

Martin Hennig / Marcel Schellong (Hrsg.)

Überwachung und Kontrolle im Computerspiel

PAIDIA-Sonderausgabe

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

M. Hennig/M. Schellong (Hg.): Überwachung und Kontrolle im Computerspiel

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.

Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) –
Projektnummer 164644301/GRK1681/2

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2020

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 Herausgeber bzw. Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handels-
namen, 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: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-162-6

Inhaltsverzeichnis

Martin Hennig, Marcel Schellong

Einleitung 7

**Sektion 1:
Überwachung und Kontrolle als Spiel motive** 15

Martin Hennig

***Watch Dogs* und die Heterotopie der Überwachung** 16

Motive, Strukturen und Funktionen überwachter Welten
in digitalen Spielen

Simon Hagemann

Das Spiel mit den Daten 36

Zur Rezeption und Simulation datenbasierter Überwachung
in einigen zeitgenössischen Computerspielen

Jasmin Pfeiffer

Datenüberwachung in *Orwell: Keeping an Eye on You* 56

Daniel Illger

Der ohnmächtige Held 74

Die Fantasy-Welt als Kontrollgesellschaft in *The Banner Saga*

Martin Ramm

Kontroll- und Selbstverlust in *The Observer* 104

**Sektion 2:
Überwachung und Kontrolle des Spiels** 123

Stefan Höltgen

Das magische Panoptikum 124

Technologien der Überwachung zum Zweck des Spiels –
eine computerarchäologische Analyse

Bojan Peric

- Alles außer Kontrolle?** **156**
 Kontrollvergabe und -wegnahme im digitalen Spiel

Kai Matuszkiewicz

- Spielerisch wissenschaftlich Schreiben lernen?**
 Das gamifizierte wissenschaftliche Schreibforum *Being a Scientist* 181

Sektion 3:
Digitale Spiele als Teile von
Überwachungs- und Kontrollgesellschaften **201**

Christopher Lukman

- Spielen in der Kontrollgesellschaft** **202**
 Für eine Theorie des Kontrolldispositivs Computerspiel

Lars Dolkemeyer

- Menschen, Monster, Algorithmen** **221**
 Interface-Inszenierungen im Survival-Horror
 von *Alien: Isolation* und *Outlast*

Ilona Mader

- Computerspielplattformen als panoptische Systeme** **244**
 Wie sichtbare Kontrolle und Überwachung
 zur Disziplinierung von Spieler_innen führen

Bernhard Runzheimer

- Gotta monitor them all** **271**
 Überwachungsstrategien geobasierter Augmented-Reality-Apps
 am Beispiel von *Pokémon Go*

- Liste der Autorinnen und Autoren** **291**