

Rudolf Inderst | Pascal Marc Wagner

#GAMESTUDIES

20 Jahre Forschungsfantasie:
Von der Disziplinierung eines Mediums



BÜCHNER

#GAMESTUDIES

Rudolf Thomas Inderst
Pascal Marc Wagner

GAMESTUDIES

20 Jahre Forschungsfantasie:
Von der Disziplinierung eines Mediums

Mit einem Geleitwort von Denise Gühnemann



BÜCHNER-VERLAG
Wissenschaft und Kultur

Rudolf Thomas Inderst | Pascal Marc Wagner

GameStudies

20 Jahre Forschungsfantasie: Von der Disziplinierung eines Mediums

Mit einem Geleitwort von Denise Gühnemann

»Kritische Reflexionen« | Band 8

herausgegeben von Prof. Dr. Dr. Frank Jacob

ISBN (Print) 978-3-96317-315-8

ISBN (ePDF) 978-3-96317-866-5

Copyright © 2022 Büchner-Verlag eG, Marburg

Satz und Umschlaggestaltung: DeinSatz Marburg | rn

Das Werk, einschließlich all seiner Teile, ist urheberrechtlich durch den Verlag geschützt. Jede Verwertung ist ohne die Zustimmung des Verlags unzulässig. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

Danksagung

Ein herzliches Dankeschön für die herausgeberische und verlagsseitige Betreuung sei Frank Jacob und Norman Rinkenberger zugerufen; ebenso Denise Gühnemann für Ihr wunderbares Geleitwort sowie Melanie Fritsch für Ihre ausführlichen Antworten im Interview-Kapitel. Letztlich auch an alle Personen wie Persönlichkeiten, die in diesem Buch auftauchen – wir stehen (auch) auf Euren Schultern.

Rudolf Thomas Inderst dankt für die diesen Schreibprozess unterstützende wie vorantreibende Podcast-Unterermalung von Game Studies Study Buddies sowie The New Books Network und der musikalischen Begleitung von Ulige Numre sowie Julia Jacklin. Aufmunternde Momente der freundschaftlichen Verbundenheit schenken mir »Podcast-Ermittler« Torsten Kathke (Die letzten Detektive), »Podcast-Co-Pilotin« Nicole Lange (Pilot Pickups), Ms Martypenny (für ihren gerechten Zorn in meinen IG-Stories) sowie Michael Z. (für unsere zahlreichen wohltuend-kopfbefreienden Lockdown-Light-Spaziergänge). Und... hey, ♥**Michi**♥, das ist jetzt *Deine* Widmung – einmal Pommes, immer Pommes!

Pascal Marc Wagner dankt allen, die Language at Play durch Beiträge und Interaktionen spannend und Spaßig halten. Dank Euch will ich weiterhin einen Fuß in den Game Studies haben, obwohl ich Academia dank der miserablen Arbeitsbedingungen gerne verlassen habe. Podcasting mit den grummelnden Menschen von Polyneux

erfreuen mich als zwangloser Auslass von Gaming-Meinungen, die keinen Platz in wissenschaftlichen Bändchen finden. Akademisch durchzogen ist auch die Liebe, deswegen geht der finale Gruß an die Historikerin meines Herzens ♥!

Inhalt

Danksagung	5
1. Geleitwort	9
1.1. Die Entdeckung der Game Studies	9
1.2. Im Kaninchenbau	10
1.3. Interludium: Medienkritik	11
1.4. Ist das Wissenschaft oder kann das weg?	12
1.5. Everybody welcome	13
1.6. 20 Jahre Forschungsfantasie	14
2. Präludium – ein Abend unter Freund:innen	15
3. »Press X to research«: Willkommen in der Spielwissenschaft!	21
4. Über die Autoren – unsere Innenperspektive	26
4.1. Rudolf Thomas Inderst – die zweite Generation	27
4.2. Pascal Marc Wagner – die dritte Generation	30
5. Wider der Disziplin(losigkeit)!	33
6. Eine gescheiterte Sammlung: von <i>Game Studies</i> <i>Audiofied</i> bis <i>20 Years Later – The State</i> <i>of Game Studies</i>	38
7. »So ist es halt in Deutschland« – einmal Ringvorlesung, bitte!	45
8. Doch wozu das alles – Schwermütiges aus Skandinavien?	54
8.1. Kritisch-pragmatische Einschätzungen prägen den Abend	56
8.2. Spiele-Industrie vs. Spiele-Journalismus vs. Game Studies?	59

9. Eine womöglich progressive Verzahnung von Industrie und Forschung?	62
10. Ein Jahrzehnt Traditionsbildung: PAIDIAs Jubiläum	65
11. Ludomusikologie als prototypische Fragmentierungsdebatte	74
12. Das synthetisierende Finnland?	86
13. Kein Endboss in Sicht – zwischen <i>replay value</i> und <i>extra life</i>	93
14. Biographien der Autor:innen	95
15. Literatur	97

1. Geleitwort

1.1. Die Entdeckung der Game Studies

Als ich mich Anfang der 2000er Jahre an der Uni einschrieb, wollte ich anschließend ans Theater gehen. Ich liebte die besondere Atmosphäre dort und dachte, dass Dramaturgie ein gutes Arbeitsfeld sein könnte. Hierfür schrieb ich mich in die Studienfächer Deutsche Sprache und Literatur, Kunstgeschichte wie Musikwissenschaften ein und fand, das sei eine super Kombination, um später dramaturgisch zu arbeiten. Trotz wunderbarer Erfahrungen ereilte mich die Erkenntnis, kein »Theatermensch« zu sein. Diese Erkenntnis führte dazu, dass ich mich mehr auf mein Nebenfach der Kunstgeschichte stürzte. Meine berufliche Zukunft sah ich im Kunst- und Kulturmanagement. Gegen Ende meines Studiums fing ich an, mir Gedanken über das Thema meiner Magisterarbeit zu machen. Eine Kommilitonin hatte gerade ihre Arbeit über Harry Potter und das Böse im Hauptfach Anglistik verfasst und riet mir eindringlich: Beschäftige Dich in der Magisterarbeit mit einem Thema, das Dich begeistert! Gerne, dachte ich und hatte absolut keine Lust auf ein abgedroschenes Thema, womöglich klassische Literatur, »Goethe oder so«.

In einem Seminar zum Thema »Digitale Literatur« stieß ich auf einen wissenschaftlichen Text über die Narrativität von Computerspielen¹ in der Literaturliste des Seminars.² Dieser Text machte mich

1 Es müsste gewesen sein: Wenz, K. (2004). Computerspiele erzählen Geschichten? *Dichtung Digital*, 4. <http://www.dichtung.digital.org>.

2 Eine Anknüpfung an den Text bot das Seminar leider nicht, viel mehr ging es um Hypertexte usw.

neugierig, denn Computerspiele spiele und liebe ich, seit ich denken kann. Ich recherchierte also weiter und entdeckte, dass es anscheinend möglich war, sich wissenschaftlich mit Games auseinanderzusetzen. Das war mir absolut neu! Im Zuge weiterer Recherche stieß ich bald auf gamestudies.org – The International Journal of Computer Game Research. Wow! Es gab sogar eine ganze Disziplin zu Computerspielen namens Game Studies? Das begeisterte mich wahrlich! Ich las mich durch alles, was ich finden konnte, wenngleich dreiviertel der Texte für meine eigene Arbeit keinerlei größere Relevanz aufwiesen. Die Game Studies waren das, wonach ich immer gesucht hatte, ohne mir dessen bewusst zu sein: die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit meinem liebsten Hobby, dessen Verbreitung stetig zunahm und das damit auch wirtschaftlich immer relevanter wurde. Einem Hobby, das viele meiner Freunde – ja, es waren leider nur Jungs, mit denen ich dieses Hobby teilte – nur ungerne analysierten oder gar kritisch hinterfragten. »Einfach nur gamen« lautet(e) das Credo vieler Spieler:innen, aber ich hatte spätestens seit dem Amoklauf in Erfurt 2002 das dringende Bedürfnis, mich nicht nur als Spielerin mit Games zu beschäftigen. Ich wollte über sie nachdenken, sprechen, diskutieren. Und es gab tatsächlich bereits Wissenschaftler:innen, die dies im akademischen Rahmen taten.

1.2. Im Kaninchenbau

Ich las mich also durch Jesper Juul, Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Janet Murray, Henry Jenkins und all die anderen Autor:innen, die damals in den Game Studies bereits aktiv waren. Da ich meine Magister-Arbeit an der Philosophischen Fakultät der Uni Köln am Institut für Deutsche Sprache und Literatur vorlegte, ergab sich schnell mein Fokus. Als Beitrag zur damals aktuellen Ludologie-vs.-Narratologie-Debatte, untersuchte ich das Point-and-Click-Adventure *Edna*