

Bernhard Rapp

Selbstreflexivität im Computerspiel

**Theoretische, analytische und funktionale
Zugänge zum Phänomen autothematischer
Strategien in Games**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

B. Rapp: Selbstreflexivität im Computerspiel

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2008

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg.
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: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-35-3

Selbstreflexivität im Computerspiel

Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in *Games*

Inaugural-Dissertation
zur Erlangung des Doktorgrades
der Geisteswissenschaftlichen Sektion
der Universität Konstanz

vorgelegt von Bernhard Rapp
Konstanz, April 2007

Referenten:

Herr Prof. Dr. Kay Kirchmann, Frau Prof. Dr. Almut Todorow

Tag der mündlichen Prüfung: 21. September 2007

Prüfer: Herr HD Dr. Peter Braun
Prüferin: Frau Prof. Dr. Almut Todorow
Prüfer: Herr Prof. Dr. Kay Kirchmann

Meinen Eltern

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung in das Thema	9
1.1	Problemstellung und -perspektivierung der Arbeit	9
1.2	Klärung der Begriffe und des Gegenstandsbereichs	15
1.2.1	Computerspiele als analytischer Gegenstand der Arbeit	16
1.2.2	Computerspiele als hybride Gebilde	20
1.2.3	Spielsituationen als konstellative Momente und Kulminationspunkte von Beteiligungsprozessen	37
1.2.4	Selbstreflexivität vs. Selbstreferentialität	41
1.2.5	Ästhetische vs. systemische Selbstreferentialität	45
1.3	Thesen zur Selbstreflexivität im Computerspiel	47
1.4	Fortgang der Untersuchung	52
2	Stand der Forschung	55
2.1	Eckpunkte des Selbstreferentialitätsdiskurses	55
2.1.1	Generalisierungsthese	56
2.1.2	Historische Spezifikation und/als Eskalation	63
2.1.3	Störung und/als Kompensation	66
2.1.4	Ausdifferenzierung und Typologisierung	72
2.2	Computerspiele – Abriss gegenwärtiger Forschungsperspektiven	76
2.3	Selbstreferentialität im Computerspiel	92
3	Analyse ausgewählter Computerspiele und Spielsituationen	101
3.1	Vorüberlegungen zu den Auswahlkriterien	101
3.2	Vorschlag alternativer Systematisierungskriterien	104
3.3	Identifizierung und Typologie idealtypischer Spielsituationen	111
3.3.1	Raumnavigation und ihre Intensivierungsformen	111
3.3.2	Suspendierte Spielerbeteiligung	127
3.3.3	Wechsel des Anforderungsprofils	134
3.3.4	Sackgassen-Konstellationen	136
3.3.5	Sammelkategorie: Exponierte Spielsituationen	139
3.4	Identifizierung und Typologie idealtypischer Extensionsformen	142
3.4.1	Punktuelle Selbstbezug	142
3.4.2	Permanenter Selbstbezug	143
3.4.3	Struktureller Selbstbezug	146

3.5	Übersicht über das Klassifikationsschema und Zusammenfassung der Beobachtungsergebnisse	156
4	Funktionen selbstreflexiver Strategien in Computerspielen	163
4.1	Selbstreflexivität – bisherige Funktionszuschreibungen	163
4.2	Differenzqualität(en) des Computerspiels: Die spezifische Kommunikationssituation ‚(Computer-) Spiel‘	165
4.3	Spielinterne Funktionen	167
4.3.1	Attraktion und Motivation des Spielers	167
4.3.2	Immersion	169
4.3.3	Unterhaltung und Komik	174
4.3.4	Indikator-Funktion	177
4.3.5	Kohärenzstiftung	179
4.4	Spielexterne Funktionen	182
4.4.1	Selbstreflexivität als Kaufanreiz und Plattform für In-Game-Advertising	182
4.4.2	Selbstreflexivität als Selbsthistorisierungs- bzw. Selbstarchivierungsstrategie	184
4.4.3	Selbstreflexivität als Mechanismus kollektiven Erinnerns und kollektiver Gedächtnisausbildung	195
5	Schluss	205
5.1	Zusammenfassung der Untersuchungsergebnisse	205
5.2	Ein paradigmatischer Vergleich: Selbstreflexive Strategien in <i>Goldmember</i> und <i>Monkey Island 4</i>	212
5.2.1	‚Overkill‘ des Selbstreflexiven – Die Einleitungssequenz des Spielfilms <i>Goldmember</i>	213
5.2.2	<i>Monkey Island 4</i> – Ein Paradebeispiel verdichteter Selbstreflexivität im Computerspiel	223
	Anhang	235
	Literaturverzeichnis	235
	A. Video- und Computerspiele; Filme	235
	B. Sekundärliteratur	236