

# 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

## **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: Hyperimmersiver 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

#### **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**

