

Inhalt

- 1 **Vorbetrachtungen** – 008
- 2 **Äußere Grenzen** – 012
 - 2.1 Ludologie und Narratologie: Diskussionen zum Oberbegriff von Computerspielen – 013
 - 2.1.1 Linearität – 016
 - 2.1.2 Zeitlichkeit – 019
 - 2.2 Merkmale – 021
 - 2.2.1 Spielregeln – 022
 - 2.2.2 Interaktion – 025
 - 2.2.3 Konflikt und Ergebnisse – 029
 - 2.2.4 Spiel und Realität – 030
 - 2.3 Abgrenzungen – 032
 - 2.3.1 Rätsel – 032
 - 2.3.2 Spielzeug – 035
 - 2.3.3 Simulation – 040
 - 2.4 Play und Game – 044
 - 2.4.1 Bedeutung – 045
 - 2.4.2 Übersetzung – 048
- 3 **Innere Grenzen** – 049
 - 3.1 Kategorisierungen – 050
 - 3.1.1 Markantestes Merkmal – 051
 - 3.1.1.1 Geschicklichkeit und Strategie – 055
 - 3.1.1.2 Abenteuer und Rollenspiel – 058
 - 3.1.2 Einheitliches Merkmal – 064
 - 3.1.3 Prototypen – 079
 - 3.1.4 Action – Abenteuer – Strategie – 089
 - 3.2 Typologien – 093

3.2.1	Järvinen: Audiovisualität	– 094
3.2.2	Fritz: Computerspiel-Landschaften	– 100
3.2.3	Klevjer: Vermittlung zwischen Spiel und Spieler	– 107
3.2.4	Game Ontology Project: Darstellung und Bewegung	– 112
3.2.5	Aarseth: Multidimensionalität	– 120
4	Fazit und Ausblick	– 134
5	Nachweise	– 138
	Biographie	– 145