

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung: Doing Realism	11
1.1 Wie man sich das Spielen von Football Manager vorstellen kann	16
1.2 Der Begriff des Realismus	22
Hinwendung zu unidealisierter Realität und Alltag	24
Pessimismus	27
Widerstand	28
Kritik	29
Realismus in Videospielen und in den Game Studies	31
Alexander Galloways <i>Social Realism</i>	40
Vorbilder der akademischen Beschäftigung mit Videospielen	49
1.3 Theoretische Empirie: Praxistheorie und Ethnografie	56
Praxistheorie	62
Praxistheorie ohne Empirie: Theodore Schatzki	64
Ethnografie	67
Autoethnografie als subjektivistische Nabelschau	73
1.4 Zwischenfazit Theoretische Empirie, Praxistheorie, Ethnografie	75
1.5 Der eigene theoretisch empirische Zugang zum Fall	78
2. Doing Realism I: Membran	85
2.1 Einen Save starten	85
Sich für einen Verein entscheiden	85
Einen Spielmodus auswählen	96
2.3 Membran	100
2.4 Researcher	108
2.5 Informationen: Taktik / Talente / Skins	136
2.6 Mimetische Weltverdopplung	144
2.7 Save-Scumming	154

2.8	Mikroskopie I: Eine Taktik erstellen	167
2.9	Experimentieren	172
2.10	Zwischenfazit Teil I: Membran	180
3.	Doing Realism II: Symmetrisieren	187
3.1	Technoscience	193
3.2	Football Manager im Kreißaal	199
3.3	„What’s the difference?“	203
3.4	Zwischenfazit Symmetrisieren	210
4.	Doing Realism III: Theoretisieren	213
4.1	Sog und Sinnlosigkeit: Das eigene Theoretisieren	214
4.1.1	Mikroskopie II: Sog und Sinnlosigkeit in Bezug auf eine stets distanziert bleibende Zukunft	214
4.2.2	The Future Cannot Begin	224
4.3.3	Fiktionale Erwartungen und die Hoffnung auf Erlösung	228
4.2	Theoretisieren	233
4.2.1	Sich vom Spiel ausgehend wundern – Ruffinos <i>AdVenture Capitalist</i>	233
4.2.2	Das Spiel als explizierende Arena	234
4.2.3	Ein tiefes Interesse an ‚cosmologically grounded issues‘	241
4.3	Zwischenfazit Theoretisieren	245
5.	Fazit	249
5.1	Sich annähern: Realistische Darstellung als mimetische Weltverdopplung	252
5.2	Ankommen: Welt haben	256
	Danksagung	263
	Literaturverzeichnis	267
	Abbildungsverzeichnis	283