

Vorschlag der AG-Games für die GfM-Jahrestagung 2012 in Frankfurt/Main zum Thema „Spekulation“:

Das Spiel als Medium der Spekulation I & II

Spiele sind zukunfts offen. Sie operieren im Modus des Möglichen. SpielerInnen entwickeln Strategien, um das bestmögliche Ergebnis herbeizuführen. Sie simulieren Handlungswege, sie wägen ab, sie testen. Doch wo hören das Abwägen und die Spekulation auf? Was kommt danach? Arbeit, Hingabe?

Die mathematische Spieltheorie hat die Spekulation zur Grundlage, indem sie versucht, sie auszuschalten. Gezockt wird im Casino, an der Börse und am Computer. Spielgeld gibt es hier wie da, wie dort. Was sind die Funktionen von virtuellen Währungen? Wie gestaltet sich die Beziehung von Spiel, Virtualität und Spekulation? An welchen Computerspielen, an welchen Aspekten von Computerspielen wird das spekulative Moment besonders deutlich? Welche Strukturen und Mechaniken von Computerspielen, die zur Operationalisierung der Spekulation verwendet werden, diffundieren in soziale Sphären die ehemals nicht dem Spiel zugerechnet wurden?

Die Beziehungen zwischen Spiel und Spekulation sind vielzählig und vielgestaltig. Um dieser Vielzahl und Vielgestaltigkeit auch nur annähernd gerecht zu werden, soll dem Spiel als Medium der Spekulation in zwei Panels nachgegangen werden.

Panel I widmet sich der *Verschränkung* von Spiel und Spekulation. Felix Schröter und Karin Wenz befassen sich mit Strategien der SpielerInnen, dem Computerspiel durch Spekulationen seine Zufälligkeit auszutreiben, das Spielen kontrollierbar zu machen und zu optimieren. Britta Neitzel und Mark Butler werfen von unterschiedlichen Ausgangspunkten aus – dem Casino und der Börse – einen Blick auf Spiele mit und um Geld und untersuchen die Affinitäten und Differenzen der hier vorkommenden medialen Praktiken.

Panel II konzentriert sich auf Spekulation *über* das Spiel, die SpielerInnen und das Spielen. Spekulationen über SpielerInnen als pädagogisierbare Spekulationsobjekte sowie das Optimierungsbegehren, das hinter zweckorientierten Spielen steht, werden von Felix Raczkowski in einem allgemeineren und von Rolf F. Nohr in einem auf das Unternehmensplanspiel der 1950er Jahre zugespitzten Rahmen thematisiert. SpielerInnen und Spiel als Objekte populärkultureller Spekulation sind die Themen von Judith Ackermann und Katrin Bache sowie Thomas Klein. Während Ackermann und Bache sich der Konstruktion des Figurentypus "ComputerspielerIn" im Spielfilm als Ergebnis spekulativer Faszination widmen, beschäftigt sich Klein mit filmischen Spekulationen über das perfekte Plan-Spiel in unkalkulierbaren Handlungszusammenhängen.

Panel: Spiel als Medium der Spekulation I: Spekulation als Element des Spiels/Spiel als Element der Spekulation

Felix Schröter: Zwischen Zufall und Kontrolle. Gaming Communities und das Spekulative des Spiels

Karin Wenz: Theorycrafting. Spiel, Spekulation, Theoriebildung

Britta Neitzel: Spielen und Spekulieren - Versuch einer (Ent)Differenzierung

Mark Butler: *Homo Oeconomicus Ludens*. Spieltheoretische Spekulationen zum Casino-Kapitalismus

Moderation: Jan-Noël Thon

Panel: Spiel als Medium der Spekulation II: Das Spiel und seine SpielerInnen als Spekulationsobjekte

Thomas Klein: Turing Heroes: Die spielerische Überwindung der Spekulation in komplexen Täuschungsmanövern

Judith Ackermann, Katrin Bache: Shooting Gamers – spekulative Momente in der filmischen Darstellung von ComputerspielerInnen

Felix Raczkowski: Gamification, Serious Games und die Spekulation am Spiel

Rolf F. Nohr: Die Einübung der Spekulation. Ökonomische Rationalität im Unternehmensplanspiel der 50er Jahre

Moderation: Markus Rautzenberg

Thematische Bibliographie

Abt, Clark C. (1987) *Serious Games*. Lanham: University Press of America.

Adamowsky, Natascha (2003) Homo Ludens – whale enterprise: zur Verbindung von Spiel, Technik und den Künsten. in: Stefan Poser/Karin Zachmann (Hrsg.): *Homo faber ludens. Geschichten zu Wechselbeziehungen von Technik und Spiel*, Frankfurt a. M.: Peter Lang , 57–81.

Alexander, John (1999) *Screen play: audiovisual narrative & viewer interaction*. Stockholm: Dep. of Cinema Studies, Stockholm University.

Beck, John C.; Wade, Mitchell (2004) *Got Game. How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*. Boston; Mass., Harvard Business School Press.

Caillois, Roger (1960) *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*, Stuttgart: Curt E. Schwab.

Chen, Mark (2010) *Leet Noobs: Expertise and Collaboration in a World of Warcraft Player Group as Distributed Sociomaterial Practice*. Ph.D. thesis University of Washington.

Consalvo, Mia (2007) *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

Edery, David; Mollick, Ethan (2009) *Changing the Game. How Video Games are Transforming the Future of Business*. Upper Saddle River: FT Press.

Eigen, Manfred; Winkler, Ruthild (1976) *Das Spiel. Naturgesetze steuern den Zufall*. München: Piper.

game_over. Spiele, Tod und Jenseits (2002), Katalog zur Ausstellung des Museums für Sepulkralkultur, Kassel: Arbeitsgemeinschaft Friedhof und Denkmal e.V.

Glas, Rene (2010) *Games of Stake: Control, Agency and Ownership in World of Warcraft*. Ph.D. thesis Amsterdam University.

Huizinga, Johan (1994) *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek: Rowohlt.

Karlsen, Faltin (2011) Theorycrafting: from collective intelligence to intrinsic satisfaction. Paper presented at DIGRA 2011, Hilversum.

Keynes, John Maynard (2007 [1936]) *General Theory of Employment, Interest and Money*, New York: Classic Books America.

Mirowski, Philip (2002) *Machine dreams. Economics becomes a cyborg science*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.

Mortensen, Torill Elvira (2010) Training, sharing or cheating? Games strategies to get a digital upper hand. *E-Learning and Digital Media* 7.1, 79-89.

Paul, Christopher, A. (2011) Optimizing Play. How Theorycraft Changes Gameplay and Design. In: *Game Studies*, Jg. 11, Nr. 2.

Stäheli, Urs (2007) *Spektakuläre Spekulation: Das Populäre der Ökonomie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Strange, Susan (1986) *Casino Capitalism*. Oxford: B. Blackwell.

Strange, Susan (1998) *Mad Money*, Manchester: Manchester University Press.

Taylor, T. L. (2006). Does WoW Change Everything? How a PvP Server, Multinational Player Base, and Surveillance Mod Scene Caused Me Pause. *Games and Culture* 1/4: 1-20.

Zollinger, Manfred (1997) *Geschichte des Glücksspiels. Vom 17. Jahrhundert bis zum Zweiten Weltkrieg*, Wien u.a.: Böhlau.

Abstracts:

Panel: Spiel als Medium der Spekulation I: Spekulation als Element des Spiels/Spiel als Element der Spekulation

Felix Schröter

Zwischen Zufall und Kontrolle. Gaming Communities und das Spekulative des Spiels

Das Spekulative ist konstitutiver Faktor des Spiels: Die Ungewissheit über kurz- und langfristige Folgen von Spielhandlungen macht die Herausforderung und zugleich den Reiz des Spiels aus und motiviert die Spieler/innen, dem spekulativen Moment des Spiels durch Planung und Strategie zu begegnen. In besonderem Maße aber bringen *digitale Spiele* heute neue Aneignungsformen hervor, mit denen die Gaming Community der Spekulation den Kampf ansagt: Online veröffentlichte Walkthroughs präsentieren optimale Lösungswege, konkurrierende Strategien werden auf breiter Basis in Foren diskutiert und Mods legen die regelhafte Tiefenstruktur der Spiele offen – alles mit dem Ziel, dem Spiel das Spekulative auszutreiben, die Ungewissheit des Spiels zu einem berechenbaren Risiko zu machen. Als Reaktion greifen Spieleentwickler zunehmend auf Urformen des (Glücks-)Spiels zurück, nämlich die ‚Randomisierung‘ von Spielelementen (z.B. von Räumen, Belohnungen oder Herausforderungen). Das Verhältnis von Produktion und Aneignung digitaler Spiele lässt sich somit auch als ein Ringen um das spekulative Moment der Spiele beschreiben, das die Spielerfahrung von (Viel-)Spieler/innen maßgeblich bestimmt.

Den Ausgangspunkt des Vortrags bildet die Frage nach der *Spekulation im Spiel* und also danach, wie sich Spiele im Spannungsfeld zwischen Zufall und Kontrolle bewegen. Am Beispiel ausgewählter Spiele soll dann gezeigt werden, wie Spieler/innen durch spezifische Aneignungsformen dem Spiel das Spekulative austreiben wollen, indem sie es erklärbar und berechenbar machen – und wie Spieleentwickler dem begegnen (können).

CV

Felix Schröter, M.A. ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medien und Kommunikation der Universität Hamburg. Er hat Medien- und Kommunikationswissenschaft sowie Musikwissenschaft studiert und promoviert derzeit mit einem Forschungsprojekt zur Rezeption und Analyse von Figuren in Computerspielen. Weitere Forschungsschwerpunkte sind die Ästhetik und Narrativität des Computerspiels, transmediale Figurentheorie und historische Rezeptionsforschung.

Bibliografie

Schröter, Felix / Thon, Jan-Noël (2012, in Vorbereitung): Simulierte Spielfiguren und/oder/als mediale Menschenbilder. In: Eder, Jens / Imorde, Joseph / Reinerth, Maike (Hrsg.): *Medialität und Menschenbild*. Berlin: De Gruyter.

Karin Wenz

Theorycrafting. Spiel, Spekulation, Theoriebildung

Der Begriff 'Theorycrafting' wurde von Spielern des Online Rollenspiels *Starcraft* geprägt als deutlich wurde, dass mehr und mehr Spieler sich in Debatten über Spielstrategien und den möglichen dem Spiel zugrundeliegenden Algorithmen engagierten. Theorycraft ist eine Verbindung aus "Theorie(bildung)" und "Starcraft". Die Praxis des Theorycrafting wird auch als *reverse engineering* bezeichnet, da die Algorithmen der Spiele den Spielern nicht zugänglich sind, sie dennoch Hypothesen über mögliche Variablen, die einen Einfluss auf das Spiel haben, entwickeln und

versuchen diese im Spiel zu verifizieren. Die Praxis des Theorycrafting ist seither in allen Online Rollenspielen, die auf dem Markt sind, von Spielern angewendet worden. Spieler benutzen das Spiel als Laboratorium, führen eine Reihe von Experimenten unter kontrollierten Bedingungen aus, um einen Einblick in die Spielmechanik zu erhalten. Die Hypothesen der Spieler über die zugrundeliegenden Algorithmen basieren auf ihren eigenen Spielerfahrungen. Aufgrund von Experimenten versuchen sie allgemeine Regeln abzuleiten, die dann in mathematische Formeln übertragen werden, um so Aussagen über den Effekt einer Handlung im Spiel im Voraus machen zu können. Ein besseres Verständnis der Spielmechanik führt zu Vorteilen im Spiel, denn der Effekt einer Handlung kann berechnet werden und ist nicht mehr Spekulation oder gar dem Zufall überlassen. Dies führt zu einer Austreibung des Zufallsprinzips aus dem Spiel und einer "Verwissenschaftlichung" des Spielens.

Aristoteles stellt Theoria (zu übersetzen als Kontemplation aber auch Spekulation) der Aktion gegenüber. Der Begriff 'Theorycrafting' verdeutlicht bereits, dass es sich bei dieser Praxis um eine Verbindung von Spekulation und Aktion (dem *crafting*) handelt. Dieser Beitrag will sowohl das Verständnis von Wissenschaft als auch von Theorie, beleuchten, auf dem Theorycrafting basiert, die angewandten Methoden der Spieler beschreiben und den Effekt dieser Praxis auf die Community der Spieler diskutieren.

CV

Dr. Karin Wenz ist Assistenzprofessorin für Medienkultur an der Universität Maastricht (Niederlande). Arbeitsschwerpunkte sind digitale Ästhetik, Game Studies und Fan Studies. Sie leitet das Forschungsprojekt „Narrative Fan Practices“ (2010-2014).

Bibliografie

- Wenz, K. (2010). Narrative Logics of Digital Games. In S. Günzel, M. Liebe & D. Mersch (eds.), *Logic and Structure of the Computer Game*. (DIGAREC Series 04) (pp. 146-162). Potsdam Digarec.
- Wenz, K. (2009). The story goes on after the credits. In Gendolla, Peter & Schäfer, Jörgen (eds.). *Reading Moving Letters*. Bielefeld: Transcript.
- Wenz, K. & Hess-Lüttich, Ernest (eds.) (2008). *Stile des Intermedialen (Kodikas/Code)*, Tübingen: Narr.
- Wenz, K. (2008). Baumhaus oder Kaserne. Soziale Strukturen in World of Warcraft. In Ida Pöttinger & S. Ganguin (eds.). *Lost? Orientierung in Medienwelten*, 35-47. Bielefeld: GMK.
- Wenz, K. (2006). Transmedialisierung: Vom Computerspiel zu digitaler Kunst. In Urs Meyer, Roberto Simanowski & Christoph Zeller (ed.), *Transmedialität*, 98-110. Wallstein Verlag: Göttingen.

Britta Neitzel

Spielen und Spekulieren – Versuch einer (Ent)differenzierung

Spiel und Spekulation sind über den Begriff des Zockens oder die Figur des Zockers miteinander verbunden. Im engeren Sinne ist ein Zocker ein Glücksspieler, der sich einer rational nicht nachvollziehbaren Hoffnung auf einen Geldgewinn hingibt. Populär wurde der Begriff des Zockens jedoch in den letzten Jahren im Zusammenhang mit der globalen Finanzkrise. Pejorativ werden Börsenhändler und Banker nun als Zocker bezeichnet. War ein Börsenmakler zuvor im negativsten Sinne ein Spekulant, der sich zwar nicht auf gesicherte Erkenntnisse verlässt, aber immerhin spekuliert, so wird ihm mit dem Rückgriff auf den Begriff „Zocker“ auch der letzte Rest von rationaler Vorausschau abgesprochen.

Kulturhistorische, populärkulturelle und spieltheoretische Diskurse schreiben dem Zocken, dem Glücksspiel, eine spezifische Position in der Ökonomie, Arbeitsethik, Religion und Gesellschaft zu. In einer Auseinandersetzung mit diesen Diskursen soll die dem Zocken zugeschriebene Bedeutung herausgestellt werden und so – quasi unter dem Neonlicht des Casinos – ein Blick auf die Reichweite der Metapher des Zockers in der Finanzökonomie geworfen werden.

Die dem Begriff der (Ent)differenzierung inhärente Unentschiedenheit verweist dabei schon auf die diesem Vorhaben inhärente Problematik und Herausforderung, denn es gilt nicht, rigoros Grenzen zu ziehen, sondern vielmehr Überschneidungen, Spannungsfelder und Ambiguitäten zwischen Spiel und Spekulation aufzuzeigen.

CV

Dr. Britta Neitzel ist Medienwissenschaftlerin. Sie arbeitet an ihrer Habilitationsschrift mit dem Arbeitstitel „Mediale Orte“. Forschungsschwerpunkte: Digitale Medien, Computerspiele, intermediale Narration, Medienparadigmatik des Spielens, Raumhybridisierungen

Bibliographie

In Vorbereitung: *GamesCoop: Theorien des Computerspiels*, Hamburg: Junius 2012 (gemeinsame Publikation mit Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Thomas Hensel, Timo Schemer Reinhard, Jochen Venus)

(2008) *Mediale Selbstreferenz: Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und Comics* Köln: Herbert von Halem Verlag 2008 (gemeinsame Publikation mit Nina Bishara und Winfried Nöth).

(2006) *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion – Interaktion* (hgg. gemeinsam mit Rolf F. Nohr), Marburg: Schüren 2006.

Zocker. Wird erscheinen in: *Praktiken und Figurationen des Körpers in den Kulturwissenschaften* (Kompendium des Netzwerkes »Körper in den Kulturwissenschaften«), 2012

Mark Butler

Homo Oeconomicus Ludens. Spieltheoretische Spekulationen zum Casino-Kapitalismus

1986 wurde der Begriff »casino capitalism« von der britischen Politikwissenschaftlerin Susan Strange in ihrem gleichnamigen Buch geprägt, um eine historische Wende am Ende des 20. Jahrhunderts zu markieren, nach der spekulative Transaktionsgeschäfte für die globale Ökonomie wichtiger wurden als die Finanzierung industrieller Wertschöpfung. Ihre Charakterisierung des Finanzkapitalismus als Glücksspiel baute auf die Analysen von John Maynard Keynes auf, der bereits ein halbes Jahrhundert zuvor die Börsenspekulation mit einem Spielkasino und die Investitionsstrategien der Spekulanten mit denen von Glücksspielern verglich. Während Finanzmärkte für Keynes eine immanente Tendenz dazu hatten sich von der Realwirtschaft zu lösen, hat sich diese Neigung, Strange zufolge, durch die Freigabe der Wechselkurse 1973 so wie durch die zunehmende Deregulierung von Finanzmärkten im Zuge der Globalisierung verstärkt.

In den letzten drei Dekaden hat der Topos des Casino-Kapitalismus Karriere gemacht – in der Internationalen Politischen Ökonomie und im Feuilleton, bei namhaften Ökonomen wie Paul Krugman und politischen Bewegungen wie Attac, sowie bei so unterschiedlichen politische Figuren wie Guido Westerwelle oder Fidel Castro. Aber ist diese Diskursfigur mehr als eine Analogie? Lässt sich tatsächlich von einer Ludifizierung der Ökonomie am Ende des 20. Jahrhunderts sprechen, die in die

gegenwärtige Situation mündet, in der die Virtualität der Ökonomie nicht mehr die Ausnahme, sondern die Regel ist? Oder gründet die Spekulation von Beginn an in einer »Ökonomie des Spieltisches« (Stäheli)? Falls das Geschehen an der Börse tatsächlich ludisch ist: Um was für eine Art Spiel handelt es sich? Wie muss der Spielbegriff neu gefasst werden um solchen *serious play* Rechnung zu tragen? Welche Einsichten bringt die Analyse des Finanzmarktgeschehens mit dem theoretischen Rüstzeug der Ludologie? Und durch welche Medientechnologien und -praktiken wird das Spiel des *Homo oeconomicus ludens* konstituiert?

CV

Mark Butler ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Studiengang Europäische Medienwissenschaft am Institut für Künste und Medien der Universität Potsdam. Er ist Mitherausgeber von *ilinx. Berliner Beiträge zur Kulturwissenschaft* (Hamburg: Philo Fine Arts). Seine Dissertation – *Das Spiel mit sich. Populäre Techniken des Selbst zu Beginn des 21. Jahrhunderts* – erscheint demnächst bei Rombach. Arbeitsschwerpunkte sind spielerische Selbsttechniken, Kulturen des Ludischen und populäre mediale Praktiken.

Bibliografie

(2011) Virtuelle Rollen. Zur Simulation des Selbst im Computerspiel. In: Toni Stoss & Esther Ruelfs (Hrsg.), *Rollenbilder – Rollenspiele*, 298–303 München: Hirmer.

(2010) On Reality and Simulation in an Extra-Moral Sense. The Playful Logic of Life and Death in Liberty City. In: Stephan Günzel, Michael Liebe & Dieter Mersch (Hrsg.), *Logic and Structure of the Computer Game*, 212–236, Potsdam: Universitätsverlag Potsdam.

(2010) Das Rauschen der Fetische. Populäre Stilisierungen des Selbst zu Beginn des 21. Jahrhunderts. In: Hartmut Böhme & Johannes Endres (Hrsg.), *Der Code der Leidenschaften*, 170–195, München: Wilhelm Fink.

(2007) Zur Performativität des Computerspielens. Erfahrende Beobachtung beim digitalen Nervenkitzel. In: Claus Pias & Christian Holtorf (Hrsg.), *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*, 65–83, Köln/Weimar/Wien: Böhlau.

(2007) Das Spiel mit sich. Populäre Techniken des Selbst. In: Eva Kimminich u. a. (Hrsg.), *Express yourself! Europas kulturelle Kreativität zwischen Markt und Underground*, 75–101, Bielefeld: transcript.

(2006) *Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens*. Berlin: Kadmos.

Panel: Spiel als Medium der Spekulation II: Das Spiel und seine Spieler als Spekulationsobjekte

Thomas Klein

Turing Heroes: Die spielerische Überwindung der Spekulation in komplexen Täuschungsmanövern

Im Zuge der Digitalisierung der Filmproduktion ist eine Zunahme filmischer Dramaturgien festzustellen, die eine nahezu digitale Logik des Handlungsablaufs simulieren, obwohl es um eigentlich hoch spekulative, weil spielerische Vorgänge geht. Nicht zuletzt Heist-Movies demonstrieren eine algorithmisch funktionierende Planbarkeit von komplexen Handlungszusammenhängen, die, da nur interaktiv und interpersonell planbar, in hohem Maße störanfällig sind. In den *Ocean*-Filmen von Steven Soderbergh wird diese Vorgehensweise reflexiv auf

die Spitze getrieben. Zum einen spielen die Filme in Las Vegas, wo die ludische Spekulation in Form des Glücksspiels ihre Zentrale hat. Zum anderen werden an diesem Ort nicht nur handlungsfähige (was ohnehin typisch für den Hollywoodfilm ist), sondern den Verlauf eines komplexen Plans souverän beherrschende Protagonisten inszeniert, als seien sie die Spieler eines algorithmisch bereits vorprogrammierten Computerspiels. So wird am Ort des Zockens (Spielcasino) genau das Gegenteil, die Hybris des perfekten Planspiels simuliert, deren lediglich temporäre Störungen wie letztlich stets überwindbare Hindernisse in einem Computerspiel organisiert sind. Hinzu kommt, dass die Planung und Durchführung des 'heist' mittels modernster digitaler Technik geschieht und das heist-Team aus Computerspezialisten besteht, die jeden Star-Programmierer auf dem Softwaremarkt vor Neid erblassen lassen. So entsteht nur eine scheinbar durch Täuschungsmanöver des Zuschauers spekulative Erzählung (im Übrigen auch in *Inception*), die eigentlich eine vom Risiko befreite algorithmische Planbarkeit komplexer Handlungsabfolgen suggeriert.

CV

Dr. Thomas Klein leitet seit Juli 2010 das DFG-Projekt „Western global – interkulturelle Transformationen des amerikanischen Genres par excellence“ an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (www.western-global.de). Zu seinen weiteren Forschungsinteressen gehören Die offene Form in den Medien, Genres/transmedial, Serialität.

Bibliografie

Crossing Frontiers – Intercultural Perspectives on the Western. Marburg: Schüren (zus. mit Ivo Ritzer & Peter Schulze, erscheint in Kürze)

So viel Verwirrung wie möglich stiften. John Cassavetes. In: Grob, Norbert/Kiefer, Bernd/Mauer, Roman/Rauscher, Josef (Hrsg.): Kino des Minimalismus. Mainz: Bender 2009, S. 116-127.

Judith Ackermann, Katrin Bache

Shooting Gamers –spekulative Momente in der filmischen Darstellung von ComputerspielerInnen

Computerspiele sind vom Nischenphänomen zum Alltagsmedium geworden. Doch lange vor diesem Wandel übten sie bereits eine enorme Faszination auf die Gesellschaft aus, die sich auch im Film wiederfinden lässt. Produktionen wie *Tron* (Steven Lisberger, USA 1982) oder *WarGames* (John Badham, USA 1983) sind Zeugnisse dieses Interesses. In der fiktionalen Darstellung der NutzerInnen wird ein ganz spezifisches Bild des Computerspielers konstruiert, welches in erster Linie spekulativ als faszinierter Blick von außen auf diese neue subkulturelle Gruppierung eingestuft werden kann. Hierdurch bildet sich ein Klischee darüber aus, wie die RezipientInnen sich Computerspiele und ihre NutzerInnen vorzustellen haben. Zu fragen bleibt jedoch, inwiefern dieses Bild der ComputerspielerInnen der Realität entspricht.

Der Vortrag setzt zu Beginn der 1980er Jahre ein, dem Zeitpunkt des Einzugs des Computer- und Videospieles in das häusliche Umfeld. Es werden unterschiedliche „Zeitalter“ der Computer- und Videospielementwicklung identifiziert und die fiktionale Darstellung des „typischen“ Computerspielers im Film den jeweiligen technischen Neuentwicklungen und dem Stand der Wissenschaft der jeweiligen Zeit gegenübergestellt. Hierzu werden unter anderem mithilfe von Figurenanalysen verschiedene Kategorien der filmischen Repräsentation von ComputerspielerInnen erarbeitet. Der Vortrag geht der Frage nach, ob sich die Darstellung von ComputerspielerInnen im Film mit zunehmender Verbreitung, Akzeptanz, kritischer Diskussion und Vertrautheit mit dem Medium

wandelt, oder ob diese nicht immer noch spürbar durch das ursprüngliche spekulative Moment der frühen Darstellungen beeinflusst ist.

CV

Dr. Judith Ackermann arbeitet am Institut für Sprach-, Medien- und Musikwissenschaft der Universität Bonn; Magisterstudium der Medienwissenschaft, Psychologie und Computerlinguistik; Promotion im Fach Medienwissenschaft zum Thema Kommunikation beim gemeinschaftlichen Computerspielen auf LAN-Partys. Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Game Studies, Social Media, Usability, Jugendkulturen, Medienbildung

Katrin Bache M.A. hat Medienwissenschaft, Germanistik und Kunstgeschichte an der Universität Bonn studiert und arbeitet dort im Institut für Sprach-, Medien- und Musikwissenschaft als Wissenschaftliche Mitarbeiterin. Ihre Forschungsgebiete umfassen: Film, Comic, Computerspiel, Intermedialität.

Bibliografie

Ackermann, Judith (2011): Masken und Maskierungsstrategien – Identität und Identifikation im Netz. In: Thimm, Caja/Anastasiadis, Marios (Hrsg.), *Social Media: Theorie und Praxis digitaler Sozialität..* Bonner Beiträge zur Medienwissenschaft Bd. 11 (herausgg. v. C. Thimm). Frankfurt/New York: Lang, S. 59-84.

Ackermann, Judith (2011): *Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys: Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken*. Münster: LIT.

Ackermann, Judith/Ring, Sebastian/Autenrieth, Kelvin (2011): Gamescamp – Let there be game. In: *merz | medien + erziehung*, 2011/5.

Ackermann, Judith (2010): The edge of communication? Examining communicative challenges of LAN-Parties. In: Mitgutsch, Konstantin/Klimmt, Christoph/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.), *Edges of Gaming. Conference Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009*. Wien: Braumüller Verlag, S. 103-118.

Felix Raczkowski

Gamification, Serious Games und die Spekulation am Spiel

„Gamification“ bezeichnet eine disparate Gruppe von (populären) Ansätzen, die seit ca. drei Jahren in Zusammenhang mit Videospieletheorien, aber auch Optimierungsdiskursen und Game-Design Konzepten in Erscheinung tritt. Der Begriff steht dabei für die „Ver-Spielung“ nichtspielerischer Vorgänge mit dem erklärten Ziel, sich spezifische Eigenheiten des digitalen Spiels und seiner Spieler zunutze zu machen, um einen Zweck zu verfolgen, der außerhalb des eigentlichen Spiels liegt. Die Ziele dieses zweckorientierten Spielens (oder dieser spielerischen Zweckorientierung) reichen dabei von der Unternehmensoptimierung über die Mitarbeitermotivation bis hin zu Werbestrategien und Selbsttechniken. Zusammen mit dem in den 70er Jahren erstmals aufgekommenen Diskurs um den systematischen, pädagogisch zielgerichteten Einsatz von Spielen im Bildungswesen, sogenannten „Serious Games“, entwerfen die verschiedenen Facetten der Gamification eine Perspektive auf das (digitale) Spiel, die als stark spekulativ bezeichnet werden kann. Grundlage sowohl des Projekts der Gamification wie auch der aktuellen Serious Games sind implizite Annahmen und Hypothesen über die Natur digitaler Spiele. Die spekulativen Zuschreibungen charakterisieren digitale Spiele als behavioristische Konditionierungsapparate sowie als kybernetische Systeme, welche die ihnen

eigenen künstlichen Anforderungsstrukturen derart für ihre Spieler naturalisieren, dass diese Spielmechaniken wiederum von ihren Spielen entkoppelt als Mittel für die oben erwähnten Zwecke Verwendung finden können. Als spekulativ erweist sich in diesem Kontext nicht nur die Reduktion von digitalen Spielen (bzw. ihre Zuspitzung) auf kybernetische Strukturen, sondern in gleichem Maße auch die damit verknüpften Aussagen zum Verhältnis des Menschen zu seinen Spielen (und ihren Medien).

Das Ziel des Beitrags besteht darin, durch ein Herausarbeiten des von Gamification und Serious Games implizierten Spielbegriffs die spekulativen Risiken dieser Ansätze offen zu legen und sie gleichzeitig historisch zu klassischen pädagogischen und entwicklungsphysiologischen Theorien ins Verhältnis zu setzen. In diesem Zusammenhang wird auch über die Differenzen und Relationen zwischen Spiel und spielen zu sprechen sein.

CV

Felix Raczkowski, M.A. ist Promotionsstipendiat der Fakultät für Philologie an der Ruhr-Universität Bochum. Der vorläufige Titel des Dissertationsprojekts lautet ‚Jenseits des Zauberkreises – Die Grenzenlosigkeit des Spiels im Zeitalter seiner Digitalisierung‘. Weitere Forschungsinteressen umfassen Fankulturen, zeitgenössische Fernsehserien sowie die Ökonomie und Ästhetik digitaler Medien.

Bibliografie

Raczkowski, F. (2009). Die Dramaturgie virtueller Kriege – Narration in Strategiespielen. In: Beil, Benjamin; Simons, Sascha; Sorg, Jürgen; Venus, Jochen (Hrsg.) Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften Vol. 9. No. 1

Raczkowski, F. (2010). Playing Madness – The Presentation of Madness in Video Games. In: Mitgutsch, Konstantin; Klimmt, Christoph; Rosenstingl, Herbert (Hrsg.) (2010) Exploring the Edges of Gaming. Proceedings of the Vienna Games Conference 2008-2009: Future and Reality of Gaming. Wien, Braumüller

Raczkowski, F.; Schollas, S. (2011). Zwischen Ludografie und Metagame – Annäherungen an das Phänomen des Achievements. In: Swertz, Christian; Wagner, Michael (Hrsg.) (2011) Game\Play\Society. Contributions to contemporary Computer Game Studies. München, Kopaed

Rolf F. Nohr

Die Einübung der Spekulation. Ökonomische Rationalität im Unternehmensplanspiel der 50er Jahre

Das Unternehmensplanspiel (UPS) entsteht nach dem Zweiten Weltkrieg an einem Umbruch der Steuerungslogik der Gesellschaft am Schnittpunkt von Unternehmensführung und ökonomischen Paradigmen. Gleichzeitig ist das UPS eine Kulturtechnik, die durch das Medium Computer und über Informatik und Medialität, Kriegswissenschaft und Operation Research auch über die Grenzen einer reinen Führungsausbildung oder Unternehmensprognostik in die Gesamtgesellschaft hinein wirkt. In den computergestützten Planspielen der 50er Jahre werden Handlungssteuerung, Wissenstransformation sowie die Adaption an ein neues Medium und einen veränderten Rationalitätsbegriff ›gespielt‹. Das UPS ist somit eine ›Maschine‹ der Wissenstransformation und der Herausbildung von Adaptionsvorlagen für das »unternehmerische Selbst« (Ulrich Bröckling), die primär ›Führungspersonal‹ adressiert. Die Vorstellung der auszubildenden Führungspersonen (oder

genereller Spieler) als ›pädagogisierbare Einheiten des Produktionsprozesses‹ soll einer steigenden Spezialisierung und Scientifizierung der Wirtschafts- und Unternehmensordnung Rechnung tragen und trägt zur Implementierung einer spezifischen ökonomischen Rationalität bei. Das UPS wird so als eine diskursive ›Verdichtung‹ erkennbar, die verschiedene dispositive Konstellationen vereint

Maßgebliches Mittel einer solchen ›operativen Pädagogik‹ ist die konstatierte Probehandlungsfunktion des UPS; also das ›konsequenzfreie‹ Ausagieren von Führungsentscheidungen in Modellsituationen mit dem Ziel, das eigene Handeln vermittelt durch die algorithmisch quantifizierte Bewertung der Spielleistung zu optimieren und an ökonomische Parameter zu adjustieren. Paradigmen von *operation research*, *scientific management* und Kybernetik greifen – befeuert von Versprechen einer spezifischen Rationalität der frühen Computerkultur – über die Idee des Probehandelns, des Simulierens und des Spielens auf das Subjekt zu. Die Spekulation verbirgt sich dabei – zumindest in der ersten Phase der Planspielgeschichte – im Paradigma der Modell- und Simulationstheorie: UPS setzen auf das ›Durchspielen‹ von modelrationalen Szenarien auch um prognostisch und stochastisch Aussagen über zukünftige Szenarien zu ermöglichen. Die ›Führungspersönlichkeit‹ des Managers adaptiert sich damit nicht nur an Figuren der externen Beratung, der Modellierbarkeit von Entscheidungsprozessen (oder den Wunschkonstellationen des Computers), sondern auch an ein spezifisches, als scientizistisch-rational ausgewiesenes Modell ökonomischer Spekulation.

CV

Dr. Rolf F. Nohr ist Professor für Medienästhetik und Medienkultur im Studiengang Medienwissenschaften der HBK Braunschweig. Er ist Herausgeber der Reihe Medien'Welten (Münster: Lit). Arbeitsschwerpunkte sind mediale Evidenzverfahren, Game Studies und instantane Bilder. Er leitete das Forschungsprojekt „Strategie Spielen“ (2007-2011). Mehr unter www.nuetzliche-bilder.de

Bibliografie

(2009) (mit Stefan Böhme): »Die Auftritte des Krieges sinnlich machen«. Johann C. L. Hellwig und das Braunschweiger Kriegsspiel. Braunschweig: Appelhaus

(2008) Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel. Münster: LIT

(2009) Hgg. mit Serjoscha Wiemer / Matthias Bopp: Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung. Münster: LIT

(2008) Hgg. mit Serjoscha Wiemer: Strategie Spielen. Zur Politik, Medialität und Geschichte des Strategiespiels. Münster: LIT

(2006) Hgg. mit Britta Neitzel: Das Spiel mit dem Medium – Immersion, Interaktivität, Interface. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel. Marburg: Schüren.