Medien

TV-Shows

Kein Toast mit Udo Jürgens

Udo Jürgens soll den Deutschen nicht als Umriss auf einem Toastbrot in Erinnerung bleiben. Die ARD entfernte daher eine entsprechende Szene vor der Ausstrahlung aus Frank Plasbergs Jahresrückblick „2014 – Das Quiz“, in der das Konterfei des kurz vor Weihnachten verstorbenen Sängers als Röstschatten zu erraten war. Prominente Kandidaten, darunter Barbara Schöneberger und Günther Jauch, sollten in einer Spielrunde „Gesichter des Jahres“ erkennen. Das Rätsel prangte auf je einer Brotscheibe, die aus einem Toaster sprang. Die eine zeigte das Konterfei von Conchita Wurst, die 2014 den Eurovision Song Contest gewonnen hatte. Auf der zweiten war Udo Jürgens abgebildet, der Ende September seinen 80. Geburtstag gefeiert hatte. Laut einem Sprecher des zuständigen NDR hätte man es als „unpassend und pietätlos“ empfunden, die Toast-Szene mit Jürgens zu senden. Das Quiz war einen Tag vor dem Tod des Sängers aufgezeichnet worden. akü

Tour-de-France-Teilnehmer 2014

Sport-Events

ARD holt die Tour de France zurück

Die ARD steigt wieder in die Tour de France ein. Noch in dieser Woche will der Senderverbund das TV-Comeback des Radsport-Events im Ersten verkünden. Nach zahlreichen Dopingskandalen hatten sich ARD und ZDF 2012 vollständig aus der Live-Berichterstattung der Tour zurückgezogen. Nun wagt sich die ARD wieder an eine Übertragung – ohne das ZDF und mit gebotener Vorsicht: Sie erwirbt die Rechte nur für zwei Jahre und zahlt dafür nach Informationen aus ARD-Kreisen unter 5 Millionen Euro. Die Übertragungsrechte 2009 bis 2011 hatten ARD und ZDF noch rund 20 Millionen Euro gekostet – sinkende Quoten und Dopingskandale haben die Preise gedrückt. Der Vertrag soll auch, wie bei Sportrechtevereinbarungen mittlerweile üblich, eine Dopingklausel enthalten, die dem Sender einen Ausstieg bei neuen Vorfällen ermöglicht. Dem Vernehmen nach will die ARD täglich ab 16 Uhr bis zum Ende der jeweiligen Etappe live berichten. Parallel wird die Tour, wie bereits in den vergangenen Jahren, vom privaten Sender Eurosport übertragen. Start ist am 4. Juli. bra, ih

Computerspiele

„Satirisch, nicht frauenfeindlich“

Linda Breitlauch, 48, Medienwissenschaftlerin und Professorin für Game Design, über Frauen und Gewalt in Computerspielen

SPIEGEL: Fast die Hälfte aller Computerspieler sind mittlerweile Frauen. Warum reagiert die Branche nicht stärker darauf?
Breitlauch: Das tut sie. Bestes Beispiel ist die „Sims“-Reihe, die voll auf eine weibliche Zielgruppe zugeschnitten ist. Auch populäre Gelegenheitsspiele, etwa „Candy Crush“, richten sich primär an Frauen.
SPIEGEL: In den meisten Spiele-Blockbustern kommen Frauen trotzdem höchstens als passiver Sidekick vor.
Breitlauch: Umfragen zeigen, dass Fans von Ego-Shootern schlicht nicht auf Soldatinnen schießen wollen. Für manche Spiele ergeben weibliche Protagonisten auch aus historischen Gründen keinen Sinn. Die Serie „Assassin’s Creed“ etwa handelt unter anderem von den Kämpfen der Kreuzritter. Eine männliche Hauptfigur ist in diesem Kontext einfach glaubwürdiger.
SPIEGEL: Die Macher von „Grand Theft Auto V“ sahen sich jüngst dem Vorwurf ausgesetzt, zur Gewalt gegen Frauen anzuspornen.
Breitlauch: Das Spiel ist klar als Fiktion gekennzeichnet, es zeigt auf satirische und völlig überzeichnete Weise eine verkommene Version der amerikanischen Gesellschaft. Für frauenfeindlich oder gewaltverherrlichend halte ich es nicht.
SPIEGEL: Warum?
Breitlauch: Ein Computerspiel ist gewaltverherrlichend, wenn Gewalt die einzige Handlungsoption ist und nicht moralisch legitimiert wird. In diesem Fall würde es keine Freigabe für Jugendliche erhalten.
SPIEGEL: Ein Computerspieler steuert seine Figur selbst. Fällt es dadurch schwerer, zwischen Fiktion und Wirklichkeit zu trennen?
Breitlauch: Die Forschung gibt keinerlei Hinweis darauf. Auch wenn man ein Spiel, wie im Action- und Shooter-Genre üblich, in der Ichperspektive erlebt, nimmt man es als Fiktion wahr. Anders ist das bei Rollenspielen wie „World of Warcraft“. Es kommt mitunter vor, dass Nutzer sich in der Spielewelt regelrecht verlieren. Die Gründe dafür liegen aber immer in der realen Welt. akn

„Grand Theft Auto V“-Figuren

FOTOS: ROCKSTAR GAMES (R.U.); BRYN LENNON / GETTY IMAGES (O.)