

Felix Liedel

The Game in the Player

**Intersubjektive Analysezugänge
zu moralischen Problemen in
interaktiven Filmen**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

F. Liedel: The Game in the Player

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 2023

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 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.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch, Glückstadt
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-190-9

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|-----------|
| | Danksagung | 5 |
| 1 | Werte: Produkte symbolischer Handlungen? | 11 |
| 1.1 | Intersubjektivität als Weg zwischen Rahmen und Interpretation | 12 |
| 1.2 | Arbeitsdefinitionen | 13 |
| 1.3 | Erkenntnisinteresse und Überblick | 15 |
| 1.4 | Ein Wort zur Gender-Schreibweise | 17 |
| 2 | Vom interaktiven (Spiel-)Film zum interaktiven (Computerspiel-)Film: Moralische Ambivalenzen zwischen Handeln und Handlung | 19 |
| 2.1 | Theorien des interaktiven Films | 20 |
| 2.1.1 | Der interaktive Film als Utopie des eigentlichen Films | 22 |
| 2.1.2 | Der interaktive Film als Expanded Cinema | 25 |
| 2.1.3 | Der interaktive Film als Database Cinema | 31 |
| 2.1.4 | Der interaktive Film als hypertextuelle Narration | 33 |
| 2.1.5 | Der interaktive Film als Remediation im Computerspiel | 37 |
| 2.1.6 | Der interaktive Film als Tradition innerhalb des Computerspiels | 40 |
| 2.1.7 | Der interaktive Film als Paradoxon: Die (Un-)Möglichkeit des interaktiven Films | 45 |
| 2.2 | Der interaktive Film als Gattung des Computerspiels – eine Definition | 47 |
| 2.2.1 | Intermediale Bezüge vom Computerspiel auf den Film | 51 |
| 2.2.2 | Kombination linearer und nicht-linearer Elemente | 54 |
| 2.2.3 | Intersubjektive Entscheidungsräume | 57 |
| 2.2.4 | Abgrenzung zu anderen Spielen und Filmen | 60 |
| 2.3 | Analyse: HEAVY RAIN als interaktiver Film noir | 62 |
| 2.3.1 | Ein Game Noir | 64 |
| 2.3.2 | Einen Film spielen | 69 |
| 2.3.3 | Entscheidungen und moralische Ambivalenzen | 73 |
| 2.4 | Interaktive Filme: Eine intersubjektive Perspektive | 78 |
| 3 | Symbolischer Interaktionismus und symbolische Interaktivität | 81 |
| 3.1 | Symbolischer Interaktionismus und Medientheorie | 83 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 3.1.1 | Diskurse um Spiel und Moral als Gegenstand der Wissenschaften | 84 |
| 3.1.2 | Zur Mead-Rezeption in den Wissenschaften | 87 |
| 3.1.3 | Symbolischer Interaktionismus nach Herbert Blumer | 92 |
| 3.1.4 | Kritik am symbolischen Interaktionismus | 97 |
| 3.1.5 | Symbolischer Interaktionismus in der Medientheorie | 99 |
| 3.1.6 | Anschlussfähigkeit in den Game Studies | 101 |
| 3.1.7 | Von der symbolischen Interaktion zur symbolischen Interaktivität | 104 |
| 3.2 | Moralische Handlung als symbolische Interaktion | 110 |
| 3.2.1 | Symbolische Kommunikation als gesellschaftliches Apriori | 111 |
| 3.2.2 | Interaktion und Rollenübernahme in Play und Game | 114 |
| 3.2.3 | Die Bildung der Identität | 117 |
| 3.2.4 | Meads Meta-Ethik als Weg zwischen Utilitarismus und Gesinnungsethik | 119 |
| 3.2.5 | Moralische Probleme als wissenschaftliche Analyse | 128 |
| 3.3 | Symbolische Interaktivität und die Ethik interaktiver Filme | 136 |
| 3.3.1 | Rahmen und Interpretation: Positionen der Computerspielethik | 137 |
| 3.3.2 | Die Interpretation von Zeichen | 143 |
| 3.3.3 | Rollen und Regel | 154 |
| 3.3.4 | Spielen als innerer Dialog | 162 |
| 3.3.5 | Moralische Handlungen im interaktiven Erfahrungsraum | 167 |
| 3.3.6 | Moralische Probleme | 171 |
| 3.4 | Symbolisch-interaktive Analysezugänge für moralische Dilemmata | 180 |
| 3.4.1 | Die Bezugnahme auf Zeichen | 183 |
| 3.4.2 | Das Entstehen von Bedeutungen | 185 |
| 3.4.3 | Subjektive Interpretationen | 187 |
| 3.4.4 | Verkettungen von Handlungen | 188 |
| 4 | Fallstudien | 191 |
| 4.1 | THE WOLF AMONG US: Moralische Handlung im Konflikt zwischen Recht und Gerechtigkeit | 192 |
| 4.1.1 | Gewalt, die verbindet: Comic, Serie, Film noir | 193 |
| 4.1.2 | Das Verbrechen als moralischer Test | 198 |
| 4.1.3 | Das Dilemma von Recht und Gerechtigkeit | 201 |
| 4.1.4 | Das Gericht entscheidet | 206 |
| 4.2 | UNTIL DAWN: Moralische Handlung als filmisches Meta-Spiel | 211 |
| 4.2.1 | Vom Leben und Sterben der Final Girls | 213 |
| 4.2.2 | Spielende in der Angsttherapie | 218 |
| 4.2.3 | Jenseits von ‚gut‘ und ‚böse‘: Abschied von der Determination? | 223 |
| 4.2.4 | The Final Player: Die Verkörperung des moralischen Standpunkts | 228 |
| 4.3 | DETROIT: BECOME HUMAN: Moralische Handlung als ‚ludisches Dilemma‘ | 231 |

| | | |
|----------|---|------------|
| 4.3.1 | Beyond Frankenstein: Cyberpunk als Gegenentwurf zur klassischen Science-Fiction | 233 |
| 4.3.2 | Mensch und Maschine im Dialog | 235 |
| 4.3.3 | Moralische Dilemmata als ludische Dilemmata | 239 |
| 4.3.4 | Der Humanismus der Maschinen | 244 |
| 5 | Ergebnisse | 249 |
| 5.1 | Einordnung | 250 |
| 5.2 | Theoretische Diskussion | 251 |
| 5.3 | Analysen | 254 |
| 5.4 | Ausblick | 257 |
| 5.5 | Anschlusspunkte für weitere Forschungen | 258 |
| | Quellen | 261 |
| | Literatur | 261 |
| | Videos | 273 |
| | Filme, Spiele und interaktiven Filme | 273 |
| | Abbildungen | 276 |