

**Aldo Tolino**

# **Gaming 2.0 – Computerspiele und Kulturproduktion**

**Analyse der Partizipation von  
Computerspielern an einer  
konvergenten Medienkultur und  
Taxonomie von ludischen Artefakten**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A. Tolino: Gaming 2.0 – Computerspiele und Kulturproduktion

**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, Boizenburg, 2010

**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, 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.

Zugleich: Diss., Universität für angewandte Kunst Wien, 2008

– Als Manuskript gedruckt –

Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Foto Umschlagrückseite: Matthias Heschl (<http://flickr.com/photos/dp-art>)

Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-66-7

Dissertation:

## **Gaming 2.0 – Computerspiele und Kulturproduktion**

**Analyse der Partizipation von Computerspielern an einer  
konvergenten Medienkultur und Taxonomie von ludischen  
Artefakten**

Ausgeführt zum Zwecke der Erlangung des akademischen Grades:  
Doktor der Philosophie (Dr. phil.)

**Unter der Leitung von:**

o. Univ. -Prof. Dr. Christian Reder  
Zentrum für Kunst- und Wissenstransfer  
Universität für angewandte Kunst Wien

**Zweitbegutachterin:**

Univ. -Prof. Dr. Gabriele Werner  
Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung  
Abteilung Kunstgeschichte

Eingereicht an der:  
Universität für angewandte Kunst Wien

Vorgelegt von:  
Mag. art. Dipl.-Ing. (FH) Aldo Tolino

Email und Kontakt:  
aldo.tolino@gmail.com

## **Danksagungen**

Josefa Tolino, Elia Tolino, Marco Tolino, Tobias Schaffer

Christian Reder, Gabriele Werner

Karel Dudesek, Manfred Faßler, Thomas Feuerstein,  
Paulus Fonatsch, Thomas Fürstner, Michael Huber,  
Margarethe Jahrmann, Boris Manner, Max Moswitzer,  
Franz Schubert, Markus Seidl, Peter Weibel,  
Markus Wintersberger

Elisabeth Köberl, Matthias Klien, Andreas Reckenzain,  
Michael Willer, Georg Russegger, Rainer Bracharz,  
Christian Hinterwallner, Roland Leeb, Ewald Neuhofer,  
Rainer Scheichelbauer, Melanie Berger, Angela Kirchner

Universität für Angewandte Kunst Wien – Zentrum für Kunst- und  
Wissenstransfer

Institut für Bildende und Mediale Kunst – Abteilung Digitale Kunst  
Forschungsnetzwerk Anthropologie des Medialen – Frankfurt am Main  
Fachhochschule St. Pölten  
Höhere Graphische Bundes Lehr- und Versuchsanstalt Wien

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Teil I: Theoretische Grundlagen</b>	<b>13</b>
1.1	Einleitung	13
1.2	Definition des Begriffs <i>ludic artefact</i>	24
<b>2</b>	<b>Näherung an den Begriff <i>Spiel</i></b>	<b>27</b>
2.1	Einleitung	27
2.2	Der Homo Ludens	28
2.3	Merkmale des Spiels	31
2.3.1	Flow-Experience	34
2.3.2	Verhältnis zwischen Spiel und Freizeit	38
2.3.3	Öffentliche Sphäre und Privates Spiel	40
2.3.4	Spiel und Kunst	41
2.4	Definitionen des Begriffs <i>Spiel</i>	42
2.5	Zusammenfassung	46
<b>3</b>	<b>Näherung an den Begriff <i>Computerspiel</i></b>	<b>49</b>
3.1	Einleitung	49
3.2	Ordnung von Computerspielen	51
3.2.1	Plattformen von Computerspielen	51
3.2.2	Genres von Computerspielen	52
3.2.3	Modi von Computerspielen	53
3.2.4	Milieus von Computerspielen	54
3.2.5	Educational und Serious Games	55
3.3	Taxonomy of game pleasures	57
3.4	Playermodels	60
3.5	Zusammenfassung	62
<b>4</b>	<b>Näherung an den Begriff <i>Web</i></b>	<b>65</b>
4.1	Einleitung	65
4.2	Das Semantische Web	66
4.3	Das Web 2.0	68
4.4	Das Socio-Semantische Web	77

4.5	Nutzergenerierte Inhalte in Zahlen	80
4.5.1	Partizipations-Typen	82
4.6	Zusammenfassung	87
<b>5</b>	<b>Näherung an den Begriff <i>Partizipation</i></b>	<b>91</b>
5.1	Einleitung	91
5.2	Konzepte der Partizipation im 20. Jahrhundert	94
5.2.1	Konstruktion von Situationen	95
5.2.2	Das Happening	96
5.2.3	Das offene Kunstwerk	98
5.2.4	Interaktion vs. Partizipation	100
5.2.5	Rekontextualisierung und Detournement	102
5.3	Zusammenfassung	104
<b>6</b>	<b>Näherung an den Begriff <i>Convergence Culture</i></b>	<b>107</b>
6.1	Einleitung	107
6.2	Convergence Culture	108
6.3	Collective Intelligence	116
6.4	Das Experten Paradigma	120
6.5	Artikulationsformen in den Medien	132
6.6	Motivation für das Beitragen zu einem Kollektivgut	137
6.7	Zusammenfassung	144
	<b>Teil II: Fallstudien</b>	<b>147</b>
	Fallstudien 1–15 ausgehend von Computerspiele-Hardware	152
	Fallstudien 16–61 ausgehend von Computerspielen	167
	Fallstudien 62–71 fokal	213
	Fallstudien 72–134 ausgehend von Computerspielen	223
	Fallstudien 135–160 fokal	286
<b>7</b>	<b>Teil III: Computerspiele und Kulturproduktion</b>	<b>313</b>
7.1	Einleitung	313
7.2	Motivationen für die Modifikation von Games	313
7.3	Der Spieler als Hacker und Erfinder	321
7.4	Der Spieler als Kontingenzforscher	325

---

7.5	Emergent Gameplay	332
7.6	Intentional Play	335
7.7	Zusammenfassung	337
<b>8</b>	<b>Produktionen des Spielers als Autor</b>	<b>339</b>
8.1	Einleitung	339
8.2	Der Spieler als Autor	339
8.3	Community-Based Production	350
8.4	Co-Creative Media	353
8.5	Atomic Construction	356
8.5.1	Games im Sandbox Mode	358
8.6	Metagaming	358
8.6.1	Appropriation von Game-Ikonographie	360
8.7	Machinima	361
8.7.1	Gamics	364
8.8	Mashups und Re-Cuts	364
8.9	Walkthroughs	366
8.10	Zusammenfassung	368
<b>9</b>	<b>Taxonomie von <i>ludic artefacts</i></b>	<b>371</b>
9.1	Einleitung	371
9.1.1	Der Spieler (Ersteller von <i>ludic artefacts</i> )	374
9.1.2	Das Milieu (Umfeld des Erstellers von <i>ludic artefacts</i> )	374
9.1.3	Das Produkt ( <i>ludic artefact</i> )	376
9.2	Taxonomie von <i>ludic artefacts</i>	377
9.3	Competition (A)	382
9.4	Construction (B)	388
9.5	Expression (C)	396
9.6	Performance (D)	403
9.7	Community (E)	410
9.8	Documentation (F)	417
<b>10</b>	<b>Konklusion</b>	<b>425</b>

<b>Appendix</b>	<b>441</b>
A.1 Abbildungsverzeichnis	441
A.2 Tabellenverzeichnis	442
A.3 Literatur- und Quellenverzeichnis	443
A.4 Elektronische Literaturquellen	453
A.5 Verzeichnis der Spieleplattformen	458
A.6 Verzeichnis der Computerspiele	459