

Inhalt

Vorwort von Peter Weibel | 9

Vorwort von Ulrike Gehring | 11

1. Einleitung | 13

- 1.1 Historischer Abriss: Vorgeschichte künstlerischer Computerspielmodifikation | 14
- 1.2 Game Art vs. künstlerische Computerspielmodifikation | 17
- 1.3 Hauptthesen, Ziele und Fragestellung: Kunst mit Computerspielen zwischen Transparenz und Opazität | 21
- 1.4 Überblick der Analyse | 23

2. Künstlerische Computerspielmodifikation als Gegenstand | 29

- 2.1 Das Medium des digitalen Spiels als künstlerisches Material | 30
- 2.2 Spiele und ihre Regeln | 39
- 2.3 Computerspielmodifikation | 53
- 2.4 Zusammenfassung von Kapitel 2 | 81

3. Methode | 85

- 3.1 Überblick über Methoden in den Game Studies | 86
- 3.2 Vorgehensweise der Analyse | 87
- 3.3 Zusammenfassung von Kapitel 3 | 97

4. Forschungsüberblick zu künstlerischer Computerspielmodifikation | 99

- 4.1 Gegenentwürfe: Künstlerische Computerspielmodifikation als Reaktion auf Mainstream-Computerspiele | 103
- 4.2 Relevante Positionen zu künstlerischer Computerspielmodifikation in chronologischer Betrachtung von 2001-2006 | 109
- 4.3 Konzeptualisierungen von Kunst mit Computerspielen | 121
- 4.4 Einsetzende Historisierung und systematische Aufarbeitung | 129
- 4.5 Zusammenfassung von Kapitel 4 | 131

5. Bildwissenschaftliche Position: Das Computerspiel als Bildmedium | 135

- 5.1 Die Wende zum Bild in den Game Studies | 137
- 5.2 Charakteristika des Computerspielbildes | 140

- 5.3 Auditivität des Computerspiels als alternativer Zugang | 153
- 5.4 Zusammenfassung von Kapitel 5 | 154

- 6. Medientheoretische Vertiefung: Das Computerspiel zwischen den Zuständen Transparenz und Opazität | 155**
 - 6.1 Kill Screen: Unsichtbares zeigt sich/Transparentes wird opak | 160
 - 6.2 Oszillation von Medien zwischen Transparenz und Opazität | 162
 - 6.3 Transparenz/Opazität als Schnitt- und Bruchstelle: Künstlerische Strategien der Computerspielmodifikation | 178
 - 6.4 Zusammenfassung von Kapitel 6 | 181

- 7. *Arsdoom*: Künstlerische Neudekoration | 183**
 - 7.1 Das prototypische Material künstlerischer Computerspielmodifikation: *Doom* | 187
 - 7.2 Eindringen in die Räume der Kunst: *Arsdoom* | 196

- 8. QQQ: Verungegenständlichung der audiovisuellen Oberfläche | 209**
 - 8.1 Kulissen im Netzwerk: *Quake III Arena* | 213
 - 8.2 Störung der Bildmaschine: *QQQ* | 220

- 9. *Super Mario Clouds*: Das Computerspiel im Schwebezustand | 229**
 - 9.1 Öffnung des Hintergrundes und Verschließen der Technik: *Super Mario Bros.* | 233
 - 9.2 Hervorkehrung des Hintergrundes und Kultivierung der Leerstelle: Die Negation *Super Mario Clouds* | 243

- 10. *Dead-in-iraq*: Die Spielwelt als Bühne | 265**
 - 10.1 Realweltliche Bezüge und ideologische Implikationen im Computerspiel am Beispiel von *America's Army* | 271
 - 10.2 Transformative Handlungen: *dead-in-iraq* | 283

- 11. *SOD*: Vom ungegenständlichen zum unspielbaren Spiel | 295**
 - 11.1 Archetypus des Ego-Shooters: *Wolfenstein 3D* | 300
 - 11.2 Das konkrete Computerspiel: *SOD* | 305

- 12. Ergebnisse der Analyse der künstlerischen Computerspielmodifikation | 321**

Literatur | 329

Abbildungen | 361

Zitierte Werke | 367

Dank | 371

