

**Philipp Bojahr**

# **Visuelle Montageformen des Computerspiels**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

P. Bojahr: Visuelle Montageformen des Computerspiels

**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.

[Zugl.: Dissertationsschrift, angenommen an der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln, 2019]

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2021

**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 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.

Bildnachweis Umschlag: Grafik aus Fallout Shelter™

© 2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax, and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Fallout Shelter and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlaggestaltung: Philipp Bojahr

Druck und Bindung: Schaltungsdruck Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-151-0

# Inhaltsverzeichnis

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Einleitung</b>  | <b>7</b>  |
| 1.1      | Die zwei Sphären der Montage und das Computerspiel                                   | 7         |
| 1.2      | “There is nothing special. You are in the Bathroom.<br>There is a dead body here.”   | 16        |
| 1.3      | Zielsetzung  | 21        |
| 1.4      | Methode  | 23        |
| 1.5      | Strukturierung   | 37        |
| 1.6      | Einschränkungen und Definitionen   | 38        |
| 1.6.1    | Zum Computerspiel  | 38        |
| 1.6.2    | Zu Ästhetik, Technik, Spieler, Medium und Kunst                                      | 40        |
| 1.6.3    | Zur Montage  | 46        |
| <b>2</b> | <b>Theorie der Montage – Zum Stand der Forschung</b>                                 | <b>51</b> |
| 2.1      | Game Studies   | 54        |
| 2.1.1    | Anwendung auf filmische Fragmente im Spiel<br>und Abgrenzung zwischen Film und Spiel | 56        |
| 2.1.2    | Anwendung jenseits filmischer Fragmente  | 59        |
| 2.1.3    | Zum Film als Leitschema und Limitation   | 65        |
| 2.1.4    | Anwendung nicht-filmischer Montagebegriffe auf das Spiel                             | 67        |
| 2.2      | Game Design  | 78        |
| 2.2.1    | Filmische Fragmente im Spiel   | 78        |
| 2.2.2    | Industrie und Struktur des Spiels  | 80        |
| <b>3</b> | <b>Computerspiel und Montage Theorie –<br/>Eine Annäherung</b>                       | <b>87</b> |
| 3.1      | Montage und Intermedialität  | 89        |
| 3.1.1    | Vorbemerkung zum Konzept der Intermedialität   | 89        |
| 3.1.2    | Zu den Problemstellen medienübergreifender Definitionen von Montage                  | 91        |
| 3.1.3    | Montage als transmediales Prinzip  | 98        |
| 3.1.4    | Grenzen und Grenzüberschreitungen von Montagebegriffen                               | 99        |
| 3.2      | Computerspiel und Material   | 104       |
| 3.2.1    | Zwei Unschärfen der medialen Bestimmung des Computerspiels                           | 104       |
| 3.2.2    | Material und Format - Das Computerspiel als synthetisches Intermedium                | 108       |

|          |  |            |
|----------|--|------------|
| 3.3      | Verfahrensschritte der technischen Montage des Computerspiels                                  | 122        |
| 3.3.1    | Digitalisierung und Formatierung   | 123        |
| 3.3.2    | Spielproduktion  | 127        |
| 3.3.3    | Gameplay   | 134        |
| 3.4      | Zum Verhältnis zwischen Technik und Ästhetik   | 143        |
| 3.4.1    | Die Irreduzibilität des Ästhetischen   | 143        |
| 3.4.2    | Zum Möglichkeitsraum ästhetischer Montage -<br>Das Computerspiel als transformationales Medium | 150        |
| <b>4</b> | <b>Montageformen des Computerspiels</b>  | <b>157</b> |
| 4.1      | Medienfragmente im Computerspiel   | 158        |
| 4.1.1    | Film   | 158        |
| 4.1.2    | Bild   | 167        |
| 4.1.3    | Text   | 192        |
| 4.2      | Montageformen der ‚neuen‘ Medien   | 207        |
| 4.2.1    | Spatial montage  | 210        |
| 4.2.2    | Stylistic montage  | 216        |
| 4.2.3    | Ontological montage  | 225        |
| 4.3      | Interactive montage  | 245        |
| 4.4      | Kreation und Limitation  | 258        |
| 4.4.1    | Ladeprozesse   | 259        |
| 4.4.2    | Störungen  | 274        |
| 4.4.3    | Partizipation und Montage  | 284        |
| <b>5</b> | <b>Fazit</b>   | <b>297</b> |
|          | <b>Anhang</b>  | <b>305</b> |
|          | Bibliografie   | 305        |
|          | Ludografie   | 337        |
|          | Filmografie  | 340        |
|          | Abbildungsverzeichnis  | 341        |
|          | Dank   | 347        |