

Thomas Veigl

Machinima

Kultur, Ästhetik und Ökonomie
einer digitalen User Innovation

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

T. Veigl: Machinima

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 2019

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, Handels-
namen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte
Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Zugleich: Diss., Leuphana Universität Lüneburg, 2018

Satz: Werner Hülsbusch

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-157-2

Vorwort zur Buchfassung

Mit der Ausbreitung des sogenannten Web 2.0 in den vergangenen 20 Jahren haben Interaktion und Kollaboration, Bildung und Unterhaltung, Arbeit und Wertschöpfung neue Formen angenommen und die politische Ökonomie sozialer Medien konnte sich in Form des Plattform-Kapitalismus entwickeln. Eine digitale Revolution hat stattgefunden, digitale Technologien sind in nahezu alle privaten und beruflichen Lebensbereiche eingezogen und verändern dort basale Alltagserfahrungen, soziale Milieus, gesellschaftliche Ordnung und Organisation.

Auf die Revolution folgt die Transformation, deren bleibendes Ausmaß noch nicht absehbar ist. Hier sind die Kulturwissenschaften gefragt, um den bislang erkennbaren Wandel nachzuzeichnen, klarer darzustellen und somit verhandelbar zu machen. Der Versuch, diesen Wandel mit dem allorts gebräuchtesten Begriff der Digitalisierung zu beschreiben, greift jedoch zu kurz. Vielmehr entspricht der Wandel der Entwicklung einer digitalen Kultur, die grundständig auf sozio-technisch geprägte Lebensvollzüge aufbaut, und in einem andauernden Wechselspiel von Medientechnologien und kulturellen Bedeutungsproduktionen Welt formt und originär Neues hervorbringt. Um den Ursprung des Neuen in den Gegenwartsdiagnosen digitaler Transformationen bewerten zu können, braucht es die Auseinandersetzung mit Umbrüchen menschlich-technischer Interaktionsweisen, die zu medientechnischen Inventionen führen. Hiervon handelt das Buch, welches Phänomene des Computer-Spielens als Treiber von Neuerungen in digitalen Kulturen behandelt.

Digitale Kulturen sind ein Schwerpunktthema der Forschung an der Leuphana Universität Lüneburg. Das Buch, das der/die Lese*in in Händen hält, entstand im Rahmen des Promotionskollegs „Wissenskulturen / Digitale Medien“ des Instituts für Kultur und Ästhetik Digitaler Medien (ICAM), des Centre for Digital Cultures (CDC) und der Kolleg-Forschergruppe Medienkulturen der Computersimulation (MECS). Dank gilt an dieser Stelle den Mit-Promovierenden, Postdoktorand*innen und Professor*innen für die Diskussionen und wertvollen Anregungen. Für die immer konstruktive Kritik und anhaltende Motivation gilt der allergrößte Dank dem Betreuer des Dissertationsprojekts, Martin Warnke.

Das Department für Bildwissenschaften der Donau-Universität Krems widmet sich ebenso seit vielen Jahren transdisziplinären Fragestellungen der Medien- und Bildrevolution und entwickelt hierauf fokussierte Forschung und Studienprogramme. In Kontakt mit dem Forschungsgegenstand kam der Autor erstmals bei einem Gastvortrag von Andreas Lange, Computerspiel-museum Berlin, zur Geschichte des Computerspiels, gehalten am Department für Bildwissenschaften. Erste Arbeiten zum Forschungsthema wurden in der MIT-Press-Publikation der Kremser Bildwissenschaften *Imagery in the 21st Century* (Oliver Grau, Thomas Veigl) veröffentlicht. Weitere Themen des Dissertationsprojekts gingen als Inhalte in die Lehre des Masterprogramms Bildwissenschaften ein. Herzlicher Dank gilt an dieser Stelle der Donau-Universität Krems für die Unterstützung des Dissertationsprojekts und dem Departmentleiter Oliver Grau für das gewährte Vertrauen.

Im Rahmen der Summer School, „Identity and Interdisciplinarity in Games and Play Research“, Universität Utrecht, wurde das Forschungsdesign des Dissertationsprojekts in international besetzten Diskussionen und Workshops wesentlich weiterentwickelt. Stellvertretend für die wissenschaftliche Leitung und Organisation sei der Dank an Joost Raessens und Mathias Fuchs gerichtet.

Weiteren Diskussionsraum bot eine Reihe von Dissertant*innen-Seminaren an der Universität Wien unter der Leitung von Marie-France Chevron, Ulrike Felt und Ramón Reichert. Wichtige Anregungen und Kommentare kamen auf Vorträge im Rahmen der Veranstaltungen „ISEA – International Symposium on Electronic Art“ (Istanbul), „Subotron Arcademy“ (Wien), „FROG – Future and Reality of Gaming“ (Wien) und „Digital Cultures – Knowledge, Culture, Technology“ (Lüneburg). Ein herzlicher Dank geht an alle Diskussionspartner*innen.

Viel Dank ergeht ebenso an Karin Harrasser, Kunstuniversität Linz, und Thomas Hensel, Hochschule Pforzheim, deren kritische Begutachtung der Dissertation eine intensive Beschäftigung mit Teilaspekten und weiterführende Überlegungen stimulierte.

Last but not least sei der Dank an den **vwht**-Verlag und an Werner Hülsbusch für die Verlegung des Buches gerichtet. Die **vwht**-Game-Studies-Reihe leistet mit hochaktuellen, praxisrelevanten und theoretisch fundierten Publikationen einen wesentlichen Beitrag zur Erforschung von digitalen Medien und Gesellschaft.

Den Leser*innen sei Dank für ihre Aufmerksamkeit – *Thank you for reading*.

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort zur Buchfassung	5
1	Einleitung	13
	Innovation	15
	Entstehung eines Bedarfs	17
	Vorgehensweise	18
	Historischer Rahmen	19
	Medientechnische Netzwerkbildung/Akteur-Netzwerk-Theorie	20
	Bildtheorie	21
	Zielsetzung	22
	Aufbau der Arbeit	22
2	Konzeptioneller und theoretischer Forschungsrahmen	27
2.1	Forschungsstand bzgl. Machinima	27
2.2	Medienwissenschaftliche Verortung	36
2.3	Akteur-Netzwerk-Theorie	42
2.3.1	Akteure	43
2.3.2	Mediale Milieus	47
2.3.3	Netzwerkbildung	49
2.3.4	Mediale Zweckentfremdung	50
	Found Technology	51
	Spieltechnologie als kreatives Werkzeug	52
	User-generated Process	53
	Technologien der Zweckentfremdung	54
2.3.5	Komplexität und Möglichkeitsbedingungen	55
2.3.6	Grenzen des Computerspiels – Spieleforschung	59
2.4	Methodischer Zugang	62
2.4.1	Untersuchungsgegenstand	62
2.4.2	Bildanalyse	66
	Ikonologie	67
	Visuelle Kontextanalyse	68
	Ikonologische Kontextanalyse	68

2.4.3	Diachroner Untersuchungsrahmen	70
	Phasen der wirtschaftlichen Entwicklung	73
2.4.4	Vorgehen	78
	Werksebene	78
	Quake-Movie-Netzwerke	80
	Diachroner Rahmen	81
	I. Diffusion des Ego-Shooters	81
	II. Invention des Quake Movies	82
	III. Innovation des Machinima	82
2.5	Forschungsleitende Fragestellungen	83
2.6	Zielsetzung	86
3	Ego-Shooter, Quake Movies und Machinima	87
3.1	Ego-Shooter	87
3.1.1	Genderdifferenzen und Jugendspiele	88
	Exploration des Raumes	88
	Exploration der Technik	89
3.1.2	Hacking	91
3.1.3	Spielehacker	94
3.1.4	Id Software	97
	Persönliche Perspektive und Echtzeitanimation	98
	Modifizierbarkeit	99
	Mehrspielermodus und Aufnahmefunktion	103
3.1.5	Spielergemeinschaften und Kokreation	106
	.plan-Kommunikation	107
	Betatests	107
	Blue's News	108
	QuakeCon	109
	Planet Quake	110
3.1.6	Vom Hacking zum Modding	112
3.1.7	Kommodifizierung des Modding	114
	Wissen als Ressource	114
	Warenform	115
	Arbeit	116
	Wertschöpfung	117
	Spieler	117
3.1.8	Genderdifferenzen im Ego-Shooter	117
	Zusammenfassung Ego-Shooter	118

3.2	Demo-Hacking	121
3.2.1	United Ranger Films	121
	<i>Diary of a Camper</i>	122
	<i>Ranger Gone Bad 3</i>	139
	Zusammenfassung „United Ranger Films“	154
3.2.2	Clan Undead	155
	<i>Operation Bayshield</i>	155
	Zusammenfassung „Clan Undead“	166
3.3	Demo-Editing	167
3.3.1	Quake done Quick team	167
	<i>Quake done Quick_1949</i> (The Movie)	168
	Zusammenfassung „Quake done Quick team“	184
3.3.2	Clan Phantasma	185
	<i>Devil's Covenant</i>	185
	Zusammenfassung „Clan Phantasm“	203
3.3.3	„Avatar“ & „Wendigo“	204
	<i>Blahbalicious</i>	205
	Zusammenfassung „Avatar & Wendigo“	223
3.3.4	Ill Clan	224
	<i>Hardly Workin'</i>	224
	Zusammenfassung „Ill Clan“	238
3.4	Scripting und Screen Capture	239
3.4.1	Strange Company	239
	<i>Eschaton: Darkening Twilight</i>	240
	Von <i>Der Ruf des Cthulhu</i> zu <i>Eschaton: Darkening Twilight</i>	244
	<i>Ozymandias</i>	248
	<i>Matrix 4x1</i>	265
	Zusammenfassung „Strange Company“	282
3.4.2	Tritin Films	283
	<i>Quad God</i>	283
	Zusammenfassung „Tritin Films“	298
3.4.3	Fountainhead Entertainment	298
	<i>The Sidrial</i>	300
	<i>In The Waiting Line</i>	301
	Zusammenfassung „Fountainhead Entertainment“	318
3.5	Politische Ökonomie	319
3.5.1	Kommodifizierung von Quake Movies und Machinima	320
	Wissen als Ressource	320

	Arbeit	324
	Wertschöpfung	326
	Zusammenfassung „Politische Ökonomie“	328
3.5.2	Rechtlicher Rahmen	329
3.5.3	Machinima Inc.	331
4	Diskussion der Netzwerkbildung	335
4.1	Diffusion des Ego-Shooters	335
4.2	Invention der Quake Movies	335
4.3	Innovation der Quake Movies	342
	„Immutable Mobiles“ der Demobearbeitung	345
4.4	Innovation der Machinima	358
	„Immutable Mobiles“	361
	Center of Calculation, Machinima und www.machinima.com	363
	Netzwerkausrichtung	366
	Machinimation	369
	„Immutable Mobiles“	370
	„Centers of Calculation“ –	
	Academy of Machinima Arts & Sciences (AMAS)	371
	Netzwerkausrichtung	373
	Genderdifferenzen in Machinima	378
4.5	Fazit zur Akteur-Netzwerk-Theorie der User Innovation	380
4.5.1	Demo-Hacking	382
4.5.2	Invention: Wie entsteht Neues?	383
	Demo-Editing	384
	Skripting und Screen Capture	387
4.5.3	Innovation: Wie entwickelt sich Brauchbares?	390
	Machinimation	391
4.5.4	Diffusion: Wie erreicht uns Sichtbares?	393
5	Schlusswort zur Kommodifizierung eines Missbrauchs	395
5.1	Methodik	397
5.2	Entwicklungsdynamiken	400
5.3	Ähnlichkeitsbeziehungen der kommerziellen Wiederaneignung des medialen Missbrauchs	402
5.4	Stabilität und Krisen	405

5.5	Innovation und Freiraum	407
5.6	Hacking und politische Ökonomie	409
	Medienverzeichnis	413
	Literaturverzeichnis	415
	Filmverzeichnis	431