

# Inhaltsverzeichnis

Danksagung	5
<b>Vorwort von Franz Billmayer</b>	11
<b>Einleitung</b>	15
<b>1. Der kultursoziologische Denkrahm</b>	21
1.1. Aggregationen innenorientierten Handelns	21
1.2. Kritik der »Erlebnisgesellschaft«	24
1.3. Steigerungslogische Orientierung	28
1.4. Erleben als ästhetische Episode	30
1.5. Der Erlebnismarkt	32
1.5.1. Rationalitätstypen der Erlebnisanfrage	32
1.5.2. Grenzen ästhetischer Autonomie	33
1.5.3. Situative Bedingungen ästhetischen Verhaltens	36
1.5.4. »Individualität« und ihre Normalisierung	40
1.5.5. Aufmerksamkeitsökonomie: Varianten der Beachtlichkeit	41
1.5.6. Ästhetik des »Neuen«	47
<b>2. Die Video- und Computerspielindustrie</b>	51
2.1. Nutzerdaten und Konsumentenprofile	51
2.2. Marktstrukturen	54
<b>3. Spieltheoretische Grundlagen</b>	59
3.1. Das Verhältnis von <i>Play</i> und <i>Game</i>	59
3.1.1. Die Überwindung einer dichotomen Konzeption	59
3.1.2. <i>Play</i> als Spielerleben	60
3.2. Spiel-Grenzen	63
3.2.1. Möglichkeitsräume	63
3.2.2. Der Realitätsbezug des Spiels	65
3.2.3. Der mediate Modus des Spiels	67
3.3. Spielen als Fiktionales Handeln	73

3.4. Computerspiele	77
3.4.1. Akkomodationsanforderungen	79
3.4.2. Immersionspotentiale	82
3.5. Adventure- und Rollenspiele	85
3.5.1. Avatargebundene »Welt«-Entfaltung	86
3.5.2. Der homodiegetische Modell-Spieler	88
3.6. Zum Sujetkomplex der »Phantastik« in Adventure- und Rollenspielen	94
<b>4. Bildschirmspiele als narrative Weltentwürfe</b>	101
4.1. Konfliktlinien der Forschung	101
4.1.1. Spiel-Kode und narrative Performanz	102
4.1.2. Linearität versus Zyklizität	104
4.1.3. <i>Histoire</i> versus <i>Discours</i>	107
4.2. Die Grenzüberschreitungstheorie	109
4.3. Sujetlose Dynamik: Narrationsmuster in phantastischen Adventure- und Rollenspielen	112
4.3.1. Zum Verhältnis von Topologie und Topografie	112
4.3.2. Raumimmanente Selbst-Findung und konflikthafte Ordnung in SILENT HILL 2	114
4.3.3. BIOSHOCK: Das Heterotopia der Möglichkeits-Junkies	118
4.3.4. Vertrautes Neuland: Paradigmen des Entdeckens in TOMB RAIDER	124
4.4. Steigerungslogische Grenzverschiebungen	129
4.5. Der Avatar: Die Inkorporation des Steigerungsspiels	134
4.6. Der (ir-)reversible Tod	139
4.7. Zwischenfazit: Ereignistilgung im Steigerungsspiel	144
4.8. Grenzüberschreitungen als Sonderfall: Die sujethafte Selbstthematization von Weltentwürfen	145
4.8.1. Die »Dämonisierung« spielerischen Handelns in <i>SHADOW         OF THE COLOSSUS</i>	146
4.8.2. Der ereignishafte Umgang mit Themenarchitektur in <i>ONIMUSHA 3</i>	152
4.9. Narrative Modellierung von Lern- und Bildungsprozessen	155
<b>5. Modelle ikonischer Repräsentanz in virtuellen Spielwelten</b>	163
5.1. Einführung: Abbilder als Zeichen	163

5.2. Elektronische Abbilder	167
5.2.1. Programmontologie und Bilderkrise	168
5.2.2. Zum Status von Bildpropositionen	169
5.3. Hyperrealistische Bildwelten als Erlebnisräume	177
5.3.1. Vertraute Bilder: Ikonischer Realismus als Standard(isierungs)-System	177
5.3.2. Ikonischer Hyperrealismus als <i>gewusster</i> und <i>bewusster</i> Darstellungsstil	184
5.3.3. Von <i>Raumbildern</i> zu <i>Zimmerbildern</i>	190
5.3.4. Ikonografien des <i>Außer-Ordentlichen</i>	197
<b>6. Zusammenfassung der Ergebnisse</b>	<b>213</b>
<b>7. Ausblick</b>	<b>219</b>
<b>Nachwort von Jutta Ströter-Bender</b>	<b>223</b>
<b>Medien- und Literaturverzeichnis</b>	<b>225</b>
Primärquellen	225
Sekundärliteratur	226
<b>Nachweis der Abbildungen</b>	<b>246</b>