

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. Clarkes 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