

Subversion am Videospiegelmarkt – Chimäre oder reale Perspektive innerhalb der Kulturindustrie?

von Lea Harbich



Alle Massenkultur unterm Monopol ist identisch, und ihr Skelett, das von jenem fabrizierte begriffliche Gerippe, beginnt sich abzuzeichnen. An seiner Verdeckung sind die Lenker gar nicht mehr so sehr interessiert, seine Gewalt verstärkt sich, je brutaler sie sich einbekennt. Lichtspiele und Rundfunk brauchen sich nicht mehr als Kunst auszugeben. Die Wahrheit, daß sie nichts sind, als Geschäft, verwenden sie als Ideologie, die den Schund legitimieren soll, den sie vorsätzlich herstellen.

(Dialektik der Aufklärung. S.128f)

Die Verkümmernng der Vorstellungskraft und Spontanität des Kulturkonsumenten heute braucht nicht auf psychologische Mechanismen erst reduziert zu werden. Die Produkte selber, [...], lähmen ihrer objektiven Beschaffenheit nach jene Fähigkeiten. Sie sind so angelegt, daß ihre adäquate Auffassung zwar Promptheit, Beobachtungsgabe, Versiertheit erheischt, daß sie aber die denkende Aktivität des Betrachters geradezu verbieten, wenn er nicht die vorbeihuschenden Fakten versäumen will.

(S.134f)

Gears of War-ification



Gears of War-ification



Gears of War-ification



Gears of War-ification



Die Maschine rotiert auf der gleichen Stelle. Während sie schon den Kosum bestimmt, scheidet sie das Unerprobte als Risiko aus. Mißtrauisch blicken die Filmleute auf jedes Manuskript, dem nicht schon ein bestseller beruhigend zu Grunde liegt. [...] Die gefrorenen Formtypen wie Sketch, Kurzgeschichte, Problemfilm, Schlager sind der normativ gewandte, drohend oktroyierte Durchschnitt des spätliberalen Geschmacks.

(S.142f)

„Optimistischer Krieg“ - auf einer Powerpoint-Folie während der Präsentation von Dreadnought



Wenn man abends noch mal ein Spiel in die Konsole schmeißt, hat man nicht immer Lust auf schwere Kost«, resümiert [Studiogründer] Timo Ullmann. »Man muss nun mal in der richtigen Stimmung sein für so einen Titel. Das schränkt das Potenzial automatisch ein.« Angesichts dieses Fazits ist es kein Wunder, dass sich Yager fürs Erste vom Tiefgründigen verabschiedet.

(Gamestar Special: Keine Käufer für kluge Spiele. Keine Chance für Spec Ops: The Line 2)

- Doch bedeutet dies nun entgültig den Sieg der wirtschaftlichen Diktatur über die Kunst und was ist der Spec Ops vermeintlicher revolutionärer Triumph nur eine kurzweilige Illusion?
- Oder stellt Spec Ops geschicktes Verfahren der Unterwanderung dennoch eine reale Möglichkeit der Verhältnis-Kritik in anderen, kommenden Spielen dar?
- Muss der Spec Ops-Fall eventuell ein Unikat bleiben um sein volles Wirkungspotential zu bewahren, da Subversion eine omnipräsente Norm benötigt, die es zu unterwandern gilt?

Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit!

