

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	9
2	Einleitung	13
3	Vom Umgang mit Medien	19
3.1	Der interaktiv benutzte Computer	20
3.1.1	Was heißt interaktiv?	21
3.1.2	Das interaktive Multimedia	27
3.1.3	Interaktionskonzepte	34
3.1.4	Eine kurze Geschichte der Interaktion	38
3.1.5	Gesellschaftliche Akzeptanz	43
3.2	Das Wissen um und die Teilnahme an Medien	47
3.2.1	Die Mediendarstellung der Postmoderne	49
3.2.2	<i>Willing suspension of disbelief</i>	52
3.2.3	Das Wissen um das und die Teilnahme am Spiel	55
3.3	Die ergänzende Teilnahme	56
3.3.1	Die aktive Wahrnehmung	58
3.3.2	Die Zuweisung von Bedeutung	61
3.3.3	Die Ergänzung fehlender Sinne	63
3.3.4	Die Ergänzung fehlenden Inhalts	64
3.4	Die entscheidende Teilnahme	66
3.4.1	Aktivitätslevel im Umgang mit Medien	68
3.4.2	Formen von Teilnahme und Kontrolle	80
4	Spiel	87
4.1	Kennzeichen des Spiels	89
4.1.1	Freiheit	92

4.1.2	Unendlichkeit und Wiederholbarkeit	96
4.1.3	Scheinhaftigkeit	100
4.1.4	Ordnung	106
4.1.5	Ambivalenz	113
4.1.6	Geschlossenheit	117
4.1.7	Zweckfreiheit	129
4.1.8	Gegenwärtigkeit	153
4.2	Eigenschaften des Spiels	156
4.2.1	Ernst	157
4.2.2	Moral und Gerechtigkeit	158
4.2.3	Gewalt	160
4.2.4	Macht	162
4.2.5	Zufall	163
4.3	<i>Play</i> und <i>game</i>	164
4.3.1	Definitionen	165
4.3.2	Das Verhältnis von <i>play</i> und <i>game</i>	167
4.3.3	Formen von <i>play</i> und <i>game</i>	168
4.4	Spieler und Zuschauer	171
4.4.1	Das Verhältnis von Spieler und Spiel	171
4.4.2	Das Erlebnis des Spiels	172
4.4.3	Die Teilnahme von Zuschauern	174
4.5	Spiel als Haltung und Perspektive	178
4.5.1	Spiel und Tätigkeit, Methode und System	181
4.5.2	Spiel als abstrakter Zustand und symbolischer Vorgang	185
4.5.3	Die Spielwelt	189
4.5.4	Spiel als primäre Lebenskategorie	195
4.5.5	Effekte des Spiels im Umgang mit dem Computer	197

5 **Narrative** **209**

5.1	Zum Begriff der <i>narrative</i>	210
5.2	<i>Story telling</i>	212
5.2.1	<i>Story generation</i>	214
5.2.2	<i>Hypertext</i>	214
5.2.3	<i>Interactive narrative</i>	215
5.3	<i>Narrative</i> als Perspektive	218
5.3.1	Definition und Ziele	220
5.3.2	Anwendungen und Erfahrungen	223
5.4	<i>Narrative</i> und Spiel	225

5.4.1	Gegensätze von Spiel und <i>story</i>	228
5.4.2	Strategien zur Kombination von Spiel und <i>story</i>	239
5.4.3	Computerspiele und andere Medien	248
5.4.4	Der <i>plot</i> , die Regeln und die Rolle im Spiel	253
5.4.5	Die Hintergrundgeschichte	257
5.4.6	Die Geschichte im Nachhinein	262
5.4.7	Der kommerzielle Erfolg	264
6	<i>Calm computing</i>, Simulation und Kommunikation	269
6.1	<i>Calm computing</i>	270
6.1.1	Zu den Begriffen des <i>calm</i> und des <i>ubiquitous</i> <i>computings</i>	271
6.1.2	Anwendungen	273
6.1.3	<i>Calm computing</i> und Spiel	274
6.2	Simulation	276
6.2.1	Zum Begriff der Simulation	277
6.2.2	Der Computer als Simulation	281
6.2.3	Simulation und Spiel	282
6.3	Kommunikation	287
6.3.1	Zum Begriff der Kommunikation	288
6.3.2	<i>Conversational/communication metaphor</i>	289
6.3.3	Der Umgang mit dem Computer als Kommunikation	295
7	Konsequenzen	303
7.1	Abbildung	305
7.1.1	Die historische Entwicklung der Abbildung	306
7.1.2	Das Ziel der Abbildung	307
7.1.3	Die Gestaltung der Abbildung	309
7.2	Konsistenz	310
7.2.1	Zum Verhältnis von Konsistenz und Realität	311
7.2.2	Einschränkungen von Konsistenz	312
7.3	Interaktion	313
7.3.1	<i>Graphics vs. game play</i>	315
7.3.2	Die Erweiterung und die Reduktion der Welt durch Medien	317
7.3.3	Die mediale Darstellung als Teil der Welt	318
7.3.4	Eine Übertragung auf die <i>HCI</i>	319

8 Schluß	321
Abbildungsverzeichnis	327
Tabellenverzeichnis	329
Literaturverzeichnis	331
Danksagung	377