

Inhalt

Vorwort | 9

A. Einleitung

I. Thema und Ziel der Untersuchung | 15

- The Art of Computer Game Design | 15
- Chronologischer Rahmen | 27
- Stand der Forschung | 28
- Geografischer Rahmen | 35
- Aufbau der Untersuchung | 35

II. Methode | 39

- ›Game Design als intentionaler Werkprozess und kunsthistorischer Gegenstand | 39

- rhetorik*/*téchnē* – Selbsttheoretisierung und Vermittlung in Antike und Früher Neuzeit | 45
- Selbsttheoretisierung | 47
- Design als Rhetorik | 48
- Gestaltungslehren und Designvermittlung | 49
- Allgemeine Rhetorik | 53
- Design als *téchnē* | 57

- Produktionsästhetik und -theorie als Kulturtechnik – Eine Evolutionstheorie der problemlösenden Gestaltung | 65
- Variation – Selektion – Transmission | 71
- Analogie | 80
- Homologie | 84
- Homoioologie | 94

B. Real art through computer games ... principles of aesthetics

- I. »The art of« vs. »real art« –
Kunstverständnisse im Widerstreit | 99
 - Prolog: Fantics | 99
 - »Can a Computer Make You Cry?« | 106
 - »You don't feel like this very often.« | 109
 - »art evokes emotion through fantasy« | 112
 - »one in-game moment that stirs up awe or profound emotion« | 114
 - Emotionalisierung als Ziel der Kunst und das dreifache Pathos | 116
 - »The art of ...« | 141
 - Epilog | 149
- II. »Similarities with Other Media« –
Vergleiche von Computerspiel, Film und Literatur | 157
 - »Interactive Movies« und »Interactive Fiction« | 157
 - Interactive Movies I: Low-Interactive Entertainment | 160
 - Interactive Fiction I: Storytelling | 168
 - Interactive Movies II: Disney | 177
 - Interactive Fiction II: »Graphic Adventure Games« und »Interactive Fiction as Literature« | 180
 - Interactive Movies III: Hollywood | 192
 - Interactive Fiction III: Vom Theater zum Holodeck | 202
 - Paragone | 224
- III. Die Erfindung der Rolle als »Game Designer/in« –
Profession, Autorschaft, Gemeinschaft | 231
 - Inventor, Designer, Developer | 231
 - »So You Want to Write a Computer Game« | 236
 - Listings und Amateure | 241
 - Atari Games Research Group | 245
 - »Software Artists?« | 252
 - »So You Still Want to Write a Computer Game« | 261
 - Game Designer/innen in der Computer Gaming World und bei Electronic Arts | 268
 - »Building A Community« | 276
 - »Florence during the Renaissance« | 284
 - Computer Game Developers' Association | 292
 - »accomplished artist« | 313
 - »Legends of Game Design« | 338
 - »Professionalism« und »Professionalization« | 350

- IV. >computer games< –
Ontologien und Taxonomien eines Designgegenstandes | 357
»what a game is« | 357
Spielkategorien als Kunstgattungen | 371
Computer Game Design | 381
Die Geschichte der Computerspiele | 401
Der Tod und die Zukunft der Computerspiele | 409

C. Abschluss

- I. 1997-2001: Game Studies | 421
Von der Kunsliteratur zur Kunswissenschaft | 421
»Creating a new discipline« | 423
>Games as Literature< | 424
>Games as Cinema< | 436
>Games as »new media« | 440
Zur Geschichtlichkeit disziplinärer Ontologien und Methodologien | 445
- II. 1982-1996: Die Produktionsästhetik
des >Computer Game Design< | 453
Zusammenfassung und Konklusion | 453

D. Literaturverzeichnis

- I. Abkürzungen | 459
II. Quellen | 461
III. Forschungsliteratur | 477
IV. Computerspiele | 521
V. Filme und Videos | 525
VI. Abbildungen und Tabellen | 527

E. Anhang: Bibliografische Notizen

- I. Game-Design-Literatur | 531
II. Vorträge, Festivals und Konferenzen | 541