

# Inhaltsverzeichnis

*Ann-Marie Letourneur*

7

## **Grußwort**

*Thomas Bendels, Bernhard Runzheimer und Sabrina Strecker*

## **Einleitung**

11

## **Teil 1: Intermediale Beziehung: Zwischen Konvergenz und Transfer**

*Kevin Pauliks*

### **Death Time**

16

*Die zeitliche Interferenz von Tod und Sterben  
in Computerspiel und Fernsehserie*

*Thomas Bendels*

### **Transmedia-Militainment**

45

*Zur transmedialen Inszenierung des Krieges  
zwischen Videospiel und Musikvideo*

## **Teil 2: Remediale Aufbereitung: Integration und Repräsentation**

*Sebastian Standke*

### **Stamp It. Then Stamp It Again.**

76

*Papers, Please als prozedurale Remediation von Bürokratie*

*Bernhard Runzheimer*

96

### **Bug or Feature?**

*Softwarelogik im Spannungsfeld von  
diegetischer Kohärenz und technischer Störung*

*Daniel Heck*

**,Level Up!“ und „Es war einmal“**

**120**

*Funktionen des Buchs in Computerspielen*

*Sabrina Strecker*

**Roaming Free, Moving the Frontier**

**135**

*Darstellungs- und Erzählkonventionen des Western  
in narrativ ausgestalteten Open-World-Videospielen*

## **Teil 3: Rezeptive Perspektiven: Bewertung und Rezeption im Wandel**

*Felix Liedel*

**Art and Games?**

**160**

*Ein Fallbeispiel zur Bewertung*

*intermedialer Elemente in Computerspielen*

*Stefan Simond*

**Let's Play**

**177**

*Zwischen interpassiver Rezeption und subversiver Kulturpraxis*

**Autorenverzeichnis**

**207**

**Spieleverzeichnis**

**211**

**Film- und Serienverzeichnis**

**215**