

## EINLEITUNG<sup>006-013</sup>

### △ SPIEL UND BILD

- 1.1 Positionen der Computerspielforschung<sup>016-032</sup>
  - MEDIUM COMPUTERSPIEL<sup>016-018</sup>
  - NARRATOLOGISCHE COMPUTERSPIELANALYSE<sup>019-020</sup>
  - SPIELETHEORETISCHER GEGENENTWURF<sup>020-023</sup>
  - SPIEL VS. ERZÄHLUNG<sup>023-026</sup>
  - KÖRPERLICHKEIT UND PERFORMATIVITÄT<sup>026-027</sup>
  - DESIGNSPIELRÄUME<sup>027-032</sup>
- 1.2 Klassifikationen des Computerspiels<sup>032-053</sup>
  - TAXONOMIE<sup>033-035</sup>
  - GENEALOGIE<sup>035-038</sup>
  - SYSTEMATIK<sup>039-041</sup>
  - DAS COMPUTERSPIEL ALS SIMULATIONSBILD<sup>041-047</sup>
  - DER EGOSHOOTER ALS INBEGRIFF DES COMPUTERSPIELS<sup>048-053</sup>
- 1.3 Räumlichkeit des Computerspiels<sup>053-089</sup>
  - ONSCREEN- UND OFFSCREENRAUM DES FILMBILDES<sup>056-059</sup>
  - ONSCREEN- UND OFFSCREENRAUM DES VIDEOspiELS<sup>059-072</sup>
  - PRÄSENZ UND IMMERSION<sup>073-078</sup>
  - VISUALITÄT UND KARDINALITÄT DES INTERAKTIONSBIldES<sup>078-085</sup>
  - RAUMREPRÄSENTATION UND RAUMPRÄSENTATION<sup>085-089</sup>
- 1.4 Maschinenkreise<sup>089-107</sup>
  - DAS REGEL-MODELL<sup>091-093</sup>
  - DAS FIKTIONS-MODELL<sup>094-095</sup>
  - MAGIC CIRCLE ALS INTEGRATIONSMODELL<sup>095-099</sup>
  - EINHEITOPERATIONEN DES COMPUTERSPIELS<sup>099-107</sup>

### ○ BILD UND RAUM

- 2.1 Realismus<sup>108-129</sup>
  - REALISMUS ALS SCHLAGWORT<sup>110-112</sup>
  - UNWIRKLICHKEIT DER BILDOBJEKTE<sup>112-115</sup>
  - REALISMUS DER BILDOBJEKTE<sup>115-119</sup>
  - INTERAKTION ALS KONTEMPLATION<sup>119-125</sup>
  - EXEMPLIFIKATION VON SICHTWEISEN<sup>126-127</sup>
  - EXEMPLIFIKATION ALS VORGÄNGIGE DENOTATION<sup>127-129</sup>
- 2.2 Stilgeschichte<sup>130-156</sup>
  - STIL IN TAFELBILDMALEREI UND COMPUTERSPIEL<sup>130-133</sup>
  - RENAISSANCEFORM DES EGOSHOOTERS<sup>134-135</sup>
  - BAROCKFORM DES EGOSHOOTERS<sup>136-140</sup>
  - SURREALISMUS DES EGOSHOOTERS<sup>140-147</sup>
  - GRENZEN DES GEGENSTÄNDLICHEN STILS<sup>148-152</sup>
  - MODERNISMUS FRÜHER COMPUTERSPIELBILDER<sup>152-156</sup>

<b>2.3 Subjektivität</b>	<sup>157-175</sup>
SUBJEKTIVE UND OBJEKTE BILDER	<sup>158-166</sup>
SOLIPSISMUS IM COMPUTERSPIELBILD	<sup>166-169</sup>
DAS PSYCHISCHE ICH IM NARRATIVEN FILM	<sup>170-172</sup>
INGAMEMOVIES UND SELBSTBILD	<sup>172-175</sup>
<b>2.4 Die erste Person</b>	<sup>176-196</sup>
DIE IRREDUZIBILITÄT DES SELBST	<sup>177-179</sup>
DER PUNKT DES SEHENS	<sup>179-183</sup>
DIE ERSTE PERSON ALS ORT	<sup>183-185</sup>
HEAUTOSKOPIE UND DIE ZWEITE PERSON	<sup>186-196</sup>
<b>2.5 Egologie</b>	<sup>196-226</sup>
ERSTES MOMENT: INTENTIONALITÄT	<sup>198-206</sup>
ZWEITES MOMENT: SEHENHANDELN	<sup>207-216</sup>
DRITTES MOMENT: REVERSIBILITÄT	<sup>216-226</sup>
<b>2.6 Empfindung</b>	<sup>226-253</sup>
DER TOD ALS SICHTWEISE	<sup>229-236</sup>
DAS PARANOISCHE BILD	<sup>237-247</sup>
FREMDE SICHTWEISEN	<sup>247-253</sup>

## ✖ RAUM UND TOPOLOGIE

<b>3.1 Karten</b>	<sup>256-278</sup>
REPRÄSENTATION VON RAUM	<sup>259-262</sup>
DIE KARTE ZWISCHEN BILD UND DIAGRAMM	<sup>262-268</sup>
AUTOMAPPING	<sup>269-272</sup>
KARTE ZWISCHEN RAUM UND ORT	<sup>272-278</sup>
<b>3.2 Orientierung</b>	<sup>278-294</sup>
VOM ORT ZUR SUCHE	<sup>278-282</sup>
FORMEN DER ORIENTIERUNG IM EGOSHOOTER	<sup>283-286</sup>
DARSTELLUNG UND FUNKTION DES KOMPASSES IM EGOSHOOTER	<sup>286-294</sup>
<b>3.3 Navigation</b>	<sup>295-317</sup>
DIGITALE NAVIGATION	<sup>297-300</sup>
ANALOGE NAVIGATION	<sup>300-304</sup>
TOPOLOGISCHE BEGRENZUNG UND SPATIALE BEFREIUNG	<sup>304-308</sup>
KOMPLEXE RAUMSTEUERUNG	<sup>308-313</sup>
VOM RAILSHOOTER ZUM STANDBILD	<sup>313-317</sup>
<b>3.4 Hodologie</b>	<sup>318-345</sup>
GERICHTETER RAUM	<sup>322-331</sup>
EGOSHOOTER ALS FILMBILD	<sup>331-341</sup>
GRENZEN: RAUM ALS PROBLEM	<sup>341-345</sup>

## □ ANHANG

Literatur	<sup>346-385</sup>
Spiele	<sup>386-389</sup>
Bildnachweise	<sup>390-391</sup>

**DANK**<sup>392</sup>