

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

rhetorik/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
Homoioologie | 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 Kunstsprache zur Kunsthistorie | 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

