

Inhalt

Vorwort von Peter Weibel | 9

Vorwort von Ulrike Gehrung | 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-Computer-Spiele | 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

