

**Miriam Schreiter**

# **Wie kommt der Tod ins Spiel?**

**Von Leichen und Geistern  
in Casual Games**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

M. Schreiter: Wie kommt der Tod ins Spiel?

**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 2019

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

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

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

Zugleich: Diss., Technische Universität Chemnitz, 2018

Satz: Werner Hülsbusch

Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-146-6

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>7</b>
1.1	Kontext und Anliegen	9
1.2	Tod in digitalen Spielen: Topografie und Leerstellen	13
	<i>Disziplinäre Herangehensweisen und Forschungsinteressen</i>	13
	<i>Methodische Grundlagen</i>	14
	<i>Spiele</i>	15
	<i>Spielfiguren</i>	15
	<i>Konzeptionen von Tod</i>	16
	<i>Theoretische Ansätze</i>	16
	<i>Leerstellen und Schlussfolgerungen</i>	20
1.3	Zentrale Fragen, Methoden und Material	22
1.4	Argument und Aufbau der Arbeit	25
<b>2</b>	<b>Casual Games und Wimmelbildspiele</b>	<b>29</b>
2.1	Casual Games – „anytime, anywhere“	30
2.2	Wimmelbildspiele – „Sehr gut! Du hast etwas Nützliches gefunden. Skeletthand“	35
	<i>Gestaltung und Spielprinzip</i>	37
	<i>Wimmelbildszenen</i>	40
2.3	<i>Cursed Fates: Der kopflose Reiter</i> – „A chain of bloody events“	42
	<i>Inhalt</i>	43
	<i>Todesinszenierung</i>	46
<b>3</b>	<b>Transmediale Beziehungen</b>	<b>49</b>
3.1	<i>Sleepy Hollow</i> in Short Story und Film	51
3.2	Mobile Todesallegorie: Der kopflose Reiter	58
<b>4</b>	<b>Ökonomien des Todes</b>	<b>71</b>
<b>5</b>	<b>Die Ökonomie der Aufmerksamkeit</b>	<b>77</b>
5.1	Aufmerksamkeit	78
5.2	Die Industrie des Unheimlichen	82
5.3	Tod und Tabubruch	87

---

5.4	Gefährliche Überreste	91
5.5	Die Ikonografie des Makabren	95
5.6	Plagegeister und Geisterplage	100
<b>6</b>	<b>Die Ökonomie des Accomplishments</b>	<b>107</b>
6.1	Accomplishment	107
6.2	Accomplishing Playbor	110
6.3	Schwellenzustände und Grenzsicherung	121
6.4	Ordnung und Verortung	127
6.5	Vollendung und Wieder-Holung	134
<b>7</b>	<b>Die Ökonomie des Wertes</b>	<b>145</b>
7.1	Werte und Wertschätzung	145
7.2	Die Vermarktung des Parasitären	149
7.3	Der Wert der Sammlung	155
7.4	Bewertung und Bewerten	160
7.5	Sozialer Tod	170
7.6	Jenseitspolitik und Begeisterung	178
<b>8</b>	<b>Zusammenführung</b>	<b>187</b>
	<b>Quellen</b>	<b>193</b>
	Texte	193
	Spiele	225
	Filme	227
	<b>Abbildungen</b>	<b>229</b>
	<b>Anhang</b>	<b>231</b>