

**Rudolf Thomas Inderst / Daniel Wüllner**

# **10 Fragen zu Videospiele**

**vwh**  
Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. T. Inderst/D. Wüllner: 10 Fragen zu Videospielen

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2009

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen jeder Art, Übersetzungen und die Einspeicherung in elektronische Systeme.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch  
Umschlag: design of media, Lüchow  
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-56-8

*„Unkraut nennt man die Pflanzen,  
deren Vorzüge noch nicht erkannt worden sind.“  
(zugeschrieben Ralph Waldo Emerson)*

*Rudolf Inderst widmet ...*

**Markus D.** führte mich in die Welt des Commodore 64 ein.

**Bigitte I.** kaufte mir 1988 zur Kommunion mein Sega Master System.

**Michael R.** zeigte mir seine beeindruckende Amiga-500-Sammlung.

**Thomas S.** brachte den ersten PC in unsere Wohnung.

**Gregor T.** ließ mich schlafen, als es bei den großen Mega-Drive-RPG-Titeln um alles ging.

**Christine S.**, das erste videospielende Mädchen, das ich kennenlernte.

**Hans L.**, ohne den es keine Tuning- und Chipping-Erfahrung gäbe.

**Michael K.**, der bei „Phantasy Star Online“ immer an meiner Seite war.

**Reinhard P.** ist mein Ko-op-König. Ohne Dich? Unmöglich.

**Martin K.** beweist, dass Spielen sozialer Kitt ist.

**Bettina L.** schüttelt nicht den Kopf, wenn ich ihr von Headshots erzähle.

**Julian K.** s Magisterarbeit eröffnete mir neue Perspektiven.

**Gamepals.de** lassen mich testen, interviewen und kommentieren.

**Deutsche Stiftungen** erahnen vielleicht, dass es durchaus eine Förderung wert gewesen wäre.

**New Games Journalism** ist ein Konzept, das mich begeistert.

**Cheater?** Ich nenne es modifizierend-configuratives Spielen.

*Daniel Wüllner widmet ...*

**Sebastian Wüllner**, es gibt keinen schwierigeren Endgegner als den eigenen Bruder.



# Vorwort

*„Games matter. However we measure them, whether culturally, socially, economically, they are important. They are at once exciting, dynamic, vibrant, mundane, everyday, ordinary.“<sup>1</sup>*

Wenn die Nachahmung tatsächlich die höchste Form der Verehrung darstellt, ist dem Leser mit diesem Band etwas Erstaunliches in die Hände gefallen. „10 Fragen zu Videospiele“ ist der Versuch, originelle Antworten auf spannende Fragen rund um das Medium der digitalen Spiele zu finden. Ob dies gelungen ist, können die LeserInnen nun selbst entscheiden. Am Anfang des Projekts stand nicht viel – zwei medien- und vor allem spielbegeisterte Promovierende der LMU München wollten zusammen ein Buchprojekt stemmen. In einer behaglich eingeheizten Wohnung in München fand die erste Arbeitssitzung statt, welche schließlich zu der vorliegenden Publikation führen sollte. Doch worum geht es eigentlich genau?

Bereits im Jahr 2004 erschien „Difficult Questions About Videogames“, herausgegeben von James Newman und Ian Simons. Der leserfreundliche Ansatz des Buches, nämlich vermeintlich „einfache“ Fragen zu PC- und Videospiele an unterschiedliche Personen aus dem Umfeld der digitalen Spielkultur zu stellen, war gleichermaßen amüsant, faszinierend und inspirierend. So kam es zu der Idee, eine artverwandte Publikation auch für den deutschsprachigen Markt zu entwerfen und herauszugeben. Natürlich handelt es sich dabei nicht um eine simple Kopie, sondern ein eigenständiges Werk, dessen Qualität mit seinen Fragen und Antworten steht und fällt. „10 Fragen zu Videospiele“ war geboren!

Der erste Schritt bestand natürlich darin, sich Gedanken über die namensgebenden „Fragen zu Videospiele“ zu machen. Schnell war man sich einig, dass eine Unterteilung der Fragen in thematisch gesonderte Blöcke durchaus sinnvoll ist. Ein paar E-Mail-Konversationen später schließlich stand der Fragenkatalog fest:

---

<sup>1</sup> Alexander Weiß: Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorie in Age of Empires und Civilization. 77–99. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin, 2007. 79.

### **Grundlagenforschung ... worüber sprechen wir eigentlich?**

1. Was ist ein Computerspiel/Videospiel?
2. Wie erkennt man ein schlechtes Computerspiel/Videospiel?
3. Was verstehen Sie unter *Gameplay*?

### **„Deutsche Klassiker“ – was Dichter und Denker bewegt**

4. Gibt es diese Killerspiele tatsächlich?
5. Können Computerspiele/Videospiele Kunst sein?
6. Wie bewerten Sie Computerspiele/Videospiele als Erziehungsinstrument?

### **Nerdism Daily – Fragen für den Liebhaber**

7. Welches war Dein/Ihr nachhaltigstes Spielerlebnis?
8. Welche Konsole bot bisher insgesamt das beste Spieleportfolio und warum?
9. Auf welches Computerspiel-/Videospielgenre könnte die Welt verzichten?

### **Der Blick in die Glaskugel – mutige Voraussagen gesucht**

10. Wo werden Computerspiele/Videospiele in fünf Jahren stehen?

Natürlich gab es auch schon im Vorfeld jede Menge Namen, die wir gerne mit an Bord gehabt hätten, was die Beantwortung der Fragen betrifft, aber um nicht mit der sprichwörtlichen Türe ins Haus zu fallen, entschieden wir uns, zunächst eine Erstkontakt-E-Mail zu formulieren. Bei Interesse wurden dann die Fragen, zusammen mit von uns entworfenen AutorInnen-Richtlinien versendet.

Am 15. Januar 2009 verließen die ersten Anfragen unser Haus – seither folgten etwa 199 weitere. Dem vorausgegangen war eine gnadenlose E-Mail-Adressjagd, denn leider bewahrheitete sich schnell, dass der Allgemeinplatz „Heute dominiert doch der gläserne Mensch im Internet!“ keine Gültigkeit besitzt, auch die vermeintliche Generation Golf ist nicht immer übermäßig im Netz präsent. Die angeschriebenen Personen sollten einen repräsentativen Querschnitt ergeben: Journalisten, Wissenschaftler, Entwickler, Publisher und „bloße Spieler“ – entscheidend war, dass die Befragten sich mit dem Medium digitales Spiel beschäftigen und ihre Meinung zum Ausdruck bringen.

Das Projekt lief zunächst gut an, Grundinteresse war reichlich vorhanden und, ein wenig überrascht, wir konnten bereits nach recht kurzer Zeit viele, viele Fragenbogen versenden. Neben dem direkten E-Mail-Kontakt arbeiteten wir ebenfalls mit den üblichen „sozialen“ Verdächtigen wie *facebook* oder *XING*. Aber auch die vielen Foren von Spielewebseiten waren Ziele unsere Anfragen. Die Reaktionen auf die Fragen selbst bildeten ein großes

Spektrum an Emotionen ab: Von Freude und Enthusiasmus bis hin zu Skepsis und Anfeindung waren alle Gefühle vertreten – immerhin waren wir offenbar den LeserInnen nicht egal!

Nach mehreren Verschiebungen und Verlängerungen setzten wir die Deadline auf den 30. April 2009. Bis dahin war die insgeheim gewünschte Anzahl von 50 Fragebogen eingegangen und wir machten uns an die Auswertung, während unauffällig noch ein paar Antworten durch die Hintertür eintrafen. Die zahlreichen Antworten – natürlich freuten wir uns, dass auch ein paar bekanntere Namen und Gesichter teilgenommen hatten – warfen ein interessantes Licht auf die vielgliedrige, individuelle, aber doch vereint hinter dem Medium digitales Spiel stehende, deutschsprachige Spielerlandschaft. Aus den Repliken ist die Begeisterung für das alleinige, aber auch kooperative Spiel erkennbar und es wird das berechtigte Drängen deutlich, eine noch breitere Öffentlichkeit durch alle Altersschichten in sozialen und kulturellen Milieus hindurch von der Bedeutsamkeit der digitalen Spiele zu überzeugen. Mehr noch: diese von der Begeisterung und der Leidenschaft anzustecken!

Wir hoffen, dass auch unsere LeserInnen zu demselben Schluss gelangen und die Antworten der Befragten sich als derart herausfordernd und inspirierend zugleich darstellen, um am liebsten gleich die Controller in die Hand zu nehmen, um loszuspielen – oder den Bleistift zu spitzen, um sich (oder Freunde) überlegen (zu lassen), wie man selbst die „10 Fragen zu Videospiele“ beantwortet hätte.

Rudolf Inderst und Daniel Wüllner  
im Dezember 2009



# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>7</b>
<b>Kapitel I</b>	
<b>Grundlagenforschung ... worüber sprechen wir eigentlich?</b>	<b>13</b>
1 Was ist ein Computerspiel/Videospiel?	16
2 Wie erkennt man ein schlechtes Computerspiel/Videospiel?	32
3 Was verstehen Sie unter Gameplay?	51
<b>Kapitel II</b>	
<b>„Deutsche Klassiker“ – was Dichter und Denker bewegt</b>	<b>65</b>
4 Gibt es diese Killerspiele tatsächlich?	68
5 Können Computerspiele/Videospiele Kunst sein?	89
6 Wie bewerten Sie Computerspiele/ Videospiele als Erziehungsinstrument?	107
<b>Kapitel III</b>	
<b><i>Nerdism Daily</i> – Fragen für den Liebhaber</b>	<b>127</b>
7 Welches war Dein/Ihr nachhaltigstes Spielerlebnis?	129
8 Welche Konsole bot bisher insgesamt das beste Spieleportfolio und warum?	146
9 Auf welches Computerspiel-/Videospielgenre könnte die Welt verzichten?	159
<b>Kapitel IV</b>	
<b>Der Blick in die Glaskugel – mutige Voraussagen gesucht</b>	<b>171</b>
10 Wo werden Computerspiele/Videospiele in fünf Jahren stehen?	172
<b>AutorInnen</b>	<b>195</b>