

Inhalt

1. Einleitung: Zur kulturellen und wirtschaftlichen Konjunktur von digitalen Spielen	1
1.1 Nur ein Spiel? Debatten um die Moral in digitalen Spielen	5
1.2 Fragestellung, Zielsetzung, Ansatz und Aufbau der Arbeit	9
2. Medialität digitaler Spiele I: Mediale Formen und moralische Implikationen	15
2.1 Digitale Spielgenres und Spieltypologie	16
2.2 Spiel versus Erzählung	22
2.2.1 Spieltheorien	27
2.2.2 Narratologische Positionen	30
2.2.3 Computerspiele als Medien im Sinne des Medienkompaktbegriffs	34
2.2.4 Mediale Formen in digitalen Spielen	40
2.2.5 Spiel und Erzählung im Computerspiel: Eine Zusammenfassung	46
2.2.6 Morale Implikationen ludischer und narrativer Formen	49
3. Medialität digitaler Spiele II: Digitale Spiele als performative Erzählräume	55
3.1 Bildlogik und Räumlichkeit digitaler Spiele	56
3.1.1 Vom Text zum bewegten Bild	57
3.1.2 Funktionsweisen nicht-linearer Texte	63
3.1.3 Computerspielbild	73
3.1.4 Computerspielraum	77
3.2 Formen der Inszenierung von Narrativen in digitalen Spielen	87
3.2.1 Narrative Formen in digitalen Spielen	89
3.2.2 Zeit in digitalen Spielen	98
3.2.3 Moral und narrative Formen in digitalen Spielen	107
3.3 Performativitätsmodi digitaler Spiele	114
3.3.1 Interaktivität und Performativität in digitalen Medien	115
3.3.2 Formen der Performanz und Konfiguration in digitalen Spielen	127
3.4 Performativer Erzählraum Computerspiel: Eine Zusammenfassung	136

4. Kommunikationsbedingungen in digitalen Spielen	141
4.1 Kommunikationsmodell digitaler Spiele	141
4.2 Perspektivenstrukturen und Handlungsspielräume in digitalen Spielen	158
5. Zur Gestaltung von Perspektivenstrukturen und Handlungsspielräumen – exemplarische Analysen der Spiele <i>Fahrenheit</i>, <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i> und <i>Fable</i>	171
5.1 Formen der performativen Inszenierung moralischer Konflikte in <i>Fahrenheit</i>	174
5.2 Der Spielraum als moralisch-satirische Gesellschaftsbeschreibung in <i>Grand Theft Auto: San Andreas</i>	191
5.3 Moralisches Spielen als binäre Option in <i>Fable</i>	205
5.4 Spielanalysen: Eine vergleichende Zusammenfassung	218
6. Schlussbetrachtung	223
Anhang	231
Abbildungsverzeichnis	231
Literaturverzeichnis	233
Verzeichnis digitaler Spiele	251
Glossar	253