

## Digitales Journal für Philologie

Sonderausgabe # 2:

### Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart

Hg. v. Maren Conrad, Theresa Schmidtke und Martin Stobbe

#### AUTOR

Martin Hennig (Passau)

#### TITEL

Digitale Kontexte: Problemaufriss zur Erforschung digitaler Medien am Beispiel des Computerspiels

#### ERSCHIENEN IN

Maren Conrad, Theresa Schmidtke u. Martin Stobbe (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe # 2 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (2.2017) / [www.textpraxis.net](http://www.textpraxis.net)

URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/martin-hennig-digitale-kontexte>

URN: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6-61269533599>

DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269530799>

URN und DOI dienen der langfristigen Auffindbarkeit des Dokuments.

#### EMPFOHLENE ZITIERWEISE

Martin Hennig: »Digitale Kontexte: Problemaufriss zur Erforschung digitaler Medien am Beispiel des Computerspiels«. In: Maren Conrad, Theresa Schmidtke u. Martin Stobbe (Hg.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe # 2 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie* (2.2017). URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/martin-hennig-digitale-kontexte>, DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269530799>.

#### IMPRESSUM

*Textpraxis. Digitales Journal für Philologie*  
ISSN 2191-8236

Westfälische Wilhelms-Universität Münster  
Graduate School Practices of Literature  
Germanistisches Institut  
Schlossplatz 34  
48143 Münster

#### Redaktion dieser Ausgabe:

Sona Arasteh-Roodsary, Ina Batzke,  
Seth Berk, Jayna Jain, Thomas Kater,  
Lena Hoffmann, Kerstin Mertenskötter,  
Levke Teßmann, Kerstin Wilhelms,  
Elisabeth Zimmermann

[textpraxis@uni-muenster.de](mailto:textpraxis@uni-muenster.de)



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 Internat. Lizenz.

**Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel  
in der Gesellschaft der Gegenwart**

Ed. by Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe

**AUTHOR**

Martin Hennig (Passau)

**TITLE**

Digitale Kontexte: Problemaufriss zur Erforschung digitaler Medien am Beispiel des Computerspiels

**PUBLISHED IN**

Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe (eds.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Special Issue # 2 of *Textpraxis. Digital Journal for Philology* (2.2017) / [www.textpraxis.net](http://www.textpraxis.net)

**URL:** <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/en/martin-hennig-digitale-kontexte>

**URN:** <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:hbz:6-61269533599>

**DOI:** <http://dx.doi.org/10.17879/61269530799>

URN und DOI serve the long-term searchability of the document.

**RECOMMENDED CITATION**

Martin Hennig: »Digitale Kontexte: Problemaufriss zur Erforschung digitaler Medien am Beispiel des Computerspiels«. In: Maren Conrad, Theresa Schmidtke and Martin Stobbe (eds.): *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Special Issue # 2 of *Textpraxis. Digital Journal for Philology* (2.2017). URL: <http://www.uni-muenster.de/Textpraxis/en/martin-hennig-digitale-kontexte>, DOI: <http://dx.doi.org/10.17879/61269530799>.

**IMPRINT**

*Textpraxis. Digital Journal for Philology*  
ISSN 2191-8236

Westfälische Wilhelms-Universität Münster  
Graduate School Practices of Literature  
Germanistisches Institut  
Schlossplatz 34  
48143 Münster  
Germany

*Editorial Team of this Issue:*

Sona Arasteh-Roodsary, Ina Batzke,  
Seth Berk, Jayna Jain, Thomas Kater,  
Lena Hoffmann, Kerstin Mertenskötter,  
Levke Teßmann, Kerstin Wilhelms,  
Elisabeth Zimmermann

[textpraxis@uni-muenster.de](mailto:textpraxis@uni-muenster.de)

# Digitale Kontexte

## Problemaufriss zur Erforschung digitaler Medien am Beispiel des Computerspiels

### 1. Theoretisch-methodische Vorbemerkungen

Mit dem Paradigma der Digitalität werden signifikante technische, politische, wirtschaftliche und gesellschaftliche Umwälzungen in Zusammenhang gebracht.<sup>1</sup> Das Computer- und Videospiel kann dabei paradigmatisch für zentrale Merkmale und soziokulturelle Effekte digitaler Medien stehen, etwa in Bezug auf die zunehmende Virtualisierung von Kommunikationsstrukturen,<sup>2</sup> eine »Ästhetik der Verfügung«<sup>3</sup> oder die Verschleierung des Dispositivcharakters der Medienangebote.<sup>4</sup>

Dementsprechend zeigen sich auch in den Game Studies medienübergreifende Parallelen und Problematiken. Im Folgenden sollen deshalb vier Aspekte in den Blick genommen werden, die hier (noch) zu großen Teilen Desiderate bilden und sämtlich auf die Notwendigkeit des verstärkten Einbezugs von Kontexten in die Computerspielforschung verweisen. Dabei soll nicht argumentiert werden, dass es keine Forschungsanstrengungen in diesen Bereichen gäbe, nur sind diese bislang unterrepräsentiert. Der vorliegende Beitrag versteht sich als kulturwissenschaftlich perspektivierte Anregung, die vorgestellten Aspekte stärker in den Fokus zu rücken. Die genauer ausdifferenzierenden Teilbereiche umfassen 1. theoretische, 2. mediale, 3. kulturelle Kontexte sowie 4. Kontexte der Mediennutzung. Dabei sollen die Problemfelder auch forschungsbereichsübergreifend deutlich machen, dass i) anhand von »traditionellen« Erzählmedien entwickelte Beschreibungs- und Analyseinventare essenziell für eine Untersuchung der Spezifika digitaler Medien sind (theoretische Kontexte); ii) die kulturhistorische Stellung digitaler

---

**1** | Vgl. hierzu etwa Don Tapscott: *Die digitale Revolution. Verheißungen einer vernetzten Welt – die Folgen für Wirtschaft, Management und Gesellschaft*. Wiesbaden 1996.

**2** | Vgl. Caja Thimm: »Spiel – Gesellschaft – Medien: Perspektiven auf ein vielfältiges Forschungsfeld«. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden 2010, S. 7–16.

**3** | Jan Distelmeyer bezeichnet damit die Tendenz digitaler Medien, in ihrer äußeren Erscheinungsform das Paradigma zu betonen, was ein Auswählen aus gegebenen Möglichkeiten (Selektivität) meint und damit innerhalb aller gegebenen Limitierungen immer auch ein Freiheits- und Machtversprechen konnotiert. Vgl. Jan Distelmeyer: »Machtfragen. Home Entertainment und die Ästhetik der Verfügung«. In: Harro Segeberg (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II. Digitalität und Kino*. München 2012, S. 225–251.

**4** | Vgl. hierzu im Kontext des Computerspiels Britta Neitzel u. Rolf F. Nohr: »Game Studies«. In: *Medienwissenschaft. Rezensionen. Reviews*. Nr. 4/2010, S. 416–435, hier S. 425ff.

Einzelmedien nur im Kontext flankierender Entwicklungen des Medienverbunds adäquat eingeordnet werden kann (mediale Kontexte); iii) digitale Medienangebote verstärkt in ihren kulturellen Bezügen bzw. ihrem kulturellen Zeichencharakter gelesen werden sollen (kulturelle Kontexte) und iv) digitale Nutzungspraxen kaum ohne die mit ihnen verknüpften kulturellen Semantiken beschreibbar sind (Kontexte der Mediennutzung).

Die mit der Ausblendung dieser Kontexte einhergehenden Friktionen werden in den Game Studies besonders augenfällig, insofern das Feld zu einem großen Teil aus älteren Disziplinen wie der Literatur- und Medienwissenschaft hervorgegangen ist, die über vielfältige Anknüpfungspunkte in Bezug auf die vier genannten Kontextarten verfügen, der Bereich aber gleichzeitig von Diskursfiguren geprägt ist, die eine Abkopplung von tradierten Forschungsbeständen implizieren.

Insgesamt ist es das Ziel der folgenden Ausführungen, Verbindungen zwischen dem Forschungsbereich der Game Studies und ausgewählten Forschungskontexten zu stärken und die Computerspielforschung umgekehrt auch selbst im Kontext zu betrachten, um Anknüpfungspunkte für die Untersuchung digitaler Medien im Allgemeinen zu gewinnen.

## 2. Kontexte des Computerspiel(en)s

### 2.1 Theoretische Kontexte

Die im Rahmen der Digitalisierung ermöglichte verstärkte Annäherung zwischen unterschiedlichen Medien (vor allem Film, Computerspiel und Internet) stellt häufig auch in theoretischer Hinsicht eine Zäsur dar, insbesondere in Bezug auf Beschreibungs- und Analyseinventare, die im Umgang mit konventionellen Erzählmedien entwickelt wurden. Beispielsweise plädiert Jan-Oliver Decker bei der Annäherung an aktuelle medienübergreifende Phänomene und im Zusammenhang mit dem hier zunehmend verwendeten Begriff der Transmedialität dafür, Anschlüsse an etablierte narratologische Theorieschulen nicht zu vernachlässigen. Nach Decker sollten neuere Begriffe (wie derjenige der Transmedialität) ausschließlich für solche Phänomene reserviert werden, die sich mit teils deutlich trennschärferen Analyseinventaren (etwa den narratologischen Terminologien Gérard Genettes oder Jurij M. Lotmans) als nicht beschreibbar erwiesen haben.<sup>5</sup> Allerdings zeigt sich der theoretische Ist-Zustand genau gegenteilig, besonders die englischsprachige Forschung vermischt im Begriff der Transmedialität Aspekte der Serialisierung und Reihenbildung, des Remakes sowie der Inter- und Crossmedialität.<sup>6</sup>

Folglich kann eine Betonung der Eigenlogiken digitaler Medien zur Vernachlässigung nicht spezifisch digitaler Theoriebestände, Modelle und Bezugspunkte führen. Dies lässt sich anschaulich anhand der berühmten Gründungsdiskussion der Game Studies, der Ludologie-vs.-Narratologie-Debatte, nachvollziehen. Dabei wurden adäquate Zugänge zum Untersuchungsgegenstand verhandelt, wobei im vorliegenden Zusammenhang vor allem eine grundsätzliche Differenz in der Herangehensweise fokussiert werden soll: Während narratologische Ansätze generell bestrebt waren (und sind), eine Textebene des Computerspiels für die Analyse zu identifizieren, akzentuierten ludologische

---

5 | Vgl. Jan-Oliver Decker: »Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion«. In: Martin Hennig u. Hans Krahl (Hg.): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 137–171.

6 | Vgl. ebd., S. 145f.

Perspektiven gerade Unterschiede zu konventionellen Erzähltexten.<sup>7</sup> Beide Perspektiven befinden sich jedoch nicht auf derselben Argumentationsebene: Indem man innerhalb ludologischer Argumentationen proklamierte, man konzentriere sich auf signifikante Medienspezifika, wurde anderen Ansätzen implizit ihre Relevanz in Bezug auf den Gegenstand abgesprochen (was für narratologische Analysen umgekehrt nicht unbedingt gilt). Zum Beispiel stellte Jesper Juul heraus, dass Spiele zwar narrative Elemente enthalten und sich auch Spielmotivationen durchaus aus diesem Bereich speisen könnten, sich Spiel und Erzählung jedoch prinzipiell auf unterschiedlichen Ebenen abspielen: »My point is that all such computer games are a conflict between the *now* of the interaction and the *past* of the narrative. You can't have narration and interactivity at the same time.«<sup>8</sup> Indem die Abgeschlossenheit der Erzählung, gedacht als fixe Struktur des bereits Vergangenen, hier der Offenheit der interaktiven Struktur direkt gegenübergestellt wird, erscheinen Erzählungen tendenziell lediglich als Appendix einer ›eigentlichen‹, interaktiven Qualität des Mediums.

Zwar gilt diese Debatte nun mittlerweile als überwunden und die hybride Struktur des Gegenstands aus Spiel *und* Erzählung wird allseitig anerkannt. Dennoch lassen sich innerhalb der Game Studies etliche Brüche zu traditionellen narratologischen Erkenntnisbeständen diagnostizieren, insofern auch bei konkreten Textanalysen nur selten Theorien herangezogen werden, die ursprünglich der Modellierung fixer Ereignisstrukturen dienten, jedoch auch im Zusammenhang mit dem Computerspiel eine gewinnbringende Anwendung versprechen. So ist es auffällig, dass in der Computerspielforschung kaum auf narratologische Raumtheorien wie diejenige Jurij M. Lotmans zurückgegriffen wird,<sup>9</sup> obwohl Spielabläufe und Erzählungen des Mediums primär räumlich und nur selten zeitlich organisiert sind.<sup>10</sup> Diese Ausblendung korreliert damit, dass Räumen und damit zusammenhängend vor allem auch Phänomenen der Grenzziehung im Zusammenhang mit der Hybridität des Digitalen nur noch eingeschränkt analytische Relevanz zugesprochen wird:<sup>11</sup>

---

7 | Vgl. zur Debatte Hans-Joachim Backe: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg 2008, S. 100ff.

8 | Jesper Juul: *A Clash between Game and Narrative*. [http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html) (zuletzt eingesehen am 31. Mai 2016). Hervorhebungen im Original.

9 | Vgl. Jurij M. Lotman: *Die Struktur literarischer Texte*. München 1993. Eine Ausnahme in Bezug auf Lotmans raumsemantisches Modell bildet aus narratologischer Perspektive Lars Zumbansen (*Dynamische Erlebniswelten: Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen*. München 2008) sowie Christian Nibler (*Achievement & Exploration. Dramaturgie der Grenzüberschreitung im Computerspiel*. Glückstadt 2015), der die ludischen und dramaturgischen Funktionen von Grenzüberschreitungen fokussiert. Dabei ist es signifikant, dass beide Veröffentlichungen in den Game Studies kaum rezipiert wurden.

10 | Relevante Ereignisse werden im Computerspiel in der Regel nicht nach einer gewissen Zeit, sondern abhängig von der Überschreitung von Raumbegrenzungen ausgelöst. Spielfortschritt kann zwar auch durch das Erreichen von Spielzielen erzielt werden, dieser ist jedoch im Regelfall ebenfalls räumlich konfiguriert. Auch wenn zum Beispiel der Levelwechsel im Arcade-Klassiker *Space Invaders* (Midway 1978) durch die Vernichtung sämtlicher Gegner und damit unabhängig von einer topografischen Grenzüberschreitung eingeleitet wird, ist der darauffolgende Level dennoch auch als neuer Raum erkennbar, was sich in den unterschiedlichen Anordnungen der Raumobjekte zeigt, die für variierende spielerische Anforderungen sorgen.

11 | Umso paradoxer mutet es an, dass zur Beschreibung digitaler Konvergenzphänomene und intertextueller wie intermedialer Referenzbeziehungen innerhalb der aktuellen Medienlandschaft stattdessen dennoch häufig auf räumliche Sprachbilder zurückgegriffen wird. Vgl. exemplarisch den Titel eines Beitrags von Jan-Noël Thon: »Converging Worlds. From Transmedial Storyworlds to

Medien- und kulturwissenschaftliche Leitmodelle der Durchmischung, Verschmelzung bzw. Verschränkung populärkultureller Oberflächenphänomene [...] und/oder tiefenstruktureller Organisations- und Wirkungsmechanismen etablierter Medienformate [...] eröffnen vor diesem Begriffsrahmen ein epistemisches Feld, welches [...] die mangelnde Spezifik von Spiel und Computerspiel als deren zentrales Merkmal theoretisch verortbar macht.<sup>12</sup>

Wenn dies hier nun als Desiderat benannt ist, muss das keineswegs einer Ausblendung von medienspezifischen Strukturen und Fragestellungen Vorschub leisten. Geht man im Forschungskontext ›Raum/Grenzen‹ von einer Tendenz zur Grenzauflösung im Computerspiel aus, ist damit eine Besonderheit des Mediums benannt, die sich gerade auf der Folie konventioneller Paradigmen entfaltet und deshalb nur unter Zuhilfenahme der zugehörigen Theoriemodelle adäquat eingeordnet werden kann. Insofern Grenzüberschreitungen die vorgängige Existenz mindestens zweier Räume und einer Grenze voraussetzen, zeigt sich zum Beispiel erst auf der Folie tradiert Raumordnungen und der entsprechenden Beschreibungs- und Analyseinventare die Aufhebung traditioneller Dichotomien wie Öffentlichkeit und Privatheit oder Individuum und Kollektiv in den Räumen des Online-Spiels:

Eine Gruppe per se atomisierter Individuen schafft die Öffentlichkeit des Ereignisses durch die Summe ihrer einzelnen Mitglieder – eine Form der domestizierten Öffentlichkeit. Gleichzeitig wird dabei aber auch das Private umgewandelt: Der Raum wie auch die Erfahrung des Spiels sind weder öffentlich noch intim.<sup>13</sup>

Vor dem Hintergrund traditioneller Forschungsparadigmen kann man dann gezielt danach fragen, inwiefern eine digital operierende und organisierte Kultur auch digitaler Medien bedarf, um sich über sich selbst zu verständigen und wie man in interaktiven Medienformaten wie dem Computerspiel über eine derartige Gesellschaft oder Kultur erzählen kann. Statt also digitale Phänomene mit immer neuen Begrifflichkeiten und Modellen zu belegen, kann die Forschungslandschaft von Anschlägen an etablierte narratologische, kulturwissenschaftliche, semiotische etc. Theorie- und Analysebestände nur profitieren, wenn sie auf dem Bisherigen aufbaut, statt Altbekanntes zu ignorieren. Auch Abweichungen müssen dann nicht zwangsläufig unter neuem Namen präsentiert werden, sondern vielmehr ist zu fragen, auf welcher Basis sich eine Abweichung vollzieht, um dann in einem zweiten Schritt tatsächliche Zäsuren von medialen Rekonfigurationen zu unterscheiden und hiervon ausgehend die tatsächliche Notwendigkeit einer Überarbeitung des Theoriebestands zu ermitteln.

## 2.2 Mediale Kontexte

Kulturelle Wahrnehmungen der Charakteristika digitaler Medien und hiermit verbundene Funktionszuweisungen und Bedeutungszuschreibungen zeigen sich bevorzugt in Semantisierungen des Digitalen in ›traditionellen‹ Erzählmedien, insofern (digitale)

---

Transmedial Universes«. In: Ders. (Hg.): *Transmedial Worlds in Convergent Media Culture. Special Issue Storyworlds. A Journal of Narrative Studies* 7.2 (2015), S. 21–53.

**12** | Bernhard Rapp: *Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games*. Glückstadt 2008, S 29.

**13** | Rolf F. Nohr: »Raumfetischismus. Topographien des Spiels«. In: Klaus Bartels u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. (=Hamburger Hefte zur Medienkultur: Heft 5) Hamburg 2007, S. 61–81, hier S. 76.

Kultur als mediale Reproduktion überhaupt erst verhandelbar gemacht wird.<sup>14</sup> Eine angemessene Beschreibung der Stellung eines Einzelmediums und seiner historisch variablen kulturellen Funktionen macht deshalb immer auch den Einbezug einer Medienverbundperspektive erforderlich. So zeigt Sabrina Eisele anhand von Theaterinszenierungen, die an Erlebnisqualitäten der Computerspielnutzung anknüpfen (etwa in Projekten des Performance-Kollektivs Rimini Protokoll), dass ein mediales Spezifikum des Computerspiels kulturell als Erzeugung eines ›Dazwischen‹ im Spektrum von Autonomie und Heteronomie wahrgenommen zu werden scheint, was die Verknüpfung eigentlich disparater Erlebnisqualitäten im ›Computerspieltheater‹ möglich macht (hier: die Wahrnehmung von Einflussmächtigkeit der zu Akteuren werdenden Zuschauer bei gleichzeitiger Erfahrung der Fixiertheit des Skripts).<sup>15</sup>

Allerdings mag es auf den ersten Blick scheinen, als könne man eine Medientaxonomie in Bezug auf das Verhältnis ›traditioneller‹ Medien zum Computerspiel entwerfen. Seit seinen Anfängen hat das Computerspiel Motive, Strukturierungsmuster und Inszenierungsstrategien aus nicht-interaktiven Medien – vor allem aus Literatur und Film – übernommen, um die interaktive Komponente zu rahmen. Innerhalb der historischen Medienentwicklung lässt sich nun allerdings eine Tendenz feststellen, zunehmend auf Erzählmodi zurückzugreifen, welche die Interaktivität des Spielvorgangs erhalten. Heute sind es deshalb nur noch einige wenige (Nischen-)Genres wie das japanische Rollenspiel, welche die Spieler zum Lesen längerer Textpassagen anhalten. Im massenmarktkompatiblen Blockbuster finden sich literarische Referenzen aktuell vor allem noch auf Ebene der paratextuellen Rezeptionslenkung (etwa wenn Level bzw. Missionen als »Kapitel« ausgegeben werden). Diese Bezüge entspringen dann einer medialen Selbstzuschreibung und sind vorrangig als ästhetische Nobilitierungsstrategie zu verstehen, um narrative Qualitäten zu akzentuieren. Umgekehrt ist auffällig, dass literarische Texte (populär z. B. *Erebos* von Ursula Poznanski, 2010), die das Computerspiel in seinen Auswirkungen auf das Subjekt verhandeln, meist konservativ angelegt sind, zwar häufig die Grenze zwischen Realität und Virtualität problematisieren, um letztendlich jedoch ein unproblematisches Realitätsverhältnis zu rekonstituieren.<sup>16</sup>

Die Adaption filmischer Darstellungsstrategien dagegen gehört zum heutigen Inszenierungsstandard des Computerspiels.<sup>17</sup> Gleichzeitig greift auch der Film nicht bloß zunehmend auf digitale Effekte zurück, sondern bedient sich an Narrationsmodellen des

14 | Vgl. Jan-Oliver Decker u. Hans Krah: »Mediensemiotik und Medienwandel«. In: Institut für interdisziplinäre Medienforschung (Hg.): *Medien und Wandel*. Berlin 2011, S. 63–90.

15 | Vgl. Sabrina Eisele: »Produktive Verbindungen. Zur wiedergewonnenen Ko-Präsenz in theatralen Computerspielsituationen«. In: Martin Hennig u. Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 285–306.

16 | Vgl. Michael Meyer-Spinner: »Videospiele in der Literatur«. In: Martin Hennig u. Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen: Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 266–284 sowie Dennis Gräf: »Die Welt des Digitalen in Gamethrillern der Jugendliteratur«. In: Petra Grimm u. Michael Müller (Hg.): *Erzählen im Internet, Geschichten über das Internet. Schriftenreihe Medienethik, Band 16*. Stuttgart, 2016, S. 59–76.

17 | Dabei finden sich nach wie vor sowohl nicht-interaktive, zwei interaktive Sequenzen verbindende filmische Zwischensequenzen, als auch kinematografische Darstellungsmittel in den interaktiven Spielszenen. Das Computerspiel greift in beiden Fällen auf einen fremdmedialen Code zurück, der sich als Zeichensystem prinzipiell analog zum Ursprungsmedium decodieren lässt (so zeigt ein Kippwinkel auch im Computerspiel in der Regel die Nicht-Übereinstimmung einer Sequenz mit den Ordnungssätzen der dargestellten Welt an), um ein durch dieses Medienwissen geleitetes Nutzungshandeln zu initiieren – die narrativen Codes und Konventionen des Ursprungsmediums werden hier also auch ludisch funktionalisiert.

digitalen Spiels. So basiert etwa *Snow White and the Huntsman*<sup>18</sup> auf einer Form raumgebundenen Erzählens, insofern der Großteil des Films auffällig episodisch angelegt ist und unterschiedlichste thematische, motivische, textuelle sowie kulturelle Kontexte in Rahmen einer topografischen Reisebewegung seiner Protagonisten integriert. Dieses Modell kann auch nicht mit der filmischen Struktur des Roadmovies erklärt werden, da die Episoden in *Snow White* nicht dominant durch das Paradigma der Identitätssuche in einen gemeinsamen Zusammenhang gestellt werden, sondern auffällig unverbunden bleiben. Ein solches narratives Schema wurde von Espen Aarseth in Bezug auf das Computerspiel als *Themepark*-Struktur beschrieben: »moving from one attraction to the next while forgetting or ignoring everything about the fictional world of the same name«. <sup>19</sup>

Diese oberflächlichen Zitationsspuren und die hiermit unterstellte Nähe zwischen Film und Computerspiel verstellen nun allerdings den Blick auf deren historische Variabilität. Computerspiele wie *Beyond: Two Souls*<sup>20</sup> oder episodisch erscheinende Spielserien wie *The Walking Dead*,<sup>21</sup> bedienen sich – nach einer kurzen Hochphase und dem schnellen Niedergang des interaktiven Films (siehe etwa Mechadeus: *The Daedalus Encounter*. Virgin Interactive 1995) in den 1990er Jahren – zwar wieder verstärkt filmischer (und serieller) Inszenierungsstrategien, stellen vor diesem Hintergrund jedoch vor allem ihre mediale Eigenständigkeit heraus. So startet jede Episode von *The Walking Dead* mit der Textnachricht: »This game series adapts to the choices you make. The story is tailored by how you play.« Damit wird direkt zu Beginn und rezeptionslenkend die Hypertextstruktur der Computerspielserie als narrative Innovation herausgestellt; *The Walking Dead* inszeniert sich an keiner Stelle als bloße Adaption der vorgängigen Comics oder der TV-Serie, vielmehr werden deren Erzähl- und Inszenierungsstrategien hier innovativ neu kombiniert. Dagegen bildeten die Full Motion-(Trick- oder Realfilm-)Videosequenzen des interaktiven Films der 1990er Jahre intermediale Simulationen von Elementen des Ursprungsmediums Film im Zielmedium Computerspiel, wobei sie in ihren Produktionsstandards jedoch maximal B-Movie-Niveau erreichten und damit zwangsläufig als defizitär erscheinen mussten.

Umgekehrt gilt es ebenfalls die historische Dimension von Semantisierungen des Computerspiels im Medium des Films zu berücksichtigen. Zum Beispiel referiert der Animationsfilm *Wreck-It Ralph*<sup>22</sup>, in dem diverse Figuren auf bekannten Computerspielfranchises basieren, gezielt auf eine Vorstufe der aktuellen Computerspielkultur. Konkret geht es um den so genannten Arcade-Bereich der 1980er Jahre, mit der Spielhalle als sozialräumlichem Zentrum, der sich gegenüber heutigen Produktionen auf allen Ebenen (grafisch, narrativ, spielmechanisch) durch Komplexitätsreduktion auszeichnet. Hieraus ergeben sich im Film drei Funktionen intermedialer Referenzen auf das Computerspiel: Erstens versucht sich die Produktion in einer Art intermedialer Re-Harmonisierung. Hier werden Arcades gegenüber modernen Computerspielvarianten aufgewertet und als Anwendungen mit ›Charakter‹ ausgewiesen. In der Realität sind Spielhallen jedoch aufgrund der Entwicklung des PC- und Heimkonsolenmarktes sowie der dort ermöglichten

---

18 | *Snow White and the Huntsman*. R.: Rupert Sanders. USA 2012.

19 | Espen Aarseth: »World of Warcraft as Spatial Practice«. In: Hilde G. Corneliussen u. Jill Walker Rettberg (Hg.): *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge 2008, S. 111–122, hier S. 119.

20 | *Beyond: Two Souls*. Sony Computer Entertainment 2013.

21 | *The Walking Dead*. Telltale Games seit 2012.

22 | *Wreck-It Ralph*. R.: Rich Moore. USA 2012.



lokalen und onlinebasierten sozialen Spielerlebnisse nur noch selten zu finden.<sup>23</sup> Der Film kann damit als mediales, nostalgisches Reservoir fungieren, das die Computerspielhelden der Kindheit des Zielpublikums reinszeniert und im Rahmen des Medienwandels getilgte Varianten des digitalen Spiels konserviert. Zweitens wird die Medialität des Films durch die Referenz auf genau diese Computerspielepoche aufgewertet, da sich der Film gegenüber den intermedialen Vorbildern durch eine Steigerung des Komplexitätsniveaus auf visueller und narrativer Ebene auszeichnet. Der Filmprotagonist Ralph ist ein Computerspielantagonist, dessen innere, verletzte Seite eben nur in einem Fremdmedium erzählt werden kann, das sich von der reduzierten erzählerischen Ebene im Computerspiel der 1980er Jahre abhebt. Damit wird drittens das stereotype Narrativ von der Akzeptanz des eigenen Selbst in der fremdmedialen Einkleidung auf ein Neues erzählbar.

Die filmische Argumentation adressiert damit mindestens zwei distinkte medienhistorische Zustände und kulturelle Funktionszusammenhänge des Computerspiels. Die intermediale Referenz wird dabei funktional in eine Reflexion der Funktionen und Leistungen des *eigenen* Mediums eingebunden, indem zu den Entwicklungsstadien des interaktiven Fremdmediums unterschiedliche Nähe- und Distanzverhältnisse konstruiert werden: In *Wreck-It Ralph* werden die kinematografisch inszenierten, modernen Spielvarianten (vgl. Abbildung 1 rechts), als brutal und ideenlos klassifiziert, deren historische Pendanten (vgl. Abbildung 1 links)<sup>24</sup> aus den Spielhallen demgegenüber aufgewertet. Eine zunehmende Nähe der beiden Einzelmedien Film und Computerspiel auf Darstellungsebene wird in der filmischen Argumentation also durch eine gleichbleibende Diskrepanz auf Ebene des Dargestellten aufgewogen, wobei diese Diskrepanz nur in Bezug auf die historischen Spielhallenklassiker als intermedial anschlussfähig (und eben als im Film ›weitererzählbar‹) ausgewiesen wird.



Abb. 1: Intermediale Referenzen in *Wreck-It Ralph* (eigene Screenshots).

Das Beispiel zeigt, dass die mit jedem neuen Medium einhergehende Expansion und Transformation des Mediensystems auch die übrigen Elemente des Medienverbunds tangiert. Daraus ergeben sich neue mediale Konstellationen, in denen die Einzelmedien in eine Konkurrenzsituation zueinander treten können, die dann z.B. die Frage betrifft, in welchen Medien welche Aspekte von welchen kulturellen Kontexten privilegiert verhandelt werden. Eine Teilaufgabe der Analyse digitaler Medien im Sinne einer integrativen Mediengeschichtsschreibung ist es dann auch

auf der Basis der jeweiligen spezifischen Medialität eines historisch entstehenden Mediums die Einzelmedien in ihrem Zusammenhang mit den synchron gleichzeitigen Mediensystemen

**23** | In Deutschland kommt hinzu, dass es aus Jugendschutzgründen seit den 1980er Jahren gesetzlich verboten ist, Arcade-Automaten in der Öffentlichkeit aufzustellen und diese seitdem vor allem noch in Casinos oder Spielotheken anzutreffen sind.

**24** | Zu sehen sind hier (von links nach rechts) Bowser aus der *Super Mario*-Reihe (Nintendo seit 1983), Zangief aus *Street Fighter* (Capcom seit 1987) sowie Dr. Eggmann aus *Sonic the Hedgehog* (Sega seit 1991).

[zu betrachten, M.H.], um so umfassend die Stellung des Einzelmediums im Medienverbund und in der Kulturgeschichte zu analysieren.<sup>25</sup>

### 2.3 Kulturelle Kontexte

Der dritte Punkt bezieht sich auf die kulturelle Zeichenfunktion digitaler Medienangebote und wird mit Blick auf das Computerspiel besonders relevant, da dieses nicht nur multimodal im Sinne der Inkorporation unterschiedlicher Zeichensysteme operiert, sondern auf einer quer dazu liegenden Ebene die medialen Paradigmen der Repräsentation (Verweise auf etwas außerhalb des eigenen Mediums, etwa in Form der Verhandlung kultureller Paradigmen) und Simulation (Lücken der Repräsentation werden vom Spielsystem geschlossen, eine gelingende Simulation meint vorrangig die Einhaltung der Spielregeln, in diesem Sinn bezieht eine Simulation ihre Evidenz aus sich selbst heraus) vereint.<sup>26</sup> Eine Betonung der gegenüber ›traditionellen‹ Medien genuin ›neuen‹ Qualitäten des digitalen Untersuchungsmediums geht nun jedoch häufig mit einer Akzentuierung des simulativen gegenüber dem repräsentativen medialen Modus einher.<sup>27</sup> Entsprechend fokussieren auch erzähltheoretische und textanalytische Ansätze die Besonderheiten des Computerspiels nach wie vor dominant auf einer medienimmanenten strukturellen Ebene und stellen Fragen nach dem Verhältnis von Spiel und Erzählung, medien-spezifischen Inszenierungsstrategien, narrativen Knotenpunktstrukturen usw.<sup>28</sup> Die Behandlung konkreter inhaltlicher Ausprägungen, der Themen, Motive und kulturellen Bezüge der medialen Weltentwürfe erfolgt demgegenüber nur auf einer recht allgemeinen Ebene.

Entsprechend öffnen sich die Game Studies (außerhalb der hier – zu Recht – stark vertretenen Genderforschung) nur behutsam kulturwissenschaftlichen Fragestellungen. Ralf Adelman und Hartmut Winkler etwa beklagen den dortigen Mangel an Forschung zum Handlungsbegriff und zur Subjektbildung, die durch unscharfe Begriffe wie Interaktivität ersetzt würde, was den historischen und kulturellen Kontext der sich im Digitalen vollziehenden und aktiv beeinflussbaren Prozesse ausblende.<sup>29</sup> Aber auch die existieren-

**25** | Jan-Oliver Decker u. Hans Krahe: »Mediensemiotik und Medienwandel«. In: Institut für interdisziplinäre Medienforschung (Hg.): *Medien und Wandel*. Berlin 2011, S. 77.

**26** | Vgl. zu der Unterscheidung der Begriffe genauer aus kulturwissenschaftlicher Perspektive: Marcel Schellong: »Das Problem mit dem Toilettenschild. Zu Repräsentation und Simulation von Geschlecht im Computerspiel«. In: PAIDIA-Redaktion (Hg.): *Gender in Games and Gaming*. PAIDIA-Sonderausgabe, 2014. <http://www.paidia.de/?p=5262> (zuletzt eingesehen am 31. Mai 2016).

**27** | Vgl. zur Dominanz des Simulationsparadigmas in den Game Studies den Forschungsüberblick bei Jan-Noël Thon: »Game Studies und Narratologie«. In: Klaus Sachs-Hombach u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 104–164, hier S. 108f. Jörg Pacher betont demgegenüber, dass gerade in der spezifischen Verknüpfung der beiden Paradigmen die Eigenständigkeit des Mediums gegenüber traditionellen Spielvarianten, Simulationen und Erzähltexten liegt: »Im Metamedium Computer können sich die [...] Paradigmen von Repräsentation und Simulation vereinen. Beide Formen schließen sich nicht aus, sondern können Synergien bilden. In diesem Rahmen wird – wie Computerspiele beweisen – Repräsentation in die Simulation eingearbeitet.« Jörg Pacher: *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*. Glückstadt 2007, S. 131.

**28** | Für derartige Fragestellungen empfiehlt sich das Standardwerk von Hans-Joachim Backe, dessen Analysefokus auch heute noch repräsentativ für die Game Studies ist: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg 2008.

**29** | Vgl. Ralf Adelman u. Hartmut Winkler: »Kurze Ketten – Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen«. In: Stefan Böhme, Rolf F. Noh u. Serjoscha Wiemer, (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*. Münster 2015, S. 69–82, hier S. 69–71.

den kulturwissenschaftlichen Ansätze vereint häufig ein begrenzter Analysefokus. Sie verstehen digitale Spiele vornehmlich als mediale Praktiken, die in ihren Alltagsvollzügen und kulturellen Diskursivierungen beschrieben werden können. In der Regel wird dafür jedoch eine genaue Analyse der zugrunde liegenden Artefakte als vernachlässigbar angesehen bzw. bildet diese lediglich den allgemeinen Ausgangspunkt für weitergehende Kontextualisierungen.<sup>30</sup> Mit Blick auf die hiermit ebenfalls unterbeleuchtet bleibende Ebene der Repräsentation stellt Rolf F. Nohr heraus, dass das konventionelle Computerspielbild hinter seinen visuellen Stereotypen eine komplexe Kommunikationsform verbirgt, die ihre ideologische Prägung durch kulturelle Dispositive und Diskurse lediglich mittels einer Tendenz zur Naturalisierung verschleierte:

Meine These aber ist nun, dass sich hinter dem vorgeblichen zitieren, re-zitieren und sampeln des technischen Bildes des games ein hochgradig aufgeladenes und vor allem an die Diskurse und Sprechweisen rückgekoppeltes Artikulationssystem wirkt, das nicht abbildend und nicht ikonisch agiert, sondern im Sinne einer vorgeblich intuitiv ›lesbaren‹ Artikulation.<sup>31</sup>

Eine verstärkte Berücksichtigung der Ebene kultureller Kontexte meint dann der Frage nachzugehen, auf welche Weise Computerspiele kulturspezifische Tendenzen innerhalb des Werte und Normen-, Medien- und Diskurssystems ihrer Produktionskultur verarbeiten und diese ihrerseits transformieren, d.h. welche narrativen sowie spielstrukturellen Funktionen spezifische Inhalte und Darstellungsweisen im Untersuchungsgegenstand übernehmen.

Dies bedeutet nicht nur – wie es in den Game Studies häufig der Fall ist – die Weltmodelle des Computerspiels auf *eine* tiefenstrukturelle Medienlogik zu reduzieren. So stellen Ansätze der Normalismusforschung nach Jürgen Link heraus, dass im Computerspiel Tendenzen der Anknüpfung von Spieler-Subjekten an ein datenbasiertes Leistungsdispositiv auszumachen sind, denn im Rahmen der Möglichkeit der Wiederholung kritischer Spielsituationen und der Effektivierung des eigenen Verhaltens, bilden Computerspiele »einen Modellraum zur Einübung und Adaption von Subjektpraktiken, die auf die Herausbildung von Effektivität und normalistischer Selbstwirksamkeit abzielen«. <sup>32</sup> Ausgehend von derlei essentialistischen Medienlogiken darf allerdings nicht übersehen werden, dass die im Rahmen von spielstrukturellen Invarianzen zum Tragen kommenden variablen Oberflächensemantiken auf einem paradigmatischen Prozess der Auswahl basieren und damit hochgradig ideologisch aufgeladen bleiben. Beispielsweise

---

Auch Kai Matuszkiewicz unterstreicht, dass die zur Beschreibung der Charakteristika digitaler Medien verwendeten Begriffe – hier vor allem Interaktivität und Agency – aufgrund ihres inflationären Gebrauchs ohne weitere Spezifizierungen als semantisch leer betrachtet werden können. Vgl. hierzu ausführlich Kai Matuszkiewicz: »Agency und Interaktivität – zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten in den Digital Game Studies«. In: Martin Hennig u. Innokentij Kreknin (Hg.): *Das ludische Selbst*. PAIDIA-Sonderausgabe, 2016. <http://www.paidia.de/?p=7640> (zuletzt eingesehen am 31. Mai 2016).

**30** | Vgl. exemplarisch Natascha Adamowsky: »Game Studies und Kulturwissenschaft«. In: Klaus Sachs-Hombach u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 342–372.

**31** | Rolf F. Nohr: »Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games«. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp u. Rolf F. Nohr (Hg.): »See? I'm Real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹*. Münster 2010 (3. Auflage), S. 96–125, hier S. 105.

**32** | Rolf F. Nohr: »Game Studies und Kritische Diskursanalyse«. In: Klaus Sachs-Hombach u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 373–397, hier S. 384.

lassen sich Raumdarstellungen im Computerspiel durchaus unter abstrakte bildperspektivische (subjektivierte Darstellungen) wie narratologische Paradigmen (der Aneignung von Fremdräumen) subsumieren, jedoch wird in konkreten Beispielen an kulturelle Selbst- und Fremdbilder angeschlossen, welche die jeweiligen Darstellungen in unterschiedlicher Weise strukturieren. So habe ich an anderer Stelle gezeigt, dass computerspielspezifische Raumordnungen (im Sinne vollständig antagonistischer Topografie- und Figurenverhältnisse) zum Beispiel in Dracula-Spielen durch intertextuelle wie intermediale Bezugnahmen auf populäre Vampirfilme und die dortige schematisch-pejorative Darstellung Transsylvaniens mit Evidenz versehen werden, was eine Perpetuierung kultureller Stereotype zur Folge hat.<sup>33</sup> Auch für den Bereich der Figureninszenierung stellt Jessica Langer heraus, dass etwa die Semantisierung der unterschiedlichen Fraktionen in *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment. Vivendi/Activision Blizzard seit 2004) Selbst- und Fremdbildern postkolonialer Denksysteme folgt, insofern z.B. Trolle Merkmale der schwarzen jamaikanischen Kultur repräsentieren.<sup>34</sup>

Die Raum- und Figurendarstellungen des Computerspiels verfügen damit zwar über tiefenstrukturelle Parallelen, gleichzeitig formieren sich in ihren konkreten Ausformungen weit komplexere, ideologisch und analytisch relevante Weltdeutungsmuster. Dem Zusammenhang zwischen dem Dispositivcharakter des Mediums, der bestimmte tiefenstrukturelle Invarianzen vorgibt, und den umfänglichen Weltentwürfen sowie den hier angesiedelten kulturellen Bezügen genauer nachzugehen, verheißt folglich beträchtliches kulturwissenschaftliches Forschungspotenzial.<sup>35</sup>

#### 2.4 Kontexte der Mediennutzung

Die mit den technologischen Prozessen der Digitalisierung einhergehenden lebensweltlichen Veränderungen zeigen sich insbesondere auf einer konkreten sozialen Akteurs-ebene sowie in den hiermit verbundenen kulturellen Praktiken und Semantiken. Eine Berücksichtigung der kulturellen Kontexte digitaler Medien umfasst deshalb zwingend auch eine Perspektive auf die Ebene der sozialen Anschlusskommunikation bzw. Nutzungspraxis, die sich als eine Verknüpfung aus Kultursoziologie und Kulturwissenschaft versteht. So erörtern Martin Stobbe und Tristan Weigang mit Blick auf die Computerspielkultur, dass sich die dortigen Abgrenzungsbemühungen des Independent-Sektors gegenüber dem Massenmarkt als historisierbare Inszenierungstechniken und Resultat von Selbst- und Fremdpositionierungsstrategien verschiedener Akteure (Produzenten, Konsumenten, Journalisten etc.) beschreiben lassen, die u.a. auf die Semantiken des literarischen Feldes und Genie-Ästhetiken im 18. Jahrhundert zurückgreifen.<sup>36</sup>

**33** | Vgl. Martin Hennig: »Spiel mit der Oberfläche. Darstellungen Transsylvaniens in Vampir-Videospielen«. In: Dennis Gräf u. Verena Schmöller (Hg.): *Rumänienbilder. Mediale Selbst- und Fremddarstellungen*. Marburg 2016, S. 229–243.

**34** | Vgl. Jessica Langer: »The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in *World of Warcraft*«. In: Hilde G. Corneliussen u. Jill Walker Rettberg (Hg.): *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge 2011, S. 87–108.

**35** | Vgl. ausführlich Martin Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiele*. Marburg 2017.

**36** | Vgl. Martin Stobbe u. Tristan Weigang: »Relativ ›Indie‹. Skizzen zu einer Kultursoziologie des Computerspiels«. In: Martin Hennig u. Hans Krahs (Hg.): *Spielzeichen: Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 94–116.

Eine derartige argumentative Verknüpfung konkreter Mediennutzungspraxen mit anknüpfenden Diskursen, dem rahmenden kulturellen Wissen<sup>37</sup> sowie den zu Grunde liegenden medialen Weltentwürfen des Computerspiels bleibt allerdings die Ausnahme. In dieser Hinsicht verweist Gundolf S. Freyermuth auf die nach wie vor zu konstatierende, weitgehende Trennung von geistes- und sozialwissenschaftlichen Ansätzen in den Game Studies.<sup>38</sup> Als Kontext auch textanalytisch operierender Forschung sollen hier deshalb viertens soziale, kulturelle und diskursive Praktiken im Umgang mit digitalen Medien sowie deren historische Dimension verstanden werden.

›Digital‹ kann sich dabei nicht nur auf die Gegenstände, sondern auch auf ihre Kontexte beziehen, d.h. mit digitalen Technologien, Medien und Artefakten können theoretisch spezifisch digitale Praktiken einhergehen.<sup>39</sup> Durch die Trennung zwischen digitalen Medien auf der einen und digitalen Praktiken auf der anderen Seite werden die wechselseitigen kulturellen Verschränkungen beider deutlicher. Die zentrale Frage wäre dann, inwiefern digitale Technologien neue kulturelle Praxisformen begünstigen oder gar erst ermöglichen. Beispielhaft hierfür können Phänomene wie *Crowdsourcing*, *Crowdfunding*, *Open Source* und *Open Access* stehen. In jedem Fall wären solche Praxisformen in einem anderen Sinne ›digital‹ zu nennen, als die dem Begriff zu Grunde liegenden Technologien. Auch wenn spezifische Handlungsformen einem bestimmten Medienformat entspringen, werden sie kulturell mit Bedeutung aufgeladen und sind damit auch als kulturelle Semantiken zu verstehen, wie etwa die *Open Source*-Bewegung (Software, deren Quelltext öffentlich eingesehen werden kann) weit mehr umfasst als nur ein bestimmtes Distributionsformat. Dies zeigt sich schon darin, dass sich die Idee eines möglichst unbeschränkten Zugangs in weitere Bereiche ausbreitete, die nichts mehr mit dem ursprünglichen Softwarekontext zu tun haben (z.B. *Open Access* als freier Zugang zu wissenschaftlicher Literatur). Um derlei informationelle Gemeingüter bilden sich mit Hilfe digitaler Medien organisierte Gemeinschaften (prominent z.B. das Debian-Projekt zur Entwicklung eines freien Computer-Betriebssystems), die ethische, politische, technische und ökonomische Fragen als gleichberechtigt ansehen, und deren grundlegende – u.a. auf die Nivellierung von Machtunterschieden ausgerichtete – Haltung sowohl für das einzelne Individuum als auch für die Gemeinschaft als Ganzes alltags- und handlungsrelevante Formen annimmt.<sup>40</sup> Dabei verschmelzen kommerzielle und nicht-kommerzielle Ausrichtungen, die alle auf eine gemeinsame Ressource ausgerichtet sind und dieser positiv zugutekommen sollen.<sup>41</sup>

Dass digitale Technologien und die hiermit aufgerufenen kulturellen Semantiken prinzipiell zu trennen sind und letztere einem kontinuierlichen Bedeutungswandel unterliegen, zeigt sich insbesondere darin, dass digitale Kollaborationstechnologien auch in Zusammenhängen zum Einsatz kommen, welche auf die Semantiken der entsprechenden Praktiken lediglich noch als Maskierung verweisen. Schnell haben sich im Internet auch rein kommerzielle Kollaborationsprojekte und damit neue Machtungleichgewichte

---

**37** | Zum kulturellen Wissen zählen die von den Mitgliedern einer Kultur für wahr gehaltenen Propositionen. Zum Begriff vgl. grundlegend Michael Titzmann: »Kulturelles Wissen – Diskurs – Denksystem: Zu einigen Grundbegriffen der Literaturgeschichte« in: *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* 99.1 (1989), S. 47–61.

**38** | Vgl. Gundolf S. Freyermuth: »Game Studies und Game Design«. In: Klaus Sachs-Hombach u. Jan-Noël Thon (Hg): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 96f.

**39** | Diese Differenzierung stammt von Martin Stobbe, dem ich herzlich für diesen Input danke.

**40** | Vgl. Felix Stalder: *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016, S. 254.

**41** | Vgl. ebd., S. 268f.

etabliert, weil nur einzelne Aspekte der Vorbilder aufgegriffen werden. Dies zeigt z.B. das Beispiel von *Uber*, eines Online-Vermittlungssystems von Fahrdienstleistungen, welches zwar die Idee der gemeinschaftlichen Selbstorganisation von Arbeit aufgreift, im Rahmen seiner kommerziellen Struktur jedoch ad absurdum führt und letztlich zu einer Prekarisierung von Arbeitsverhältnissen beiträgt, indem die Plattform zwar einen relevanten Teil der erwirtschafteten Einkünfte einbehält, jedoch kaum Verantwortung für die ›selbstständig‹ arbeitenden Anbieter übernimmt.<sup>42</sup>

Im Computerspielbereich sind derweil digitale Kollaborationsformen wie *Crowdfunding* und *Early Access* entstanden, bei denen die Computerspielnutzer als Kapitalgeber der Spieleentwicklung fungieren und bei *Early Access*-Modellen zusätzlich Zugang zu einem frühen Entwicklungsstadium der Software erhalten sowie Vorschläge und Fehlerberichte an die Spieleentwickler weiterleiten – die Kollaboration zwischen Spielern und Produzenten dient auch hier im Idealfall der Optimierung der gemeinsamen Ressource Spiel. Gleichzeitig sind jedoch auch in diesem Fall neue Machtungleichgewichte entstanden. Neben Kapitalisierungstendenzen (etwa wenn eine *Crowdfunding*-Kampagne von einem Publisher lediglich dazu funktionalisiert wird, um das Marktinteresse abzuklopfen) sind vermehrt auch soziale Negativeffekte der Vergemeinschaftung des Spieleproduktionsprozesses aufgetreten: »Die einstige finanzielle Abhängigkeit des Entwicklers vom Publisher weicht der symbolischen Abhängigkeit gegenüber den SpielerInnen«,<sup>43</sup> die sich im Rahmen der kollaborativen Finanzierung als Mitproduzenten auffassen. Dies wiederum hat zu einem deutlichen Anstieg von Belästigungen und destruktivem Feedback (Shitstorms etc.) der Community geführt und den Druck auf Entwickler erhöht, sodass einige vielversprechende Projekte scheiterten.<sup>44</sup> Hier zeigt sich, dass sich das bei digitalen Kollaborationsformen entstehende Machtvakuum schnell auf die eine oder andere Seite verlagern kann und ›Macht‹ dann auch als Deutungshoheit über das semantische Zentrum digitaler Praktiken zu verstehen ist.

Durch das Beispiel wird ebenfalls deutlich, dass die Gaming-Kultur sich zwar durch die Beschäftigung mit digitalen Spielen konstituiert, jedoch gleichsam als paradigmatisch in Bezug auf allgemeine soziokulturelle Tendenzen und Praktiken im Kontext digitaler Medien gelten kann. Die hier auftretenden Kollaborationsformen lassen sich dann lediglich anhand des Gegenstands Computerspiel ausdifferenzieren, jedoch nicht ursächlich auf diesen zurückführen. Dies stellt dann auch die teilweise aufgetretenen destruktiven Mechanismen der *Early Access*-Debatten in einen größeren Rahmen und läuft einseitigen Schlussfolgerungen zuwider, welche diese als symptomatisch für diskursive Defizite speziell der Gaming-Kultur interpretieren.

### 3. Ausblick: Das Computerspiel im Kontext

Die bislang aufgeführten Forschungsdesiderate sind natürlich nicht isoliert zu betrachten. Eine Betonung digitaler Eigenlogiken führt in der Regel gleichermaßen zu einer

---

42 | Vgl. ebd., S. 278f.

43 | Martin Stobbe u. Tristan Weigang: »Relativ ›Indie‹. Skizzen zu einer Kultursoziologie des Computerspiels«. In: Martin Hennig u. Hans Krahl (Hg.): *Spielzeichen: Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 111.

44 | Vgl. Tobias Hanraths: »Update erfolgreich – Die Probleme der Early Access-Spiele«. In: *gamespilot.de*. <http://www.gamespilot.de/news/unfertig-erfolgreich-die-probleme-der-early-access-spiele-164933> (zuletzt eingesehen am 31. Mai 2016).

Ausblendung nicht-digitaler theoretischer, medialer wie kultureller Bezüge. Hinsichtlich der Kontexte der Mediennutzung ist dann häufig eine zusätzliche Eingrenzung in Bezug auf das digitale Einzelmedium zu beobachten.

Diese anhand der Computerspielforschung aufgezeigten Desiderate lassen sich in ihren Grundzügen auf die Forschung zu digitalen Medien im Allgemeinen übertragen. So sind etwa soziale Netzwerke dazu geeignet, ein Kommunikationsverhalten zu stimulieren, was vermeintlich in Konflikt mit traditionellen Normen der Selbstoffenbarung steht. Dies hat insbesondere im populärwissenschaftlichen Bereich zu einem Erstarren bewahrpädagogischer<sup>45</sup> Argumentationen geführt.<sup>46</sup> Das privatheitsverletzende Verhalten der Nutzer kann jedoch über eine komplexitätssteigernde Perspektiverweiterung kontextualisiert werden, die davon ausgeht, dass Privatheit im Internet in Konflikt mit anderen positiv konnotierten Werten tritt. Die Nutzungspraxen sozialer Netzwerke sind dann etwa (auch) als Teil spezifischer semiotischer Inszenierungsstrategien des Selbst zu begreifen, die wiederum von medialen Vorgaben und Semantiken gerahmt werden. In diesem Zusammenhang ließe sich die Kommunikation auf *Facebook* als Antwort auf die medialen, kulturellen und sozialen Herausforderungen des Internetzeitalters lesen. Anhand der Praktik des Teilens von Inhalten macht Sascha Dickel deutlich, dass derartige Strategien nicht nur als Problem, etwa in Bezug auf Privatheit, sondern auch als Bewältigungsmaßnahme, als »konservative Rückkehr zu personaler Identität und Autorschaft«<sup>47</sup> interpretierbar seien.

Dieses abschließende Beispiel zeigt: Nur eine Forschungslandschaft, welche die semiotische Dimension, die kulturellen Bezüge und Semantiken konkreter Medienangebote und Nutzungspraxen, die flankierenden Veränderungen im Medienverbund sowie passende theoretische Kontexte zu deren Analyse (im Beispiel etwa die Narratologie und Biografieforschung) angemessen berücksichtigt und aufeinander bezieht, wird der Multidimensionalität und Multimodalität digitaler Untersuchungsgegenstände gerecht. Aus dieser Perspektive bildet die Nutzung digitaler Medien eine kulturelle Praxis, die lediglich innerhalb verstärkter interdisziplinärer Bemühungen adäquat in ihren Funktions- und Bedeutungszusammenhängen erfasst werden kann. Dies ist dann allgemein als Plädoyer für mehr Arbeit und Austausch über Fächergrenzen hinweg zu verstehen (und weniger im Modus der Ergebnispräsentationen, denn der multiperspektivischen Arbeit an verbindenden Fragestellungen sowie der Aneignung geeigneter gemeinsamer Methoden),<sup>48</sup> und in Hinblick auf textanalytische Zugänge auch dafür, den Zeichencha-

---

**45** | Der Begriff bezeichnet pädagogische Ansätze, die zum Ziel haben, Heranwachsende im Kontext von in ihrer jeweiligen Zeit ›neuen‹ Medien zu schützen und »Schonräume der Kindheit und Jugend« zu erhalten. Kennzeichnend für Bewahrpädagogische Ansätze sind die Annahme einseitiger Medienwirkungen und das Ignorieren der potenziellen Mündigkeit der Rezipienten. Vgl. Bernward Hoffmann: »Bewahrpädagogik«. In: Uwe Sander, Friederike von Gross u. Kai-Uwe Hugger (Hg.): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden 2008, S. 42–50, hier S. 42.

**46** | Populär etwa vom ehemaligen Datenschutzbeauftragten der Bundesregierung Peter Schaar: *Das Ende der Privatsphäre: Der Weg in die Überwachungsgesellschaft*. München 2007.

**47** | Sascha Dickel: »Im Netz der Selbstreferenz. Facebook-Kommunikation als Antwort auf die ›Katastrophe‹ des Internet«. In: Ulrich Dolata u. Jan-Felix Schrape (Hg.): *Internet, Mobile Devices und die Transformation der Medien. Radikaler Wandel als schrittweise Rekonfiguration*. Berlin 2013, S. 331–356, hier S. 349.

**48** | Beispielsweise folgt das aktuelle Standardwerk zur Einführung in die Computerspielforschung (Klaus Sachs-Hombach u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015.) bei aller perspektivischen Breite eben nach wie vor einer disziplinären Einteilung, was der wechselseitigen Abhängigkeit der einzelnen Untersuchungsdimensionen tendenziell zu wenig Raum einräumt.

rakter von Text und Kontext (etwa im Sinne sozialen Medienhandelns) systematisch aufeinander zu beziehen. Nur auf diese Weise können drängende und das Einzelmedium übergreifende Forschungsfragen, wie die nach Transgressionsprozessen analoger und digitaler Realitäten oder nach der Produktion von Subjektivität in digitalen Umgebungen, erkenntnisleitend aufeinander bezogen und abseits trennender fachlicher, gegenständlicher oder ideologischer Grenzen bearbeitet werden.



## Literatur- und Medienverzeichnis

- AARSETH, Espen: »World of Warcraft as Spatial Practice«. In: Hilde G. Corneliussen u. Jill Walker Rettberg (Hg.): *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge 2008, S. 111–122.
- ADAMOWSKY, Natascha: »Game Studies und Kulturwissenschaft«. In: Klaus Sachs-Hombach u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 342–372.
- ADELMANN, Ralf u. Hartmut Winkler: »Kurze Ketten – Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen«. In: Stefan Böhme, Rolf F. Nohr u. Serjoscha Wiemer (Hg.): *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernamentalität, Topografie*. Münster 2015, S. 69–82.
- BACKE, Hans-Joachim: *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg 2008.
- Beyond: Two Souls*. Sony Computer Entertainment 2013.
- DECKER, Jan-Oliver u. Hans Krah: »Mediensemiotik und Medienwandel«. In: Institut für interdisziplinäre Medienforschung (Hg.): *Medien und Wandel*. Berlin: 2011, S. 63–90.
- DECKER, Jan-Oliver: »Transmediales Erzählen. Phänomen – Struktur – Funktion«. In: Martin Hennig u. Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 137–171.
- DICKEL, Sascha: »Im Netz der Selbstreferenz. Facebook-Kommunikation als Antwort auf die ›Katastrophe‹ des Internet«. In: Ulrich Dolata u. Jan-Felix Schrape (Hg.): *Internet, Mobile Devices und die Transformation der Medien. Radikaler Wandel als schrittweise Rekonfiguration*. Berlin 2013, S. 331–356.
- DISTELMEYER, Jan: »Machtfragen. Home Entertainment und die Ästhetik der Verfügung«. In: Harro Segeberg (Hg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II. Digitalität und Kino*. München 2012, S. 225–251.
- EISELE, Sabrina: »Produktive Verbindungen. Zur wiedergewonnenen Ko-Präsenz in theatralen Computerspielsituationen«. In: Martin Hennig u. Hans Krah (Hg.): *Spielzeichen. Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 285–306.
- FREYERMUTH, Gundolf S.: »Game Studies und Game Design«. In: Klaus Sachs-Hombach u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 70–103.
- GRÄF, Dennis: »Die Welt des Digitalen in Game-thrillern der Jugendliteratur«. In: Petra Grimm u. Michael Müller (Hg.): *Erzählen im Internet, Geschichten über das Internet. Schriftenreihe Medienethik, Band 16*. Stuttgart, 2016, S. 59–76.
- HANRATHS, Tobias: »Update erfolgreich – Die Probleme der Early Access-Spiele«. In: *gamespilot.de*. <http://www.gamespilot.de/news/unfertig-erfolgreich-die-probleme-der-early-access-spiele-164933> (zuletzt eingesehen am 31. Mai 2016).
- HENNIG, Martin: *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik des Videospiele*. Marburg 2017.
- HENNIG, Martin: »Spiel mit der Oberfläche. Darstellungen Transsylvaniens in Vampir-Video-spielen«. In: Dennis Gräf u. Verena Schmöller (Hg.): *Rumänienbilder. Mediale Selbst- und Fremddarstellungen*. Marburg 2016, S. 229–243.
- HOFFMANN, Bernward: »Bewahrpädagogik«. In: Uwe Sander, Friederike von Gross u. Kai-Uwe Hugger (Hg.): *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden 2008, S. 42–50.
- JUUL, Jesper: *A Clash between Game and Narrative*. [http://www.jesperjuul.net/text/clash\\_between\\_game\\_and\\_narrative.html](http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html) (zuletzt eingesehen am 31. Mai 2016).
- SACHS-HOMBACH, Klaus u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015.
- LANGER, Jessica: »The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft«. In: Hilde G. Corneliussen u. Jill Walker Rettberg (Hg.): *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Cambridge 2011, S. 87–108.
- LOTMAN, Jurij M.: *Die Struktur literarischer Texte*. München 1993.

- MATUSZKIEWICZ, Kai: »Agency und Interaktivität – zur Kompatibilität von zwei Handlungskonzepten in den Digital Game Studies«. In: Martin Hennig u. Innokentij Kreknin (Hg.): *Das ludische Selbst*. PAIDIA-Sonderausgabe, 2016. <http://www.paidia.de/?p=7640> (zuletzt eingesehen am 31. Mai 2016).
- MEYER-SPINNER, Michael: »Videospiele in der Literatur«. In: Martin Hennig u. Hans Krahl (Hg.): *Spielzeichen: Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 266–284.
- NEITZEL, Britta u. Rolf F. Nohr: »Game Studies«. In: *Medienwissenschaft. Rezensionen. Reviews*. Nr. 4/2010, S. 416–435.
- NIBLER, Christian: *Achievement & Exploration. Dramaturgie der Grenzüberschreitung im Computerspiel*. Glückstadt 2015.
- NOHR, Rolf F.: »Raumfetischismus. Topographien des Spiels«. In: Klaus Bartels u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. (=Hamburger Hefte zur Medienkultur: Heft 5) Hamburg 2007, S. 61–81.
- NOHR, Rolf F.: »Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games«. In: Britta Neitzel, Matthias Bopp u. Rolf F. Nohr (Hg.): »See? I'm Real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill*«. Münster 2010 (3. Auflage), S. 96–125.
- NOHR, Rolf F.: »Game Studies und Kritische Diskursanalyse«. In: Klaus Sachs-Hombach u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 373–397.
- PACHER, Jörg: *Game. Play. Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*. Glückstadt 2007.
- RAPP, Bernhard: *Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games*. Glückstadt 2008.
- SCHAAR, Peter: *Das Ende der Privatsphäre: Der Weg in die Überwachungsgesellschaft*. München 2007.
- SCHELLONG, Marcel: »Das Problem mit dem Toilettenschild. Zu Repräsentation und Simulation von Geschlecht im Computerspiel«. In: PAIDIA-Redaktion (Hg.): *Gender in Games and Gaming*. PAIDIA-Sonderausgabe, 2014. <http://www.paidia.de/?p=5262> (zuletzt eingesehen am 31. Mai 2016).
- Snow White and the Huntsman*. R.: Rupert Sanders. USA 2012.
- STALDER, Felix: *Kultur der Digitalität*. Berlin 2016.
- STOBBE, Martin u. Tristan Weigang: »Relativ ›Indie«. Skizzen zu einer Kultursoziologie des Computerspiels«. In: Martin Hennig u. Hans Krahl (Hg.): *Spielzeichen: Theorien, Analysen und Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Glückstadt 2016, S. 94–116.
- TAPSCOTT, Don: *Die digitale Revolution. Verheißungen einer vernetzten Welt – die Folgen für Wirtschaft, Management und Gesellschaft*. Wiesbaden 1996.
- The Walking Dead*. Telltale Games seit 2012.
- THIMM, Caja: »Spiel – Gesellschaft – Medien: Perspektiven auf ein vielfältiges Forschungsfeld«. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel. Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden 2010, S. 7–16.
- THON, Jan-Noël: »Converging Worlds. From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes«. In: Ders. (Hg.): *Transmedial Worlds in Convergent Media Culture. Special Issue Storyworlds. A Journal of Narrative Studies* 7.2 (2015), S. 21–53.
- THON, Jan-Noël: »Game Studies und Narratologie«. In: Klaus Sachs-Hombach u. Jan-Noël Thon (Hg.): *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln 2015, S. 104–164.
- TITZMANN, Michael: »Kulturelles Wissen – Diskurs – Denksystem: Zu einigen Grundbegriffen der Literaturgeschichtsschreibung«. In: *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* 99.1 (1989), S. 47–61.
- Wreck-It Ralph*. R.: Rich Moore. USA 2012.
- ZUMBANSEN, Lars: *Dynamische Erlebniswelten: Ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen*. München 2008.