Martin Hennig/Hans Krah (Hrsg.)

Spielzeichen III

Kulturen im Computerspiel/ Kulturen des Computerspiels

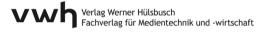


M. Hennig/H. Krah (Hrsg.): Spielzeichen III

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



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.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-161-9

Inhaltsverzeichnis

Martin Hennig	_
Einleitung	9
Sektion 1: Kulturelle Diskurse 2	3
Hans Krah Spiel und Kultur Spiel als Zeichen/Verweisfunktionen medialer Repräsentationen	24
Martin Hennig Die Ordnung der Abweichung Digitale Spiele als Träger und Adressat kultureller Kommunikation	54
Rebecca Haar Simulationsdiskurse im Film Wie werden virtuelle Welten in David Cronenbergs eXistenZ dargestellt?	77
Sektion 2: Subkulturen / Gegenkulturen 10)1
Tim Raupach Vom Kult digitaler Patina Retro-Kulturen im Computerspiel)2
Christopher Lukman Die Selbstreflexionen eines Computerspiels als Konsumprodukt 12 Bennett Foddy über B-Games, digitalen Schrott und konsumistisches Spielen	24

6 Inhaltsverzeichnis

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

<u>Inhaltsverzeichnis</u> 7

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