

# Zum Qualitätsbegriff bei digitalen Spielen

---

Benjamin Strobel und Wolfgang Zielinski

Potenziale und Risiken digitaler Spiele stehen spätestens seit Ende der 1990er Jahre mit im Fokus der Grimme Medienbildung. Zuletzt spürten wir u.a. in einer Reihe von Forschungsprojekten der Frage nach, ob unterhaltungsorientierte Computerspiele ein Werkzeug für die Wissensvermittlung und Kompetenzentwicklung insbesondere in formalen Bildungskontexten sein können.<sup>1</sup> Mit dem Arbeitsschwerpunkt *Grimme Game* erweitern wir den eher medienpädagogischen Blick um eine dezidiert kulturelle Perspektive mit dem Ziel, das junge, hochdynamische Medium in den bestehenden Qualitätsdiskurs des Grimme-Instituts einzubinden.<sup>2</sup>

Digitale Spiele sind Kulturgut. Bereits 2008 wurde der Branchenverband GAME in den Deutschen Kulturrat aufgenommen.<sup>3</sup> Damit war schon früh der Wunsch verbunden, die Qualität digitaler Spiele zu vermessen. So wurde nach einem Antrag auf Förderung von »wertvollen Computerspielen« im Bundestag<sup>4</sup> bereits 2009 der erste Deutsche Computerspielpreis verliehen.<sup>5</sup> Zwar wurden Diskussionen um digitale Spiele als Kunst und Kulturgut in der Folge teils beharrlich geführt, konnten aber nicht verhindern, dass die Zuständigkeit für den Förderpreis im Jahr 2014 vom Kulturstaaatsministerium in das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur verschoben wurde. Huberts kritisierte seinerzeit den diskursiven Stillstand: »Wenn es für die Förderung von digitalen Spielen keinen Unterschied macht, ob es sich bei ihnen nun um ein Kulturgut oder Infrastruktur handelt, kann man wohl eher von Kulturindustriepolitik sprechen. Die unproduktiven Verbots- und Regulationsforderungen von Politik und Öffentlichkeit mögen verstummt sein, aber kein kultureller Gestaltungswille hat ihren Platz

---

1 W. Zielinski et al. (Hg.): Spielend lernen!

2 B. Beil: Qualität bei digitalen Spielen.

3 Siehe z.B. O. Zimmermann/T. Geissler: Streitfall Computerspiele, S. 17.

4 CDU/CSU-Fraktion/SPD-Fraktion: Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken, S. 1.

5 Deutscher Computerspielpreis: Kriterien für die Juryarbeit.

ingenommen.«<sup>6</sup> Beil scheint in diesem Zusammenhang »die Oszillation zwischen Kunstwerk und Gebrauchsgegenstand [...] besonders wirkungsmächtig: Erstens, weil das Computerspiel das historisch jüngste [Medium] ist. Dementsprechend ist es weniger durch »klassische« Formen der Medienkritik – im feuilletonistischen wie im kulturellen und akademischen Bereich – geprägt [...]. Zweitens, weil das Computerspiel wie kaum ein anderes Medium durch seine technologische Plattform geprägt ist und deshalb häufig auf seine »neuartigen technischen Qualitäten« reduziert wird. Und schließlich drittens, weil das Computerspiel in der gesellschaftlichen Wahrnehmung immer noch vornehmlich als ein mehr oder weniger bedenkliches Nischenmedium gilt, als ein Spielzeug für junge (meist männliche) Nerds oder eben als ein Gebrauchsgegenstand – und damit nicht als komplexes, »erstzunehmendes« mediales (Kunst-)Werk.«<sup>7</sup>

Anders als etwa das (öffentlich-rechtliche) Fernsehen sind digitale Spiele nicht unter gleichzeitiger Formulierung eines gesellschaftlichen Anspruchs entstanden. Vielmehr stand seit ihrer Geburtsstunde Mitte des 20. Jahrhunderts vor allem ihr Unterhaltungsaspekt im Vordergrund. So ist es eine bis heute verbreitete Auffassung, dass ein Spiel, das keinen Spaß macht, seinen Zweck verfehlt habe.<sup>8</sup> Wegen ihrer wirtschaftlichen Bedeutung einerseits und ihrer zunehmenden Relevanz als Kunst und Kulturgut andererseits scheint es jedoch an der Zeit, einen vergleichbaren gesellschaftlichen Anspruch auch an digitale Spiele zu formulieren. Die traditionelle Spielekritik erweist sich für diesen Zweck als ungeeignet, da sie vor allem mit technisch-funktionalen Ansprüchen konzipiert wurde. Stattdessen benötigen wir eine Form der Betrachtung digitaler Spiele, die dem Medium unter Berücksichtigung seiner spezifischen Eigenheiten und seiner zunehmenden gesellschaftlichen Bedeutung gerecht wird.

## Das Spiel entsteht beim Spielen

Bereits die Frage, was genau ein digitales Spiel eigentlich ist, hat in der Vergangenheit zu einer Vielzahl unterschiedlicher Antworten geführt. Während erste geisteswissenschaftliche Arbeiten digitale Spiele vornehmlich mit dem Instrumentarium der Literatur- und Filmwissenschaften als erzählerisches Medium analysierten,<sup>9</sup> behauptete der dänische Spieleforscher Jesper Juul die Unvereinbarkeit von Spiel und Narration und begründete in der Folge eine streng ludolo-

6 C. Huberts: Games als Kulturgut.

7 B. Beil: Qualität bei digitalen Spielen.

8 Vgl. E. Pfister: Wie der Spaß ins Spiel kam.

9 Vgl. J.H. Murray: Hamlet on the Holodeck.

gische Perspektive auf das digitale Spiel.<sup>10</sup> Diese Gegenüberstellung wurde später als Narratologie-vs.-Ludologie-Debatte verhandelt.<sup>11</sup>

Beide Ansätze erweisen sich bei näherer Betrachtung jedoch als unzulänglich.<sup>12</sup> Der Philosoph und Spieleforscher Daniel Martin Feige schlägt deshalb vor, digitale Spiele stattdessen als ästhetische Gegenstände zu begreifen.<sup>13</sup> Dabei ist entscheidend, dass die Spezifik eines digitalen Spiels sich nicht aus einzelnen Elementen zusammensetzt, die sich definitorisch festhalten ließen; vielmehr entstehen spezifische ästhetische Erfahrungen erst durch das Verhältnis der Elemente zueinander. Was das konkret bedeutet, lässt sich anhand des MDA-Frameworks (Mechanics, Dynamics, Aesthetics)<sup>14</sup> anschaulich nachvollziehen: In den Begriffen des Modells bezeichnen Mechaniken (*Mechanics*) die grundlegenden Elemente eines Spiels, also die einzelnen Parameter und Regeln. Mechaniken werden vom Design festgelegt und in ein Spiel einprogrammiert mit dem Ziel, bestimmte Dynamiken (*Dynamics*) zu erzeugen. Eine Dynamik kann beim Spielen wiederum eine ästhetische Erfahrung (*Aesthetics*) auslösen, beispielsweise eine bestimmte Emotion. Zu den Mechaniken von Tetris (1984) zählt etwa, dass Blöcke verschiedener Formen sich von oben nach unten bewegen. Daraus erwächst unter anderem die Dynamik, dass nicht alle Blöcke lückenlos aufeinanderpassen. In der Folge kann beim Spielen ein spezifisches Erleben von Herausforderung entstehen, die Blöcke passend anzuordnen.

Bereits die bloße Kombination von Mechaniken kann mitunter unvorhersehbare Dynamiken hervorbringen. Ein prominentes Beispiel ist die so genannte *Loot Cave* im Online-Multiplayer-Spiel *Destiny* (2016). Das Zusammenspiel der einzelnen Mechaniken führte hier überraschend dazu, dass ein großer Teil der Spielenden sich lieber vor einer Höhle traf, um auf darin beheimatete Monster zu schießen, als den intendierten Spielaufgaben zu folgen. Dieses Vorgehen führte deutlich schneller zu begehrten Belohnungen im Spiel.

»The Loot Cave is what's known as an exploit, a trick the game's developers didn't anticipate that allows players to bypass the game's carefully-scaffolded progression system and earn experience points and gear faster than the developers intended.«<sup>15</sup>

---

10 J. Juul: A clash between game and narrative.

11 Vgl. F. Mäyrä: An introduction to game studies; K. Sachs-Hombach/J.N. Thon: Game Studies.

12 D.M. Feige: Ästhetik und Kunst des Computerspiels, S. 700-703.

13 Ebd., S. 706-712.

14 R. Hunicke/M. LeBlanc/R. Zubek: MDA.

15 K. Hamilton: Everyone's Obsessed with *Destiny's* Loot Cave.

Dieses Beispiel demonstriert nicht nur, dass es sich bei digitalen Spielen um komplexe Artefakte handelt; zugleich wird auch deutlich, dass der Einbezug der Spielenden eine maßgebliche Rolle für die Ästhetik von Games spielt. Die Autoren des MDA-Frameworks fassen treffend zusammen:

»The difference between games and other entertainment products (such as books, music, movies and plays) is that their consumption is relatively unpredictable. The string of events that occur during gameplay and the outcome of those events are unknown at the time the product is finished.«<sup>16</sup>

Insofern als die ästhetische Erfahrung eines Spiels nicht an seinen einzelnen Elementen abgelesen werden kann (selbst wenn diese vollständig bekannt sind), ist auch jedes Spiel als solches zunächst unabgeschlossen und wird *in terminis* seiner ästhetischen Reize erst durch den Akt des Spielens konkretisiert. Feige kommt zu der Erkenntnis, dass eine Kunsterfahrung erst durch den »Aspekt der Form des Spielens« zustande kommt.<sup>17</sup> Das bedeutet, eine treffende Beschreibung dessen, was ein bestimmtes Computerspiel ist und was seine spezifischen Reize ausmacht, können wir erst nach der *Aneignung* des Gegenstandes durch Spielende formulieren. Als Aneignung werden hier alle Prozesse der Verinnerlichung von geistigen Inhalten aus Kulturgegenständen durch Individuen verstanden.<sup>18</sup> Dabei geht es nicht allein darum, zu internalisieren, was im Gegenstand bereits vorangelegt ist, sondern auch um die Frage, wie dabei mit dem Spiel umgegangen wird. Eine subjektive Auswahl anzueignender Inhalte ist dabei ebenso möglich wie Interpretationen, Disruption (als »Spielen gegen den Strich«) und sogar die Konstruktion idiosynkratischer Spielerfahrungen.

Selbstverständlich lassen sich Aneignungsprozesse bei allen Medien beobachten. In digitalen Spielen scheint ihnen jedoch eine besondere Rolle zuzukommen, denn sie finden nicht ausschließlich *außerhalb der Grenzen des Gegenstandes*, d.h. als Auseinandersetzung im Individuum oder wiederum in anderen Medien, statt. Vielmehr lassen sich Prozesse der Aneignung im Spiel selbst verorten und somit als integraler Bestandteil des Gegenstandes verstehen. Sie wirken auf das Medium zurück, formen die spezifische Spielästhetik mit und können sie über die Zeit sogar verändern. Anders ausgedrückt: Erst Spielhandlungen formen letztlich aus, was im Spiel geschieht. Deshalb ist es folgerichtig, Prozesse des Spielens und der Aneignung von digitalen Spielen als besonderes Merkmal des Mediums in die Bewertung seiner Qualitäten einzubeziehen.

16 R. Hunicke/M. LeBlanc/R. Zubek: MDA, S. 2.

17 D.M. Feige: Ästhetik und Kunst des Computerspiels, S. 713.

18 P.J. Galperin: Die geistige Handlung als Grundlage für die Bildung von Gedanken und Vorstellungen.

## Von Toastern und Kritikern

Der Begriff der Qualität meint jede Art von Ansprüchen, die an Gegenstände der Beurteilung gerichtet werden. Die Wertung, die aus einer Qualitätsbeurteilung hervorgeht, besteht im Wesentlichen aus vier Elementen: dem Wertungssubjekt, -objekt, -maßstab und prädikat.<sup>19</sup> Diese Aufteilung liefert eine hilfreiche Strukturierung insbesondere für digitale Spiele, da diese bemerkenswerte Eigenheiten aufweisen.

*Wertungssubjekte* sind all jene Akteure, die Werturteile fällen und diese kommunizieren. Dazu zählen neben den Spielenden auch die Medienproduzierenden und Qualitätspreise wie der Deutsche Computerspielpreis (DCP) oder der Deutsche Entwicklerpreis (DEP). Historisch kam diese Rolle aber vor allem der Fachpresse zu.<sup>20</sup> Hierbei wird augenfällig, dass sich digitale Spiele auf kuriose Weise von traditionsreicheren Medien unterscheiden. So stellt Rauch treffend fest, dass Computerspiele von »Reviewern« besprochen werden, während es in anderen Kulturindustrien »Kritiker« sind.<sup>21</sup> Dabei geht es keinesfalls nur um Label, denn bei näherer Betrachtung zeigt sich, dass mit dem Computerspielreview auch spezifische Konventionen in Bezug auf *Wertungsmaßstäbe* verbunden sind. So ist der klassische Spielejournalismus auffällig technisch orientiert und legt seine Fokuspunkte besonders auf Funktionalität und Fehlerfreiheit digitaler Spiele. Ihre Urheber werden bis heute nur selten besprochen.<sup>22</sup>

Die vornehmliche Betrachtung von Funktionsweisen setzt sich auch in der Analyse einzelner Spielmechanismen fort und beantwortet typischerweise Fragen nach dem Verhalten von computergesteuerten Figuren, Aktionsmöglichkeiten und Schwierigkeitsgraden.<sup>23</sup> Auch in den Statuten des DEP finden sich eher funktionale Maßeinheiten wie »Grafik« und »Sound« wieder.<sup>24</sup> Der DCP hat sich von diesem Korsett zwar weitgehend befreit, fällt in seiner Beschreibung von künstlerischen und kulturellen Werten aber auf ähnlich technische Dimensionen wie »Realismusgrad« und »audiovisuelle Darstellung« zurück.<sup>25</sup> Die Betonung technischer Qualitätsmerkmale sticht gegenüber anderen Medienformen derart heraus, dass der Medienphilosoph und Spieleentwickler Ian Bogost zum Vergleich provokativ den Toaster heranzieht: »Videogames are a lot like toasters. We

---

19 C. Neuberger: Definition und Messung publizistischer Qualität im Internet.

20 R. Glashüttner: Computerspiele-Journalismus.

21 E. Rauch: The Reviewer and the Critic.

22 N. Freund: Als Kulturgut nicht ernst genommen.

23 C. Schmidt: Mehr Geist bitte, liebe Games-Tester.

24 Deutscher Entwicklerpreis: Regelwerk 2019, S. 8.

25 Deutscher Computerspielpreis: Kriterien für die Juryarbeit.

think they are appliances, mere tools that exist to entertain and distract«. <sup>26</sup> Computerspielkritik war von Anfang an serviceorientiert und hat diese Ausrichtung bis heute überwiegend beibehalten. »Die Kernaufgabe [...] ist seit jeher, Marktüberblick und Kaufberatung zu bieten. Soziokulturelle und philosophische Aspekte werden hingegen oft außen vor gelassen.« <sup>27</sup>

Demgegenüber haben sich mit dem *New Games Journalism* <sup>28</sup> zunächst im angloamerikanischen Sprachraum und mit kulturkritischen Perspektiven zaghaft auch im deutschsprachigen Raum <sup>29</sup> alternative Ansätze herausgebildet, die vermehrt ästhetische Erfahrungen analysieren und auf technische Hintergründe überwiegend verzichten. <sup>30</sup> Hierbei rücken auch die Spielenden mit in den Fokus:

»The worth of a videogame lies not in the game, but in the gamer. What a gamer feels and thinks as this alien construct takes over all their sensory inputs is what's interesting here, not just the mechanics of how it got there.« <sup>31</sup>

Gillen versteht also nicht nur den Gegenstand Computerspiel als das *Wertungsobjekt*, sondern auch die ästhetischen Erfahrungen der Spielenden. Damit kommt ihnen eine Doppelrolle zu, weil sie einerseits auf das Objekt einwirken und das Objekt andererseits auf sie zurückwirkt. Qualität ist deshalb nicht nur als Eigenschaft des Objekts zu verstehen, sondern als Eigenschaft der Wechselwirkung mit Rezipierenden im Sinne einer Medienwirkung, <sup>32</sup> etwa als individueller Wissenszuwachs oder auch gesamtgesellschaftlich als Makroeffekt. <sup>33</sup> Der reine Blick auf eher statische Dimensionen wie Grafik und Sound greift deshalb auch in doppelter Weise zu kurz; er übersieht die Aneignungsprozesse auf der einen und die Wirkungen auf der anderen Seite. Zwar versucht der *New Games Journalism*, dieses Dilemma aufzulösen, eine großflächige Anerkennung ist ihm bislang jedoch verwehrt geblieben: Im klassischen Feuilleton findet eine Auseinandersetzung mit digitalen Spielen nahezu nicht statt. <sup>34</sup>

Die Aussagekraft eines *Wertprädikats*, also des positiven oder negativen Qualitätsurteils, muss daran bemessen werden, ob die beteiligten Wertungssubjekte

26 I. Bogost: *How to Talk About Videogames*, S. 7.

27 R. Glashüttner: *Computerspiele-Journalismus*, S. 137.

28 K. Gillen: *The New Games Journalism*.

29 gl. J. Köller: *Kulturkritik vs. Kritikkultur*; C. Schmidt: *Mehr Geist bitte, liebe Games-Tester*.

30 R. Glashüttner: *Computerspiele-Journalismus*.

31 K. Gillen: *The New Games Journalism*.

32 U. Hasebrink: *Die Zuschauer als Fernsehkritiker?*

33 C. Neuberger: *Teil I: Kommunikationswissenschaftliche Analyse der Meinungsbildung, Meinungsmacht und Vielfalt im Internet*.

34 N. Freund: *Als Kulturgut nicht ernst genommen*.

die Spezifika des Wertungsobjekts berücksichtigen und dafür Maßstäbe heranziehen, die diese Spezifika adäquat abbilden können. Ein Prädikat für digitale Spiele kann demnach nur dann inhaltsvalide sein, wenn es (1) Aneignungsprozesse berücksichtigt, (2) die verschiedenen Wirkungen eines Spiels auf individueller und gesellschaftlicher Ebene einschließt, (3) die Wechselwirkung zwischen Spiel auf der einen Seite und den Spielenden auf der anderen Seite herausstellt und sich (4) nicht lediglich auf technisch-funktionale Aspekte des Mediums beschränkt, sondern auch die ästhetischen Formen mit einbezieht.

## Games und Gesellschaft

Betrachtet man die Computerspielkritik seit ihrer Entstehung, wird vor allem deutlich, wie statisch sie über die Zeit geblieben ist. Der nur zögerliche Wandel in der journalistischen Qualitätsbeurteilung ist dabei auch Spiegel eines gesellschaftlichen Wandels, der nicht ohne Mühe vor sich geht. Gewissermaßen stellt die Adellung als Kulturgut dem Medium einen Scheck aus, der vom Diskurs noch nicht gedeckt wird.<sup>35</sup>

Positiv lässt sich aber feststellen, dass die fortgeschrittene Digitalisierung nicht nur den Spielenden eine öffentliche und aktive Teilhabe am Diskurs ermöglicht.<sup>36</sup> Zugleich entstehen Formate, um Aneignungsprozesse zu externalisieren, nachzuzeichnen und diese retrospektiv einzuordnen. In sozialen Medien wird einerseits die kulturelle Weiterverarbeitung von Spielthemen außerhalb des Mediums sichtbar, etwa als Cosplay-Kultur wie bei *Overwatch* (2016)<sup>37</sup> oder in Sport-Events wie bei *League of Legends* (2009)<sup>38</sup>. Auf der anderen Seite ermöglichen Live-Streams, *Let's Plays*<sup>39</sup> etc. einen Blick auf Rezeptionspraxen und dokumentieren die Aneignungsprozesse, die im Akt des Spielens stattfinden.<sup>40</sup> Fans des Online-Rollenspiels *Guild Wars 2* (2012) haben beispielsweise eine Pride-Parade für LGBTQ-Rechte durch die fiktionale Spielwelt *Tyria* organisiert.<sup>41</sup> Obwohl ein solches Ereignis im Spiel nicht vorgesehen ist und einige Strukturen des Spiels das gezielte Treffen größerer Personengruppen sogar erschweren, haben die

---

35 Ebd.

36 S. Craft/T.P. Vos/D.J. Wolfgang: Reader comments as press criticism.

37 Cosplay ist eine aus Japan stammende Kulturpraxis, bei der Personen sich als fiktionale Figuren verkleiden, siehe z.B. <https://cosplaybattle.playoverwatch.com/de-de/>

38 Siehe z.B. <https://eu.lolesports.com/en/about>

39 Als *Let's Play* bezeichnet man das Vorführen und Kommentieren des Spielens digitaler Spiele.

40 Für einen Überblick siehe H. Kirschner/P. Eisewicht: Spielende und ihr Publikum.

41 Organisiert über das Spiel und zugehörige Online-Foren, siehe <https://en-forum.guildwars2.com/discussion/78469/tyria-pride-2019>

Teilnehmenden sich eigenständig organisiert und mithilfe verschiedener Strategien die Regeln des Spiels zu ihren Gunsten herausgefordert. Gleiches gilt für die junge Kulturtechnik *Speedrunning*, bei der es darum geht, ein Spiel möglichst schnell und gekonnt durchzuspielen<sup>42</sup> – mitunter eben auch unter Ausnutzung von Spielfehlern (*Exploits* und *Glitches*).<sup>43</sup> Die stets neu ausgehandelten Spielweisen und Wettbewerbe sind in den jeweiligen Spielen in der Regel nicht vorgesehen und werden von Spielenden in Eigeninitiative entwickelt und dokumentiert.<sup>44</sup> Dass mit Spielfehlern ausgerechnet die unbeabsichtigten und unvorhersehbaren Aspekte eines Spiels in den Vordergrund geraten, illustriert abermals die Besonderheit digitalen Spielens.

Schon diese wenigen Beispiele zeigen in ihrer kulturellen Vielfalt, wie digitale Spiele durch den Akt des Spielens gelebt und erlebt werden. Diese Form der Aneignung ist für das Medium spezifisch. Die in ihm angelegten Aneignungsprozesse – ebenso wie daraus entstehende neue Kulturtechniken – diskursiv nicht mit zu verhandeln, würde digitale Spiele in ihren Wesenszügen verkennen. Darin liegt zugleich die größte Herausforderung, wenn es darum gehen soll, ihre Qualität zu erfassen und zu ergründen. Zumal auch weiterhin gilt, dass Qualitätsansprüche keine statischen Konstrukte sind. Sie werden subjektiv und dynamisch neu konstituiert, d.h. sie können aus unterschiedlichen Perspektiven definiert, begründet, gemessen, kritisiert und durchgesetzt werden.<sup>45</sup> Zudem lässt sich die Wechselwirkung mit gesamtgesellschaftlichen Transformationsprozessen oftmals erst retrospektiv und mit deutlichem zeitlichem Abstand nachzeichnen. Deshalb verstehen wir es aktuell auch als wesentliche Aufgabe eines Qualitätsdiskurses um digitale Spiele, die Adäquanz bisheriger Wertungen und zugrundeliegender Qualitätsmaßstäbe zu hinterfragen und ausgehärtete Strukturen wieder aufzubrechen, um innovative Qualitäten zu ermitteln und anzuerkennen.<sup>46</sup>

Gerade weil sich das Medium weiterhin rasant entwickelt und noch immer neue Gattungen hervorbringt,<sup>47</sup> gilt für digitale Spiele in besonderem Maße, dass Ansprüche an ihre Qualität kontinuierlich neu verhandelt und im gesellschaftlichen Austausch erneuert werden müssen. Ihre hier hervorgehobenen Eigenheiten verweisen darüber hinaus auf die Notwendigkeit, den bestehenden Qualitätsdiskurs dergestalt zu erweitern, dass er der besonderen Rolle der Aneignung durch

42 Speed Demos Archive (2015)

43 Vgl. L. Mitchell: Ludopolitics.

44 Siehe z.B. <https://www.speedrun.com/>

45 C. Neuberger: Definition und Messung publizistischer Qualität im Internet

46 L. Dogruel: Eine kommunikationswissenschaftliche Konzeption von Medieninnovationen.

47 Ein eindrückliches Beispiel für die Aushandlung und Neuformierung eines Computerspielgenres zeigt ein Beitrag der Computerspielforscher Felix Zimmermann und Christian Huberts: *It's not about you!* – Eine Annäherung an das *Ambience Action Game* in zwei Akten.

die Spielenden Rechnung trägt. Ein fruchtbarer Diskurs um Spiele sollte immer auch ein Diskurs um das Spielen sein.

## Literatur

- Beil, Benjamin: »Qualität bei digitalen Spielen« (2019), <https://www.grimme-game.de/2019/02/20/gutesspiel-qualitat-bei-digitalen-spielen> (letzter Zugriff 20.01.2020)
- Bogost, Ian: *How to Talk About Videogames*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press 2015.
- Craft, Stephanie/Vos, Tim P./Wolfgang, David J.: »Reader comments as press criticism: Implications for the journalistic field«, in: *Journalism*, 17(6) (2016), S. 677-693.
- Deutscher Computerspielpreis: »Kriterien für die Juryarbeit – Zugangsvoraussetzungen und Qualitätskriterien« (2015), <https://deutscher-computerspielpreis.de/kriterien> (letzter Zugriff 20.1.2020)
- Deutscher Entwicklerpreis: »Regelwerk 2019« (Stand 15.08.2019), [https://www.deutscherentwicklerpreis.de/wp-content/uploads/2019/08/DEP\\_Regelwerk\\_2019.pdf](https://www.deutscherentwicklerpreis.de/wp-content/uploads/2019/08/DEP_Regelwerk_2019.pdf) (letzter Zugriff 03.12.2019)
- Dogrueel, Leyla: *Eine kommunikationswissenschaftliche Konzeption von Medieninnovationen. Begriffsverständnis und theoretische Zugänge*, Wiesbaden: Springer VS 2013.
- Feige, Daniel M.: »Ästhetik und Kunst des Computerspiels«, in: *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*, 64(5) (2016), S. 699-719.
- Fraktion der CDU/CSU/Fraktion der SPD: »Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken. Antrag im Bundestag, BT Drs.16/7116« (2007), <http://dipbt.bundestag.de/dip21/btd/16/071/1607116.pdf> (letzter Zugriff 20.01.2020)
- Freund, Nicolas: »Als Kulturgut nicht ernst genommen« (2019), <https://www.sueddeutsche.de/kultur/computerspiele-kulturgut-autoren-1.4280636> (letzter Zugriff 20.01.2020)
- Galperin, Pjotr J.: »Die geistige Handlung als Grundlage für die Bildung von Gedanken und Vorstellungen«, in: Pjotr J. Galperin/Alexei N. Leontjew (Hg.), *Probleme der Lerntheorie*, Berlin: Volk und Wissen 1972, S. 33-49.
- Gillen, Kieron: »The New Games Journalism« (2004), [https://web.archive.org/web/20141007031932/http://gillen.cream.org/wordpress\\_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/](https://web.archive.org/web/20141007031932/http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/) (letzter Zugriff 20.01.2020)
- Glashüttner, Robert: »Computerspiele-Journalismus. Formale, strukturelle und ideologische Entwicklungen«, in: Stephan Günzel/Michael Liebe/Dieter Mersch (Hg.), *DIGAREC Lectures 2008/09: Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage*, Potsdam: Uni-

- versitätsverlag Potsdam 2009, S. 128-146, [https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/files/3594/digareco2\\_S128\\_146.pdf](https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/files/3594/digareco2_S128_146.pdf) (letzter Zugriff 20.01.2020)
- Hamilton, Kirk: »Everyone's Obsessed with *Destiny's* Loot Cave« (2014), <https://kotaku.com/everyones-obsessed-with-destinys-loot-cave-1638818196> (letzter Zugriff 20.01.2020)
- Hasebrink, Uwe: »Die Zuschauer als Fernsehkritiker? Anmerkungen zum vermeintlichen Mißverhältnis zwischen ›Qualität‹ und ›Quote‹«, in: Hartmut Weßler et al. (Hg.), *Perspektiven der Medienkritik. Die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit öffentlicher Kommunikation in der Mediengesellschaft*, Opladen: Westdeutscher Verlag 1997, S. 202-215.
- Huberts, Christian: »Games als Kulturgut: Die wollen nur spielen – leider« (2015), <https://www.zeit.de/digital/games/2015-07/games-kulturgut-diskursvermeidung> (letzter Zugriff 20.01.2020)
- Hunicke, Robin/LeBlanc, Marc/Zubek, Robert: »MDA: A formal approach to game design and game research«, in: *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI 4/1* (2004), Technical Report S. 1-5.
- Juul, Jesper: *A clash between game and narrative: A Thesis on Computer Games and Interactive Fiction* [Masterarbeit], University of Copenhagen 1999.
- Kirschner, Heiko/Eisewicht, Paul: »Spielende und ihr Publikum – unterhaltungsorientierte Darstellungen des Spielens auf Online-Videoplattformen«, in: Judith Ackermann (Hg.), *Phänomen Let's Play-Video*, Wiesbaden: Springer VS 2017, S. 133-144.
- Köller, Joe: »Kulturkritik vs. Kritikkultur« (2016), <https://videogametourism.at/content/kulturkritik-vs-kritikkultur> (letzter Zugriff 20.01.2020)
- Mäyrä, Frans: *An introduction to game studies*, London: Sage 2008.
- Mitchell, Liam: *Ludopolitics. Videogames Against Control*, Alresford: Zero Books 2018.
- Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: Free Press 1997.
- Neuberger, Christoph: *Definition und Messung publizistischer Qualität im Internet: Herausforderungen des Drei-Stufen-Tests*, Leipzig: Vistas 2011.
- Neuberger, Christoph: »Teil I: Kommunikationswissenschaftliche Analyse der Meinungsbildung, Meinungsmacht und Vielfalt im Internet«, in: Frank Lobigs/Christoph Neuberger (Hg.), *Meinungsmacht im Internet und die Digitalstrategien von Medienunternehmen. Neue Machtverhältnisse trotz expandierender Internet-Geschäfte der traditionellen Massenmedien-Konzerne. Gutachten für die Kommission zur Ermittlung der Konzentration im Medienbereich (KEK)*, Leipzig: Vistas 2018, S. 17-118.
- Pfister, Eugen: »Wie der Spaß ins Spiel kam« (2018), <https://www.zeit.de/digital/games/2018-01/videospiele-spass-idee-philosophie> (letzter Zugriff 20.01.2020)

- Rauch, Eron: »The Reviewer and the Critic« (2018), [https://static1.squarespace.com/static/5419fb17e4b073da92215d8e/t/5bce4e801905f44d8efb98bf/1540247171761/readysset\\_zam\\_com\\_article\\_1696\\_the\\_reviewer\\_and\\_the\\_critic.pdf](https://static1.squarespace.com/static/5419fb17e4b073da92215d8e/t/5bce4e801905f44d8efb98bf/1540247171761/readysset_zam_com_article_1696_the_reviewer_and_the_critic.pdf) (letzter Zugriff 03.12.2019)
- Sachs-Hombach, Klaus/Thon, Jan-Noël: *Game Studies: Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln: Herbert von Halem Verlag 2015.
- Schmidt, Christian: »Mehr Geist bitte, liebe Games-Tester« (2011), <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/videospiele-mehr-geist-bitte-liebe-games-tester-a-784531.html> (letzter Zugriff 20.01.2020)
- Speed Demos Archive (2015), <http://speeddemosarchive.com> (letzter Zugriff 03.12.2019)
- Zielinski, Wolfgang/Aßmann, Sandra/Kaspar, Kai/Moormann, Peter (Hg.): *Spie-lend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht* (= *Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW*, Band 5), Düsseldorf/München: kopaed 2017.
- Zimmermann, Felix/Huberts, Christian: »It's not about you! – Eine Annäherung an das Ambience Action Game in zwei Akten« (2017), <https://gespielt.hypothes.es.org/1727> (letzter Zugriff 20.01.2020)
- Zimmermann, Olaf/Geissler, Theo: *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz*, Berlin: Deutscher Kulturrat 2008, <https://www.kulturrat.de/wp-content/uploads/2016/05/PK-1-Streitfall-Computerspiele.pdf> (letzter Zugriff 20.01.2020)

