

Inhaltsverzeichnis

Martin Hennig

Einleitung 9

Sektion 1: Kulturelle Diskurse 23

Hans Krah

Spiel und Kultur 24

Spiel als Zeichen/Verweisfunktionen medialer Repräsentationen

Martin Hennig

Die Ordnung der Abweichung 54

Digitale Spiele als Träger und Adressat kultureller Kommunikation

Rebecca Haar

Simulationsdiskurse im Film 77

Wie werden virtuelle Welten in David Cronenbergs *eXistenZ* dargestellt?

Sektion 2: Subkulturen / Gegenkulturen 101

Tim Raupach

Vom Kult digitaler Patina 102

Retro-Kulturen im Computerspiel

Christopher Lukman

Die Selbstreflexionen eines Computerspiels als Konsumprodukt 124

Bennett Foddy über B-Games, digitalen Schrott
und konsumistisches Spielen

Sektion 3:	
Digitale Spiele im Kontext der Medienkultur	147
<i>Jan-Niklas Meier, João Senna-Teixeira</i>	
Computerspielwelten als Teil transmedialer <i>storyworlds</i>	148
Eine Taxonomie narrativer und fiktionaler Kontinuitätsrelationen	
<i>Christian Richter</i>	
Drück' die 6, um zu springen	176
Zur Remedialisierung des Computerspiels in der Fernsehsendung <i>Hugo</i>	
<i>Timo Schemer-Reinhard</i>	
Press Button to ... Play	200
Zur Entstehung von Kulturtechnik aus dem Computerspiel	
Sektion 4: Spielwelten –	
Kulturelle Identitäten und kulturelle Räume	225
<i>Peter Podrez</i>	
Stadtspiele, Spielstädte	226
Zum Verhältnis von Games und urbanen Kulturräumen	
<i>Sören Schoppmeier</i>	
Ein Porträt des Videospieles als Akteur-Netzwerk	254
<i>Grand Theft Auto</i> und die Reproduktion amerikanischer Kultur	
<i>Hiloko Kato, René Bauer</i>	
<i>Magic Cone</i> – der erweiterte <i>Magic Circle</i>	277
Japanische Spielkultur, Mukokuseki und ihre Aneignungen im Westen	
<i>Martin Picard, Martin Roth</i>	
Gamification	341
Historical Characters in the Japanese Musō Game <i>Sengoku BASARA</i>	

Sektion 5: Spielfiguren – Körperlichkeit und Krankheit	359
<i>Mario Hirstein</i>	
Die <i>andere</i> Gewaltdebatte	360
Splatter und Ideologie in <i>The Last of Us</i> und <i>BioShock Infinite</i>	
<i>Fabian Schwarz</i>	
Videospiele als Spiegel sozialer Normen und Erwartungen	381
Entwicklungen in der Darstellung von homosexuellen und Transgender-Charakteren	
<i>Arno Görgen, Stefan H. Simond</i>	
Mental Health als Authentizitätsfiktion im digitalen Spiel	406
Eine Typologie	
<i>Oliver Ruf, Markus Matt</i>	
Sphären-Konvergenzen	435
<i>Doki Doki Literature Club</i> als Indiz kulturästhetischer Körperlichkeit	
Liste der Autor*innen	457