

Rudolf Thomas Inderst / Peter Just (Hrsg.)

Contact · Conflict · Combat

**Zur Tradition des Konfliktes
in digitalen Spielen**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. T. Inderst/P. Just (Hrsg.): Contact · Conflict · Combat

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, 2011

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autor/inn/en möglich.

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.

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

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-89-6

*„Es kam nicht von oben, von der Regierung. Es fing nicht mit Verordnungen und Zensur an, nein! Technik, Massenkultur und Minderheitendruck brachten es gottlob ganz von allein fertig.“
(Fahrenheit 451)*

Rudolf Inderst dankt mit diesem Buch ...

... dem Kopfschütteln meines Vaters, wenn er von digitalen Spielen hört
... der langjährigen Warteschlangen-Crew des FANTASYFILMFESTS
... den Organisatoren des GAME CAMP MUNICH
... den Podcast-Kreativen von CONSOL.AT, JOYSTIQ.COM, REBEL FM
& IGN GAME SCOOP!
... den Blattmachern der EDGE und GAMES TM
... seinen Autoren bei TITEL KULTURMAGAZIN
... seinen ehemaligen Kollegen bei MARCHSREITER
COMMUNICATIONS
... seiner Ju-Jutsu-Trainingsgruppe bei JU-JUTSU SCHWARZ-GELB
MÜNCHEN E.V.
... seinem exzellenten Chirurgen

Peter Just dankt mit diesem Buch ...

... den Findern der original Brack-Rezeptur und allen Leuten, die selbiges
immer wieder mit ihm verzehren. Viel Glück!
... der Unterstützerin mit Hang zu so intellektuellen Genderdingern und einer
unverständlichen Abneigung gegenüber vermeintlicher Kakophonie
... allen Muay-Boran-Kämpfern, die stets stark im Herzen sind
... George Proschington und BenFlavor
... seinen Nichten

Thoren Opitz

To the effect – Haa yuu kwet!

Every second sunday
of the month
Mister Yo, Director &
Editor in Chief
of 'Diet Magazine' &
Mister Yo, Spokesman
for the United
Chocolate Manufacturers (UCM),
meet to play
Beat 'em' ups
on game consoles
scoring several supercombos!,
deforming digital buddies

Inhaltsverzeichnis

	Geleitwort	11
	Einleitung	15
01	Innere Konflikte	19
	<i>Bettina Lämmle</i>	
	Innerer und äußerer Konflikt eines Helden	
	<i>Prince of Persia: Warrior Within</i>	21
	Der Konfliktbegriff im sozialwissenschaftlichen und psychologischen Spannungsfeld	21
	<i>Prince of Persia: Warrior Within</i>	25
	Innerer und äußerer Konflikt des Helden	25
	Zusammenfassung	30
	Bibliografie	31
	<i>Christian Huberts</i>	
	Zwischen 1 und 0	
	Der romantische Konflikt	
	zwischen realen und virtuellen Welten	33
	(Un-) Tot	33
	Konsens-Halluzinationen	35
	Tote Daten	37
	Romantische Käfer	39
	Bibliografie	40
	Ludografie	41
	Filmografie	42
	<i>Souvik Mukherjee</i>	
	“Follow Makarov’s Lead?”	
	Ethical Conflict in Videogames and <i>Call of Duty:</i>	
	<i>Modern Warfare 2</i>’s Controversial ‘No Russian’ Level	43
	References	59

02	Ideologische Konflikte	63
	<i>Christian Schiffer</i>	
	Machtspiele im digitalen Sandkasten	
	Wie politisch sind Computerspiele?	65
	Simulierte Konflikte	66
	Im Politsandkasten?	67
	Die Freiheit, die wir meinen	68
	Die Regeln, die wir meinen	69
	Subversion, Dissidenz und Propaganda	70
	Plädoyer für eine Diskussion jenseits formaler Kriterien	71
	<i>Stefan Höltingen</i>	
	Spiele (in) der atomaren Situation	
	Atomkriegsszenarien im 8- und 16-bit-Computerspiel	73
	Ziel-Spiele ohne Ziel	74
	SDI	76
	„A strange game – the only winning move is not to play!“	78
	Reaktionen und Reaktoren	81
	Vorprogrammierte Konflikte	83
	Press N for NATO – Press W for Warsaw Pact –	
	Press Space Bar to try again	85
	We won! We won!	88
	Spiele	91
	Literatur	92
	<i>Peter Just</i>	
	„Uniforms are relicts. The war rages everywhere!“	
	Zeitgenössische Militärtheorie in <i>Modern Warfare 2</i>	93
03	Ästhetische Konflikte	103
	<i>Matthias Finke</i>	
	Kritik – Konflikt	
	Versuch über die ästhetische Dimension von Computerspielen am Beispiel von <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i>	105
	<i>Sebastian Huber</i>	
	The Art of War The War of Art	121
	The Art of War The War of Art:	
	Creating an Aesthetic Foundation for the Video Game	122
	Works cited	132

	<i>Christoph Zurschmitt</i>	
	Zwischen Zerfall und Zelebrierung, Film und Spiel	
	<i>Amanita Design</i>	133
	Mediografie	142
	<i>Robert Glashüttner</i>	
	Der Kampf gegen das Spiel	
	Archaisches Gameplay und die	
	Rückkehr zum Rigorosen in Videospiele	145
	Game Design ist ein Kind seiner Zeit	146
	Deaths and Dead Ends	146
	Ästhetisierung der Herausforderung	148
	Reflexion und Comedy	152
04	Narrative Konflikte	155
	<i>Rudolf Inderst</i>	
	Stoppt den Endsieg!	
	Das Videospiel <i>Turning Point: Fall of Liberty</i> als alternative	
	history: eine digitale Fortsetzung antinationalsozialistischer	
	Dystopien	157
	Einführung	157
	Das Konzept des Nicht-Ortes –	
	oder: Wie die beste aller Welten zur schrecklichsten wurde	159
	Der First Person Shooter <i>Turning Point: Fall of Liberty</i> :	
	Wenn Bauarbeiter braun sehen	167
	Literarische Verknüpfungen faschistoider Endzeitästhetik –	
	das „International Journal“	172
	Snapshots of Befindlichkeiten –	
	die interaktive Dystopie <i>Turning Point: Fall of Liberty</i>	180
	<i>Maximilian Heinrich</i>	
	The Role of Technology and Idea of Man	
	in <i>BioShock</i> and <i>Half-Life 2</i>	183
	Introduction	183
	Story and the Role of Technology	184
	<i>Half-Life 2</i>	184
	<i>BioShock</i>	187
	Agency Panic and Idea of Man	188
	Combat and Adaptation	192
	Conclusion	196

05	Metakonflikte	197
	<i>René Bauer und Hiloko Kato</i>	
	Game als Assessment	
	Analyse zwischen Gametheorie und Gesprächslinguistik	199
	Das Game als Gegner	199
	Das Spiel als Gespräch	202
	Das Game als Assessment	209
	<i>Joël Kaczmarek</i>	
	Gegnerschaft im Computerspiel	
	Formen des Agonalen in digitalen Spielen	215
	Einleitung: Typologisierung anhand von Gegnerschaftsformen	215
	Wettbewerb	218
	Feindschaft	228
	Umgebung	246
	Zusammenhang der Typologie	257
	Ausblick: Wie der Spieler die Gegnerschaftsformen gestaltet	260
	Nachweise	265
	Autorenverzeichnis	269