

**Martin Hennig/Hans Krah (Hrsg.)**

# **Spielzeichen III**

**Kulturen im Computerspiel /  
Kulturen des Computerspiels**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

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

**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, 2020

**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 Herausgeber bzw. Autor/inn/en 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.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-161-9

# Inhaltsverzeichnis

*Martin Hennig*

**Einleitung** 9

**Sektion 1: Kulturelle Diskurse** 23

*Hans Krahl*

**Spiel und Kultur** 24

Spiel als Zeichen/Verweisfunktionen medialer Repräsentationen

*Martin Hennig*

**Die Ordnung der Abweichung** 54

Digitale Spiele als Träger und Adressat kultureller Kommunikation

*Rebecca Haar*

**Simulationsdiskurse im Film** 77

Wie werden virtuelle Welten in David Cronenbergs *eXistenZ* dargestellt?

**Sektion 2: Subkulturen / Gegenkulturen** 101

*Tim Raupach*

**Vom Kult digitaler Patina** 102

Retro-Kulturen im Computerspiel

*Christopher Lukman*

**Die Selbstreflexionen eines Computerspiels als Konsumprodukt** 124

Bennett Foddy über B-Games, digitalen Schrott  
und konsumistisches Spielen

<b>Sektion 3:</b>	
<b>Digitale Spiele im Kontext der Medienkultur</b>	<b>147</b>
<i>Jan-Niklas Meier, João Senna-Teixeira</i>	
<b>Computerspielwelten als Teil transmedialer <i>storyworlds</i></b>	<b>148</b>
Eine Taxonomie narrativer und fiktionaler Kontinuitätsrelationen	
<i>Christian Richter</i>	
<b>Drück' die 6, um zu springen</b>	<b>176</b>
Zur Remediatisierung des Computerspiels in der Fernsehsendung <i>Hugo</i>	
<i>Timo Schemer-Reinhard</i>	
<b>Press Button to ... Play</b>	<b>200</b>
Zur Entstehung von Kulturtechnik aus dem Computerspiel	
<b>Sektion 4: Spielwelten –</b>	
<b>Kulturelle Identitäten und kulturelle Räume</b>	<b>225</b>
<i>Peter Podrez</i>	
<b>Stadtspiele, Spielstädte</b>	<b>226</b>
Zum Verhältnis von Games und urbanen Kulturräumen	
<i>Sören Schoppmeier</i>	
<b>Ein Porträt des Videospieles als Akteur-Netzwerk</b>	<b>254</b>
<i>Grand Theft Auto</i> und die Reproduktion amerikanischer Kultur	
<i>Hiloko Kato, René Bauer</i>	
<b><i>Magic Cone</i> – der erweiterte <i>Magic Circle</i></b>	<b>277</b>
Japanische Spielkultur, Mukokuseki und ihre Aneignungen im Westen	
<i>Martin Picard, Martin Roth</i>	
<b>Gamification</b>	<b>341</b>
Historical Characters in the Japanese Musō Game <i>Sengoku BASARA</i>	

---

<b>Sektion 5: Spielfiguren – Körperlichkeit und Krankheit</b>	<b>359</b>
<i>Mario Hirstein</i>	
<b>Die <i>andere</i> Gewaltdebatte</b>	<b>360</b>
Splatter und Ideologie in <i>The Last of Us</i> und <i>BioShock Infinite</i>	
<i>Fabian Schwarz</i>	
<b>Videospiele als Spiegel sozialer Normen und Erwartungen</b>	<b>381</b>
Entwicklungen in der Darstellung von homosexuellen und Transgender-Charakteren	
<i>Arno Görgen, Stefan H. Simond</i>	
<b>Mental Health als Authentizitätsfiktion im digitalen Spiel</b>	<b>406</b>
Eine Typologie	
<i>Oliver Ruf, Markus Matt</i>	
<b>Sphären-Konvergenzen</b>	<b>435</b>
<i>Doki Doki Literature Club</i> als Indiz kulturästhetischer Körperlichkeit	
<b>Liste der Autor*innen</b>	<b>457</b>