

Andreas Weidlich

Doppeltes Spiel

**Selbstreflexive Konfigurationsstrategien
als Gegenstand einer kritischen Textpraxis
digitaler Spiele**

Analysen und Interpretationen zu *Vagrant Story*,
Dark Souls III und *Horizon: Zero Dawn*

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A. Weidlich: Doppeltes Spiel

[Zugl.: Diss., School of Languages, Literatures & Cultures, NUI Galway, Irland, 2020 – leicht bearbeitete Druckfassung]

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 2024

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.

– Als Manuskript gedruckt –

Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-199-2

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|------------|
| 1 | Einleitung | 7 |
| 2 | Digitale Spiele als konfigurative Textpraktiken | 29 |
| 2.1 | Das doppelte Unbehagen an der ludologischen Theorie | 31 |
| 2.1.1 | Abriss der Ludologie/Narratologie-Debatte | 33 |
| 2.1.2 | Das Unbehagen an der ludologischen Polemik | 43 |
| 2.1.3 | Das Unbehagen an essenziellen Bestimmungen digitaler Spiele durch die Ludologie | 60 |
| 2.2 | Das digitale Spiel als nicht-essenziell gesetztes Phänomen | 79 |
| 2.2.1 | Das digitale Spiel als offen un abgeschlossenes Objekt | 81 |
| 2.2.2 | Das digitale Spiel als evokatives Objekt | 93 |
| 2.3 | Digitale Spiele als konfigurative Praktiken | 108 |
| 2.3.1 | Die ludische <i>configuration</i> als Gegensatz zur narrativen <i>interpretation</i> | 118 |
| 2.3.2 | Die Konfiguration digitaler Spiele als Technikkompetenz der <i>molecular culture</i> | 122 |
| 2.3.3 | Konfigurationsformen digitaler Spiele als Bestandteil der <i>participatory culture</i> | 126 |
| 2.4 | Digitale Spiele zwischen sich schließenden und öffnenden Textkonzeptionen | 140 |
| 2.4.1 | Sich schließende Textauffassungen | 147 |
| 2.4.2 | Sich öffnende Textauffassungen | 152 |
| 2.4.3 | Digitale Spiele als Texte | 156 |
| 2.5 | Die mediale Selbstbezüglichkeit als Gegenstand einer kritischen Textpraxis digitaler Spiele | 161 |
| 3 | Die Kritik digitaler Spiele | 175 |
| 3.1 | Der problematische Blick auf den Körper des Helden: Zur Funktionalisierung hyperviriler Maskulinität in <i>Vagrant Story</i> | 176 |
| 3.2 | „For as We to our Thrones, Thou art to Thy Duty“: Ludische Konfigurationsmuster spielerischer Subjektivität zwischen Subordinations- und Ermächtigungsfantasie in <i>Dark Souls III</i> | 211 |
| 3.3 | Auferstanden aus Ruinen: Zur Funktionalisierung der Ruine als sozialem Raum in <i>Horizon: Zero Dawn</i> | 272 |
| 4 | Zusammenfassung und Ausblick | 335 |
| | Literatur- und Medienverzeichnis | 355 |