

Inhaltsverzeichnis

<i>Britta Neitzel / Rolf F. Nohr</i> Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion	9
---	---

SPIEL

<i>Ulrike Bergermann</i> Regel und Beispiel. Ashbys kybernetische Übungsaufgaben	20
---	----

<i>Karin Wenz</i> Game Art	39
-------------------------------	----

<i>Maaïke Lauwaert</i> Get up and play! Historicizing computer games in the context of learning, consumerism, and health issues	48
--	----

INTERAKTION

<i>Eggo Müller</i> Interaktivität: Polemische Ontologie und gesellschaftliche Form	66
---	----

<i>Joan Kristin Bleicher</i> Der Zuschauer als Spielleiter. Formen der Interaktivität in aktuellen Unterhaltungskonzepten des Deutschen Fernsehens	80
--	----

<i>Oliver Fable</i> Augmented Reality – Das partizipierende Auge	91
---	----

<i>Jens Schröter / Christian Spieß</i> Interface. Analoges Closed Circuit vs. Digitale Interaktivität?	104
---	-----

<i>Norbert M. Schmitz</i> Stationen der Partizipation. Technische Innovation als ästhetische Utopie	117
--	-----

IMMERSION

Jörg Schweinitz

- Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität.
Zur Geschichte und Theorie eines Mediengründungsmythos 136

Frank Furtwängler

- Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs 154

Matthias Bopp

- Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen.
Ein handlungstheoretischer Ansatz 170

Jan Distelmeyer

- «... unterwegs zur Abteilung Spieltheorie» Überlegungen zum Verhältnis
zwischen Videospiele und dem populären Kino 187

Jack Post

- Phatic communication in computer games 208

Rolf F. Nohr

- Rhythmusarbeit 223

Serjoscha Wiemer

- Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospiele 244

PARTIZIPATION

Karin Esders

- Gender Games. Geschlecht und die ungleiche Lust am Spiel 262

Christian Riedel

- My Private Little Revolution? Computerspiel als Widerstand in THE SIMS
und THE SIMS ONLINE 277

Mirko Tobias Schäfer

- Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des
Konsums software-basierter Produkte 296

Judith Mathez

Konkreativität: Der kreative Einbezug des Publikums in herkömmlichen Medien und in partizipativen Onlineprojekten 313

Karin Bruns

«Do it wherever you want it but do it!» Das Gerücht als partizipative Produktivkraft der «neuen Medien» 332

Frank Degler

Partizipation und Destruktion. Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen «resurrectio» und «save as» 348

Autorenverzeichnis 365