

Inhaltsverzeichnis

1	Teil I: Theoretische Grundlagen	13
1.1	Einleitung	13
1.2	Definition des Begriffs <i>ludic artefact</i>	24
2	Näherung an den Begriff <i>Spiel</i>	27
2.1	Einleitung	27
2.2	Der Homo Ludens	28
2.3	Merkmale des Spiels	31
2.3.1	Flow-Experience	34
2.3.2	Verhältnis zwischen Spiel und Freizeit	38
2.3.3	Öffentliche Sphäre und Privates Spiel	40
2.3.4	Spiel und Kunst	41
2.4	Definitionen des Begriffs <i>Spiel</i>	42
2.5	Zusammenfassung	46
3	Näherung an den Begriff <i>Computerspiel</i>	49
3.1	Einleitung	49
3.2	Ordnung von Computerspielen	51
3.2.1	Plattformen von Computerspielen	51
3.2.2	Genres von Computerspielen	52
3.2.3	Modi von Computerspielen	53
3.2.4	Milieus von Computerspielen	54
3.2.5	Educational und Serious Games	55
3.3	Taxonomy of game pleasures	57
3.4	Playermodels	60
3.5	Zusammenfassung	62
4	Näherung an den Begriff <i>Web</i>	65
4.1	Einleitung	65
4.2	Das Semantische Web	66
4.3	Das Web 2.0	68
4.4	Das Socio-Semantische Web	77

4.5	Nutzergenerierte Inhalte in Zahlen	80
4.5.1	Partizipations-Typen	82
4.6	Zusammenfassung	87
5	Näherung an den Begriff <i>Partizipation</i>	91
5.1	Einleitung	91
5.2	Konzepte der Partizipation im 20. Jahrhundert	94
5.2.1	Konstruktion von Situationen	95
5.2.2	Das Happening	96
5.2.3	Das offene Kunstwerk	98
5.2.4	Interaktion vs. Partizipation	100
5.2.5	Rekontextualisierung und Detournement	102
5.3	Zusammenfassung	104
6	Näherung an den Begriff <i>Convergence Culture</i>	107
6.1	Einleitung	107
6.2	Convergence Culture	108
6.3	Collective Intelligence	116
6.4	Das Experten Paradigma	120
6.5	Artikulationsformen in den Medien	132
6.6	Motivation für das Beitragen zu einem Kollektivgut	137
6.7	Zusammenfassung	144
	Teil II: Fallstudien	147
	Fallstudien 1–15 ausgehend von Computerspiele-Hardware	152
	Fallstudien 16–61 ausgehend von Computerspielen	167
	Fallstudien 62–71 fokal	213
	Fallstudien 72–134 ausgehend von Computerspielen	223
	Fallstudien 135–160 fokal	286
7	Teil III: Computerspiele und Kulturproduktion	313
7.1	Einleitung	313
7.2	Motivationen für die Modifikation von Games	313
7.3	Der Spieler als Hacker und Erfinder	321
7.4	Der Spieler als Kontingenzforscher	325

7.5	Emergent Gameplay	332
7.6	Intentional Play	335
7.7	Zusammenfassung	337
8	Produktionen des Spielers als Autor	339
8.1	Einleitung	339
8.2	Der Spieler als Autor	339
8.3	Community-Based Production	350
8.4	Co-Creative Media	353
8.5	Atomic Construction	356
8.5.1	Games im Sandbox Mode	358
8.6	Metagaming	358
8.6.1	Appropriation von Game-Ikonographie	360
8.7	Machinima	361
8.7.1	Gamics	364
8.8	Mashups und Re-Cuts	364
8.9	Walkthroughs	366
8.10	Zusammenfassung	368
9	Taxonomie von <i>ludic artefacts</i>	371
9.1	Einleitung	371
9.1.1	Der Spieler (Ersteller von <i>ludic artefacts</i>)	374
9.1.2	Das Milieu (Umfeld des Erstellers von <i>ludic artefacts</i>)	374
9.1.3	Das Produkt (<i>ludic artefact</i>)	376
9.2	Taxonomie von <i>ludic artefacts</i>	377
9.3	Competition (A)	382
9.4	Construction (B)	388
9.5	Expression (C)	396
9.6	Performance (D)	403
9.7	Community (E)	410
9.8	Documentation (F)	417
10	Konklusion	425

Appendix	441
A.1 Abbildungsverzeichnis	441
A.2 Tabellenverzeichnis	442
A.3 Literatur- und Quellenverzeichnis	443
A.4 Elektronische Literaturquellen	453
A.5 Verzeichnis der Spieleplattformen	458
A.6 Verzeichnis der Computerspiele	459