

Winfried Nöth / Nina Bishara / Britta Neitzel

# Mediale Selbstreferenz

Grundlagen und Fallstudien zu Werbung,  
Computerspiel und den Comics

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.

Winfried Nöth / Nina Bishara / Britta Neitzel

*Mediale Selbstreferenz.*

*Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*

Köln : Halem, 2008

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.

© 2008 by Herbert von Halem Verlag, Köln

ISBN 978-3-938258-74-3

Den Herbert von Halem Verlag erreichen Sie auch im

Internet unter <http://www.halem-verlag.de>

E-Mail: [info@halem-verlag.de](mailto:info@halem-verlag.de)

SATZ: Herbert von Halem Verlag

DRUCK: FINIDR, s.r.o. (Tschechische Republik)

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

|  |    |
|--|----|
| Vorwort  | 8  |
| 1. Selbstreferenz, die Zeichen und die Kommunikation                               | 10 |
| 1.1 Zeichen, Referenz und das semiotische Paradox vom selbstreferenziellen Zeichen | 10 |
| 1.2 Selbstreferenz vs. Fremdreferenz: semiotische Prämissen                        | 16 |
| 1.3 Ubiquität der Selbstreferenz   | 21 |
| 1.4 Selbstreferenz, die Krise der Repräsentation und die Postmoderne               | 27 |
| 2. Formen der Selbstreferenz in den Medien   | 31 |
| 2.1 Ubiquität und Grade der Selbst- und Fremdreferenz in den Medien                | 31 |
| 2.2 Indexikalische und ikonische Selbstreferenz                                    | 34 |
| 2.3 Ebenen der Selbstreferenz  | 35 |
| 2.3.1 <i>Rhematische Selbstreferenz</i>  | 37 |
| 2.3.2 <i>Dicentische Selbstreferenz</i>  | 38 |
| 2.3.3 <i>Argumentative Selbstreferenz</i>  | 40 |
| 2.3.4 <i>Textuelle und metatextuelle Selbstreferenz</i>                            | 42 |
| 2.3.5 <i>Enunziative (kommunikative) Selbstreferenz</i>                            | 43 |
| 2.4 Selbstreferenz im System der Texte und der Medien                              | 46 |
| 2.4.1 <i>Intertextuelle Selbstreferenz</i>   | 46 |
| 2.4.2 <i>Intermediale Selbstreferenz</i>   | 47 |
| 2.5 Zirkularitäten in der medialen Semiose   | 48 |
| 2.5.1 <i>Medien als Botschaft ihrer selbst</i>                                     | 49 |
| 2.5.2 <i>Kommunikation über Kommunikation: enunziative Zirkularitäten</i>          | 51 |
| 2.5.3 <i>Mediale Selbstreferenz als Symptom der kulturellen Semiosphäre</i>        | 55 |

|         |   |     |
|---------|---|-----|
| 3.      | Selbstreferenz in der Werbung   | 57  |
| 3.1     | Zum Stand der Forschung   | 58  |
| 3.2     | Ebenen und Formen der selbstreferenziellen Werbung im Einzeltext        | 63  |
| 3.2.1   | <i>Rhematische Selbstreferenz</i>                                       | 63  |
| 3.2.2   | <i>Dicentische Selbstreferenz: Tautologien und Quasitautologien</i>     | 67  |
| 3.2.3   | <i>Argumentative Selbstreferenz</i>                                     | 72  |
| 3.2.4   | <i>Selbstreferenzielle Opakheit</i>                                     | 74  |
| 3.2.5   | <i>Intratextuelle Selbstreferenz</i>                                    | 80  |
| 3.2.6   | <i>Selbstreferenz durch das Mittel des mise en abyme</i>                | 82  |
| 3.3     | Kommunikativ, intertextuell und intermedial selbstreferenzielle Werbung | 86  |
| 3.3.1   | <i>Kommunikative Selbstreferenz</i>                                     | 86  |
| 3.3.1.1 | <i>Produktionsbezogene Kommentare</i>                                   | 87  |
| 3.3.1.2 | <i>Anrede der Adressaten</i>  | 92  |
| 3.3.2   | <i>Intertextuelle Selbstreferenz</i>                                    | 93  |
| 3.3.3   | <i>Intermediale Selbstreferenz</i>                                      | 99  |
| 3.3.3.1 | <i>Verweise auf die Welt des Films</i>                                  | 101 |
| 3.3.3.2 | <i>Verweise auf die Welt der bildenden Künste</i>                       | 105 |
| 3.3.3.3 | <i>Verweise auf die Welt der Literatur</i>                              | 109 |
| 3.3.4   | <i>Werbung für Werbung</i>  | 112 |
| 3.4     | Die selbstreferenzielle Werbe- und Medienwelt                           | 116 |
| 4.      | Selbstreferenz im Computerspiel   | 119 |
| 4.1     | Selbstreferenz des Spiels   | 119 |
| 4.1.1   | <i>Friedrich Schillers ästhetisches Modell des Spiels</i>               | 120 |
| 4.1.2   | <i>Metakommunikation im freien Spiel nach Bateson</i>                   | 121 |
| 4.1.3   | <i>Metakommunikation im Spiel nach Regeln (game)</i>                    | 129 |
| 4.1.4   | <i>Sutton-Smiths sieben Rhetoriken des Spiels</i>                       | 132 |

|         |  |     |
|---------|--|-----|
| 4.2     | Computerspiele und Erzählungen   | 138 |
| 4.2.1   | <i>Single- und Multiplayerspiele</i>                                     | 139 |
| 4.2.2   | <i>Fiktionale Metakommunikation und Metalepse in Zork (1977)</i>         | 140 |
| 4.2.3   | <i>Doppelte Adressierung des Spielers im Computerspiel</i>               | 147 |
| 4.2.4   | <i>Rückblick</i>   | 151 |
| 4.3     | Spieler und Avatar in <i>Silent Hill 2</i>                               | 152 |
| 4.3.1   | <i>Avatar: Werkzeug und Cyborg</i>                                       | 154 |
| 4.3.2   | <i>Avatare als symbolische Hülsen</i>                                    | 159 |
| 4.3.3   | <i>Spielhandlungen, Gesten und das Spielgeschehen</i>                    | 160 |
| 4.3.4   | <i>Computerspiel als Rollenspiel?</i>                                    | 163 |
| 4.3.5   | <i>Identifizierung des Spielers mit dem Avatar?</i>                      | 165 |
| 4.3.6   | <i>Gespaltenes Selbst, multiple Identität, Selbst- und Fremdreferenz</i> | 167 |
| 4.4     | Intermediale Selbstreferenz von Computerspielen                          | 171 |
| 4.4.1   | <i>Intermediale Selbstreferenz, das Transmediale und die Remediation</i> | 171 |
| 4.4.2   | <i>Computerspiele und Erzählungen</i>                                    | 176 |
| 4.4.3   | <i>Computerspiele und das Theater</i>                                    | 183 |
| 4.4.4   | <i>Computerspiele und der Film</i>                                       | 185 |
| 4.4.5   | <i>Selbstreferenzielle Rekursionen in Spiel und Spielfilm</i>            | 190 |
| 5.      | Selbstreferenz in den Comics   | 197 |
| 5.1     | Comics in den Comics: Chris Ware <i>Jimmy Corrigan</i>                   | 197 |
| 5.1.1   | <i>Selbstreferenzielle Paradoxien</i>                                    | 198 |
| 5.1.2   | <i>Intertextuelle Selbstreferenz</i>                                     | 198 |
| 5.2     | Erzählte Erzählung: M.-A. Mathieus <i>L'Origine</i>                      | 202 |
| 5.2.1   | <i>Narrative Selbstreferenz</i>  | 202 |
| 5.2.1.1 | <i>Erzählsemiotische Voraussetzungen</i>                                 | 206 |
| 5.2.1.2 | <i>Der Ursprung des Erzählten in der Erzählung</i>                       | 208 |

|         |  |     |
|---------|--|-----|
| 5.2.2   | <i>Bildliche Selbstreferenz</i>                      | 209 |
| 5.2.2.1 | <i>Vor-Bild und Abbild</i>                           | 210 |
| 5.2.2.2 | <i>Das Bild als Bild im Bild im Bild</i>             | 212 |
| 5.2.3   | <i>Ikonische und indexikalische Selbstreferenz</i>   | 214 |
| 5.2.3.1 | <i>Selbstwiederholung und mise en abyme</i>          | 214 |
| 5.2.3.2 | <i>Fragmentierung und Metalepse</i>                  | 217 |
| 5.2.4   | <i>Das unmögliche selbstreferenzielle Ende</i>       | 220 |
| 5.2.4.1 | <i>Paradoxien und Tautologien</i>                    | 221 |
| 5.2.4.2 | <i>Der Paratext als Text</i>                         | 223 |
| 5.2.4.3 | <i>Polyphonie der intertextuellen Selbstreferenz</i> | 227 |
|         | <br>   |     |
|         | Literaturverzeichnis                                 | 229 |