

Martin Hennig/Hans Krah (Hrsg.)

Spielzeichen

**Theorien, Analysen und Kontexte
des zeitgenössischen Computerspiels**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

M. Hennig/H. Krah (Hrsg.): Spielzeichen

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, 2016

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 Herausgeber bzw. 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.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: SOWA Sp. z o. o., Piaseczno

Printed in Poland

ISBN: 978-3-86488-095-7

Inhaltsverzeichnis

Martin Hennig

Spielzeichen: Einführung 9

Dispositiv Computerspiel

Tim Raupach

**Dispositive des Handlungserlebens
in avatarbasierten Computerspielen** 22

Maren Conrad

**Das Computerspiel als performatives
sekundäres semiotisches System** 43

Skizze und Theorie eines Modellvorschlags

Peter Podrez

Ideologische Effekte, erzeugt vom Spielapparat 68

Gaming-Dispositive, Spielästhetiken und Subjektpositionen von Spielern

Aktuelle Tendenzen der Computerspielkultur

Martin Stobbe und Tristan Weigang

Relativ Indie 94

Skizzen zu einer Kulturosoziologie des Computerspiels

Adrian Froschauer

Der Kampf um die Erzählhoheit 117

Voice-over-Narration im Computerspiel

Jan-Oliver Decker

Transmediales Erzählen 137

Phänomen – Struktur – Funktion

Das Computerspiel im Medienverbund I: Intermediale Simulationen im Computerspiel

Ann-Marie Letourneur

Grenzüberschreitungen 174
Vom ‚Spielen‘ eines ‚Films‘?

Alexander Schlicker

Serialität – Spiel – Game Studies 193
Zu Formen, Distinktionen und Potenzialen der Game-Serie

Monika Weiß

Interaktive Fortsetzungsgeschichten 212
Das Serielle in den Telltale Games Serials

Karina Kirsten

Western remediated 228
Der Wilde Westen als Action-Adventure in *Red Dead Redemption*

Rudolf Inderst

“They’re rewriting history. But they forgot about me.” 248
Wolfenstein: The New Order als spielerische Weiterführung
dystopischer Erzähltraditionen

Das Computerspiel im Medienverbund II: Intermediale Simulationen des Computerspiels in den traditionellen Medien

Michael Meyer-Spinner

Videospiele in der Literatur 266

Sabrina Eisele

Produktive Verbindungen 285
Zur wiedergewonnenen Ko-Präsenz
in theatralen Computerspielsituationen

Zeichenspiel: Involvierungsstrategien, Spielaneignungen

Hiloko Kato und René Bauer

Hänsel und Gretel 308

Konstruktion und Rezeption von Orientierungshinweisen im Spielraum

Michael Stroh

Die Erziehung des Spiels 331

Das Spiel nach Regeln in der Pädagogik und in den Game Studies

Matteo Riatti

Frauen vor und auf dem Bildschirm 347

Zum Genderdiskurs in den Videospieldwelten

Liste der Autorinnen und Autoren 367