

Ahead of the Game



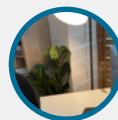
Mit der Wiedereröffnung der Gamescom auf der Koelnmesse, dreht sich auch diese Ausgabe der :bsz um das Thema Gaming und Cyberwelten. Wir stürzten uns in das bunte Getümmel der Messe und berichten Euch vom Stress mit der Bahn und den Neuigkeiten aus der Gaming-Welt. Wir führten Interviews mit dem AStA zum neuen Gaming Hub und einem Indie-Spieleentwickler live von der Gamescom. Wir nehmen Euch mit auf eine kleine Reise durch den Afrofuturismus und die Videospielgeschichte und zeigen, wie sich das Thema Gaming im universitären Umfeld einbringt, wenn es um Studiengänge geht, die sich damit auseinandersetzen, oder Lernmethoden, die sich durch moderne Medienformate grundlegend ändern könnten. Legt also den Controller aus der Hand und habt viel Spaß beim Lesen!

:Die Redaktion

DIGITALISIERUNG AN UNIS

Willkommen im Jahr 2022, wo 2geklagt haben, einigermaßen stabile Online-Vorlesungen zu haben. Mehr LOL dazu gibt's hier.

2



LERNEN IN DER CYBERWELT

TikTok, YouTube, Spotify & Co. sie alle können uns das Lernen spaßiger machen. Wie das genau gemeint ist, erfahrt ihr hier.

3



Alle Artikel und mehr im Internet unter:

Website: bszonline.de

Facebook: :bsz

Twitter: @bszbochum

Insta: @bszbochum

Gaming an der RUB

Wer sich für Gaming interessiert, wird an der RUB zahlreiche Events vorfinden. Talha Demirci beantwortet Fragen zum Thema Gaming an der RUB.

Hallo Zusammen, mein Name ist Talha Demirci auch bekannt als Taldo. Ich studiere Physik an der RUB und spiele kompetitiv Tekken, aber auch alle anderen Casual Games von Horror bis Cooking Simulator, am liebsten aber Dungeon Crawler und Rogue-Likes. Meine Lieblingsspielreihen... Sind zu viele. xD Dazu gehören Pokémon, Digimon World, DBZ, Naruto, Isaac, Tekken uvm. Ich bin zur Zeit Teil des Allgemeinen Studierendenausschusses (ASTA) der RUB und leite das Referat für Sport und E-Sport. Angefangen habe ich im März 2019 und war für zwei Jahre, von März 2020 bis März 2022, Finanzer des ASTA.



:bsz: Wie ist die Idee entstanden, dass die Uni auch einen Ort für Gaming bieten sollte?

Talha: Gaming wird nicht mehr so wahrgenommen wie das früher einmal war. Das Stigma, alle Gamer seien faul und aggressiv und sozial inkompetent, nimmt zum Glück immer weiter ab. Man gilt mittlerweile nicht mehr als Nerd oder potenzieller Amokläufer:in. Gerade in Deutschland wurde dieses Stigma lange Zeit bedient, was in östlicheren Ländern anders ist. Dort wird man wie ein:e Starspieler:in beim Fußball gefeiert, wenn man gut in Titeln wie z.B. League of Legends ist. Aktuelle Zahlen belegen diesen Trend. Mittlerweile spielen rund die Hälfte der deutschen Bevölkerung Computer- und Videospiele. Das Durchschnittsalter liegt hingegen vieler Erwartungen bei 37,4 Jahren. Auch die Geschlechterverteilung hat sich gewandelt. So machen Spielerinnen mittlerweile nahezu die Hälfte der Gesamtspielerzahl aus (48%). Auch viele kommerzielle Augen blicken mittlerweile aufs Gaming und man sieht auch die ein oder andere Supermarktwerbung, welche das Ganze aufgreift. Gaming ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Dies belegen beispielsweise auch die Zuschauerinnen- und Zuschauerzahlen der World Championship für League of Legends in 2018. So wurden dort rekordverdächtige 99,6 Millionen Zuschauer registriert. Der Amerikanische Superbowl vermeldete für das Event in 2019 98,2 Millionen Zuschauer. Es ist also mehr als eindeutig, dass Gaming und der E-Sports nicht mehr unterschätzt werden dürfen.

Auch ist Gaming keine Zeitverschwendung, ganz im Gegenteil, Gaming kann vieles sein. Es ist zum einen ein Tool, um sich sozial zu vernetzen, dient dem Stressausgleich und ist einer der kompetitivsten Sportbereiche der Welt. Eines steht jedoch fest, Gaming macht immer Spaß! Dies haben auch Studierende in der Vergangenheit erkannt und dafür gekämpft, dass es in das Angebot der Studierendenschaft aufgenommen wird.

Was kann im Gaming Hub gespielt werden?

Wir wollen unseren Studierenden ein Angebot bieten, wo sie nicht nur einfach daddeln können, sondern sich auch mit Freund:innen und Rival:innen messen und trainieren können. Zudem sollen Studis die Möglichkeit haben, Konsolen und Hardware auszuprobieren, ohne vorher Unsummen ausgeben zu müssen.

Hierzu wird es einmal unsere Retro-Abteilung geben und unsere Computerabteilung. Des Wei-

teren stellen wir unter Anderem auch noch eine Switch, eine PS5 und VR-Brillen zu Verfügung.

Was für Events im Bereich Gaming finden an der Uni statt?

Wir bieten den Studierenden Retro-Abende, Gaming Night Turniere und unterstützen die FSRe ITS und ETIT bei ihren Webnächten. Wir suchen unsere Community und versuchen Sie zu vergrößern und zu unterhalten. Des Weiteren bieten wir Workshops im Bereich des professionellem E-Sport, Gaming und Content-Creation an.

Was ist E-Sport und welche Angebote gibt es an der RUB?

E-Sport bringt Gaming auf ein anderes Level. Im E-Sport geht es nicht mehr nur noch um einfachen Zeitvertreib, sondern darum der oder die Beste in seinem oder ihrem Gebiet zu werden. Sei es Andere zu besiegen oder etwas besser zu machen als sie. Jedes einfache Spiel kann auf die professionelle Ebene gebracht werden, sei es auch nur das Spiel so schnell wie möglich zu beenden. Bisher haben wir 4 Teams in den Bereichen League of Legends, Counterstrike Globaloffensive, Tekken und Rocket League, welche regelmäßig trainieren und auf Turnieren oder in Ligen mitspielen. Weiteres Interesse gibt es in den Bereichen Rainbow 6 Siege, Smash und Fifa. Wir versuchen Talente zu finden und mit Turnieren, Workshops und Events zu fördern und die Aufmerksamkeit auf E-Sport zu steigern.

Wie kommen der Gaming Hub und E-Sport bei den Studierenden an?

Das erste Mal in der Geschichte der RUB wird es ein dauerhaftes und stetiges Gaming Angebot geben. Die Studis müssen nicht mehr auf das nächste Gaming- oder Retro-Event warten, sondern können sich einfach mit Freundinnen im Gaming Hub treffen! Nach jeder Gamingveranstaltung war die einzige Frage: „Wann nochmal?!“ und jetzt können wir getrost antworten: „Immer!“. Jeder ist herzlichst willkommen.

Sind in Zukunft noch weitere Projekte geplant?

Die Errichtung des Gaming Hubs ist nur die Spitze des Eisbergs und schafft uns eine zentrale Anlaufstelle, wo wir unsere nächsten Projekte planen können. Mehr Events, mehr Spaß und viel mehr Gaming!

Dieses Interview führte :Alissa Wolters

Wie Digitalisierung an Universitäten (nicht) funktioniert

Mittlerweile läuft an fast jeder Universität alles digital ab und das lag nicht zuletzt an der Pandemie, die 2020 auf uns zukam.

Wohin man nur schaut, sei es in puncto Immatrikulation, Rückmeldung des Sozialbeitrages, bargeldloses Zahlen in den Mensen oder digitale Lernplattformen wie Moodle. Sie alle haben es geschafft sich in den Studierendenalltag unbemerkt reinzuschleichen. Die Digitalisierung an der Ruhr-Universität Bochum scheint angekommen zu sein, möglicherweise schneller als erwartet. Man erinnere sich nochmals an die Corona-Pandemie zurück, die uns alle unerwartet getroffen hat. Spätestens als der Lockdown in Deutschland eingetroffen war, mussten Deutschlandweit alle Universitäten schneller digital werden.

Probleme der zu schnellen Digitalisierung

Der gemeinschaftliche Gedanke aus dem gemeinsames Studieren hervorgeht, zeigt sich in dem Begriff der „Anwesenheitsinstitution“, den der Soziologe Rudolf Stichweh nutzt. Doch knapp zwei Jahre lang war von dieser Anwesenheit nichts zu spüren. Wir Studis mussten lange und viel zurückstecken. Der Umstieg von der gewohnten Präsenzlehre auf die Digitallehre ist ein großer Umstieg gewesen. Vor allem bei den digitalen Vorlesungen, in denen man dazu aufgerufen wird die Kamera einzuschalten, sind dieser Aufforderung nur wenige nachgegangen. Die Online-Semester waren für viele psychisch nicht einfach zu bewältigen. Außerdem wussten viele Dozierende anfangs nicht mit der Technik umzugehen oder wie allzu oft ist die Internetverbindung aufgrund des viel genutzten Homeoffices zu Hause schlecht gewesen.

Vorteile der Digitalisierung

Doch neben all den negativen Aspekten, die die Digitallehre an den Universitäten mit sich bringt, gibt es auch Positives zu berichten. Angesichts der Lehre an der Ruhr-Universität Bochum, ist zu sagen, dass mit der Lernplattform Moodle gearbeitet wird. Über Moodle sollen Studierende sich selbstständig in ihre Kurse einschreiben, in denen teilweise alle Kursmaterialien online gestellt werden. Außerdem wird bei einigen Online- oder Hybrid-Veranstaltungen die Vorlesung auf Moodle online gestellt, was den Studis nur zugutekommt. Doch wie genau was abläuft, entscheidet die dozierende Person selbst. So kann es auch mal zu Unterschieden in der digitalen Lehre kommen.

:Asli Baskas

Games als Lebensunterhalt

Zocken studieren: Für viele Gamer:innen ein Traum und für uns ein Thema, das wir Euch in unserer Sonderausgabe nicht vorenthalten wollen.

Im Zeitalter der Digitalisierung zählen Videospiele auf verschiedenen Konsolen daheim oder mobil auf dem Smartphone, online und offline, für ungefähr 40% der Weltbevölkerung zu ihren Hobbys. Das mal verpönte Zocken ist somit längst keine Außenseiter:innenbeschäftigung mehr. Es ist aufgrund dieser großen Nachfrage nicht verwunderlich, dass die Spieleindustrie boomt und die Branche seit Jahren anwächst, sodass sich die zugehörigen Berufsfelder weiterentwickelten. Auch an den Universitäten weltweit ist es möglich, Games und Gaming zu studieren. Falls Ihr

großes persönliches Interesse daran haben solltet, einmal in der Gamingbranche zu arbeiten, stellen folgende Studiengänge und Ausbildungsmöglichkeiten für Euch möglicherweise genau das Richtige da.

Gaming studieren an der Ruhr-Universität Bochum?

An unserer Universität wird kein Studiengang angeboten, der Gaming-spezifisch angelegt ist. Nichtsdestotrotz bietet das Studienangebot zwei Interessante Fächer, die durchaus hilfreich oder vorbereitend für den Einstieg in die Games-Branche sein können oder gut mit einer Ausbildung oder einem weiteren Studium im Bereich Gaming kombinierbar sind. Es handelt sich um die Studiengänge Angewandte Informatik (Bachelor of Science/Master of Science) und Medienwissenschaft (Bachelor of Arts/Master of Science). Ersterer Studiengang setzt sich unter anderem mit Software- und Systementwicklung auseinander, zweiterer mit Medien wie Film, und TV sowie mit der Medienwirtschaft – dazu zählen beispielsweise PR, Marketing und Vertrieb. Grundsätzlich ist es jedoch sinnvoll, von vorne herein einen anderen Studiengang oder eine andere Ausbildung anzustreben, solltet Ihr unbedingt in der Gaming-Branche arbeiten wollen.

Studienfächer, die Euch dem Ziel näherbringen

Game Design, Game-Arts und Game-Programmierung – drei Studienfächer, die einzeln studierbar international angeboten werden. Darüber hinaus drei Studienfächer, welche zum

Beispiel von der Technischen Hochschule Köln im Digital Games-Bachelorstudium oder von der privaten anerkannten Hochschule DIPLO-MA unter der Bezeichnung Digital Games Business (Fernstudium) angeboten werden.

Wollt Ihr Euch spezialisieren, ist es sinnvoller, eines der drei Teilfächer vom Studiengang Digital Games als Studium zu wählen. Allein Game Design wird in Deutschland an rund 20 Hochschulen und Universitäten angeboten. Außerdem ist der Bachelorstudien-gang Spieleentwickler beziehungsweise Game Development ein guter Ausgangspunkt, um in die Gamingbranche zu starten.

Ausbildungsplätze! Eine Überlegung wert

Es ist auch möglich, über eine Ausbildung in Eurer liebsten Arbeitsfeld zu rutschen – und oft ist es sogar sinnvoller, eine Ausbildung zu absolvieren als zu studieren. Prinzipiell kommt es natürlich auch darauf an, was für ein Typ Mensch Ihr seid – eher praktisch oder theoretisch veranlagt? Die Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten in Sachen Gamingbranche sind enorm. Die Berufe 3D-Designer:in, Game Artist, Game Designer:in, Game Programmier:in und Game Producer:in sind alle über Ausbildungsstellen erlernbar. Ferner können ausgebildete Grafikdesigner:innen, mathematisch-technische Softwareentwickler:innen, Mediengestalter:innen, Fachinformatiker:innen und Kaufleute für audiovisuelle Medien ihren Weg in die Gaming-Branche finden.

Na, neugierig geworden? Vielleicht konnten wir Euch Möglichkeiten eröffnen, von denen Ihr bis jetzt nichts geahnt habt. Das tun, was wir lieben – es ist ein erstrebenswertes Ziel, mit dem Geld zu verdienen, was uns auch in unserer Freizeit Freude bereitet. Und mal ehrlich: Welche Gamer:innen fänden es nicht spitze, ein eigenes Spiel zu entwickeln, zu begleiten oder zu vermarkten?

:Rebecca Voeste

LERNEN 2.0

Social Media und Streamingdienste sind aus der Lernlandschaft gar nicht mehr wegzudenken, TikTok arbeitet mit Expert:innen zusammen und auf Spotify kann man Sprachen lernen und die Reclam-Klassiker hören. Die neuen Lernhilfen sind kompakt, modern und haben einen inklusiven Faktor. Ein kleiner Vergleich!

YouTube

Die Welt von YouTube ist vielfältig und bunt! Einige Dozierende haben auch einen Kanal und laden ihre Vorlesungen hoch. Der Vorteil in Gegensatz zu Zoom? Natürlich die Funktion mit den Untertiteln. Kleines Manko: wenn diese automatisiert sind, kann das zu Fehlern führen, die den Kontext verändern können. YouTube hat für fast alles eine Lösung. Ich mein, wer hat sich nicht mit Daniel Jung auf Mathe vorbereitet? #Funfact: auch im Studium können die Grundlagen einem helfen, um komplexe mathematische Vorgänge zu verstehen. Wer mal in der Vorlesung geipent hat und einen Zusammenhang nicht verstanden hat, kann auf YouTube eine ordentliche Sammlung an Wissen finden.

TikTok

Auf der App mit Suchtpotenzial findet ihr unter dem Hashtag „Lernen mit Tiktok“ viel Expertise! TikTok zählt rund 4,5 Millionen Euro in die Förderung von Wissenscreator:innen, damit sie auf der Plattform Kurzvideos erstellen. Das Ziel: mit Entertainment Wissen zu teilen. Die Lerninhalte sind vielfältig: Sprachen, Jura oder auch Medizin. Alles für die Community. Zudem gibt es Wissenschallenges, wo Menschen mit Videos verschiedene Themen aus Schule, Uni und Alltag teilen und gegeneinander antreten können, ehe eine professionelle Jury darüber entscheidet, ob die Videos ins Programm passen und die Creator:innen anschließend mit einer Agentur zusammenarbeiten.

Podcasts

Die Welt der Podcasts ist schon länger nicht nur auf Laber-Content spezialisiert, sondern versteht sich auch als Wissens-Transfer. Etablierte Medienhäuser bieten Hörer:innen zu bestimmten Thematiken vielfältige PODCASTS. Deutschland Funk Nova bietet zum Beispiel mit dem Podcast „Hörsaal“ Einblicke in die Welt der Wissenschaft. Grundsätzlich verhält es sich bei den Podcasts wie bei Youtube: wahrscheinlich gibt es für jede Thematik eine Folge, die dir weiterhelfen kann. Denn Die Podcast-Welt ist groß und jeder: kann sein Wissen teilen.

Games

Auch die die Spielewelt kann pädagogischen Einfluss auf euch haben und nein, ich meine nicht Taboo. 1979 Revolution: Black Friday ist zum Beispiel eine interaktive Dokumentation über die iranische Revolution wie den daraus resultierenden Sturz des Schah. Geschichte eben mal anders! Beim Spiel A New Beginning sind wir im Jahr 2500 und haben mit den Folgen des Klimawandels zu kämpfen. Es ist quasi unmöglich auf der Erdoberfläche zu leben und deswegen findet das Leben unterirdisch statt. Doch auch dieser Raum scheint immer weniger zu werden. Zwar ist es im Spiel möglich eine Zeitreise anzutreten und die Welt zu retten, doch die Themen Umweltschutz und Klimawandel sind brandaktuell!

Fazit:

Nur weil es spaßig klingt, heißt es nicht, dass es weniger gut ist! Aber trotz allem achtet zum Beispiel auf die Infobox oder Shownotes. Dort findet Ihr immer wieder Quellenangaben, die Ihr nutzen könnt. Bei Tiktok achtet am besten darauf, um 100 Prozent sicher zu sein, dass es ein verifizierter Account ist der den Hashtag #lernen mit Tiktok benutzt. Ein kleiner Tipp von mir: Macht ruhig einen Doublecheck. Denn Erstens ist unsere Lehre männlich und weiß dominiert und auch unsere Dozierenden wissen nicht alles! Zweitens könnt Ihr mit Eurem erfolgreichen Faktencheck auch die wissenschaftliche Welt erweitern, indem Ihr Euch der Thematik selbst annehmt.

:Abena Appiah

Mein Messebesuch auf der Gamescom

Europas größte Messe für Computer- und Videospiele kehrt nach zweijähriger Coronapause endlich wieder in die Hallen der Koelnmesse zurück. Als leidenschaftlicher Gamer konnte ich es mir natürlich nicht entgehen lassen, die Messe an zwei Tagen zu besuchen und zu berichten, was es Neues auf dem Videospiegelmarkt zu sehen und daddeln gibt.

Der Verband der deutschen Games-Branche richtet die Gamescom, ehemals Games Convention, seit 2009 jährlich auf dem Messegelände in Köln aus und bietet Entwicklungsstudios

weltweit eine Bühne, um ihre neuen Titel und Geräte vorzustellen. In den Entertainment-Bereichen der Halle können neue Titel angespielt und Live-Events mitverfolgt werden. Im Retro- oder Indie-Bereich findet sich eine Vielfalt an Gaming-Angeboten außerhalb der großen Namen. Die Community-Bereiche hosten Events wie zum Beispiel das Cosplay Village. Nicht zuletzt lassen sich auf dem Gamescom Campus Menschen aus der Branche sprechen und erste Bausteine für eine Karriere in der Games-Branche legen.

Die Gamescom 2022 hatte schon im Vorfeld einige Niederlagen einstecken müssen, denn viele große Studios wie etwa Nintendo, Sony, Activision (Call of Duty-Reihe) oder Electronic Arts (FIFA-Reihe) haben dieses Jahr abgesagt. Der Entwicklungsprozess für Videospiele ist langjährig und viele neue große Titel, die sich noch in der Entwicklungsphase befinden, kamen in den letzten beiden Jahren wegen der Corona-Pandemie schleppend voran, dementsprechend gab es auch weniger Titel auszustellen. Hinzu kommt der Trend, neue Titel lieber auf eigenen Veranstaltungen vorzustellen und das Ganze in die Welt zu streamen, wie man sich selbst am effektivsten in Szene setzt, haben viele Studios während der Pandemie besonders schnell gelernt.

Nichtsdestotrotz waren dieses Jahr mit 1.100 Unternehmen ähnlich viele Aussteller:innen wie 2019 in Köln vor Ort. Auch die kurzfristige Absage vom „Games“-Minister Robert Habeck enttäuschte viele, dennoch war das politische Interesse groß. Auf der politischen Eröffnung am Mittwochabend betonten Kölns Bürgermeisterin und Nord-Rhein Westfalens Ministerpräsident wie wichtig die Gamescom für den Standort Köln und NRW ist. Man machte auf die Themen der Energiepolitik aufmerksam und stellte Konzepte vor, mit der die Gamescom dieses Jahr klimaneutral bleiben soll. Auch die Rolle der Videospiele-Branche für die Innovation von anderen Industriebereichen wurde hervorgehoben und der finanziellen Förderung der Branche besondere Wichtigkeit zugeschrieben.

Meine Reise zur Gamescom begann schon am Dienstagabend, als ich mir noch gemütlich von zu Hause aus die Opening Night im offiziellen Live-Stream angeschaut habe. Hier wurde ein Vorgeschmack auf das gegeben, was Besucher:innen den Rest der Woche auf dem Messegelände erwartet. Ikonischen Persönlichkeiten der Videospieldwelt wie etwa Journalist und Moderator Geoff „Jeff“ Keighley, der auch immer wieder Events wie die Game Awards moderiert, begrüßten das Publikum und eröffneten die Gamescom 2022. Anschließend trat ein Ensemble aus Metal-Musiker:innen auf, das den Soundtrack für das Spiel „Metal: Hellsinger“ zum Besten gab. Ausgeruht und voller Vorfreude ging es dann am Mittwoch, dem Fachbesucher- und Pressetag, für mich weiter. Die Anfahrt war überraschend entspannt, Sitzplatz im Zug und kein Gedrängel an den Toren der Gamescom. Dass das auch ganz anders aussehen kann, musste ich leider an meinem zweiten Besuchstag feststellen müssen, doch dazu später mehr.

Voll war es aber trotzdem, stetig strömten Menschen vom und auf das Messegelände. Stolz das Ticket gescannt und mit dem frisch gedruckten Pressepass um den Hals ging es dann los, endlich wieder Gamescom! Ich habe mir erstmal einen Überblick über die Ausstellungshallen verschafft. Am Stand von StickyStoneStudio im Indie- und Retro-Bereich habe ich dann meinen Interview-Partner ausfindig gemacht. Mit dem Termin aus dem Weg ging es dann befreit weiter und da ich ja schonmal da war, habe ich mir die Indie-Area angeschaut. Besonders gefallen hat mir hier Roots of Yggdrasil, ein Städtebausimulation mit Rogue-like Touch, bedeutet, dass jeder Spieldurchlauf zufällig generierte Elemente enthält. Danach ging es für mich in der Merchandise-Area weiter, ein wenig bummeln bevor es in die großen Hallen geht. Vorgestellt wurde dort eine Kollaboration von MINI und Pokémon, die Felgen mit Pokébällen drauf fand ich recht witzig. Ich schaute mir Shirts und Sammelfiguren an, die teilweise extremst sexualisiert waren. Ob das nun geschmacklos oder humorvoll ist, möchte ich nicht beurteilen, da gehen die Meinungen sehr auseinander. Es wurde Zeit, mir einen der großen neuen Titel anzuschauen. Ubisoft stellte auf der Messe den Titel „Skull and Bones“ vor. Also hieß es anstellen, eine Stunde Schlange stehen, um dann ein paar Gameplay-Minuten selbst in der Hand zu haben. Und es war, leider, gar nicht so gut. In dem Titel geht es primär darum, eine Piraten-Crew aufzustellen und sich dann in gewaltigen Schiffsschlachten die Kanonen um die Ohren zu hauen. Wirklich vom Hocker gehauen hat es mich nicht und von den mittlerweile 6 Jahren Entwicklungszeit hatte ich mir mehr erhofft. Enttäuscht habe ich mich in die nächsten Hallen aufgemacht.

Wirklich anstellen wollte ich mich nicht nochmal, hab's dann aber trotzdem getan. Überzeugt haben mich dann zum Glück „Lies of P“, das die Geschichte der Holzpuppe Pinocchio düster neu erzählt und „V Rising“ ein Action-RPG, das sich am besten als Diablo mit Vampiren beschreiben lässt. Nach einem weiteren Rundgang wollte ich mir abschließend „Street Fighter 6“ genauer anschauen. Leider war das Studio Capcom selbst nicht vor Ort, man konnte den Titel dann aber skurrilerweise an der TikTok Booth anspielen. Also wieder anstellen, 30 Minuten. In der Schlange hab ich mich mit einem netten Fremden über Fighting Games unterhalten, schön, dass es noch mehr Verrückte wie mich gibt. Zusammen haben wir dann gespielt, er hat mir neue Spielmechaniken erklärt und mich, ehrlich zugegeben, gewinnen lassen. Ein kleines persönliches Highlight. Damit war der erste Tag für mich zu Ende. Also ab in die Bahn und zurück nach Hause.

Weiter ging es am Sonntag, als ich die Messe nochmal mit Freunden besucht habe. Der Tag begann für uns ziemlich beschissen, wenn ich das an der Stelle mal so sagen darf. Schuld daran ist aber nicht die Gamescom oder Koelnmesse, sondern, wie sollte es auch sonst sein, die Deutsche Bahn AG. Wir steigen in Bochum in einen relativ vollen, aber so dass man wenigstens noch stehen konnte, RE 1 ein, der laut Infotafel mit weniger Wagons bestückt war. Mit langen Stehzeiten muss man bei einem Messebesuch rechnen, da wird die eine Stunde Zugfahrt auch auszuhalten sein, dachten wir. An jeder Haltestation wurden es immer mehr Leute und selbst als ein großer Schwung an Menschen am Düsseldorfer Flughafen ausgestiegen ist, wurde es nicht leerer. Menschen strömten in den bereits vollen Türenbereich der Bahn, Zugbegleiter an den Bahngleisen winkten munter weiter Leute rein und ignorieren wie voll es bereits war. Eng aneinander gepfercht wie Tiere standen wir da, von der Klimaanlage, wenn sie denn lief, war nichts zu spüren. Augen zu und Aushalten. Einige haben es mit Humor hingenommen, wer braucht schon Tinder, wenn man einfach Bahnfahren kann, um sich bei Körperkontakt kennenzulernen. Andere wiederum machten ihren Frust lautstark kund, auch wenn sie nur eine Station fahren mussten. Es kam zu Geschrei. Der absolute Tiefpunkt war erreicht, als eine Person, mit der ich unterwegs zur Messe war, plötzlich den Geist aufgab. Nicht ansprechbar, leerer Blick und blau angelaufene Lippen. Ich konnte sie gerade noch so auf den Beinen halten, eine Flasche Wasser aus meinem Rucksack holen und ihr etwas zu Trinken geben. Die Enge im Zug war erdrückend und Platz machen konnte auch niemand. Natürlich kamen wir mit Verspätung an der nächsten Station an, damit wir raus konnten, frische Luft schnappen. Keine Sorge, alles wieder gut und wir konnten noch einen spaßigen Tag auf der Messe verbringen. Ich finde es kriminell, wie die aktuelle Situation in den Bahnen aussieht. Das wurde zur Woche der Gamescom nochmal mehr als deutlich. Dass man sich nicht mal in die 1. Klasse stellen, geschweige denn setzen darf, ist mir unerklärlich. Auch, dass es keine Sonderzüge oder mehr Wagons auf den einzelnen Strecken fahren, ist mir ein Rätsel. Deutsche Bahn, schämt Euch, dass Ihr das Euren Kund:innen zumutet, pfui!

Der Rest des Tages auf der Messe war aber schön, das Messegelände war voll, aber nicht zu voll. Wir haben uns Spiele angeschaut, ein Wrestling Match live gesehen, coole Fotos gemacht, Merch gekauft und uns ein E-Sports Event angeschaut. Kommt jetzt leider etwas zu kurz, aber was in der Bahn passierte kann ich nicht kommentarlos stehen lassen, danke nochmal DB!

Mein Fazit zur Gamescom 2022 ist, dass die Messe im Groben so wie immer war. Klar haben einige big names der Branche gefehlt und das hat man auch gemerkt. Aber so ist man immerhin mal dazu gekommen, sich die kleinen Dinge genauer anzusehen, die man sonst immer außen vorgelassen hat. Wie uns auch einige mitgeteilt haben, mit denen wir auf der Messe gequatscht haben, ist die Gamescom für viele nicht wegen der Aussteller:innen und neuen Titel so interessant, sondern um mit Leuten und Freunden aus aller Welt zusammenzukommen, die ein und dieselbe Liebe zu Videospielen, Animes sein Mangas und das einfache Nerd-Sein teilen. Das würde ich so auch unterschreiben. Für die paar Minuten Gameplay, die man nach stundenlangem Anstehen zu sehen bekommt, lohnt sich die Gamescom nicht, da kann man in vielen Fällen auch auf spielbare Demos oder Early-Access Releases warten. Es ist wichtig und gut, dass die Messe wieder vor Ort stattfindet und das bunte Getümmel habe ich ehrlich gesagt vermisst. Daher hat sich der Besuch für mich und viele andere sicher auch gelohnt.

INTERVIEW MIT PHILLIP DEGASPER VON STICKYSTONESTUDIO

Ich habe mich mit dem CEO und der technischen Leitung Phillip Degasper des Indie-Entwicklungsstudios StickyStonesStudio aus Baden-Württemberg für ein Interview auf der Gamescom getroffen. Zurzeit arbeitet das kleine Team aus neun Leuten an dem Titel „M.O.O.D.S.“. Ich brachte Fragen zur deutschen Spieleindustrie und der Indie-Branche mit.

Hallo Phillip, magst du dich und ein Team einmal kurz vorstellen

Phillip: „Ja, wir sind StickyStonesStudio, ein Team aus kreativen Köpfen. Zusammengeschlossen vor drei Jahren um geile Spiele zu entwickeln. Ich bin Phillip Degasper, Studioleiter und Geschäftsführer, und koordiniere alles so ein bisschen. Hab also überall meine Finger drin. Bin aber auch Devoloper, genauer Head Developer und mache die Softwarearchitektur. Wir entwickeln momentan ein Action-Roguelike was von dem Bund mit 34.000 Euro gefördert worden ist. Unser aktuelles Projekt heißt M.O.O.D.S. Da geht es darum, dass man Gefühle in Robotern geweckt hat und diese wieder zerstören muss, weil sie damit nicht umgehen können. Dabei geht auch darum Gefühlsmonopole der heutigen Zeit widerzuspiegeln und die Gefühlsunterdrückung der Diktatoren dieser Welt bekämpfen muss.“

Du hast einen guten Punkt angesprochen, Förderung. Wie ist die Situation der Videospiel-Förderung hierzulande?

„Die Förderung geht mittlerweile in eine ähnliche Richtung wie es zum Beispiel in der Filmbranche üblich ist, diese existiert natürlich schon länger und hat andere Strukturen. Wenn man Publisher-Gespräche hat, plant man die Förderung fest mit ein und man weiß wie viel aus eigener Tasche kommen. Die Förderung kommt aus dem Games-Fund und auf jeden Fall angekommen. Die Förderung wird auch genutzt und muss auch genutzt werden sonst werden wir einfach vom Rest der Welt abgehängt.“

Zum Thema Rest der Welt. Findest du Deutschland ist ein geeigneter Standort für Spielestudios?

„Ja klar, natürlich. Deutschland ist ein sehr geeigneter Standort für Spieleentwickler:innen und Spiele. Hier gibt es viele Ingenieure, sehr viele schlaue Menschen, die Bock haben sich kreativ auszuleben. Ich merk das auch in meinem Studio. Wir sind in Freiburg das einzige Spieleentwicklerstudio und ich habe in den letzten drei Monaten 50 Bewerber

ungen bekommen, die unbedingt Games entwickeln möchten. Der Need ist da du merkst die Leute wollen, haben Bock und Spaß dran. Daran merkst du hier geht was, die Leute wollen. Die Branche hat total Zukunft und bringt richtig Kohle und Steuereinnahmen.“

Was würdest du als Teil eines Indie-Studios sagen wo die Vor- und Nachteile, wenn man nicht bei einem großen Entwickler oder Publisher ist?

„Die offensichtlichen Vorteile sind, dass man sehr individuell ist und man machen kann was man will und es spricht dir niemand in dein Werk rein. Im Endeffekt ist es so, wenn du bei einem Publisher bist, hat der das letzte Wort. Der offensichtliche Nachteil, wenn man nicht bei einem großen Publisher ist, ist das das Fehlen von Budget und Marketingkapazität und das Know-How, was man sich selbst antrainieren muss. Das ist schon ein großer Nachteil. Die Welt von heute ist globalisiert und ein Publisher kann sowas viel besser koordinieren und hat auch einfach viel mehr Geld für Investitionen. Es macht fast immer Sinn im späteren

Verlauf eines Studios sich einem größeren Publisher anzuschließen. Frisch gegründet rate ich aber davon ab, um erstmal eigene Erfahrungen zu sammeln. Man versteht erst warum es so wichtig ist, wenn man den Weg einmal selber gegangen ist. Wir haben das bei unserem ersten Spiel gemerkt, wie schwer es ohne Publisher sein kann. Der Publisher kann da ein Riesen Stück Arbeit abnehmen.“

Wie genau bist du in der Branche gelandet und warum ist für dich wichtig, dass die Gamescom wieder vor Ort stattfinden kann?

„Ich wollte immer schon Spiele entwickeln und habe bereits mit 14, 15 angefangen Mods für Warcraft III zu entwickeln und mit Java meine kleine Engine geschrieben. War schon immer mein Ding und ich wollte immer schon Spieleentwickler werden. Meine Kolleg:innen habe ich dann an der Hochschule Offenburg kennengelernt, hab dort Medieninformatik studiert. Da lernt man den gesamten Umfang kennen, denn in Games kommen alle Medien zusammen. Hab meinen Bachelor dort gemacht und die Bachelor-Thesis zur Ausgestaltung und Publishing eines Videospiel-Titels gemacht. Dann haben wir gemerkt, hey lass uns ein Studio gründen. Haben uns zusammengetan ein Studio gegründet und wurden gefunden. So sind wir in die Videospiel-Branche reingerutscht. Ein Ding um in die Branche reinzukommen ist natürlich hier die Gamescom. Alles was Rang und Namen hat ist hier, hier kann man sich vernetzen. Wichtig ist auch, dass wir als kleines Studio hier die einzigartige Möglichkeit haben gesehen zu werden und direktes Feedback von Spieler:innen zu bekommen, etwas was man sonst nicht immer hat. Auch der Besuch von Personen der Politik zeigt, dass die kleinen Studios die Aufmerksamkeit auf sich ziehen können“

Phillip, vielen lieben Dank für das tolle Interview und weiterhin viel Erfolg mit Eurem Projekt.

„Danke, mir hat es Spaß gemacht, ich wünsche dir noch eine schöne Gamescom“

:dieses Interview führte Artur Airich



Wakanda Forever – Afro- & Latinxfuturism rules!

Kommentar



Black Panther 2 Trailer, unter dem Namen „Wakanda Forever“, ist vor kurzem erschienen und Fans können es kaum noch abwarten bis Filmstart. Ganz wichtig in diesem Film ist die afrofuturistische Ebene der Verfilmung des gleichnamigen Marvel Comics. Wie es aussieht, werden Afro- und Latinxfuturismus im Film vereint. Was genau bedeutet das eigentlich?

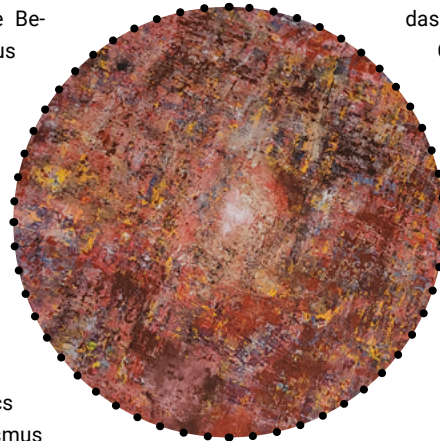
Afrofuturismus ist eine ästhetische Kultur, die sich größtenteils nachdem zweiten Weltkrieg etabliert hat. Viele Gemeinsamkeiten bestehen zum Genre der Utopie/ Dystopie. Es ist das Konzept in dem das Bewusstsein des Schwarzseins einer Person, sich von der versklavten kolonialistischen Mentalität löst. Afrofuturismus ist Teil des Post-Kolonialismus und eine Dekolonisationsmethode. Menschen in der afrikanischen Diaspora sehen sich als Weltraumreisende und sind nicht mehr an rassistischen Strukturen gebunden. Wissenschaftlerin Ytsasha Womack fasst zusammen: „[Afrofuturism is] an artistic aesthetic and a framework for critical theory“. Es sei eine Kombination mit „non-Western beliefs“ aus Elementen historischer Fiktion, Fantasy, Afrozentrismus, magischer Realismus und Science-Fiction (SciFi). Dabei ist SciFi besonders wichtig, da Afrofuturismus SciFi, als Distanzgewinn von Machtstrukturen der ***weißen*** Vorherrschaft benutzt. Science-Ficti-

on in Afrofuturismus schafft ein historisches Loch „in dem all die Möglichkeiten der Veränderung“ stattfinden können, die sonst keinen Raum haben. Technologie ist auch ein wichtiger Bestandteil des Afrofuturismus, was vor allem die Zeiten des Internet Boom der 90er zeigen. Die Erschaffung virtueller Räume, Realitäten und Identitäten ging mit der Annahme einher, dass diese offen für Identitätsbildung und -zuschreibung schienen. „Mit dem Space verband sich ein starkes utopisches Moment“, dass die „erdrückende soziale Identität“ hinter sich lassen konnte. Besonders im westlichen Teil der Welt war diese Art an Selbstdarstellung im Cyberspace von großem Interesse. Mitte der 90er Jahre kam durch die Kulturszene der afrikanischen Diaspora die afrofuturistische Bewegung auf. Latinxfuturismus hat Afrofuturismus quasi als Vorbild, riesen Unterschied ist: Indigene Kultur wird hervorgehoben und Handlungsort ist der Mittel- & Südamerikanische Kontinent.

Mit der Verfilmung des Comics Black Panther trat Afrofuturismus weltweit auf großen Leinwänden. Es handelt vom Superhelden Black Panther alias

König T'Challa. Dieser regiert über Wakanda, welches ein fiktives afrikanisches Land ist, das nicht kolonisiert wurde und wissenschaftlich weit fortgeschrittener ist als alle anderen Nationen auf der Welt. Zudem spielt Prinzessin Shuri eine wichtige Rolle. Sie ist die jüngere Schwester des Königs und Ingenieurin der wakandischen Infrastruktur und des Black Panthers Equipment. Dieser Comic ist ein Beispiel für die Zentrierung des afrikanischen Kontinents und dem Möglichen Leben ohne Kolonialismus. Schwarze Menschen, insbesondere Schwarze Frauen, stehen auch hier im Vordergrund. In Wakanda Forever, das am 11.11.22 in den Kinos erscheinen wird, werden Menschen erneut in eine afrofuturistische Welt eintauchen. Neben dem Fakt, dass der legendäre Black Panther aka. Chadwick Boseman 2020 an Krebs gestorben ist und nicht mehr diese Rolle verkörpern wird, kam neue Gesichter, die Atlantean, hinzu. Meine Vermutung: Die neuen Schauspieler*innen sind Latinx mit indigenen Wurzeln, weshalb ich davon ausgehe, dass dieser Film Afro- und Latinxfuturismus kombinieren wird. Das wäre mal eine innovative Kombi von zwei Kunstformen, auf die ich sehr gespannt bin.

:Nathalia Rodriguez



Romanze oder eher Filmpropaganda?

Kommentar



Wer setzt sich denn nicht gerne nach einem anstrengenden Tag vor den Bildschirm, öffnet Netflix und möchte in Ruhe einfach nur einen Film schauen, nur um dann mit misogynen, diskriminierenden Militär-Propaganda über-rascht zu werden?

Genauso müssten sich so ziemlich alle Menschen gefühlt haben, die den neuen Netflix Film „Purple Hearts“ geschaut haben. Netflix beschreibt den Film als eine Romanze, welche sich in der Realität allerdings etwas „anders“ anfühlt. Kurze Zusammenfassung: Cassie Salazar ist eine liberale, aufstrebende Musikerin, die um sich über Wasser zu halten als Kellnerin in einer Bar und als Klavierlehrerin arbeitet. Doch das Geld reicht vorne und hinten nicht, denn Cassie hat Diabetes und wie allgemein bekannt, ist Amerikas Gesundheitssystem nicht grade das Beste. Luke ist beim Militär, um seine Schulden abzubauen, die er aufgrund von Drogenproblemen hat. Die beiden treffen durch eine gemeinsame Bekanntschaft aufeinander und entscheiden sich dazu eine Scheinehe zu führen. Die perfekte Lösung für das Geld- und Krankenversicherungsproblem, denn Cassie kann als Soldatenfrau ihr Insulin bezahlen und Luke seine Schulden. Wie es das Schicksal will, verlieben sich die

beiden ineinander und werden glücklich.

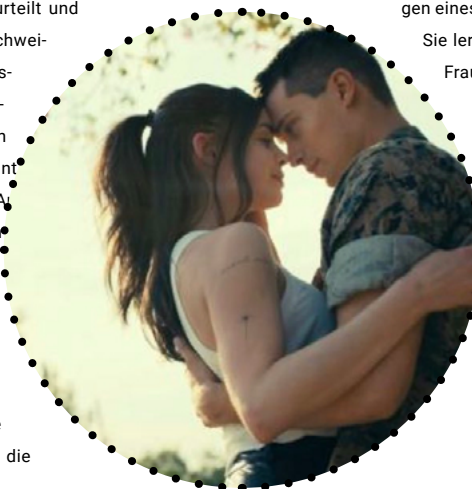
Nur stimmt etwas nicht ganz...Ganz abgesehen von der total abgehakten Storyline haben beide sehr unterschiedliche politische und damit auch moralische Vorstellungen. Etwas zu unterschiedlich, wie die kritischen Stimmen berechtigt behaupten. Ja, wir lieben einen enemies-to-lovers trope, aber nicht, wenn das US-Militär mit an der Produktion des Filmes beteiligt ist oder wenn der Film sexistischen und islamophoben Dialog fördert. Die Cassie, die zu Beginn des Filmes über ihren „ethischen Kodex“ prahlt und das Militär, mitsamt Soldaten verabscheut, schafft es schnell diese Gefühle zu vergessen und verfasst sogar einen Song für die Soldaten der „Come back home“ heißt. Dass Luke sie eine „liberale Nuss“ nennt, ihre Mutter für die illegale Einwanderung ins Land verurteilt und ihr befiehlt sich hinzusetzen und zu schweigen, nachdem sein Freund beim Abendessen auf „die Araber, die wir da unten jagen werden“ (auf Englisch: „hunting down some goddamn arabs“) anstößt-scheint sie wohl doch nicht so sehr zu stören. A eine abfällige Line bezüglich Pronomen hier und da. Plötzlich hängt dann die amerikanische Flagge neben ihrer BLM und Pride-Flagge. Doch der Filmregisseurin Elizabeth Allen Rosenbaum sind die Anschuldigungen nicht fremd - Stören tun diese sie allerdings nicht. Sie bezeichnet die

Charaktere als blau und rot. „Extreme“ Persönlichkeiten, die lernen müssen sich zu „mäßigen“, um die Liebe zuzulassen und dann Lila werden. Komisch ist nur, dass Cassie allein sich ändern muss. Luke darf Luke bleiben. Ist es nun Mäßigung, wenn man sich nicht gegen Ungerechtigkeit ausspricht und seit wann ist liberal-sein gleich extrem? Und wer immer noch nicht daran glaubt, dass der Film Militär-Propaganda ist, sollte einen Blick in das Interview von Rosenbaum mit military.com werfen, in dem sie sogar zugibt, dass das Militär das Skript umschreiben ließ. Traurig ist nur, dass so viele Menschen den Film trotzdem anpreisen. Ein Teil 2 ist bereits in Planung.

Also hier die wahre Zusammenfassung von Purple Hearts: Einer farbigen Frau werden die moralischen Vorstellungen eines weißen Mannes aufgezwungen.

Sie lernt sich ihm zu unterwerfen, brav Frauchen zu spielen und muss ihren Aktivismus und den Sinn für Gerechtigkeit „mäßigen“, damit sie wahre Liebe finden und eine tolle Ehe führen kann. So leicht geht das heutzutage mit der versteckten Propaganda und dabei wollte man doch nur eine Romanze auf Netflix schauen...

: Miena Momandi



Speiseplan



Mensa der Ruhr-Universität-Bochum
05.–09.09.2022

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Aktionen 4,00-7,50 € (Stud.) 5,00-8,50 € (Gäste)	Rindercurry mit Fladenbrot R,a,a1,g,k	Backkartoffel Cheddar, Bacon, Frühlingszwiebel S,g,1,2	Low-Carb-Killer-Bowl G,c,3	Spaghetti Bolognese R,a,a1,c,g,i	Gebratenes Fischfilet mit Garnele, Ingwer-Knoblauchsauce, Basmatireis, Minzjoghurt, dazu einen Beilagensalat F,a,a1,b,d,2,3,9
Komponenten-essen 1,80-2,90 € (Stud.) 2,80-3,90 € (Gäste)	Rinder Cevapcici mit Pustasauce R,a,a1,c,i,j,2,9 Sellerie-Knusperschnitzel mit Gemüsesauce V,a,a1,g,i	Ofenhähnchen in Tomaten-Gemüsesauce G,i Brokkoli-Nuggets mit Bärlauch-Dip V,a,a1,a,3,c,f,g,i	Hähnchen-Cordon Bleu mit Rahmsauce G,a,a1,a,3,f,g,i,2,3,8 Polenta-Knuspertaschen mit Basilikumsauce V,a,a1,f,g	Mariniertes Schweinenackensteak mit Honig-Zwiebelsauce S,a,a1,a,3,f,i Gärtnerin-Tasche mit heller Sauce V,a,a1,a,2,a,3,a,4,f,g,i	Paniertes Kabeljaufilet mit Dillrahmsauce F,a,a1,d,g Veganes Gulasch VG,a,a1,a,3,f,i,2
Sprinter 2,50-3,51 € (Stud.) 3,70-4,40 € (Gäste)	Tagliatelle mit Champignon-Zucchini-Rahmsauce V,a,a1,g	Gemüselasagne V,a,a1,g,i	Kartoffel-Spinatgratin mit Knoblauchsauce V,f,g	Cannelloni mit Spinat und Gouda V,a,a1,c,g,i	Bami Goreng vegan VG,a,a1,f
Beilagen 0,80-1,00 € (Stud.) 0,90-1,20 € (Gäste)	Brokkoli VG Balkan-Gemüse VG,i Spätzle V,a,a1,c,g,1 Kräuterreis VG	Fingerkarotten V,g,1 Andalusische Gemüsepfanne VG Schupfnudeln V,a,a1,c Vollkornnudeln VG,a,a1	Kaisergemüse VG Tomaten ZucchiniGemüse VG Kartoffelwedges VG,a,a1 Kräuter-Bulgur VG,a,a1,2	Blumenkohl mit Bröselbutter VG,a,a1,a,3,f,1 Auberginen-Lauch-Gemüse VG Ofen-Drillinge VG Kräuter Zartweizen VG,a,a1	Blattspinat VG Kohlrabi-Paprika-Gemüse VG Bouillon-Kartoffeln VG,i Vollkorn Spaghetti VG,a,a1

Aufgrund von anhaltenden Lieferengpässen kann es zu kurzfristigen Speiseplanänderungen kommen, wir bitten um ihr Verständnis.

Außerdem täglich im Angebot: Nudeltheke, Kartoffeltheke, Tagessuppe, Salat- und Nachspeisenbuffet
(A) mit Alkohol, (F) mit Fisch, (G) mit Geflügel, (H) Hasi, (L) mit Lamm, (R) mit Rind, (S) mit Schwein, (V) vegetarisch, (VG) vegan, (W) mit Wild, a) Gluten, a1) Weizen, a2) Roggen, a3) Gerste, a4) Hafer, a5) Dinkel, a6) Karnut, b) Krebstiere, c) Eier, d) Fisch, e) Erdnüsse, f) Sojabohnen, g) Milch/Lactose, h) Schalenfrüchte, h1) Mandel, h2) Haselnuss, h3) Walnuss, h4) Cashewnuss, h5) Pecanuss, h6) Paranuss, h7) Pistazie, h8) Macadamia/Queenslandnuss, i) Sellerie, j) Senf, k) Sesamsamen, l) Schwefeldioxid, m) Lupinen, n) Weichtiere, 1) mit Farbstoff, 2) mit Konservierungsstoff, 3) mit Antioxidationsmittel, 4) mit Geschmacksverstärker, 5) geschwefelt, 6) geschwärzt, 7) gewachst, 8) mit Phosphat, 9) mit Süßungsmittel(n), 10) enthält eine Phenylalaninquelle, 11) kann bei übermäßigem Verzehr abführend wirken, 12) koffeinhaltig, 13) chinnhaltig.

News-Flash

THEMEN, DIE ES GERADE NOCH REINGESCHAFFT HABEN

Lage in Pakistan weiter besorgniserregend

Die stärksten Monsun-Regenfälle seit Jahrzehnten haben in Pakistan für Überschwemmungen gesorgt. Neben schweren Schäden an Gebäuden und Infrastruktur sind auch schon über 1000 Tote zu beklagen. Besserung ist nicht in Aussicht, denn es werden weitere Regenfälle erwartet, die die Situation weiter verschärfen könnten.

Konflikt um die Arktis

Reich an Ressourcen, strategisch wichtig platziert und wegen des Klimawandels immer leichter zugänglich: Der Nordpol hat sich als eine der wichtigsten Konfliktzonen des 21. Jahrhunderts bereits klar etabliert. Nun plant die NATO dort eine stärkere Präsenz und bezieht sich dabei auch auf ähnliche Pläne Russlands und der Volksrepublik China.

Streit wegen Pride

Die serbische Regierung versucht die diesjährige Ausgabe der Europride, in Belgrad, zu verhindern und bezieht sich auf die multiplen Krisen, national wie international, in denen Serbien derzeit steckt. Aus Reihen der Veranstaltenden hieß es, man wolle die Parade stattfinden lassen. LGBTQ*-Rechte sind in Serbien umstritten, trotz großen Fortschritten wie einer offen lesbischen Ministerpräsidentin.

:kjan

IBSZANK – DIE GLOSSE

Lasst uns bitte (nicht) über Israel reden. Kaum ein Thema polarisiert so sehr wie der einzige mehrheitlich jüdische Staat der Welt. Und kaum ein Staat muss so viel Kritik ertragen. Bei allem kritikwürdigen wird dabei oft mit zweierlei Maß gemessen. Wenn in Israel beispielsweise Kampagnen für die Akzeptanz der LGBTQIA*-Community gestartet werden, ist das für viele kein Grund zur Freude. Vielmehr, so der Vorwurf, sei dies „pinkwashing“, ein Versuch der Schönfärberei mit dem man die eigene Palästina-Politik reinwaschen wolle. Während kaum abzustreiten ist, dass Israel viel „falsch“ macht, scheint es gleichzeitig so, dass es für das Land kaum möglich ist, etwas richtig zu machen. Ein besonders starker Fokus liegt auf allem was (pro-)israelisch ist, ein Fokus der anderswo fehlt. Aufrufe, zu boykottieren, veräußern und sanktionieren wie gegen Israel, gibt es sonst nirgends. Da wundert es auch kaum noch, dass selbst anerkannte Akademiker*innen wie Judith Butler die Hamas und Hisbollah als progressive Bewegungen bezeichnen können und dies kaum Einfluss auf die weitere Karriere hat.

:kjan

IMPRESSUM

ibsz – Bochumer Stadt- und Studierendenzzeitung

Herausgeber: AstA der Ruhr-Universität Bochum – der Vorstand: Ron Agethen, Talha Demirci

Redaktion dieser Ausgabe:

Aetur Aieuch(afa), Asli Baskas (asli), Rebecca Voeste (becc), Abena Appiah (bena), Jan-Krischan Spohr (kjan), Alissa Wolters (lis),

V. i. S. d. P.: Nathalia Rodriguez

Anschrift:

ibsz
c/o AstA der Ruhr-Universität Bochum
SH Raum 081
Universitätsstr. 150
44780 Bochum
Fon: 0234 32-26900
E-Mail: redaktion@bszonline.de

Im Netz: www.bszonline.de,
facebook.com/bszbochum
twitter.com/bszbochum
instagram.com/bszbochum

Bildnachweise: S.1 Titelbild:Afa, Anreißer
Onlinelernen: bena; S. 2 Gaming RUB: bena,
Digitalisierung:asli; S. 3 Controller: becc, S.4&5
Gamescom:afa; S. 6 Afrofuturismus: naró,
Filmpropaganda: mimo

Die Artikel spiegeln nicht unbedingt die Meinung der gesamten Redaktion wider, sondern sind in erster Linie Werke ihrer Verfasser:innen.

+++ Level Up Level Up Level Up! +++

Spiele, Zocken, Gamen – längst ist der Umgang mit Videospielen für uns aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Viele von uns sind mit Controllern in den Händen, simplen Klick-Spielen auf alten Computern oder Snake auf dem ersten Handy groß geworden. Wahre Meilensteine der Gamingszene sind an uns vorbeigezogen, und die Entwicklung der zugehörigen Branche war und ist enorm. Wir wollen in dem bunten Trubel und den Bildschirmen innehalten und mit Euch einen Blick auf die größten Meilensteine und Entwicklung der Gaminggeschichte werfen!

:becc

Revolutionäre erste Male

Die erste Spielekonsole ...

... lief unter der klangvollen lateinisch-griechischen Bezeichnung Magnavox Odyssey – ein eindrucksvoller Name für ein Gerät, das heute den meisten Menschen kein Begriff mehr ist. Die erste aller Konsolen wurde vor genau 50 Jahren auf den Markt gebracht: 1972. Ihr Prototyp, die Brown Box, wurde sogar schon 1968 erfunden. Hinter der Magnavox Odyssey steckt Ralph Baer, ein deutschamerikanisch-jüdischer Spieleentwickler, der mit der Unterstützung von William L. Harrison und William T. Rusch die ‚Odyssey‘ entwickelte. Die Videospielkonsole war für den Anschluss an Fernsehgeräte gedacht, weshalb die auf ihr spielbaren Spiele in Deutschland auch Tele-Spiele genannt wurden. Mit zwei Controllern ließen sich auf der ‚Odyssey‘ sehr einfache Games spielen. Dazu gehörten beispielsweise das Basisspiel Tischtennis oder ein Katz-und-Maus-Spiel. Insgesamt ließen sich 28 Spiele auf der Konsole ausprobieren. Die erste Handheld-Konsole vier Jahre nach der Magnavox Odyssey veröffentlicht. 1976 erschien die Mattel Electronics Auto Race. Sie ging konzeptuell auf den Taschenrechner zurück, dessen Hardware von dem Produktentwicklungsdesigningenieur George J. Klose bei Mattel umprogrammiert wurde, um ein elektronisches Spiel zu erschaffen. Die Auto Race ist somit die Ahnherrin einer langen Liste an Handheld-Konsolen, zu denen zum Beispiel auch der Nintendo Game Boy oder der erste Nintendo DS gehören.

Das erste Computerspiel ...

... ist sogar noch zwanzig Jahre älter als die erste Spielekonsole. 1952 programmierte der englische Informatiker und Professor Alexander Shafro „Sandy“ Douglas das Tic-Tac-Toe-Spiel OXO, auch *Noughts And Crosses* genannt. Es war auf dem britischen Hochleistungsrechner EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) spielbar. Douglas entwickelte das Spiel als seine Doktorarbeit, mit der er an der Universität von Cambridge promovierte.

Das erste Computer-Online-Spiel ...

... ist vermutlich *Spacewar!*. Das Spiel von 1969 ließ sich innerhalb des PLATO-Netzwerks – eines der ersten computerunterstützten Lernsysteme, das in den 60er Jahren an der Universität von Illinois startete – mit zwei Spielern bestreiten. *Spacewar!* ist außerdem eines der ersten Mehrspieler-Computerspiele. In den darauffolgenden Jahren, vor allem in den 70ern und 80ern, kamen weitere Online-Games hinzu. Schach, Go oder Dame wurden ebenfalls für das Online-Spielen entwickelt. Das erste Online-Rollenspiel wurde 1978 von zwei englischen Studenten erfunden. Roy Trubshaw, ehemaliger Professor in Essex, und Richard Bartle, britischer Autor und Computerspiel-Forscher, programmierten MUD. In einer Nacht loggten sich zwei amerikanische Studierende in MUD ein und spielten mit. MUD war ein Textadventure-Multi-User-Dungeon-Spiel, ähnlich zu Pen-and-Paper-Games.

Das erste Computerspielmuseum ...

... steht in Berlin. Seit 1997 wird Euch dort mit 300 Exponaten die Dauerausstellung „Computerspiele. Evolution eines Mediums.“ präsentiert. Thematisch passend wird auf der Website des Museums (computerspielmuseum.de) ein sogenanntes Online-Museum zu angeboten, das einen Überblick über viele alte Spielkonsolen bietet. Empfehlenswert für alle Gaming-Interessierten!

Bild und text :Rebecca Voeste

Echtzeit in der Jetztzeit

Livestreaming, mittlerweile oft auch nur „Streaming“, ist wohl mehr als nur ein Riesen-Trend. Als neues Paradigma der Unterhaltungsmedien hat sich diese digitale Echtzeit-Übertragung von Multimediacontent schon lange etabliert. Ob Ausschnitte aus dem Alltag, Diskussionsrunden, Kulturveranstaltungen, Seminare und auch Gaming – fast alles gibt es schon lange, und seit der Corona-Pandemie noch verstärkt, auch im Livestream. Hier soll es vor allem um letzteres, das Gaming, gehen. Bevor man sich fragt, warum sich Menschen live angucken wie andere Videospiele spielen, stellt sich die Frage, warum man sich überhaupt anschaut wie andere Videospiele spielen. Sogenannte „Let’s-Plays“, also oft kommentierte Videos vom Gaming, gibt es schon länger. Entstanden ist der Begriff und wohl auch das Konzept auf der Webseite ****Something Awful****, rund um die Jahre 2006 und 2007. Schnell wurden Let’s-Plays zu einem der Hauptinhalte auf YouTube, und auch heute sind sie noch überall, und viele der bekanntesten YouTuber*innen fokussieren oder fokussierten sich an irgendeinem Punkt in ihrer Karriere auf dieses Format.

Ehemals nur ein auf Videospiel-Content ausgelegter und 2011 gegründeter Ableger der Seite Justin.tv, gehört Twitch.tv mittlerweile nicht nur Amazon, sondern auch zu den absoluten Größen des Online-Contents. 2021 verzeichnete man Einkünfte in Höhe von circa 2,6 Milliarden US-Dollar. Wie auf YouTube, kann man auch mit Streaming auf Twitch über Werbeeinnahmen Geld erwirtschaften. Restriktive Content-Moderation auf ersterer Plattform war in den letzten Jahren einer der Gründe, warum immer mehr Creator mehr oder vollständig auf Twitch umstiegen. Neben Let’s-Plays, und Unterformen dieser, haben auch E-Sports einen festen Platz unter den Livestream-Angeboten im Bereich Gaming. Einzelne Spiele aber auch ganze Turniere und Meisterschaften, bei denen die Gamer*innen ihre Künste beweisen und teils hohe Geldbeträge gewinnen können, sind Alltag auf Twitch. Die Entwicklung von Nischenbeschäftigung zu milliardenschwerem Mainstreammedium gingen mit einigen Veränderungen im Streaming einher. Musste man sich zu Anfang noch autodidaktisch beibringen, wie man sich und Spielszenen aufnimmt, die beste (eher am wenigsten unerträgliche) Qualität von Bild und Sound hinkriegt und welche Hardware und Programme man am besten benutzt, könnte es in diese Hinsicht kaum leichter sein. Konsolen haben mittlerweile integrierte Streaming-Software, günstige Mikrofone und Kameras – extra beworben mit „***for streaming***“ sind überall. Gleichzeitig ist der Markt jedoch gefühlt übersättigt, und nur wer die richtige Kombination an Charisma, Talent und Glück hat, hat gute Aussichten auf Reichweite. Und auf Geld. Immer mehr große Konzerne, wie Amazon bei Twitch, versuchen ein Stück der Streaming-Torte zu bekommen. Auch kleinere Unternehmen bieten Streamer*innen gern Kollaborationen an. Etwas Geld für ein bisschen Werbung, oft verlockende Angebote, die auch schnell in rechtlich schwierige Situationen führen, wenn nicht richtig gekennzeichnet. Die Welt des Streamings ist größer geworden, auf der Oberfläche simpler aber im Hintergrund deutlich komplexer. Als Medium, mit frischen Aufschwung durch Pandemie und Maßnahmen, wird es nicht so schnell verschwinden. Wie sich energiefressende Streaming-Setups auf die Stromrechnung auswirken werden, ist noch eine ganz andere Frage, aber ein auf Dauer laufender Rechner wärmt ja zumindest zeitgleich den Raum.

:Jan-Krischan Spohr

