

EINLEITUNG^{006–013}**△ SPIEL UND BILD****1.1 Positionen der Computerspielforschung**^{016–032}MEDIUM COMPUTERSPIEL^{016–018}NARRATOLOGISCHE COMPUTERSPIELANALYSE^{019–020}SPIELETHEORETISCHER GEGENENTWURF^{020–023}SPIEL VS. ERZÄHLUNG^{023–026}KÖRPERLICHKEIT UND PERFORMATIVITÄT^{026–027}DESIGNSPIELRÄUME^{027–032}**1.2 Klassifikationen des Computerspiels**^{032–053}TAXONOMIE^{033–035}GENEALOGIE^{035–038}SYSTEMATIK^{039–041}DAS COMPUTERSPIEL ALS SIMULATIONS-BILD^{041–047}DER EGOSHOOTER ALS INBEGRIFF DES COMPUTERSPIELS^{048–053}**1.3 Räumlichkeit des Computerspiels**^{053–089}ONSCREEN- UND OFFSCREENRAUM DES FILMBILDES^{056–059}ONSCREEN- UND OFFSCREENRAUM DES VIDEOSPIELS^{059–072}PRÄSENZ UND IMMERSION^{073–078}VISUALITÄT UND KARDINALITÄT DES INTERAKTIONSBILDES^{078–085}RAUMREPRÄSENTATION UND RAUMPRÄSENTATION^{085–089}**1.4 Maschinenkreise**^{089–107}DAS REGEL-MODELL^{091–093}DAS FIKTIONS-MODELL^{094–095}MAGIC CIRCLE ALS INTEGRATIONS-MODELL^{095–099}EINHEITSOPERATIONEN DES COMPUTERSPIELS^{099–107}**○ BILD UND RAUM****2.1 Realismus**^{108–129}REALISMUS ALS SCHLAGWORT^{110–112}UNWIRKLICHKEIT DER BILDOBJEKTE^{112–115}REALISMUS DER BILDOBJEKTE^{115–119}INTERAKTION ALS KONTEMPLATION^{119–125}EXEMPLIFIKATION VON SICHTWEISEN^{126–127}EXEMPLIFIKATION ALS VORGÄNGIGE DENOTATION^{127–129}**2.2 Stilgeschichte**^{130–156}STIL IN TAFELBILDMALEREI UND COMPUTERSPIEL^{130–133}RENAISSANCEFORM DES EGOSHOOTERS^{134–135}BAROCKFORM DES EGOSHOOTERS^{136–140}SURREALISMUS DES EGOSHOOTERS^{140–147}GRENZEN DES GEGENSTÄNDLICHEN STILS^{148–152}MODERNISMUS FRÜHER COMPUTERSPIELBILDER^{152–156}

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

× RAUM UND TOPOLOGIE

3.1 Karten	255–278
REPRÄSENTATION VON RAUM	259–262
DIE KARTE ZWISCHEN BILD UND DIAGRAMM	262–268
AUTOMAPPING	269–272
KARTE ZWISCHEN RAUM UND ORT	272–278
3.2 Orientierung	278–294
VOM ORT ZUR SUCHE	278–282
FORMEN DER ORIENTIERUNG IM EGOSHOOTER	283–286
DARSTELLUNG UND FUNKTION DES KOMPASSES IM EGOSHOOTER	286–294
3.3 Navigation	295–317
DIGITALE NAVIGATION	297–300
ANALOGUE NAVIGATION	300–304
TOPOLOGISCHE BEGRENZUNG UND SPATIALE BEFREIUNG	304–308
KOMPLEXE RAUMSTEUERUNG	308–313
VOM RAILSHOOTER ZUM STANDBILD	313–317
3.4 Hodologie	318–345
GERICHTETER RAUM	322–331
EGOSHOOTER ALS FILMBILD	331–341
GRENZEN: RAUM ALS PROBLEM	341–345

□ ANHANG

Literatur	346–385
Spiele	386–389
Bildnachweise	390–391

DANK³⁹²