

Inhaltsverzeichnis

Martin Hennig und Hans Krahl

Spielzeichen IV: Genres – Einführung in den Band 7

Sektion 1: Genresystematiken 25

Tobias Unterhuber

Schubladen denken 27

Über die Notwendigkeit der Etablierung und Überwindung einer Gattungstheorie des Computerspiels

Bojan Peric

Transzendente Familienbände 53

Oder: Vom Nutzen und Nachteil des Genrebegriffs für das digitale Spiel

Rolf F. Nohr

Genredefinition, Spiel-Handeln und Handlungstheorie 71

Felix Schniz

Was ist das Genre eines *objet ambigu*? 91

Die (vermeintlich) unmögliche Taxonomie des Videospieles als Appell

Sektion 2: Genrekontexte 115

Martin Hennig

Palimpseste 117

Spielgenres und Hypertextualität

Andreas Rauscher

The Alien Behind the Curtain 135

Konfigurationen und Kontexte der Genre-Settings

<i>Willi Wolfgang Barthold</i>	
Medienübergreifende Dorfromantik	161
Über ‚Ländlichkeit‘ im Videospiel als transmediale Genre-Passage	
<i>Sebastian R. Richter</i>	
Gamemusik und Hybridgenres am Beispiel von 3D-Jump’n’Runs	183
Sektion 3: Genreanalysen	205
<i>Martin Roth</i>	
Was wird denn hier gespielt?	207
Genrebezogene Unterschiede der digitalen Spielelandschaft in Deutschland und Japan	
<i>Nils Gelker</i>	
“You’re a Marine [...]. This is not a cumbersome role-playing game.”	231
Genre und Figurendarstellung im Videospiel am Beispiel von <i>Doom</i>	
<i>Jan-Oliver Decker</i>	
Casual Games = Casual Sexism ?	253
Genderkonzeptionen in der Spielreihe <i>Dark Parables</i>	
<i>Peter Podrez</i>	
Be a Bee	285
Animalische Spielbarkeiten in Tiersimulationen	
<i>Felix Tenhaef</i>	
Autobiografische Computerspiele	311
Zwischen alten Ideen und neuen Formen	
Liste der Autoren	341