
Computergesteuerte Spielpartner

Jonathan Harth

Computergesteuerte Spielpartner

Formen der Medienpraxis zwischen
Trivialität und Personalität

Jonathan Harth
Witten, Deutschland

Zugl. Dissertation, Universität Witten/Herdecke

ISBN 978-3-658-04843-3

ISBN 978-3-658-04844-0 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-658-04844-0

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer VS

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2014

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer VS ist eine Marke von Springer DE. Springer DE ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media.
www.springer-vs.de

Inhalt

1	Einleitung: Computerspiele und computergesteuerte Spielpartner	9
2	Computerspiele als Gegenstand der Forschung	15
2.1	Computerspiele	15
2.1.1	Historie der Computerspiele: Von den Anfängen bis heute	18
2.1.2	Entwicklung und Stand des Computerspiemarkts	21
2.1.3	Ausdifferenzierungen: Genres, Diskurse und Nutzer	24
2.2	Das Spiel in Computerspielen.....	30
2.2.1	Zur Theorie des Spiels.....	32
2.2.2	Immersion, Rahmungskompetenz und Transferprozesse	39
2.2.3	Zur Entscheidungslogik von Computerspielen.....	47
2.2.4	Computerspiele als Medium und Spiel.....	51
2.3	Computerspielfiguren	54
2.3.1	Das Spieler–Avatar–Verhältnis.....	56
2.3.2	Computergesteuerte Spielpartner.....	64
3	Methodologie	75
3.1	Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis	77
3.1.1	Formulierende Interpretation.....	79
3.1.2	Reflektierende Interpretation und komparative Analyse	80
3.1.3	Sinngenetische Typenbildung.....	83
3.2	Die dokumentarische Methode und (Computer)Technik.....	85
3.3	Einzelinterviews als Erhebungsverfahren.....	89
3.4	Zu einer Typologie der Medienpraxis.....	94

4	Auswertung.....	97
4.1	Die Primordialität von Trivialitätserwartungen	97
4.1.1	Strukturlogiken: Berechenbarkeit, Schemata und Programmierung.....	97
4.1.2	Limitationen: Die Grenzen der Interaktivität	112
4.1.3	Entfaltung: Orientierung an Spielmechaniken.....	123
4.1.4	Primordialität der Trivialitätserwartung – Zusammenfassung..	139
4.2	Rigide Trivialitätszuschreibungen	140
4.2.1	Sinnlosigkeit: Die Unfähigkeit zur Kontextualisierung.....	141
4.2.2	Rigidität: Spielen als Rekonstruktion der Codestruktur	147
4.2.3	Rigide Trivialitätszuschreibungen – Zusammenfassung	154
4.3	Doppelte Hybriditätskonstruktionen.....	156
4.3.1	Rahmungskompetenz: Fiktive und reale Realitäten	158
4.3.2	Präsenzerleben: Die Verdoppelung der Spielenden	180
4.3.3	Künstliche Menschlichkeit: Der Computer als Mitspieler	206
4.3.4	Doppelte Hybriditätskonstruktionen – Zusammenfassung	230
4.4	Temporäre Personalitätszuschreibungen.....	232
4.4.1	Eigenleben: Programmierung von Nicht-Trivialität	240
4.4.2	Inklusion: Mitleid und Moralisches Entscheiden	263
4.4.3	Temporäre Personalitätszuschreibungen – Zusammenfassung..	293
5	Diskussion der Ergebnisse	297
5.1	Eine Typologie im Umgang mit computergesteuerten Spielpartnern ..	298
5.1.1	Primordialität von Trivialitätserwartung	299
5.1.2	Rigide Trivialitätszuschreibung.....	301
5.1.3	Doppelte Hybriditätskonstruktionen.....	303
5.1.4	Temporäre Personalitätszuschreibung	306

5.2	Anschlüsse an soziologische Theorieansätze.....	309
5.2.1	Symmetrisierung von Menschen und Nicht-Menschen.....	310
5.2.2	Eine Technografie zur Rekonstruktion gradueller Akteure.....	317
5.2.3	Grenzregime und die Stabilisierung sozialer Personen	323
5.2.4	Fazit: Über die Anerkennung von Anerkennungsregeln.....	329
5.3	Zukunftsaussichten	334
5.3.1	Computerspiele und Gesellschaft	335
5.3.2	Anschlüsse für die Forschungspraxis	340
6	Anhang	343
6.1	Transkriptionsrichtlinien.....	343
6.2	Literaturverzeichnis	344
6.3	Spieleverzeichnis	364