
Film, Fernsehen, Neue Medien

Reihe herausgegeben von

Oksana Bulgakowa, Mainz, Deutschland

Roman Mauer, Mainz, Deutschland

Während früher Film als Medium für die Verbreitung und Konservierung tradierter Künste eingesetzt wurde und dann als Synthese, ja die höchste Stufe der Kunstentwicklung galt, erleben wir heute eine Destabilisierung der Medienhierarchie. Längst hat der Film als selbständige Kunst einen festen Platz in allen kulturellen Institutionen – Kinos, Museen, Archive und Opernhäuser – eingenommen. Er bewog Theater, Ballett oder Performance zu multimedialen Formen und beeinflusste die Entwicklung der bildenden Künste und Ausstellungspraxis. Nun wandert er aus den Kinosälen und besetzt öffentliche und virtuelle Räume: Internetplattformen, U-Bahnzüge, Wartesäle, Ausbildungscamps und therapeutische Einrichtungen. Künstliche Bilderwelten auf den Trainingsmodulatoren und transmediale Fantasien in Onlinespielen zehren von Filmvorlagen. Die praktische und pragmatische Nutzung der Filmbilder geht weit über die früheren Funktionen der Aufzeichnung und Objektivierung hinaus. Der Film besetzt die Imagination mit fertigen Vorgaben – Gesten, Reaktionen, Repliken, Träumen. Das opulente Archiv der Filmbilder, der Erzählstrategien und akustischen Symbole wird von Mode, Werbung und politischen Aktionen weiterverwertet. Der Präsenz und dem alltäglichen Gebrauch der bewegten Bilder steht allerdings ein Mangel an Übung und Fertigkeiten gegenüber, diese zu analysieren und zu deuten.

Die Film- und Medienwissenschaft bietet dafür ein differenziertes Instrumentarium. Die Lehrbuchreihe „Film, Fernsehen, Neue Medien“ führt in die Grundkenntnisse ein, demonstriert die praktische Anwendung der Begriffe, verbindet die analytischen Modelle mit theoretischer Reflektion, verfolgt die historische Entwicklung der filmischen Prinzipien und ihre Transformation in Computerspielen, in der akustischen oder der graphischen Kunst von heute. Konzipiert für die Bachelorstudiengänge, richtet sie sich an alle kunst-, medien- und kulturwissenschaftlich Interessierten.

Prof. Dr. Oksana Bulgakowa ist die Leiterin der Filmwissenschaft am Institut für Film-, Theater- und empirische Kulturwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Sie hat mehrere Bücher über das russische und deutsche Kino geschrieben, bei Filmen Regie geführt, Ausstellungen kuratiert und multimediale Projekte entwickelt.

Dr. Roman Mauer ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Film-, Theater und empirische Kulturwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Seine Doktorarbeit über das Werk von Jim Jarmusch erschien 2006; er hat mehrere Sammelbände zur Filmgeschichte herausgegeben, Hörspiele produziert und Fernsehbeiträge gedreht.

Reihe herausgegeben von

Oksana Bulgakowa, Mainz, Deutschland

Roman Mauer, Mainz, Deutschland

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/12746>

Benjamin Beil · Thomas Hensel
Andreas Rauscher
(Hrsg.)

Game Studies

Herausgeber

Benjamin Beil
Institut für Medienkultur und Theater
Universität zu Köln
Köln, Nordrhein-Westfalen, Deutschland

Andreas Rauscher
Medienwiss. Seminar, Universität Siegen
Siegen, Nordrhein-Westfalen, Deutschland

Thomas Hensel
Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim
Pforzheim, Baden-Württemberg, Deutschland

Film, Fernsehen, Neue Medien

ISBN 978-3-658-13497-6 ISBN 978-3-658-13498-3 (eBook)

<https://doi.org/10.1007/978-3-658-13498-3>

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 GmbH 2018

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.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Foto: Ausschnitt „The Stanley Parable“, 2013, Galactic Cafe/Galactic Cafe

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer VS ist Teil von Springer Nature

Die eingetragene Gesellschaft ist Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Inhaltsverzeichnis

Teil I Spiele

1	Raum	3
	Andreas Rauscher	
2	Zeit	27
	Serjoscha Wiemer	
3	Bild	47
	Thomas Hensel	
4	Story	63
	Andreas Rauscher	
5	Musik	87
	Melanie Fritsch	
6	Figur	109
	Felix Schröter	
7	Welt	129
	Marc Bonner	

Teil II Schnittstellen

8	Interface	155
	Timo Schemer-Reinhard	
9	Plattform	173
	Willem Strank	
10	Avatar	201
	Benjamin Beil und Andreas Rauscher	

11 Involvement	219
Britta Neitzel	
12 Spielmechanik	235
Philipp Bojahr und Michelle Herte	
13 Transmedialität	251
Hanns Christian Schmidt	
14 Spiel	267
Markus Rautzenberg	
Teil III Spieler	
15 Partizipation	285
Benjamin Beil	
16 Gemeinschaft	301
Judith Ackermann	
17 Gamification	313
Felix Raczkowski und Niklas Schrape	
18 Gewalt	331
Jochen Venus	
19 Genre	343
Andreas Rauscher	
20 Historiographie	363
Jochen Koubek	
21 Kunst	379
Thomas Hensel	
Nachwort/Ausblick	389
Filmverzeichnis	391
Stichwortverzeichnis	399

Einleitung

Videospiele haben sich zu einem festen Bestandteil des medienkulturellen Alltags entwickelt: von urbanen Schnitzeljagden mit dem Handy auf der Suche nach Pokémons bis hin zur Wiederbelebung der Virtual Reality durch Oculus Rift und Sony Playstation VR; von der Aktualisierung des seit 2004 erfolgreichen Online-Rollenspiels *World of Warcraft* durch das Add-on *Legion* bis hin zur transmedialen Erweiterung der populären Action-Adventure-Reihe *Assassin's Creed* (seit 2007) um einen prominent besetzten Kinofilm.

Bereits ein flüchtiger Blick auf das vielseitige Spielgeschehen und die damit assoziierten Phänomene verdeutlicht, dass hier die unterschiedlichsten Diskurse am Werk sind. Einen umfassenden Spielbegriff zu finden, der zugleich den zahlreichen Besonderheiten der Spielformen und Spielkulturen gerecht wird, lässt sich nicht zufriedenstellend realisieren. Am sinnvollsten erscheint noch der Rückbezug auf den Philosophen Ludwig Wittgenstein, der Spiele nicht auf einen allgemeinen Nenner herunter bricht, sondern deren Familienähnlichkeit betont. Doch diese Unbestimmtheit sollte nicht einfach als ein zu behebendes methodisches Problem, sondern vielmehr als Chance begriffen werden. Sie verdeutlicht die vielfältigen Möglichkeiten und Perspektiven der Game Studies, die sich seit der letzten Jahrtausendwende zunehmend ausdifferenzieren.

Die multidisziplinäre Kombination der Methoden und der produktive Dialog zwischen den Fachrichtungen, die in ihrem gemeinsamen Interesse an Spielen vereint sind, prägt eines der lebendigsten und interessantesten Felder im Austausch zwischen akademischem und popkulturellem Alltag. Dabei muss sich noch zeigen, ob sich die daraus ergebende Disziplin als Ludologie primär auf die Erforschung von Spielen im klassischen Sinne sowie deren Geschichte und Theorie konzentrieren wird oder ob sie im Rahmen weiter gefasster Game Studies die ständigen dynamischen Erweiterungen und hybriden Mischformen der Videospiele zwischen äußerer Umgebung, spielerischer Imagination und technischen Interfaces in den Fokus nimmt. Zweifellos lässt sich jedoch bereits in der gegenwärtig anhaltenden Konsolidierungsphase der Game Studies festhalten: Es wird sich nicht um die Single-Player-Partie einer einzelnen bereits etablierten Disziplin handeln. Entgegen einer Befürchtung, die anfänglich während der Kontroverse zwischen Ludologen und Narrativisten aufkam und die erwartete, dass die Game

Studies einseitig an eine traditionelle Forschungsrichtung wie die Narratologie oder die Medientheorie angegliedert würde, kombinieren die Game Studies Ansätze aus unterschiedlichen Bereichen der Kunst-, der Film-, der Literatur-, der Kultur-, der Kommunikations- und der Medienwissenschaft sowie der Soziologie, der Psychologie, der Philosophie und der Pädagogik. Vergleichbar der Filmwissenschaft einige Jahrzehnte zuvor ergeben sich aus diesem interdisziplinären Diskurs, der auf transmediale Formen und intermediale Fragen ausgerichtet ist, eigene Forschungsfelder der Game Studies: von den formalistischen Fragen des Gamedesigns, der Spielmechanik und des Gameplays, über die soziokulturelle Ausprägung und Aneignung von Spielformen, die kognitionspsychologische Wahrnehmung und das genretheoretische performative Repertoire der Spieler bis hin zum narrativen Potenzial neuerer Spielkonzepte sowie den ästhetischen Ausdrucksformen des Interaktionsbildes und dem philosophischen Gehalt der in einer Simulation präsentierten Weltanschauungen.

Statt der linearen Abfolge traditioneller Einführungen verhaftet zu bleiben, bietet dieser Band, seinem Gegenstand entsprechend, mehrere Einstiegspunkte, die als Weggebungen zu den sich verzweigenden Pfaden der Game Studies dienen. Die erste Sektion dieser Einführung widmet sich den konstituierenden Merkmalen der Spiele als Artefakte, die transmediale Anschlussmöglichkeiten zur Bildwissenschaft, zur Erzähltheorie, zur Architektur, zur Musikwissenschaft und zur Figurentheorie bieten. Die zweite Sektion thematisiert Schnittstellen, die sowohl im unmittelbaren Sinne, wie auch als Anschlussmöglichkeiten zu weiter gefassten medienwissenschaftlichen Fragestellungen zu verstehen sind. Die Stichworte Interface, Plattform, Avatar, Involvement, Spielmechanik, Transmedialität und Spiel skizzieren prägende Diskurse der Game Studies und dienen zugleich als Bindeglieder zwischen unterschiedlichen Systemen, die in weitere Themenfelder hinaus verweisen. Die dritte Sektion betrachtet die Rolle der Spieler und deren Verständigungsprozesse. Dass die Bedeutung eines ästhetischen Objekts sich nicht alleine aus dem (vermeintlich) passiven Konsum, sondern erst aus der aktiven Beteiligung der Betrachter im Dialog mit der Abstraktion der Anschauung ergibt, verdeutlicht keine andere Kunstform gegenwärtig so prägnant wie das Videospiel. Ein Verständnis für die Besonderheiten des spielerischen Systems, die Finessen der Simulation und das Wechselspiel zwischen Wiederholung und Variation erfordert nicht nur die für die meisten Filme entscheidende kognitive (An-)Teilnahme, sondern häufig auch die unmittelbare physische Aktion. Der mit Spielen verbundene kommunikative Akt umfasst die sozialen Gemeinschaften in Multiplayer-Spielen, die kreativen Aneignungsstrategien des Modding und die Gamification unserer alltäglichen Lebenswelt ebenso wie die Frage nach der Bedeutung von Gewalt und die Verdichtung zu kulturellen Prozessen, sei es im Repertoire der Genres, den erweiterten Spielregeln der Kunst oder einer angesichts von über fünf Jahrzehnten Videospiel-Geschichte immer dringlicher erforderlichen eigenen Historiografie des Mediums.

Auch wenn Videospiele inzwischen als Kulturgut gelten und den Sprung ins Museum, vom New Yorker Museum of Modern Art über das Frankfurter Filmmuseum bis hin zum Berliner Computerspielemuseum, geschafft haben, sollen die drei zentralen Segmente der

Einführung nicht als archivierte Wissensspeicher, sondern vielmehr als Zwischenstand fortlaufender Diskurse mit ausbaufähigen Anschlussstellen verstanden werden. Für einen einführenden Kurs zu den Themenfeldern der Game Studies und in die Methoden der Videospiele-Analyse fassen sie grundlegende Aspekte zusammen, die nach eigenen Interessen mithilfe der weiterführenden Literatur erschlossen und der in den Containern genannten Begrifflichkeiten weiter vertieft werden können. Ein besonderer Schwerpunkt dieser Einführung liegt im Unterschied zu anderen Übersichtsbänden in einer Aufwertung der häufig zugunsten struktureller und pädagogischer Fragen vernachlässigten medienästhetischen Komponente.

Unser besonderer Dank gilt all unseren Autoren, die diesen Band durch ihre langjährige Expertise im Bereich Game Studies bereichert und mit ihrem Engagement tatkräftig unterstützt haben. Danken möchten wir des Weiteren den Herausgebern und Initiatoren dieser Reihe, Professor Dr. Oksana Bulgakowa und Dr. Roman Mauer, sowie Barbara Emig-Roller vom Springer Verlag für ihre Geduld.

Köln
Pforzheim
Siegen
im Februar 2017

Benjamin Beil
Thomas Hensel
Andreas Rauscher

Weiterführende Literatur

Game Studies allgemein

- Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith und Susana Pajares Tosca. 2016. *Understanding Video Games*. 3rd Edition. New York: Routledge. Original: 2008. Die Autoren stammen aus dem Umfeld des Kopenhagener Game Research Centers, das als Ursprungsort der ludologischen Positionen maßgeblich die Methodendiskussion der Disziplin geprägt hat. Sie widmen sich der spielerischen Begriffsgeschichte, der Geschichte und Ästhetik der Videospiele sowie der kulturellen Kontexte, der Rolle der Spieler, narrativen Zusammenhängen, Ansätzen der Wirkungsforschung und Konzepten der Serious Games.
- Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon, Hrsg. 2015. *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem Verlag. – Bestandsaufnahme der aktuellen Methodendiskussion und der Beiträge einzelner Disziplinen zu den Game Studies.
- Gundolf S. Freyermuth. 2015. *Games/Game Design/Game Studies. Eine Einführung*. Bielefeld: Transcript Verlag. – Medienhistorische Perspektive auf das Wechselverhältnis von Praktiken des Game Design und Fragestellungen der Game Studies.
- Mark J. P. Wolf und Bernard Perron, Hrsg. 2014. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge: New York. – Einzelne Kapitel stellen 60 Begriffe vor, die für die theoretische und methodologische Entwicklung der Game Studies zentral sind.
- Mark J. P. Wolf, Hrsg. 2012. *Encyclopedia of Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*. 2 Volumes. Santa Barbara: Greenwood. – Enzyklopädie mit über 300 Einträgen von „abstraction“ bis „Zeebo“.

- GamesCoop. 2012. *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*. Hamburg: Junius Verlag. Die Einführung stellt verschiedene Schlüsselbereiche der Computerspieltheorie vor: spezifische Genrekonventionen, den Status von Bild und Interface, Erleben und Involvierung der Spieler sowie besondere Effekte der Störung.
- Frans Mayra. 2008. *An Introduction to Game Studies*. London: Sage Publications. – Auf die historische Entwicklung der Videospiele ausgerichtete Einführung.
- James Newman. 2004. *Videogames*. New York: Routledge. – Medienwissenschaftlicher Überblick zu einigen zentralen Themenfeldern der Game Studies.

Videospiel-Analyse

- Clara Fernández-Vara. 2015. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge. – Überwiegend strukturalistisch geprägte Einführung, die ein betont einsteigerfreundliches Modell zur Analyse von Videospielen entwickelt. Unterstützt von anschaulichen Beispielen werden die Recherche der Kontexte, ein allgemeiner Überblick zu den besonderen Merkmalen eines Spiels und die Analyse der formalen Bausteine eines Spiels als wesentliche Schritte der Spielanalyse vorgestellt.
- Thomas Hensel, Britta Neitzel und Rolf F. Nohr, Hrsg. 2015. „*The cake is a lie!*“ *Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von Portal*. Münster: Lit. – In 17 Aufsätzen wird ein exemplarisches Spiel analysiert und so die Tragweite der Game Studies sowie die Komplexität ihres Gegenstandes demonstriert.
- Mark J. P. Wolf und Bernard Perron, Hrsg. Seit 2011. *Landmark Video Games*. Ann Arbor: University of Michigan Press. – Buchreihe, die in loser Folge monographisch ein historisch signifikantes Videospiel aus einer Vielzahl von Perspektiven, darunter Design, Genre, Inhalt, untersucht.
- Kirsten Zierold. 2011. *Computerspielanalyse. Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume, moralische Implikationen*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier. – Im weiter gefassten medienwissenschaftlichen Diskurs verankertes Modell, das Aspekte der Bildlogik, der narrativen Formen und der Performativitätsmodi einbezieht.
- Danny Kringsiel. 2009. *Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2*. München: kopaed Verlag. – Vielseitiger Überblick über verschiedene Analyse-Methoden am Beispiel des Neo-Noir-Shooters *Max Payne 2*. Die exemplarische Studie bezieht sowohl ludologische als auch narrative Ansätze ein, die um film- und theaterwissenschaftliche sowie architektonische Perspektiven ergänzt werden.

Online-Ressourcen

- AG Games – www.ag-games.de – Web-Präsenz der AG Games in der Gesellschaft für Medienwissenschaft.
- DiGRA – www.digra.org – Web-Präsenz der 2003 gegründeten Digital Games Research Association.
- Game Studies – www.gamestudies.org – Eines der ersten und bis heute eines der einflussreichsten wissenschaftlichen Online-Journals im Bereich der Game Studies. 2001 im Umfeld des Kopenhagener Game Research Centers begründet.
- Eludamos – www.eludamos.org – Online-Journal mit thematischen Schwerpunktausgaben.
- Loading... – www.journals.sfu.ca/loading/ – Online-Journal der kanadischen Game Studies Association.

Archive – www.archive.org – Internet-Archiv frei verfügbarer Software, Schriften und Filme, darunter eine umfassende Sammlung klassischer Videospiele.

Mobygames – www.mobygames.com – Umfangreiche Datenbank mit bibliografischen Angaben zu zahlreichen Spielen. Das Game Studies-Äquivalent zur Internet Movie Database.

Gamasutra – www.gamasutra.com – Online-Version des Game Developer Magazine mit zahlreichen Analysen und Erfahrungsberichten aus der Praxis des Game Design.