

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| Geleitwort | 11 |
| Einleitung | 15 |
| 01 Innere Konflikte | 19 |
| <i>Bettina Lämmle</i> | |
| Innerer und äußerer Konflikt eines Helden | |
| <i>Prince of Persia: Warrior Within</i> | 21 |
| Der Konfliktbegriff im sozialwissenschaftlichen und psychologischen Spannungsfeld | 21 |
| <i>Prince of Persia: Warrior Within</i> | 25 |
| Innerer und äußerer Konflikt des Helden | 25 |
| Zusammenfassung | 30 |
| Bibliografie | 31 |
| <i>Christian Huberts</i> | |
| Zwischen 1 und 0 | |
| Der romantische Konflikt | |
| zwischen realen und virtuellen Welten | 33 |
| (Un-) Tot | 33 |
| Konsens-Halluzinationen | 35 |
| Tote Daten | 37 |
| Romantische Käfer | 39 |
| Bibliografie | 40 |
| Ludografie | 41 |
| Filmografie | 42 |
| <i>Souvik Mukherjee</i> | |
| “Follow Makarov’s Lead?” | |
| Ethical Conflict in Videogames and <i>Call of Duty:</i> | |
| <i>Modern Warfare 2</i>’s Controversial ‘No Russian’ Level | 43 |
| References | 59 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 02 | Ideologische Konflikte | 63 |
| | <i>Christian Schiffer</i> | |
| | Machtspiele im digitalen Sandkasten | |
| | Wie politisch sind Computerspiele? | 65 |
| | Simulierte Konflikte | 66 |
| | Im Politsandkasten? | 67 |
| | Die Freiheit, die wir meinen | 68 |
| | Die Regeln, die wir meinen | 69 |
| | Subversion, Dissidenz und Propaganda | 70 |
| | Plädoyer für eine Diskussion jenseits formaler Kriterien | 71 |
| | <i>Stefan Höltgen</i> | |
| | Spielen (in) der atomaren Situation | |
| | Atomkriegsszenarien im 8- und 16-bit-Computerspiel | 73 |
| | Ziel-Spiele ohne Ziel | 74 |
| | SDI | 76 |
| | „A strange game – the only winning move is not to play!“ | 78 |
| | Reaktionen und Reaktoren | 81 |
| | Vorprogrammierte Konflikte | 83 |
| | Press N for NATO – Press W for Warsaw Pact – | |
| | Press Space Bar to try again | 85 |
| | We won! We won! | 88 |
| | Spiele | 91 |
| | Literatur | 92 |
| | <i>Peter Just</i> | |
| | „Uniforms are relicts. The war rages everywhere!“ | |
| | Zeitgenössische Militärtheorie in <i>Modern Warfare 2</i> | 93 |
| 03 | Ästhetische Konflikte | 103 |
| | <i>Matthias Finke</i> | |
| | Kritik – Konflikt | |
| | Versuch über die ästhetische Dimension von Computerspielen am Beispiel von <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i> | 105 |
| | <i>Sebastian Huber</i> | |
| | The Art of War The War of Art | 121 |
| | The Art of War The War of Art: | |
| | Creating an Aesthetic Foundation for the Video Game | 122 |
| | Works cited | 132 |

| | |
|---|------------|
| <i>Christoph Zurschmitten</i> | |
| Zwischen Zerfall und Zelebrierung, Film und Spiel | |
| <i>Amanita Design</i> | 133 |
| Mediografie | 142 |
| <i>Robert Glashüttner</i> | |
| Der Kampf gegen das Spiel | |
| Archaisches Gameplay und die | |
| Rückkehr zum Rigorosen in Videospielen | 145 |
| Game Design ist ein Kind seiner Zeit | 146 |
| Deaths and Dead Ends | 146 |
| Ästhetisierung der Herausforderung | 148 |
| Reflexion und Comedy | 152 |
| 04 Narrative Konflikte | 155 |
| <i>Rudolf Inderst</i> | |
| Stoppt den Endsieg! | |
| Das Videospiel <i>Turning Point: Fall of Liberty</i> als alternative | |
| history: eine digitale Fortsetzung antinationalsozialistischer | |
| Dystopien | 157 |
| Einführung | 157 |
| Das Konzept des Nicht-Ortes – | |
| oder: Wie die beste aller Welten zur schrecklichsten wurde | 159 |
| Der First Person Shooter <i>Turning Point: Fall of Liberty</i> : | |
| Wenn Bauarbeiter braun sehen | 167 |
| Literarische Verknüpfungen faschistoider Endzeitästhetik – | |
| das „International Journal“ | 172 |
| Snapshots of Befindlichkeiten – | |
| die interaktive Dystopie <i>Turning Point: Fall of Liberty</i> | 180 |
| <i>Maximilian Heinrich</i> | |
| The Role of Technology and Idea of Man | |
| in <i>BioShock</i> and <i>Half-Life 2</i> | 183 |
| Introduction | 183 |
| Story and the Role of Technology | 184 |
| <i>Half-Life 2</i> | 184 |
| <i>BioShock</i> | 187 |
| Agency Panic and Idea of Man | 188 |
| Combat and Adaptation | 192 |
| Conclusion | 196 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 05 | Metakonflikte | 197 |
| | <i>René Bauer und Hiloko Kato</i> | |
| | Game als Assessment | |
| | Analyse zwischen Gametheorie und Gesprächslinguistik | 199 |
| | Das Game als Gegner | 199 |
| | Das Spiel als Gespräch | 202 |
| | Das Game als Assessment | 209 |
| | <i>Joël Kaczmarek</i> | |
| | Gegnerschaft im Computerspiel | |
| | Formen des Agonalen in digitalen Spielen | 215 |
| | Einleitung: Typologisierung anhand von Gegnerschaftsformen | 215 |
| | Wettbewerb | 218 |
| | Feindschaft | 228 |
| | Umgebung | 246 |
| | Zusammenhang der Typologie | 257 |
| | Ausblick: Wie der Spieler die Gegnerschaftsformen gestaltet | 260 |
| | Nachweise | 265 |
| | Autorenverzeichnis | 269 |