

Einleitung	7
Relevante Forschung 8	
Cyborg-Ethnographie 16	
Eine Computer- spielkarriere 20	
Acht Computerspieler	22
LARA K 22	
CAINEBRAIN 23	
LT.LUNTE 25	
#NONE 28	
CAE- SAR 31	
SYM 34	
DEEP 6 35	
D-EYE 37	
Computerspiele	39
Actionspiele 39	
Reagieren 43	
POVs (Points of View) 44	
Advent- urespiele 50	
Erzählstrukturen 55	
Labyrinthische Welten 60	
Su- chen & 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 Com- puterspielerlebnisses: Mimicry, Ilinx, Alea & Agôn 133	

Entgrenzungsphänomene.	141
Spuren in der Phantasie 141 Spuren im Körper 142 Reale Virtualität 144 Verdrahtungen 146 Computerspielräume 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 Fetische 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