

Aldo Tolino

Gaming 2.0 – Computerspiele und Kulturproduktion

**Analyse der Partizipation von
Computerspielern an einer
konvergenten Medienkultur und
Taxonomie von ludischen Artefakten**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A. Tolino: Gaming 2.0 – Computerspiele und Kulturproduktion

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2010

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

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

Zugleich: Diss., Universität für angewandte Kunst Wien, 2008

– Als Manuskript gedruckt –

Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Foto Umschlagrückseite: Matthias Heschl (<http://flickr.com/photos/dp-art>)

Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-66-7

Dissertation:

Gaming 2.0 – Computerspiele und Kulturproduktion

Analyse der Partizipation von Computerspielern an einer konvergenten Medienkultur und Taxonomie von ludischen Artefakten

Ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades:
Doktor der Philosophie (Dr. phil.)

Unter der Leitung von:

o. Univ.-Prof. Dr. Christian Reder
Zentrum für Kunst- und Wissenstransfer
Universität für angewandte Kunst Wien

Zweitbegutachterin:

Univ.-Prof. Dr. Gabriele Werner
Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung
Abteilung Kunstgeschichte

Eingereicht an der:
Universität für angewandte Kunst Wien

Vorgelegt von:
Mag. art. Dipl.-Ing. (FH) Aldo Tolino

Email und Kontakt:
aldo.tolino@gmail.com

Danksagungen

Josefa Tolino, Elia Tolino, Marco Tolino, Tobias Schaffer

Christian Reder, Gabriele Werner

Karel Dudesek, Manfred Faßler, Thomas Feuerstein,
Paulus Fonatsch, Thomas Fürstner, Michael Huber,
Margarethe Jahrmann, Boris Manner, Max Moswitzer,
Franz Schubert, Markus Seidl, Peter Weibel,
Markus Wintersberger

Elisabeth Köberl, Matthias Klien, Andreas Reckenzain,
Michael Willer, Georg Russegger, Rainer Bracharz,
Christian Hinterwallner, Roland Leeb, Ewald Neuhofer,
Rainer Scheichelbauer, Melanie Berger, Angela Kirchner

Universität für Angewandte Kunst Wien – Zentrum für Kunst- und
Wissenstransfer
Institut für Bildende und Mediale Kunst – Abteilung Digitale Kunst
Forschungsnetzwerk Anthropologie des Medialen – Frankfurt am Main
Fachhochschule St. Pölten
Höhere Graphische Bundes Lehr- und Versuchsanstalt Wien

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Teil I: Theoretische Grundlagen | 13 |
| 1.1 | Einleitung | 13 |
| 1.2 | Definition des Begriffs <i>ludic artefact</i> | 24 |
| 2 | Näherung an den Begriff <i>Spiel</i> | 27 |
| 2.1 | Einleitung | 27 |
| 2.2 | Der Homo Ludens | 28 |
| 2.3 | Merkmale des Spiels | 31 |
| 2.3.1 | Flow-Experience | 34 |
| 2.3.2 | Verhältnis zwischen Spiel und Freizeit | 38 |
| 2.3.3 | Öffentliche Sphäre und Privates Spiel | 40 |
| 2.3.4 | Spiel und Kunst | 41 |
| 2.4 | Definitionen des Begriffs <i>Spiel</i> | 42 |
| 2.5 | Zusammenfassung | 46 |
| 3 | Näherung an den Begriff <i>Computerspiel</i> | 49 |
| 3.1 | Einleitung | 49 |
| 3.2 | Ordnung von Computerspielen | 51 |
| 3.2.1 | Plattformen von Computerspielen | 51 |
| 3.2.2 | Genres von Computerspielen | 52 |
| 3.2.3 | Modi von Computerspielen | 53 |
| 3.2.4 | Milieus von Computerspielen | 54 |
| 3.2.5 | Educational und Serious Games | 55 |
| 3.3 | Taxonomy of game pleasures | 57 |
| 3.4 | Playermodels | 60 |
| 3.5 | Zusammenfassung | 62 |
| 4 | Näherung an den Begriff <i>Web</i> | 65 |
| 4.1 | Einleitung | 65 |
| 4.2 | Das Semantische Web | 66 |
| 4.3 | Das Web 2.0 | 68 |
| 4.4 | Das Socio-Semantische Web | 77 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 4.5 | Nutzergenerierte Inhalte in Zahlen | 80 |
| 4.5.1 | Partizipations-Typen | 82 |
| 4.6 | Zusammenfassung | 87 |
| 5 | Näherung an den Begriff <i>Partizipation</i> | 91 |
| 5.1 | Einleitung | 91 |
| 5.2 | Konzepte der Partizipation im 20. Jahrhundert | 94 |
| 5.2.1 | Konstruktion von Situationen | 95 |
| 5.2.2 | Das Happening | 96 |
| 5.2.3 | Das offene Kunstwerk | 98 |
| 5.2.4 | Interaktion vs. Partizipation | 100 |
| 5.2.5 | Rekontextualisierung und Detournement | 102 |
| 5.3 | Zusammenfassung | 104 |
| 6 | Näherung an den Begriff <i>Convergence Culture</i> | 107 |
| 6.1 | Einleitung | 107 |
| 6.2 | Convergence Culture | 108 |
| 6.3 | Collective Intelligence | 116 |
| 6.4 | Das Experten Paradigma | 120 |
| 6.5 | Artikulationsformen in den Medien | 132 |
| 6.6 | Motivation für das Beitragen zu einem Kollektivgut | 137 |
| 6.7 | Zusammenfassung | 144 |
| | Teil II: Fallstudien | 147 |
| | Fallstudien 1–15 ausgehend von Computerspiele-Hardware | 152 |
| | Fallstudien 16–61 ausgehend von Computerspielen | 167 |
| | Fallstudien 62–71 fokal | 213 |
| | Fallstudien 72–134 ausgehend von Computerspielen | 223 |
| | Fallstudien 135–160 fokal | 286 |
| 7 | Teil III: Computerspiele und Kulturproduktion | 313 |
| 7.1 | Einleitung | 313 |
| 7.2 | Motivationen für die Modifikation von Games | 313 |
| 7.3 | Der Spieler als Hacker und Erfinder | 321 |
| 7.4 | Der Spieler als Kontingenzforscher | 325 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 7.5 | Emergent Gameplay | 332 |
| 7.6 | Intentional Play | 335 |
| 7.7 | Zusammenfassung | 337 |
| 8 | Produktionen des Spielers als Autor | 339 |
| 8.1 | Einleitung | 339 |
| 8.2 | Der Spieler als Autor | 339 |
| 8.3 | Community-Based Production | 350 |
| 8.4 | Co-Creative Media | 353 |
| 8.5 | Atomic Construction | 356 |
| 8.5.1 | Games im Sandbox Mode | 358 |
| 8.6 | Metagaming | 358 |
| 8.6.1 | Appropriation von Game-Ikonographie | 360 |
| 8.7 | Machinima | 361 |
| 8.7.1 | Gamics | 364 |
| 8.8 | Mashups und Re-Cuts | 364 |
| 8.9 | Walkthroughs | 366 |
| 8.10 | Zusammenfassung | 368 |
| 9 | Taxonomie von <i>ludic artefacts</i> | 371 |
| 9.1 | Einleitung | 371 |
| 9.1.1 | Der Spieler (Ersteller von <i>ludic artefacts</i>) | 374 |
| 9.1.2 | Das Milieu (Umfeld des Erstellers von <i>ludic artefacts</i>) | 374 |
| 9.1.3 | Das Produkt (<i>ludic artefact</i>) | 376 |
| 9.2 | Taxonomie von <i>ludic artefacts</i> | 377 |
| 9.3 | Competition (A) | 382 |
| 9.4 | Construction (B) | 388 |
| 9.5 | Expression (C) | 396 |
| 9.6 | Performance (D) | 403 |
| 9.7 | Community (E) | 410 |
| 9.8 | Documentation (F) | 417 |
| 10 | Konklusion | 425 |

| | |
|---------------------------------------|------------|
| Appendix | 441 |
| A.1 Abbildungsverzeichnis | 441 |
| A.2 Tabellenverzeichnis | 442 |
| A.3 Literatur- und Quellenverzeichnis | 443 |
| A.4 Elektronische Literaturquellen | 453 |
| A.5 Verzeichnis der Spieleplattformen | 458 |
| A.6 Verzeichnis der Computerspiele | 459 |