

Inhalt

I Einleitung

1. Die Wirklichkeit medialisierten Alltagshandelns	20
2. Theatralität, Theatralisierung und Medientheatralität	26
3. (Theater-)Rahmen und (Theater-)Wissen	32
4. Spiel-Welten	40

II Direkte Schrift-Kommunikation

1. Vorüberlegungen	49
1.1 Die kommunikative Gattung	50
1.2 Schrift als Kommunikationsmedium	54
1.3 Performativität	60
2. Einkanalige Kommunikation	64
2.1 Kanäle	65
2.2 Übertragungskanäle	69
2.3 Kanalkompensation	71
2.4 Erkennungszeichen	80

3. Die Ordnung von Kommunikation	86
3.1 Sequenzielle Organisation	87
3.2 Interaktionale (Un-)Ordnung im Chat	89
3.3 Die Reduktion von Gesprächsteilnehmern	96
4. Das Selbst und seine Darstellung	102
4.1 Selbst und Interaktion	102
4.2 Multimodales Selbst	106
4.3 Gruppe und Gruppenanschluss	114
5. Theatralität direkter Schrift-Kommunikation	119
5.1 Chats als „informelle Gespräche“	120
5.2 Selbstinszenierungen	124
5.3 Sex-Körper	126
6. Abschließende Überlegungen	134

III Raum- und Körperinszenierungen im Videospiele

1. Vorüberlegungen	137
1.1 Begriffsbestimmung	144
1.1.1 <i>Spiel und Theater</i>	145
1.1.2 <i>Spielen und Erleben</i>	151
1.2 Das Theater als ‚Rahmenspiel‘	154
1.2.1 <i>Körper-Rahmen</i>	155
1.2.2 <i>Perspektivität und Wahrnehmung</i>	158
1.2.3 <i>Rahmen und Rahmungen im Videospiele</i>	163

1.3	Spiele und Spielen	168
1.3.1	<i>Die Kosmologie des Spiels</i>	169
1.3.2	<i>Spiel-Rahmen</i>	174
1.3.3	<i>Figurenspiele</i>	178
1.4	Videospiel-Inszenierungen	181
1.4.1	<i>Interaktive Bild-Welten</i>	182
1.4.2	<i>Rauminszenierungen</i>	184
1.4.3	<i>Spielfiguren und Körperinszenierungen</i>	186
2.	Empirische Analysen	190
2.1	Asteroids - Feldspiele	190
2.1.1	<i>Spiel-Raum</i>	191
2.1.2	<i>Spielfigur</i>	197
2.1.3	<i>Fazit</i>	200
2.2	The Great Giana Sisters – Parcours-Spiele	202
2.2.1	<i>Spiel-Raum</i>	203
2.2.2	<i>Spielfigur</i>	207
2.2.3	<i>Fazit</i>	209
2.3	Prince of Persia – Animationsspiele	212
2.3.1	<i>Spiel-Raum</i>	213
2.3.2	<i>Spielfigur</i>	223
2.3.3	<i>Fazit</i>	228
2.4	Tomb Raider. Multiperspektivische Spiele	229
2.4.1	<i>Spiel-Raum</i>	230
2.4.2	<i>Spielfigur</i>	236
2.4.3	<i>Fazit</i>	243
3.	Abschließende Überlegungen	245
IV	Ausblick	251
Literatur		261