

**Benjamin Beil, Marc Bonner,
Thomas Hensel (Hrsg.)**

Computer | Spiel | Bilder

B. Beil, M. Bonner, T. Hensel (Hrsg.): Computer|Spiel|Bilder

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-.db.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2014

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung der Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-062-9

Inhaltsverzeichnis

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

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