

# Inhalt

Danksagung	5
1. Geleitwort	9
1.1. Die Entdeckung der Game Studies	9
1.2. Im Kaninchenbau	10
1.3. Interludium: Medienkritik	11
1.4. Ist das Wissenschaft oder kann das weg?	12
1.5. Everybody welcome	13
1.6. 20 Jahre Forschungsfantasie	14
2. Präludium – ein Abend unter Freund:innen	15
3. »Press X to research«: Willkommen in der Spielwissenschaft!	21
4. Über die Autoren – unsere Innenperspektive	26
4.1. Rudolf Thomas Inderst – die zweite Generation	27
4.2. Pascal Marc Wagner – die dritte Generation	30
5. Wider der Disziplin(losigkeit)!	33
6. Eine gescheiterte Sammlung: von <i>Game Studies</i> <i>Audiofied</i> bis <i>20 Years Later – The State</i> <i>of Game Studies</i>	38
7. »So ist es halt in Deutschland« – einmal Ringvorlesung, bitte!	45
8. Doch wozu das alles – Schwermütiges aus Skandinavien?	54
8.1. Kritisch-pragmatische Einschätzungen prägen den Abend	56
8.2. Spiele-Industrie vs. Spiele-Journalismus vs. Game Studies?	59

9. Eine womöglich progressive Verzahnung von Industrie und Forschung?	62
10. Ein Jahrzehnt Traditionsbildung: PAIDIAs Jubiläum	65
11. Ludomusikologie als prototypische Fragmentierungsdebatte	74
12. Das synthetisierende Finnland?	86
13. Kein Endboss in Sicht – zwischen <i>replay value</i> und <i>extra life</i>	93
14. Biographien der Autor:innen	95
15. Literatur	97