

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort	9
1	Einleitung	11
2	Spiele ohne Computer. Die Vorgeschichte der Game Studies	13
2.1	Der Spielbegriff	13
2.2	JOHAN HUIZINGA	14
2.3	ROGER CAILLOIS	16
2.3.1	Kategorien von Spielen	16
2.3.2	Paidia und Ludus	18
2.4	Game versus Play	18
3	Computer- und Videospiele – Grundlagen	21
3.1	Eine Definition	21
3.2	Common Sense: Wie Videospiele wahrgenommen werden	22
4	Fünfzig Jahre Computerspielgeschichte	25
4.1	Analoge Computerspiele und computerlose Videospiele	25
4.2	Hallen und Wohnzimmer	27
4.3	Geschichten in Computerspielen	30
4.4	Die Rückkehr der Videospiele	31
4.5	PC-Spiele	33
4.6	Der Fünfjahreszyklus	35
4.7	Online-Welten	36
5	Genres	39
5.1	Action	40
5.2	Adventure	41
5.3	Strategie	43
5.4	Zwischen den Kategorien	45

6	Die Geschichte der Game Studies – ein Überblick	49
6.1	Spiele als Texte	49
6.2	Narrativisten und Ludologen	50
7	Game. Play. Story.	55
7.1	Interaktivität und Ergodik	55
7.2	Narrative und interpretatives Handeln	60
8	Spiele als Medien	65
8.1	Neue Medien und Remedialisierung	66
8.2	Transmedialität	70
9	Alternativen zur Repräsentation	75
9.1	Videospiele und Performance Art	76
9.2	Simulation als Paradigma	80
9.2.1	Grundlagen der Simulation	80
9.2.2	Simulation und Raumerfahrung	81
9.2.3	Die Kunst der Simulation	83
9.2.4	Simulative Rhetorik	86
9.2.5	User und Simulation	88
9.3	Die Reinterpretation narrativer Strukturen	91
10	Raum und Spiele	93
10.1	Was kann Raum sein?	93
10.2	Bitmaps und Datenräume	94
10.3	Spielräume	96
10.4	Raum und Narrative	98
10.5	Die Utopie des Cyberspace	102
10.6	Unrealistische Räume	104
11	Theorie in der Praxis: „Canis Canem Edit“	111
11.1	Videospielgeschichtliche Verortung	112
11.2	Der noetische oder „interpretative“ Hintergrund	113
11.3	CAILLOIS' Begrifflichkeit in „Canis Canem Edit“	116
11.4	Ergodische Realitäten und narrative Strukturen	121

11.5	Remedialisierung und Transmedialität	123
11.6	„Canis Canem Edit“ als Simulationsraum	127
12	Zusammenhänge und Ausblick	131
	Anhang	135
	I. Literaturverzeichnis	135
	II. Auflösung der Weblinks	141
	III. Spieleverzeichnis	142
	IV. Filmverzeichnis	144
	V. Bildverzeichnis	144
	VI. Personen- und Sachregister	146