

Inhalt

PROLOG

Spiele(n), Spiele machen, Spiele denken | 11

Spiele(n) – Games | Spiele machen – Game Design |

Spiele denken – Game Studies

I GAMES

Einleitung | 33

1 Was ist ein Spiel? Systematische vs. historische Ansätze | 37

Versuche systematischer Definition | Scheitern systematischer

Definition | Historische Definition: Die Alterität digitaler Spiele

2 Spiele in der Neuzeit. Eine kurze Mediengeschichte | 45

Spiele | Primäre, sekundäre und tertiäre Medialität | Beispiel

Fußball: Der Weg eines Spiels durch die Medialitäten | Quartäre

Medialität: Vom Zuschauer zum Spieler

3 Prozedurale Wende (seit den 1950er Jahren) | 61

Vierfacher Ursprung digitaler Spiele | Digitale Technik | Künstliche

Intelligenz | Flugsimulation | Virtualisierung analoger Spiele |

Spielerische Nutzung digitaler Technologie | Prozeduralität

4 Hyperepische Wende (seit den 1970er Jahren) | 71

Von Mainframe- und Arkaden- zu Konsolen- und PC-Spielen |

Das innovative Genre der Text-Adventures | Die Evolution

audiovisuellen Erzählens | Hyperepik

5 Hyperrealistische Wende (seit den 1990er Jahren) | 83

Digitale Technik | Vom Vorbild des Romans zum Vorbild des

Spielfilms | Hyperrealismus | Authentizität und Operativität |

Das innovative Genre der First-Person Shooter

6 Die doppelte Alterität digitaler Spiele | 95

Die Evolution des Spiels zum audiovisuellen Medium |
Digitale Spiele vs. analoge Spiele und lineare Audiovisionen |
Leitmedium digitaler Kultur

7 Ausblick: Hyperimmersive Wende? | 101

Zur Entwicklung digitaler Spiele | Alltagsähnliches Handeln
in Spielen | Utopie Holodeck | Spieleähnliches Handeln im
Alltag | Potential zur hyperimmersiven Wende

INTERMEZZO: SPIEL // FILM

Einleitung | 117

1 Das Verhältnis von Spiel und Film | 121

Konkurrenz | Kollaboration | Konvergenz

2 Audiovisuelle Rivalitäten | 131

Mediengeschichte | Medientheorie

3 Modi audiovisuellen Erzählens | 139

Erzählen in Raum und Zeit | Vorindustrielle Audiovisionen:
Theater | Industrielle Audiovisionen: Kino und Fernsehen | Digitale
Audiovisionen: Spiele | Komplementarität | Resümee: Die vier »K«s

II GAME DESIGN

Einleitung | 151

1 Analoges Design | 155

Die Evolution der industriellen Designpraxis | Die Evolution
des industriellen Designdenkens

2 Digitales Design | 161

Die Digitalisierung der Designpraxis | Die Digitalisierung
des Designdenkens

3 Kurze Geschichte des Game Designs | 169

Die ersten 40 Jahre | Gegenwart und Zukunft

4 Arbeitsfelder des Game Designs | 173

Die Rolle des Game Designers | Triade, Tetrade und die Funktion der Narration

5 Praktiken des Game Designs | 179

Ablauf der Spieleentwicklung | Prinzip Weltenbau

III GAME STUDIES

Einleitung | 189

1 Von den Theorien analoger

zu den Theorien digitaler Spiele | 193

Vorindustrielle Theorien des Spiels und des Spielens |
Industrielle Theorien des Spiels und des Spielens

2 Die Schismen der Game Studies | 203

Sedimentative Ansätze: Game-Design-Theorien |
Exaptative Ansätze 1: Sozialwissenschaftliche Theorien |
Exaptative Ansätze 2: Geisteswissenschaftliche Theorien

3 Desiderat: Die Überwindung der Schismen | 213

Sehnsucht nach Synthese | Adaptative Ansätze

4 Forschungsperspektiven 1: Digitale Spiele | 221

Mechanics | Story | Aesthetics | Technology | Transmedia

5 Forschungsperspektiven 2: Serious Games | 229

Mechanics, Story, Aesthetics, Technology, Transmedia |
Gamifikation | Opposition zum Industrialismus

EPILOG

Akademisierung und ästhetische Produktion | 239

Games-Ausbildung in Deutschland | Struktur einer
grundständigen Ausbildung | Konsequenzen der Akademisierung

Quellen | 251