

Martin Hennig / Marcel Schellong (Hrsg.)

Überwachung und Kontrolle im Computerspiel

PAIDIA-Sonderausgabe

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

Inhaltsverzeichnis

Martin Hennig, Marcel Schellong

Einleitung 7

**Sektion 1:
Überwachung und Kontrolle als Spielmotive** 15

Martin Hennig

Watch Dogs und die Heterotopie der Überwachung 16
Motive, Strukturen und Funktionen überwachter Welten
in digitalen Spielen

Simon Hagemann

Das Spiel mit den Daten 36
Zur Rezeption und Simulation datenbasierter Überwachung
in einigen zeitgenössischen Computerspielen

Jasmin Pfeiffer

Datenüberwachung in *Orwell: Keeping an Eye on You* 56

Daniel Illger

Der ohnmächtige Held 74
Die Fantasy-Welt als Kontrollgesellschaft in *The Banner Saga*

Martin Ramm

Kontroll- und Selbstverlust in *The Observer* 104

**Sektion 2:
Überwachung und Kontrolle des Spiels** 123

Stefan Höltgen

Das magische Panoptikum 124
Technologien der Überwachung zum Zweck des Spiels –
eine computerarchäologische Analyse

Bojan Peric

- Alles außer Kontrolle?** 156
Kontrollvergabe und -wegnahme im digitalen Spiel

Kai Matuszkiewicz

- Spielerisch wissenschaftlich Schreiben lernen?**
Das gamifizierte wissenschaftliche Schreibforum *Being a Scientist* 181

Sektion 3:
Digitale Spiele als Teile von
Überwachungs- und Kontrollgesellschaften 201

Christopher Lukman

- Spielen in der Kontrollgesellschaft** 202
Für eine Theorie des Kontrolldispositivs Computerspiel

Lars Dolkemeyer

- Menschen, Monster, Algorithmen** 221
Interface-Inszenierungen im Survival-Horror
von *Alien: Isolation* und *Outlast*

Ilona Mader

- Computerspielplattformen als panoptische Systeme** 244
Wie sichtbare Kontrolle und Überwachung
zur Disziplinierung von Spieler_innen führen

Bernhard Runzheimer

- Gotta monitor them all** 271
Überwachungsstrategien geobasierter Augmented-Reality-Apps
am Beispiel von *Pokémon Go*

- Liste der Autorinnen und Autoren** 291