

# Inhalt

---

Vorwort | 9

## A. Einleitung

### I. Thema und Ziel der Untersuchung | 15

The Art of Computer Game Design | 15

Chronologischer Rahmen | 27

Stand der Forschung | 28

Geografischer Rahmen | 35

Aufbau der Untersuchung | 35

### II. Methode | 39

»Game Design« als intentionaler Werkprozess  
und kunsthistorischer Gegenstand | 39

*rhétorikel téchnē* – Selbsttheoretisierung und Vermittlung  
in Antike und Früher Neuzeit | 45

Selbsttheoretisierung | 47

Design als Rhetorik | 48

Gestaltungslehren und Designvermittlung | 49

Allgemeine Rhetorik | 53

Design als *téchnē* | 57

Produktionsästhetik und -theorie als Kulturtechnik –  
Eine Evolutionstheorie der problemlösenden Gestaltung | 65

Variation – Selektion – Transmission | 71

Analogie | 80

Homologie | 84

Homoiologie | 94

## B. Real art through computer games ... principles of aesthetics

- I. »The art of« vs. »real art« –  
Kunstverständnisse im Widerstreit | 99  
  
Prolog: Fantics | 99  
»Can a Computer Make You Cry?« | 106  
»You don't feel like this very often.« | 109  
»art evokes emotion through fantasy« | 112  
»one in-game moment that stirs up awe or profound emotion« | 114  
Emotionalisierung als Ziel der Kunst und das dreifache Pathos | 116  
»The art of ...« | 141  
Epilog | 149
  
- II. »Similarities with Other Media« –  
Vergleiche von Computerspiel, Film und Literatur | 157  
  
»Interactive Movies« und »Interactive Fiction« | 157  
Interactive Movies I: Low-Interactive Entertainment | 160  
Interactive Fiction I: Storytelling | 168  
Interactive Movies II: Disney | 177  
Interactive Fiction II: »Graphic Adventure Games«  
und »Interactive Fiction as Literature« | 180  
Interactive Movies III: Hollywood | 192  
Interactive Fiction III: Vom Theater zum Holodeck | 202  
Paragone | 224
  
- III. Die Erfindung der Rolle als »Game Designer/in« –  
Profession, Autorschaft, Gemeinschaft | 231  
  
Inventor, Designer, Developer | 231  
»So You Want to Write a Computer Game« | 236  
Listings und Amateure | 241  
Atari Games Research Group | 245  
»Software Artists?« | 252  
»So You Still Want to Write a Computer Game« | 261  
Game Designer/innen in der Computer Gaming World  
und bei Electronic Arts | 268  
»Building A Community« | 276  
»Florence during the Renaissance« | 284  
Computer Game Developers' Association | 292  
»accomplished artist« | 313  
»Legends of Game Design« | 338  
»Professionalism« und »Professionalization« | 350

- IV. ›computer games‹ –  
 Ontologien und Taxonomien eines Designgegenstandes | 357
  - »what a game is« | 357
  - Spielkategorien als Kunstgattungen | 371
  - Computer Game Design | 381
  - Die Geschichte der Computerspiele | 401
  - Der Tod und die Zukunft der Computerspiele | 409

## C. Abschluss

- I. 1997-2001: Game Studies | 421
  - Von der Kunstliteratur zur Kunstwissenschaft | 421
  - »Creating a new discipline« | 423
  - ›Games as Literature‹ | 424
  - ›Games as Cinema‹ | 436
  - ›Games as »new media« | 440
  - Zur Geschichtlichkeit disziplinärer Ontologien und Methodologien | 445
- II. 1982-1996: Die Produktionsästhetik  
 des ›Computer Game Design‹ | 453
  - Zusammenfassung und Konklusion | 453

## D. Literaturverzeichnis

- I. Abkürzungen | 459
- II. Quellen | 461
- III. Forschungsliteratur | 477
- IV. Computerspiele | 521
- V. Filme und Videos | 525
- VI. Abbildungen und Tabellen | 527

## E. Anhang: Bibliografische Notizen

- I. Game-Design-Literatur | 531
- II. Vorträge, Festivals und Konferenzen | 541

