

# Inhalt

---

**Vorwort** | 9

## DISKURSFELDER

**Das Computerspiel als Forschungsgegenstand der Philosophie**

Daniel Martin Feige | 15

**Digitale Spiele: Kunstdiskurse**

Stephan Schwingeler | 35

**Coincidentia oppositorum?**

**Kontingenz und Berechenbarkeit im Computerspiel**

Markus Rautzenberg | 47

**Videospiele und Genderforschung**

Hanna Fink | 57

**Die Vulnerabilität des Anderen**

**Marginalisierungen des Non-Playable Characters in digitalen Spielen**

Arno Görge | 73

**Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele**

Josef Köstlbauer · Eugen Pfister | 89

**Videospiele als politisches Medium**

Martin Roth | 107

**Sammeln und dokumentieren**  
**Retro-Spiele und die Spiele-Geschichte der DDR**

René Meyer | 125

## **INSZENIERUNG**

**Die Reise ins Labyrinth**  
**Wie interaktive digitale Literatur erzählt**

Andreas Capek | 139

**Videospiele als Populärkultur**  
**Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in HEAVY RAIN**

Stefan Schubert | 155

**Videospiele(n) als Aufführung(en) und Aufführungen in Videospielen**

Britta Neitzel | 179

**Gaming-Strategien im Theater:**  
**Spiel-Situationen, dokumentiert und notiert**  
**Methodische Überlegungen zur (Aufführungs-)Analyse**

Barbara Büscher | 193

›Put theater at play‹: **Spielanordnungen im Theater**  
**Aktuelle Tendenzen und methodische Fragen an**  
**Aufführungen als Spiel-Situationen**

Juliane Männel | 205

**OPERA FATAL und die Folgen: ein Erfahrungsbericht**

Jasmin Solfaghari | 219

**Wenn Captain Morgan vor der Schatzinsel Schiffe versenken spielt**  
**Wahrheit und Fiktion in Piratenspielen**

Clarissa Renner | 227

**LAYERS OF FEAR – ein Spiel mit Stereotypen?**

Alexandra Vinzenz | 249

## MUSIK

### **Sidology**

#### **Zur Geschichte und Technik des C64-Soundchips**

Klaus Rettinghaus | 269

### **Hardwaremusik**

Yvonne Stingel-Voigt | 281

#### **Dem Spieler folgend – MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE und der Beginn der adaptiven Videospelmusik**

Asita Tamme | 295

#### **Musik als dynamischer und interaktiver Bestandteil im Spielverlauf THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME und TWILIGHT PRINCESS**

Daniel Ernst | 311

### **Musik im Grafikadventure Loom**

Alexander Faschon | 325

### **Mediale Echokammern**

#### **Überlegungen zur Musik in PRINCE OF PERSIA und ASSASSIN'S CREED**

Christoph Hust | 337

#### **Höranalytische Perspektiven auf die Musik Amon Tobins Untersuchungen zu TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY und INFAMOUS**

Krystoffer Dreps | 367

## NACHWORT

### **Musik und Computerspiele, oder: Wie das »Ludo-« in die Musikologie kam**

Melanie Fritsch | 385

## **ANHANG**

**Über die Autorinnen und Autoren | 399**

**Personenregister | 409**

**Titelregister | 415**