

Quellenverzeichnis

Primärquellen: Spiele

- 3D DOT GAME HEROES. 2009. Silicon Studios/From Software. Playstation 3. From Software/SouthPeak Games/Atlus.
- ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS. 2020. Nintendo EPD/Monolith Soft. Switch. Nintendo.
- ASSASSIN'S CREED. 2007. Ubisoft Montreal. PC. Ubisoft.
- ASSASSIN'S CREED II. 2009. Ubisoft Montreal. Playstation 3/PC. Ubisoft.
- ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD. 2010. Ubisoft Montreal. Playstation 3. Ubisoft.
- ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS. 2011. Ubisoft Montreal. Playstation 3. Ubisoft.
- ASSASSIN'S CREED III. 2012. Ubisoft/diverse. Playstation 3. Ubisoft.
- ASSASSIN'S CREED IV: Black Flag. 2013. Ubisoft Montreal. PC. Ubisoft.
- ASSASSIN'S CREED UNITY. 2014. Ubisoft Montreal. PC. Ubisoft.
- ASSASSIN'S CREED SYNDICATE. 2015. Ubisoft Quebec. PC. Ubisoft.
- ASSASSIN'S CREED ORIGINS. 2017. Ubisoft Montreal. PC. Ubisoft.
- BATTLEFIELD 1942. 2002. DICE. PC. Electronic Arts.
- BIOSHOCK. 2007. 2K Boston/2K Australia. PC. 2K Games.
- BLOODBORNE. 2015. From Software. Playstation 4. Sony Computer Entertainment.
- BRAID. 2008. Number None/Hothead. PC. Number None u.a.
- BROTHERS: A TALE OF TWO SONS. 2013. Starbreeze. PC. 505 Games/Spike Chunsoft.
- BRÜTAL LEGEND. 2009. Double Fine Productions. Playstation 3. Electronic Arts/Double Fine Productions.
- CALL OF DUTY. 2003. Infinity Ward. PC. Activision.
- CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER. 2013. Techland. PC. Ubisoft/Techland Publishing.
- CLOCK TOWER. 1995. Human Entertainment/Capcom. SNES. ASCII Entertainment/Capcom.
- CYBERPUNK 2077. 2020. CD Projekt RED. PC. CD Projekt.
- DARK SOULS. 2011. FromSoftware. PC. Bandai Namco.
- DARK SOULS II. 2014. From Software. PC. Bandai Namco.
- DARK SOULS III. 2016. From Software. PC. Bandai Namco.
- DEAR ESTHER. 2012. The Chinese Room. PC. The Chinese Room/Curve Digital.

- DEMON'S SOULS. 2009. From Software. Playstation 3. Sony Computer Entertainment/Atlus/Bandai Namco.
- DEUS EX. 2000. Ion Storm. PC. Eidos Interactive.
- DISHONORED. 2012. Arkane Studios. Playstation 3/PC. Bethesda Softworks.
- DMC: DEVIL MAY CRY. 2013. Ninja Theory. PC. Capcom.
- ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST. 2010. Ninja Theory. PC. Namco Bandai.
- ENTER THE MATRIX. 2003. Shiny Entertainment. Playstation 2. Atari SA/Warner Brothers Interactive.
- EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE. 2015. The Chinese Room/SCE Santa Monica. PC. Sony Computer Entertainment.
- F-ZERO. 1990. Nintendo. SNES. Nintendo.
- FAR CRY 3. 2012. Ubisoft Montreal u.a. Playstation 3/PC. Ubisoft.
- FARMVILLE. 2009. Zynga. PC. Zynga.
- FIFA. Ab 1993. EA Canada/EA Sports. Diverse Plattformen. Electronic Arts.
- FINAL FANTASY XV. 2016. SquareEnix. PC. Square Enix.
- FIVE NIGHTS AT FREDDY'S. 2014. Scott Cawthon. PC. Scott Cawthon/ScottGames.
- FLOWER. 2009. Thatgamecompany. Playstation 3. Sony Computer Entertainment/Annapurna Interactive.
- FORZA HORIZON 4. 2018. Playground/Turn 10. PC. Microsoft Studios.
- GEARS OF WAR. 2006. Epic Games. PC. Microsoft Game Studios.
- GOD OF WAR 3. 2010. SCE Santa Monica. Playstation 3. Sony Computer Entertainment.
- GRAN TURISMO. 1997. Polyphony Digital. Playstation. Sony Computer Entertainment.
- GRAND THEFT AUTO: VICE CITY. 2002. Rockstar North. Playstation 2. Rockstar Games.
- GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS. 2004. Rockstar North. Playstation 2. Rockstar Games.
- GRAND THEFT AUTO IV. 2008. Rockstar North. Playstation 3. Rockstar Games.
- GRAND THEFT AUTO V. 2013. Rockstar North. Playstation 3/PC. Rockstar Games.
- GRID 2. 2013. Codemasters. Playstation 3. Codemasters Racing.
- DUNGEONS & DRAGONS. 1974. Gary Gygax und Dave Arneson. Renton: Wizards of the Coast.
- HEAVENLY SWORD. 2007. Ninja Theory. Playstation 3. Sony Computer Entertainment Europe.
- HEAVY RAIN. 2010. Quantic Dream. Playstation 3. Sony Computer Entertainment.
- HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. 2017. Ninja Theory. PC. Ninja Theory.
- HITMAN: CODENAME 47. 2000. IO Interactive. PC. Eidos Interactive.
- HITMAN: ABSOLUTION. 2012. IO Interactive. Playstation 3. Square Enix.
- HITMAN. 2016. IO Interactive. PC. Square Enix.
- HITMAN 2. 2018. IO Interactive. PC. Warner Bros. Interactive Entertainment.

- INFAMOUS. 2009. Sucker Punch. Playstation 3. Sony Computer Entertainment.
- LIFE IS STRANGE. 2015. Dontnod Entertainment. PC. Square Enix.
- MANUAL SAMUEL. 2016. Perfectly Paranormal. PC. Curve Digital.
- MARVEL PUZZLE QUEST. 2013. Demiurge Studios. PC. D3 Publisher.
- MASS EFFECT. 2007. BioWare. PC. Electronic Arts.
- MAX PAYNE. 2001. Remedy. PC. Gathering of Developers.
- MENSCH ÄRGERE DICH NICHT. 1910. Josef Friedrich Schmidt. Schmidt Spiele.
- METAL GEAR SOLID. 1998. Konami. Playstation. Konami.
- METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY. 2001. Konami. Playstation 2. Konami.
- METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER. 2004. Kojima Productions/Konami Computer Entertainment Japan. Playstation 2. Konami.
- METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN. 2015. Kojima Productions. PC. Konami.
- MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES. 2008. Rockstar San Diego. Playstation 3. Rockstar Games.
- MONOPOLY. 1935. Elizabeth Magie und Charles Darrow. Hasbro.
- MORTAL KOMBAT. 1992. Midway. SNES. Midway.
- NIER: AUTOMATA. 2017. Platinum Games. PC. Square Enix.
- NIOH. 2017. Team Ninja. PC. Sony Interactive Entertainment/Koei Tecmo.
- ORI AND THE BLIND FOREST. 2015. Moon Studios. PC. Microsoft Studios.
- PONY ISLAND. 2016. Daniel Mullins Games. PC. Daniel Mullins Games.
- PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME. 2003. Ubisoft Montreal. Playstation 2. Ubisoft.
- PRO EVOLUTION SOCCER. Ab 2001. Konami. Diverse Plattformen. Konami.
- RED DEAD REDEMPTION. 2010. Rockstar San Diego. Playstation 3. Rockstar Games.
- RED DEAD REDEMPTION 2. 2018. Rockstar Studios. Playstation4/PC. Rockstar Games.
- REDOUT. 2016. 34BigThings. PC. 34BigThings u.a.
- RESIDENT EVIL. 1996. Capcom. Playstation. Capcom.
- RESIDENT EVIL. 2002. Capcom. GameCube. Nintendo.
- RESIDENT EVIL 2. 1998. Capcom. Playstation. Capcom.
- RESIDENT EVIL 2. 2019. Capcom. PC. Capcom.
- RESIDENT EVIL 3: NEMESIS. 1999. Capcom. Playstation. Capcom.
- RESIDENT EVIL 3. 2020. Capcom. PC. Capcom.
- RESIDENT EVIL 4. 2005. Capcom. Playstation 2. Capcom.
- SAINTS ROW IV. 2013. Deep Silver Volition. Playstation 3/PC. Deep Silver.
- SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE. 2019. From Software. PC. Activision.
- SUPER MARIO WORLD. 1990. Nintendo EAD/SRD. SNES. Nintendo.
- TEKKEN. 1995. Namco. Playstation. Namco Bandai.
- TENNIS FOR TWO. 1958. William Higinbotham.
- TETRIS. Ab 1984. Alexei Paschitnow. Diverse Plattformen und Publisher.

- THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL. 1996. Bethesda Softworks. PC. Bethesda Softworks/Virgin Interactive.
- THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM. 2011. Bethesda Game Studios. Playstation 3/PC. Bethesda Softworks.
- THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM SPECIAL EDITION. 2016. Bethesda Game Studios. PC. Bethesda Softworks.
- THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR. 2018. Bethesda Game Studios. Playstation 4. Bethesda Softworks.
- THE LAST OF US. 2013. Naughty Dog. Playstation 3. Sony Computer Entertainment.
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK. 2000. Nintendo EAD/SRD. Nintendo 64. Nintendo.
- THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD. 2017. Nintendo Entertainment Planning & Development/Monolith Soft. Switch. Nintendo.
- THE SURGE. 2017. Deck13. PC. Focus Home Interactive.
- THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS. 2011. CD Projekt RED. PC. CD Projekt u.a.
- THE WITCHER 3: WILD HUNT. 2015. CD Projekt RED. PC. Bandai Namco Games u.a.
- TOMB RAIDER. 1996. Core Design. Playstation. Eidos Interactive.
- TOMB RAIDER. 2013. Crystal Dynamics u.a. Playstation 3. Square Enix.
- UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE. 2007. Naughty Dog. Playstation 3. Sony Computer Entertainment.
- UNDERTALE. 2015. Toby Fox. PC. Toby Fox.
- WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE. 2011. Relic Entertainment. Playstation 3. THQ.
- WII FIT. 2007. Nintendo EAD. Wii. Nintendo.
- WIPEOUT. 1995. Psygnosis/The Designers Republic. Playstation. Sony Computer Entertainment.
- X-COM: ENEMY UNKNOWN. 2012. Firaxis Games. PC. 2K Games.

Primärquellen: Filme

- Boll, Uwe. 2008. FAR CRY. Deutschland/Kanada.
- Collinson, Peter. 1969. THE ITALIAN JOB. UK.
- De Palma, Brian. 1983. SCARFACE. USA.
- de Souza, Steven E. 1994. STREET FIGHTER – DIE ENTSCHEIDENDE SCHLACHT. USA.
- Eastwood, Clint. 1992. UNFORGIVEN. USA.
- Ford, John. 1939. STAGECOACH. USA.
- Gens, Xavier. 2007. HITMAN – JEDER STIRBT ALLEINE. Frankreich/USA.
- Gray, Felix Gary. 2003. THE ITALIAN JOB. USA/Frankreich/UK.

- Hill, George Roy. 1969. BUTCH CASSIDY AND THE SUNDANCE KID. USA.
- Hughes, Allen und Albert Hughes. 1993. MENACE II SOCIETY. USA.
- Kurzel, Justin. 2016. ASSASSIN'S CREED. Frankreich/USA.
- Leone, Sergio. 1966. ZWEI GLORREICHE HALUNKEN. Italien/Spanien/Deutschland.
- Peckinpah, Sam. 1962. SACRAMENTO. USA.
- Peckinpah, Sam. 1969. THE WILD BUNCH – SIE KANNTEN KEIN GESETZ. USA.
- Schumacher, Joel. 1993. FALLING DOWN – EIN GANZ NORMALER TAG. USA.
- Scott, Ridley. 1979. ALIEN – DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT. UK/USA.
- Siegel, Don. 1970. EIN FRESSEN FÜR DIE GEIER. USA/Mexiko.
- Singleton, John. 1991. BOYZ N THE HOOD – JUNGS IM VIERTEL. USA.
- Slade, David. 2018. BLACK MIRROR: BANDERSNATCH. UK.
- Wachowski, Lana und Lilly Wachowski. 1999. MATRIX. USA/Australien.

Weitere Primärquellen

- »Illusion«. 2007. VNV Nation. JUDGEMENT. Metropolis/Anachron.
- »The Man Who Sold The World«. 1982. Midge Ure. (Single). A&M Records.
- bigMooneyo6. <https://www.youtube.com/user/bigMooneyo6>
- Katholische Bibelanstalt Stuttgart. 1980. DIE BIBEL: ALTES UND NEUES TESTAMENT – EINHEITSÜBERSETZUNG. Freiburg: Herder.
- Perry, Katy. 2010. TEENAGE DREAM. Capitol/Virgin.
- Stephenson, Neal. 1994. SNOW CRASH. München: Wilhelm Goldmann.
- Tolkien, J.R.R. 1970 [1955]. DER HERR DER RINGE. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Tolstoi, Lew. 2013. KRIEG UND FRIEDEN. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.

Sekundärquellen

- Aarseth, Espen J. 1997. CYBERTEXT: PERSPECTIVES ON ERGODIC LITERATURE. Baltimore/London: John Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen, Solveig Marie Smedstad und Lise Sunnanå. 2003. »A multi-dimensional typology of games«. DiGRA Conference. 48-53.
- Aarseth, Espen. 2004. »Quest Games as Post-Narrative Discourse«. Marie-Laure Ryan (Hg.). NARRATIVE ACROSS MEDIA: THE LANGUAGES OF STORYTELLING. Lincoln/London: University of Nebraska Press. 361-376.
- Aarseth, Espen. 2006. »Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME. Cambridge: MIT Press. 45-55.

- Abel, Julia und Christian Klein. 2016. *COMICS UND GRAPHIC NOVELS: EINE EINFÜHRUNG*. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Ackermann, Erich (Hg.). 2016. *DAS GROßE BUCH DER NORDISCHEN GÖTTER- UND HELDENSAGEN*. Köln: Anaconda.
- Adams, Ernest W. 2007. »Will computer games ever be a legitimate art form?« Andy Clarke und Grethe Mitchell (Hg.). *VIDEOGAMES AND ART*. Bristol/Chicago: intellect. 255-264.
- Alexander, Amy L., Tad Brunyé, Jason Sidman und Shawn A. Weil. 2005. »From Gaming to Training: A Review of Studies on Fidelity, Immersion, Presence, and Buy-in and Their Effects on Transfer in PC-Based Simulations and Games«. *DARWARS Training Impact Group* 5. 1-14.
- Alexander, Daniel. 2020. »Assassin's Creed: The 15 Best Assassins, Ranked«. Online-Artikel auf [thegamer.com](https://www.thegamer.com/assassins-creed-best-assassins/) vom 30. Mai 2020: <https://www.thegamer.com/assassins-creed-best-assassins/> (Zugriff am 18. Juni 2020)
- Allan, Darren. 2019. »Red Dead Redemption 2 PC system requirements demand a ridiculous amount of disk space: You'll need an eye-watering 150GB of drive space«. Online-Artikel auf [techradar.com](https://www.techradar.com/news/red-dead-redemption-2-pc-system-requirements-demand-a-ridiculous-amount-of-disk-space) vom 10. Oktober 2019: <https://www.techradar.com/news/red-dead-redemption-2-pc-system-requirements-demand-a-ridiculous-amount-of-disk-space> (Zugriff am 10. Juli 2020)
- Allan, Lorraine G. 1979. »The perception of time«. *Perception and Psychophysics* 26 (5). 340-354.
- Allen, Graham. 2007. *INTERTEXTUALITY*. London/New York: Routledge.
- Alvarez Igarzábal, Federico. 2017. »Marshmallows and Bullets«. *Clash of Realities* (Hg.). *Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Bielefeld: transcript. 217-234.
- Anderson, Kyle. 2010. »Katy Perry's Teenage Dream actually smells like cotton candy«. Online-Artikel auf [mtv.com](http://www.mtv.com/news/2579391/katy-perry-teenage-dream-cotton-candy/) vom 26. August 2010: www.mtv.com/news/2579391/katy-perry-teenage-dream-cotton-candy/ (Zugriff am 15. Oktober 2020)
- Angrilli, Alessandro, Paolo Cherubini, Antonella Pavese und Sara Manfredini. 1997. »The influence of affective factors on time perception«. In: *Perception & Psychophysics* 59 (6). 972-982.
- Antoniades, Tameem. 2017. »Hellblade Feature«. *Ninja Theory. HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE*.
- Anz, Thomas. 2007. *HANDBUCH LITERATURWISSENSCHAFT BAND I: GEGENSTÄNDE UND GRUNDBEGRIFFE*. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler.
- Apperley, Thomas H. 2006. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres«. *Simulation & Gaming* 37 (1). 6-23.
- Aristoteles. 1982. *POETIK: GRIECHISCH/DEUTSCH*. Ditzingen: Reclam.

- Arjoranta, Jonne. 2017. »Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games«. *Games and Culture* 12 (7-8). 696-717.
- Arsenault, Dominic und Bernard Perron. 2009. »In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay«. Bernard Perron und Mark J. P. Wolf (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER 2*. New York: Routledge. 109-131.
- Asano, Yuki. 2011. »Sprechen, Hören, Schreiben, Lesen – liegt ihnen ein gemeinsamer kognitiver Mechanismus zugrunde?« Tagungsband 61 des Japanisch-Deutschen Zentrums Berlin zum 4. Deutsch-japanisch-koreanischen Stipendiatenseminar vom 12. bis 13.7.2010. Berlin: JDZB. 11-25. Online verfügbar: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.jdzb.de/fileadmin/Redaktion/PDF/veroeffentlichungen/tagungsbaende/D61/04-p1340%2520asano1.pdf&ved=2ahUKEwi6oMyGwsXkAhUBr6QKHZYsCOoQFjAlgQIBBAB&usg=AOvVaw1Wc2Nl4NteQn4qs9CgP-Ip&cschid=1568093145528> (Zugriff am 10.9.2019)
- Aschenbrenner, Valentin. 2018. »Red Dead Redemption 2: Sinkende Temperaturen bedeuten schrumpfende Pferdehoden«. Online-Artikel auf [de.ign.com](https://de.ign.com/red-dead-redemption-2/131121/news/red-dead-redemption-2-sinkende-temperaturen-bedeuten-schrumpfende-pferdehoden) vom 24. September 2018: <https://de.ign.com/red-dead-redemption-2/131121/news/red-dead-redemption-2-sinkende-temperaturen-bedeuten-schrumpfende-pferdehoden> (Zugriff am 8. Juli 2020)
- Auer, Sabrina. 2015. *VIDEOSPIELE UND IDENTITÄT(EN): IDENTITÄTSARBEIT IN UND ÜBER DIGITALE BILDSCHIRMSPIELE – FALLBEISPIEL STAR WARS: THE OLD REPUBLIC*. Norderstedt: GRIN.
- Auerbach, Erich. 2015 [1946]. *MIMESIS: DARGESTELLTE WIRKLICHKEIT IN DER ABENDLÄNDISCHEN LITERATUR*. Tübingen: Francke.
- Aylett, R. und S. Louchart. 2003. »Towards a narrative theory of virtual reality«. *Virtual Reality* 7. 2-9.
- Aylett, R.S., S. Louchart, J. Dias, A. Paiva und M. Vala. 2005. »FearNot! – An Experiment in Emergent Narrative«. T. Panayiotopoulos, J. Gratch, R. Aylett, D. Ballin, P. Olivier, Th. Rist (Hg.). *Intelligent Virtual Agents: 5th International Working Conference, IVA 2005, Kos, Greece, September 12-14, 2005, Proceedings*. 305-316.
- Backe, Hans-Joachim. 2008. *STRUKTUREN UND FUNKTIONEN DES ERZÄHLENS IM COMPUTERSPIEL: EINE TYPOLOGISCHE EINFÜHRUNG*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Balke, Friedrich. 2018. *MIMESIS ZUR EINFÜHRUNG*. Hamburg: Junius.
- Balme, Christopher. 2004. »Intermediality: Rethinking the Relationship between Theatre and Media«. *THEWIS. Zeitschrift der Gesellschaft für Theaterwissenschaft* 01/04. 1-18.
- Banks, Jaime und Nicholas David Bowman. 2013. »Close intimate playthings? Understanding player-avatar relationships as a function of attachment, agency, and intimacy«. *Selected Papers of Internet Research* 14 (0). Denver, USA.

- Banks, Jaime. 2013. HUMAN-TECHNOLOGY RELATIONALITY AND SELF-NETWORK ORGANIZATION: PLAYERS AND AVATARS IN WORLD OF WARCRAFT. Dissertation.
- Barnes, Dylan C., Rylon D. Hofacer, Ashiq R. Zaman, Robert I. Rennaker und Donald A. Wilson. 2008. »Olfactory perceptual stability and discrimination«. *Nature Neuroscience* 11 (12). 1378-1380.
- Barthes, Roland. 1986. »The Death of the Author«. Roland Barthes. *THE RUSTLE OF LANGUAGE*. Oxford: Blackwell. 49-55.
- Bathge, Peter. 2015. »Resident Evil HF Remaster im Test: Das beste Resi nun auch für PC-Spieler«. Online-Artikel auf pcgames.de vom 22. Januar 2015: <https://www.pcgames.de/Resident-Evil-HD-Remaster-Spiel-55162/Tests/Resident-Evil-HD-Remaster-im-Test-Das-beste-Resi-nun-auch-fuer-PC-Spieler-1148356/> (Zugriff am 14. November 2020)
- Baudrillard, Jean. 1994. *SIMULACRA AND SIMULATION*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baumgartner, Robert. 2016. »Alles, was Sie von nun an tun, kann und wird gegen Sie verwendet werden.« Prozedurale Entscheidungslogik im Computerspiel«. Redaktion PAIDIA (Hg.). »I'LL REMEMBER THIS«: FUNKTION, INSZENIERUNG UND WANDEL VON ENTSCHEIDUNG IM COMPUTERSPIEL. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 253-272.
- Beck, Brianna, Steven Di Costa und Patrick Haggard. 2017. »Having control over the external world increases the implicit sense of agency«. *Cognition* 162. 54-60.
- Becker, Claudia. 2016. »Wie ›realistisch‹ sind Computerspiele wirklich? Von Analog-Defekten zu Digital-Effekten«. In: Michael Mosel (Hg.). *GEFANGEN IM FLOW? ÄSTHETIK UND DISPOSITIVE STRUKTUREN VON COMPUTERSPIELEN*. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 137-152.
- Behne, Klaus-Ernst. 2002. »Synästhesie und intermodale Analogie – Fallstudie eines Notations-Synästhetikers«. Hans Adler und Ulrike Zeuch (Hg.). *SYNÄSTHESIE: INTERFERENZ, TRANSFER, SYNTHESE DER SINNE*. Würzburg: Königshausen & Neumann. 31-41.
- Beil, Benjamin, and Hanns Christian Schmidt. 2015. »The world of the walking dead – transmediality and transmedial intermediality.« *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 10 (1). 73-88.
- Beil, Benjamin, Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto. 2014. »Vorwort«. Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto (Hg.). *NEW GAME PLUS: PERSPEKTIVEN DER GAME STUDIES. GENRES – KÜNSTE – DISKURSE*. Bielefeld: transcript. 7-17.
- Beil, Benjamin. 2012a. *AVATARBILDER: ZUR BILDLICHKEIT DES ZEITGENÖSSISCHEN COMPUTERSPIELS*. Bielefeld: transcript.
- Beil, Benjamin. 2012b. »Genrekonzeppte des Computerspiels«. GamesCoop. *THEORIEN DES COMPUTERSPIELS ZUR EINFÜHRUNG*. Hamburg: Junius. 13-37.
- Bellinger, Gerhard. 1999. *KNAURS LEXIKON DER MYTHOLOGIE*. München: Knauer.

- Benjamin, Walter. 2019 [1933]. »Über das mimetische Vermögen«. Walter Benjamin. SPRACHE UND GESCHICHTE: PHILOSOPHISCHE ESSAYS. Ditzingen: Reclam. 91-94.
- Benarek, Angelika und Sebastian Ring. 2017. »Not Just a Game: Media Activity in Digital Gaming Worlds as a Preliminary Stage of Participation«. Clash of Realities (Hg.). Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. 249-266.
- Beutel, Manfred E., Julia Hoch, Kai Müller, Anke Quack und Klaus Wölfling. 2010. »Computerspiel und Internetnutzung: Problematisches und süchtiges Verhalten: Diagnostik, Ursachen und Verbreitung«. Clemens Bohrer und Bernadette Schwarz-Boenneke (Hg.). IDENTITÄT UND VIRTUELLE BEZIEHUNGEN IM COMPUTERSPIEL. München: kopaed. 17-27.
- Bevensee, Sebastian Hurup und Henrik Schoenau-Fog. 2013. »Conceptualizing productive interactivity in emergent narratives.« International Conference on Interactive Digital Storytelling. Cham: Springer.
- Bild. 2016. »Nach sechs Tagen Dauer-Gamen faulten seine Füße: Chinese (19) bewusstlos gefunden«. Online-Artikel (nicht namentlich gekennzeichnet) auf bild.de vom 25. Juni 2016: <https://www.bild.de/news/ausland/spielsucht/game-r-faulen-fuesse-ab-46484776.bild.html> (Zugriff am 10. Juli 2020)
- Biocca, Frank. 2014. »Connected to My Avatar: Effects of Avatar Embodiments on User Cognitions, Behaviors, and Self Construal«. G. Meiselwitz (Hg.). SCSM 2014, LNCS 8531. 421-429.
- Birk, Max V., Cheralyn Atkins, Jason T. Bowey und Regan L. Mandryk. 2016. »Fostering Intrinsic Motivation through Avatar Identification in Digital Games«. Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems. 2982-2995.
- Bizzocchi, Jim und Joshua Tanenbaum. 2012. »Mass Effect 2: A Case Study in the Design of Game Narrative«. Bulletin of Science, Technology & Society 32 (5). 393-404.
- Block, Richard A. und Ronald P. Gruber. 2014. »Time perception, attention, and memory: A selective review«. Acta Psychologica 149. 129-133.
- Blyth, Jon. 2013. Brutal Legend Review. Online-Artikel auf pcgamer.com vom 10. April 2013. <https://www.pcgamer.com/brutal-legend-review/> (Zugriff am 16. Juni 2020)
- Bogost, Ian. 2011. HOW TO DO THINGS WITH VIDEOGAMES. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bohlen, Cornelius. 2017. »Zu diesem Buch«. Steiner, Rudolf. DIE ZWÖLF SINNE DES MENSCHEN IN IHRER BEZIEHUNG ZU IMAGINATION, INSPIRATION, INTUITION. Basel: Rudolf Steiner.

- Bojahr, Philipp. 2012. »Störungen des Computerspiels«. GamesCoop. THEORIEN DES COMPUTERSPIELS ZUR EINFÜHRUNG. Hamburg: Junius. 147-188.
- Bojaryn, Jan. 2016. »Gothic Gaming: Scheckgespenster überall«. Michael Mosel (Hg.). GEFANGEN IM FLOW? ÄSTHETIK UND DISPOSITIVE STRUKTUREN VON COMPUTERSPIELEN. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 61-83.
- Boldt, Martin. 2011. ENTERTAINMENT-HYBRIDE: TRANSMEDIALE AUSTAUSCHPROZESSE ZWISCHEN KINOFILM UND VIDEOSPIEL. München: Martin Meidenbauer.
- Bolter, Jay David und Richard Grusin. 2000. REMEDIATION: UNDERSTANDING NEW MEDIA. Cambridge: MIT Press.
- Booth, Wayne C. 1963. THE RHETORIC OF FICTION. Chicago: University Press.
- Bopp, Julia Ayumi, Livia J. Müller, Lena Fanya Aeschbach, Klaus Opwis und Elisa D. Mekler. 2019. »Exploring Emotional Attachment to Game Characters«. Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. 313-324.
- Bopp, Matthias, Serjoscha Wiemer und Rolf F. Nohr. 2009. »Shooter. Eine Einleitung«. Matthias Bopp, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer (Hg.). SHOOTER: EINE MULTIDISZIPLINÄRE EINFÜHRUNG. Münster: Lit. 7-20.
- Bosman, Frank G. 2018. »Death Narratives: A Typology of Narratological Embeddings of Player's Death in Digital Games«. Gamevironments 9. 12-52.
- Boudreau, Kelly. 2017. »Beyond the Multi-Player: Exploring Sociality in Single Player Videogames«. Clash of Realities (Hg.). Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. 387-400.
- Brame, Jason. 2009. EXAMINING NON-LINEAR FORMS: TECHNIQUES FOR THE ANALYSIS OF SCORES FOUND IN VIDEO GAMES. Dissertation.
- Brenton, Harry, Marco Gillies, Daniel Ballin und David Chatting. 2005. »The uncanny valley: does it exist?« Proceedings of conference of human computer interaction, workshop on human animated character interaction, September 2005. Edinburgh: Napier University. Online verfügbar: <http://citeseerx.ist.ps.u.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.160.6952&rep=rep1&type=pdf> (Zugriff am 22. Juni 2020)
- Breuer, Johannes. 2016. »Mittendrin – statt nur dabei: Die Interaktivität des Dispositivs Computerspiel und ihre Auswirkungen auf die Spieler«. Michael Mosel (Hg.). GEFANGEN IM FLOW? ÄSTHETIK UND DISPOSITIVE STRUKTUREN VON COMPUTERSPIELEN. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 181-212.
- Broadbent, Donald E. 1966 [1958]. PERCEPTION AND COMMUNICATION. Oxford u.a.: Pergamon.
- Broadbent, Donald E. 1982. »Task combination and selective intake of information«. Acta Psychologica 50. 253-290.

- Broich, Ulrich. 1985. »Formen der Markierung von Intertextualität«. Ulrich Broich und Manfred Pfister (Hg.). *INTERTEXTUALITÄT: FORMEN, FUNKTIONEN, ANGLISCHES FALLSTUDIEN*. Tübingen: Max Niemeyer. 31-47.
- Brown, Douglas William. 2012. *THE SUSPENSION OF DISBELIEF IN VIDEOGAMES*. Dissertation.
- Brown, Emily und Paul Cairns. 2004. »A Grounded Investigation of Game Immersion«. *CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems*. 1297-1300.
- Bsonek, Michaela. 2010. *INTERTEXTUALITÄT UND ADAPTION*. Dissertation.
- Buckingham, David. 2006. »Studying Computer Games«. Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn und Gareth Schott. *COMPUTER GAMES: TEXT, NARRATIVE AND PLAY*. Cambridge: Polity. 1-13.
- Burdorf, Dieter, Christoph Fasbender und Burkhard Moenninghoff (Hg.). 2007. *METZLER LEXIKON LITERATUR*. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler.
- Burgar, Charles. 2019. »Skyrim: The 10 Best Mods That Make The Game Feel Fresh«. Online-Artikel auf thegamer.com vom 17. Dezember 2019: <https://www.thegamer.com/skyrim-the-10-best-mods-that-make-the-game-feel-fresh/> (Zugriff am 19. November 2020)
- Burke, Edmund. 1989 [1757]. *VOM ERHABENEN UND SCHÖNEN*. Hamburg: Felix Meiner.
- Burn, Andrew und Diane Carr. 2006. »Defining Game Genres«. Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn und Gareth Schott. *COMPUTER GAMES: TEXT, NARRATIVE AND PLAY*. Cambridge: Polity. 14-29.
- Burn, Andrew. 2006. »Playing Roles«. Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn und Gareth Schott. *COMPUTER GAMES: TEXT, NARRATIVE AND PLAY*. Cambridge: Polity. 72-87.
- Büttner, Stefan. 2004. »Literatur und Mimesis bei Platon«. Jörg Schönert und Ulrike Zeuch (Hg.). *MIMESIS, REPRÄSENTATION, IMAGINATION: LITERATURTHEORETISCHE POSITIONEN VON ARISTOTELES BIS ZUM ENDE DES 18. JAHRHUNDERTS*. Berlin u.a.: De Gruyter. 31-63.
- Caillois, Roger. 1960. *DIE SPIELE UND DIE MENSCHEN: MASKE UND RAUSCH*. Stuttgart: Curt E. Schwab.
- Cairns, Paul, Anna Cox, and A. Imran Nordin. 2014. »Immersion in digital games: a review of gaming experience research.« *HANDBOOK OF DIGITAL GAMES 1* (2014): 767. Vor-Druckfassung: https://www-users.cs.york.ac.uk/~pcairns/pubs/Cairns_Handbook_Draft.pdf (Zugriff am 16. November 2020)
- Calleja, Gordon. 2007a. *DIGITAL GAMES AS DESIGNED EXPERIENCE: REFRAMING THE CONCEPT OF IMMERSION*. Dissertation.
- Calleja, Gordon. 2007b. »Digital Game Involvement: A Conceptual Model«. *Games and Culture* 2 (3). 236-260.

- Calleja, Gordon. 2011. *IN-GAME: FROM IMMERSION TO INCORPORATION*. Cambridge: MIT Press.
- Cambridge Sound (Hersteller-Webseite). <https://cambridgesound.com/learn/sound-masking-101/> (Zugriff am 17. November 2020)
- Carr, Diane, Diarmid Campbell und Katie Ellwood. 2006. »Film, Adaptation and Computer Games«. Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn und Gareth Schott. *COMPUTER GAMES: TEXT, NARRATIVE AND PLAY*. Cambridge: Polity. 149-161.
- Carson, Don. 2000. »Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park industry«. Online-Artikel bei Gamasutra vom 1. März 2000: www.primitive-eye.com/pdf_files/Environmental_storytelling_pt1.pdf
- Çeker, Eser und Fezile Özdamli. 2017. »What »Gamification« is and what it's not«. *European Journal of Contemporary Education* 6 (2). 221-228.
- Chalmers, Alan und Andrej Ferko. 2008. »Levels of Realism: From Virtual Reality to Real Virtuality«. *Proceedings of the 24th Spring Conference on Computer Graphics (SCCG »08)*. New York: Association for Computing Machinery. 19-25.
- Chalmers, Alan, Kurt Debattista und Luis Paulo dos Santos. 2006. »Selective Rendering: Computing only what you see«. *Proceedings of the 4th international conference on Computer graphics and interactive techniques in Australasia and Southeast Asia*. 9-18.
- Chalmers, Alan, Kurt Debattista, Georgia Mastoropoulou und Luis Paulo dos Santos. 2007. »There-Reality: Selective Rendering in High Fidelity Virtual Environments«. *The International Journal of Virtual Reality* 6 (1). 1-10.
- Chatman, Seymour. 1989 [1964]. *STORY AND DISCOURSE: NARRATIVE STRUCTURE IN FICTION AND FILM*. Ithaca/London: Cornell University Press.
- Cheeda, Saim. 2019. Every Assassin in Assassin's Creed, Ranked. Online-Artikel auf [screenrant.com](https://screenrant.com/every-assassin-assassins-creed-ranked/) vom 2. März 2019: <https://screenrant.com/every-assassin-assassins-creed-ranked/> (Zugriff am 18. Juni 2020)
- Cheng, Kevin und Paul A. Cairns. 2005. »Behaviour, Realism and Immersion in Games«. *CHI 2005*. 1272-1275.
- Cherniavsky, Vladimir. 1994. *DIE VIRTUALITÄT: PHILOSOPHISCHE GRUNDLAGEN DER LOGISCHEN RELATIVITÄT*. Hamburg: Dr. Kovač.
- Chew, Evelyn C. und Alex Mitchell. 2019. »Bringing Art to Life: Examining Poetic Gameplay Devices in Interactive Life Stories«. *Games and Culture*. 1-28.
- Christou, Georgios. 2014. »The interplay between immersion and appeal in video games«. *Computers in Human Behavior* 32. 92-100.
- Clarke, Andy und Grethe Mitchell. 2007. »Introduction«. Andy Clarke und Grethe Mitchell (Hg.). *VIDEOGAMES AND ART*. Bristol/Chicago: intellect. 7-22.
- Clarke, Rachel Ivy, Jin Ha Lee und Neils Clark. 2017. »Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis«. *Games and Culture* 12 (5). 445-465.

- Clarkson, Tim. 2016. *THE PICTS: A HISTORY*. Edinburgh: Birlinn.
- Coleridge, Samuel Taylor. 2014 [1817]. *BIOGRAPHIA LITERARIA*. Edinburgh: University Press.
- Consalvo, Mia. 2003. »Zelda 64 and Video Game Fans: A Walkthrough of Games, Intertextuality, and Narrative«. *Television & New Media* 4 (3). 321-334.
- Cooper, Victoria Elizabeth. 2016. *FANTASIES OF THE NORTH: MEDIEVALISM AND IDENTITY IN SKYRIM*. Doktorarbeit.
- Costikyan, Greg. 2003. »Where Stories End and Games Begin«. *Game Developer* 7 (9). 44-53.
- Crathorne, Pieter Jacobus. 2010. *VIDEO GAME GENRES AND THEIR MUSIC*. Doktorarbeit.
- Crawford, Chris. 1997 [1982]. *THE ART OF COMPUTER GAME DESIGN*. Digitale Version der Washington State University. Online verfügbar: www.stone-tronix.com/gamedesign/art_of_computer_game_design.pdf (Zugriff am 27. September 2020)
- Crawford, Chris. 2002. »Assumptions underlying the Erasmatron storytelling system«. Michael Mateas und Phoebe Sengers (Hg.). *NARRATIVE INTELLIGENCE*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. 189-198.
- Crawford, Chris. 2003. »Interactive Storytelling«. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER*. New York: Routledge. 259-273.
- Crawford, Chris. 2005. *CHRIS CRAWFORD ON INTERACTIVE STORYTELLING*. Berkely: New Riders.
- Crawford, Garry. 2009. »Forget the magic circle (or towards a sociology of video games)«. Vortrag auf der Under the Mask 2, 5. Juni 2009. Online verfügbar: <http://usir.salford.ac.uk/id/eprint/19350> (Zugriff am 31. August 2020)
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1985. *DAS FLOW-ERLEBNIS: JENSEITS VON ANGST UND LANGEWEILE: IM TUN AUFGEHEN*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Cytowic, Richard. 1996. *FARBEN HÖREN, TÖNE SCHMECKEN: DIE BIZARRE WELT DER SINNE*. München: DTV.
- Cytowic, Richard. 2002. »Wahrnehmungs-Synästhesie«. Hans Adler und Ulrike Zeuch (Hg.). *SYNÄSTHESIE: INTERFERENZ, TRANSFER, SYNTHESE DER SINNE*. Würzburg: Königshausen & Neumann. 7-24.
- D'Angelo, Frank J. 2009. »The Rhetoric of Intertextuality«. *Rhetoric Review* 29 (1). 31-47.
- d'Escriván, Julio und Nick Collins. 2011. »Musical Goals, Graphical Lure and Narrative Drive: VisualAudio in Games«. *Journal of Visual Culture* 10 (2). 238-246.
- David, Nicole, Anna Stenzel, Till R. Schneider und Andreas K. Engel. 2011. »The feeling of agency: empirical indicators for a pre-reflective level of action awareness«. *Frontiers in Psychology* 2. 149.
- De Fulgentis, Frank. 2009. *FLUX: A STRATEGY GUIDE FOR OCD*. Eigenveröffentlichung.

- de Mul, Jos. 2005. »The game of life: narrative and ludic identity formation in computer games«. Joost Raessens und Jeffrey Goldstein (Hg.). *HANDBOOK OF COMPUTER GAME STUDIES*. Cambridge: MIT Press. 251-266.
- De Ridder, Dirk, Sven Vanneste und Walter Freeman. 2014. »The Bayesian brain: Phantom percepts resolve sensory uncertainty«. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews* 44. 4-15.
- Degler, Frank. 2006. »Partizipation und Destruktion: Sterbende Körper im Computer/Spiel/Film zwischen ›resurrectio‹ und ›save as‹«. Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.). *DAS SPIEL MIT DEM MEDIUM: PARTIZIPATION – IMMERSION – INTERAKTION*. Marburg: Schüren. 348-364.
- Denisova, Alena und Paul Cairns. 2015. »First Person vs. Third Person Perspective in Digital Games: Do Player Preferences Affect Immersion?«. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. 145-148.
- Denk, Natalie. 2011. *PAIDIA UND LUDUS IM COMPUTERSPIEL: EINE QUALITATIV-EMPIRISCHE UNTERSUCHUNG ZUM SPIELERLEBEN DER COMPUTERSPIELER*. Magisterarbeit.
- Despain, Wendy und Lauryn Ash. 2016. »Designing for Ludonarrative Harmony«. Online verfügbar: https://www.academia.edu/34283487/Designing_For_Ludonarrative_Harmony (Zugriff am 2. Oktober 2020)
- Dickreiter, Michael. 1997. *HANDBUCH DER TONSTUDIOTECHNIK, BAND 1: RAUMAKUSTIK, SCHALLQUELLEN, SCHALLWAHRNEHMUNG, SCHALLWANDLER, BESCHALLUNGSTECHNIK, AUFNAHMETECHNIK, KLANGGESTALTUNG*. München: K.G. Saur.
- Dietrich, Rainer und Johannes Gerwien. 2017. *PSYCHOLINGUISTIK: EINE EINFÜHRUNG*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Dobersberger, Andreas. 2013. *INTERACTIVE FICTION ALS LITERARISCHE FORM*. Dissertation.
- Dolby Atmos (Hersteller-Webseite). <https://www.dolby.com/technologies/dolby-atmos/> (Zugriff am 16. November 2020)
- Domínguez, Ignacio X., Rogelio E. Cardona-Rivera, James K. Vance und David L. Roberts. 2016. »The Mimesis Effect: The Effect of Roles on Player Choice in Interactive Narrative Role-Playing Games«. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 3438-3449.
- Domsch, Sebastian. 2012. »Freiheit oder Erzählung–oder beides? Zu Konzepten von Erzählung und Spielerfreiheit im Computerspiel«. Ansgar Nünning, Jan Rupp, Rebecca Hagelmoser und Jonas Ivo Meyer (Hg.). *NARRATIVE GENRES IM INTERNET: THEORETISCHE BEZUGNAHMEN, MEDIENGATTUNGSTYPOLOGIE UND FUNKTIONEN*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier. 195-207.
- Donald, Iain und Andrew Reid. 2020. »The Wild West: Accuracy, Authenticity and Gameplay in Red Dead Redemption 2«. *media education journal* 66. 15-23.

- Dörner, Dietrich. 2010. »Killerspiele« und Gewalt«. Online verfügbar: www.unib-amberg.de/fileadmin/ba2dp4/PDF/Killerspiele.pdf (Zugriff am 31. August 2020).
- Dörre, Christian. 2017. »Hellblade im Test: Gameplay, Fazit und Wertung«. Online-Artikel auf pcgames.de vom 11. August 2017: <https://www.pcgames.de/Hellblade-Senuas-Sacrifice-Spiel-56843/Tests/Review-Ein-erzaehlerischer-Meilenstein-1235560/2/> (Zugriff am 18. November 2020)
- Dörre, Christian. 2019. »Resident Evil 2 Remake: So müssen Remakes aussehen! Die würdige Neuauflage des Klassikers im Test«. Online-Artikel auf pcgames.de vom 25. Januar 2019: <https://www.pcgames.de/Resident-Evil-2-Remake-Spiel-61776/Tests/Wertung-Review-Fazit-Release-1273768/> (Zugriff am 14. November 2020)
- Dörre, Christian. 2020. »Resident Evil 3 im Test: Spektakulär und spannend, aber nicht so gut wie der Vorgänger«. Online-Artikel auf pcgames.de vom 30. März 2020: <https://www.pcgames.de/Resident-Evil-3-Spiel-72394/Tests/Spektakulaer-und-spannend-aber-nicht-so-gut-wie-der-Vorgaenger-1346723/> (Zugriff am 14. November 2020)
- Douglas, J. Yellowlees. 2006. »Response to ›Towards Computer Game Studies««. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. *FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME*. Cambridge: MIT Press. 36-37.
- Dovey, Jon und Helen W. Kennedy. 2006. *GAME CULTURES: COMPUTER GAMES AS NEW MEDIA*. New York: Open University Press.
- Draper, John V., David B. Kaber und John M. Usher. 1998. »Telepresence«. *Human Factors* 40 (3). 354-375.
- Eagleman, David M. 2008. »Human time perception and its illusions«. *Current Opinion in Neurobiology* 18 (2). 131-136.
- Ederhof, Andreas. 2014. »Kunst mit Köpfchen: Surround mit zwei Ohren«. *Recording Magazin* 6/14. 62-67.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith und Susana Pajares Tosca. 2008. *UNDERSTANDING VIDEO GAMES: THE ESSENTIAL INTRODUCTION*. New York/London: Routledge.
- Eick, Dennis. 2014. *DIGITALES ERZÄHLEN: DIE DRAMATURGIE DER NEUEN MEDIEN*. München: UVK.
- Elder, Sean. 2014. »A Korean Couple Let a Baby Die While They Played a Video Game«. Online-Artikel auf newsweek.com vom 27. Juli 2014: <https://www.newsweek.com/2014/08/15/korean-couple-let-baby-die-while-they-played-video-game-261483.html> (Zugriff am 10. Juli 2020)
- Elkington, Trevor. 2009. »Too Many Cooks: Media Convergence and Self-Defeating Adaptations«. Bernard Perron und Mark J. P. Wolf (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER 2*. New York: Routledge. 213-235.

- Else, Gerald F. 1958. »Imitation« in the Fifth Century«. *Classical philology*, 53 (2). 73-90.
- Emmerich, Katharina, Patrizia Ring und Maic Masuch. 2018. »I'm Glad You Are on My Side: How to Design Compelling Game Companions«. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. 141-152.
- Emrich, Hinderk M., Markus Zedler und Udo Schneider. 2002. »Bindung und Hyperbindung in intermodaler Wahrnehmung und Synästhesie«. *Zeitschrift für Semiotik* 24 (1). 31-37.
- Engels, Markus. 2014. *SPIELEN UND ERZÄHLEN: COMPUTERSPIELE UND DIE EBENEN IHRER REALISIERUNG*. Heidelberg: Synchron.
- Ensslin, Astrid. 2012. *THE LANGUAGE OF GAMING*. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan.
- Ermi, Laura und Frans Mäyrä. 2011. »Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion«. Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.). *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*. Potsdam: University Press. 88-115.
- Eskelinen, Markku und Ragnhild Tronstad. 2003. »Video Games and Configurative Performances«. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER*. New York: Routledge. 195-220.
- Eskelinen, Markku. 2001. »The Gaming Situation«. *Game Studies* 1 (1). Online verfügbar: www.gamestudies.org/0101/eskelinen/ (Zugriff am 24. August 2020)
- Eskelinen, Markku. 2006. »Towards Computer Game Studies«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. *FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME*. Cambridge: MIT Press. 36-44.
- Essmeyer, Anna. 2007. *DAS PHÄNOMEN DER INTERTEXTUALITÄT IM MEDIUM FILM*. München: GRIN.
- Fagerholt, Erik und Magnus Lorentzon. 2009. *BEYOND THE HUD: USER INTERFACES FOR INCREASED PLAYER IMMERSION IN FPS GAMES*. Masterarbeit.
- Faisal, Ali und Mirva Peltoniemi. 2018. »Establishing Video Game Genres Using Data-Driven Modeling and Product Databases«. *Games and Culture* Vol 13 (1). 20-43.
- Farrell, David. 2014. »Design Harmony in (Serious) Games«. Wilfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.). *SPIELWELT – WELTSPIEL: NARRATION, INTERAKTION UND KOOPERATION IM COMPUTERSPIEL (CLASH OF REALITIES 2014)*. München: kopaged. 39-49.
- Fauerby, Kasper. 2012. »Crowds in Hitman: Absolution«. Vortrag auf der Game Developers Conference Europe 2012 in Köln vom 13. bis 15. August. Präsentation online verfügbar: http://twvideo01.ubm-us.net/01/vault/gdceurope2012/Presentations/Programming/Kasper_Fauerby_Programming_CrowdsInHitman.pdf (Zugriff am 31. August 2020)
- Faulstich, Werner. 2002. *GRUNDKURS FILMANALYSE*. Paderborn: Wilhelm Fink.

- Federlein, Martin. 2018. *INTERACTIVE STORYTELLING IN VIDEOSPIELEN: GRUNDLAGEN FÜR EINE ANALYSE*. Mauritius: AV Akademikerverlag.
- Feige, Daniel Martin. 2012. »Computer Games as Works of Art«. Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.). *COMPUTER GAMES AND NEW MEDIA CULTURES: A HANDBOOK OF DIGITAL GAMES STUDIES*. Dordrecht u.a.: Springer. 93-106.
- Feige, Daniel Martin. 2015. *COMPUTERSPIELE: EINE ÄSTHETIK*. Berlin: Suhrkamp.
- Feldmann, Harald. 1988. *MIMESIS UND WIRKLICHKEIT*. München: Wilhelm Fink.
- Feng, Ruby und Michelle Gao. 2017. *VIDENDA: ENVIRONMENTAL STORYTELLING IN VIRTUAL REALITY*. Online verfügbar: <https://repository.wellesley.edu/object/ir727> (Zugriff am 28.12.2020)
- Fernandez-Vara, Clara. 2009. »Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance«. 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory.
- Fernández-Vara, Clara. 2011. »Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling«. 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play (January 2011). Online verfügbar: www.digra.org/digital-library/publications/game-spaces-speak-volumes-indexical-storytelling/ (Zugriff am 20. Juni 2020)
- Fernández-Vara, Clara. 2015. *INTRODUCTION TO GAME ANALYSIS*. New York/London: Routledge.
- Ferwerda, James A. 2003. »Three Varieties of Realism in Computer Graphics«. *Human Vision and Electronic Imaging VIII*. Vol. 5007. International Society for Optics and Photonics. 290-297.
- Firestone, Chaz und Brian J. Scholl. 2015. »Enhanced visual awareness for morality and pajamas? Perception vs. memory in »top-down« effects«. *Cognition* 136. 409-416.
- Fischer, Sean. 2018. »From Bakhtin to Skyrim: An Examination of Chronotopes, Genre, and the Chivalric Romance«. *Metamorphosis*. Online verfügbar: <http://metamorphosis.coplac.org/index.php/metamorphosis/article/view/184> (Zugriff am 28.12.2020)
- Fiske, John. 1991. *INTRODUCTION TO COMMUNICATION STUDIES*. London/New York: Routledge.
- Fokides, Emmanuel. 2020. »My avatar and I. A study on avatars, personality traits, self-attributes, and their perceived importance«. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing*. 1-15.
- Fordham, Joseph und Christopher Ball. 2018. »To Hell and Back: Hellblade's Depiction of Mental Illness and Its Impact«. *Präsentation im Rahmen von DiGRA 2018*. 1-4.
- Fordham, Joseph und Christopher Ball. 2019. »Framing Mental Health Within Digital Games: An Exploratory Case Study of Hellblade«. *JMIR Mental Health* 6 (4). 1-14.
- Forster, E. M. 1947 [1927]. *ASPECTS OF THE NOVEL*. London: Edward Arnold & Co.

- Frasca, Gonzalo. 2003a. »Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology«. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.). THE VIDEO GAME THEORY READER. New York: Routledge. 221-234.
- Frasca, Gonzalo. 2003b. »Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place«. DiGRA Konferenz 2003.
- Frasca, Gonzalo. 2006. »Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME. Cambridge: MIT Press. 85-94.
- Freud, Sigmund. 2010 [1925]. DIE TRAUMDEUTUNG. Hamburg: Nikol.
- Freyermuth, Gundolf S. 2017. »Transmedia Storytelling: Twelve Postulates«. Clash of Realities (Hg.). Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. 97-126.
- Friederici, Angela D. 1994. »Gehirn und Sprache: Neurobiologische Grundlagen der Sprachverarbeitung«. Sybille Krämer (Hg.). GEIST – GEHIRN – KÜNSTLICHE INTELLIGENZ: ZEITGENÖSSISCHE MODELLE DES DENKENS. RINGVORLESUNG AN DER FREIEN UNIVERSITÄT BERLIN. Berlin/New York: de Gruyter. 113-130.
- Friederici, Angela D. 2011. »The brain basis of language processing: from structure to function«. Physiol Rev 91. 1357-1392.
- Friedmann, Joachim. 2017. TRANSMEDIALES ERZÄHLEN: NARRATIVE GESTALTUNG IN LITERATUR, FILM, GRAPHIC NOVEL UND GAME. Köln: Halem.
- Friedrich, Hans Jörg. 2008. TONTECHNIK FÜR MEDIENGESTALTER: TÖNE HÖREN – TECHNIK VERSTEHEN – MEDIEN GESTALTEN. Berlin: Springer.
- Fröhlich, Petra. 2015. »Ich wär' so gern wie du«. Deutsches Filminstitut – DIF e.V./Deutsches Filmmuseum (Hg.). FILM UND GAMES: EIN WECHSELSPIEL. Frankfurt a.M.: Bertz und Fischer. 39-41.
- Frohne, Ursula. 2002. »An den Rändern der Realität: Zur Frage nach der Wirklichkeit in der Ära der »post-medium condition«. Sabine Flach und Georg Christoph Tholen (Hg.). MIMETISCHE DIFFERENZEN: DER SPIELRAUM DER MEDIEN ZWISCHEN ABBILDUNG UND NACHBILDUNG. Kassel: University Press. 77-99.
- Frome, Jonathan. 2019. »Interactive Works and Gameplay Emotions«. Games and Culture 14 (7-8). 856-874.
- Fromme, Johannes und Alexander Unger. 2012. »Computer Games and Digital Game Cultures: An Introduction«. Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.). COMPUTER GAMES AND NEW MEDIA CULTURES: A HANDBOOK OF DIGITAL GAMES STUDIES. Dordrecht u.a.: Springer. 1-28.
- Frommel, Julian, Claudia Schrader und Michael Weber. 2018. »Towards Emotion-based Adaptive Games: Emotion Recognition Via Input and Performance Features«. Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. 173-185.

- Fuchs, Thomas. 2010. »Der Schein des Anderen: Zur Phänomenologie virtueller Realitäten«. Clemens Bohrer und Bernadette Schwarz-Boenneke. IDENTITÄT UND VIRTUELLE BEZIEHUNGEN IM COMPUTERSPIEL. München: kopaed. 59-73.
- Fullerton, Tracy. 2014. GAME DESIGN WORKSHOP: A PLAYCENTRIC APPROACH TO CREATING INNOVATIVE GAMES. Boca Raton: CRC Press.
- Funk, Wolfgang, Florian Gross und Irmtraud Huber. 2012. »Exploring the Empty Plinth: The Aesthetics of Authenticity«. Wolfgang Funk, Florian Gross und Irmtraud Huber. THE AESTHETICS OF AUTHENTICITY: MEDIAL CONSTRUCTIONS OF THE REAL. Bielefeld: transcript. 9-21.
- Furtwängler, Frank. 2006. »Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs«. 2006. Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.). DAS SPIEL MIT DEM MEDIUM: PARTIZIPATION – IMMERSION – INTERAKTION. Marburg: Schüren. 154-169.
- Fusdahl, Thomas. 2019. VULNERABILITY AND GROWTH IN VIDEO GAME NARRATIVES: APPROACHES TO STORYTELLING IN DARK SOULS 3 AND HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Masterarbeit.
- Galgut, Elisa. 2002. »Poetic faith and prosaic concerns. A defense of ›suspension of disbelief««. South African Journal of Philosophy 21 (3). 190-199.
- Galloway, Alexander R. 2004. »Social Realism in Gaming«. Game Studies 4 (1). On-line verfügbar: <http://gamestudies.org/0401/galloway/> (Zugriff am 24. August 2020)
- GameStar. 2016. »Skyrim: Special Edition – Skyrim bleibt Skyrim – mit Bugs & Glitches (Gameplay)«. YouTube-Video vom 2.11.2016: <https://www.youtube.com/watch?v=BzUw17pFins> (Zugriff am 15.6.2020)
- Ganesh, Shanti, Hein T. van Schie, Floris P. de Lange, Evan Thompson und Daniël H. J. Wigboldus. 2012. »How the Human Brain Goes Virtual: Distinct Cortical Regions of the Person-Processing Network Are Involved in Self-Identification with Virtual Agents«. Cerebral Cortex 22. 1577-1585.
- García-Pérez, Miguel A. 2014. »Does time ever fly or slow down? The difficult interpretation of psychophysical data on time perception«. Frontiers in Human Neuroscience 8. 415.
- Garrels, Scott R. 2011a. »Preface«. Scott R. Garrels (Hg.). MIMESIS AND SCIENCE: EMPIRICAL RESEARCH ON IMITATION AND THE MIMETIC THEORY OF CULTURE AND RELIGION. East Lansing: Michigan State University Press. ix-xii.
- Garrels, Scott R. 2011b. »Human Imitation: Historical, Philosophical, and Scientific Perspectives«. Scott R. Garrels (Hg.). MIMESIS AND SCIENCE: EMPIRICAL RESEARCH ON IMITATION AND THE MIMETIC THEORY OF CULTURE AND RELIGION. East Lansing: Michigan State University Press. 1-38.
- Gasteier, Klaus. 2017. »The Aesthetics of Choice: A Question from the Outside«. Clash of Realities (Hg.). Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and

- Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. 509-521.
- Gebauer, Gunter und Christoph Wulf. 1992. *MIMESIS: KULTUR – KUNST – GESELLSCHAFT*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch.
- Genette, Gerard. 1994. *DIE ERZÄHLUNG*. München: Wilhelm Fink.
- Genette, Gérard. 2000. »Implizierter Autor, implizierter Leser?«. Fotis Jannidis, Gerhard Lauer, Matias Martinez und Simone Winko (Hg.). *TEXTE ZUR THEORIE DER AUTORSCHAFT*. München: Reclam. 233-246.
- Gerrig, Richard J. und Philip G. Zimbardo. 2008. *PSYCHOLOGIE*. 18., AKTUALISIERTE AUFLAGE. München: Pearson Deutschland.
- Ghinea, Gheorghita und Oluwakemi A. Ademoye. 2010. »Perceived synchronization of olfactory multimedia.« *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics-Part A: Systems and Humans* 40 (4). 657-663.
- Gilbert, Charles D. und Mariano Sigman. 2007. »Brain States: To-Down Influences in Sensory Processing«. *Neuron* 54. 677-696.
- Goldmeier, Erich. 1937. »Über Ähnlichkeit bei gesehenen Figuren«. *Psychologische Forschung: Zeitschrift für Psychologie und ihre Grenzwissenschaften* 21. 146-208.
- Görge, Arno. 2017. »Bioethics and Biofacts in Digital Games«. *Clash of Realities* (Hg.). *Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Bielefeld: transcript. 339-364.
- Görig, Carsten. 2018. »Öde Pferdehoden: »Red Dead Redemption II« durchgespielt.« Online-Artikel auf [spiegel.de](https://www.spiegel.de/netzwelt/games/red-dead-redemption-ii-durchgespielt-kalte-pferdehoden-a-1237544.html) vom 9. November 2018: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/red-dead-redemption-ii-durchgespielt-kalte-pferdehoden-a-1237544.html> (Zugriff am 8. Juli 2020)
- Gough, Richard D. 2013. *PLAYER ATTITUDES TO AVATAR DEVELOPMENT IN DIGITAL GAMES: AN EXPLORATORY STUDY OF SINGLE-PLAYER ROLE-PLAYING GAMES AND OTHER GENRES*. Dissertation.
- Gregersen, Andreas und Torben Grodal. 2009. »Embodiment and interface«. Mark J.P. Wolf and Bernard Perron (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER 2*. New York: Routledge. 65-83.
- Gregory, R. L. und J. P. Harris. 1974. »Illusory contours and stereo depth«. *Perception & Psychophysics* 15 (3). 411-416.
- Grelczak, Gebhard. 2015. »»So Doku«? Realismus und die Formen des Dokumentarischen im Computerspiel«. *Paidia Sonderausgabe: Dokumentation und Simulation*. Online verfügbar: www.paidia.de/so-doku-realismus-und-die-formen-des-dokumentarischen-im-computerspiel/ (Zugriff am 25. August 2020)
- Grice, H. Paul. 1979. »Logik und Konversation«. Georg Meggle. *HANDLUNG, KOMMUNIKATION, BEDEUTUNG*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 243-265.

- Griffiths, Mark und Mark N. O. Davies. 2005. »Does video game addiction exist?«. Joost Raessens und Jeffrey Goldstein (Hg.). *HANDBOOK OF COMPUTER GAME STUDIES*. Cambridge: MIT Press. 299-309.
- Grimm, Jacob. [1835]. *DEUTSCHE MYTHOLOGIE*: Cap. XXXIII. Teufel. Online verfügbar im Projekt Gutenberg: <https://www.projekt-gutenberg.org/grimm/demyth/chap033.html> (Zugriff am 25. August 2020)
- Grodal, Torben. 2003. »Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences«. Mark Wolf und Bernard Perron (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER*. London: Routledge. 129-155.
- Gross, Sabine. 2002. »Literatur und Synästhesie: Überlegungen zum Verhältnis von Wahrnehmung, Sprache und Poetizität«. Hans Adler und Ulrike Zeuch (Hg.). *SYNÄSTHESIE: INTERFERENZ, TRANSFER, SYNTHESE DER SINNE*. Würzburg: Königshausen & Neumann. 57-92.
- Gründken, Benjamin. 2018. »Red Dead Redemption 2: Von dynamischen Pferdeäpfeln und schrumpfenden Hoden«. Online-Artikel auf pcgameshardware.de vom 23. September 2018: <https://www.pcgameshardware.de/Red-Dead-Redemption-2-Spiel-59923/News/Pferden-schrumpfen-die-Hoden-1265720/> (Zugriff am 8. Juli 2020)
- Günzel, Stephan. 2012a. *EGOSHOOTER: DAS RAUMBILD DES COMPUTERSPIELS*. Frankfurt/New York: Campus.
- Günzel, Stephan. 2012b. »The Mediality of Computer Games«. Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.). *COMPUTER GAMES AND NEW MEDIA CULTURES: A HANDBOOK OF DIGITAL GAMES STUDIES*. Dordrecht u.a.: Springer. 31-46.
- Günzel, Stephan. 2015. »Game Genres: Die Unordnung der Computerspiele«. Hanno Berger, Frédéric Döhl und Thomas Morsch (Hg.). *PREKÄRE GENRES: ZUR ÄSTHETIK PERIPHERER, APOKRYPHER UND LIMINALER GATTUNGEN*. Bielefeld: transcript. 289-302.
- Haar, Rebecca. 2019. *SIMULATION UND VIRTUELLE WELTEN: THEORIE, TECHNIK UND MEDIALE DARSTELLUNG VON VIRTUALITÄT IN DER POSTMODERNE*. Bielefeld: transcript.
- Haggard, Patrick, Sam Clark und Jeri Kalogeras. 2002. »Voluntary action and conscious awareness«. *Nature Neuroscience* 5. 382-385.
- Haggard, Patrick. 2003. »Conscious Awareness of Intention and of Action«. Johannes Roessler und Naomi Eilan (Hg.). *AGENCY AND SELF-AWARENESS: ISSUES IN PHILOSOPHY AND PSYCHOLOGY*. Oxford: Clarendon. 111-127.
- Haimberg, Yotam. 2013. »Critical Literacy: Game Criticism for Game Developers«. *Well Played 2 (2)*: A special issue on theories of Well Played. 21-36.
- Hallenberger, Gerd. 2011. »Wenn Welten kollidieren: Realität trifft ›Reality‹ – Eine Exploration«. Klaus-Dieter Felsmann (Hg.). *MEIN AVATAR UND ICH. DIE INTERAKTION VON REALITÄT UND VIRTUALITÄT IN DER MEDIENGESELLSCHAFT*. München: kopaed. 47-56.

- Hamari, Juho, David J. Shernoff, Elizabeth Rowe, Brianno Collier, Jodi Asbell-Clarke und Teon Edwards. 2016. »Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning«. *Computers in Human Behavior* 54. 170-179.
- Hamilton, Jillian. 2009. »Identifying with an avatar: a multidisciplinary perspective«. In: *Proceedings of the Cumulus Conference: 38° South: Hemispheric Shifts Across Learning, Teaching and Research*, 12.-14. November 2009. Melbourne: Swinburne University of Technology and RMIT University.
- Hanson, David, Andrew Olney, Ismar A. Pereira und Marge Zielke. 2005. »Upending the uncanny valley«. *AAAI* 5. 1728-1729.
- Härig, Dominik. 2012. »Inside and Outside the Game«. Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.). *COMPUTER GAMES AND NEW MEDIA CULTURES: A HANDBOOK OF DIGITAL GAMES STUDIES*. Dordrecht u.a.: Springer. 209-217.
- Härig, Dominik. 2014. »Wenn Spielen mehr ist«. Wilfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.). *SPIELWELT – WELTSPIEL: NARRATION, INTERAKTION UND KOOPERATION IM COMPUTERSPIEL (CLASH OF REALITIES 2014)*. München: kopaed. 95-104.
- Harju, Mira. 2019. *DAMSELS NOT IN DISTRESS: PLAYER REVIEWS ON THE FEMALE PROTAGONISTS IN REMEMBER ME AND HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE*. Masterarbeit.
- Harrison, John und Simon Baron-Cohen. 1997. »Synaesthesia: an introduction«. John Harrison und Simon Baron-Cohen (Hg.). *SYNAESTHESIA: CLASSIC AND CONTEMPORARY READINGS*. Oxford: Blackwell. 3-16.
- Hayot, Eric und Edward Wesp. 2004. »Style: strategy and mimesis in ergodic literature«. *Comparative Literature Studies* 41 (3). 404-423.
- Heinze, Carl. 2012. *MITTELALTER COMPUTER SPIELE: ZUR DARSTELLUNG UND MODELLEIERUNG VON GESCHICHTE IM POPULÄREN COMPUTERSPIEL*. Bielefeld: transcript.
- Heller, Morton A., Jeffrey A. Calcaterra, Shavonda L. Green und Latonya Brown. 1999. »Intersensory conflict between vision and touch: The response modality dominates when precise, attention-riveting judgments are required«. *Perception & Psychophysics* 61 (7). 1384-1398.
- Helminen, Janne. 2020. *EFFECTS OF FAILURE AND AVATAR DEATH IN MULTIPLAYER ONLINE SHOOTER GAMES*. Masterarbeit.
- Hennig, Martin. 2016. »This game series adapts to the choices you make.« *Eine raumsemantische Typologie von Entscheidungssituationen und die Funktionen seriellen Erzählens in aktuellen Episodenspielen*. Redaktion PAIDIA (Hg.). »I'LL REMEMBER THIS«: FUNKTION, INSZENIERUNG UND WANDEL VON ENTSCHEIDUNG IM COMPUTERSPIEL. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 145-165.
- Herold, Michael und Dennis Michel. 2019. »Resident Evil 2 im Test – So müssen Remakes sein!« Online-Artikel auf gamestar.de vom 24. Januar 2019: [https://](https://gamestar.de)

- www.gamestar.de/artikel/resident-evil-2-pc-test,3339719.html (Zugriff am 14. November 2020)
- Hinrichs, Reimer. 1984. »Zeit und Psyche: Zur Genese und Dynamik der subjektiven Zeitwahrnehmung«. *Zeitschrift für Psychosomatische Medizin und Psychoanalyse* 30 (4). 342-356.
- Hitman-Forum (Online-Forum). <https://www.hitmanforum.com/t/sapienza-vernazza-real-life-counterpart/14334> (Zugriff am 14.10.2020)
- Hocking, Clint. 2009. »Ludonarrative dissonance in Bioshock: the problem of what the game is about«. Drew Davidson (Hg.). *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*. 255-260.
- Holland, Norman N. 1967. »The ›willing suspension of disbelief‹ revisited«. *The Centennial Review* 11 (1). 1-23.
- Holmes, Steve. 2020. »Visualizing ecocritical euphoria in Red Dead Redemption 2«. Sidney I. Dobrin und Sean Morey (Hg.). *MEDIATING NATURE: THE ROLE OF TECHNOLOGY IN ECOLOGICAL LITERACY*. New York: Routledge. 30-45.
- Holz, Hans Heinz. 1999. »Vorwort«. Thomas Metscher, Wolfgang Beutin, Heidi Beutin, Volker Schürmann und Gerhard Wagner (Hg.). *MIMESIS UND AUSDRUCK*. Köln: Jürgen Dinter. 7-8.
- Hou, Jingui, Yujung Nam, Wei Peng und Kwan Min Lee. 2012. »Effects of screen size, viewing angle, and players' immersion tendencies on game experience«. *Computers in Human Behavior* 28. 617-623.
- Howe, Leslie A. 2017. »Ludonarrative Dissonance and Dominant Narratives«. *Journal of the Philosophy of Sport* 44 (1). 44-54.
- HowLongToBeat (Datenauswertungs-Website). howlongtobeat.com
- Hudon, Benjamin. 2014. *THE PICTS*. Chichester: Wiley Blackwell.
- Huizinga, Johan. 2004 [1938]. *HOMO LUDENS: VOM URSPRUNG DER KULTUR IM SPIEL*. Reinbek: Rowohlt.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A THEORY OF ADAPTATION*. New York: Routledge.
- Hyrynsalmi, Sami, Jouni Smed und Kai K. Kimppa. 2017. »The Dark Side of Gamification: How We Should Stop Worrying and Study also the Negative Impacts of Bringing Game Design Elements to Everywhere«. *GamiFIN*. 96-104.
- IJsselsteijn, Wijnand, Yvonne de Kort, Karolien Poels, Audrius Jurgelionis und Francesco Bellotti. 2007. »Characterising and Measuring User Experiences in Digital Games«. *ACE Conference '07*, June 13-15 2007, Salzburg, Austria.
- Indefrey, Peter. 2004. Hirnaktivierungen bei syntaktischer Sprachverarbeitung: eine Meta-Analyse. In: Horst M. Müller und Gerd Rickheit (Hg.). *NEUROKOGNITION DER SPRACHE BAND 1*. Tübingen: Stauffenburg. 31-50.
- Isbister, Katherine. 2017. *HOW GAMES MOVE US: EMOTION BY DESIGN*. Cambridge: MIT Press.
- Iser, Wolfgang. 1994. *DER IMPLIZITE LESER*. München: Wilhelm Fink.

- Jelle. 2017. »Top 10 Biggest Open-Worlds Ever«. Online-Artikel auf gamehypermart.com (vermutlich unter Pseudonym) vom 23. Oktober 2017: <https://gamehypermart.com/blog/top-10-biggest-open-worlds-ever> (Zugriff am 10. Juli 2020)
- Jenkins, Henry und William Proctor. 2007. »Transmedia Storytelling 101«. Online-Artikel: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (Zugriff am 25. August 2020)
- Jenkins, Henry. 2005. »Games, the new lively art«. Joost Raessens und Jeffrey Goldstein (Hg.). *HANDBOOK OF COMPUTER GAME STUDIES*. Cambridge: MIT Press. 175-189.
- Jenkins, Henry. 2006. »Game Design as Narrative Architecture«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. *FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME*. Cambridge: MIT Press. 118-130.
- Jenkins, Henry. 2007. »Transmedia 101: Further Reflections«. Online verfügbar: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (Zugriff am 2. Juli 2020)
- Jennett, Charlene, Anna L. Cox und Paul Cairns. 2009. »Investigating Computer Game Immersion and the Component Real World Dissociation«. CHI'09 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. 3407-3412.
- Jennett, Charlene, Anna L. Cox, Paul Cairns, Samira Dhoparee, Andrew Epps, Tim Tjits und Alison Walton. 2008. »Measuring and defining the experience of immersion in games«. *International Journal of Human-Computer Studies* 66. 641-661.
- Jeong, Eui Jun, Frank A. Biocca und Corey J. Bohil. 2008. »Effects of Representational Realism in 3D Violent Games«. Anna Spagnolli und Luciano Gamberini (Hg.). *Proceedings of the 11th Annual International Workshop on Presence*, Padova, 16.-18. Oktober 2008. 191-200.
- Johnson, Leif. 2017. »Hellblade: Senua's Sacrifice Review«. Online-Artikel auf pcgamer.com vom 8. August 2017: <https://www.pcgamer.com/hellblade-senua-as-sacrifice-review/> (Zugriff am 18. August 2020)
- Jørgensen, Kristine. 2006. *ON THE FUNCTIONAL ASPECTS OF COMPUTER GAME AUDIO*.
- Jørgensen, Kristine. 2012. »Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces«. *Games and Culture* 7 (2). 142-163.
- Jovanovic, Biana und Knut Drewing. 2014. »The influence of intersensory discrepancy on visuo-haptic integration is similar in 6-year-old children and adults«. Online verfügbar: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2014.00057/full> (Zugriff am 30. Juni 2020)
- Jünger, Ellen. 2016. »When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen«. Michael Mosel (Hg.). *GEFANGEN IM FLOW? ÄSTHETIK UND DISPOSITIVE STRUKTUREN VON COMPUTERSPIELEN*. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 13-28.

- Juul, Jesper. 2001. *A CLASH BETWEEN GAME AND NARRATIVE*. Masterarbeit.
- Juul, Jesper. 2002. »The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression«. Frans Mäyrä (Hg.). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: University Press. 323-329.
- Juul, Jesper. 2005a. »Games Telling stories?« Joost Raessens und Jeffrey Goldstein (Hg.). *HANDBOOK OF COMPUTER GAME STUDIES*. Cambridge: MIT Press. 219-226.
- Juul, Jesper. 2005b. *HALF-REAL: VIDEO GAMES BETWEEN RULES AND FICTIONAL WORLDS*. CAMBRIDGE: MIT Press.
- Juul, Jesper. 2006. »Introduction to Game Time«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. *FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME*. Cambridge: MIT Press. 131-142.
- Juul, Jesper. 2009. »Fear of Failing? The Many Meanings of Difficulty in Video Games«. Bernard Perron und Mark J. P. Wolf (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER 2*. New York: Routledge. 237-252.
- Kahrmann, Klaus-Ove und Peter Bendixen. 2010. »Wahrnehmen – wahr nehmen«. Klaus-Ove Kahrmann und Peter Bendixen. *UMKEHRUNGEN: ÜBER DEN ZUSAMMENHANG VON WAHRNEHMEN UND WIRTSCHAFTEN*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Kätsyri, Jari, Klaus Förger, Meeri Mäkäräinen und Tapio Takala. 2015. »A review of empirical evidence on different uncanny valley hypotheses: support for perceptual mismatch as one road to the valley of eeriness«. *Frontiers in Psychology* 6. 390.
- Kattenbelt, Chiel. 2008. »Multi-, Trans-und Intermedialität: drei unterschiedliche Perspektiven auf die Beziehungen zwischen den Medien.« Henri Schoenmakers, Stefan Bläske, Kay Kirchmann und Jens Ruchatz (Hg.). *THEATER UND MEDIEN/THEATRE AND THE MEDIA: GRUNDLAGEN – ANALYSEN – PERSPEKTIVEN. EINE BESTANDSAUFNAHME*. Bielefeld: transcript. 125-132.
- Kautz, Paul. 2008. »Test: Grand Theft Auto 4«. Online-Artikel auf 4players.de vom 28. April 2008: https://www.4players.de/4players.php/dispatch/Allgemein/Test/8175/58673/o/Grand_Theft_Auto_4.html (Zugriff am 20. Dezember 2020)
- Kelly, Andy. 2018. »The assassins of Assassin's Creed, ranked from worst to best«. Online-Artikel auf pcgamer.com vom 23. Oktober 2018: <https://www.pcgamer.com/the-assassins-of-assassins-creed-ranked-from-worst-to-best/> (Zugriff am 18. Juni 2020)
- Kemmerer, David. 2015. *COGNITIVE NEUROSCIENCE OF LANGUAGE*. New York/London: Psychology Press.
- Kemper, Nina. 2017. *WAS IST INTERTEXTUALITÄT? FORM, FUNKTION UND INTERTEXTUELLE TEXTVERARBEITUNG*. München: GRIN.

- Kessing, Jassin, Tim Tutenel und Rafael Bidarra. 2012. »Designing Semantic Game Worlds«. Proceedings of the The third workshop on Procedural Content Generation in Games. 1-9.
- Kiel, Nina. 2015. »Von Traumfrauen und Traumata: Stereotype im Video- und Computerspiel«. Deutsches Filminstitut – DIF e.V./Deutsches Filmmuseum (Hg.). FILM UND GAMES: EIN WECHSELSPIEL. Frankfurt a.M.: Bertz und Fischer. 171-177.
- Kiel, Nina. 2017. »My Hyperideal Self: Identification and Objectification in Digital Games«. Clash of Realities (Hg.). Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference. Bielefeld: transcript. 547-558.
- Kim, Keunyeong, Michael G. Schmierbach, Saraswathi Bellur, Mun-Young Chung, Julia Daisy Fraustino, Frank Dardis und Lee Ahern. 2015. »Is it a sense of autonomy, control, or attachment? Exploring the effects of in-game customization on game enjoyment«. Computers in Human Behavior 48. 695-705.
- Klastrup, Lisbeth. 2003. »A Poetics of Virtual Worlds«. Digital Arts and Culture. Online verfügbar: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.693.3554&rep=rep1&type=pdf> (Zugriff am 20. Juni 2020)
- Klein, Thomas. 2009. »Verfolgungsjagd und Suche in Film und Computerspiel: Zur Intermedialität der Standardsituationen«. Navigationen 9 (1). 109-120.
- Klevjer, Rune. 2006. WHAT IS THE AVATAR? FICTION AND EMBODIMENT IN AVATAR-BASED SINGLEPLAYER COMPUTER GAMES. Dissertation.
- Klimmt, Christoph und Tilo Hartmann. 2006. »Effectance, Self-Efficacy, and the Motivation to Play Video Games«. Peter Vorderer und Jennings Bryant (Hg.). PLAYING VIDEO GAMES: MOTIVES, RESPONSES, AND CONSEQUENCES. Mahwah/London: Lawrence Erlbaum. 133-145.
- Klinke, R. 1995. »Der Gleichgewichtssinn«. Robert F. Schmidt und Gerhard Thews (Hg.). PHYSIOLOGIE DES MENSCHEN. Berlin/Heidelberg: Springer. 251-257.
- Kloock, Daniela und Angela Spahr. 2007. MEDIENTHEORIEN: EINE EINFÜHRUNG. München: Wilhelm Fink.
- Koenis, Jeanette. 2019. BEING THERE: THE CHALLENGES OF PORTING THE MAGICAL EXPERIENCE OF SKYRIM TO VIRTUAL REALITY. Masterarbeit.
- Kohler, Chris. 2009. »Review: Brutal Legend Rocks the Story, Whiffs the Gameplay«. Online-Artikel auf wired.com vom 13. Oktober 2009. <https://www.wired.com/2009/10/brutal-legend-review/> (Zugriff am 16. Juni 2020)
- Kokonis, Michalis. 2014. »Intermediality between Games and Fiction: The »Ludology vs. Narratology« Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca«. Acta Universitatis Sapientiae: Film and Media Studies 9. 171-188.
- Koller, Hermann. 1954. DIE MIMESIS IN DER ANTIKE: NACHAHMUNG, DARSTELLUNG, AUSDRUCK. Bern: Francke.

- Konzack, Lars. 2002. »Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis.« CGDC Conference. 89-100.
- Konzack, Lars. 2009. »Philosophical Game Design«. Bernard Perron und Mark J. P. Wolf (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER 2*. New York: Routledge. 33-44.
- KOR-FX (Hersteller-Webseite). www.korfx.com/de/ (Zugriff am 23. August 2020)
- Korbel, Leonhard. 2009. *ZEIT UND RAUM IM COMPUTERSPIEL: EIN NARRATOLOGISCHER ANSATZ*. München: Martin Meidenbauer.
- Krämer, Sybille. 2010. »Medien zwischen Transparenz und Opazität: Reflexionen über eine medienkritische Epistemologie im Ausgang von der Karte«. Markus Rautzenberg und Andreas Wolfsteiner (Hg.). *HIDE AND SEEK: DAS SPIEL VON TRANSPARENZ UND OPAZITÄT*. München: Wilhelm Fink. 215-225.
- Kreienbrink, Matthias. 2016. »Schon wieder die K-Frage«. Online-Artikel auf zeit.de vom 26. Juli 2016: <https://www.zeit.de/digital/games/2016-07/killerspiele-amoklauf-muenchen-thomas-de-maiziere-debatte> (Zugriff am 13.10.2020)
- Kreienbrink, Matthias. 2018. »Dieses Computerspiel will Geschichte cool machen«. Online-Artikel auf sueddeutsche.de vom 17. Februar 2018: <https://www.sueddeutsche.de/digital/assassin-s-creed-discovery-tour-dieses-computerspiel-will-geschichte-cool-machen-1.3864699> (Zugriff am 20. Juni 2020)
- Krehov, Andrey, Katharina Emmerich, Philipp Bergmann, Sebastian Cmentowski und Jens Krüger. 2017. »Self-Transforming Controllers for Virtual Reality First Person Shooters«. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. 517-529.
- Kretzschmar, Mark. 2019. »Measuring Player Perceptions of Freedom and Control in Modded and Unmodded Versions of Bethesda's Skyrim: A Qualitative Play Study«. *Electronic Theses and Dissertations, 2004-2019*. 6363.
- Kringiel, Danny. 2009. *COMPUTERSPIELANALYSE KONKRET: METHODEN UND INSTRUMENTE – ERPROBT AN MAY PAYNE 2*. München: kopaed.
- Krohn, Tarek. 2008. »Ästhetik der Filmmusik: Zofia Lissa«. *Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung 2*. 186-195.
- Krosta, Michael. 2013. »Test: Brutal Legend«. Online-Artikel auf 4players.de vom 27. Februar 2013. https://www.4players.de/4players.php/dispatchbericht/PC-CDROM/Test/9617/79527/0/Bruetal_Legend.html (Zugriff am 16. Juni 2020)
- Krosta, Michael. 2019. »Test: Resident Evil 2«. Online-Artikel auf 4players.de vom 23. Januar 2019: https://www.4players.de/4players.php/dispatchbericht/Allgemein/Test/2871/83600/0/Resident_Evil_2.html (Zugriff am 14. November 2020)
- Krosta, Michael. 2020. »Test: Resident Evil 3«. Online-Artikel auf 4players.de vom 31. März 2020: https://www.4players.de/4players.php/dispatchbericht/Allgemein/Test/394/84319/0/Resident_Evil_3.html (Zugriff am 14. November 2020)
- Kruger, Ann Cale. 2011. »Imitation, Communion, and Culture«. Scott R. Garrels (Hg.). *MIMESIS AND SCIENCE: EMPIRICAL RESEARCH ON IMITATION AND THE*

- MIMETIC THEORY OF CULTURE AND RELIGION. East Lansing: Michigan State University Press. 111-127.
- Kücklich, Julian. 2001. »Auf der Suche nach dem verlorenen Text: Literaturwissenschaften und Computerspiele«. *Philologie im Netz (PhiN)* 15. 25-42.
- Kühl, Eike. 2010. »Es kommt nicht auf die Länge an«. Online-Artikel auf *zeit.de* vom 14. September 2010: <https://www.zeit.de/digital/games/2010-09/videospiel-spielzeit-xbox> (Zugriff am 14.10.2020)
- Kümmel, Albert und Erhard Schüttpelz. 2003. »Medientheorie der Störung/Störungstheorie der Medien: Eine Fibel«. In: Albert Kümmel und Erhard Schüttpelz (Hg.). *SIGNALE DER STÖRUNG*. München: Wilhelm Fink. 9-13.
- Kuo, Andrew, Jacob L. Hiler und Richard J. Lutz. 2017. »From Super Mario to Skyrim: A framework for the evolution of video game consumption«. *Journal of Consumer Behaviour* 16. 101-120.
- Kutscherow, Maria. 2016. »Moral in der Apokalypse? Entscheidungen und Entscheidungssysteme in katastrophischen und (post-)apokalyptischen Computerspielen«. Redaktion PAIDIA (Hg.). »I’LL REMEMBER THIS«: FUNKTION, INSENIERUNG UND WANDEL VON ENTSCHEIDUNG IM COMPUTERSPIEL. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 215-233.
- Lacoue-Labarthe, Philippe. 1998 [1989]. *TYPOGRAPHY: MIMESIS, PHILOSOPHY, POLITICS*. Stanford: University Press.
- Lahti, Martti. 2003. »As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games«. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER*. New York: Routledge. 157-170.
- Lane, Nicole und Nathan R. Prestopnik. 2017. »Diegetic Connectivity: Blending Work and Play with Storytelling in Serious Games«. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. 229-239.
- Laurel, Brenda. 2016. »What Is Virtual Reality?« Online-Artikel auf *medium.com* vom 15. Juni 2016: <https://medium.com/@blaurel/what-is-virtual-reality-77b876d829ba#.nbq6ldiv> (Zugriff am 28.12.2020)
- Lebowitz, Josiah und Christian Klug. 2011. *INTERACTIVE STORYTELLING FOR VIDEO GAMES: A PLAYER-CENTERED APPROACH FOR CREATING MEMORABLE CHARACTERS AND STORIES*. Burlington: Focal/Elsevier.
- Lee, Jin Ha, Natascha Karlova, Rachel Ivy Clarke, Katherine Thornton und Andrew Perti. 2014. »Facet Analysis of Video Game Genres«. *iConference 2014 Proceedings*. 125-139.
- Lesh, Gregory W. 1995. »Illusory contours: Toward a neurally based perceptual theory«. *Psychonomic Bulletin & Review* 2 (3). 279-321.
- Lewin, Waltraut. 2018. *NORDISCHE GÖTTESGEBEN*. Bindlach: Loewe.
- Lewis, Chris, Jim Whitehead und Noah Wardrip-Fruin. 2010. »What went wrong: a taxonomy of video game bugs«. *FDG 10: Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*. 108-115.

- Liebe, Michael. 2008. »There is no Magic Circle: On the Difference between Computer Games and Traditional Games«. Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.). *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: University Press. 324-341.
- Ling, Yun, Harold T. Nefs, Willem-Paul Brinkman, Chao Qu und Ingrid Heynderickx. 2013. »The relationship between individual characteristics and experienced presence«. *Computers in Human Behavior* 29. 1519-1530.
- Lischka, Konrad. 2002. *SPIELPLATZ COMPUTER: KULTUR, GESCHICHTE UND ÄSTHETIK DES COMPUTERSPIELS*. Hannover: Heise.
- Lissa, Zofia. 1965. *ÄSTHETIK DER FILMMUSIK*. Berlin: Henschel.
- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant und Kieran Kelly. 2005. *NEW MEDIA: A CRITICAL INTRODUCTION*. London/New York: Routledge.
- Littleton, C. Scott (Hg.). 2003. *DAS GROßE BUCH DER MYTHOLOGIE*. München: Christian.
- Lohmar, Dieter. 2008. *PHÄNOMENOLOGIE DER SCHWACHEN PHANTASIE: UNTERSUCHUNGEN DER PSYCHOLOGIE, COGNITIVE SCIENCE, NEUROLOGIE UND PHÄNOMENOLOGIE ZUR FUNKTION DER PHANTASIE IN DER WAHRNEHMUNG*. Dordrecht: Springer.
- Lombard, Matthew und Theresa Ditton. 2006 [1997]. »At the Heart of It All: The Concept of Presence«. *Journal of Computer-Mediated Communication* 3 (2). JCMC321.
- Lombard, Matthew, Theresa B. Ditton und Lisa Weinstein. 2009. »Measuring Presence: The Temple Presence Inventory«. *Proceedings of the 12th annual international workshop on presence*.
- MacDorman, Karl F., Robert D. Green, Chin-Chang Ho und Clinton T. Koch. 2009. »Too real for comfort? Uncanny responses to computer generated faces«. *Computers in Human Behavior* 25. 695-710.
- Mack, Jonathan. 2016. »Evoking Interactivity: Film and Videogame Intermediality since the 1980s«. *Adaptation* 9 (1). 98-112.
- Mahl, George F. und Gene Schulze. 1982. »Die Klassifikation extralinguistischer Phänomene«. Klaus R. Scherer (Hg.). *VOKALE KOMMUNIKATION: NONVERBALE ASPEKTE DES SPRACHVERHALTENS*. Weinheim/Basel: Beltz. 94-104.
- Marcel, Anthony. 2003. »The Sense of Agency: Awareness and Ownership of Action«. In: Johannes Roessler und Naomi Eilan (Hg.). *AGENCY AND SELF-AWARENESS: ISSUES IN PHILOSOPHY AND PSYCHOLOGY*. Oxford: Clarendon. 48-93.
- Marks, Lawrence. 1978. *THE UNITY OF THE SENSES: INTERRELATIONS AMONG THE MODALITIES*. New York: Academic Press.
- Marks, Lawrence. 2013. »Weak synesthesia in perception and language«. Julia Simner und Edward M. Hubbard. *THE OXFORD HANDBOOK OF SYNESTHESIA*. Oxford: University Press. 761-789.

- Martin, Brett. 2007. »Should videogames be viewed as art?« Andy Clarke und Grethe Mitchell (Hg.). VIDEOGAMES AND ART. Bristol/Chicago: intellect. 201-209.
- Martinez, Matias und Michael Scheffel. 2005. EINFÜHRUNG IN DIE ERZÄHLTHEORIE. 6. Auflage. München: C.H. Beck.
- Mateas, Michael und Andrew Stern. 2006. »Interaction and Narrative«. Katie Salen und Eric Zimmerman. THE GAME DESIGN READER: A RULES OF PLAY ANTHOLOGY. Cambridge: MIT Press. 642-669.
- Mateas, Michael. 2006. »A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME. Cambridge: MIT Press. 19-33.
- Matthews, Dominic. 2014. »Hellblade Revealed for PS4, Developed by Ninja Theory«. Online-Artikel auf playstation.com vom 12. August 2014: <https://blog.playstation.com/2014/08/12/hellblade-revealed-for-ps4-developed-by-ninja-theory/> (Zugriff am 18. November 2020)
- Matuszkiewicz, Kai. 2019. ZWISCHEN INTERAKTION UND NARRATION: DIE HELDENREISE IN DIGITALEN SPIELEN ALS HANDLUNGS- UND ERZÄHLSTRUKTUR. Glückstadt: Werner Hülsbusch.
- Mäyrä, Frans. 2008. AN INTRODUCTION TO GAME STUDIES: GAMES IN CULTURE. London u.a.: Sage Publications.
- Mäyrä, Frans. 2009. »Getting into the Game: Doing Multidisciplinary Game Studies«. Bernard Perron und Mark J. P. Wolf (Hg.). THE VIDEO GAME THEORY READER 2. New York: Routledge. 313-329.
- McMahan, Alison. 2003. »Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games«. Mark J.P. Wolf and Bernard Perron (Hg.). THE VIDEO GAME THEORY READER. New York: Routledge.
- McMahan, Ryan P., Chengyuan Lai und Swaroop K. Pal. 2016. »Interaction Fidelity: The Uncanny Valley of Virtual Reality Interactions«. S. Lackey und R. Shumaker (Hg.). VAMR 2016, LNCS 9740. 59-70.
- Meades, Alan. 2013. »Why we Glitch: process, meaning and pleasure in the discovery, documentation, sharing and use of videogame exploits«. Well Played 2 (2): A special issue on theories of Well Played. 79-98.
- Melberg, Arne. 1995. THEORIES OF MIMESIS. Cambridge: University Press.
- Meng, Ming, David A. Remus und Frank Tong. 2005. »Filling-in of visual phantoms in the human brain«. Nature Neuroscience 8 (9). 1248-1254.
- Merabti, Madjid, Abdenmour El Rhalibi, Yuanyuan Shen, Jorge Daniel, Alcantara Melendez und Marc Price. 2008. »Interactive Storytelling: Approaches and Techniques to Achieve Dynamic Stories«. Zhigeng Pan, Adrian David Cheok, Wolfgang Müller und Abdenmour El Rhabili (Hg.). Transactions on Edutainment I. 118-134.
- Mersch, Dieter. 2006. MEDIENTHEORIEN ZUR EINFÜHRUNG. Hamburg: Junius.

- Metscher, Thomas. 1999. »Ästhetik und Mimesis«. Thomas Metscher, Wolfgang Beutin, Heidi Beutin, Volker Schürmann und Gerhard Wagner (Hg.). MIMESIS UND AUSDRUCK. Köln: Jürgen Dinter. 9-109.
- Metscher, Thomas. 2004. MIMESIS. Bielefeld: transcript.
- Meyer, Silke Rene. 2016. »Right, Left, High, Low: Narrative Strategies for Non-linear Storytelling«. International Conference on Interactive Digital Storytelling. Cham: Springer. 325-335.
- Michel, Dennis. 2019. »Resident Evil 2 im Test – Alte Liebe gammelt nicht«. Online-Artikel auf gamepro.de vom 22. Januar 2019: <https://www.gamepro.de/artikel/resident-evil-2-remake-im-test,3339648.html> (Zugriff am 14. November 2020)
- Michel, Dennis. 2020. »Resident Evil 3 im Test – Horror-Highlight mit Schwächen«. Online-Artikel auf gamepro.de vom 30. März 2020: <https://www.gamepro.de/artikel/resident-evil-3-test-ps4-xbox-one,3356055.html> (Zugriff am 14. November 2020)
- Mikos, Lothar. 2011. »Stimmen und Bilder im Kopf: Was künstliche Figuren mit unserer Identität zu tun haben«. Klaus-Dieter Felsmann (Hg.). MEIN AVATAR UND ICH. DIE INTERAKTION VON REALITÄT UND VIRTUALITÄT IN DER MEDIENGESELLSCHAFT. München: kopaed. 91-98.
- Mitchell, Wade J., Kevin A. Szerszen Sr., Amy Shirong Lu, Paul W. Schermerhorn, Matthias Scheutz und Karl F. MacDorman. 2011. »A mismatch in the human realism of face and voice produces an uncanny valley«. i-Perception 2. 10-12.
- Montfort, Nick. 2006. »Interactive Fiction as ›Story,‹ ›Game,‹ ›Storygame,‹ ›Novel,‹ ›World,‹ ›Literature,‹ ›Puzzle,‹ ›Problem,‹ ›Riddle,‹ and ›Machine«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME. Cambridge: MIT Press. 310-317.
- Moore, Cathleen M., Steven Yantis und Barry Vaughan. 1998. »Object-based visual selection: Evidence From Perceptual Completion«. Psychological Science 9 (2). 104-110.
- Moore, Ewan. 2020. »Assassin's Creed: All Assassins Ranked From Worst To Best«. Online-Artikel auf ladbible.com vom 30. April 2020: <https://www.ladbible.com/technology/gaming-assassins-creed-all-assassins-ranked-from-worst-to-best-20200430> (Zugriff am 18. Juni 2020)
- Moore, Roger K. 2012. »A Bayesian explanation of the ›Uncanny Valley‹ effect and related psychological phenomena«. Scientific Reports 2 (864). 1-5.
- Moormann, Peter. 2015. »Spiel mit Musik: Entwicklungen und Potenziale der Komposition für Games«. Deutsches Filminstitut – DIF e.V./Deutsches Filmmuseum (Hg.). FILM UND GAMES: EIN WECHSELSPIEL. Frankfurt a.M.: Bertz und Fischer. 133-139.
- Mori, Masahiro. 2012. »The Uncanny Valley (From the Field)«. IEEE Robotics & Automation Magazine 19 (2). 98-100.

- Mosel, Michael. 2016. »Das Computerspiel-Dispositiv«. Michael Mosel (Hg.). *GEFANGEN IM FLOW? ÄSTHETIK UND DISPOSITIVE STRUKTUREN VON COMPUTER-SPIELEN*. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 153-179.
- Möseneder, Michael. 2002. »Der Heimcomputer als Mordsimulator«. *Der Standard* vom 6. Mai 2002. Online verfügbar: <https://www.derstandard.at/story/943296/der-heimcomputer-als-mordsimulator> (Zugriff am 13.10.2020)
- Moulthrop, Stuart. 2006. »Response to »Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. *FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME*. Cambridge: MIT Press. 47-48.
- Mukherjee, Souvik. 2012. »Egoshoooting in Chernobyl: Identity and Subject(s) in the S.T.A.L.K.E.R. Games«. Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.). *COMPUTER GAMES AND NEW MEDIA CULTURES: A HANDBOOK OF DIGITAL GAMES STUDIES*. Dordrecht u.a.: Springer. 219-231.
- Müller, Horst M. 2013. *PSYCHOLINGUISTIK – NEUROLINGUISTIK: DIE VERARBEITUNG VON SPRACHE IM GEHIRN*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Murray, Janet. 2005. »The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies (delivered as a preface to keynote talk at DiGRA 2005, Vancouver, Canada, June 17, 2005)«. Online verfügbar: https://www.researchgate.net/profile/Janet_Murray6/publication/251172237_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies/links/57640b7408ae421c44814664/The-Last-Word-on-Ludology-v-Narratology-in-Game-Studies.pdf (Zugriff am 2. Juni 2020)
- Murray, Janet. 2006a. »From Game-Story to Cyberdrama«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. *FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME*. Cambridge: MIT Press. 2-11.
- Murray, Janet. 2006b. »Towards a Cultural Theory of Gaming: Digital Games and the Co-Evolution of Media, Mind, and Culture«. *Popular Communication* 4 (3). 185-202.
- Murray, Janet. 2017 [1997]. *HAMLET ON THE HOLODECK: THE FUTURE OF NARRATIVE IN CYBERSPACE*. Cambridge: MIT Press.
- Murray, Niall, Yuansong Qiao, Brian Lee, Karunakar A. K. und Gabriel-Miro Muntean. 2013. »Subjective Evaluation of Olfactory and Visual Media Synchronization«. *Proceedings of the 4th ACM Multimedia Systems Conference*.
- Mütterlein, Joschka. 2019. *HEDONIC CONSUMPTION OF VIRTUAL REALITY: EMPIRICAL STUDIES ON THE ROLE OF IMMERSION, TELEPRESENCE AND INTERACTIVITY IN THE ADOPTION OF VIRTUAL REALITY-BASED SYSTEMS*. München: Joschka Mütterlein.
- Myers, David. 2009. »The Video Game Aesthetic: Play as Form«. Bernard Perron und Mark J. P. Wolf (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER 2*. New York: Routledge. 45-63.

- Nacke, Lennart E., Sophie Stellmach und Craig A. Lindley. 2011. »Electroencephalographic Assessment of Player Experience: A Pilot Study in Affective Ludology«. *Simulation & Gaming* 42 (5). 632-655.
- Neitzel, Britta und Rolf F. Nohr. 2006. »Das Spiel mit dem Medium: Partizipation, Immersion, Interaktion«. Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.). *DAS SPIEL MIT DEM MEDIUM: PARTIZIPATION – IMMERSION – INTERAKTION*. Marburg: Schüren. 9-17.
- Neitzel, Britta und Rolf F. Nohr. 2010. »Game Studies«. *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews* 27 (4). 416-435.
- Neitzel, Britta. 2000. *GESPIELTE GESCHICHTEN: STRUKTUR- UND PROZESSANALYTISCHE UNTERSUCHUNGEN DER NARRATIVITÄT VON VIDEOSPIELEN*. Dissertation.
- Neitzel, Britta. 2005. »Narrativity in computer games«. Joost Raessens und Jeffrey Goldstein (Hg.). *HANDBOOK OF COMPUTER GAME STUDIES*. Cambridge: MIT Press. 227-245.
- Neitzel, Britta. 2012. »Involvierungsstrategien des Computerspiels«. *GamesCoop. THEORIEN DES COMPUTERSPIELS ZUR EINFÜHRUNG*. Hamburg: Junius. 75-103.
- Neuberger, Christoph. 2007. »Interaktivität, Interaktion, Internet: Eine Begriffsanalyse«. *Publizistik* 52 (1). 33-50.
- Newman, James. 2002. »The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames«. *Game Studies* 2 (1). Online verfügbar: <http://gamestudies.org/0102/newman/> (Zugriff am 24. August 2020)
- Newman, James. 2004. *VIDEOGAMES*. London/New York: Routledge.
- Newman, James. 2017. »Playing (with) Star Wars«. *Clash of Realities* (Hg.). *Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Bielefeld: transcript. 143-157.
- Nintendo (Hersteller-Webseite). <https://www.nintendo.de/Nintendo-Switch-Familie/Nintendo-Switch/Nintendo-Switch-1148779.html> (Zugriff am 19. September 2020)
- Nitsch, Cordula. 2009. »Möglichkeiten und Grenzen der Untersuchung von Sprachverarbeitung im Gehirn mit den neuen bildgebenden Methoden«. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 155. 85-110.
- Nitsche, Michael. 2008. *VIDEO GAME SPACES: IMAGE, PLAY, AND STRUCTURE IN 3D GAME WORLDS*. Cambridge: MIT Press.
- Nohr, Rolf F. 2006. »Rhythmusarbeit«. Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.). *DAS SPIEL MIT DEM MEDIUM: PARTIZIPATION – IMMERSION – INTERAKTION*. Marburg: Schüren. 223-243.
- Nordin, A. Imran & Ali, Jaron & Animashaun, Aishat & Asch, Josh & Adams, Josh & Cairns, Paul. (2013). »Attention, time perception and immersion in games«. *CHI'13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. 1089-1094.

- Nünning, Ansgar. 2008. *METZLER LEXIKON LITERATUR- UND KULTURTHEORIE*. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler.
- Oughourlian, Jean-Michel. 2011. »From Univerrsal Mimesis to the Self Formed by Desire«. Scott R. Garrels (Hg.). *MIMESIS AND SCIENCE: EMPIRICAL RESEARCH ON IMITATION AND THE MIMETIC THEORY OF CULTURE AND RELIGION*. East Lansing: Michigan State University Press. 41-54.
- Papale, Luca. 2014. »Beyond identification: Defining the relationships between player and avatar«. *Journal of Games Criticism* 1 (2). Online verfügbar: <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2> (Zugriff am 18. Juni 2020)
- Paradiso, Michael A. und Ken Nakayama. 1991. »Brightness perception and filling-in«. *Vision Research* 31 (7/8). 1221-1236.
- Parijat, Shubhankar. 2012. »7 Reasons Why Assassin's Creed 3 Is Actually Disappointing«. Online-Artikel auf gamingbolt.com vom 16. November 2012: <https://gamingbolt.com/7-reasons-why-assassins-creed-3-is-actually-disappointing> (Zugriff am 18. November 2020)
- Pearce, Celia. 2006. »Towards a Game Theory of Game«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. *FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME*. Cambridge: MIT Press. 143-153.
- Pearce, Celia. 2007. »Narrative Environments: From Disneyland to World of Warcraft«. Friedrich von Borries, Steffen P. Walz und Matthias Böttger (Hg.). *SPACE TIME PLAY*. 200-205.
- Penny, Simon. 2006. »Representation, Enaction, and the Ethics of Simulation«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. *FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME*. Cambridge: MIT Press. 73-84.
- Perlin, Ken. 2006. »Can There Be a Form between a Game and a Story?«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. *FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME*. Cambridge: MIT Press. 12-18.
- Pessoa, Luiz, Evan Thompson und Alva Noë. 1998. »Finding out about filling-in: A guide to perceptual completion for visual science and the philosophy of perception«. *Behavioral and Brain Sciences* 21. 723-802.
- Pfeiffer, Alexander und Thomas Wernbacher. 2014. »Die gamifizierte Gesellschaft: Wie Spielmechaniken beginnen, unseren Alltag zu bestimmen«. Wilfried Kaminski und Martin Lorber (Hg.). *SPIELWELT – WELTSPIEL: NARRATION, INTERAKTION UND KOOPERATION IM COMPUTERSPIEL (CLASH OF REALITIES 2014)*. München: kopaed. 73-84.
- Pfister, Manfred. 1985. »Konzepte der Intertextualität«. Ulrich Broich und Manfred Pfister (Hg.). *INTERTEXTUALITÄT: FORMEN, FUNKTIONEN, ANGLISTISCHE FALLSTUDIEN*. Tübingen: Max Niemeyer. 1-30.
- Pias, Claus. 2002. *COMPUTER SPIEL WELTEN*. Dissertation.
- Picard, Fabienne und Karl Friston. 2014. »Predictions, perception, and a sense of self«. *Neurology* 83. 1112-1118.

- Picard, Martin. 2008. »Video Games and Their Relationship with Other Media«. Mark J.P. Wolf (Hg.). VIDEO GAME HISTORY: FROM BOUNCING BLOCKS TO A GLOBAL INDUSTRY. Westport: Greenwood Press. 293-300.
- Pieroth, Bodo und Bernhard Schlink. 2003. GRUNDRECHTE: STAATSRRECHT II. Heidelberg: C.F. Müller.
- Pietschmann, Daniel, Georg Valtin und Peter Ohler. 2012. »The effect of authentic input devices on computer game immersion«. Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.). COMPUTER GAMES AND NEW MEDIA CULTURES: A HANDBOOK OF DIGITAL GAMES STUDIES. Dordrecht u.a.: Springer. 279-292.
- Platon. 2018. »Politeia«. Ursula Wolf (Hg.). PLATON – SÄMTLICHE WERKE BAND 2: LYSIS, SYMPOSION, PHAIDON, KLEITOPHON, POLITEIA, PHAIDROS. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. 195-537.
- Platt, Charles. 1995. »Interactive Entertainment: Who writes it? Who reads it? Who needs it?«. Online-Artikel auf Wired.com vom 1. September 1995: <https://www.wired.com/1995/09/interactive-3/> (Zugriff am 25. August 2020)
- PlayStation Access. 2017. »6 Times Games Made Us Feel Like We Were Actually There«. YouTube-Video vom 5. September 2017: <https://www.youtube.com/watch?v=sKhk3LwQao&t=1061s> (Zugriff am 5. Juni 2020)
- Potolsky, Matthew. 2006. MIMESIS. New York/London: Routledge.
- Powers, A. R., C. Mathys und P. R. Corlett. 2017. »Pavlovian conditioning-induced hallucinations result from overweighting of perceptual priors«. Science 357. 596-600.
- Price, Cathy, Peter Indefrey und Miranda van Turenhout. 2003. »The neural architecture underlying the processing of written and spoken word forms«. Colin M. Brown und Peter Hagoort. The Neurocognition of Language. Oxford: University Press. 211-240.
- Procci, Katelyn und Clint Bowers. 2011. »An Examination of Flow and Immersion in Games«. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 55th Annual Meeting. 2183-2187.
- Pruett, Chris. 2005. »The Problem With Reality«. Interface: The Journal of Education, Community and Values 5 (3).
- Puente, Héctor und Susana Tosca. 2013. »The Social Dimension of Collective Storytelling in Skyrim«. Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies.
- Pynenburg, Travis. 2012. »Games Worth a Thousand Words: Critical Approaches and Ludonarrative Harmony in Interactive Narratives«. Honors Theses and Capstones. 70.
- Quiring, Oliver und Wolfgang Schweiger. 2006. »Interaktivität – ten years after: Bestandsaufnahme und Analyserahmen«. M&K Medien & Kommunikationswissenschaft 54 (1). 5-24.
- Raczkowski, Felix. 2012. »»And What Do You Play?«: A Few Considerations Concerning a Genre Theory of Games«. Johannes Fromme und Alexander Unger

- (Hg.). *COMPUTER GAMES AND NEW MEDIA CULTURES: A HANDBOOK OF DIGITAL GAMES STUDIES*. Dordrecht u.a.: Springer. 61-74.
- Rajewsky, Irina O. 2005. »Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality«. *Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies* 6. 43-64.
- Ramachandran, V. S. 2003. »Foreword«. Luiz Pessoa und Peter de Weerd (Hg.). *FILLING-IN: FROM PERCEPTUAL COMPLETION TO CORTICAL REORGANIZATION*. Oxford: University Press. XI-XXII.
- Ramachandran, Vilaynur S. 1992. »Filling in Gaps in Perception: Part 1«. *Current Directions in Psychological Science* 1 (6). 199-205.
- Ramachandran, Vilaynur S. 1993. »Filling in Gaps in Perception: Part II. Scotomas and Phantom Limbs«. *Current Directions in Psychological Science* 2 (2). 56-65.
- Rapp, Uri. 1984. »Simulation and imagination: mimesis as play«. Mihai Spariosu (Hg.). *MIMESIS IN CONTEMPORARY THEORY: AN INTERDISCIPLINARY APPROACH. VOLUME 1: THE LITERARY AND PHILOSOPHICAL DEBATE*. Philadelphia/Amsterdam: John Benjamins. 141-171.
- Rauscher, Andreas. 2015. »Lost in adaptation oder: Der Film im Zeitalter seiner ludischen Reproduzierbarkeit«. Deutsches Filminstitut – DIF e.V./Deutsches Filmmuseum (Hg.). *FILM UND GAMES: EIN WECHSELSPIEL*. Frankfurt a.M.: Bertz und Fischer. 53-65.
- Rautzenberg, Markus und Andreas Wolfsteiner. 2010. »Einführung«. Markus Rautzenberg und Andreas Wolfsteiner (Hg.). *HIDE AND SEEK: DAS SPIEL VON TRANSPARENZ UND OPAZITÄT*. München: Wilhelm Fink. 9-21.
- Rehak, Bob. 2003. »Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar«. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER*. New York: Routledge. 103-127.
- Remihn, Gerard B. und Yoshitaka Nakajima. 2007. »Perceptual completion of a sound with a short silent gap«. *Perception* 36. 898-917.
- Ribbens, Wannes, and Steven Malliet. 2009. »Perceived realism in digital games: a quantitative exploration of its structure.« *Game Studies Division of the International Communication Association, Chicago, USA*.
- Ribbens, Wannes, Steven Malliet, Richard Van Eck und Damien Larkin. 2016. »Perceived realism in shooting games: Towards scale validation«. *Computers in Human Behavior* 64. 308-318.
- Ring, Wolf-Dieter. 2010. »Was macht ein Spiel gut?«. Sonja Ganguin und Bernward Hoffmann. *DIGITALE SPIELKULTUR*. München: kopaed. 37-42.
- Rippl, Gabriele und Lukas Etter. 2013. »Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative«. Daniel Stein und Jan-Noël Thon (Hg.). *FROM COMIC STRIPS TO GRAPHIC NOVELS: CONTRIBUTIONS TO THE THEORY AND HISTORY OF GRAPHIC NARRATIVE*. Berlin: de Gruyter. 191-217.

- Rippl, Gabriele. 2015. »Introduction«. Gabriele Rippl (Hg.). *HANDBOOK OF INTER-MEDIALITY: LITERATURE – IMAGE – SOUND – MUSIC*. Berlin: de Gruyter. 1-31.
- Ritchie, Anna. 1989. *PICTS: AN INTRODUCTION TO THE LIFE OF THE PICTS AND THE CARVED STONES IN THE CARE OF THE SECRETARY OF STATE FOR SCOTLAND*. Edinburgh: Her Majesty's Stationery Office.
- Robson, Karen, Kirk Plangger, Jan H. Kietzmann, Ian McCarthy und Leyland Pitt. 2015. »Is it all a game? Understanding the principles of gamification«. *Business Horizons* 58. 411-420.
- Rock, Irvin und Jack Victor. 1964. »Vision and Touch: An Experimentally Created Conflict between the Two Senses«. *Science* 143 (3606). 594-596.
- Rogers, Katja, Matthias Jörg und Michael Weber. 2019. »Effects of Background Music on Risk-Taking and General Player Experience«. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. 213-224.
- Rollinger, Christian. 2016. »Phantasmagorien des Krieges: Authentizitätsstrategien, affektive Historizität und der antike Krieg im modernen Computerspiel«. Annemarie Ambühl (Hg.). *thersites. Journal for Transcultural Presences and Diachronic Identities from Antiquity to Date: Krieg der Sinne – Die Sinne im Krieg: Kriegsdarstellungen im Spannungsfeld zwischen antiker und moderner Kultur./War of the Senses – The Senses in War: Interactions and tensions between representations of war in classical and modern culture*. 313-341.
- Romano, Daniele, Christian Pfeiffer, Angelo Maravita und Olaf Blanke. 2014. »Illusory self-identification with an avatar reduces arousal responses to painful stimuli«. *Behavioural Brain Research* 261. 275-281.
- Roper, Chris. 2012. »Heavy Rain Review«. Online-Artikel auf ign.com vom 9. Mai 2012: <https://www.ign.com/articles/2010/02/10/heavy-rain-review> (Zugriff am 24. Oktober 2020)
- Rosa, Alberto und Florentino Blanco. 2007. »Actuations of identification in the games of identity«. *Social practice/Psychological Theorizing*.
- Rosenthal-von der Pütten, Astrid M., Nicole C. Krämer, Stefan Maderwald, Matthias Brand und Fabian Grabenhorst. 2019. »Neural Mechanisms for Accepting and Rejecting Artificial Social Partners in the Uncanny Valley«. *The Journal of Neuroscience* 39 (33). 6555-6570.
- Roth, Christian, Tom van Nuenen und Hartmut Koenitz. 2018. »Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox«. *International Conference on Interactive Digital Storytelling*. Cham: Springer. 93-106.
- Rouse, Richard. 2010. »Environmental Narrative: Your World is Your Story«. *Game Developers Conference, San Francisco, 2010*. Online verfügbar: www.paranoid-productions.com/miscwritings/EnvironmentalNarrative.ppt (Zugriff am 20. Juni 2020)
- Ruch, Adam. 2010. »Assassin's Creed 2: A Renaissance«. *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 2 (3). 281-293.

- Ruf, Oliver, Markus Matt und Rainer Bayreuther. 2019. »Einflüstern – Klangkultur und 3D-Sound-Spielmechanik in ›Hellblade: Senua's Sacrifice‹«. Paidia Sonderausgabe: Das Ohr spielt mit – Klang im Computerspiel. Online verfügbar: www.paidia.de/einfluestern/ (Zugriff am 25. August 2020)
- Ruffino, Paolo. 2012. »A Theory of Non-existent Video Games: Semiotic and Video Game Theory«. Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.). *COMPUTER GAMES AND NEW MEDIA CULTURES: A HANDBOOK OF DIGITAL GAMES STUDIES*. Dordrecht u.a.: Springer. 107-124.
- Ryan, Marie-Laure. 1991. »Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction«. *Poetics Today* 12 (3). 553-576.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *NARRATIVE AS VIRTUAL REALITY: IMMERSION AND INTERACTIVITY IN LITERATURE AND ELECTRONIC MEDIA*. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, Marie-Laure. 2004a. »Digital Media«. Marie-Laure Ryan (Hg.). *NARRATIVE ACROSS MEDIA: THE LANGUAGES OF STORYTELLING*. Lincoln/London: University of Nebraska Press. 329-335.
- Ryan, Marie-Laure. 2004b. »Will New Media Produce New Narratives?«. Marie-Laure Ryan (Hg.). *NARRATIVE ACROSS MEDIA: THE LANGUAGES OF STORYTELLING*. Lincoln/London: University of Nebraska Press. 337-359.
- Ryan, Marie-Laure. 2006. *AVATARS OF STORY*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ryan, Marie-Laure. 2009. »From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative«. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 1. 43-59.
- Saito, Shigeyoshi. 1924. »Zur Kenntnis der Grundlage der Gewichtsbeurteilung: Der Einfluß verschiedener Ermüdungsweisen«. *Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie* 89 (1). 514-527.
- Salen, Katie und Eric Zimmerman. 2004. *RULES OF PLAY: GAME DESIGN FUNDAMENTALS*. Cambridge/London: MIT Press.
- Salen, Katie und Eric Zimmerman. 2006. »Games and Narrative«. Katie Salen und Eric Zimmerman. *THE GAME DESIGN READER: A RULES OF PLAY ANTHOLOGY*. Cambridge: MIT Press. 33-37.
- Sanders, Timothy und Paul Cairns. 2010. »Time perception, immersion and music in videogames«. *BCS '10: Proceedings of the 24th BCS Interaction Specialist Group Conference*, September 2010. 160-167.
- Sarrazin, Jean-Christophe, Axel Cleeremans und Patrick Haggard. 2008. »How do we know what we are doing? Time, intention and awareness of action«. *Consciousness and Cognition* 17 (3). 602-615.
- Saygin, Ayse Pinar, Thierry Chaminade, Hiroshi Ishiguro, Jon Driver und Chris Frith. 2012. »The thing that should not be: predictive coding and the uncanny

- valley in perceiving human and humanoid robot actions«. *Social cognitive and affective neuroscience* 7 (4). 413-422.
- Schäfer, Benjamin. 2013. »Brütal Legend im Test – Mit der Macht des Metal!« Online-Artikel auf [gamestar.de](https://www.gamestar.de/artikel/bruetal-legend-mit-der-macht-des-metal,3010121.html) vom 9. März 2013. <https://www.gamestar.de/artikel/bruetal-legend-mit-der-macht-des-metal,3010121.html> (Zugriff am 16. Juni 2020)
- Scheffer, Bernd. 2004. »Zur Intermedialität des Bewusstseins«. Roger Lüdeke und Erika Greber (Hg.). *INTERMEDIUM LITERATUR: BEITRÄGE ZU EINER MEDIEN-THEORIE DER LITERATURWISSENSCHAFT*. Göttingen: Wallstein. 103-122.
- Scheiding, Oliver. 2010. »Intertextualität«. Astrid Erll und Ansgar Nünning (Hg.). *GEDÄCHTNISKONZEPTE DER LITERATURWISSENSCHAFT: THEORETISCHE GRUNDLEGUNG UND ANWENDUNGSPERSPEKTIVEN*. Berlin: de Gruyter. 53-72.
- Schell, Jesse. 2015. »Die Zukunft des Erzählens: Wie das Medium Geschichten formt«. Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth und Lisa Gotto (Hg.). *NEW GAME PLUS: PERSPEKTIVEN DER GAME STUDIES. GENRES – KÜNSTE – DISKURSE*. Bielefeld: transcript. 357-374.
- Schellong, Marcel. 2012. »Am Ende des Computerspiels – die Literatur?« *Paidia Sonderausgabe: Dear Esther*. Online verfügbar: www.paidia.de/am-ende-des-computerspiels-die-literatur/ (Zugriff am 25. August 2020)
- Schemer-Reinhard, Timo. 2012. »Steuerung als Analysegegenstand«. *GamesCoop. THEORIEN DES COMPUTERSPIELS ZUR EINFÜHRUNG*. Hamburg: Junius. 38-74.
- Scheuerl, Hans. 1973 [1954]. *DAS SPIEL: UNTERSUCHUNGEN ÜBER SEIN WESEN, SEINE PÄDAGOGISCHEN MÖGLICHKEITEN UND GRENZEN*. Weinheim/Basel: Beltz.
- Schmid, Wolf. 2003. »Abstrakter Autor und abstrakter Leser«. *Interdisciplinary Center for Narratology*. 1-31.
- Schmidt, Hanns Christian. 2017. »Playing with Stories, Playing in Worlds: Trans-media(l) Approaches to Video Games«. *Clash of Realities* (Hg.). *Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Bielefeld: transcript. 175-194.
- Schmitt, Arbogast. 2004. »Was macht Dichtung zur Dichtung? Zur Interpretation des neunten Kapitels der Aristotelischen Poetik (1451 a36-b11)«. Jörg Schönerdt und Ulrike Zeuch (Hg.). *MIMESIS, REPRÄSENTATION, IMAGINATION: LITERATUR-THEORETISCHE POSITIONEN VON ARISTOTELES BIS ZUM ENDE DES 18. JAHR-HUNDERTS*. Berlin u.a.: De Gruyter. 65-95.
- Schmitt, Arbogast. 2010. »Mimesis bei Platon«. Gertrud Koch, Martin Vöhler und Christiane Voss (Hg.). *DIE MIMESIS UND IHRE KÜNSTE*. München: Wilhelm Fink. 231-254.
- Schneider, Alexander. 2017. »Nier Automata – Review: Der Menschheit zur Eh-re!« Online-Artikel auf [de.ign.com](https://de.ign.com/nier-2/120921/review/review-zu-nier-automata-2b-or-not-to-be) vom 6. März 2017. <https://de.ign.com/nier-2/120921/review/review-zu-nier-automata-2b-or-not-to-be> (Zugriff am 16. Juni 2020)

- Schneider, Edward, Yifan Wang und Shanshan Yang. 2007. »Exploring the Uncanny Valley with Japanese Video Game Characters«. Proceedings of DiGRA Conference 2007. Online verfügbar: www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.11004.pdf (Zugriff am 22. Juni 2020)
- Schneider, Norbert Jürgen. 1990. HANDBUCH FILMMUSIK I: MUSIKDRAMATURGIE IM NEUEN DEUTSCHEN FILM. München: Ölschläger.
- Schönhagen, Philomen. 2002. »Interaktivität: Charakteristikum computerbasierter Medien bzw. computervermittelter Kommunikation?« Ute Nawratil, Philomen Schönhagen und Heinz Starkulla jr. MEDIEN UND MITTLER SOZIALER KOMMUNIKATION: BEITRÄGE ZU THEORIE, GESCHICHTE UND KRITIK VON JOURNALISMUS UND PUBLIZISTIK (FESTSCHRIFT FÜR HANS WAGNER). Leipzig: Universitätsverlag. 369-396.
- Schott, Dom. 2020. »Sind Spiele zu kurz? Was Entwickler über Umfang, Länge & Stundenzahl denken«. Online-Artikel auf gamestar.de vom 28. August 2020: <https://www.gamestar.de/artikel/zu-kurze-spiele-zeit-umfang,3361398.html> (Zugriff am 14.10.2020)
- Schreier, Jason. 2018. »Inside Rockstar Games' Culture Of Crunch«. Online-Artikel auf kotaku.com vom 23. Oktober 2018: <https://kotaku.com/inside-rockstar-games-culture-of-crunch-1829936466> (Zugriff am 8. Juli 2020)
- Schröter, Jens. 2011. »Discourses and Models of Intermediality«. CLCWeb: Comparative Literature and Culture 13 (3).
- Schumacher, Jörn. 2010. »Wenn der Computer zum Mordsimulator wird«. Online-Artikel auf pro-medienmagazin.de vom 10. Februar 2010: <https://www.pro-medienmagazin.de/gesellschaft/gesellschaft/2010/02/10/wenn-der-computer-zum-mord-simulator-wird/> (Zugriff am 13.10.2020)
- Schütz, Felix. 2009. »Brütal Legend im Test: Führen Jack Black und Heavy Metal zu grenzenlosem Spielspaß?« Online-Artikel auf videogamezone.de vom 27. Oktober 2009. <https://www.videogameszone.de/Bruetal-Legend-Spiel-19412/Tests/Bruetal-Legend-im-Test-Fuehren-Jack-Black-und-Heavy-Metal-zu-grenzenlosem-Spielspass-698202/> (Zugriff am 16. Juni 2020)
- Schwind, Valentin, Pascal Knierim, Lewis Chuang und Niels Henze. 2017. »Where's Pinky?: The Effects of a Reduced Number of Fingers in Virtual Reality«. Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. 507-515.
- Schwind, Valentin, Sven Mayer, Alexandre Comeau-Vermeersch, Robin Schweigert und Niels Henze. 2018. »Up to the Fingertip: The Effect of Avatars on Mid-Air Pointing Accuracy in Virtual Reality«. Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. 477-488.
- Schwingeler, Stephan. 2014. KUNSTWERK COMPUTERSPIEL: DIGITALE SPIELE ALS KÜNSTLERISCHES MATERIAL. EINE BILDWISSENSCHAFTLICHE UND MEDIEN-THEORETISCHE ANALYSE. Bielefeld: transcript.

- Scully-Blaker, Rainforest. 2018. »Stasis and Stillness: Moments of Inaction in Videogames«. *Proceedings of DiGRA 2018*. 1-15.
- Seibert, Sebastian. 2006. *RECEPTION AND CONSTRUCTION OF THE NORSE PAST IN ORKNEY*. Frankfurt a.M.: Peter Lang.
- Seif El-Nasr, Magy, Maha Al-Saati, Simon Niedenthal und David Milam. 2008. »Assassin's Creed: A Multi-Cultural Read«. *Loading...* 3 (2).
- Senkowski, Daniel, Marion Höfle und Andreas K. Engel. 2014. »Crossmodal shaping of pain: a multisensory approach to nociception«. *Trends in Cognitive Sciences* 18 (6). 319-327.
- Seraphine, Frédéric. 2016. »Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?« Online-Artikel auf fredericseraphine.com vom 2. September 2016: www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/ (Zugriff am 2. Oktober 2020)
- Shannon, Claude E. und Warren Weaver. 1962. *THE MATHEMATICAL THEORY OF COMMUNICATION*. Urbana: University of Illinois Press.
- Sheikh, Knvul. 2017. »Do You Hear What I Hear? Auditory Hallucinations Yield Clues to Perception«. Online-Artikel auf scientificamerican.com vom 10. August 2017: <https://www.scientificamerican.com/article/do-you-hear-what-i-hear-auditory-hallucinations-yield-clues-to-perception/> (Zugriff am 24. August 2020)
- Shepherd, Seth. 2017. »How 'Vanquish' Subverts the Military Shooter«. Online-Artikel auf vice.com vom 24. Juni 2017: <https://www.vice.com/en/article/newajb/how-vanquish-subverts-the-military-shooter> (Zugriff am 16.10.2020)
- Shoemaker, Brad. 2017. »Hellblade: Senua's Sacrifice Review«. Online-Artikel auf giantbomb.com vom 9. August 2017: <https://www.giantbomb.com/reviews/hellblade-senuas-sacrifice-review/1900-765/> (Zugriff am 18. November 2020)
- Sibilla, Federica und Tiziana Mancini. 2018. »I am (not) my avatar: A review of the user-avatar relationships in Massively Multiplayer Online Worlds«. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace* 12 (3).
- Siegmund, Fabian. 2008. »Grand Theft Auto 4 im Test – Halb Action, halb Satire, ganz Meisterwerk«. Online-Artikel auf gamestar.de vom 1. Dezember 2008: <https://www.gamestar.de/artikel/grand-theft-auto-4-im-test-halb-action-halb-satire-ganz-meisterwerk,1951568.html> (Zugriff am 20. Dezember 2020)
- Sigl, Rainer. 2013. »Sind Videospiele für 60 Euro zu kurz oder zu lang?« Online-Artikel auf derstandard.at vom 14. Juli 2013: <https://www.derstandard.at/story/1371171935878/sind-videospiele-fuer-60-euro-zu-kurz-oder-zu-lang> (Zugriff am 14.10.2020)
- Simsek, Rudolf. 2018. *LEXIKON DER GERMANISCHEN MYTHOLOGIE*. Stuttgart: Alfred Kröner.

- Simkins, David, Seann Dikkers und Elizabeth Owen. 2012. »Unbroken Immersion: The Skyrim Experience«. *Well Played: A journal on video games, value and meaning* 2 (1). 13-25.
- Simner, Julia, Catherine Mulvenna, Noam Sagiv, Elias Tsakanikos, Sarah A. Witherby, Christine Fraser, Kirsten Scott und Jamie Ward. 2006. »Synaesthesia: The prevalence of atypical cross-modal experiences«. *Perception* 35. 1024-1033.
- Simpson, Christopher M. 2015. *IN ANOTHER TIME WITH (AN)OTHER RACE: REPRESENTATIONS OF RACE AND NATIONAL NARRATIVES IN ELDER SCROLLS V: SKYRIM AND FALLOUT 3*. Dissertation.
- Simrock, Karl. 2017. *EDDA: DIE GÖTTER- UND HELDENLIEDER DER GERMANEN. NACH DER HANDSCHRIFT DES BRYNJOLFUR SVEINSSON*. Köln: Anaconda.
- Sloan, Robin J. S. 2015. »Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home«. *Games and Culture* 10 (6). 525-550.
- Sloan, Robin. 2012. »Why Bridge the Uncanny Valley? Photorealism vs Suspension of Disbelief in Animation«. *Media Education Journal* 52. 19-22.
- Smith, Tim J. 2010. »Film (cinema) perception«. Goldstein, B. E. (Hg.). *ENCYCLOPEDIA OF PERCEPTION*. Thousand Oaks: Sage.
- Smyth, Tamara. 2019. »Music 175: Cognitive Psychology and Music«. Online verfügbar: <http://musicweb.ucsd.edu/~trmsmyth/cogpsy175/> (Zugriff am 31. August 2020)
- Sörbom, Göran. 1966. *MIMESIS AND ART: STUDIES IN THE ORIGIN AND EARLY DEVELOPMENT OF AN AESTHETIC VOCABULARY*. Uppsala: Scandinavian University Books.
- Sosinka, Michael. 2018. »Red Dead Redemption 2 geht sehr ins Detail: Pferdehoden schrumpfen bei Kälte«. Online-Artikel auf [games.ch](https://www.games.ch/red-dead-redemption-2/news/pferdehoden-schrumpfen-hSgg/) vom 22. September 2018: <https://www.games.ch/red-dead-redemption-2/news/pferdehoden-schrumpfen-hSgg/> (Zugriff am 8. Juli 2020)
- Soutter, Alistair Raymond Bryce und Michael Hitchens. 2016. »The relationship between character identification and flow state within video games«. *Computers in Human Behavior* 55. 1030-1038.
- Spariosu, Mihai. 1984. »Editor's Introduction«. Mihai Spariosu (Hg.). *MIMESIS IN CONTEMPORARY THEORY: AN INTERDISCIPLINARY APPROACH. VOLUME 1: THE LITERARY AND PHILOSOPHICAL DEBATE*. Philadelphia/Amsterdam: John Benjamins. I-XXIX.
- Spence, Charles. 2002. »Multisensory attention and tactile information-processing«. *Behavioural Brain Research* 135. 57-64.
- Spence, Ian und Jing Feng. 2010. »Video Games and Spatial Cognition«. *Review of General Psychology* 15 (2). 92-104.
- Squire, Kurt. 2006. »From Content to Context: Videogames as Designed Experience«. *Educational Researcher* 35 (8). 19-29.

- Stadler, Isabelle. 2008. DER EINFLUSS KOMPLEXER, EMOTIONALER STIMULI AUF DIE ZEITWAHRNEHMUNG. Magisterarbeit.
- Stähli, Adrian. 2010. »Mimesis als Aufführung und Darstellung«. Gertrud Koch, Martin Vöhler und Christiane Voss (Hg.). DIE MIMESIS UND IHRE KÜNSTE. München: Wilhelm Fink. 43-67.
- Stamenković, Dušan und Milan Jačević. 2015. »Time, Space, and Motion in Braid: A Cognitive Semantic Approach to a Video Game«. Games and Culture 10 (2). 178-203.
- Stein, Swen. 2008. »Der Begriff der Mimesis in der Ästhetischen Theorie Adornos«. kunsttexte.de 4.
- Steiner, Rudolf. 2017 [1963]. DIE ZWÖLF SINNE DES MENSCHEN IN IHRER BEZIEHUNG ZU IMAGINATION, INSPIRATION, INTUITION. Basel: Rudolf Steiner.
- Steinsland, Gro. 2011. »Introduction: Ideology and Power in the Viking and Middle Ages: Scandinavia, Iceland, Ireland, Orkney and the Faeroes«. Gro Steinsland, Jón Viðar Sigurdsson, Jan Erik Rekdal und Ian Beuermann (Hg.). IDEOLOGY AND POWER IN THE VIKING AND MIDDLE AGES: SCANDINAVIA, ICELAND, IRELAND, ORKNEY AND THE FAEROES. Leiden/Boston: Brill. 1-14.
- Sterling, Jim. 2018a. »Back To The Crunch (The Jimquisition)«. YouTube-Video vom 22. Oktober 2018: <https://www.youtube.com/watch?v=qkyJiAyNvDg> (Zugriff am 8. Juli 2020)
- Sterling, Jim. 2018b. »Attention To Detail, Obsession With Detail (The Jimquisition)«. YouTube-Video vom 29. Oktober 2018: https://www.youtube.com/watch?v=uj49X7Ahv_s (Zugriff am 8. Juli 2020)
- Stern. 2015. »Mann stirbt nach drei Tagen Dauer-Zocken«. Online-Artikel (namentliche Kennzeichnung nicht auflösbar) auf stern.de vom 17. Januar 2015: <https://www.stern.de/panorama/zocken-bis-zum-tod--mann-in-taiwan--stirbt-nach-tagelangem-computer-spielen-3479406.html> (Zugriff am 10. Juli 2020)
- Stetson, Chess, Marrrthrew P. Fiesta und David M. Eagleman. 2007. »Does Time Really Slow Down during a Frightening Event?« PLoS one 2 (12). e1295.
- Steuer, Jonathan. 1992. »Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence«. Journal of Communication 42 (4). 73-93.
- Stingel-Voigt. 2019. »Stay low and avoid contact if possible.« Stimmklang in Computerspielen. Paidia Sonderausgabe: Das Ohr spielt mit – Klang im Computerspiel. Online verfügbar: <https://www.paidia.de/stay-low-and-avoid-contact-if-possible/> (Zugriff am 25. August 2020)
- Storms, Russell L. 1998. AUDITORY-VISUAL CROSS-MODAL PERCEPTION PHENOMENA. Dissertation.
- Ströhl, Andreas. 2014. MEDIENTHEORIEN KOMPAKT. Konstanz und München: UVK.
- Sweetser, Penelope und Peta Wyeth. 2005. »GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games«. Computers in Entertainment 3 (3).

- Szoke, Mike. 2019. »The Best Assassin's Creed Protagonist«. Online-Artikel auf [cultureofgaming.com](https://cultureofgaming.com/the-best-assassins-creed-protagonist/) (ohne genaues Datum): <https://cultureofgaming.com/the-best-assassins-creed-protagonist/> (Zugriff am 18. Juni 2020)
- Tabatabaei, Seyed M. 2018. »Plausibility of 3D Characters: Towards a 2nd Uncanny Valley«. Online verfügbar: https://www.academia.edu/36714896/Plausibility_of_3D_Characters_Towards_a_2nd_Uncanny_Valley (Zugriff am 31. August 2020)
- Tamborini, Ron und Nicholas D. Bowman. 2010. »Presence in Video Games«. Cheryl Campanella Bracken und Paul Skalski (Hg.). *IMMERSED IN MEDIA: TELEPRESENCE IN EVERYDAY LIFE*. New York/London: Routledge. 87-109.
- Tamborini, Ron und Paul Skalski. 2006. »The Role of Presence in the Experience of Electronic Games«. Peter Vorderer und Jennings Bryant (Hg.). *PLAYING VIDEO GAMES: MOTIVES, RESPONSES, AND CONSEQUENCES*. Mahwah/London: Lawrence Erlbaum. 225-240.
- Tarnowetzki, Lindsay. 2015. *ENVIRONMENTAL STORYTELLING AND BIOSHOCK INFINITE: MOVING FROM GAME DESIGN TO GAME STUDIES*. Masterarbeit.
- Tavinor, Grant. 2008. »Definition of Videogames«. *Contemporary Aesthetics* 6 (1). 16.
- Tekrø, Even Ågrimsønn Næss. 2018. *PLAYING THE SOUND OF SILENCE: IMMERSION, LONELINESS, AND ANALYSIS OF MULTIMODAL INTERTEXTUALITY IN 21ST CENTURY VIDEO GAME MUSIC*. Masterarbeit.
- Terr, Lenore C. 1983. »Time sense following psychic trauma: A clinical study of ten adults and twenty children«. *American Journal of Orthopsychiatry* 53 (2). 244-261.
- Thöing, Sebastian. 2011. »The Witcher 2 Easter Egg nimmt Assassins Creed aufs Korn«. Online-Artikel auf [pcgames.de](https://www.pcgames.de/The-Witcher-2-Assassins-of-Kings-Spiel-38487/News/The-Witcher-2-Easter-Egg-nimmt-Assassins-Creed-aufs-Korn-825216/) vom 18. Mai 2011: <https://www.pcgames.de/The-Witcher-2-Assassins-of-Kings-Spiel-38487/News/The-Witcher-2-Easter-Egg-nimmt-Assassins-Creed-aufs-Korn-825216/> (Zugriff am 28.12.2020)
- Thompson, Matt, A. Imran Nordin und Paul Cairns. 2012. »Effect of Touch-Screen Size on Game Immersion«. The 26th BCS Conference on Human Computer Interaction. 280-285.
- Thorhauge, Anne Mette. 2013. »The Rules of the Game – The Rules of the Player«. *Games and Culture* 8 (6). 371-391.
- Todorov, Tzvetan. 1972. »Die Kategorien der literarischen Erzählung«. Heinz Blumensatz (Hg.). *STRUKTURALISMUS IN DER LITERATURWISSENSCHAFT*. Köln: Kiepenheuer & Witsch. 263-294.
- Tomaševskij, Boris. 1985 [1931]. *THEORIE DER LITERATUR: POETIK*. Wiesbaden: Otto Harrassowitz.
- Tonkin, Eric T. 2016. »Weapon Barrel Having Integrated Suppressor: U.S. Patent Application No. 14/672,997«. Richmond: United States Patent Application Publication.

- Tosca, Susana. 2017. »Time, Memory, and Longing in Transmedial Storytelling«. *Clash of Realities* (Hg.). *Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Bielefeld: transcript. 159-173.
- Tran, Mark. 2010. »Girl starved to death while parents raised virtual child in online game«. Online-Artikel auf [theguardian.com](https://www.theguardian.com/world/2010/mar/05/korean-girl-starved-online-game) vom 5. März 2010: <https://www.theguardian.com/world/2010/mar/05/korean-girl-starved-online-game> (Zugriff am 10. Juli 2020)
- Tröhler, Margrit. 2004. »Filmische Authentizität. Mögliche Wirklichkeiten zwischen Fiktion und Dokumentation.« *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 13 (2). 149-169.
- Turkey, Selen und Charles K. Kinzer. 2014. »The Effects of Avatar-Based Customization on Player Identification«. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 6 (1).
- Turkle, Sherry. 1999. *LEBEN IM NETZ: IDENTITÄT IN ZEITEN DES INTERNET*. Reinbek: Rowohlt.
- Tymińska, Marta. 2016. »Avatars Going Mainstream: Typology of Tropes in Avatar-Based Storytelling Practices«. *Replay 1* (3): I. CEEGS 2015 Proceedings. 101-117.
- Underwood, Emily. 2017. »How your mind protects you against hallucinations«. Online-Artikel auf [sciencemag.org](https://www.sciencemag.org/news/2017/08/how-your-mind-protects-you-against-hallucinations) vom 10. August 2017: <https://www.sciencemag.org/news/2017/08/how-your-mind-protects-you-against-hallucinations> (Zugriff am 24. August 2020)
- Unterhuber, Tobias und Marcel Schellong. 2016. »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen«. *Redaktion PAIDIA* (Hg.). »I'LL REMEMBER THIS: FUNKTION, INSZENIERUNG UND WANDEL VON ENTSCHEIDUNG IM COMPUTERSPIEL. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 15-31.
- Van Looy, Jan. 2005. »Virtual Recentering: Computer Games and Possible Worlds Theory«. *Image & Narrative* 12.
- Veugen, Connie. 2012. »Computer Games as a Comparative Medium: A Few Cautionary Remarks«. *Johannes Fromme und Alexander Unger (Hg.). COMPUTER GAMES AND NEW MEDIA CULTURES: A HANDBOOK OF DIGITAL GAMES STUDIES*. Dordrecht u.a.: Springer. 47-59.
- Vi åker jeep. Ohne Jahr. »Bleed«. Online-Artikel: <http://jeepen.org/dict/#bleed> (Zugriff am 1. November 2020)
- Voigt, Stefania. 2014. »Prepare 4 Battle« – Ein Beitrag zur Diskussion um »realistische« Gewalt in den Medien«. *Oliver Jahraus, Eckart Liebau, Ernst Pöppel, Ernst Wagner (Hg.). GESTALTEN UND ERKENNEN: ÄSTHETISCHE BILDUNG UND KOMPETENZ*. Münster/New York: Waxmann. 290-304.
- Voiskounsky, Alexander E., Olga V. Mitina und Anastasiya A. Avetisova. 2004. »Playing Online Games: Flow Experience«. *PsychNology Journal* 2 (3). 259-281.

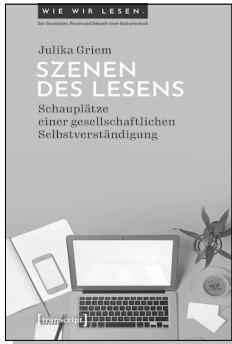
- Waern, Annika. 2010. »I'm in love with someone that doesn't exist!!« Bleed in the context of a Computer Game«. Nordic DiGRA 2010.
- Wainwright, F.T. 1980. »The Picts and the problem«. F.T. Wainwright, R.W. Feachem, K.H. Jackson, S. Piggott und R.B.K. Stevenson. THE PROBLEM OF THE PICTS. Perth: Melven Press. 1-53.
- Walker, Caren M., Patricia A. Ganea und Alison Gopnik. 2012. »Children's Causal Learning from Fiction: Assessing the Proximity Between Real and Fictional Worlds«. Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society 34 (34). 1108-1113.
- Walton, Kendall L. 1993. MIMESIS AS MAKE-BELIEVE: ON THE FOUNDATIONS OF THE REPRESENTATIONAL ARTS. Cambridge: Harvard University Press.
- Wardrip-Fruin, Noah und Pat Harrigan. 2006. »Ludology«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. FIRSTPERSON: NEW MEDIA AS STORY, PERFORMANCE, AND GAME. Cambridge: MIT Press. 35.
- Warpefelt, Henrik und Björn Strååt. 2013. »Breaking immersion by creating social unbelievability«. Proceedings of AISB 2013 Convention. Social Coordination: Principles, Artefacts and Theories (SOCIAL. PATH). 92-100.
- Wearden, John. 2016. THE PSYCHOLOGY OF TIME PERCEPTION. London: Palgrave Macmillan.
- Wegner, Daniel M. und Thalia Wheatley. 1999. »Apparent Mental Causation: Sources of the Experience of Will«. American Psychologist 54 (7). 480-492.
- Weibel, David und Bartholomäus Wissmath. 2011. »Immersion in computer games: the role of spatial presence and flow.« International Journal of Computer Games Technology 2011.
- Weiss, Carmen, Manos Tsakiris, Patrick Haggard und Simone Schütz-Bosbach. 2014. »Agency in the sensorimotor system and its relation to explicit action awareness«. Neuropsychologia 52. 82-92.
- Well, Bernhard. 1976. Hans-Christian Schmidt (Hg.). MUSIK IN DEN MASSENMEDIE-EN RUNDFUNK UND FERNSEHEN: PERSPEKTIVEN UND MATERIALIEN. Mainz: B. Schott's Söhne. 276-295.
- Wertheimer, Max. 1922. »Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt«. Psychologische forschung 1 (1). 47-58.
- Westerside, Andrew und Jussi Holopainen. 2019. »Sites of Play: Locating Gamepace in Red Dead Redemption 2«. Proceedings of DiGRA 2019.
- Wewetzer, Hartmut. 2017. »Dämpfen ›Killerspiele‹ das Mitgefühl?« Online-Artikel auf tagesspiegel.de vom 8. März 2017: <https://www.tagesspiegel.de/wissen/videogames-und-gewalt-daempfen-killerspiele-das-mitgefuehl/19490478.html> (Zugriff am 13.10.2020)
- Whalen, Andrew. 2018. »Red Dead 2« Map Size Vs. »GTA 5« Comparison Reveals Sheer Scale of »Redemption« Western: How Does Rockstar's Latest Stack Up?«. Online-Artikel auf newsweek.com vom 26. Oktober 2018: <https://www.newsweek.com/red-dead-2-map-size-vs-gta-5-comparison-reveals-sheer-scale-of-redemption-western-how-does-rockstar-s-latest-stack-up-1184444>

- week.com/red-dead-2-rdr2-map-size-vs-gta-5-v-1190240 (Zugriff am 10. Juli 2020)
- Whalen, Zach. 2004a. »Play Along – An Approach to Videogame Music«. *Game Studies* 4 (1). Online verfügbar: <http://gamestudies.org/0401/whalen/?ref=SeksDE.Com> (Zugriff am 25. August 2020)
- Whalen, Zachary Nathan. 2004b. *PLAY ALONG: VIDEO GAME MUSIC AS METAPHOR AND METONYMY*. Dissertation.
- Widra, Thomas. 2016. »Auf dem Weg zu wahrer ›agency‹: Theorie und Bestandsaufnahme der Einflussnahme auf die Handlung in Computerspielen«. Michael Mosel (Hg.). *GEFANGEN IM FLOW? ÄSTHETIK UND DISPOSITIVE STRUKTUREN VON COMPUTERSPIELEN*. Glückstadt: Werner Hülsbusch. 29-60.
- Wiemer, Serjoscha. 2006. »Körpergrenzen: Zum Verhältnis von Spieler und Bild in Videospielen«. Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.). *DAS SPIEL MIT DEM MEDIUM: PARTIZIPATION – IMMERSION – INTERAKTION*. Marburg: Schüren. 244-260.
- Williams, Mike. 2015. »Assassin's Creed Syndicate: What it Takes to Rebuild 1868 London«. Online-Artikel auf usgamer.net vom 26. Dezember 2015: <https://www.usgamer.net/articles/assassins-creed-syndicate-what-it-takes-to-rebuild-1868-london> (Zugriff am 20. Juni 2020)
- Wills, John. 2018. »Red Dead Redemption 2: can a video game be too realistic?«. Online-Artikel auf *The Conversation* vom 12. November 2018: <https://kar.kent.ac.uk/80169/1/red-dead-redemption-2-can-a-video-game-be-too-realistic-106404> (Zugriff am 25. August 2020).
- Wilson, Graham und Mark McGill. 2018. »Violent Video Games in Virtual Reality: Re-Evaluating the Impact and Rating of Interactive Experiences«. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. 535-548.
- Winkler, Hartmut. 2002. »Über das mimetische Vermögen, seine Zukunft und seine Maschinen«. *Synema – Gesellschaft für Film und Medien* (Hg.) *Kinoschriften* 5. Wien: Synema. 227-239.
- Winograd, Terry und Fernando Flores. 1986. *UNDERSTANDING COMPUTERS AND COGNITION: A NEW FOUNDATION FOR DESIGN*. Norwood: Ablex.
- Witmer, Bob G. und Michael J. Singer. 1998. »Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire«. *Presence* 7 (3). 225-240.
- Wittling, Werner. 1976. *EINFÜHRUNG IN DIE PSYCHOLOGIE DER WAHRNEHMUNG*. Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Wolf, Mark J. P. 2003. »Abstraction in the Video Game«. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron (Hg.). *THE VIDEO GAME THEORY READER*. New York: Routledge. 47-65.
- Wolf, Mark J. P. 2005. »Genre and the video game«. Joost Raessens und Jeffrey Goldstein (Hg.). *HANDBOOK OF COMPUTER GAME STUDIES*. Cambridge: MIT Press. 193-204.

- Wolf, Mark J. P. 2017a. »Worlds Apart? Game Worlds Versus Other Imaginary Worlds«. *Clash of Realities* (Hg.). *Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Bielefeld: transcript. 127-142.
- Wolf, Mark J. P. 2017b. »The Potential of Procedurally-Generated Narrative in Video Games«. *Clash of Realities* (Hg.). *Clash of Realities 2015/16: On the Art, Technology and Theory of Digital Games – Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Bielefeld: transcript. 45-55.
- Wolfsendale, Jessica. 2007. »My avatar, my self: Virtual harm and attachment«. *Ethics and Information Technology* 9. 111-119.
- Wolfsreys, Julian. 2007. *DERRIDA: A GUIDE FOR THE PERPLEXED*. London: Continuum.
- Wong, Priscilla N. Y., Jacob M. Rigby und Duncan P. Brumby. 2017. »Game & Watch: Are ›Let's Play‹ Gaming Videos as Immersive as Playing Games?«. *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. 401-409.
- Worch, Matthias und Harvey Smith. 2010. »What happened here? Environmental Storytelling«. *Game Developers Conference, San Francisco, 2010*. Slides and notes available at www.worch.com/2010/03/11/gdc-2010/ (Zugriff am 20. Juni 2020)
- Wulf, Christoph. 1989. »Mimesis«. Gunter Gebauer, Dietmar Kamper, Dieter Lenz, Gert Mattenklott, Christoph Wulf und Konrad Wünsche (Hg.). *HISTORISCHE ANTHROPOLOGIE: ZUM PROBLEM DER HUMANWISSENSCHAFTEN HEUTE ODER VERSUCHE EINER NEUBEGRÜNDUNG*. Reinbek: Rowohlt. 83-125.
- Yamada, Yuki und Takahiro Kawabe. 2011. »Emotion colors time perception unconsciously«. *Consciousness and Cognition* 20. 1835-1841.
- Yee, Nick, Jeremy N. Bailenson und Nicolas Ducheneaut. 2009. »The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior«. *Communication Research* 36 (2). 285-312.
- Youssef, Jennie Georges. 2015. *AESTHETICS OF PLAY: NARRATIVE EXPERIENCE AND THE PRODUCTION OF MEANING IN VIDEO GAMES*. Masterarbeit.
- Zarzycki, Andrzej. 2016. »Epic video games: Narrative spaces and engaged lives«. *International Journal of Architectural Computing* 14 (3). 201-211.
- Zhang, Chenyan, Andrew Perks und Sebastian Arndt. 2017. »Spatial Immersion versus Emotional Immersion, Which is More Immersive?«. 2017 Ninth International Conference on Quality of Multimedia Experience (QoMEX). IEEE. o.S.
- Zhang, Iris. 2016. »Why Are We Permanently Stuck in an Elevator? A Software Engineering Perspective on Game Bugs«. Online verfügbar: <https://doi.org/10.7916/D8416XJ7> (Zugriff am 21. August 2020)
- Zhang, Jiulin und Xiaoqing Fu. 2015. »The Influence of Background Music of Video Games on Immersion«. *Journal of Psychology & Psychotherapy* 5 (4).

- Zimmerman, Eric. 2004. »Narrative Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline«. Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan. First-Person: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: MIT Press. 154-164.
- Zosel, Ralf. 2018. »Kunst«. Eintrag im jurawiki: <https://www.jurawiki.de/DefinitionKunst> (Zugriff am 14.10.1982)

Literaturwissenschaft



Julika Griem

Szenen des Lesens

Schauplätze einer gesellschaftlichen Selbstverständigung

September 2021, 128 S., Klappbroschur, Dispersionsbindung
15,00 € (DE), 978-3-8376-5879-8

E-Book:

PDF: 12,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5879-2



Klaus Benesch

Mythos Lesen

**Buchkultur und Geisteswissenschaften
im Informationszeitalter**

März 2021, 96 S., Klappbroschur, Dispersionsbindung
15,00 € (DE), 978-3-8376-5655-8

E-Book:

PDF: 12,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5655-2



Werner Sollors

Schrift in bildender Kunst

Von ägyptischen Schreibern zu lesenden Madonnen

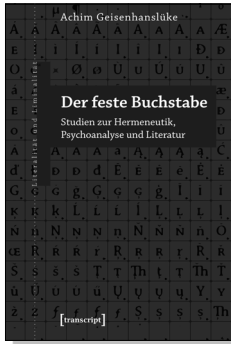
2020, 150 S., kart.,
Dispersionsbindung, 14 Farbabbildungen, 5 SW-Abbildungen
16,50 € (DE), 978-3-8376-5298-7

E-Book:

PDF: 14,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5298-1

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten
finden Sie unter www.transcript-verlag.de**

Literaturwissenschaft



Achim Geisenhanslücke

Der feste Buchstabe

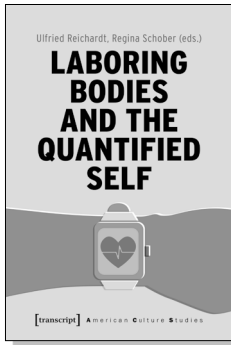
Studien zur Hermeneutik, Psychoanalyse und Literatur

Januar 2021, 238 S., kart.

38,00 € (DE), 978-3-8376-5506-3

E-Book:

PDF: 37,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-5506-7



Ulfried Reichardt, Regina Schober (eds.)

Laboring Bodies and the Quantified Self

2020, 246 p., pb.

40,00 € (DE), 978-3-8376-4921-5

E-Book:

PDF: 39,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4921-9



Wilhelm Amann, Till Dembeck, Dieter Heimböckel,
Georg Mein, Gesine Lenore Schiewer, Heinz Sieburg (Hg.)

Zeitschrift für interkulturelle Germanistik

12. Jahrgang, 2021, Heft 1

Juni 2021, 226 S., kart., Dispersionsbindung, 4 SW-Abbildungen

12,80 € (DE), 978-3-8376-5395-3

E-Book: kostenlos erhältlich als Open-Access-Publikation

PDF: ISBN 978-3-8394-5395-7

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten
finden Sie unter www.transcript-verlag.de**

