

CHRISTOPH HUST (Hg.)

Unter Mitarbeit von INEKE BORCHERT

Digitale Spiele

**Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern,
Inszenierung und Musik**

[transcript]

Inhalt

Vorwort | 9

DISKURSFELDER

Das Computerspiel als Forschungsgegenstand der Philosophie

Daniel Martin Feige | 15

Digitale Spiele: Kunstdiskurse

Stephan Schwingeler | 35

Coincidentia oppositorum?

Kontingenz und Berechenbarkeit im Computerspiel

Markus Rautzenberg | 47

Videospiele und Genderforschung

Hanna Fink | 57

Die Vulnerabilität des Anderen

Marginalisierungen des Non-Playable Characters in digitalen Spielen

Arno Görge | 73

Vom Nutzen und Nachteil einer Historie digitaler Spiele

Josef Köstlbauer · Eugen Pfister | 89

Videospiele als politisches Medium

Martin Roth | 107

Sammeln und dokumentieren

Retro-Spiele und die Spiele-Geschichte der DDR

René Meyer | 125

INSZENIERUNG

Die Reise ins Labyrinth

Wie interaktive digitale Literatur erzählt

Andreas Capek | 139

Videospiele als Populärkultur

Narrativität, Interaktivität und kulturelle Arbeit in HEAVY RAIN

Stefan Schubert | 155

Videospiele(n) als Aufführung(en) und Aufführungen in Videospiele(n)

Britta Neitzel | 179

Gaming-Strategien im Theater:

Spiel-Situationen, dokumentiert und notiert

Methodische Überlegungen zur (Aufführungs-)Analyse

Barbara Büscher | 193

›Put theater at play‹: Spielanordnungen im Theater

Aktuelle Tendenzen und methodische Fragen an

Aufführungen als Spiel-Situationen

Juliane Männel | 205

OPERA FATAL und die Folgen: ein Erfahrungsbericht

Jasmin Solfaghari | 219

Wenn Captain Morgan vor der Schatzinsel Schiffe versenken spielt

Wahrheit und Fiktion in Piratenspielen

Clarissa Renner | 227

LAYERS OF FEAR – ein Spiel mit Stereotypen?

Alexandra Vinzenz | 249

MUSIK

Sidology

Zur Geschichte und Technik des C64-Soundchips

Klaus Rettinghaus | 269

Hardwaremusik

Yvonne Stingel-Voigt | 281

Dem Spieler folgend – MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE und der Beginn der adaptiven Videospieldmusik

Asita Tamme | 295

Musik als dynamischer und interaktiver Bestandteil im Spielverlauf THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME und TWILIGHT PRINCESS

Daniel Ernst | 311

Musik im Grafikadventure LOOM

Alexander Faschon | 325

Mediale Echokammern

Überlegungen zur Musik in PRINCE OF PERSIA und ASSASSIN'S CREED

Christoph Hust | 337

Höranalytische Perspektiven auf die Musik Amon Tobins

Untersuchungen zu TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY und INFAMOUS

Krystoffer Dreps | 367

NACHWORT

Musik und Computerspiele, oder:

Wie das »Ludo-« in die Musikologie kam

Melanie Fritsch | 385

ANHANG

Über die Autorinnen und Autoren | 399

Personenregister | 409

Titelregister | 415