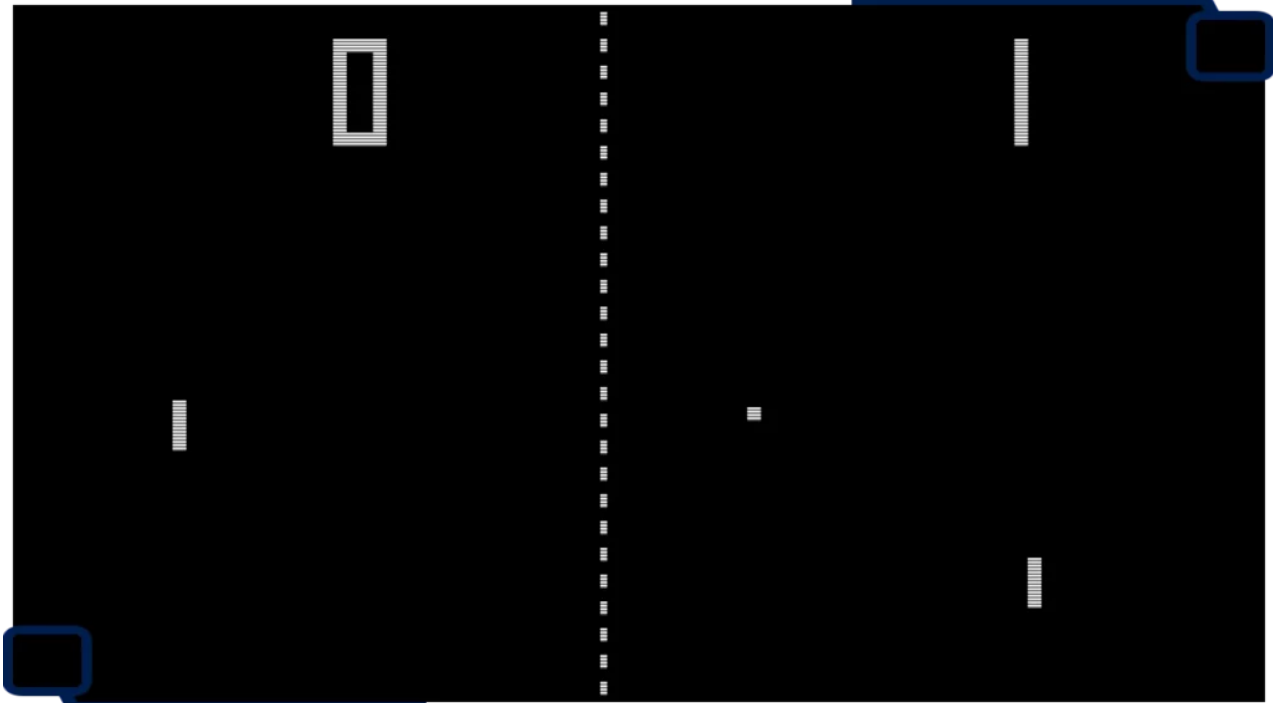


Fwd: 08/2022 • Durchzockte Semesterferien und Minimalismus

🌐 quick-save.de/2022/08/fwd-08-2022/

Sven Festag

21. August 2022



Wie ließen sich denn Semesterferien besser verbringen als vor dem Bildschirm? Darauf kann es keine Antwort geben. Aber darf's denn auch ein bisschen mehr sein? Oder doch eher minimalistisch? Na?

Vorwort

Liebes Publikum,

in dieser Ausgabe von Fwd: stehen persönliche Eindrücke im Vordergrund, um durchzockte Semesterferien, ganz typisch – fast schon stereotyp – mit Tüten voll Chips und literweise Cola. Aber nicht nur in der freien Zeit dienen Spiele der Ablenkung von der Realität. Sie lassen sich auch prima während der Arbeitszeit dazu nutzen.

Es stellt sich aber auch die Frage, ob denn nicht manchmal weniger mehr sein könnte. Sowohl im Bezug auf die Größe der Zielgruppe eines Spiels, als auch mit Blick auf dessen Inhalt. Allerdings bedeutet weniger nicht immer auch weniger Arbeit. Ganz im Gegenteil. Und weil weniger auch manchmal mehr sein kann, endet das Vorwort an dieser Stelle.

Vielen Dank,
Sven

Hyperlinks

Wie ich das Spielen verlernte

Allie Jamison, wasted.de, 17. Juli 2022

Was ich während meiner freien Studienzeit vor allem tat, war zu zocken. Und damit meine ich hingebungsvolles Zocken wie es im Buche steht. [...] Dabei gemütlich zwei Liter Cola trinken, eine Tüte Chips wegknuspern und zwischendurch inbrünstig den Bildschirm anbrüllen.

Das Spielen verlernen? Das bedeutet ja zunächst einmal, eine durch Lernen erworbene Fähigkeit wieder zu verlieren, meist durch das Unterlassen der Ausübung ebendieser Tätigkeit, oder kurzum: durch fehlende Übung. Mehr Pflichten, weniger Freizeit, also auch weniger Zeit zum Spielen. Es bleiben aber auch noch zwei weitere Faktoren, die es nicht zu unterschätzen gilt, und die wohl unter anderem auch einen Einfluss auf dieses Phänomen haben.

Zum einen wärmen viele Entwicklungsstudios und Spieleverlage seit Jahren dieselbe Suppe wieder auf, geben bestenfalls noch ein paar frische Gewürze hinzu. Aber dass die zwanzigste Auflagen von *Need for Speed* oder *Call of Duty* nicht mehr denselben Effekt haben können wie noch die ersten Teile, ist naheliegend. Irgendwann ist eben die Luft raus.

Aber es gibt sie noch: die neuen Spiele. Viele von ihnen kommen aber schon mit einer Einschränkung. Sie wollen gar nicht mehr intensiv wahrgenommen werden. Sie sind praktisch nur noch ein Nebenbeimedium. Egal, ob am Bahnsteig, im Zug, im Wartezimmer oder während der neuen Folge der Lieblingsserie. Auf den mobilen Geräten läuft irgendein buntes Spiel, das gar keine Geschichte erzählt, sondern nur in der richtigen Reihenfolge angetippt werden will. Und wer die Wartezeiten zwischen den Runden nicht kostenpflichtig entfernt, rotiert eben mehrere Games durch. Worum es da geht? Ach, egal.

Chaos is about to happen

Jessica Kathmann, wasted.de, 10. Juli 2022

Oh, ich habe Sie gar nicht gesehen! Willkommen! Sie sind nur zufällig in meine psychotherapeutische Praxis gestolpert? Es geht Ihnen gut und Sie brauchen gar keine Hilfe? Das macht nichts, wir finden schon ein Problem für Sie! So, Sie bezeichnen sich als ordentlichen Menschen? Dreck und Chaos sind Ihnen ein Dorn im Auge? Sie sind weit fortgeschritten auf dem Weg der Selbstoptimierung? Herrjeh!

Das Problem des Chaos in der „echten Welt“ ist, dass vieles davon verboten ist. Oder zumindest unangenehme Konsequenzen haben kann. Die Arbeitskollegin redet wieder nur von ihrem neuen Auto, der Kollege erzählt von seinen neuen Tupperdosen? Wie schön wäre es denn jetzt, den beiden möglichst dramatisch die Birne vom Hals zu pusten? Zum Glück verfügen die meisten Menschen über die nötige Selbstbeherrschung, das nicht zu tun. Und zugegeben, ein klein wenig übertrieben wäre die Reaktion ja schon, oder?

Aber was, wenn wir uns nicht selbst beherrschen müssten. Wenn wir uns nicht fragen müssten, ob die Reaktion angemessen ist oder nicht? Und vor allem: Wenn wir nicht mit unliebsamen Konsequenzen leben müssten? Dann entfliehen wir doch der „echten Welt“ und machen uns die digitalen Welten zunutze. Egal, ob Mensch oder Tier. Ob, Knarre oder Flammenwerfer. Sinnloses Gemetzel ahoi!

Ein bisschen Ablenkung

Sven, [wall-jump.com](https://www.wall-jump.com), 13. Juli 2022

Im Jahr 2001 war ich in einem Alter, in dem man es für eine gute Idee hielt, am letzten Schultag nach der Zeugnisvergabe mit ein paar Typen zusammen die Schulsachen des letzten Halbjahres zu verbrennen. Klassenarbeiten, Hefte und gekaufte Schulbücher wurden auf einen Haufen geschmissen und angezündet.

Wir laufen daueroptimiert (siehe dazu den vorherigen Beitrag) durch die Welt, immer konzentriert, immer fokussiert, niemals müde oder abgelenkt. Natürlich sind Konzentrationsphasen wichtig und sprechen auch für unsere Fähigkeiten und Disziplin. Gleichzeitig kann es aber auch nicht gesund sein, stundenlang über derselben Aufgabe zu grübeln. Pause und Ablenkung sind wichtig.

Aber muss es dafür denn das Smartphone sein? Durch Instagram scrollen, wo die daueroptimierten Menschen ihre Hochglanz-Photoshop-Bilder präsentieren. Schnell noch einen Like abgeben, um zu zeigen, dass das Bild gesehen und ganz sicher gefallen hat? Bitte nicht. Dann doch lieber eine Gans, die über den Desktop watschelt, sich mit mir um den Cursor zankt und zufällige Dateien öffnet.

Diese Entwickler*innen machen Spiele für eine Zielgruppe von 20.000 Menschen

Florian Zandt, [superlevel.de](https://www.superlevel.de), 14. Juli 2022

Allein 2021 erschienen auf Steam, dem beliebtesten Online-Spiele-Store für PCs, fast 1.000 Titel pro Monat. Obwohl bis zu 30 Millionen Spielende die App zu Hochzeiten gleichzeitig geöffnet haben, fällt es Indie-Entwickler*innen aufgrund des enormen Überangebots an Spielen immer schwerer, diese auch zu erreichen. Eine mögliche Lösung für mehr Aufmerksamkeit könnte ausgerechnet die Nischen-Plattform Playdate sein.

280 Euro für eine Konsole, deren Grafik in den vergangenen 30 Jahren wohl kaum jemanden hinter dem Ofen hervorlocken kann sind schon happig. Auch die 24 mitgelieferten Spiele müssen erst einmal überzeugen, zumal davon auszugehen ist, dass sich nur wenige Spielende ernsthaft für alle Titel interessieren.

Aber: Diese Konsole repräsentiert Freiheit. Die Entwicklung für das Gerät ist vergleichsweise einfach und auch aufgrund der Community gut zugänglich. Damit können viele verschiedene Menschen mit wenig Vorwissen eigene Ideen umsetzen. Ohne zentralen Store erhalten sie zudem einen größeren Anteil vom Verkaufspreis. Spielende profitieren ebenfalls davon, da es niemanden gibt, der die Verfügbarkeit aller Spiele von jetzt auf gleich einschränken kann.

Aber: Leider hat diese Freiheit – wie so oft – ihren Preis.

The less you have the more you play: Minimalismus im Gaming

Jan-Sebastian Möller, ludoskop.de, 11. Juli 2022

Wie der Minimalismus allgemein, so kommt Minimalismus im Gaming in diversen Praktiken, Ästhetiken und Motivationen zum Ausdruck. Je nach Kontext handelt es sich um einen bestimmten Lebensstil, eine soziale Bewegung oder auch eine Form von Ästhetik. In diesem Artikel möchte ich aufzeigen, wie stark Minimalismus im Gaming in diesen jeweiligen Ausprägungen verbreitet ist und einen Blick darauf werfen, was minimalistische Spiele eigentlich zu minimalistischen Spielen macht.

Minimalismus, was ist das eigentlich genau? Wann genau ist etwas minimal? Und muss dieser minimale Zustand überhaupt erreicht werden? Oder reicht eine Annäherung? Ganz genau klären lässt sich das nicht. Nehmen wir das Beispiel einer Tastatur. Theoretisch ließe sich mit einer Handvoll Tasten eine klassische Tastatur ersetzen, wenn wir die übliche Belegung durch eine Vielzahl von Tastenkombinationen austauschen. Ist das zu viel des wenigen? Vielleicht. Es braucht also, zumindest für die Zielgruppe eines Produkts, einen Konsens, wie viel Minimalismus denn jetzt richtig ist.

Übertragen auf Videospiele lässt sich das minimalistische Konzept vielseitig anwenden. Eine minimalistische Geschichte? Kein Problem. Auch Pong kommt praktisch ohne eine Handlung aus. Eine minimalistische Steuerung? Kann Pong auch. Minimalistische Grafik? Pong. Minimalistische Soundeffekte? Pong. Nun können aber nicht alle Spiele Pong sein. Also muss es schon ein bisschen mehr sein, oder? Ja, aber nicht viel mehr. Die Regeln der Kombinatorik verraten, dass schon wenige einzelne Elemente zu einer Vielzahl verschiedener Kombinationen führen können. Beste Voraussetzungen also!