

Neue Perspektiven der Medienästhetik

Markus Spöhrer · Harald Waldrich *Hrsg.*

Einspielungen

Prozesse und Situationen
digitalen Spielens



Springer VS

Neue Perspektiven der Medienästhetik

Reihe herausgegeben von

Ivo Ritzer, Bayreuth, Deutschland

Die Reihe „Neue Perspektiven der Medienästhetik“ versteht sich als Brückenschlag zwischen Ansätzen von Medientheorie und ästhetischer Theorie. Damit sollen ästhetische Qualitäten weder als determinierende Eigenschaften einer technologisch-apparativen Medialität noch als Effekt dieses medialen Apriori begriffen sein. Stattdessen werden sowohl die Relevanz des Technologisch-Apparativen als auch die im Rahmen der apriorischen Konstellation sich entfaltende Potentialität an ästhetischen Verfahren ernst genommen. Die Frage nach medienästhetischen Qualitäten bedeutet demnach, die einem Medium zur Verfügung stehenden ästhetischen Optionen zu spezifizieren, um ihrer Rolle bei der Konstitution des jeweiligen medialen Ausdrucks nachzuspüren. Dabei projiziert die Reihe insbesondere, entweder bislang vernachlässigte Medienphänomene oder bekannte Phänomene aus einer bislang vernachlässigten Perspektive zu betrachten.

Weitere Bände in der Reihe <http://www.springer.com/series/13443>

Markus Spöhrer · Harald Waldrich
(Hrsg.)

Einspielungen

Prozesse und Situationen digitalen
Spielens

Hrsg.

Markus Spöhrer
Fachbereich Literaturwissenschaft
Universität Konstanz
Konstanz, Baden-Württemberg
Deutschland

Harald Waldrich
Fachbereich Literaturwissenschaft
Universität Konstanz
Konstanz, Baden-Württemberg
Deutschland

ISSN 2524-3209

ISSN 2524-3217 (electronic)

Neue Perspektiven der Medienästhetik

ISBN 978-3-658-30720-2

ISBN 978-3-658-30721-9 (eBook)

<https://doi.org/10.1007/978-3-658-30721-9>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Barbara Emig-Roller

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Danksagung

Ein herzliches Dankeschön geht an Nicole Peter, die nicht nur bei der Manuskript-erstellung Unterstützung geleistet hat, sondern ebenfalls kompetent und geduldig das Lektorat sowie die Übersetzung der Einleitung übernommen hat.

Many thanks go to Nicole Peter, who not only supported and advised us during the development of the script, but also competently and patiently took over the lectorate of our English language chapters and the translation of the introduction.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung: Einspielungen. Situationen und Prozesse digitalen Spiels	
Introduction: In-play. Situations and Processes of Digital Gaming	1
Markus Spöhrer und Harald Waldrich	
The Neglected Gaming Situation: An Approach to the Mediality of Digital Gaming	21
Markus Spöhrer	
Playing is Performing: Video Games as Performance	59
Marleena Huuhka	
Was ist das Computerspiel? Bausteine eines negativen Essentialismus ästhetischer Medien	79
Daniel Martin Feige	
Being-In-GameWorlds: Existence, Experience, and the Game Event . . .	95
Steven Conway und Andrew Trevillian	
The Achievement of Animals: An Ethology of AI in Video Games	115
Seth Giddings	
Programmatisches Spiel. Computerisierung, Algorithmen und <i>Angry Birds</i>	141
Jan Distelmeyer	
Battle Royale – Agonalität, Spiel und Experiment	155
Harald Waldrich	

<i>Twitching Laborious Play or: How Game-Streaming Changes Modes of Playing</i>	179
Beate Ochsner, Markus Spöhrer und Harald Waldrich	
Homo Oeconomicus Ludens: Begriff (Kapital als Medium III.1)	207
Michael Mayer	

Herausgeber- und Autorenverzeichnis

Über die Herausgeber

Dr. Markus Spöhrer Studium der Amerikanistik, Anglistik und Germanistik (Universität Tübingen). Promotion in der Medienwissenschaft (Universität Konstanz 2015) und gegenwärtig Postdoktorand im DFG-Projekt „Mediale Teilhabe: Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme“ (Universität Konstanz u. a.). Seine Forschungs- und Lehrschwerpunkte umfassen Film- und Medientheorie, Theorien und Methoden der Computerspielwissenschaft, stereoskopische Medien sowie Disability und digitale Medien. Neueste Veröffentlichungen: *Analytical Frameworks, Applications, and Impacts of ICT and Actor-Network Theory* (2019); Technische Dinge im Wechselspiel. Spielsituationen als Experimentalsysteme am Beispiel einer autoethnographischen Studie zu Tetris 99. In A. Wiedmann, K. Wagenknecht, P. Goll, & und A. Wagenknecht (Eds.), *Wie forschen mit der STS? Interdisziplinäre Perspektiven* (2020).

Dr. Markus Spöhrer studied American Studies, English Literature at the University of Tübingen, Germany and received his Ph.D. in Media Studies from the University of Konstanz, Germany (2015). At the moment he is a Post-Doc in the DFG research project “Media and Participation: Between Demand and Entitlement” (University of Konstanz). His research and teaching focuses on film and media theory, theories and methods of Computer Game Studies, stereoscopic media and disability and digital media. His recent publications are: *Analytical Frameworks, Applications, and Impacts of ICT and Actor-Network Theory* (2019); Technische Dinge im Wechselspiel. Spielsituationen als Experimentalsysteme am Beispiel einer autoethnographischen Studie zu *Tetris 99*. In A. Wiedmann, K. Wagenknecht, P. Goll, & und A. Wagenknecht (Eds.), *Wie forschen mit der STS? Interdisziplinäre Perspektiven* (2020).

Harald Waldrich, MA, ist Doktorand an der Universität Konstanz. Seine Lehr- und Forschungsschwerpunkte sind medienwissenschaftliche Game Studies, digitale Kulturen und das Verhältnis von Arbeit und Spiel. Letzte Publikationen: *The Home Console Dispositive*. In: M. Spöhrer, & B. Ochsner (Hg.), *Applying the Actor-Network Theory in Media Studies* (2016); Mit B. Ochsner: „Verspielte Arbeit“ oder: Arbeit und Spiel in der Digitalkultur. *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft* (2019).

Harald Waldrich, MA, is a Ph.D. candidate at the University of Konstanz, Germany. His research and teaching focuses on Game Studies (from a Media Studies perspective), digital cultures and the relationship between work and play. Recent publications: *The home console dispositive*. In: M. Spöhrer, & B. Ochsner (Eds.), *Applying the Actor-Network Theory in Media Studies* (2016); “Verspielte Arbeit“ oder: Arbeit und Spiel in der Digitalkultur. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft* (zusammen mit B. Ochsner 2019).

Autorenverzeichnis

Steven Conway Games & Interactivity, Swinburne University of Technology, Melbourne, Australia

Jan Distelmeyer Fachhochschule Potsdam und Universität Potsdam, Potsdam, Deutschland

Daniel Martin Feige Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart, Stuttgart, Deutschland

Seth Giddings Winchester School of Art, University of Southampton, Winchester, UK

Marleena Huuhka University of Tampere, Tampere, Finnland

Michael Mayer Institut für Theorie, Zürcher Hochschule der Künste, Zürich, Schweiz

Beate Ochsner Medienwissenschaft, Universität Konstanz, Konstanz, Deutschland

Markus Spöhrer Medienwissenschaft, Universität Konstanz, Konstanz, Germany

Andrew Trevillian Games & Interactivity, Swinburne University of Technology,
Melbourne, Australia

Harald Waldrich Medienwissenschaft, Universität Konstanz, Konstanz,
Deutschland



Einleitung: Einspielungen. Situationen und Prozesse digitalen Spielens

Introduction: In-play. Situations and Processes of Digital Gaming

Markus Spöhrer und Harald Waldrich

1 Einleitung

„Die Einspielung – ein bedeutungsschweres Wort!“ (Huizinga 2009 [1938], S. 20)

Digitale Spiele markieren im Jahr 2020 keine Neuheit mehr. Sie sind längst Bestandteil unserer (digital-)Kultur und unserer alltäglichen Lebenswelt geworden. Ökonomisch haben sie sich zu einem höchst profitablen und attraktiven Markt entwickelt¹ und auch gesellschaftlich sind digitale Spiele mehr denn je ein akzeptiertes und angesehenes Medium.² Die Verknüpfung

¹Die ökonomische Tragweite lässt sich ganz ohne Umsatzzahlen auch mit der Tatsache verdeutlichen, dass das amerikanische Unternehmen Amazon ein eigenes Entwicklerstudio gegründet hat und mit dem ambitionierten Game *New World* sich nun auch auf dem Gaming-Markt etablieren möchte.

²Zum Entstehungszeitpunkt dieses Textes hat die Corona-Krise weltweit Millionen Menschen in ihrem Alltag eingeschränkt, was sich unter anderem in häuslicher Isolation zeigt. Um psychischen Folgen durch diese Extremsituation vorzubeugen, rät die *WHO* (*World Health Organization*), zusammen mit der Gaming-Industrie unter dem Hashtag #playaparttogether, zum gemeinsamen *Online-Gaming*.

https://twitter.com/hashtag/playaparttogether?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Ehashtag. Zugriff: 3. April 2020.

M. Spöhrer (✉) · H. Waldrich

Medienwissenschaft, Universität Konstanz, Konstanz, Deutschland

E-Mail: markus.spoehrer@uni-konstanz.de

H. Waldrich

E-Mail: harald.waldrich@uni-konstanz.de

von Computer und Spiel, oder auch die Digitalisierung des Spiel(en)s, in der Mitte des 20. Jahrhunderts, hat unterschiedlichste Formen des Spielens, Spielsituationen und Spielprozesse hervorgebracht, deren dynamische Entwicklungen sich bis in die Gegenwart ziehen. Die sozio-technischen Effekte, an welchen ludische Dynamiken beteiligt sind, sind in ihrer Komplexität und Heterogenität kaum einzugrenzen, da sie durch Phänomene wie *Gamification*, *Playbor*, *Free Labor*, *Serious Games* usw. nahezu alle Bereiche digitaler Gesellschaften zu durchdringen scheinen. Der englische Begriff *Gaming*, der sich im deutschen Sprachgebrauch sowohl wissenschaftlich als auch gesellschaftlich für das Spielen digitaler Spiele durchgesetzt hat, impliziert zum einen die Prozessualität des Spielens und zum anderen bezeichnet er eine eigene, heterogene Kultur und Industrie. Vor diesem Hintergrund stellen wir in diesem Sammelband die Frage nach den „Einspielungen“ (Huizinga 2009 [1938], S. 20), den Situationen und Prozessen digitaler Spiele, Kulturen, Ökonomien und Praktiken, die sich in ludischen Arrangements und Netzwerken beobachten lassen.

Der Titel dieses Sammelbands bezieht sich auf eine spezielle Lektüre von Johann Huizingas kanonischem und viel zitierten Werk *Homo Ludens: Das Spielelement in der Kultur* und hier vor allem auf den eher beiläufig erwähnten Absatz zur „Einspielung“ (ebd.). Während eines der meistzitierten – und gleichsam häufig kritisierten (vgl. Consalvo 2009) – Konzepte aus Huizingas Text den *magic circle* (dt. „Zauberkreis“) darstellt, markiert für uns der Begriff der Einspielung einen zentralen Aspekt und Prozess, welcher nicht ‚Spiel‘, sondern viel mehr den Situationen und Prozessen des Spiel(en)s vorausgeht, welche ‚Spielweisen‘ formen, bedingen und übersetzen. Ein ‚Vorausgehen‘ bedeutet hier keine kausaltemporale Logik, sondern einen Teil eines ludischen, relational-prozessualen Kontinuums und einer spezifischen Bedingung. Auch wenn Huizinga selbst den Begriff der Einspielung nicht weiter ausführt, hebt er dessen Bedeutung für die Ermöglichung von Spielweisen explizit hervor. Bemerkenswert ist zudem, dass die Verwendung des Begriffs bei Huizinga in all seiner Knappheit dennoch eine Unterscheidung zwischen Modi des Spielens und Nicht-Spielens impliziert. Huizingas bekannte Unterscheidung zwischen „Falschspieler“ und „Spielverderber“ (Huizinga 2009 [1938], S. 20), bezieht sich auf den Moment der Einspielung. Der Falschspieler unterzieht sich der Einspielung: Er übersetzt sich also, zugunsten der Regeln und Bedingungen des Spiel(en)s, in ein ludisches Arrangement. Er nutzt die Lücken und Möglichkeiten in einem derartigen Arrangement, „er stellt sich so als spiele er das Spiel“ (ebd.), um sich einen spielerischen Vorteil zu verschaffen. Der Falschspieler wird durch seine Bemühungen zum/zur SpielerIn übersetzt und verfertigt und prozessiert und praktiziert eine ‚Spielweise‘. Er übersetzt sich in die Existenzweise des *inlusio* – dem *im-Spiel(en)-sein* -,

einem Modus, der Subjekt, Regelmechaniken und Handlungsweisen sowie sozio-materielle Bedingungen verschränkt. Der Spielverderber hingegen, könnte man mit Michel Callon (1986) sagen, verweigert sich dem Einspielungsprozess, er ist gegenüber einer Spielweise ‚übersetzungswiderständig‘ und bleibt als konstitutiv ‚Anderes‘ außerhalb des Spielprozesses: Er „zertrümmert“ (Huizinga 2009 [1938], S. 20) die Möglichkeit Teil(nehmerIn) (vgl. Giddings 2007; 2008) an den Prozessen und Situationen des Spielens zu werden. Dies impliziert ebenfalls, dass Spielsituationen nicht nur einer binären Logik des ‚Spielens‘ oder ‚nicht-Spielens‘ folgen, sondern, dass es eine Vielzahl an Möglichkeiten gibt, verschiedene Spielweisen entsprechend des konfigurativen Möglichkeitsraums (vgl. Eskelinen 2001) bzw. des ludischen und sozio-technischen Arrangements (vgl. Waldrich 2019) ‚einzuspielen‘ und zu erwirken.

Die Auseinandersetzung mit diesem Gegenstand bedarf einer theoretischen Konzeptionen des Situationsbegriffs, ebenso wie einer ludisch-medialen Prozesslogik, die Situationen in ihren Relationalitäten beschreibbar macht. Auf diesen Punkt reagiert dieses Buch und soll durch ausgewählte und differenzierte Beiträge den Blick und den Horizont für digitale Einspielungen ermöglichen und eine (möglicherweise überfällige) Diskussion anregen. Es ist vielleicht auch dem Thema digitaler Spiele geschuldet, dass sich in diesem Diskurs unterschiedliche Perspektiven und Ansätze finden lassen, die in ihrer diskursiven Anordnung ebenso ein ludisches Arrangement darstellen, deren Effekte sich als Spielsituationen denken lassen.

Der Begriff der Situation kann für uns mindestens drei Bedeutungen implizieren, die aus heuristischen Gründen getrennt werden können, aber keinesfalls separate Aspekte sind: Erstens eine gesellschaftliche, kulturelle, ökonomische oder medientechnologische Situation, die in reziproken Verschaltungen mit digitalen bzw. digitalem Spielen in Beziehung stehen. Eine hierzu häufig vertretene Position hebt beispielsweise die Effekte von Spielpraktiken auf das gesellschaftliche Leben sowie dispositive Beziehungen von Spielarrangements in Wechselwirkung zu Konfigurationen von SpielerInnen hervor. Dies kann zum Beispiel auch, je nach Perspektive, in Zusammenhang mit ökonomischen Dispositiven bzw. mit der kapitalistischen Verwertung von Gaming-Mechanismen gebracht werden (vgl. Ochsner und Waldrich 2019; siehe ebenso Mayer, in diesem Band).³ Ebenfalls können in dieser Hinsicht auch die (sub)kulturellen

³Zur Thematik der dispositiven Anordnung von digitalen Interfaces siehe z. B. Distelmeyer 2017.

Entwicklungen und Praktiken in Relation zu medientechnologischem Fortschritt beschrieben werden. Harald Waldrich (2019) zeigt beispielsweise die dispositiven Konstellationen von ‚Heimkonsolen-Arrangements‘ der Playstation-Konsolen (Sony seit 1994), die mit der Einführung von Internet-Zugänglichkeit globale und lokale Verortungen transzendieren und zwischen globaler Gaming-Ökonomie und privatem Wohnraum ästhetische, kulturelle und technische Aspekte und Spielkulturen ausformen (z. B. *Trophy-Hunting*, Sammlerkulturen, Retro-Ästhetik etc.). Für eine derartige translokale „Ökologie“ digitaler Spiele plädiert auch Tom Apperly (2010) in seiner medienethnographischen Studie zum situierten digitalen Spielen. Anstatt digitales Spielen auf globaler Ebene zugunsten von allgemeinen Aussagen zu generalisieren, argumentiert Apperly für ein lokales ‚enactment‘ digitalen Spielens, das zwar stets mit globalen Entwicklungen und Diskursen verknüpft bleiben muss, jedoch lokal, situativ und individuell im ‚Alltäglichen‘ neu verhandelt wird. Solch ein ‚situative play‘ steht in wechselseitiger Beziehung zu einer Vielzahl von Elementen und Prozessen, die in den klassischen Game Studies meist zugunsten von systemischen Ansätzen vernachlässigt werden:

There are many variables involved in establishing the local—which is always a contested and shifting site—experience of digital game play: drink, food, friends, hardware, light, mobile phones, music, and software. The mundane reality of classes, commitments, deadlines, homework, internet bills, sleep, and work, must also be negotiated (ebd. S. 7).

Dieser theoretische Einwand ist eng verbunden mit dem zweiten Bedeutungsspektrum von Situationen digitalen Spielens, das in diesem Sammelband behandelt wird: Die akademische bzw. theoretisch-methodische Situation in Bezug auf digitales Spielen. Hier wurde vor allem kritisiert, dass es nicht nur ‚Spiel‘ als allgemeine Kategorie, in der Tradition der systemischen, narratologischen und strukturalistischen Ansätze, zu bestimmen gilt. In den vergangenen Jahren gab es eine Reihe von Ansätzen die derartigen, vermeintlich ‚wissenschaftlich exakten‘ Beschreibungsweisen widersprachen und die nicht-totalisierbare, prozessuale und soziotechnische Verschaltung und Verknüpfung von menschlichen und nicht-menschlichen Elementen betonten. Derartigen Ansätzen zufolge besteht in der erkenntnistheoretischen Beschränkung auf Spiele als abstrakte Systeme oder Strukturen eine massive Limitierung der situativen Aushandlung der vielfältigen Bedingungen, Akteure und Elemente zugunsten von handhabaren, scharf eingrenzbaaren und analysierbaren ‚Einheiten‘ (vgl. Stenros und Waern 2010). Situative und prozessuale Herangehensweisen favorisieren zumeist ethnographische (Giddings 2008; Conway und Trevillian 2015), praxeologische (Feige

2015; Huuhka 2019) oder soziologisch-relationale Ansätze sowie jene, die in den Science and Technology Studies (STS) und der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) entwickelt wurden (vgl. z. B. Cypher und Richardson 2006; Giddings 2008; Waldrich 2019; Spöhrer 2019). Während eine „Fixierung“ (vgl. Spöhrer 2020) von digitalen Spielen als ‚kulturelle Artefakte‘ entsprechend bestimmter Fragestellungen durchaus eine legitime Prämisse darstellt, so verfolgen oben genannte Ansätze eine Dynamisierung und (lokale) Situierung von Gaming und damit einer Hervorhebung der vielfältigen Spielweisen, die blinde Flecken von z. B. systemischen Ansätzen bleiben müssen. Typisch für diese Ansätze ist es, die *agencys* (vgl. Muriel und Crawford 2018, S. 60–84) – also die Handlungsmöglichkeiten, Praktiken und Performances – von menschlichen Akteuren, ihren reziprok verknüpften sozio-technischen Arrangements und mithin den (körper)technischen (Parisi 2010), diskursiven, ästhetischen und techno-sensorischen Elementen (vgl. Spöhrer 2019) zu beschreiben. Prinzipiell kann man eine derartige Konzeptualisierung von Spiel(en) mit den früheren Bestrebungen von nicht-digitalen Spieltheorien analogisieren, die den prozessualen Charakter, das *In-Beziehung-Treten*, das *inclusio*, das „Einbilden“ (Heidemann 1968, S. 247) von verschiedenen Elementen und die Handlungskomponente zugunsten von abstrakten Regelmechanismen betonten (vgl. z. B. Buytendijk 1933, S. 118; Gadamer 1977). Friedrich Schleiermacher schreibt der situativ-temporalen Komponente des Spiel(en)s bereits 1928 eine herausragende Bedeutung zu, wenn er schreibt: „Spielen ist eigentlich das reine ‚In der Gegenwart sein‘, die absolute Negation der Zukunft“ (1959[1828], S. 202), womit sich eine apriorische Fixierung oder Verallgemeinerung von Spielprozessen ausschließt. Das Wesen des Spiels – oder viel eher: des Spielens -, so kann man diese Passage interpretieren, offenbart sich im Prozess des Spiels. Spiel(en) ist ein Effekt der situativen und gegenwärtigen Einspielung.

Das dritte Bedeutungsfeld bzw. die dritte Rahmung von ‚Situationen‘ und ebenfalls ‚Prozessen‘ bezieht sich nun auf die Anwendung dieser theoretischen Prämissen und methodologischen Vorschläge auf konkrete Fallbeispiele. Hierbei gilt es zu fragen, wie eine Gaming-Situation – in ihrer situativen Einzigartigkeit, Prozessualität und ihrer Schleiermacher’schen Gegenwärtigkeit – überhaupt als solche beschrieben werden kann. Eine Analyse oder Beschreibung von Gaming-Situationen impliziert entweder, dass der/die WissenschaftlerIn auto-ethnographisch (vgl. Spöhrer 2020 sowie Spöhrers, Waldrichs und Distelmeyers Beitrag in diesem Band) an einer digitalen Spielsituation teilnimmt und/oder diese mithilfe von z. B. videoethnographischen Methoden (vgl. Giddings 2008) aufzeichnet, um die Akteure und Elemente dieser Situation zu identifizieren und zu beschreiben. Eine weitere Möglichkeit bietet eine Beschreibung der

spielerischen Vorgänge aus einer BetrachterInnenposition, die durch weitere ethnographische oder empirisch-soziologische Methoden (z. B. Interviews) ergänzt werden kann. In jedem Fall muss eine derartige Beschreibung – wie prinzipiell jede wissenschaftliche Herstellung von Fakten – als eine nachträgliche verstanden werden. Der Vorteil einer solchen Beschreibung ist jedoch, z. B. im Gegensatz zu systemischen oder strukturalistischen Ansätzen –, dass sie die mikrosoziologischen Prozesse, Relationen und Handlungsweisen zu beschreiben vermag, die individuelle, situative Spielweisen hervorbringen können.

2 Beiträge

Die Beiträge in diesem Sammelband lassen sich grundsätzlich diesen drei Bedeutungsfeldern zuordnen, wobei sich diese natürlich, jenseits unserer dreigliedrigen Heuristik, kombinieren, ergänzen und überschneiden können. Ebenso wie alle Beiträge in diesem Sammelband, handelt es sich bei den unterschiedlichen Ausprägungen von ‚Situationen‘ um ‚Zoom-Stufen‘ bzw. Rahmungen (Goffman 1975 [1974]), die auf der Makro-Ebene wie auch auf der Mikro-Ebene (sowie in unterschiedlichen Zwischenstufen) Prozesse, Praktiken und Relationen sichtbar machen können.

Der Sammelband wird mit dem Beitrag „The Neglected Gaming Situation: An Approach to the Mediality of Digital Gaming“ von **Markus Spöhrer** eröffnet. In diesem Beitrag wird, entsprechend der theoretisch-methodischen Prämissen des Sammelbands, eine Auseinandersetzung mit dem in den Game Studies vernachlässigten Begriff der Gaming Situation geleistet. Anhand von Konzepten aus der ‚Situationalist Analysis‘ (Adele Clarke), den Science and Technology Studies (Louis Quéré) sowie der Akteur-Netzwerk-Theorie (Bruno Latour; Michel Callon) entwickelt Spöhrer ein theoretisches Konzept, welches er durch eine autoethnographische Analyse des Spiels *Tetris99* auf die Probe stellt. Spöhrer argumentiert hierbei, dass eine situations- und prozessorientierte Herangehensweise ermöglicht, die medialen Prozesse digitalen Spielens zu beschreiben, die sich durch die Relationen heterogener Elemente *in situ* ergeben und somit häufig blinde Flecken der systemischen oder narratologischen Videospieleanalyse bleiben.

Die beiden folgenden Aufsätze von **Marleena Huuhka** und **Daniel Feige** fokussieren – auf ganz unterschiedliche Weise – auf die performativen bzw. praxeologischen Aspekte digitalen Spielens. **Marleena Huuhka** argumentiert zunächst, dass digitales Spielen einen stark performativen Charakter hat, der sich mit den Aufführungspraktiken des Theaterspiels analogisieren lässt. Mithilfe von verschiedenen Konzepten der Performance Studies (u. a. Erika Fischer-Lichte;

Richard Schechner; Marvin Carlson) entwickelt Huuhka eine Assemblage von Aspekten, die sowohl im digitalen Spielen als auch in der Theaterpraxis eine fundamentale Rolle spielen, wengleich diese sich dort jeweils auf je medien-spezifische Weise unterschiedlich ausdifferenzieren können: Zeitlichkeit, Dinge (Materilitäten, technische Aspekte), Regelhaftigkeit, ‚Non-Produktivität‘, Räumlichkeit, ‚liveness‘ (Situativität), Zuschauerschaft sowie *agency*. Ausgehend hiervon beschreibt sie fünf Ansätze zur Konzeptionalisierung von digitalen Spielen als Performances, die sie abschließend anhand von Beispielen aus ihrer Lehre und Forschung exemplifiziert.

Martin Feige hingegen konzipiert in seinem Aufsatz „Was ist das Computerspiel? Bausteine eines negativen Essentialismus ästhetischer Medien“ Computerspiele als ästhetische Praktiken und argumentiert, dass eine Subsumierung von ästhetischen Merkmalen einen Ansatz darstellt, der der Prozessualität und Veränderlichkeit von digitalen Spielen in konkreten medialen Praktiken nicht gerecht wird. Auf Basis der (Re)Lektüre von Martin Heidegger und Gotthold Ephraim Lessing entwickelt er das Konzept eines negativen Essentialismus ästhetischer Medien, mit der er die prozessuale Situiertheit von Computerspielen beschreibt und einer Verallgemeinerung von Strukturen, Regelmechanismen oder Charakteristiken widerspricht. Diese, so argumentiert Feige, seien dann legitim, wenn es darum gehe, digitale Spiele von anderen medialen Gattungen oder Genres abzugrenzen und deren medialen Eigenheiten zu bestimmen. Die spezifischen ästhetischen Merkmale von Games seien allerdings als Prozess zu begreifen: Ästhetische Medien seien „im Lichte ihrer zukünftigen Verwendungsweisen unbestimmt [...], so dass sie mit den einzelnen ästhetischen Gegenständen weiterentwickelt und neubestimmt werden“. Daher gelte es, eine praxeologische Theorie ästhetischer Medien (bzw. digitaler Spiele) zu entwickeln, die sich dem klassischen Essentialismus entzieht. Digitale(s) Spielen sei(en) „Prozess und Produkt und nicht primordiale Gegebenheit“.

Steven Conway und Andrew Trevillian widmen sich in ihrem Aufsatz “Being-In-GameWorlds: Existence, Experience, and the Game Event” einer Theoretisierung digitalen Spielens auf Basis der „Many-Worlds-Interpretation“ sowie auf Erving Goffmans Konzept des „upkeying“ und „downkeying“. Basierend auf einem 2015 entwickelten Konzept der Autoren, zeigen diese am Beispiel von *Battletech* wie sich unterschiedliche Arten der Einspielung bzw. der Übersetzung in Spielsituationen ereignen können, die mithilfe dreier heuristischer, unterschiedlicher phänomenologischer ‚Welten‘ (Social World, Character World, Operative World) konzeptionalisiert und analysiert werden können. Um die ‚Bewegung‘ zwischen diesen Welten beschreibbar zu machen, gilt es die Rahmungen (Goffman) und Prozesse des „upkeyings“ bzw. des

„downkeyings“ zu beschreiben – einer technischen, sozialen, sensorischen und ästhetischen Übersetzung von SpielerInnen in die entsprechende und situativ bedingte Game-World.

Mit seinem Beitrag zu „The Achievement of Animals: An Ethology of AI in Video Games“ widmet sich **Seth Giddings** einem weniger beachteten Phänomen digitaler Spiele: der Simulation von Tieren, tierischem Verhalten, den Mensch-Tier-Relationen sowie ‚künstlicher Intelligenz‘ in Games. Wenn die rudimentären, aber hochgradig effektiven Algorithmen spielerischer KI die vorherrschenden teleologischen Annahmen der fortschreitend überzeugender werdenden Simulation von menschlicher Intelligenz erschüttern, so Giddings, destabilisieren künstliche tierartige – oder zoomorphische – Charaktere und Verhaltensweisen anthropomorphe (Alp)Träume allgemeiner KI noch weiter. Am Beispiel von *Horizon Zero Dawn* und *Zelda: Breath of the Wild* (u. a), zeigt Giddings, dass digitale Spiele alternative Perspektiven auf die existierenden und emergenten Umwelten von menschlich-nichtmenschlicher Relationalität und Handlungsmacht liefern können, die eine Ethologie neuer Arten von Verhalten und Beziehungen fördern können.

Im darauf folgenden Beitrag von **Jan Distelmeyer** geht es um „Programmatisches Spiel“. Er rückt hier vor allem ein digitales Spiel für Smartphones in den Blick: *Angry Birds*. Distelmeyer fokussiert hierbei dezidiert das konfrontative Moment digitaler Spiele und ihrer technischen und prozeduralen Dispositive. Games, so beschreibt er, laden aufgrund ihrer spezifischen medialen und technologischen Eigenheiten zur Auseinandersetzung und Begegnung ein – sie konfrontieren SpielerInnen mit Handlungsoptionen („wenn-dann“), denen diese nachgehen können (oder auch nicht). In dieser Hinsicht setzt sich Distelmeyer mit der „wirkenden Präsenz“ von Computern und entsprechenden digitalen Spielen auseinander. Das digitale Spiel gibt den SpielerInnen dabei – teilweise explizit, teilweise implizit – Instruktionen, wie sie zu spielen haben. An einer autoethnographischen Beschreibung am Beispiel *Angry Birds* verdeutlicht Distelmeyer diese theoretischen Ausführungen und argumentiert, dass das Spiel nicht nur Algorithmen ‚einprogrammiert‘ hat, sondern auch Spielweisen vorprogrammiert, die es zu ‚erspielen‘ gilt.

Harald Waldrich schließt daran mit seinem Beitrag „Battle Royale. Agonalität, Spiel und Experiment“. Waldrich analysiert in seinem Beitrag die Spielsituation in sogenannten *Battle Royale Games*, die sich gegenwärtig äußerst großem Erfolg und Popularität erfreuen. Hierbei untersucht er insbesondere die Verschränkung von Agonalität mit ludisch-experimentellen Spielweisen innerhalb des PC-Gaming Arrangements. Letzteres, der experimentelle Charakter von

digitalem Spielen, analogisiert Waldrich mit der Konzeption der experimentellen Dynamik in „Experimentalsystemen“, die der Wissenschaftsphilosoph Hans-Jörg Rheinberger für die Beschreibung der Wissensproduktion in naturwissenschaftlichen Experimenten herausgestellt hat. Abschließend beschreibt Waldrich anhand einer autoethnographischen Fallstudie zu *Apex Legends* die ludischen und mithin agonalen Aspekte einer solchen spielerischen Experimentalsituation.

Im Folgeaufsatz mit dem Titel „*Twitching. Laborious Play or: How Game-Streaming Changes Modes of Playing*“ von **Beate Ochsner, Markus Spöhrer** und **Harald Waldrich** beschreiben diese eine Entwicklung der digitalen Spielkultur zu performativen Spielsituationen auf der online Plattform *twitch* (und u. a. auch *YouTube*). Anhand einer Vergleichsanalyse der diskursiven sowie ästhetischen und medialen Arrangements zweier populärer und finanziell erfolgreicher Streamer – DrDisrespect und MontanaBlack – beschreiben die AutorInnen eine Verschaltung von Aufführungspraktiken, gaming-kulturellen und ästhetischen Entwicklungen (v.a. der PC Master Race) sowie den damit verbundenen sozio-technischen Gefügen. Diese Verschaltungen, so das Argument, führen nicht nur zu einer Verschränkung von ökonomischen und ludischen Prozessen des Streamings, sondern ebenfalls zur Hervorbringung unterschiedlicher Spielweisen.

Der Sammelband wird mit einem Ausblick auf die ludisch-ökonomische Situation von **Michael Mayer** geschlossen. Mayer beschreibt in seinem Text „Homo Oeconomicus Ludens“ eine Spielsituation auf gesellschaftspolitischer und ökonomischer Ebene. Mit einer theoretischen Aufarbeitung von Ökonomie und Spieltheorie analysiert er die Situation des Subjekts in digital-ökonomisierten Gesellschaften. Hierbei beschreibt er den Wandel des (rationalisierbaren) Subjekts zum User und vom User zum Gamer und diskutiert ihn als entscheidende Etappe einer durchgängigen Ökonomisierung des Sozialen.

3 Introduction

Illusion – a pregnant word which means literally “in-play” (from inlusio, illudere or inludere)

(Huizinga 1949 [1938], p. 11)

Digital games do not represent a novelty in the year 2020 anymore, they have rather become a fixed part of our (digital) culture and of our everyday life. From

an economic point of view games have become highly profitable and attractive⁴ and by now digital games have become a socially acceptable medium more than ever.⁵ The link between computer and game or even digitalization and game or gaming that has become more prominent in the middle of the 20th century, has generated highly diverse forms of playing, gaming situations and game processes, whose dynamic development is still traceable today. The socio-technological effects that are a part of ludic dynamics are barely containable with regard to complexity and heterogeneity, because they seem to affect almost every part of digital societies by causing phenomena like *gamification*, *playbor*, *free labor*, *serious games* etc. The English term *gaming*, which is also used in German language, both as an academic term as well as with regard to the practice of playing digital games in general, implicates processuality on the one hand and the development of its own heterogenous culture and industry on the other hand. Against this backdrop, in this edited book we ask the question of “in-play”, meaning the situations and processes of digital games, cultures, economies and practices, which are (made) visible in ludic arrangements and networks.

The title of this edited book is derived from a very specific understanding of Johann Huizinga’s canonical and highly promoted publication *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Here we focus on a passage, where the term “in-play” (p. 12) is merely mentioned en passant. While the concept of the “magic circle” (ibid.) probably constitutes one of the most frequently quoted and criticized concepts (Consalvo 2009), the term “in-play” marks a pivotal aspect and process that does not precede gaming, but rather the situations and processes of gaming that form, determine and translate modes of gaming. In this context, preceding does not mean a causal temporal logic, but rather an aspect of a ludic, relational-processual continuum. Even though Huizinga himself does not elaborate on the term “in-play” in depth, the meaning of this concept is

⁴The economic enormity can be illustrated even without sales figures. By taking into consideration that the American corporation Amazon founded its own game development branch and tries to make a name itself with the ambitious game *New World* (2020) in the gaming market.

⁵At the time this text was written, the global Corona crisis changed the everyday life of millions of people by staying home and isolating themselves. In order to prevent psychological consequences that can be caused by this extreme situation the WHO (World Health Organization) advises to play online games with other people. This initiative in cooperation with game developers was started under the hashtag #playaparttogether.

https://twitter.com/hashtag/playaparttogether?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Ehashtag. Accessed: 3. April 2020.

emphasized explicitly. Remarkably, the use of this term within Huizinga's work in all its scarcity, however, still implies a differentiation between modes of gaming and non-gaming. Huizinga's well-known differentiation between "spoil-sport" and "false player" (ibid. p. 11) hence refers to the moment of "in-play" or *inlusio* (p. 12). The person who is called "false player" undergoes the process of in-play. He translates himself into a ludic arrangement in order to benefit from the rules and conditions of game(ing) and uses and abuses gaps and possibilities, he/she "pretends to be playing the game and, on the face of it, still acknowledges the magic circle" (ibid. p. 11) in order to gain a ludic advantage. Therefore, the false player on the one hand is translated into a player through trying to play and thus produces, processes and practices a mode of playing. He/she translates into the mode of existence of *inlusio* – being part of the game, -, which is a mode that entangles both subject, mechanisms of rules, possible lines of (inter-)action and socio-material conditions. The spoil-sport, or cheat (ibid.), on the other hand, as can be argued with reference to Michel Callon (1986), refuses and resists being part of the in-play process, and cannot be translated into a mode of play. He therefore constitutes an "other" outside of the game process: he or she "shatters" (Huizinga 1949 [1938], p. 11.) the possibility of being a part(icipant) (cf. Giddings 2008) in the processes and situations of gaming. This also implies that gaming situations follow not only a binary logic of playing or not-playing, but also that there is a multitude of possibilities, different modes of playing, which correspond and effect a space of "configurative practices" (cf. Eskelinen 2001) or the being in-play in ludic and socio-technical arrangements (cf. Waldrich 2019).

In order to properly deal with this object, it is imperative to theorize the concept of 'gaming situation' as well as to develop a ludic-medial logic of the process that enables describing the respective situations and relationalities. By selecting different contributions, this book is supposed to sharpen the view and broaden the horizon for digital in-play by enabling and enriching a discussion. It is probably due to the topic of digital games that especially in this discourse a multiplicity of perspectives and approaches exist, which constitute – in their own discursive assembly – a ludic arrangement, which effects can be thought as gaming situations as well.

The term 'situation' can imply at least three different meanings – or framings (Goffman 1975 [1974]) – that can be differentiated for heuristic reasons, but are not to be seen as separate aspects: The first framing concerns social, cultural, economic, or media-technological situations that are reciprocally interconnected to digital gaming. A frequently highlighted position emphasizes the effects of game practices on social life as well as dispositive relations of game arrangements in interconnection to the configuration of players. This can be, for

example, depending on the perspective, associated with economic dispositives or the capitalization of gaming mechanisms respectively (cf. Ochsner and Waldrich 2019; see also Mayer's chapter in this book).⁶ Additionally, (sub)cultural developments and practices can be described in relation to media-technological progress. Harald Waldrich (2019), for example, shows dispositive constellations of the 'home console arrangements' of the Playstation consoles (Sony since 1994), which transcendent global and local localizations by introducing online connectivity and thus form aesthetic, cultural and technological aspects of gaming cultures between a globalized gaming economy and private living spaces (e. g. trophy hunting, collection cultures, retro aesthetics, etc.). Also advocating such a translocal "ecology" of digital games is Tom Apperly (2010). In his media-ethnographic study on digital gaming on a global scale, Apperly argues for a local enactment of digital play that, though being intertwined with global developments, is still local, situated and individual in its everyday use. Such a 'situated play' is to be seen in mutual relation to a multiplicity of elements and processes that are mostly neglected on behalf of systemic approaches:

There are many variables involved in establishing the local—which is always a contested and shifting site—experience of digital game play: drink, food, friends, hardware, light, mobile phones, music, and software. The mundane real-ity of classes, commitments, deadlines, homework, internet bills, sleep, and work, must also be negotiated (ibid. p. 7).

This theoretical objection is closely connected to the second range of meaning of the term situation in digital play as described in this book: The academic, theoretical and methodological situation with regard to digital play. Above all it is criticized that gaming should not be exclusively defined as a general category in the tradition of systemic narratological and structuralist approaches. In the recent years a whole array of approaches contradicted seemingly 'scientifically exact' modes of description and underlined the non-totalizable processual and socio-technical interconnection of human and non-human elements. According to these approaches, an epistemological restriction to games as abstract systems or structures massively limits the situated negotiation of a multiplicity of conditions, actors and elements. This leads to manageable, sharp delineable and analyzable 'units' (cf. Stenros and Waern 2010). The situated and processual approaches favor mostly ethnographic (Giddings 2007; 2008; Conway and Trevillian

⁶On the topic of dispositive arrangements of digital interfaces see i. e. Distelmeyer 2017.

2015), paxeological (Feige 2015; Huuhka 2019) or socio-relational approaches as well as those developed by both Science and Technology Studies (STS) and Actor-Network-Theory (ANT) (cf. Cypher and Richardson 2006; Giddings 2008; Waldrich 2019; Spöhrer 2019).

“Fixating“ (cf. Spöhrer 2020) digital games as ‘cultural artifacts’ is a thoroughly legitimate premise and naturally always dependent on the corresponding thesis or research question. However, these approaches mentioned above intend to frame the dynamization and (local) situatedness of gaming and thus highlight the plethora of modes of play, which is a common ‘blind spot’ of, for example, systemic approaches. Situated approaches usually describe the *agencies* (cf. Muriel and Crawford 2018, pp. 60–84) of digital gaming, namely, the actions, practices and performances of human actions and their interconnected socio-technical arrangements and their bodily techniques (Parisi 2010), discourses, aesthetics and techno-sensory aspects (cf. Spöhrer 2019). In fact, such conceptualizations of play and games can be seen as analogous to earlier efforts of non-digital game theories, which foregrounded the processual, the being-related, the *inclusio* and the “being-arranged” (Heidemann 1968, p. 247) of heterogeneous elements in the event of playing a game. Usually such earlier approaches emphasized the active enactment of rules and mechanisms in favor of an abstract delineation of such (e.g. cf. Buytendijk 1933, p. 118; Gadamer 1977). As early as 1928, philosopher Friedrich Schleiermacher characterized the situated and temporal component of playing games as their fundamental condition: “Play is the true ‘being-in-the-present’, it’s the total negation of future” (1959[1828], p. 202, trans MS & NP). Schleiermacher thus dismisses an a priori fixation or generalization of play processes. This quote can be interpreted as follows: The nature of the game – or rather: of playing – exclusively manifests in the process of engaging with a game. Play is an effect of the situated and present *inclusio*.

The third framing of situations and processes is related to the application of these theoretical premises and methodological proposals in concrete case studies. The question here is, how it is at all possible to describe a gaming situation in terms of its singularity, processuality and its actuality. An analysis or description of gaming situations implies either that the researcher takes part in the situation in an autoethnographical manner (cf. Spöhrer 2020 and his chapter in this book) and/or records it by use of videoethnographical methods (cf. Giddings 2008), in order to locate and describe the actors and elements in the situation at hand. A further possibility is the description of playful processes from the point of view of an observer, which can be supplemented by further ethnographic or empirical, sociological methods (e.g. interviews). However, such a description needs to be considered a retrospective production of facts – as is the case with any kind