Inhalt

PROLOG

Spiele(n), Spiele machen, Spiele denken | 11
Spiele(n) – Games | Spiele machen – Game Design | Spiele denken – Game Studies

I GAMES

Einleitung | 33

1 Was ist ein Spiel? Systematische vs. historische Ansätze | 37
Versuche systematischer Definition | Scheitern systematischer Definition | Historische Definition: Die Alterität digitaler Spiele

2 Spiele in der Neuzeit. Eine kurze Mediengeschichte | 45
Spiele | Primäre, sekundäre und tertiäre Medialität | Beispiel Fußball: Der Weg eines Spiels durch die Medialitäten | Quartäre Medialität: Vom Zuschauer zum Spieler

3 Prozedurale Wende (seit den 1950er Jahren) | 61
Vierfacher Ursprung digitaler Spiele | Digitale Technik | Künstliche Intelligenz | Flugsimulation | Virtualisierung analoger Spiele | Spielerische Nutzung digitaler Technologie | Prozeduralität

4 Hyperepische Wende (seit den 1970er Jahren) | 71
Von Mainframe- und Arkaden- zu Konsolen- und PC-Spielen | Das innovative Genre der Text-Adventures | Die Evolution audiovisuellen Erzählens | Hyperepik

5 Hyperrealistische Wende (seit den 1990er Jahren) | 83
Digitale Technik | Vom Vorbild des Romans zum Vorbild des Spielfilms | Hyperrealismus | Authentizität und Operativität | Das innovative Genre der First-Person Shooter

https://doi.org/10.14361/transcript.9783839429822.toc - Generiert durch IP 216.73.217.80, am 05.08.2026, 03:50:14. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

6 Die doppelte Alterität digitaler Spiele | 95
Die Evolution des Spiels zum audiovisuellen Medium | Digitale Spiele vs. analoge Spiele und lineare Audiovisionen | Leitmedium digitaler Kultur

7 Ausblick: Hyperimmersive Wende? | 101
Zur Entwicklung digitaler Spiele | Alltagsähnliches Handeln in Spielen | Utopie Holodeck | Spieleähnliches Handeln im Alltag | Potential zur hyperimmersiven Wende

Intermezzo: Spiel // Film

Einleitung | 117

1 Das Verhältnis von Spiel und Film | 121
Konkurrenz | Kollaboration | Konvergenz

2 Audiovisuelle Rivalitäten | 131
Mediengeschichte | Medientheorie

3 Modi audiovisuellen Erzählens | 139
Erzählen in Raum und Zeit | Vorindustrielle Audiovisionen: Theater | Industrielle Audiovisionen: Kino und Fernsehen | Digitale Audiovisionen: Spiele | Komplementarität | Resümee: Die vier ›K‹s

II Game Design

Einleitung | 151

1 Analoges Design | 155
Die Evolution der industriellen Designpraxis | Die Evolution des industriellen Designdenkens

2 Digitales Design | 161
Die Digitalisierung der Designpraxis | Die Digitalisierung des Designdenkens

3 Kurze Geschichte des Game Designs | 169
Die ersten 40 Jahre | Gegenwart und Zukunft

https://doi.org/10.14361/transcript.9783839429822.toc - Generiert durch IP 216.73.217.80, am 05.08.2026, 03:50:14. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

4 Arbeitsfelder des Game Designs | 173
Die Rolle des Game Designers | Triade, Tetrade und die Funktion der Narration

5 Praktiken des Game Designs | 179
Ablauf der Spieleentwicklung | Prinzip Weltenbau

III Game Studies

Einleitung | 189

1 Von den Theorien analoger zu den Theorien digitaler Spiele | 193
Vorindustrielle Theorien des Spiels und des Spielens | Industrielle Theorien des Spiels und des Spielens

2 Die Schismen der Game Studies | 203
Sedimentative Ansätze: Game-Design-Theorien | Exaptative Ansätze 1: Sozialwissenschaftliche Theorien | Exaptative Ansätze 2: Geisteswissenschaftliche Theorien

3 Desiderat: Die Überwindung der Schismen | 213
Sehnsucht nach Synthese | Adaptative Ansätze

4 Forschungsperspektiven 1: Digitale Spiele | 221
Mechanics | Story | Aesthetics | Technology | Transmedia

5 Forschungsperspektiven 2: Serious Games | 229
Mechanics, Story, Aesthetics, Technology, Transmedia | Gamifikation | Opposition zum Industrialismus

Epilog

Akademisierung und ästhetische Produktion | 239
Games-Ausbildung in Deutschland | Struktur einer grundständigen Ausbildung | Konsequenzen der Akademisierung

Quellen | 251

https://doi.org/10.14361/transcript.9783839429822.toc - Generiert durch IP 216.73.217.80, am 05.08.2026, 03:50:14. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.14361/transcript.9783839429822.toc - Generiert durch IP 216.73.217.80, am 05.08.2026, 03:50:14. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.