

**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](http://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.

Korrektorat 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**