

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Inkarnation – Wege sinnlicher Welterschließung</b> .....	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
<b>2 Jenseits des Körpers: Intersubjektive Wissensk Konstruktion, Weltbilder und ihr Nutzen</b> .....	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
<b>3</b>	<b>Fiktionale Medienwelten .....</b>	<b>85</b>
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
<b>4</b>	<b>Computerspielwelten als erzählte Welten: Möglichkeiten und Grenzen narratologischer Herangehensweisen .....</b>	<b>135</b>
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

<b>5 Das ‚Mehr‘ am Computerspiel: Spiel, Prozeduralität, Sinnlichkeit</b> .....	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
<b>6 Synthese: Multimodale Welterschließung im Computerspiel. Modelle, Beispiele, Implikationen</b> .....	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
<b>7 Interrelationen zur Primärwelt: Erfahrungen in einer Welt bedingen die in einer anderen</b> .....	355
7.1 Das Computerspiel als Medium leiblicher und reflexiver Kontingenzerfahrung .....	362
<b>Schluss: Sinn(es)welten</b> .....	373
<b>Bibliographie</b> .....	379