

Rudolf Inderst

Aus ludischer Leichtigkeit

**Was über digitale Spiele
noch zu sagen wäre**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. Inderst: Aus ludischer Leichtigkeit

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2020

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung des Autors 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: Schaltungsdruck Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-163-3

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
JETZT	
Der Nazi im Computer – der Aufstieg rechter Computerspiele	9
»Rechnen 2.0 stärkt Ihre Stirnlappen«	12
Spiel? Warum man Online-Rollenspiele »Arbeit« nennen sollte	13
TITEL kulturmagazin	
Stets eine blutige Antwort parat	17
Ambivalente Ideologiekritik	19
Der »vergessene Krieg« kehrt zurück	22
Der Zauber des Scheiterns	26
Historical Gaming or Gaming with History	28
Kein schöner Land	31
Digitale Spiele als interpassive Unterhaltungssoftware	34
Videospiele als episches Theater?	36
Warum digitalen Spielen ein wenig Brecht nicht schaden kann	
Als der Horror »spielen« lernte	39
Angriff der <i>Full Motion Video</i> -Spiele	
Traumberuf Skipper! Nintendos <i>demo play</i> – eine Polemik	45
VideoGameTourism	
Fragen an einen taktischen Belagerungs-Shooter	47
The Games That Never Were: Kane & Lynch: Tess' Men	49
nahaufnahmen.ch	
Das »Du« anbieten	54
Gedanken zur <i>second person perspective</i> in digitalen Spielen	

Ich fand meinen Meister ... auf YouTube	57
<i>Run, Play, Think! – Resident Evil 2 Retrospective</i>	
»Leave Titan alone!«	59
TITANFALL (Electronic Arts)	
Von digitalen Promenadologen	62
Bunt wie Dreamcast, »brutal«istisch wie Stahlbeton	64
Frenetisches Feuern & bolivianisches Ballern	67
Die »Olympiade« ist das dazwischen	69
Können wir nicht einmal so richtig simulieren?	
Über Hartmut Rosa & Strategiespiele	72
Krautgaming	
<i>Game Studies</i> – Lehren und lernen mit digitalen Spielen	74
Trailer – Vorspielen ist das schlechtere Vorspiel	76
Games – auf der Suche nach der schlechtesten aller Welten	79
Warum »Clubs« in DRIVECLUB?	82
Es ist das Licht	84
Von der Sehnsucht nach Symmetrie	86
Verfall – Eine herbstliche Betrachtung von GEARS OF WAR	88
No Need. For Speed.	89
Als das Paradies Feuer fing	91

Vorwort

»What you see on these screens up here is a fantasy;
a computer enhanced hallucination!«
(*WarGames*, 1983)

Nicht alles beginnt in der dänischen Hauptstadt. Aber vieles. In einem kleinen, unscheinbaren IT-Raum des politikwissenschaftlichen Instituts der Universität Kopenhagen etwa beginne ich 2002, Filmrezensionen zu schreiben. »Ein Affe sieht fern«, lautet meine erste Überschrift und leitet dergestalt meine Besprechung des Danny-Boyle-Films *28 Days Later* ein. Drei Jahre später der Abschied – ein 2005er-Jahresrückblick, der bereits mit der Markteinführung einer Videospielekonsole aufmacht. Im selben Jahr beginne ich, an der LMU München meine Dissertation im noch jungen Forschungsfeld der Game Studies zu schreiben. Während ich weiterhin für *filmspiegel.de* Kinokritiken liefere, entwickelte sich der Wunsch, auch abseits der Instituts- und Universitätsbibliothek Spiele zum Gegenstand meines Schreibens zu machen. Ich verspürte allerdings bereits zu diesem Zeitpunkt, wenig Lust darauf, »klassisch« Computer- und Videospiele in den Blick zu nehmen – es wäre gelogen, wenn ich den enormen Einfluss des Gillen'schen *New Games Journalism*-Manifests an dieser Stelle selbstgefällig unterschlagen würde. Nicht auf tatsächliche Einnahmen aus einem Reflektieren über Spiele, welches konzeptionell nicht so recht in die Raster von Handels- und Fachpresse passen wollte und **sollte**, angewiesen, träumte ich den selbstgefälligen Traum einer Melange aus kulturwissenschaftlichem und feuilletonistischem Flakfeuer auf das Ökosystem »Spiel«.

Über verschiedene Stationen wie zum Beispiel eine Kolumne für den Online-Ableger der Süddeutschen Zeitung, JETZT, führte mein Weg – immer wieder über den Ärmelkanal zur EDGE oder in den deutschen Norden zur GEE nach struktureller, aber auch inhaltlicher Inspiration schielend – schließlich 2009 zum TITEL kulturmagazin, wo ich die (selbstredend unentgeltliche) Aufgabe der Leitung des neu zu gründenden Ressorts für digitale Spiele übernahm. Dort, so mein Kerngedanke, wollten wir Spiele stets als packendes Unterhaltungsprodukt, fortschrittlichen Technologie-

treiber und kritisch zu befragendes Kulturgut gleichzeitig betrachten: »Eine klare Position zwischen Franchisewahnsinn, Fortsetzungsrausch, seligen Kindheitserinnerungen, Genderstereotyping und neoimperialistischer Pose zu finden und auszudrücken ist unser Anliegen.« Diesem Anspruch sind wir nicht immer gerecht geworden. Drei Jahre später zogen wir – demselben Leitbild verpflichtet – schließlich ins schweizerische Online-Exil, wo uns mein Freund Christof Zurschmitten als komplett neues Ressort bei NAHAUFNAHMEN unterbrachte. Bei virtuellem Raclette und digitalen Älplermagronen gefällt es uns dort sehr gut – und mir bleibt tatsächlich auch die Zeit, abseits hin und wieder einen Text zu platzieren. Einiges von dieser Reise wurde hier in diesem Buch zusammengestellt und chronologisch innerhalb der Stationen angeordnet. Einige Beiträge wurden zudem leicht redaktionell bearbeitet.

Und ich freue mich besonders, dass ich auch dieses kleine Projekt anlässlich des zehnjährigen TITEL-kulturmagazin-Jubiläums zusammen mit Werner Hülsbusch angehen konnte. Auf eine Lektüre voller erhellender Momente und heißblütigen Widerspruchs!

Rudolf Inderst, im Februar 2020

Ein Wort des Danks an Flemming Schock und Thomas Schlömer – Ihr habt die Tür aufgemacht, durch die Reinhard Prosch und ich schließlich gingen.

Ich widme diesen kleinen Band meinen engen Vertrauten Rolf Hollering und Peter Just, die mich stets aufforderten, Tatkraft, Mut und Ehrlichkeit an den Tag zu legen – nicht immer wähte ich mich dazu auch bereit!