

Would you like to play a game?

Die Kultur des Computerspielens

Mark Butler

Kulturverlag Kadmos Berlin

Inhalt

| | | |
|--|----|---|
| Einleitung | 7 | 5 |
| Relevante Forschung 8 | | |
| Cyborg-Ethnographie 16 | | |
| Eine Computerspielkarriere 20 | | |
| Acht Computerspieler | 22 | |
| LARA K 22 | | |
| CAINEBRAIN 23 | | |
| LT. LUNTE 25 | | |
| #NONE 28 | | |
| CAESAR 31 | | |
| SYM 34 | | |
| DEEP 6 35 | | |
| D-EYE 37 | | |
| Computerspiele | 39 | |
| Actionspiele 39 | | |
| Reagieren 43 | | |
| POVs (Points of View) 44 | | |
| Adventurespiele 50 | | |
| Erzählstrukturen 55 | | |
| Labyrinthische Welten 60 | | |
| Suchen & Finden 62 | | |
| Strategiespiele 65 | | |
| Kriegsspiele 67 | | |
| Kommerzielle Spiele 69 | | |
| Justieren & Experimentieren 73 | | |
| Virtualität | 81 | |
| Schnittstellen 81 | | |
| Interaktive Zeichensysteme 85 | | |
| Virtuelle Realität 88 | | |
| Bedeutsame Spiele 89 | | |
| Mods 90 | | |
| Computerspielerlebnisse | 94 | |
| Virtuelle Identitäten 95 | | |
| Virtuelle Verkörperungen 102 | | |
| Empfindsame Körper 106 | | |
| Fluss 112 | | |
| Automatik 117 | | |
| Immersion 118 | | |
| Vor dem Bildschirm 120 | | |
| Agens 124 | | |
| Der intermediäre Raum 126 | | |
| Reflexive Aufmerksamkeit 127 | | |
| Geteilte Spielräume 129 | | |
| Vier Typen des Computerspielerlebnisses: Mimicry, Ilinx, Alea & Agôn 133 | | |

| | |
|---|-----|
| Entgrenzungspänomene. | 141 |
| Spuren in der Phantasie 141 Spuren im Körper 142 Reale Virtualität 144 Verdrahtungen 146 Computerspielträume 149 Angefixt 151 Die Materialität der Medien 154 | |
| POV-Verschiebungen: Theoretische Blicke auf das Computerspielen | 157 |
| Cyborgs 157 Meme 159 Simulation 162 Das Neue Fleisch 166 Simuliertes Leben 168 Theoretischer Exkurs: Symbolisches, Reales und Imaginäres 170 Das symbolische, imaginäre und reale Computerspielen 174 | |
| b Virtuell-Imaginäre Jenseitsräume | 178 |
| Sinn(t)räume 180 Jenseitige Angstlust 182 Cyberspace 184 | |
| Computerspiel-Phantasmen. | 188 |
| Die Matrix 190 Die zwei Seiten der Perversion 194 Virtuelle Fettsche 198 Simulierte Kriege 200 Der Verlust der Oberfläche 204 | |
| (Be-)Rauschende Wunschmechanik. | 207 |
| Ludische Cyborgs 208 Die Haltung des Computerspielers 209 GAME OVER 212 Elektronische Drogen 214 | |
| Bibliographie. | 219 |
| Tagungen/Vorträge 226 Computerspiele 226 Filme 228 | |
| Abbildungsverzeichnis. | 229 |
| Anmerkungen | 234 |