

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>9</b>
<i>Michael Mosel</i>	
<b>When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen</b>	<b>13</b>
<i>Ellen Jünger</i>	
1 Design und Struktur von (Computer-) Spielen	14
2 Spielemusik zwischen Interaktivität und Adaptivität	17
3 Funktionale Aspekte der Spielemusik	20
3.1 Atmosphärische Funktion der Spielemusik	21
3.2 Musik als Signal	23
3.3 Narrative Funktion von Spielemusik	25
Literatur	27
<b>Auf dem Weg zu wahrer „agency“</b>	<b>29</b>
<i>Thomas Widra</i>	
1 Einleitung	29
2 Die Theorie des interaktiven Dramas im Zusammenhang mit agency	31
2.1 Vom aristotelischen Drama zum interaktiven Drama	31
2.2 Die Verortung von agency im interaktiven Drama	34
2.3 Probleme und Grenzen für agency	39
3 Die praktische Relevanz von agency in der Handlung traditioneller Computerspiele	41
3.1 „Entscheidungsfreiheit“ in traditionellen Computerspielen	41
3.2 Die Form der Spielerentscheidungen in <i>BioShock</i>	46
3.3 Erzeugung einer Geschichte in <i>EVE Online</i>	50
3.4 Morale Ambiguität bei den Entscheidungen in <i>The Witcher</i>	51
4 Ausblick	57
Literatur	59
<b>Gothic Gaming</b>	<b>61</b>
<i>Jan Bojaryn</i>	
1 Einleitung	61

2	Was ist Gothic Fiction?	63
3	Gothic in drei Beispielen	67
3.1	<i>BioShock</i>	68
3.2	<i>Mass Effect</i>	73
3.3	<i>Eternal Sonata</i>	77
4	Fazit	80
	Literatur	82
	Erwähnte Spiele	83
	<b>Game Noir – Subjektivierung auf allen Ebenen</b>	<b>85</b>
	<i>Michael Mosel</i>	
1	Einleitung	85
2	Zentrale Komponenten des Noir-Films	86
2.1	Die Ermittlerrolle im Noir-Film	86
2.2	Audiovisuelle Strategien	87
2.3	Narration	89
2.4	Subjektivierung	93
3	Beschreibung der untersuchten Spiele	94
3.1	<i>Max Payne</i>	94
4.2	<i>Grim Fandango</i>	96
4	Werbung	97
4.1	<i>Max Payne</i>	97
4.2	<i>Grim Fandango</i>	99
5	Rezeption	100
5.1	<i>Max Payne</i>	101
5.2	<i>Grim Fandango</i>	102
6	Analyse	103
6.1	Die Ermittlerrolle im Noir-Film	103
6.2	Audiovisuelle Strategien	106
6.3	Narration	113
6.4	Subjektivierung	120
7	Fazit	127
	Literatur	130
	Erwähnte Spiele	134
	Erwähnte Filme	135

<b>Wie „realistisch“ sind Computerspiele wirklich?</b>	<b>137</b>	
<i>Claudia Becker</i>		
1	Eine kurze Geschichte der dreidimensionalen Darstellung	141
2	Von Analog-Defekten zu Digital-Effekten	146
	Literatur	150
	Erwähnte Spiele	151
<b>Das Computerspiel-Dispositiv</b>	<b>153</b>	
<i>Michael Mosel</i>		
1	Einleitung	153
2	Die Apparatus-Theorie	154
3	Beschreibung des Computerspiel-Dispositivs	157
3.1	Gedächtnis und Fantasie	158
3.2	Emotionen	159
3.3	Die Mittel des Computerspiels	161
3.4	Die Funktion des Computerspiels	163
4	Der „Zuschauer“	166
4.1	Aktivität des „Zuschauers“	166
4.2	Regression?	169
4.3	Ideologievermittlung / Ideologie im Algorithmus	171
5	Fazit	174
	Literatur	176
	Erwähnte Spiele	179
<b>Mittendrin – statt nur dabei</b>	<b>181</b>	
<i>Johannes Breuer</i>		
1	Einleitung	181
2	Zum Begriff der Interaktivität	182
3	Die Bedeutung der Interaktivität für das Nutzungserleben	185
3.1	Dimensionen des Spielerlebens	188
3.2	Empirische Befunde	195
3.3	Defizite, Probleme und neue Ansätze in der empirischen Erforschung von Telepräsenz, Immersion und Flow bei Computerspielen	201
4	Fazit	204
	Literatur	208

<b>Wo bin ich jetzt? Was bin ich jetzt? Wieso bin ich jetzt hier? – Im Mikrokosmos einer luziden Wirklichkeit</b>	<b>213</b>
<i>Adam Rafinski</i>	
1 Ästhetik der medialen Schnittpunkte	215
1.1 Computer-spielen	216
1.2 Performative Reflexion	217
2 Ästhetik des Symbolischen	219
2.1 Magische Spiegel	219
2.2 Emotionale Leerstellen	221
2.3 Selbstbewusstwerdung des Mediums	223
3 Ästhetik der Codierung	225
3.1 Paradoxe Ontologien	225
3.2 Die Präsenz des Anderen	227
3.3 Der Herr der Zeit	229
4 Kurzschluss mit der Realität	232
Literatur	234
Erwähnte Spiele	237
<b>Über die Autoren</b>	<b>239</b>