

Laura Stortz

Ludonarrative Grenzgänge

Gewalt und Moral in Märe und Videospiele

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

L. Stortz: Ludonarrative Grenzgänge

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

[Zugl.: Diss., Eberhard Karls Universität Tübingen, 2024]

[Erstveröffentlichung online: Universitätsbibliothek Tübingen, TOBIAS-lib,
© 2024 by Laura Stortz, licensed under CC BY-NC-ND 4.0 / für die Printversion
geringfügig bearbeitet]

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2025

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Autorin möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-206-7

Inhaltsverzeichnis

1	Spiele und Spielen in der Theorie	7
1.1	Vorüberlegung	7
1.2	Der Rezipient als Spieler?	11
1.3	Hermeneutik und Spiel oder der Nutzen der Game Studies	15
1.4	Das Spiel macht den Menschen frei: Das Spiel und der Spieltrieb bei Friedrich Schiller	17
1.5	Johan Huizinga und der <i>homo ludens</i>	21
1.6	Das Sprachspiel	25
1.7	Das Sprachspiel als ‚Spiel des Erzählens‘	28
1.8	Warum Videospiele?	38
2	Moderne Videospiele	43
2.1	Interaktive Spielwelten?	43
2.2	Immersion im Videospiel	52
2.3	Der ‚Decision Turn‘	58
2.4	Erzählen im Spiel	64
3	Mären als Sprachspiele	77
3.1	Texte als Spiele?	77
3.1.1	Interaktive Spielwelten?	81
3.1.2	Immersion im Märe	92
3.2	Der ‚Decision Turn‘ im Märe	101
4	Spiel, Moral, Gewalt	107
4.1	Interpassivität und virtuelle Auslagerung der Handlung	107
4.2	Looten, Leveln, Craften: Dinge erbeuten und veredeln	111
4.3	Moral erspielen	118
4.4	Die Lust am Tabubruch	129
4.5	Spielen mit der Norm als Bestätigung der Ordnung	134
4.6	Spielen mit der Norm als kontrollierte Grenzüberschreitung	138

5	Das Spiel mit ethisch-moralischen Werten als Kulturelement	143
5.1	Analyse von märenhaftem Erzählen als Perspektivierungschance für die Analyse moderner Videospiele	143
5.2	Gewalt und Spiel: Eine Re-Evaluation	147
5.3	Das Spiel mit ethisch-moralischen Werten als Wertevermittlung	154
6	Das Spannungsfeld zwischen Spielen und Erzählen: Ein Ausblick	159
	Abbildungsverzeichnis	163
	Literatur- und Medienverzeichnis	165
	Verzeichnis der Spiele	165
	Videos	166
	Primärliteratur	166
	Sekundärliteratur	167