam zu verhindern. Einer der Gründe ist, dass mit dem Verkauf von Steam-Konten auch Zusatzleistungen über die reine Nutzung der Spiele hinaus verbunden sind. Auf den ersten Blick widerspricht das Berliner Urteil einer Entscheidung des Bundesgerichtshofes, der den Weiterverkauf gebrauchter Software als rechtmäßig ansieht. Ein Steam-Account, so das Gericht in Berlin, gehe jedoch über die reine Lizenz zur Nutzung einer Software hinaus. Darin enthalten sind auch Onlinefunktionen für Updates und Mehrspielerpartien. Für diese Dienstleistungen könne Valve eigene Nutzungsbedingungen vorschreiben. Zudem gelte für Spiele, anders als bei Anwendungssoftware, nicht der Erschöpfungsgrundsatz, so die Richter. Dieser besagt, dass der Inhaber von Nutzungsrechten diese nicht mehr wahrnehmen kann, sobald ein Produkt einmal verkauft ist. Für Spiele würde das bedeuten, dass die vertreibenden Unternehmen nach dem Verkauf nicht mehr bestimmen können, ob und wie diese weiterverkauft werden dürfen. Nach Auffassung des Berliner Landgerichts sind Spiele im Urheberrechtsschutz jedoch Filmen gleichzustellen, es gälten die gleichen Bedingungen für eine Nutzung nach dem Kauf. Bei Filmen kann der Rechteinhaber bei einem Verkauf an Privatpersonen beispielsweise festlegen, dass sie nicht öffentlich gezeigt werden. Und bei Online-Konten von Spielen, dass diese nicht übertragbar sind.

