

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
1.1 Leitfragen	13
2 Das Videospiel. Ein objet ambigu	15
2.1 Zusammenfassung	23
3 Genre, Wandel, Videospiel	25
3.1 Ursprünge und Funktionen des Genrebegriffs	27
3.2 Leitfragen der modernen Genretheorie	30
3.3 Genre als ideologischer Diskurs	36
3.4 Historizität: Genre als Momentaufnahme	40
3.5 Technik als Genrekatalysator	43
3.6 Zusammenfassung	50
4 Videospielbezogene Genrediskursfelder	53
4.1 Design	54
4.2 Marketing	60
4.3 Journalismus	63
4.4 Pädagogik	67
4.5 Wissenschaft	70
4.6 Kanonisierung	76
4.7 Zusammenfassung	79
5 Transformation in drei Genredimensionen	81
5.1 Systemmechanik als Genredimension	84
5.1.1 Fallbeispiel: Yakuza 6: The Song of Life	87
5.1.2 Videospiel-Genredimensionen als Facettenkatalog	92
5.2 Fiktionsästhetik als Genredimension	95

5.2.1	Fallbeispiel: Dead Space	99
5.2.2	Videospiel-Genredimensionen als Hybride	102
5.3	Sozioritus als Genredimension	104
5.3.1	Fallbeispiel: The Lord of the Rings Online	109
5.3.2	Videospiel-Genredimensionen als Agency-bestimmt	111
5.4	Zusammenfassung	115
6	Modelldarstellung	117
6.1	Zusammenfassung	122
7	Ausblick: Auf dem Weg in die vierte Dimension	125
	Glossar	133
	Literatur	139