

Inhaltsverzeichnis

Danksagung	5
1 Werte: Produkte symbolischer Handlungen?	11
1.1 Intersubjektivität als Weg zwischen Rahmen und Interpretation	12
1.2 Arbeitsdefinitionen	13
1.3 Erkenntnisinteresse und Überblick	15
1.4 Ein Wort zur Gender-Schreibweise	17
2 Vom interaktiven (Spiel-)Film zum interaktiven (Computerspiel-)Film: Moralische Ambivalenzen zwischen Handeln und Handlung	19
2.1 Theorien des interaktiven Films	20
2.1.1 Der interaktive Film als Utopie des eigentlichen Films	22
2.1.2 Der interaktive Film als Expanded Cinema	25
2.1.3 Der interaktive Film als Database Cinema	31
2.1.4 Der interaktive Film als hypertextuelle Narration	33
2.1.5 Der interaktive Film als Remediation im Computerspiel	37
2.1.6 Der interaktive Film als Tradition innerhalb des Computerspiels	40
2.1.7 Der interaktive Film als Paradoxon: Die (Un-)Möglichkeit des interaktiven Films	45
2.2 Der interaktive Film als Gattung des Computerspiels – eine Definition	47
2.2.1 Intermediale Bezüge vom Computerspiel auf den Film	51
2.2.2 Kombination linearer und nicht-linearer Elemente	54
2.2.3 Intersubjektive Entscheidungsräume	57
2.2.4 Abgrenzung zu anderen Spielen und Filmen	60
2.3 Analyse: HEAVY RAIN als interaktiver Film noir	62
2.3.1 Ein Game Noir	64
2.3.2 Einen Film spielen	69
2.3.3 Entscheidungen und moralische Ambivalenzen	73
2.4 Interaktive Filme: Eine intersubjektive Perspektive	78
3 Symbolischer Interaktionismus und symbolische Interaktivität	81
3.1 Symbolischer Interaktionismus und Medientheorie	83

3.1.1	Diskurse um Spiel und Moral als Gegenstand der Wissenschaften	84
3.1.2	Zur Mead-Rezeption in den Wissenschaften	87
3.1.3	Symbolischer Interaktionismus nach Herbert Blumer	92
3.1.4	Kritik am symbolischen Interaktionismus	97
3.1.5	Symbolischer Interaktionismus in der Medientheorie	99
3.1.6	Anschlussfähigkeit in den Game Studies	101
3.1.7	Von der symbolischen Interaktion zur symbolischen Interaktivität	104
3.2	Moralische Handlung als symbolische Interaktion	110
3.2.1	Symbolische Kommunikation als gesellschaftliches Apriori	111
3.2.2	Interaktion und Rollenübernahme in Play und Game	114
3.2.3	Die Bildung der Identität	117
3.2.4	Meads Meta-Ethik als Weg zwischen Utilitarismus und Gesinnungsethik	119
3.2.5	Moralische Probleme als wissenschaftliche Analyse	128
3.3	Symbolische Interaktivität und die Ethik interaktiver Filme	136
3.3.1	Rahmen und Interpretation: Positionen der Computerspielethik	137
3.3.2	Die Interpretation von Zeichen	143
3.3.3	Rollen und Regel	154
3.3.4	Spielen als innerer Dialog	162
3.3.5	Moralische Handlungen im interaktiven Erfahrungsraum	167
3.3.6	Moralische Probleme	171
3.4	Symbolisch-interaktive Analysezugänge für moralische Dilemmata	180
3.4.1	Die Bezugnahme auf Zeichen	183
3.4.2	Das Entstehen von Bedeutungen	185
3.4.3	Subjektive Interpretationen	187
3.4.4	Verkettungen von Handlungen	188
4	Fallstudien	191
4.1	THE WOLF AMONG US: Moralische Handlung im Konflikt zwischen Recht und Gerechtigkeit	192
4.1.1	Gewalt, die verbindet: Comic, Serie, Film noir	193
4.1.2	Das Verbrechen als moralischer Test	198
4.1.3	Das Dilemma von Recht und Gerechtigkeit	201
4.1.4	Das Gericht entscheidet	206
4.2	UNTIL DAWN: Moralische Handlung als filmisches Meta-Spiel	211
4.2.1	Vom Leben und Sterben der Final Girls	213
4.2.2	Spielende in der Angsttherapie	218
4.2.3	Jenseits von ‚gut‘ und ‚böse‘: Abschied von der Determination?	223
4.2.4	The Final Player: Die Verkörperung des moralischen Standpunkts	228
4.3	DETROIT: BECOME HUMAN: Moralische Handlung als ‚ludisches Dilemma‘	231

4.3.1	Beyond Frankenstein: Cyberpunk als Gegenentwurf zur klassischen Science-Fiction	233
4.3.2	Mensch und Maschine im Dialog	235
4.3.3	Moralische Dilemmata als ludische Dilemmata	239
4.3.4	Der Humanismus der Maschinen	244
5	Ergebnisse	249
5.1	Einordnung	250
5.2	Theoretische Diskussion	251
5.3	Analysen	254
5.4	Ausblick	257
5.5	Anschlusspunkte für weitere Forschungen	258
	Quellen	261
	Literatur	261
	Videos	273
	Filme, Spiele und interaktiven Filme	273
	Abbildungen	276