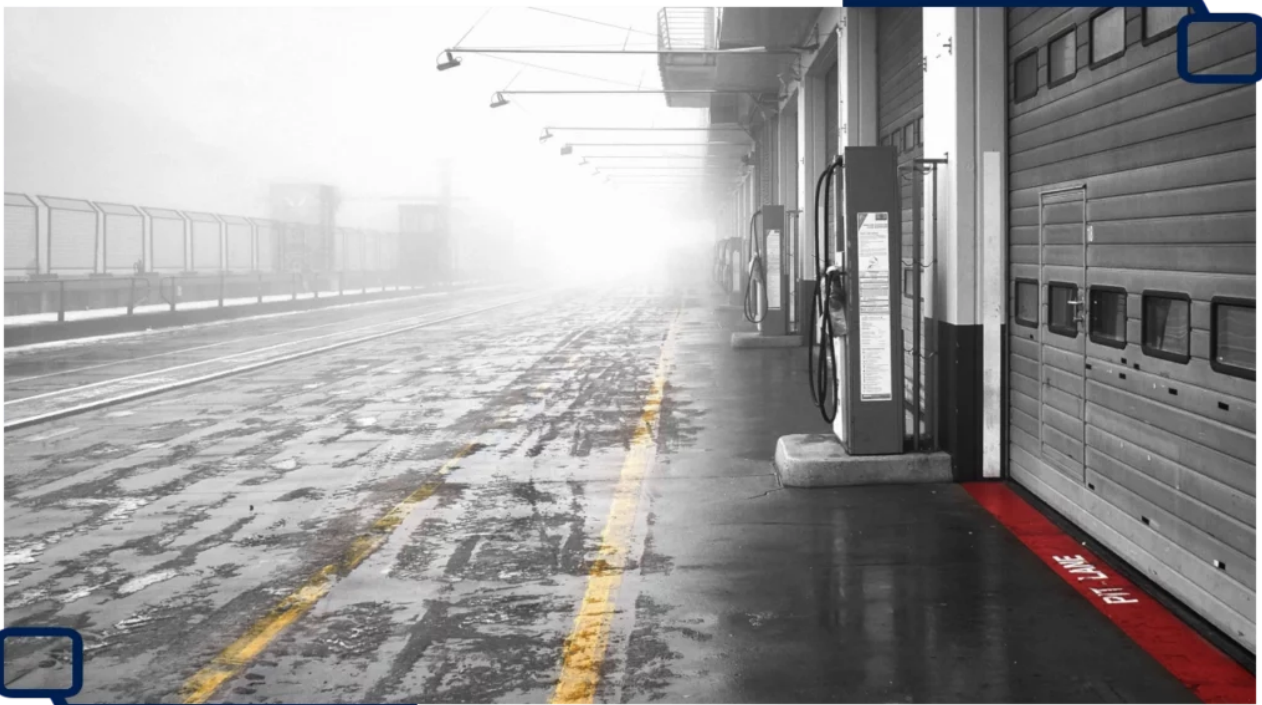


Fwd: 10/2022 • Zwischen Gegenkultur und Plüschpenis

 quick-save.de/2022/10/fwd-10-2022-zwischen-gegenkultur-und-plueschpenis/

Sven Festag

22. Oktober 2022



Das Gesprächsthema der Gamescom 2022 waren nicht übel riechende Stände, sondern übergroße Plüschpenisse. Einigen wäre der Kauf sicher peinlich, aber dann ist da noch Max, der einen guten Grund vorweisen kann.

Vorwort

Liebes Publikum,

neben Videospielen, Hardware und Community-Treffen gab es auch ein ganz besonderes Gesprächsthema auf der Gamescom 2022. Ein Mann, der sich nicht dafür schämt, mit einem riesigen Plüschpenis durch die Messehallen zu streifen. Ungewollt wird ihm die Aufmerksamkeit der Messebesuchenden zuteil. Dabei wollte er doch nur ein Geschenk für seine Schwester haben, das alles sein durfte außer einem Schlüsselanhänger.

Abseits dessen geht es in dieser Ausgabe um die bislang unentdeckte Gegenkultur der Videospiele, Pools in Videospielen und den Formel-1-Manager 2022. Nach der vergangenen Ausgabe gibt es auch dieses Mal einen Beitrag zu Pokémon Go. Dieses Spiel scheint nicht totzukriegen zu sein.

Ahoi,
Sven

Wie ein Plüschpenis die Gamescom 2022 rettete

Lea Irion, wasted.de, 11. September 2022

Der gewiefte Unbekannte schlenderte durch die Gänge, kam an Pikachu-Mützen und Bodypillows vorbei, wurde aber nicht fündig. Bis er schließlich einen kleinen, unscheinbaren Stand ganz am Ende der Halle entdeckte. Von weitem ließ sich erkennen: Da gibt's Plüschtiere. Perfekt. Er steuerte auf den Stand zu, und je näher er kam, desto mehr erkannte er, welche Art Plüschtier ihn erwarten sollte.

Eine Person beschenkt eine andere. Warum? Weil das Geschenk nützlich ist oder es der beschenkten Person in irgendeiner Form gefallen soll. Natürlich gibt es da auch Ausnahmen, die ebendiese Regel bestätigen. Eine von ihnen ist genau dieser Plüschpenis. Ihn zu verschenken setzt einiges voraus: Einen entsprechenden Humor der Schenkenden und Beschenkten und den Mut (oder besser: die Mir-egal-Haltung) der Ersteren, auf der Messe und in der Bahn mit einem solchen Objekt gesehen zu werden. Und manchmal stehen die Sterne eben genau richtig.

Counter-Culture: Gibt es Gegenkultur in Videospielen?

Rainer Sigl, wasted.de, 04. September 2022

Fernsehen, Radio, Comics, Musik, Film, Literatur, Theater, Sport, bildende und darstellende Kunst können mit lässigem Kopfnicken auf jede Menge Counter-Culture-Geschichte verweisen, die zumindest irgendwann, in den beginnenden 70ern, mal da war. Ja, Games sind spät dran, als es mit ihnen richtig losging, waren die Hippies schon längst Anwälte und Banker. Trotzdem sollte da etwas sein. Oder?

Zu behaupten, dass das Medium Videospiel keine Gegenkultur hervorbringt, ist sicherlich falsch. Es wird sie irgendwo geben, da bin ich mir sicher. Vielleicht fehlt mir noch eine konkrete Vorstellung, wie sie auszusehen wird und wo sie anzutreffen ist, aber mit dem Gefühl bin ich augenscheinlich nicht allein. Es wäre eine Überlegung wert, näher zu betrachten, über welche Eigenschaften Videospiele verfügen und welche Auswirkungen sie auf uns haben. In welche Richtung werden Spiele optimiert, damit wir möglichst lange, zufrieden und bestenfalls immer wieder regelmäßig spielen? Wie werden wir animiert, Nachfolger zu kaufen oder im Spiel ohne großes Nachdenken für Objekte zu bezahlen? Letztlich: An welcher Stelle werden etablierte und anerkannte Konventionen bewusst gebrochen?

Über die Grugapark Poké-Liga und wie sie mein Leben bereichert hat

Sandra, videospielgeschichten.de, 17. September 2022

Seit Wochen habe ich mich auf diesen Tag vorbereitet, meine Pokémon mit Bedacht gewählt und trainiert, mein liebstes Outfit für einen warmen Sommertag herausgesucht und meinen Rucksack mit Snacks, Getränken und allem, was das 3DS- und Park-Besucher-Herz begehrt, gefüllt. Es ist so weit, mein erster Besuch als Teilnehmerin der Grugapark Poké-Liga steht an!

Es ist schon etwas ganz besonderes, wenn Videospiele über die virtuelle Welt hinaus wirken können. Erst recht, wenn es sich auf eine zwischenmenschliche Ebene bewegt. Natürlich trifft das auch auf Messen wie die Gamescom zu, aber es macht noch einmal einen Unterschied aus, wenn es sich um ein zentrales Interesse aller Beteiligten dreht, wenn alle von allen etwas lernen, ihre Erfahrungen teilen und sich darüber austauschen können. Den Multiplayer aus dem Digitalen ins Analoge befördert, wird so Nähe geschaffen, die Freundschaften ermöglichen und festigen kann.

Warum der F1 Manager deutscher sein müsste

Christian Alt, wasted.de, 18. September 2022

In heißen Sommernächten habe ich wachgelegen und mich in die Boxengasse nach Monza geträumt. Sich einmal wie Ross Brawn fühlen, der 1998 mit seiner genialen 3-Stopp-Strategie, die Scuderia Ferrari zum Sieg führte. Einmal im Leben mit Autos Schach spielen, geschickt Reifen auswählen, Schäden an der Vorderachse vorbeugen, Stall-Orders durchsetzen und im entscheidenden Moment alles aus dem Team rausholen.

In der Formel-1-Welt hat sich kein Teamchef so sehr profilieren können wie Günther Steiner, ein kantiger und grantiger Mann, der seine Meinung nicht versteckt und auch gerne zu harten, aber ehrlichen Worten greift. Er bildet damit den Gegenpol zu Menschen wie Toto Wolff oder Christian Horner, die nur die Konkurrenz angreifen und dabei an ihren eigenen Vorteil denken. Und mittendrin ist dann ein Mike Krack, der einfach nur still seinen Job erledigt. Still und leise, sicherlich bedacht, aber (zumindest äußerlich) wenig emotional. Diese Kälte kann nicht alle begeistern.

Cool bleiben: Die 8 geilsten Pools in Videospielen

Lea Irion, wasted.de, 3. September 2022

Wohlgemerkt ein Pott, in den der Witcher selbst kaum reinpasst. Aber juckt es wirklich noch, wie groß der zum Pool umfunktionierte Wäschekorb ist, wenn der Controller schier durch die eigenen Finger schmilzt? Mich zumindest nicht (und ich passe auch sonst in keine normale Badewanne, insofern).

Unscheinbare Objekte gibt es in Literatur, Fernsehen und auch Videospielen eine ganze Menge. Aber manchmal sind sie eben doch mehr als das. Im richtigen Kontext stehen sie ikonisch für einzelne Szenen oder sogar für das gesamte Produkt. Geralt, der lässig in

einer viel zu kleinen Badewanne sitzt, ist praktisch das Aushängeschild für *The Witcher 3*. Aber wie ist es mit den Swimmingpools aus den *Sims*? Eigentlich sind sie nur ein Bauelement von vielen. Nicht interessanter als eine Mikrowelle, ein Teppich oder ein Küchenfenster. Im richtigen Kontext ist der Swimmingpool eine qualvolle Foltermethode.