

Vorwort

14. Juli 2009. »Lieber Rudolf Inderst, ja es ist richtig, wir möchten gerne eine kleine Games-Ecke im Titel-Magazin etablieren (...)«. Vielleicht waren es jener Sommer und diese E-Mail, welche den Startpunkt der Reise markierten, welche uns heute an dieser Stelle wieder zusammenbringt. Es gilt zunächst, die folgende Frage zu beantworten: Um was soll es hier gehen? Etwa... um eine Festschrift? Das ist ein mächtiges Wort! »Festschrift«. Das schmeckt nach »60 Jahre Betriebszugehörigkeit« oder »50 Jahre unfallfrei im Kreisklinikum Blinddärme operiert«. Kann man sich nach zehn Jahren Online-Dasein tatsächlich an ein solches Vorhaben wagen, ohne als komplett größtenwahnsinnig zu gelten? »Heil Hydra!«, schallt es blechern-laut im Popdiskurs! Wie Sie jedoch sehen, man kann. Und man sollte sogar (sagen wir mit brüchiger, aber dennoch selbstbewusster Stimme)! Denn nicht nur ist es so – um den Titel unseres Bandes aufzugreifen – dass das Prinzip der Freiwilligkeit, und das der Lust am Thema das Ressort speiste, sondern im Rückblick nehmen wir ebenso freudig zur Kenntnis, dass wir im wahrsten Sinne des Wortes als Sprungbrett dienen konnten: Nicht wenige Autor*innen fanden (auch) über uns ihre Stimme und prägten sie später an anderer Stelle reichweitestärker aus.

Wir räuspern uns. Schlagen einen Kompromiss vor. Nennen wir das, was Sie in Händen halten, doch einfach eine »Werkschau«. In vermeintlich hektischen, gar schnelllebigen Online-Zeiten klingen zehn Jahre doch auch nach etwas. Dies ist (noch) nicht die Stelle, um über deutschsprachigen Spielejournalismus« zu reflektieren, doch es sei angemerkt, dass eine Redaktionsarbeit wie die unsrige, die einst beim TITEL Kulturmagazin begann und dann in die virtuelle Schweiz zu Nahaufnahmen.ch unter denkwürdigen Umständen umzog, keine Alltagserscheinung ist.

Als das Ressort ins Leben gerufen wurde, wagten wir uns an eine Art Manifest, welches darlegen sollte, wie wir auf unseren Gegenstand Spiel eigentlich blicken wollen. »Augenhöhe« war dabei das entscheidende Schlagwort: Von Anfang an sollten digitale Spiele als ein kritisch zu hinterfragender Ideologieträger betrachtet werden, welcher gleichzeitig ein aufregender, zeitgenössischer Technologietreiber ist. Und wir versteigerten uns geradezu in die Haltung, dass Video- und Computerspiele nicht weniger als eine sinnstiftende Institution darstellten, derer man sich über die Form einer dichten Beschreibung wohl am besten nähern könne. Damit zielten wir ebenso, ein wenig spitzfindig, auf die Kolleg*innen der damaligen Spielepresse-Landschaft. Wenn wir schon ohne Budget oder Bezahlung ins Feld zogen, konnten wir es uns, so dachten wir, wenigstens leisten, den kulturnobbistischen Sprung weg vom klassischen Spiele-Tester*innen-Alltag zu wagen. Bei uns sollte es keine Zwangsquantifizierung geben, der forcierten Excel-isierung des marketinggeformten Kunsthandwerks wollten wir die kalte Schulter des Essayismus zeigen: »Eine klare Position zwischen Franchisewahnsinn, Fortsetzungsrausch, seligen Kindheitserinnerungen, Genderstereotyping und neoimperialistischer Pose zu finden und auszudrücken ist unser Anliegen.«

Ob heute, über ein Jahrzehnt später, die kleine Streitmacht an Wohlgefühl-Feuilletonist*innen, diesem großen Versprechen treu geblieben ist, lässt sich nur schwer beantworten. Nie mangelte es freilich am Anspruch, mitunter jedoch am allerletzten und definitiven Feinschliff.

Dies wäre wohl kein Vorwort, wenn man nicht auch über den Elefanten im Raum sprechen würde. Wenn doch so vieles so wunderbar ineinandergriff, wenn doch virtuelle Seite um virtuelle Seite vom ludischen Weltgeist so sehr beseelt war, weshalb dann die Zäsur, weshalb der Gang ins Schweizer Exil in einer eiskalten Dezemberrnacht 2012? Das soziale Netzwerk der Älteren, Facebook, hatte einst den Beziehungsstatus »Es ist kompliziert« eingeführt und das trifft auf diese kleine historische Ressortwende im Grunde auch zu. Was damals galt, trifft heute immer noch zu: Es ist der Tatkraft und Initiative Christof Zurschmittens zu verdanken, dass wir aus einer Art des Editorial-Lockdown in die neue, die eidgenössische Heimat fanden und dort weiterarbeiten konnten und bis heute können. Im Rück-

blick ist dieser blitzartige Umzug damit als ein gelungenes Husarenstück zu bezeichnen.

Ein paar graue Haare im Bart oder silberne Strähnen im Haar später sind wir im Hier und Heute angekommen – was für eine Zeit. Es gelang uns nicht, alle Autor*innen zu halten. Manch eine und manch einer hatte auch nur einen einzigen (grandiosen) Textauftritt – doch das schmälert nichts. Nichts. Im Gegenteil: Selbst der kürzeste frische Wind ist Impulsgeber und war stets Anlass, über unsere Arbeitsweise zu reflektieren. Die drängende Fragen: Was können wir dem Nachwuchs bieten? Wie können wir ihn binden, zumindest für eine Weile? Auch viele Texte gingen im Zuge des besprochenen Umzugs verloren, worüber man sich trefflich ärgern kann, ärgern muss! Doch auf der Habenseite stehen auch Mitglieder unseres Ressorts, die seit vielen Jahren kontinuierlich mit Herz, Ausdauer und Sachverstand die »große Maschine mit Schweinen füttern«, um ein bestimmtes Spiel zu paraphrasieren. Und da niemand weiß, ob wir das auch noch mit dieser gewissen Mischung aus Routine bekämpfender Leidenschaft und aus der Begeisterung für das Medium heraus genährten Leichtigkeit 2030 verfolgen, legen wir nun diesen, kleinen Band vor.

Zu keinem Zeitpunkt gelang es dem Ressort, alle Autor*innen am selben Platze zu versammeln. Zu regional verteilt verweilten die Schreibenden, so dass lediglich einzelne Treffen kleiner Grüppchen möglich waren. Nach Beweisfotos zu fahnden, ist ergo sinnlos. Es sei an dieser Stelle auch ehrlichst erwähnt, dass auch die Ressortsitzungen diese Praxis widerspiegeln. Es ist oftmals eher heiteres Zurufen. Ein hektisches Erwachen per E-Mail. Ein Erwecken via Messaging-Dienst. Und plötzlich dann die schnelle Information, dass ein neuer Text vorliege. Ein kritisches Augenpaar notwendig sei. Nach dem Ausscheiden Christofs aus der aktiven Ressortarbeit übernahm Norman Volkmann schließlich die Co-Ressort-Leitung und zusammen mit ihm steuern wir nun in das zweite Jahrzehnt hinein. Mögen wir allzeit gute Fahrt genießen!

Um unseren Inhalten eine gewisse Struktur zu verleihen, entschieden wir uns für eine Grobaufteilung in drei Bereiche: In der ersten Sektion finden geneigte Leser*innen Artikel, die sich schwerpunktmäßig auf ein Spiel konzentrieren und damit am ehesten an klassische Spielebesprechun-

gen erinnern. In der zweiten Kategorie finden Sie Texte, die, wie wir es nennen, eher themengetrieben intendiert sind. Das können allgemeinere Überlegungen oder Essays sein oder auch bestimmte Anlässe der Industrie/der Branche beleuchten. Die letzte Sektion bilden ausgewählte Gruppenartikel, in denen sich mehrere Ressort-Mitglieder zu einem Leitthema auslassen und dieses dergestalt diskutieren. Innerhalb dieser drei Schwerpunkte sind die Artikel nach ihren Jahren der Veröffentlichung organisiert. Und selbstredend wären wir kein kulturhistorisch interessiertes Ressort, wenn wir nicht ein spezielles Easter Egg in diesem Band versteckt hätten. Irgendwo verbirgt sich eine kleine Textperle ohne jeden (oder sagen wir intentionalen) Spielbezug. Dafür mit Qualität. Absicht! Und die Vorstellung bereitet uns schon jetzt diebisches Vergnügen, Sie... nun. Gemach. Gemach. Doch nun genug der einleitenden Worte – betreten Sie mit uns etwas, welches Sie im Nachgang hoffentlich ebenfalls als »ein Jahrzehnt verbalisierter Spielkultur« bezeichnen mögen: Wir wünschen Ihnen eine vergnügliche und erbauliche Lektüre!

Ihre und Eure Herausgeber
Rudolf Inderst, Norman Volkmann & Christof Zurschmitt
(im Dez. 2020)