

**Thomas Bendels / Bernhard Runzheimer /
Sabrina Strecker (Hrsg.)**

Playing in-between

**Intermediale Aspekte
zeitgenössischer Computerspielpraxis**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

T. Bendels/B. Runzheimer/S. Strecker (Hrsg.): Playing in-between

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, Glückstadt, 2016

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Autor/inn/en 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.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-091-9

Inhaltsverzeichnis

<i>Ann-Marie Letourneur</i>	
Grußwort	7
<i>Thomas Bendels, Bernhard Runzheimer und Sabrina Strecker</i>	
Einleitung	11
 Teil 1: Intermediale Beziehung: Zwischen Konvergenz und Transfer	
<i>Kevin Pauliks</i>	
Death Time	16
<i>Die zeitliche Interferenz von Tod und Sterben in Computerspiel und Fernsehserie</i>	
<i>Thomas Bendels</i>	
Transmedia-Militainment	45
<i>Zur transmedialen Inszenierung des Krieges zwischen Videospiele und Musikvideo</i>	
 Teil 2: Remediale Aufbereitung: Integration und Repräsentation	
<i>Sebastian Standke</i>	
Stamp It. Then Stamp It Again.	76
<i>Papers, Please als prozedurale Remediation von Bürokratie</i>	
<i>Bernhard Runzheimer</i>	
Bug or Feature?	96
<i>Softwarelogik im Spannungsfeld von diegetischer Kohärenz und technischer Störung</i>	

Daniel Heck

„Level Up!“ und „Es war einmal“ 120
Funktionen des Buchs in Computerspielen

Sabrina Strecker

Roaming Free, Moving the Frontier 135
*Darstellungs- und Erzählkonventionen des Western
in narrativ ausgestalteten Open-World-Videospielen*

Teil 3: Rezeptive Perspektiven: Bewertung und Rezeption im Wandel

Felix Liedel

Art and Games? 160
*Ein Fallbeispiel zur Bewertung
intermedialer Elemente in Computerspielen*

Stefan Simond

Let's Play 177
Zwischen interpassiver Rezeption und subversiver Kulturpraxis

Autorenverzeichnis 207

Spieleverzeichnis 211

Film- und Serienverzeichnis 215

Grußwort

Ann-Marie Letourneur

*It may have once been true that computer games encouraged us
to interact more with machines than with each other.
But if you still think of gamers as loners, then you're not playing games.*
— Jane McGonigal, Reality Is Broken:
Why Games Make Us Better and How They Can Change the World

Computer- und Videospielen haftete – wie dem eingangs angeführten Zitat McGonigals zu entnehmen ist – lange Zeit ein schlechter Ruf an. Im schlimmsten Fall könnten die Nutzer ‚süchtig‘ nach der Interaktion mit einer Maschine werden, was in nicht weniger düsteren Fantasien unweigerlich in der Isolierung und Vereinsamung des Individuums und der Verkümmerng sozialer Kompetenzen mündete. Während Videospiele zumindest in Deutschland in den 2000er-Jahren lediglich dann von sich reden machten, wenn ihr Verbot in der sogenannten „Killerspiel-Debatte“ gefordert wurde, hat sich der gesellschaftliche Diskurs um Games und Gaming inzwischen gewandelt. So verkündete im Januar 2014 *Der Spiegel* (Nr. 3 vom 13.1.2014) – und damit das in Deutschland auflagenstärkste Wochenmagazin – massenwirksam im Titel, was für uns als Spieler und Spielerinnen schon lange auf der Hand lag: „Spielen macht klug. Warum Computerspiele besser sind als ihr Ruf“.

Aber nicht nur die gesellschaftliche Wahrnehmung des keinesfalls mehr ‚neuen‘ Mediums hat sich verändert, auch unterschiedlichste wissenschaftliche Disziplinen widmen sich inzwischen seit mehreren Jahren den vielfältigen Potenzialen und Aspekten von Games und ihrer kulturellen Praxis. Zu verdanken ist dies unter anderem sicherlich auch dem wissenschaftlichen Nachwuchs, der in der Blütezeit von Arcade-Hallen und dem sich anschließenden ‚Siegesszug‘ der Heimkonsolen aufwuchs.

Auch meine Perspektive auf dieses Feld ist derart geprägt: Für mich und viele Kollegen meiner Generation stellen Games und Gaming selbstverständlich integrale Bestandteile der Populärkultur dar – und somit interessante und vielversprechende wissenschaftliche Untersuchungsgegenstände.

Als im Jahr 2011 das Institut für Medienwissenschaft der Philipps-Universität Marburg sein Video- und Computerspiellabor „GameLab“ einrichtete, stand ich gerade kurz vor dem Abschluss meines Studiums. Die Marburger Medienwissenschaft widmete sich und widmet sich noch heute insbesondere audiovisuellen Massenmedien. Bis zu diesem Zeitpunkt waren jedoch überwiegend Film, Fernsehen und digitale Netzwerkmedien vertreten – Games und Gaming spielten nur in seltenen Fällen eine Rolle und galten eher als Exoten im Medienverbund.

Umso erfreuter war ich, als ich bei meiner Rückkehr im Frühjahr 2012 als wissenschaftliche Mitarbeiterin an das Institut feststellen durfte, dass das inzwischen von mir betreute GameLab regelmäßig von einer Gruppe Studierender ‚bevölkert‘ wurde, die sich engagiert und leidenschaftlich dem Feld der Game Studies widmeten. Im Lab wurde aber nicht nur gemeinsam gespielt und diskutiert, sondern die Studierenden hatten sich bereits innerhalb kürzester Zeit zu einem Redaktionsteam formiert, veröffentlichten Reviews und Essays auf ihrem eigenen Blog, produzierten Podcasts und Videos und opferten zu diesem Zweck bereitwillig ihre Freizeit. Aus dem studentischen Game-Studies-Kolloquium mit eigener Publikationsplattform erwuchs *pixel-diskurs.de*. Längst sind hier nicht mehr nur die Gründer und Autoren der ersten Stunden aktiv, zu denen die Herausgeber dieses Bandes gehören – auch das studentische Kolloquium setzt auf Nachwuchs, was zu einer wachsenden Vielfalt an Publikationsformaten und spannenden Formen der Auseinandersetzung geführt hat.

Es freut mich deshalb sehr, dass ich das Grußwort zu diesem Band beisteuern darf, zu einem Thema, mit dem ich mich selbst – sowohl während meines Studiums als auch inzwischen als Lehrende – immer wieder gerne auseinandersetze. Denn nicht nur das Bild von Games und Gaming und – um den Bezug zum eingangs aufgeführten Zitat deutlich zu machen – die Wahrnehmung von Spielern und Spielerinnen hat sich gewandelt, auch unser Zugriff auf das Medium erscheint verändert. Video- und Computerspiele sind für uns jederzeit zugänglich – durch Computer, durch Smartphones oder Tablets und nicht zuletzt durch Konsolen, die aber wie auch die weiteren genannten Technologien keinesfalls mehr ausschließlich einem Zweck dienen und dafür verwendet werden, sondern einen Zugriff auf verschiedenste Medieninhalte ermöglichen. Mit der Konsole als Beispiel hören wir zwischen den Spielsessions Musik, schauen uns Filme auf BluRay an und streamen den neuesten Netflix-„Serienhit“.

Nicht nur die Distributionstechnologie erfährt in diesem Zusammenhang eine Konvergenz, die den Zugriff auf digitale Spiele alltäglicher macht, auch die Medieninhalte reflektieren mal mehr, mal weniger offensichtlich ihr mediales Umfeld und machen dies entsprechend durch intermediale Verweise deutlich. Gerade Video- und Computerspiele, die angesichts ihrer relativ kurzen Geschichte eine rasante Entwicklung durchlaufen haben, haben einen enormen Formenreichtum ausgebildet – sowohl im Hinblick auf ihr Erscheinungsbild und ihre Ästhetik, als auch im Zusammenhang mit Spielmechaniken und Bedienkonzeptionen. Für eine differenzierte wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Games und Gaming ist daher ein Bewusstsein dafür, dass es sich um ein eigenständiges, spezifisch verfasstes Medium handelt, unverzichtbar.

Nichtsdestotrotz wäre es aber gleichzeitig unangemessen und keinesfalls dem Gegenstand entsprechend, die zahlreichen und vielfältigen intermedialen Schnittstellen zu übersehen oder gar bewusst auszuklammern. Anstatt Theorien und Erkenntnisse etablierter Disziplinen – beispielsweise der Film- und Fernsehwissenschaft, aber auch der Kommunikations- und Theaterwissenschaft – dem Feld der Games und des Gamings überzustülpen, sollten diese im Bewusstsein der Differenzen an den Gegenstand herangetragen werden. Sowohl die Game Studies als auch die kulturwissenschaftlich geprägte Medienwissenschaft und eine Vielzahl weiterer Disziplinen können in diesem Fall von ihrer gegenseitigen Fruchtbarmachung profitieren und zu neuen Einsichten und Erkenntnissen gelangen.

Es ist dementsprechend wünschenswert, dass auch andere Nachwuchswissenschaftler und an den Game Studies Interessierte dem Beispiel der Herausgeber folgen und nicht nur die Leidenschaft für Games und Gaming im gemeinsamen Spielen pflegen und Ausdruck verleihen, sondern auch das im Studium und in der Forschung gewonnene Wissen produktiv machen und in der alltäglichen Praxis gemeinsam weiterdenken. Gerade die Auseinandersetzung mit intermedialen Aspekten kann dazu beitragen, dass Games und Gaming – mit Blick auf die etablierten audiovisuellen Massenmedien – als gleichwertige Gegenstände wahrgenommen werden, deren Erforschung und Betrachtung nicht nur gewinnbringend und relevant erscheint, sondern aus der Perspektive der Medienwissenschaft selbstverständlich und unumgänglich ist.

Marburg, im Januar 2016

Ann-Marie Letourneur