

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	7
2	Digitale Spiele als konfigurative Textpraktiken	29
2.1	Das doppelte Unbehagen an der ludologischen Theorie	31
2.1.1	Abriss der Ludologie/Narratologie-Debatte	33
2.1.2	Das Unbehagen an der ludologischen Polemik	43
2.1.3	Das Unbehagen an essenziellen Bestimmungen digitaler Spiele durch die Ludologie	60
2.2	Das digitale Spiel als nicht-essenziell gesetztes Phänomen	79
2.2.1	Das digitale Spiel als offen unabgeschlossenes Objekt	81
2.2.2	Das digitale Spiel als evokatives Objekt	93
2.3	Digitale Spiele als konfigurative Praktiken	108
2.3.1	Die ludische <i>configuration</i> als Gegensatz zur narrativen <i>interpretation</i>	118
2.3.2	Die Konfiguration digitaler Spiele als Technikkompetenz der <i>molecular culture</i>	122
2.3.3	Konfigurationsformen digitaler Spiele als Bestandteil der <i>participatory culture</i>	126
2.4	Digitale Spiele zwischen sich schließenden und öffnenden Textkonzeptionen	140
2.4.1	Sich schließende Textauffassungen	147
2.4.2	Sich öffnende Textauffassungen	152
2.4.3	Digitale Spiele als Texte	156
2.5	Die mediale Selbstbezüglichkeit als Gegenstand einer kritischen Textpraxis digitaler Spiele	161
3	Die Kritik digitaler Spiele	175
3.1	Der problematische Blick auf den Körper des Helden: Zur Funktionalisierung hyperviriler Maskulinität in <i>Vagrant Story</i>	176
3.2	„For as We to our Thrones, Thou art to Thy Duty“: Ludische Konfigurationsmuster spielerischer Subjektivität zwischen Subordinations- und Ermächtigungsfantasie in <i>Dark Souls III</i>	211
3.3	Auferstanden aus Ruinen: Zur Funktionalisierung der Ruine als sozialem Raum in <i>Horizon: Zero Dawn</i>	272
4	Zusammenfassung und Ausblick	335
	Literatur- und Medienverzeichnis	355