

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

Homoilogie | 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

