

Inhaltsverzeichnis

1 Inkarnation – Wege sinnlicher Welterschließung	1
1.1 Körperlichkeit als Herausforderung moderner Epistemologie	2
1.2 Naturwissenschaftliche Perspektiven auf Wahrnehmung und Kognition	4
1.2.1 Wahrnehmungspfade: Das Beispiel visueller Wahrnehmung	7
1.2.2 Körperliches Lernen neuropsychologisch gesehen	13
1.2.3 Körperliches Lernen phänomenologisch gesehen: Lernen durch Erfahrung	15
1.3 Kultur- und geisteswissenschaftliche Perspektiven auf den Körper	18
1.3.1 Historischer Rückblick: Der stummgemachte Körper	18
1.3.2 Zur-Welt-Sein: Maurice Merleau Ponty	22
2 Jenseits des Körpers: Intersubjektive Wissenskonstruktion, Weltbilder und ihr Nutzen	33
2.1 Die Überwindung phänomenologischer Wissensgrenzen	33
2.2 Die soziale Konstruktion der Wirklichkeit	36
2.3 Identitätssicherung, Selbstwirksamkeit und Kontingenzbewältigung im Symbolischen Leben	41
2.3.1 Identitätsversicherung	42
2.3.2 Selbstwirksamkeit und Agency	43
2.3.3 Kontingenz und Kontingenzverhandlung	50
2.4 Dünnes Eis: Kontingenz und die symbolische Welt der (Post-) Moderne	58
2.4.1 Orientierungsverlust	58

2.4.2	Neue Säulen: Kontingenzbewältigung in der Moderne	62
2.4.3	Die Postmoderne: Entfesselte Kontingenz	65
2.4.4	Die Rolle zeitgenössischer Medien im Umgang mit Kontingenz	73
2.4.5	Vorfazit zu Kapitel 2: Sozial konstruierte Realität	82
3	Fiktionale Medienwelten	85
3.1	Welt(en)geschichte: Was sind und waren (fiktionale) Medienwelten?	86
3.1.1	Begriffssuche	86
3.1.2	Die Entwicklung unabhängiger Storyworlds	91
3.2	Welten erforschen: Theoretische Hürden und Lösungen	95
3.2.1	Wie ‚entsteht‘ eine Geschichte? Die (Re-)konstruktion von fiktionalen Welten im Rezeptionsprozess	98
3.2.2	Erzählen jenseits des Texts: Die Öffnung des Erzählbegriffs auf andere Medien	104
3.2.3	„Fiktion = Lüge“? Der Status fiktionaler Realitäten	116
3.2.4	Mehr und weniger als eine Geschichte: Erzählanalyse abseits des Plots	124
3.2.5	Beiträge der Subcreation Studies	129
3.2.6	Zwischenfazit: Theoretische Zugriffe auf mediale Welten	132
4	Computerspielwelten als erzählte Welten: Möglichkeiten und Grenzen narratologischer Herangehensweisen	135
4.1	Forschungsüberblick Teil 1: Das Computerspiel aus narratologischer Perspektive	137
4.2	Beispielanalyse: Die multimodal (narrativ) vermittelte Welt des Adventures <i>Scratches</i>	142
4.2.1	Komplikationen: Das Adventure-Genre und seine (fehlende) Aussagekraft über das Medium als solches	148
4.3	Forschungsüberblick Teil 2: Grenzen und Probleme narratologischer Perspektiven	153
4.3.1	Beiträge aus der Narratologie	156

5 Das ‚Mehr‘ am Computerspiel: Spiel, Prozeduralität, Sinnlichkeit	161
5.1 Computerspiele als digitale Bildschirmspiele	161
5.1.1 Ein Spiel unter Spielen: Grundlagen	161
5.1.2 Das Computerspiel als Spiel	164
5.1.3 Die Rolle der (Computer-)SpielerIn	168
5.1.4 Das Computerspiel als Bildschirmspiel	171
5.2 Das Computerspiel als prozedurales Medium	174
5.2.1 Grundlagen: Prozesse und dynamische Systeme	174
5.2.2 Empiriebasierte Spiel-Welten	186
5.2.3 (Prozedurales) Weltdesign	212
6 Synthese: Multimodale Welterschließung im Computerspiel. Modelle, Beispiele, Implikationen	239
6.1 Bestehende Theorien & Skizze eines eigenen Weges	239
6.2 Informationsquellen zur Formung von Objekten und Welten	244
6.2.1 Die sinnliche Erschließung simulativer Objekte	244
6.2.2 Symbolische Vermittlung: Informationen der sekundären und tertiären Realisierungsebene	253
6.2.3 Vom User-Interface bis zum Twitch-Stream: Paratextuelle Elemente	273
6.3 Allotopien und Isotopien: Das dynamische Zusammenwirken von Vermittlungskomponenten	281
6.3.1 Das Zusammenwirken von Vermittlungswerkzeugen: Theorien der wechselnden Involvierung im Computerspiel	281
6.3.2 Allotopien: Widersprüche zwischen unterschiedlichen Vermittlungswerkzeugen	288
6.3.3 Isotopien: Das produktive Zusammenwirken der verschiedenen Ebenen	308
7 Interrelationen zur Primärwelt: Erfahrungen in einer Welt bedingen die in einer anderen	355
7.1 Das Computerspiel als Medium leiblicher und reflexiver Kontingenzerfahrung	362
Schluss: Sinn(es)welten	373
Bibliographie	379