

# 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**

