

KLAGENFURTER BEITRÄGE ZUR VISUELLEN KULTUR

Jörg Helbig / René Reinhold Schalleger (Hrsg.)

Digitale Spiele

HERBERT VON HALEM VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

Jörg Helbig / René Reinhold Schalleger (Hrsg.)
Digitale Spiele
Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 5
Köln: Halem, 2017

Die Reihe *Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur* wird herausgegeben von Jörg Helbig und Rainer Winter.

ISSN 2197-0602

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten.
Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Veröffentlicht mit Unterstützung des Forschungsrats der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt aus den Fördermitteln der Privatstiftung Kärntner Sparkasse.

© 2017 by Herbert von Halem Verlag, Köln

ISBN (Print): 978-3-86962-158-6

ISBN (PDF): 978-3-86962-159-3

Den Herbert von Halem Verlag erreichen Sie auch im Internet unter <http://www.halem-verlag.de>
E-Mail: info@halem-verlag.de

SATZ: Herbert von Halem Verlag
DRUCK: docupoint GmbH, Magdeburg
GESTALTUNG: Claudia Ott Grafischer Entwurf, Düsseldorf
Copyright Lexicon ©1992 by The Enschedé Font Foundry.
Lexicon® is a Registered Trademark of The Enschedé Font Foundry.

Inhalt

JÖRG HELBIG / RENÉ REINHOLD SCHALLENGER	9
Digitale Spiele: Grundlagen, Kontexte, Texte. Einleitung	

I. GRUNDLAGEN

RENÉ REINHOLD SCHALLENGER	14
WTH Are Games? – Towards a Triad of Triads	

GUNDOLF S. FREYERMUTH	50
Game Design and Game Studies. On Artistic and Academic Practice	

ANDREAS LANGE	77
Pacman im Archiv. Computerspiele als digitales Kulturgut	

CLAUDIA STREUSSNIG / MATTHIAS WIESER / PHILIPP HÜBNER / BERNHARD DIEBER / RAINER WINTER	87
CROSMOS. Ein interdisziplinärer Ansatz zu mobilen Spielen	

II. KONTEXTE

DANIEL MÄRKISCH / LINGQI XIE	102
Play together. Spielgemeinschaften in der virtuellen Realität	

FLORIAN KERSCHBAUMER	127
Computerspiele und Geschichtswissenschaft. Zwischen Skepsis und Innovationspotenzial	
DANIEL WUTTI	141
Voyeurismus und Videospiele. Eine sozialpsychologische Sicht auf Gewalt in Games	
WOLFGANG HOI	165
Glück in den Händen des Himmels – Nintendos Aufstieg zum globalen Phänomen	
III. TEXTE	
STEFAN KÖHLER	193
A Short History of Modding	
ASTRID EBNER-ZARL	220
Visual Children's Cultures: Gender Roles in Games and Movies for Children	
MIRIAM H. AUER	250
PLAYIN' IT COOL – How Videogames Revive Canonical Poetry	
TANJA RATTENEGGER / GERHARD RATTENEGGER / MICHAEL G. WAGNER	281
Ein persönlicher Erfahrungsbericht über die Entwicklung sowie den praktischen Einsatz des Serious Games <i>playBENNO 2014</i> zur Stressprävention und Stärkung der Resilienz bei Kindern	
Autorinnen und Autoren	308

KLAGENFURTER BEITRÄGE ZUR VISUELLEN KULTUR



JÖRG HELBIG / RENÉ SCHALLENGER (Hrsg.)

Digitale Spiele

Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 5
2016, 320 S., Broschur, 213 x 142 mm,

ISBN (Print) 978-3-86962-158-6

ISBN (E-Book) 978-3-86962-159-3

Dieser Sammelband beleuchtet unterschiedlichste Facetten digitaler Spiele als Form kulturellen Ausdrucks. Ausgehend von einer Problematisierung der Grundlagen des Mediums und seiner soziokulturellen Verortung, soll eine Annäherung an mögliche Textualitäten und Kontextualisierungen erfahrbar gemacht werden. Die interdisziplinären Beiträge liefern entsprechend vielfältige Einsichten in die Theorie und Praxis der Video- und Computerspiele, die gerade in einer Zeit, da sich das Medium nachhaltig in der Mitte der westlichen Gesellschaften etabliert hat, von unabdingbarer wissenschaftlicher, aber auch gesellschaftspolitischer Relevanz sind.



HERBERT VON HALEM VERLAG

Schanzenstr. 22 · 51063 Köln
<http://www.halem-verlag.de>
info@halem-verlag.de

JÖRG HELBIG / RENÉ REINHOLD SCHALLENGER

Digitale Spiele: Grundlagen, Kontexte, Texte. Einleitung

Die Produktion von digitalen Spielen ist seit der Jahrtausendwende zur wirtschaftlich bedeutendsten Kulturindustrie im westlichen Kulturraum aufgestiegen, indem sie sowohl die Film- als auch die Musikindustrie mit ihren Umsätzen und Einnahmen abgehängt hat. Gleichzeitig hat sich auch die Demografie der Spieler nachhaltig gewandelt: Gamer sind heute fast ebenso oft weiblich wie männlich, und die größte Alterskohorte sind Personen über 35 Jahre. Man muss also konstatieren, dass Video- und Computerspiele in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind und daher nicht mehr länger nur in einem jugendkulturellen oder gar subkulturellen Kontext gedacht werden können.

Parallel zu diesen gesellschaftlichen Entwicklungen etablierte sich in der akademischen Landschaft das multidisziplinäre Feld der Game Studies. Durch das multimediale Wesen digitaler Spiele motiviert, bringen Forscherinnen und Forscher aus den unterschiedlichsten Fachrichtungen ihre Perspektiven und Kompetenzen bei ihrer kritischen Reflexion ein und spannen damit einen weiten Bogen von den technischen und Computerwissenschaften über die Medienwissenschaften bis hin zu den Kultur- und Sozialwissenschaften. Nur gemeinsam scheint es zu gelingen, der Komplexität des Mediums, das eine zentrale Rolle in der von Henry Jenkins beschriebenen Konvergenzkultur einnimmt, gerecht zu werden.

Wie schon die ersten beiden Bände der Reihe *Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur* basiert auch der vorliegende Sammelband auf einer interdisziplinären Ringvorlesung, die im Wintersemester 2013/14 an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt stattfand. Ziel dieser Aufsatzsammlung

ist es, unterschiedlichste Facetten digitaler Spiele als Form kulturellen Ausdrucks zu beleuchten. Ausgehend von einer Problematisierung der Grundlagen des Mediums und seiner soziokulturellen Verortung, soll eine Annäherung an mögliche Textualitäten und Kontextualisierungen erfahrbar gemacht werden.

Dementsprechend sind die Beiträge des Sammelbands in drei thematische Blöcke gegliedert. Im ersten Teil, »Grundlagen«, finden sich Aufsätze, die digitale Spiele beschreibbar und die speziellen Erfahrungen, die sie ermöglichen, sowie deren Design verständlich machen sollen. RENÉ REINHOLD SCHALLEGGER widmet sich in seinem Beitrag der Verortung des Mediums in seinem theoretischen Diskurs und stellt das notwendige begriffliche Werkzeug der Game Studies vor. Spiele werden von ihm als letztlich ethische, emotionale und intellektuelle Erfahrungen begriffen, die die Schaffenden und Spielenden gemeinsam in einer verantwortlichen Wechselbeziehung binden. Mit seiner Triade von Triaden schlägt er einen Rahmen zur Beschreibung dieser Interaktionen vor, der durch Systemdynamik, Avatarfunktion und spielerisches Erleben gebildet wird. GUNDOLF S. FREYERMUTH erweitert die im ersten Beitrag vorgestellten theoretischen Ansätze um den Aspekt der Praxis und der Theorie derselben. Er moniert ein doppeltes Schisma, das die Game Studies immer noch lähmt: zwischen sozialwissenschaftlichen und kulturwissenschaftlichen Zugängen einerseits und zwischen Theorien des zweiten Grades und denen des ersten, der Game Design Theorien, andererseits. Eine Integration beider zu einem theoretischen Gebäude des dritten Grades, einen adaptativen Zugang, sieht Freyermuth als einzig tragbaren Weg, um die Game Studies als eigenständige Disziplin nachhaltig zu verankern. ANDREAS LANGE betrachtet digitale Spiele als Kulturgut, die, wie schon andere »neue Medien« vor Ihnen, etwa Filme oder Comics, einen langsamen Prozess gesellschaftlicher Anerkennung durchleben müssen. Neben dieser kulturellen Ebene beschäftigt ihn auch die technische Problematik der Bewahrung digitaler Kulturgüter, die seiner Meinung nach nur in Zusammenarbeit zwischen der Spieler-Community und traditionellen Kultureinrichtungen mit ihren etablierten Methoden zur Auswahl, Dokumentation und Kontextualisierung gelingen kann. Den Abschluss des Grundlagenteils bildet der Beitrag von CLAUDIA STREUSSNIG, MATTHIAS WIESER, PHILIPP HÜBNER, BERNHARD DIEBER und RAINER WINTER, der das interdisziplinäre Forschungsprojekt CROSOS vorstellt. Dessen zentrale Fragestellungen sollen Wege aufzeigen, die von Freyermuth thematisierten Schismen in den Game Studies zu

überwinden, indem sozialwissenschaftliche und technische Zugänge zum immer wichtiger werdenden Phänomen des Mobile Gamings diskutiert werden. Ziel ist es, eine holistische Herangehensweise an das Medium zu ermöglichen, da digitale Spiele aufgrund ihres Wesens ja schon mehrere akademische Disziplinen berühren.

Nachdem die Grundlagen einer wissenschaftlich fundierten Auseinandersetzung mit dem Medium etabliert sind, widmet sich der zweite Teil, »Kontexte«, dem Versuch, die Perspektiven unterschiedlicher Disziplinen sowie unterschiedliche Teilaspekte des Untersuchungsgegenstands vorzustellen. DANIEL MÄRKISCH und LINGQUI XIE untersuchen weniger Spiele an sich, als vielmehr die Spieler-Gemeinschaften, die sich um sie herum bilden. Als Sozialwissenschaftler interessieren sie sich für Strukturen, Organisationen und die Räume, in denen sie entstehen, und das nicht nur in Bezug auf die virtuellen Welten, die die Spielenden bevölkern. Märkisch und Xie gehen von einer wechselseitigen Beeinflussung aus, in der der Mensch seine Umwelt verändert oder erweitert und diese wiederum auf den Menschen als solchen verändernd zurückwirkt. FLORIAN KERSCHBAUMER betrachtet als Historiker die Auswirkungen der Digital Humanities auf seine Disziplin und wie diese die Auseinandersetzung mit Videospiele maßgeblich beeinflussen. Die Erschließung der Populärkultur und entsprechender neuer Methodologien werden in der traditionellen Geschichtswissenschaft tendenziell eher als krisenhaft wahrgenommen. Kerschbaumer argumentiert aber neben den Problemen, die sich durch die Referenzierung des Historischen in digitalen Spielen ergeben, auch mit den sich eröffnenden Chancen. Nicht nur das didaktische Potenzial, sondern der partizipative Charakter des Mediums und seiner Communities an sich sowie die Erfahrungen in der Bewahrung digitaler Kulturgüter, die hier gemacht werden, sind für Kerschbaumer zentral. DANIEL WUTTI erweitert das Spektrum der beteiligten Disziplinen um eine sozialpsychologische Sicht, mit der er besonders die Darstellung und Funktion von Gewalt in Videospiele betrachtet. Ausgehend von einer widersprüchlichen Studienlage stellt Wutti anhand von Beispielen aus Videospiele und Film dar, wie die voyeuristische Funktion der Gewalt von den ProduzentInnen bewusst eingesetzt wird, um ein Produkt am Markt zu platzieren. Besonders die Verwendung sexueller oder sexualisierter Gewalt beunruhigt Wutti, er verweist aber auch auf die Chancen, die der demografische Wandel hin zur Beteiligung von mehr Frauen an Produktion und Rezeption von Videospiele eröffnet. WOLFGANG HOI rundet den zweiten Teil mit seiner detaillierten

Betrachtung von Nintendos Aufstieg von einer lokalen Manufaktur hin zu einer globalen Marktmacht neben Sony und Microsoft ab. Besonderes Augenmerk legt er auf die gänzlich unterschiedliche Geschäftsphilosophie, die Nintendo von seinen beiden Mitbewerbern trennt: So sieht sich der Konzern zuerst als Spielzeughersteller, was sich auf Zielgruppe und Spielinhalte auswirkt. Das Unternehmen bietet seinen Kunden bewusst eine virtuelle zweite Kindheit, so Hoi, und vereint dabei Moderne und Tradition, japanische und westliche Ideen.

Die dritte und letzte Gruppe von Beiträgen versteht digitale Spiele als ›Texte‹. STEFAN KÖHLER hinterfragt in seinem Artikel das Wesen dieser ›Textlichkeit‹, das besonders durch Praktiken wie das Modding problematisiert werden muss. Nach einem geschichtlichen Abriss der Entwicklung des Moddings differenziert Köhler unterschiedliche Arten des Eingriffs in den Urtext und stellt dann aufgrund seiner Erkenntnisse Definitionen zentraler Begriffe sowie ein Klassifikationssystem zur weiteren Verwendung in der Forschung vor. Er versteht dabei seinen Beitrag auch als Aufforderung, den wissenschaftlichen Diskurs zu ›modden‹, um Fehler zu korrigieren und neue Perspektiven zu eröffnen. Die Arbeit mit konkreten Texten beschäftigt ASTRID EBNER-ZARL, die neben Videospiele auch Filme für Kinder auf die Darstellung von Geschlechterrollen untersucht. Ihre Analysen beruhen auf konkreten Fallstudien, die im Zuge des Forschungsprojektes *TraeX: Transmedia Extensions – Gender-sensitive Storytelling for Children* vorgenommen wurden. Ebner-Zarl stellt dabei ein großes Spektrum an Darstellungen fest – von emanzipatorischen bis hin zu stereotypen –, besonders aber interessieren sie scheinbar egalitäre Oberflächen, die auf tieferen Ebenen dennoch starre, traditionelle Geschlechterrollen vermitteln. Kleine Details und die generelle Dynamik einer Erzählung können so das Potenzial für geschlechtersensible Inhalte in transmedialen Erzählformen unterminieren. Für MIRIAM AUER machen Videospiele es auch möglich, alte Texte – in ihrem Beitrag klassische Lyrik – in neuer Form (wieder) zu erleben. Sie fordert deshalb die Ausbildung eines intermedialen Leseverständnisses, das ethische und empathische Videospielerfahrungen stützen kann. Abseits des Wunsches, die Welt zu verändern und die Zukunft zu verbessern, sieht Auer die direkte und indirekte Verwendung von Lyrik in Videospiele als Ausdruck des zutiefst menschlichen Bestrebens, die dunkelsten Kapitel unserer Geschichte im Prozess des Erfahrens aufzulösen.

Den Abschluss dieses Teiles bildet der Beitrag von TANJA RATTENEGGER, GERHARD RATTENEGGER und MICHAEL G. WAGNER. Sie berichten über die

Entwicklung und den praktischen Einsatz des Serious Games *playBENNO 2014*, das zur Stressprävention und zur Stärkung der Resilienz bei Kindern konzipiert wurde. Da Kinder beim bewussten Training ihrer psychosozialen Ressourcen und Bewältigungsstrategien eher geringe Motivation beweisen, eröffnet das Videospiel eine Möglichkeit, Spielen und Lernen unbemerkt miteinander zu verknüpfen. Serious Games im Allgemeinen werden von Rattenegger et al. als vielversprechender und effizienter Ansatz im Bereich ›Public Health‹ und insbesondere der Präventionsarbeit gesehen.

Jörg Helbig, René Reinhold Schalleger
Klagenfurt, November 2016

KLAGENFURTER BEITRÄGE ZUR VISUELLEN KULTUR



OLAF SANDERS / RAINER WINTER (Hrsg.)

Bewegungsbilder nach Deleuze

Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 4
2015, 288 S., Broschur, 213 x 142 mm, dt.

ISBN (Print) 978-3-86962-094-7

ISBN (E-Book) 978-3-86962-130-2

Gilles Deleuze veröffentlichte in den 1980er-Jahren zwei Bücher über das Kino: *Das Bewegungs-Bild* und *Das Zeit-Bild*. Diese Bücher entfalten eine Taxonomie der Filmbilder und ihrer Zeichen, die zur Nutzung und auch Erweiterung einlädt. Deleuze, der keine Filmgeschichte vorlegen wollte, rekonstruiert sie dennoch fast beiläufig und thematisiert dabei einige hundert Filme. Er wendet sich der Frühzeit des Kinos ebenso zu wie den Avantgarden der 1970er-Jahre. Zugleich setzen sich seine Bücher mit den Arbeiten Bergsons und Peirces auseinander und weisen enge Bezüge zur eigenen Spätphilosophie auf, die Deleuze zum Teil in Kooperation mit Félix Guattari entwickelt hat.

Dies erklärt, warum es in den Büchern um viel mehr geht als nur ums Kino. Es geht Deleuze auch um das Leben, das Werden, die Wissenschaft und das Denken.

Bewegungsbilder nach Deleuze fragt, inwieweit sich Entwicklungen des Kinos 30 Jahre nach Erscheinen seiner beiden Kino-Bücher noch mit Deleuze erfassen lassen. Helfen Deleuzes Begriffe und Theoreme noch, das Kino der Gegenwart zu begreifen? Oder bleibt ein weiteres Mal zu tun, was Deleuze immer wieder gefordert und auch getan hat: Begriffe und Philosophien zu nutzen, um durch Abweichung neue Begriffe und Philosophien hervorzubringen?

Die Autorinnen und Autoren dieses Bandes stellen sich der Herausforderung, Deleuzes Begriffe weiter zu denken, Filme von Filmemachern, auf die sich Deleuze nicht oder nur in ersten Ansätzen bezogen hat, auf deleuzianische Weise zu erschließen und schließlich durch Schizoanalysen einzelner Filme seine Werkzeuge weiter zu schärfen und zu erproben.



HERBERT VON HALEM VERLAG

Schanzenstr. 22 · 51063 Köln
<http://www.halem-verlag.de>
info@halem-verlag.de

KLAGENFURTER BEITRÄGE ZUR VISUELLEN KULTUR



JÖRG HELBIG / ARNO RUSSEGGER /
RAINER WINTER (Hrsg.)

Visuelle Medien

Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 1
2014, 260 S., 25 Abb., 1 Tab., Broschur,
213 x 142 mm, dt.

ISBN (Print) 978-3-86962-060-2

ISBN (E-Book) 978-3-86962-114-2

Während mit dem Einzug des ›cultural turn‹ in den Geisteswissenschaften Kultur zunächst als Text untersucht wurde, vollzieht sich seit geraumer Zeit auch eine Wende zur Visuellen Kultur hin. Dieser Wandel versteht sich als eine Antwort auf die hegemoniale Kraft der Bilder, die als zentraler Faktor ihre Wirkung in sozialen, politischen und ökonomischen Zusammenhängen entfaltet.

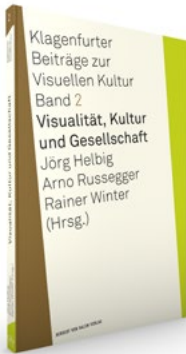
Dieser Band, der die Reihe *Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur* begründet, nimmt sich dies zum Anlass und analysiert die kulturellen Bilderwelten in alltäglichen und deshalb auch zentralen visuellen Medien: in Filmen, Serien, Illustrierten und Comics. Die exemplarischen Beiträge verstehen sich als Zugang und Leitfaden in die kulturelle Konstruktion des Visuellen. Sie erschließen nicht nur einen konkreten Gegenstand aus kultur-, film- und literaturwissenschaftlicher sowie psychologischer Perspektive – die Ansätze liefern zugleich auch philosophische, ästhetische und wahrnehmungstheoretische Erkenntnisse zur Produktion, Zirkulation, Rezeption sowie dem Austausch von Bildern.



HERBERT VON HALEM VERLAG

Schanzenstr. 22 · 51063 Köln
<http://www.halem-verlag.de>
info@halem-verlag.de

KLAGENFURTER BEITRÄGE ZUR VISUELLEN KULTUR



JÖRG HELBIG / ARNO RUSSEGGER /
RAINER WINTER (Hrsg.)

Visualität, Kultur und Gesellschaft

Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur, 2
2014, 212 S., 71 Abb., Broschur,
213 x 142 mm, dt./engl.,

ISBN (Print) 978-3-86962-093-0

ISBN (E-Book) 978-3-86962-119-7

Die einfache Feststellung, dass Bilder und deren Wahrnehmung durch bestimmte Kontexte geprägt sind, hat für die bildwissenschaftliche Forschung weitreichende Konsequenzen: Es gilt dabei nicht nur die kulturhistorischen und gesellschaftlichen Bedingungen, sondern auch den visuellen Charakter von Kultur und Gesellschaft zu untersuchen. Das dadurch bereitgestellte Wissen eröffnet uns vielseitige und grundlegende kommunikative Kompetenzen im Umgang mit modernen (vor allem elektronischen) Text- und Bildmedien, kurzum: die sogenannte ›Media Literacy‹.

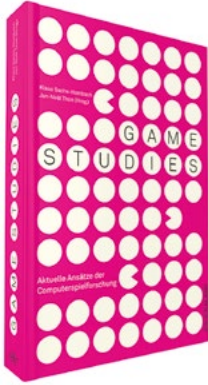
Wie unterschiedlich sinnstiftend unsere Bilderwelten sind und wie vielschichtig produktiv der Bildbegriff ist, zeigen die Beiträge des vorliegenden Bandes *Visualität, Kultur und Gesellschaft* aus der Reihe *Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur*. Untersucht wird die Ikonografie von u.a. amerikanischen Banknoten, von satellitengenerierten Datenbildern und des anthropologischen bzw. forensischen Bildes sowie deren Kommunikationszusammenhänge. Diesen Bildgegenständen gemeinsam ist, dass sie kulturelle Codes bereitstellen, mit denen sie die gesellschaftliche, ökonomische und politische Kommunikation organisieren. Dadurch begründet sich das genuin interdisziplinäre Vorgehen der in diesem Band versammelten bildwissenschaftlichen Ansätze.



HERBERT VON HALEM VERLAG

Schanzenstr. 22 · 51063 Köln
<http://www.halem-verlag.de>
info@halem-verlag.de

Game Studies



KLAUS SACHS-HOMBACH / JAN-NOËL THON
(Hrsg.)

Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung

2015, 504 S., 93 Abb., 2 Tab., Broschur,
213 x 142 mm, dt.

ISBN (Print) 978-3-86962-095-4

ISBN (E-Book) 978-3-86962-131-9

Das Spielen am Computer ist aus der konvergenten Medienkultur der Gegenwart nicht mehr wegzudenken: Computerspiele werden von Menschen beinahe jeden Alters und jeder gesellschaftlichen Stellung gespielt. Entsprechend erfreut sich die Computerspielindustrie schon des Längeren an Umsätzen, die mit denen der Filmindustrie durchaus vergleichbar sind, und der Deutsche Kulturrat möchte Computerspiele inzwischen gar als ›Kunst‹ verstanden wissen.

Vor diesem Hintergrund überrascht es einerseits kaum, dass in den letzten Jahren auch das akademische Interesse an Computerspielen stark gestiegen ist und dass das immer noch recht junge Medium heute aus ganz unterschiedlichen methodologischen und epistemologischen Perspektiven in den Blick genommen wird. Andererseits ist es unter der Vielzahl der trans-, multi- und interdisziplinär geprägten Zugänge zum Computerspiel bereits zu ersten Konsolidierungsbewegungen gekommen, sodass sich inzwischen von einer Reihe auch disziplinär kanonisierter Ansätze der Game Studies sprechen lässt.

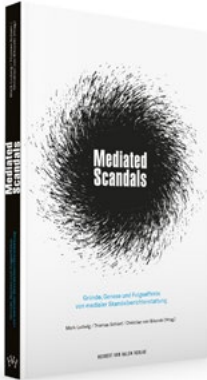
Die im vorliegenden Band versammelten Beiträge bieten eine umfassende Bestandsaufnahme und kritische Würdigung aktueller Ansätze der medienwissenschaftlichen und interdisziplinären Computerspielforschung.



HERBERT VON HALEM VERLAG

Schanzenstr. 22 · 51063 Köln
<http://www.halem-verlag.de>
info@halem-verlag.de

SKANDALFORSCHUNG



MARK LUDWIG / THOMAS SCHIERL /
CHRISTIAN VON SIKORSKI (Hrsg.)

**Mediated Scandals.
Gründe, Genese und
Folgeeffekte von medialer
Skandalberichterstattung**

2016, 268 S., 28 Abb., 13 Tab., Broschur,
213 x 142 mm, dt.

ISBN (Print) 978-3-86962-202-6

ISBN (E-Book) 978-3-86962-203-3

In jüngerer Zeit ist eine Zunahme der medialen Berichterstattung über Skandale zu beobachten. Die begleitenden zahlreichen, teilweise aufgeheizten Debatten um die Art und Weise der medialen Skandalberichterstattung – erinnert sei etwa an die Fälle Strauss-Kahn, Wulff, Kachelmann oder Hoeneß – haben gezeigt, dass Skandale ein gesellschaftlich virulentes, jedoch nicht einfach zu greifendes Phänomen darstellen.

Skandalberichterstattung kann sich einerseits als gesellschaftlich hochrelevant erweisen, als mit ihr auf Missstände, Werte- oder Normverletzungen aufmerksam gemacht und Diskurse über grundlegende Werte und Normen in Gang gesetzt werden können. Andererseits kann eine Häufung von Skandalberichten sowie eine Zuspitzung und Personalisierung in der journalistischen Aufbereitung von Skandalen gleichfalls zu unerwünschten Auswirkungen auf Einzelpersonen (wie zum Beispiel nicht gerechtfertigte Reputationsschäden) und möglicherweise auch zu negativen gesellschaftlichen Effekten (wie zum Beispiel Vertrauensverluste in die Arbeit von Medien, Politik und anderer gesellschaftliche Teilbereiche) führen.

Vor diesem Hintergrund werden in *Mediated Scandals* grundlegende Aspekte der Thematik sowie aktuelle Studien und Sichtweisen auf die Thematik aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive vorgestellt. Der Band setzt seinen Schwerpunkt auf die bisher in der Forschung eher wenig beachteten Effekte von Skandalberichterstattung sowie deren Gründe und Genese.



HERBERT VON HALEM VERLAG

Schanzenstr. 22 · 51063 Köln
<http://www.halem-verlag.de>
info@halem-verlag.de