

Rudolf Thomas Inderst / Peter Just (Hrsg.)

**Build 'em Up –
Shoot 'em Down**

Körperlichkeit in digitalen Spielen

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. T. Inderst/P. Just (Hrsg.): Build 'em Up – Shoot 'em Down

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2013

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrekturat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-027-8

*Ich bin außerstande zu begreifen,
wieso man Leute ohne Führerschein im Straßenverkehr
nicht zulässt, auf die Bücherregale hingegen in
beliebiger Anzahl die Bücher von Leuten ohne Anstand
gelangen können, von ihrem Wissen ganz zu schweigen.*
(Die Stimme des Herrn)

Rudolf Inderst dankt mit diesem Buch ...

... „Leuchtturm“-Journalisten, die digitale Spiele unermüdlich ins Feuilleton hieven wollen.

... erneut seinen AutorInnen bei *TITEL Kulturmagazin/nahaufnahmen.ch*.

... Manuel Fritsch – nice work!

... Werner Hülsbusch – für seine unermüdliche Korrekturarbeit.

... seinen *Twitter*-Freunden, die mit Ideen stets positiv-verschwenderisch umgehen.

... den Organisatoren der *Researching Games*.

... allen *Xbox Live*-Freunden, die es im Multiplayer mit mir schon so lange aushalten.

... Silja Gülicher von Nintendo Deutschland.

... John Freeman, Jan Thiele und allen *Krav Maga*-Trainingspartnern bei *keepsafe.de*.

... allen Bekannten an der Alma Mater, die mich immer noch als den mögen, der „Glück hat. Du darfst immer spielen“.

... seinen besten und zugleich kritischsten Freunden. Was wäre ich ohne Euch?

... seinen Eltern – das nächste Buch wird ein Verkaufsschlager mit Zauberlehrlingen.

... den Erfindern des *Red Bull Sugafree* und der *GoPro HD Hero 2*.

... seinem Mitherausgeber Peter Just – you are ze Ängst (or the Bäng?)

... Steffi – wem, wenn nicht Dir?

Peter Just dankt mit diesem Buch ...

... Ben Flavor und George Proschington.

Inhaltsverzeichnis

	Geleitwort	11
	Einleitung	13
01	Avatare, Konstruktion und Identität	23
	<i>Martin Lütke</i>	
	(Re-) producing the Body	
	<i>Motion Capture and the Meaning of Physicality</i>	
	<i>in Digital Soccer Games</i>	25
	<i>Iris Schäfer</i>	
	Inhabiting bodies in Valve Software's	
	Left 4 Dead Series	42
	<i>Jan Fischer</i>	
	Harry Potter und der Muskelkater	
	<i>Ein Selbstversuch aus verschiedenen Richtungen über das</i>	
	<i>Verhältnis zwischen Körper, Controller und Spielfigur</i>	64
	<i>Jürgen Fritz</i>	
	Mein virtueller Körper und ich	
	<i>Zum „corpus virtualis“ in digitalen Spielen</i>	76
	<i>Peter Just</i>	
	Fleur-de-Lis and E Ala Ē	
	<i>The Construction of Ethnicity via the Body</i>	
	<i>in Digital Mixed Martial Arts Games</i>	121
	<i>Rudolf Inderst</i>	
	Hurt me Plenty	
	<i>Zur Repräsentation von Schmerz im digitalen Spiel</i>	131
	<i>Benjamin Beil</i>	
	Ohnekopf-Shooter	
	<i>Zur Körperlichkeit des First-Person-Avatars</i>	145

	<i>Linda Breitlauch</i>	
	Spielfreude als erfolgreiche Lern- und Therapiemethode	179
	<i>Tim Othold</i>	
	Götter aus der Maschine – Ausflug in den Menschenpark	192
02	Interfaces	207
	<i>Christian Huberts</i>	
	Eine Hand für ein Auge! Zur Notwendigkeit einer körperlichen Forschungsästhetik für die Analyse von Computerspielen	209
	<i>Michael Mosel</i>	
	Die Transparenz des Interfaces Auf dem Weg zum durchsichtigen Körper	226
	<i>Stefan Höltingen</i>	
	Digitale Analogien Der Körper des Spielers am Gameport des Computers	254
	<i>Carsten Busch, Florian Conrad & Martin Steinicke</i>	
	Coaching mit digitalen Spielen Wie Manager in die Haut von Pixelhelden schlüpfen und was sie dabei lernen können	274
03	Gender	291
	<i>Sebastian Standke</i>	
	Embody the Ones and Zeros! GLaDOS' Wandel vom Programm zum technischen Bewusstsein	293
	<i>Maximilian Heinrich</i>	
	Ryona Sells! Pain and Pleasure in Popular Fighting Games	322
	<i>Janna Beier & Simone Schreiber</i>	
	Körperwelten Von Frauen und Männern in, aus und vor dem digitalen Spiel	328

04	Jenseits-Ludografie	363
	<i>Judith Ackermann</i>	
	Dekonstruktion einer Immersion	
	<i>Der Avatartod als distanzierendes Moment im Computerspiel</i>	365
	<i>Dominik Härig</i>	
	Game Over – der tote Körper im Computerspiel	381
	Autorenverzeichnis	401