

# - Curriculum Vitae | Langfassung -

---

## Persönliche Daten

Name: Prof. Dr. phil. Dr. rer. cult. Rudolf Thomas Inderst, M.A.  
Kontakt: Mobil: 0049 (0)179 2935578 // E-Mail: rudolf.inderst@googlemail.com

## Berufserfahrung

### Academia

01/2022 Professur für Game Design mit Schwerpunkt Game Studies (**IU Internationale Hochschule**)

WiSe 2021/22 Lehrauftrag „Social-Media-Management“, „Einführung Game Studies“ & „Einführung Game Studies“ & „Schreiben über digitale Spiele“; wissenschaftlicher Fachautor Game Design  
**HS Fresenius & SRH Heidelberg & LMU München; IU Internationale Hochschule**

SoSe 2021 Lehrauftrag „Gamesmarketing“ & „Medienkultur“ (**HS Neu-Ulm & HS Fresenius**)

WiSe 2020/21 Vertretungsprofessur (W2) Fachbereich Gestaltung (**HS Trier**)  
Lehrauftrag „Einführung in die Game Studies“ (**HS Fresenius**)

SoSe 2020 Lehrauftrag „Mediendiskurse“ & „Social-Media-Management“ (**HS München & HS Fresenius**)

WiSe 2019/20 Lehrauftrag „Einführung in die Gamesbranche“ (**HS Neu-Ulm**)

SoSe 2019 Lehrauftrag „Mediendiskurse“ (**HS München**)

WiSe 2018/19 Lehrauftrag „Data-Driven Community-Management“ (**SRH Berlin**)

WiSe 2017/18 Lehrauftrag „Schreiben über digitale Spiele“ (**LMU München**)

2014 – heute Workshops, Talks & Panels mit Schwerpunkt digitale Spiele / Community Management  
**h\_da Darmstadt, RU Bochum, md\_h München, TU München, Uni Bayreuth, SRH Heidelberg, htw saar, md\_h Stuttgart, HS Harz, campus M21, VHS Würmtal, Uni Saarland**

### Industrie & freie Wirtschaft

06/2021 – 12/2021	Social-Media-Manager DACH <b>Koch Media GmbH</b>	12/2010 – 04/2012	PR-Berater <b>SV Onpact GmbH</b>
09/2016 – 12/2020	International-Community-Strategist <b>Koch Media GmbH</b>	07/2010 – 12/2010	Junior-PR-Manager <b>Marchsreiter Communications</b>
05/2013 – 09/2016	Social-Media-Manager DACH <b>Koch Media GmbH</b>		
04/2012 – 08/2012	Senior-Social-Media-Manager <b>iCrossing GmbH</b>		

### Freie Tätigkeiten

2013 – heute Ressortleiter „Digitale Spiele“ bei Nahaufnahmen.ch

2010 – 2013 Ressortleiter „Digitale Spiele“ bei TITEL Kulturmagazin

2008 – 2011 Erstellung von Lektorats-Gutachten für Heyne Verlag

2008 – 2009 Community-Management für Süddeutsche Zeitung

2002 – heute Autor für General-Interest- und Special-Interest-Medien

## **Ausbildung**

2018 – 2020 Master-Studium Europäische Moderne, Fernuniversität Hagen (Gasthörer)  
2015 – 2018 Promotion in Medienwissenschaften, Universität Passau  
2009 – 2010 Public-Relations-Volontariat, Marchsreiter Communications, München  
2005 – 2009 Promotion in Amerikanischer Kulturgeschichte, LMU München  
1999 – 2005 Magister-Studium der Politischer Wissenschaft mit Neuerer und Neuester Geschichte sowie Amerikanischer Kulturgeschichte, LMU München / University of Copenhagen

## **Listenplätze in Berufungsverfahren**

2021 Shortlist (erster Platz) Professur für Game Design (IU Internationale Hochschule)

## **Externe Gutachtertätigkeiten**

2021 Hochschule Fresenius, Bachelor-Arbeit  
2020 Nui Galway, Dissertation  
2018 Hochschule Musik und Theater Hamburg, Bachelor-Arbeit

## **Zertifizierte Fort- und Weiterbildungen (Auswahl)**

2021 MOOC-Onlinekurs „Grundlagen des Ethischen Argumentierens“ (Virtuelle Hochschule Bayern)  
2021 MOOC-Onlinekurs „Anstand im Netz. Digitale Kommunikation ethisch betrachtet“ (Virtuelle Hochschule Bayern)  
2020 MOOC-Onlinekurs „Medienrecht für Journalisten und Blogger“ (Virtuelle Hochschule Bayern)  
2020 MOOC-Onlinekurs „Digital Storydesign“ (oncampus)  
2020 MOOC-Onlinekurs „Citizenship Education“ (oncampus)  
2020 MOOC-Onlinekurs „Kultur und Recht“ (Virtuelle Hochschule Bayern)  
2020 MOOC-Onlinekurs „Stressmanagement“ (Virtuelle Hochschule Bayern)  
2020 MOOC-Onlinekurs „Magische Verführer. Werbung ethisch betrachtet“ (Virtuelle Hochschule Bayern)  
2019 MOOC-Onlinekurs „Medienethik. Themen und Diskurse“ (Virtuelle Hochschule Bayern)  
2015 MOOC-Onlinekurs „Understanding Video Games“ (Coursera)  
2014 MOOC-Onlinekurs „Introduction to Philosophy“ (Coursera) & „Technology and Ethics“ (Coursera)  
2013 MOOC-Onlinekurs „Online-Games: Literature, New Media, and Narrative“ (Coursera)  
2013 MOOC-Onlinekurs „Society, Science, Survival: Lessons from AMC’s The Walking Dead“ (Canvas)  
2012 MOOC-Onlinekurs „Gamification“ (Coursera)

## **Veröffentlichungen (Auswahl)**

### **EIGENE SCHRIFTEN**

// Antinationalsozialistische Dystopien: Literarische Fiktionen des Totalitarismus, Saarbrücken 2007.  
// Vergemeinschaftung in MMORPGs. Boizenburg 2009.  
// Die Darstellung von Wissenschaft im digitalen Spiel. Glückstadt, 2018.  
// Aus ludischer Leichtigkeit. Was über digitale Spiele noch zu sagen wäre. Glückstadt, 2020.

## HERAUSGEGEBENE SCHRIFTEN

- // Contact. Conflict. Combat: Zur Tradition des Konfliktes in digitalen Spielen, R. Inderst / P. Just (Hg.), Boizenburg, 2011.
- // 10 Fragen zu Videospiele, R. Inderst / D. Wüllner (Hg.). Boizenburg, 2009.
- // Build 'em Up. Shoot 'em Down: Körperlichkeit in digitalen Spielen, R. Inderst / P. Just (Hg.). Glückstadt 2013.
- // Prepare to Die. Interdisziplinäre Perspektiven auf Demon's Souls, Dark Souls und Bloodborne, R. Inderst / P. Wagner / C. Zurschmitt (Hg.). Glückstadt, 2019.
- // Wissenschaft und Technologie in digitalen Spielen, R. Inderst / A. Görge (Hg.). Marburg, 2020.
- // Für eine Handvoll Games. Zehn Jahre Schreiben über das Kulturgut Spiel, R. Inderst/ N. Volkmann/ C. Zurschmitt (Hg.), Marburg, 2021.

## BEITRÄGE IN SAMMELBÄNDEN

- // Inderst Rudolf: MMORPGs als Fortsetzung der literarischen Utopie. S.89-99. In: Anja Beyer/ Gunther Kreuzberger (Hg.): Digitale Spiele – Herausforderung und Chance. Boizenburg 2009.// Inderst, Rudolf: Fire in the hole! Zur Darstellung des Vietnamkriegs 1965–1973 in ausgesuchten Videospiele. S. 137-161. In: Daniel Appel / Christian Huberts / Tim Raupach / Sebastian Standke (Hg.): Welt|Kriegs|Shooter: Computerspiele als realistische Erinnerungsmedien? Boizenburg, 2012.
- // Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Glückstadt 2013.
- // Inderst, Rudolf: Von der Sehnsucht nach der Möglichkeit der besten aller Welten. S.107-119. In: Emotional Gaming: Gefühlsdimensionen des Computerspielens. München, 2012.
- // Inderst, Rudolf: Spannungsfeld Spielejournalismus: Von Testern und Träumern. S.173-185. In: Jochen Koubeck / Michael Mosel / Stefan Werning (Hg.): Spielkulturen: Funktionen und Bedeutungen des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur und im Alltagsdiskurs. Glückstadt, 2013.
- // Inderst, Rudolf: *Spieljournalismus. Gefangen zwischen Stiftung Warentest und Feuilleton?* o.S. In: Kathrin Demmler/ Klaus Lutz/ Sebastian Ring (Hg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München, 2014.
- // Inderst, Rudolf: „They're rewriting history. But they forgot about me.“ *Wolfenstein: The New Order als spielerischer Weiterführung dystopischer Erzähltraditionen.* S.248-266. In: Martin Hennig, Hans Krahe (Hg.): Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels. Glückstadt, 2016.
- // Görge, Arno/ Inderst, Rudolf: *Die suggestive Kraft des Subjektiven: Utopien in Spielen – Spiele als Utopien.* S.49-67. In: Weber, Karsten/ Friesen, Hans/ Zoglauer, Thomas (Hg.): Philosophie und Phantastik. Münster, 2016.
- // Inderst, Rudolf: *Wolfenstein: the new order. Alternative Geschichtsschreibung als Konzept der Geschichtswissenschaft.* S.17. In: Aumayr, Florian / Preisinger, Alexander (Hg.): *Digitale Spiele im Geschichtsunterricht & in der politischen Bildung.* Wien, 2020.
- // Inderst, Rudolf / Schollas, Sabine: »Let peace be upon you«. *Von posttraumatischen Belastungsstörungen, Virtual Reality und eigensinnigen KIs in Call of Duty: Black Ops III.* S.211-231. In: Görge, Arno / Simond, Stefan Heinrich: *Krankheiten in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen.* Bielefeld, 2020.
- // Inderst, Rudolf: *Teams im Spiegel der Vergemeinschaftungsform MMORPG-Gilde.* S.159-180. In: Martin Geisler (Hg.): *Spiel- und Medienpädagogik. Theorie – Methoden – Praxis.* Stuttgart, 2021.
- // Inderst, Rudolf: *Ein Abbild von Wissenschaft und Forschung im digitalen Spiel? Technologieebenen im Genre der Strategie- und Aufbauspiele.* S.151-165. In: Tamara Bodden / Marvin Madeheim / Annegret Montag (Hg.): *>>Loading...<< Game Studies Interdisziplinär.* Brill Fink, 2021.
- // Inderst, Rudolf: *“Here Comes a New Challenger”. Will Video Game Essays be the New Champion of Game Criticism?* S.257-281. In: Benjamin Beil/ Gundolf S. Freyermuth/ Hanns Christian Schmidt (Hg.): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play.* Bielefeld, 2021.

## BEITRÄGE IN ZEITUNGEN UND MAGAZINEN (PRINT)

- // Inderst, Rudolf: *Digitale Spiele unterm Weihnachtsbaum*. S.15. In: Süddeutsche Zeitung. 15.12.2011.
- // Inderst, Rudolf: *Digitale Vor- und Rückhand*. S.15. In: Süddeutsche Zeitung. 21.06.2012.
- // Inderst, Rudolf: *Jugendmedien als trojanisches Pferd der politischen Bildung?* S.15. In: Süddeutsche Zeitung. 20.09.2012.
- // Inderst, Rudolf: *Bauarbeiter! Politisier Dich!* S.120-126. In: Christian Schiffer (Hg.): WASD 2. Texte über Games. München, 2012.
- // Inderst, Rudolf: *Avalon*. S. 102. In: Christian Schiffer (Hg.): WASD 4. Texte über Games. München, 2013.
- // Inderst, Rudolf: *Spannendes Afrika*. S.15. In: Süddeutsche Zeitung, 11.07.2014.
- // Inderst, Rudolf: *Save Often*. S. 174f. In: Christian Schiffer (Hg.): WASD 5. Texte über Games. München, 2014.
- // Inderst, Rudolf: *Aus dem Leben eines SMM*. S.14. In: Christian Schiffer (Hg.): WASD 7. Texte über Games. München, 2015.
- // Inderst, Rudolf: *Verschwunden*. S.15. In: Süddeutsche Zeitung, 19.02.2016.
- // Inderst, Rudolf: *Thomas Hensel und Britta Nohr, Hg. – The Cake is a Lie! Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels*. S.90-92. In: Zeitschrift für Fantastikforschung. Nr.1/2016.
- // Inderst, Rudolf: „Quite please!“ – *Wenn Balljunge und Linienrichter staunen*. S. 112. In: Christian Schiffer (Hg.): WASD 15. Bookazine für Gameskultur. München, 2019.
- // Inderst, Rudolf: *Bibliotheken in Spielen: Wissen. Macht. Progression*. S. 76f. In: GAIN. Nr.18 / 2021.

## ONLINE-BEITRÄGE

- // Inderst, Rudolf: MMORPGs – Spaß und/oder Arbeit. In: Daheim, Nr.12, 2008.
- // Inderst, Rudolf: Eine Woche ohne...Computerspiele. In: sueddeutsche.de, 20.10.2008.
- // Inderst, Rudolf: Rechtsextremismus in First Person Shootern. In: Daheim, Nr.11, 2008.
- // Inderst, Rudolf: Battlefield 4. In: sueddeutsche.de, 05.11.2013.
- // Inderst, Rudolf: Mortal Kombat – 25 Jahre Gameboy. In: sueddeutsche.de, 2014.
- // Inderst, Rudolf: Wolfenstein. In: sueddeutsche.de, 20.05.2014.
- // Görgen, Arno/ Glashüttner, Robert/ Inderst, Rudolf Inderst u.a.: „Von der verbotenen Liebe des Spielejournalismus und der Game Studies“, in: Spiel-Kultur-Wissenschaften, <<http://spielkult.hypotheses.org/1018&gt>; 23.06.2016.
- // Feige, Daniel Martin/ Görgen, Arno/ Inderst, Rudolf u.a.: „[LIEBE MUSEUMSLEITUNG, DIESES KUNSTWERK IST AUFZUHÄNGEN.] Zur Ästhetik von Computerspielen“, in: Spiel-Kultur-Wissenschaften, <<http://spielkult.hypotheses.org/942&gt>; 13.05.2016.
- // Görgen, Arno/ Gühneemann, Denise/ Inderst, Rudolf u.a.: Der Kanon-Song. In: spielkult.hypotheses.org, 14.04.2017.
- // Görgen Arno/ Huberts, Christian/ Inderst, Rudolf u.a.: Kapitel VII, in welchem die Herren Görgen, Huberts, Inderst und Pfister eine Geschichte von der Armut im Spiel erzählen. In: spielkult.hypotheses.org, 10.02.2017.
- // Görgen, Arno/ Inderst, Rudolf/ Kiel, Nina u.a.: Kapitel X: Welches um XX erweitert wird. In: spielkult.hypotheses.org, 04.05.2018.
- // Inderst, Rudolf: „Finale und Fazit – was Spielenden und Seminararbeitenden verbindet“ in: Spiel-Kultur-Wissenschaften, <<http://spielkult.hypotheses.org/2377&gt>; 05.03.2019.
- // Inderst, Rudolf: Bauen für den Endsieg. In: Titel Kulturmagazin. URL: <https://titel-kulturmagazin.net/2019/06/07/thema-ns-architektur-im-roman/> , 08.06.2019.
- // Inderst, Rudolf: Games in der Mediensemiotik – Digitale Spiele als Träger von Bedeutung. URL: <https://languageatplay.de/2019/09/12/games-in-der-mediensemiotik-digitale-spiele-als-traeger-von-bedeutung/> , 12.09.2019.

// Inderst, Rudolf / Wagner, Pascal: Cortana – eine digitale Assistenz zwischen Spracherkennung und Weltraumslachten. URL: <https://languageatplay.de/2019/10/20/cortana-eine-digitale-assistenz-zwischen-spracherkennung-und-weltraumslachten/> , 20.10.2019.

// Inderst, Rudolf: Rudolf Inderst über Close Playing. URL: <https://www.zfmedienwissenschaft.de/https%3A/www.zfmedienwissenschaft.de/online/open-media-studies-blog/blog/digitalemedienundmethodeninderst> , 18.01.2020.

// Inderst, Rudolf: Die Presse-Debatte um das Mittelalter-Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance – Eine Diskursanalyse. URL: <https://languageatplay.de/2020/08/13/die-presse-debatte-um-das-mittelalter-rollenspiel-kingdom-come-deliverance-eine-diskursanalyse/> , 13.08.2020.

// Inderst, Rudolf: Dystopische Dominanz: ein düsteres 20. Jahrhundert? URL: <https://titelkulturmagazin.net/2020/09/26/dystopische-dominanz-ein-duesteres-20-jahrhundert/>

// Inderst, Rudolf/ Gühnemann, Denise/ Görjen, Arno und Eugen Pfister: Kapitel XI: Von der Qualität Digitaler Spiele. In: Spiel-Kultur-Wissenschaften, <<http://spielkult.hypotheses.org/2948>> 23.03.2021.

// Inderst, Rudolf: Weisheit oder Wahnsinn. Imagination von Wissenschaft. URL: <https://titelkulturmagazin.net/2021/04/02/thema-wissenschaftlerinnen-in-games/> , 02.04.2021.

// Inderst, Rudolf: Was ist Gaming Capital? In: Krautgaming, URL: <https://de.krautgaming.com/69513/frag-den-spieleforscher-was-ist-eigentlich-gaming-capital/> , 06.04.2021.

// Inderst, Rudolf: »We are in Dire Need of Additional Scientists« – Über die Darstellung von Wissenschaftler\*innen in Videospiele. URL: <https://languageatplay.de/2021/04/09/we-are-in-dire-need-of-additional-scientists-ueber-die-darstellung-von-wissenschaftlerinnen-in-videospielen/> , 09.04.2021.

// Inderst, Rudolf / Heller, Lambert: *Deutschsprachige Game Studies 2021 – 2031: eine Vorausschau*. URL: <https://www.paidia.de/deutschsprachige-game-studies-2021-2031-eine-vorausschau/> , 15.10.2021.

// Inderst, Rudolf: *Computerspiel-Fachpresse – vom Testmagazin zur kulturkritischen Publikation*. URL: <https://www.fachjournalist.de/computerspiel-fachpresse-vom-testmagazin-zur-kulturkritischen-publikation/> , 19.01.2022.

## **Gast- und Konferenzvorträge (Auswahl der letzten acht Jahre)**

2021 bpb-Tagung „Terror und Telespiele“

2021 LMU München: „A True Media Love Story: When Comics Met Game“

2020 re:publica: „Press X to Science – Wissenschaft und Forschung in Games“

2020 COCO N°2: „Utopisch denken & sinnvoll mitgestalten“

2020 LMU München: „Games as Participatory Culture“

2020 Universität Münster: „Methoden der Game Studies“

2019 13. Lange der Nacht der Computerspiele Leipzig: „Die ‚Ideologie‘ des Politischen im digitalen Spiel“

2019 Playing the Field II: „Putting the ‚L‘ in the Ludic: Labs & Libraries“

2019 Game Quality Forum 2019: „Working as a Community Manager for an International Game Publisher“

2019 FROG 2019: „The Curious Case of Cortana“

2019 EGX Berlin: „Gaming als Gemeinschaft: Über die Bedeutung von Communities“

2019 GameDev 7: „Neues aus der Echokammer“

2019 Universität Bayreuth: „Video Game Essays“

2018 Creative Mornings Munich: „All Work And No Play Makes Jake A Dull Boy!“

2018 Playing the Field I: „Wolfenstein: The New Order as a Playful Continuation of Dystopian Narrative Traditions“

2018 Katholisch-Soziales Institut: „Ethik in Computerspielen“

2018 Science meets Fiction: „Cyborg, ärgere Dich nicht“

2017 From Stigma to Brand: Commodifying and Aestheticizing Urban Poverty and Violence: „Violent Urbanscapes: Urban Poverty and Violence in Videogames as Functional Stereotypes“

2017 Grow Up and „Play!“: Game Studies and Role Play

2017: 2. Fachkonferenz zur Digitalen Spielekultur: „Spiel-Kultur-Wissenschaften“

2017: Jahrestagung GFF: „Inszenierte Wissenschaft & dramatisierte Forschung: Digitale Spiele bauen Welten“

2017: FROG 2017: „Wolfenstein: The New Order as a Player-Centric Continuation of Dystopian Traditions“

2016: Re:Cycle Your Session: „Digitale Spiele und Ideologie“

2016: Weltanschauungen im Gespräch - Avatare, Krieger, Dämonen. Religiöse Dynamik in virtuellen Welten: „Auf religiöse Gefühle achten im Community Management“

2015: Digilit: „Wolfenstein als Fortschreibung dystopischer Erzähltraditionen“

2015: Jahrestagung GfM: „Wolfenstein als Fortschreibung dystopischer Erzähltraditionen“

2015: Jahrestagung GFF: „Press X to play: Digitale Spiele und die Darstellung von Wissenschaft“

## **Workshops (Auswahl der letzten sechs Jahre)**

2021 LMU München / Geschichtsdidaktik: „Influencer\*innen – eine Einführung“

2020 Universität Saarland, Marburg, Bayreuth, Campus m21: „Einführung in das erfolgreiche Community-Management“

2020 LMU München: „Erfolgreiche Online-Kommunikation“

2019 HS Fresenius, Campus m21, LMU München: „Einführung in das erfolgreiche Community-Management“

2019 VHS Würmtal: „Utopisches Denken“

2018 HS Harz, bib International College Hannover: „Einführung in das erfolgreiche Community-Management“

2017 TU München, mdh Stuttgart, htw saar: „Einführung in das erfolgreiche Community-Management“

## **Medienprojekte**

2021 Monatlicher Podcast „Die letzten Detektive“

2020 – heute Zweiwöchentlicher Podcast „Pilot Pickups“ / TikTok-Kanal @gamestudies

2020 – heute Wöchentlicher Telegram- & Signal-Newsletter „Game Studies Watchlist“

2019 Wöchentlicher Substack-Newsletter „YT/R“

2018 Zehnteilige YouTube-Reihe „YT/R“

2017 Zehnteilige Podcast-Reihe „Game Studies Audiofied“

2015 Sechsteilige YouTube-Reihe „Sommerlektüre“

2008 Fünfteilige Podcast-Reihe für filmspiegel.de

## **Interessen**

// Critical Studies (digitale Spiele, Filme, Literatur)

// Podcasting & Videographie

// Public Speaking

// Urban Art

## **Sprachkenntnisse**

// Englisch (verhandlungssicher)

// Französisch (Grundkenntnisse)

// Dänisch (Grundkenntnisse)

## **Mitgliedschaften**

// Gesellschaft für Medienwissenschaft GfM	(einfaches Mitglied)
// Kulturwissenschaftliche Gesellschaft KWG	(einfaches Mitglied)
// Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele AKGWDS	(einfaches Mitglied)
// Deutscher Fachjournalistenverband DFJV	(einfaches Mitglied)
// game e.V. – Arbeitsgruppe „Talent“	(einfaches Mitglied)

## **Ehrenämter**

- // Mentor für den Fachbereich „Public Relations“ – Alumni des Amerika-Instituts (LMU München)
- // Mentor für den Fachbereich „Public Relations“ – games/Bavaria (Bayerisches Staatsministerium für Digitales)
- // Übungsleiter SV Planegg – Abteilung Budo: Trainer für Selbstschutz sowie Konflikt- und Gewaltmanagement
- // Social-Media-Referent SV Planegg – Abteilung Budo