

**Michael Mosel (Hrsg.)**

# **Gefangen im Flow?**

**Ästhetik und dispositive Strukturen  
von Computerspielen**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

M. Mosel (Hrsg.): Gefangen im Flow?

**Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2009

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg.  
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autoren möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-37-7

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>9</b>
<i>Michael Mosel</i>	
<b>When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen</b>	<b>13</b>
<i>Ellen Jünger</i>	
1 Design und Struktur von (Computer-) Spielen	14
2 Spielmusik zwischen Interaktivität und Adaptivität	17
3 Funktionale Aspekte der Spielmusik	20
3.1 Atmosphärische Funktion der Spielmusik	21
3.2 Musik als Signal	23
3.3 Narrative Funktion von Spielmusik	25
Literatur	27
<b>Auf dem Weg zu wahrer „agency“</b>	<b>29</b>
<i>Thomas Widra</i>	
1 Einleitung	29
2 Die Theorie des interaktiven Dramas im Zusammenhang mit agency	31
2.1 Vom aristotelischen Drama zum interaktiven Drama	31
2.2 Die Verortung von agency im interaktiven Drama	34
2.3 Probleme und Grenzen für agency	39
3 Die praktische Relevanz von agency in der Handlung traditioneller Computerspiele	41
3.1 „Entscheidungsfreiheit“ in traditionellen Computerspielen	41
3.2 Die Form der Spielerentscheidungen in <i>Bioshock</i>	46
3.3 Erzeugung einer Geschichte in <i>EVE Online</i>	50
3.4 Moralische Ambiguität bei den Entscheidungen in <i>The Witcher</i>	51
4 Ausblick	57
Literatur	59
<b>Gothic Gaming</b>	<b>61</b>
<i>Jan Bojaryn</i>	
1 Einleitung	61

2	Was ist Gothic Fiction?	63
3	Gothic in drei Beispielen	67
3.1	<i>Bioshock</i>	68
3.2	<i>Mass Effect</i>	73
3.3	<i>Eternal Sonata</i>	77
4	Fazit	80
	Literatur	82
	Erwähnte Spiele	83
<b>Game Noir – Subjektivierung auf allen Ebenen</b>		<b>85</b>
<i>Michael Mosel</i>		
1	Einleitung	85
2	Zentrale Komponenten des Noir-Films	86
2.1	Die Ermittlerrolle im Noir-Film	86
2.2	Audiovisuelle Strategien	87
2.3	Narration	89
2.4	Subjektivierung	93
3	Beschreibung der untersuchten Spiele	94
3.1	<i>Max Payne</i>	94
4.2	<i>Grim Fandango</i>	96
4	Werbung	97
4.1	<i>Max Payne</i>	97
4.2	<i>Grim Fandango</i>	99
5	Rezeption	100
5.1	<i>Max Payne</i>	101
5.2	<i>Grim Fandango</i>	102
6	Analyse	103
6.1	Die Ermittlerrolle im Noir-Film	103
6.2	Audiovisuelle Strategien	106
6.3	Narration	113
6.4	Subjektivierung	120
7	Fazit	127
	Literatur	130
	Erwähnte Spiele	134
	Erwähnte Filme	135

<b>Wie „realistisch“ sind Computerspiele wirklich?</b>	<b>137</b>
<i>Claudia Becker</i>	
1 Eine kurze Geschichte der dreidimensionalen Darstellung	141
2 Von Analog-Defekten zu Digital-Effekten	146
Literatur	150
Erwähnte Spiele	151
<b>Das Computerspiel-Dispositiv</b>	<b>153</b>
<i>Michael Mosel</i>	
1 Einleitung	153
2 Die Apparatus-Theorie	154
3 Beschreibung des Computerspiel-Dispositivs	157
3.1 Gedächtnis und Phantasie	158
3.2 Emotionen	159
3.3 Die Mittel des Computerspiels	161
3.4 Die Funktion des Computerspiels	163
4 Der „Zuschauer“	166
4.1 Aktivität des „Zuschauers“	166
4.2 Regression?	169
4.3 Ideologievermittlung / Ideologie im Algorithmus	171
5 Fazit	174
Literatur	176
Erwähnte Spiele	179
<b>Mittendrin – statt nur dabei</b>	<b>181</b>
<i>Johannes Breuer</i>	
1 Einleitung	181
2 Zum Begriff der Interaktivität	182
3 Die Bedeutung der Interaktivität für das Nutzungserleben	185
3.1 Dimensionen des Spielerlebens	188
3.2 Empirische Befunde	195
3.3 Defizite, Probleme und neue Ansätze in der empirischen Erforschung von Telepräsenz, Immersion und Flow bei Computerspielen	201
4 Fazit	204
Literatur	208

<b>Wo bin ich jetzt? Was bin ich jetzt? Wieso bin ich jetzt hier? – Im Mikrokosmos einer luziden Wirklichkeit</b>	<b>213</b>
<i>Adam Rafinski</i>	
1     Ästhetik der medialen Schnittpunkte	215
1.1   Computer-spielen	216
1.2   Performative Reflexion	217
2     Ästhetik des Symbolischen	219
2.1   Magische Spiegel	219
2.2   Emotionale Leerstellen	221
2.3   Selbstbewusstwerdung des Mediums	223
3     Ästhetik der Codierung	225
3.1   Paradoxe Ontologien	225
3.2   Die Präsenz des Anderen	227
3.3   Der Herr der Zeit	229
4     Kurzschluss mit der Realität	232
Literatur	234
Erwähnte Spiele	237
<b>Über die Autoren</b>	<b>239</b>

# Vorwort

Auch wenn immer wieder von einem Boom der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Computerspielen die Rede ist, so erreicht dieser doch immer noch viel zu wenige interessierte Studierende. Dies liegt zum einen an den erfahrungsgemäß äußerst änderungsresistenten akademischen Strukturen, zum anderen aber auch an den inhaltlichen Vorlieben vieler Lehrender. Im Bereich der Geisteswissenschaften scheint dieses Phänomen ausgeprägter zu sein als in technischen Studiengängen. Ein neues, – für viele Lehrende – völlig fremdes Medium in der akademischen Welt angemessen zu integrieren, ist ein Unterfangen, das nur unter Mitarbeit aller Beteiligten gelingen kann. Respekt gebührt daher allen Lehrenden und Studierenden, die sich der Herausforderung stellen und sich auf Neues einlassen.

Die Beiträge des vorliegenden Sammelbandes wurden von WissenschaftlerInnen geschrieben, denen allen gemein ist, dass sie relativ jung sind und ihr Studium erst kürzlich oder noch nicht abgeschlossen haben. Aufgrund des stark interdisziplinären Charakters von Computerspielen ist es auch nicht verwunderlich, dass es sich bei den Autoren und Autorinnen der Beiträge um junge WissenschaftlerInnen unterschiedlichster Fachgebiete handelt. Ansätze der Medien-, Musik-, Kultur-, Kunstwissenschaft, Medienpsychologie, Geschichte, Germanistik und Philosophie sind im Sammelband vertreten und widmen sich der Betrachtung des Mediums aus ihrer jeweils spezifischen Perspektive. Insofern kann dieses Buch als Symptom der Interessen von NachwuchswissenschaftlerInnen unterschiedlichster Fachrichtungen in den Game Studies verstanden werden. Zugleich soll es auch als Appell für Studierende aller Fachbereiche dienen und sie motivieren, ihren Forschungsinteressen treu zu bleiben und sich mehr zu engagieren, als dies das „Schein-Studium“ an der Universität verlangt.

Die meisten der Beiträge verlangen nur wenige Vorkenntnisse: Eine Vorliebe für Computerspiele sollte der/die LeserIn mitbringen, da die meisten exemplarisch herangezogenen Titel als bekannt vorausgesetzt werden, sowie eine gewisse Vertrautheit mit geisteswissenschaftlicher Arbeits- und Ausdrucksweise.

Der vorliegende Sammelband ist implizit in zwei Teile gegliedert: Der erste Teil beschäftigt sich mit der Ästhetik von Computerspielen. Er soll eine

Einleitung bieten in die ästhetischen Mittel des Computerspiels auf den Ebenen der Narration und der audiovisuellen Darstellung.

ELLEN JÜNGER widmet sich der Frage, wie Musik im Computerspiel eingesetzt wird und welche Funktion sie erfüllt. Ein besonderes Augenmerk richtet sie dabei auf die Auswahl musikalischer Stilikontexte und Codes sowie deren Verortung im Kontext anderer Musikformen. Ebenfalls die Anpassung der musikalischen Schicht auf die Eingaben des Spielers bzw. die sich stetig verändernden „game states“ wird von ihr näher beleuchtet.

Nachfolgend beschäftigen sich THOMAS WIDRA und JAN BOJARYN mit der Erzählweise von Computerspielen. THOMAS WIDRA benutzt die Theorie des Dramas von ARISTOTELES als Grundlage für eine Theorie des interaktiven Dramas. Er rückt den Aspekt der Einflussnahme des Spielers auf den Verlauf der erzählten Geschichte in den Vordergrund und analysiert mit dessen Hilfe einige konkrete Beispiele und zeigt aktuelle Entwicklungen auf dem Weg zu „wahrem“ Interactive Storytelling auf. JAN BOJARYN erörtert den Einfluss des literarischen Genres Gothic Fiction auf Computerspiele. Dafür grenzt er zunächst den Begriff der Gothic Fiction ein und untersucht anschließend drei kürzlich erschienene Titel auf Motive und Symbole, die der Gothic Fiction entliehen sind. Er zeigt auf, wie Themen der Gothic Fiction eine neue Dynamik im Computerspiel entwickeln.

Im Anschluss daran folgt eine von mir geschriebene Analyse anhand zweier ausgewählter Computerspiele über „Noir-Gaming“. Ich betrachte dabei, auf welche Art und Weise typische Eigenschaften von „Noir-Filmen“ in Computerspiele transferiert werden und wo etwaige Schwächen und Stärken des Computerspiels bei diesem Prozess liegen. Einen besonderen Schwerpunkt bildet dabei die Subjektivierung der Erzählperspektive auf verschiedenen Ebenen im Computerspiel.

Einen Übergang zum zweiten Teil des Sammelbandes liefert CLAUDIA BECKER. Sie beleuchtet anschaulich die Frage nach dem Realismus synthetischer Bilder in Computerspielen mithilfe einer medientechnischen und philosophischen Analyse. Unter Rückgriff auf digitale Effekte, welche auf Defiziten analoger Vorgängermedien basieren, stellt sie die These auf, dass unser Verständnis realistischer Bilder mit einer Objektivierung menschlicher visueller Wahrnehmung zusammenhängt.

Der zweite Teil des Buches widmet sich den dispositiven Strukturen des Mediums. Als Einführung dient dabei ein von mir geschriebener Aufsatz, in dem ich anhand der Apparatustheorie analysiere, inwiefern sich der Compu-



terspieler vom Filmzuschauer unterscheidet und wie diese Unterscheidung die Ideologievermittlung des Dispositivs Computerspiel beeinflusst.

Erweitert wird diese Perspektive dann von JOHANNES BREUER, der sich ebenfalls mit dem Unterschied zwischen dem Computerspiel und anderen Medien beschäftigt, seinen Schwerpunkt dabei aber auf das Erleben der Spieler legt. Besonderes Augenmerk richtet er dabei auf die verschiedenen Modi aktiver Fokussierung von Aufmerksamkeit seitens der Spieler und ihrer Bedeutung für die Wirkung des Mediums.

Den Abschluss dieser Betrachtungen bildet ADAM RAFINSKIS Aufsatz zur Funktion und Repräsentation von Subjektivität im Computerspiel. Er eröffnet eine philosophische Perspektive auf das Thema und nähert sich über die Betrachtung des Computerspiels als performativem Reflexionsakt dem Wert des symbolischen Gehalts und der Codierung von Subjektivität im ästhetischen Erleben. Am Ende steht die Vorschau auf einen „neuen Existenzialismus“, in welchem der Gegensatz von Ernst und Spiel überwindbar ist.

Besonderer Dank geht an WERNER HÜLSBUSCH für das umfassende Lektorat und die Risikobereitschaft bzw. das Vertrauen, sich auf einen jungen, unerfahrenen Herausgeber einzulassen, sowie an Herrn Dr. BURKHARD RÖWEKAMP für seine inhaltlichen Anregungen zu Noir-Filmen und ihrer *remediation* im Computerspiel. Großer Dank geht auch an alle Autoren und Autorinnen für die sehr freundschaftliche und produktive Zusammenarbeit, an THOMAS WALTER für medienphilosophische Beratung und außerdem an alle Freunde und Freundinnen, die auch in schweren Zeiten hilfreich zur Seite standen. Herzlicher Dank gebührt meiner Familie, ohne die ich niemals so Computer(spiel)-affin geworden wäre, wie ich es heute bin.

Marburg, im Dezember 2008

MICHAEL MOSEL