

# Inhaltsverzeichnis

<i>Benjamin Beil, Marc Bonner, Thomas Hensel</i>	
<b>Computer Spiel Bilder</b>	<b>7</b>
<b>01 Interaktive Bilder</b>	
<i>Stephan Günzel</i>	
<b>Spiel-bildliche Abhandlung</b>	
<i>Tractatus ludico-imaginarius</i>	<b>21</b>
<i>Stephan Schwingeler</i>	
<b>It's All About Connecting the Dots</b>	
<i>Raum und Perspektive im Computerspiel</i>	<b>25</b>
<i>Britta Neitzel</i>	
<b>Point of View und Point of Action</b>	<b>59</b>
<b>02 Technische Bilder</b>	
<i>Jens Schröter</i>	
<b>Die Ästhetik des Nintendo 3DS</b>	<b>91</b>
<i>Pablo Abend</i>	
<b>The Map Becomes the Gamer's Territory</b>	
<i>Kartografische Bildpraktiken des Computerspiels</i>	<b>109</b>
<b>03 Intermediale Bilder</b>	
<i>Marc Bonner</i>	
<b>Das (Raum-) Bild als sinngebende Codierung</b>	
<b>des Computerspiels</b>	
<i>Korrespondierende Bildlichkeit in Stanley Kubricks und</i>	
<i>Arthur C. Clarkes 2001: A Space Odyssey und dem</i>	
<i>Cyberpunk-Computerspiel Deus Ex: Human Revolution</i>	<b>145</b>

<i>Andreas Rauscher</i>	
<b>Filmische Spielräume</b>	
<i>Genre-Settings in Videospiele</i>	<b>179</b>
<i>Marcus Stiglegger</i>	
<b>Kontrolle, Modifikation und der prometheische Impuls</b>	
<i>Prolegomena zu einer Seduktionstheorie des Computerspiels</i>	<b>199</b>
<i>Angela Schwarz</i>	
<b>Bunte Bilder – Geschichtsbilder?</b>	
<i>Zur Visualisierung von Geschichte im Medium des Computerspiels</i>	<b>219</b>
<b>04 Jenseits der Bilder</b>	
<i>Rainer Leschke</i>	
<b>Vom Verspielen der Welt</b>	
<i>Zur Morphologie von Computer- und Bildschirmbild</i>	<b>257</b>
<i>Hanns Christian Schmidt</i>	
<b>Do You Like Hurting Other People?</b>	
<i>Retro-Reflexivität in Hotline Miami</i>	<b>279</b>
<b>Autorenverzeichnis</b>	<b>303</b>