

Inhaltsverzeichnis

Ann-Marie Letourneur

Grußwort

7

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

Bug or Feature?

96

*Softwarelogik im Spannungsfeld von
diegetischer Kohärenz und technischer Störung*

Daniel Heck

„Level Up!“ und „Es war einmal“	120
<i>Funktionen des Buchs in Computerspielen</i>	

Sabrina Strecker

Roaming Free, Moving the Frontier	135
<i>Darstellungs- und Erzählkonventionen des Western in narrativ ausgestalteten Open-World-Videospielen</i>	

Teil 3: Rezeptive Perspektiven: Bewertung und Rezeption im Wandel

Felix Liedel

Art and Games?	160
<i>Ein Fallbeispiel zur Bewertung intermedialer Elemente in Computerspielen</i>	

Stefan Simond

Let's Play	177
<i>Zwischen interpassiver Rezeption und subversiver Kulturpraxis</i>	

Autorenverzeichnis	207
Spieleverzeichnis	211
Film- und Serienverzeichnis	215