

# FEEDBACK



## Verschärfte USK-Freigaben – Wenn Erotikspiele Grenzen überschreiten

Ich halte diese Diskussion für überflüssig, da es sich hier um gezeichnete/animierte Mädels handelt, die sichtbar schon als Frauen durchgehen. Selbst bei Lolicon werden häufig den Mädchen Attribute zugeordnet, die im realen Leben nicht vorhanden sein können. Von daher fällt dies in die Thematik, zu der auch die »Killerspiele« gehören, und ich bin froh, dass in Japan die dummen westlichen Diskussionen nicht so stark stattfinden. **blacksun84**

Bei dem Thema kommt man meiner Meinung nach sehr schnell in ein Dilemma. Wenn man der Meinung sein sollte, dass interaktive Spiele mit expliziten Lolicon-Inhalten die Hemmschwelle zum Missbrauch von Kindern senkt oder sogar fördert, müsste man dann nicht auch der Meinung sein, dass Spiele, bei denen man Menschen tötet, die Hemmschwelle dafür ebenfalls senken oder das Verhalten gar fördern? Ebenso liebe sich dies auf die Argumentation von Anita Sarkeesian bzw. der Gamergate-Debatte übertragen, dass eine Sexualisierung von Frauen in Videospielen auch Auswirkungen auf die Frauen außerhalb des Bildschirms hat. Wo genau ist da also die Grenze? Ab wann differenziert man und warum? **belerad**

Sehr toller Bericht, in dem wirklich eine Menge Arbeit steckt. Vielen Dank dafür! Das Thema an sich empfinde ich als genauso komplex, wie der Artikel lang ist. Ich persönlich versuche immer, offen zu sein und jedem das Seine zu lassen. Es ist nicht an mir, andere zu be- oder verurteilen. Gerade wenn es um Sexualität geht, gibt es eben nicht nur Schwarz und Weiß, sondern extrem viele Schattierungen. Ansonsten ist das natürlich irgendwo auch immer ein Drahtseilakt. Wie weit geht man mit Verboten? Ab wann beschränkt man die Freiheit des Einzelnen, vor allem auch des Erwachsenen? Dass Kinderschutz über allem steht, sollte sowieso klar

sein, aber die Mittel der Wahl können ja durchaus variieren. Ich kann mir vorstellen, wie schwer es ist, da den Mittelweg zu finden. Dennoch muss ich sagen, dass ich das deutsche Modell eher dem liberalen System anderer Länder vorziehe. Das mag spießig sein, aber ich denke, dass es gut ist, wenn da sehr genau hingeschaut wird. Auch, weil so etwas im jungen Alter sehr prägend sein kann. Eine Sache, die man getrennt davon betrachten muss, ist der langfristige Einfluss solcher Medien auf Menschen im Allgemeinen, aber vor allem auch auf solche mit »Defiziten«. Man könnte ganz naiv argumentieren, dass es einen Pädophilen eventuell von realen Übergriffen abhält, wenn er stattdessen entsprechende Medien konsumieren kann. Genauso kann man aber sagen, dass solche Spiele oder Inhalte erst recht dazu führen, dass ein Mensch auch jenseits der Virtualität zum Täter wird. Da mag ich mir aber kein Urteil bilden, da ich kein Experte bin und das Thema zu wichtig und auch zu komplex ist, um es einfach so zu bewerten. Noch einmal – großartiger Artikel mit spannenden Einblicken und Expertenmeinungen! **Phaeton**

Sehr, sehr guter Report! Ich wollte nur die ersten zwei Absätze lesen, habe es aber dann direkt in einem Rutsch durchgelesen. Die eingefügten Interviews passen perfekt in den Lesefluss, sind also richtig platziert. Schön, dass Erbstöber und Holzer zu Wort gekommen sind. Als alter AnimaniA-Leser kennt man die beiden ja noch. Und wer kennt sich mit der Thematik besser aus als sie? Ich habe sogar etwas über die Zuständigkeiten der USK und dem Medienvertrag gelernt, das wusste ich in der Tat nicht. Nun kann man manche Entscheidungen besser nachvollziehen. Kurzum: informativ, guter Flow, weiter so! **psino**

## Historiker analysieren Kingdom Come – Zwischen Realismus und Verklärung

Ich finde es schön, dass auch unterschiedliche Ansichten von Experten genannt werden. Dies zeigt, dass es heute nur bruchstückhafte Informationen über den Alltag im Mittelalter gibt. Am Ende ist Kingdom Come auch nur ein Spiel, das versucht, im historischen Kontext zu funktionieren. Aber vor allem soll

es ein Spiel sein, das Spaß vermittelt. Wenn dafür gewisse Anpassungen notwendig sind, in Ordnung. Und ich glaube, die Entwickler haben auch nie von einem Mittelalter-Simulator gesprochen. **sivel**

Es ist wichtig, sich solchen Thematiken ausführlich zu widmen. Besonders zu einer Zeit, in der mit Begriffen wie Rassismus, Genderfeindlichkeit und Antisemitismus nur allzu häufig, zu schnell, zu pauschal und zu unüberlegt um sich geworfen wird. Das erinnert mich an die Kritik an der Darstellung in Witcher 3. Viele der Kritiker schienen das Spiel nie gespielt zu haben. Wir als Freunde des Videospieles müssen lernen, mit solchen Vorwürfen sachlicher und weniger emotional umzugehen. Auch wenn das nicht leicht ist, schließlich sind für uns unsere Lieblingsspiele eine richtige Herzensangelegenheit, so wie für mich das Witcher-Universum. **Theo Marks**

Vor allem die Auswahl der Historiker und Historikerinnen scheint mir recht gelungen. Insbesondere, weil ich die gleichen falschen Vorstellungen im Kopf hatte. Ich habe aus diesem Artikel also einiges gelernt. **KleinerBaer**

Ein wunderbarer Artikel, der vor allem zeigt, wie komplex die Vergangenheit gewesen ist und wie viele Faktoren Historiker und Historikerinnen einberechnen müssen. Hier werden die ganzen Klischees des Mittelalters deutlich, die uns seit Jahrhunderten mitprägen! Ich möchte aber auch erwähnen, dass ich wirklich froh bin um Kingdom Come, trotz gewisser Schwächen, storytechnischer Biegungen und eventuellen Vereinfachungen. Denn das Spiel hat es geschafft, dass Spieler endlich einmal auf einem anspruchsvollen geschichtlichen Niveau über Spiele reden! Ich hoffe ehrlich, dass das Schule macht. Denn Spiele wie Assassin's Creed sind toll anzusehen, aber nicht mehr als oberflächlicher Massen-Geschichtstourismus. Spiele wie Kingdom Come könnten hingegen wirklich ernsthafte Diskussionen und Interessen wecken und fundierten wissenschaftlichen Recherchen und Debatten mehr Rampenlicht bringen. Streitgesprächen inklusive (sofern sie auf einem vernünftigen Niveau mit gegenseitigem Respekt geführt werden). Als Geschichtsstudent und passionierter Spieler freue ich mich in diesem Fall auf die Zukunft. **Chris\_7292**