



Bild aus Gabarello, ZHdK, Game Design

TAGUNG

GAMERECHT

VOM ZAUBER DER GAMES

Gestaltung, Vermarktung und Nutzung

Donnerstag, 23. März 2017, 13:00–17:30

Zürcher Hochschule der Künste, Pfingstweidstrasse 96 (Toni-Areal), Zürich

Das Wort Games bedeutet seiner Herkunft nach Lust und Vergnügen. Die heutigen Games bieten das ihren Nutzern, weshalb sie mittlerweile zu den umsatzstärksten Medien zählen. In diesem sich rasant entwickelnden Gamemarkt beteiligen sich verschiedene Akteure: Gameentwickler, Produzenten und Publisher sowie Vermarkter und natürlich die Gamer selbst.

Vertreter dieser Akteursgruppen diskutieren an der Tagung über Aspekte der Gestaltung, der Herstellung und der Vermarktung sowie des Spielens. Der Fachteil bietet einen Überblick über die Geschichte und die Games-Genres und behandelt die Herausforderungen bei der Entwicklung und der Vermarktung von Games.

Daran anschliessend werden rechtliche Fragen zu Games besprochen. Am Schluss folgt eine Paneldiskussion mit weiteren Vertretern aus der Gamebranche und deren Verbänden. Die Tagung ist interdisziplinär angelegt und richtet sich an Fachleute als auch an ein allgemeines Publikum. Sie bietet einen Einblick in die Gamewelt und gibt einen Überblick über die rechtlichen Fragestellungen.

PROGRAMM

13:00 Begrüssung

1. TEIL

13:00 Entwicklung von Games: Künstlerische, gestalterische, technische Aspekte

Für die Entwicklung eines Games sind Kenntnisse in verschiedenen Bereichen gefragt. Diese reichen von Programmierung über Grafik bis hin zu Spielmechanik und Storytelling. Games bilden ein neues Medium, welches in vielen Formen auftritt. Während sich Educational Games etwa mit der spielerischen Vermittlung von Lerninhalten beschäftigen, versuchen Art Games neue Umgänge mit dem Medium zu finden oder dem Spieler neue Perspektiven zu ermöglichen. Dieses Referat vermittelt einen Einblick in das Schaffen und mögliche Formen von Games.

Philomena Schwab

13:30 Geschichte/Theorien: Spielkultur und die Landschaft der digitalen Spiele heute – eine Einführung

Wer spielt heutzutage Games, auf welchen Geräten wird gespielt und welche Spielgenres gibt es für welche Spielertypen? Wie sieht der Motivationszyklus von Spielen aus, und warum ist die Gestaltung von Gamemechaniken so wichtig fürs Game Design? Welche interdisziplinären Theorien treibt die Spielforschung an? Das Referat gibt einen Überblick über historische Entwicklungen und heutige Technologien und zeigt anhand aktueller Beispiele auf, wie Spiele funktionieren.

Mela Kocher

14:00 Gamemarkt: Independent Game Studios

Genau wie der Musik- oder Filmmarkt basiert auch der Markt für Games auf einem digitalen Medium. Mit der Zunahme der Vertriebskanäle stehen heute einem Studio viele Möglichkeiten offen, die Games selber zu vertreiben. Allerdings ist bei Spielen die Wahl der Plattform eine weitaus komplexere Angelegenheit als bei seinen Geschwistermedien und eine Entscheidung, die das Geschäft merklich beeinflusst.

Anhand einer Übersicht und den Erfahrungen von Blindflug Studios werden die Unterschiede und Chancen digitaler Vertriebskanäle wie iTunes, Google play, Steam, PSN oder XBLA aufgezeigt.

Jeremy Spillmann

14:30 Nutzerverhalten: Vom Leben der Gamer in der realen und virtuellen Welt

Digitale Spiele werden von Kindern und Jugendlichen intensiv genutzt. Sie unterhalten sich nicht nur mit Games, sondern bewältigen Entwicklungsaufgaben und setzen sich spielend mit Übergängen und Krisen in ihrer Biographie auseinander. Auch Erwachsene nutzen Games aus unterschiedlichen Motiven. Die Medienpsychologie geht den Motiven und Effekten des Spielens von Games nach und untersucht die Chancen und Risiken für Individuen, Gruppen und die Gesellschaft. Dabei muss Medienkompetenz mit Selbst- und Sozialkompetenz verknüpft werden.

Daniel Süss

15:00 Pause

2. TEIL

15:30 Rechte an den Games und an den Objekten

Einen Ideen- oder Konzeptschutz gibt es auch bei Games nicht. Aber Drehbuch, Game-mechanik, Figuren und Gestaltung können unter Rechtstiteln wie Urheber-, Kennzeichen- und Designrecht einen Schutz erhalten. Dies wird im Referat im Einzelnen aufgezeigt. Daneben ist bei Games – wie beim Film – auf die darin verwendeten Objekte von anderen (wie Figuren, Brands) zu achten, damit eine mögliche Verletzung von Drittrechten nicht zu einem Verbot des eigenen Games führt. Das betrifft auch Fragen des Persönlichkeits-schutzes, wenn beispielsweise reale oder fiktive Figuren eingebaut werden.

Mischa Senn

16:00 Rechte der Vermarktung

Innovationen im Gamemarkt bringen neue rechtliche Herausforderungen. Eine erfolgreiche Vermarktung basiert auf sorgfältig ausgearbeiteten Verträgen. Dabei sind auch regulatori-sche Vorgaben, Datenschutz und Datensicherheit zu berücksichtigen. Dieser Beitrag soll eine Übersicht über die vielfältigen vertraglichen Beziehungen geben, die bei der Entwick-lung eines Games von der Konzeptphase, der Finanzierung bis zur Vermarktung aus Sicht der Entwickler, Publisher und des Vertriebs sowie der Nutzer (Gamer) zu berücksich-tigen sind.

Martina Arioli

16:30 Paneldiskussion

Leitung: Dominik Marosi

**TeilnehmerInnen: Martina Arioli, Thomas Riediker, Matthias Sala,
Philomena Schwab, Peter Züger**

17:30

Apéro



—

hdk

—
Zürcher Hochschule der Künste
Zentrum für Kulturrecht

www.zkr.ch



www.sf-fs.ch

ReferentInnen/PanelteilnehmerInnen:

Martina Arioli, Fürsprecherin, lic.iur., LL.M. (LSE), Anwaltskanzlei Arioli Law Zürich. Spezialisiert auf Outsourcing, ICT-Recht, Datenschutzrecht, Arbeitsrecht, Musik- & Filmrecht

Mela Kocher, Dr., Senior Researcher und wissenschaftliche Mitarbeiterin in der Fachrichtung Game Design (ZHdK), Leiterin von F&E-Projekten zu Urban Games

Dominik Marosi, Festivalleiter Ludicrous-Zürich Gamefestival (2014–2017), Kurator und Veranstalter von Gamekultur-Projekten, Dozent an der Universität Basel

Thomas Riediker, Präsident der Vereinigung GameRights, der Konsumentenorganisation der erwachsenen Gamer in der Schweiz

Matthias Sala, Präsident Swiss Game Developers Association (SGDA), Geschäftsführer Gbanga, Millform AG

Philomena Schwab, Studium Game Design an der ZHdK, Mitgründerin des Stray Fawn Studios, Vorstandsmitglied der Swiss Game Developers Association

Mischa Senn, Prof. Dr. iur., Dozent für Immaterialgüter- und Medienrecht, Leiter Zentrum für Kulturrecht/ZHdK; Handelsrichter am Handelsgericht Zürich

Daniel Süß, Prof. Dr., Leiter des Psychologischen Instituts und Professor für Medienpsychologie an der ZHAW, und Professor für Publizistikwissenschaft an der Universität Zürich

Jeremy Spillmann, MA Game Designer. Creative Director und Co-President Blindflug Studios AG, Zürich

Peter Züger, Präsident der Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA), welche sich im Bereich Jugendschutz, Medienkompetenz-Förderung sowie Gaming-Kultur engagiert

Anmeldung Tagung

Ich nehme an der Tagung vom 23.3.2017 gerne teil (bitte ankreuzen):

☐ Normalgebühr: CHF 120.–

☐ Studierende: CHF 50.–

☐ netzhdk-Mitglieder (Alumniorganisation der ZHdK): CHF 50.–

☐ Studierende/Angehörige ZHdK und ZHAW: gratis

Name, Vorname:

Titel/Funktion: Verband/Unternehmen:

Adresse:

Telefon: E-Mail:

Ich verpflichte mich zur Bezahlung innert 14 Tagen ab Zustellung der Rechnung.

Bei Abmeldung ist eine Rückvergütung ausgeschlossen. Mit meiner Anmeldung erkläre ich mich einverstanden, dass mein Name, Funktion und Ort in einem den Teilnehmenden zugänglichen Teilnahmeverzeichnis erscheinen.

Datum: Unterschrift:

Anmeldeschluss: 10.3.2017

Anmeldung senden an: Zürcher Hochschule der Künste, Sekretariat Zentrum für Kulturrecht, Pfingstweidstrasse 96, 8031 Zürich oder sekretariat.rd_zkr@zhdk.ch.

Das Programm finden Sie auch online unter www.zkr.ch und www.sf-fs.ch.