

Martin Hennig/Hans Krah (Hrsg.)

Spielzeichen IV

**Genres –
Systematiken, Kontexte, Entwicklungen**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

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

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, 2023

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. Autoren 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: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-191-6

Inhaltsverzeichnis

Martin Hennig und Hans Krah

Spielzeichen IV: Genres – Einführung in den Band 7

Sektion 1: Genresystematiken 25

Tobias Unterhuber

Schubladen denken 27

Über die Notwendigkeit der Etablierung und Überwindung einer Gattungstheorie des Computerspiels

Bojan Peric

Transzendente Familienbande 53

Oder: Vom Nutzen und Nachteil des Genrebegriffs für das digitale Spiel

Rolf F. Nohr

Genredefinition, Spiel-Handeln und Handlungstheorie 71

Felix Schniz

Was ist das Genre eines *objet ambigu*? 91

Die (vermeintlich) unmögliche Taxonomie des Videospieles als Appell

Sektion 2: Genrekontexte 115

Martin Hennig

Palimpseste 117

Spielgenres und Hypertextualität

Andreas Rauscher

The Alien Behind the Curtain 135

Konfigurationen und Kontexte der Genre-Settings

Willi Wolfgang Barthold

- Medienübergreifende Dorfromantik** **161**
Über ‚Ländlichkeit‘ im Videospiel als transmediale Genre-Passage

Sebastian R. Richter

- Gamemusik und Hybridgenres**
am Beispiel von 3D-Jump’n’Runs **183**

Sektion 3: Genreanalysen **205**

Martin Roth

- Was wird denn hier gespielt?** **207**
Genrebezogene Unterschiede der digitalen Spiel Landschaft in
Deutschland und Japan

Nils Gelker

- “You’re a Marine [...].**
This is not a cumbersome role-playing game.” **231**
Genre und Figurendarstellung im Videospiel am Beispiel von *Doom*

Jan-Oliver Decker

- Casual Games = Casual Sexism ?** **253**
Genderkonzeptionen in der Spielreihe *Dark Parables*

Peter Podrez

- Be a Bee** **285**
Animalische Spielbarkeiten in Tiersimulationen

Felix Tenhaef

- Autobiografische Computerspiele** **311**
Zwischen alten Ideen und neuen Formen

- Liste der Autoren** **341**