

# Quellenverzeichnis

## Literaturverzeichnis

### Verzeichnis der Bilder und Schaubilder

#### **Zusatzbemerkung**

In den letzten Jahren stehen zunehmend wissenschaftliche Arbeiten und Ergebnisse auch im Internet in akzeptabler Form zur Verfügung. Gerade im Rahmen der Thematik dieser Arbeit besteht der Vorteil von Online-Dokumenten in der Verfügbarkeit zahlreicher relevanter Artikel, die oftmals als einzig aktuell erhältliche Version (neben gedruckten, aber vergriffenen Fassungen) so öffentlich zugänglich sind.

„Online-Dokumente“ beinhalten im Rahmen dieser Arbeit:

Texte die auf Homepages einsehbar sind bzw. als Textdateien geladen werden können, etwa PDF-Dokumente.

Alle Online-Texte wurden im Zeitraum von Oktober 2006 bis Dezember 2008 abgerufen, da – sofern möglich – Homepages der jeweiligen Autoren bzw. Universitäten gewählt wurden, kann auch in Zukunft von einer vorliegenden Verfügbarkeit ausgegangen werden.

## *Quellenverzeichnis*

### **Ludographie / Verzeichnis der erwähnten Spiele**

#### **Computerspiele**

- Anno 1610. Max Design, Sunflowers 1998.
- Bounty Hunter. LucasArts 2002.
- Counterstrike. Valve / Sierra Entertainment / EA-Games 2001.
- Diablo II - Lord of Destruction. Blizzard Entertainment 2002.
- Die Fugger 2. Sunflowers 1996.
- Die Sims. Maxis 2000.
- Duke Nukem 3D. Blizzard Entertainment 1997.
- EverQuest. Verant Interactive 1999.
- Conway's Game of Life. John Horton Conway 1970.
- Monopoly 3 (PC). spintop-games 2006.
- Myst. Cyan Worlds 1993.
- OGame. GameForge AG 2002.
- Pong. Nolan Bushnell (Atari) 1972.
- Pac-Man (Puck Man). Namco 1980.
- Rebel Assault. LucasArts 1993.
- Riven - The Sequel to Myst. Cyan Worlds 1997.
- Ronja, Räubertochter. 1A Media (Nach dem gleichnamigen Buch von Astrid Lindgren) Dresden 2006.
- Sherlock Holmes 2. *Das Geheimnis des silbernen Ohrings*. dtp Entertainment AG 2004.
- Adventure. (auch: ADVENT oder Colossal Cave) William Crowther 1976.
- Sid Meier's Alpha Centauri. Firaxis Games 1999.
- Silent Hill. Konami 1999.
- Silent Hill 2. Konami 2001.
- SimCity. Maxis/Electronic Arts 1989.
- Spacewar. Massachusetts Institute of Technology 1962.
- Spirograph. Denys Fisher 1965 bzw. Bruno Abdank-Abakanowicz 1885.
- Star Wars. *Knights of the Old Republic*. LucasArts 2003
- Super Mario. Nintendo 1981.
- The Legend of Zelda: Twilight Princess. Nintendo 1986.
- Tennis for Two. Brookhaven National Laboratory 1958.

The Eye of Judgement. Sony 2007.

Warcraft. Orcs & Humans. Blizzard Entertainment 1994.

Warcraft II. Beyond the dark portal. Blizzard Entertainment 1996.

Warcraft III. Reign of Chaos. Blizzard Entertainment 2002.

Warcraft III. The Frozen Throne. Expansion Set 2003.

World of Warcraft. Blizzard Entertainment 2004 inklusive World-of-Warcraft *Handbuch*. Blizzard Entertainment 2005.

Installations-CD-Rom - World of Warcraft.

Installations-CD-Rom - Warcraft III. Reign of Chaos.

World of Warcraft. The Burning Crusade. 2007.

World of Warcraft. Wrath of the Lichking 2008.

World of Warcraft. Cataclysm 2009.

Wii Sports. Baseball, Bowling, Boxen, Golf, Tennis. Nintendo 2006.

Ultima Online. Origin Systems 1997.

### **Brett- und Tischspiele / sonstiges**

---

Memory

Monopoly. Elizabeth Magie Phillips (als *The Landlord's Game*) 1904.

Patience

Playdoh. Noah und Joseph. McVicker 1956.

Pong

Räuber und Gendarm

Schach. In europäischer Version seit 15. Jhrd., Urformen 6. Jhrd. n. Chr. in Indien (als Chaturanga)

Skat

Tetris. Leonidowitsch Paschitnow 1984.

Tic Tac Toe (Drei gewinnt, XXO). 12. Jhrd.

### **Kreuzworträtsel u.ä.**

Sudoku. Howard Garns (unter dem Namen *NumberPlace*) 1979.

### **Trading-Card-Spiele**

The Eye of Judgement. Sony PlayStation 3 2007.

### **Pen-and-Paper-Spiele**

Dungeons and Dragons. [u.a.] Gary Gygax, 1971.

Gothic. Piranha Bytes 2001.

### **Postspiele / Email-Spiele**

Quest 2. Peter Stevens ab 1995.

## Filmographie

Allimania. WoW-Szene (Stevinho) / Blackrockpictures. *ingame*-Video. Teil 1-5. 2006  
(u.a. unter <http://www.wowszene.de/download.php>).

Being John Malkovich, Spike Jonze 1999.

Blade Runner. Ridley Scott 1982.

Dark City. Alex Proyas 1998.

eXistenZ. David Cronenberg 1999.

Memento. Christopher Nolan 2000.

Matrix. Andy Wachowski / Larry Wachowski 1999.

The Quest. Auf der Jagd nach dem Speer des Schicksals. Peter Winther 2004.

Und täglich grüßt das Murmeltier. Harold Ramis 1993.

Zu schön für dich. Bertrand Blier 1989.

### TV-Serien / -Show

South-Park. Trey Parker / Matt Stone 1997 (RTL und MTV, spez. *Make Love not Warcraft*. 04.10.2006).

WOW. Digital Television GmbH (GIGA 2007).

### Computerprogramm

Game Maker 7.0. Mark Overmars / YoYo Games 2007.

Theaterlexikon digital. Hg. von Manfred Brauneck. München 1998.

## Diskographie

Hegenberg, Jan: Cheater an die Wand. Selbstverlag 2004.

ders.: Des Gamers Schlaflied. o. J.

ders.: Der Warcraft-Song (auch *Die Horde rennt*). Selbstverlag 2004.

ders.: *Der Horst rennt*. (für *Allimania*) 2006.

(online verfügbar unter [www.janhegenberg.de](http://www.janhegenberg.de))

Wow-Szene (Stevinho): Allimania. Hörspiel 2006.

[http://www.wowszene.de/e107\\_plugins/content/content.php?content.32](http://www.wowszene.de/e107_plugins/content/content.php?content.32)

<http://www.wowszene.de/download.php>

## Bibliographie

### Primärliteratur

---

#### A

Ascott, Roy: *La plissure du texte*. A Planetary Fairytale. Online-Dokumentation.  
(<http://mkn.zkm.de/werke/la-plissure-du-texte>)

#### B

Bender, Sonja: *Repetition #1*. Über das Rauschen der Wiederholung. Loop-Book, Buch ohne erste Seite. Online-Dokument. Stand 2005.  
(<http://www.benderwerke.de/prorepetition.html>)

Böttcher, Bastian: *Loopool* Online-Dokument Stand 2009.  
(<http://www.looppool.de>)

Borges, Jorge Luis.: *Averroes auf der Suche*. In: *Das Aleph*. Frankfurt am Main 1992, S. 80-89.  
ders.: *Das Handwerk des Dichters*. München 2002.  
ders.: *Die Lotterie in Babylon*. In: *Fiktionen. Erzählungen*. Frankfurt am Main 1992, S. 53-60.  
ders.: *Die Bibliothek von Babel*. ebd., S. 67-76.  
ders.: *Der Garten der Wege, die sich verzweigen*. ebd., S. 77-89.  
ders.: *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*. In: *Fiktionen. Erzählungen*. Frankfurt am Main 1992, S. 20-34.

#### C

Calvino, Italo: *Die unsichtbaren Städte*. München 1985.  
ders.: *Wenn ein Reisender in einer Winternacht*. 9. Auflage. München 1996.  
ders. *Die Mülltonne und andere Geschichten*. München 1997.

#### D

Del Rey, Lester: *Und es kommt von da draußen*. In: *Die besten Stories von Lester Del Rey*. Hg. von Frederic Pohl. München 1980, S. 136-149.

#### F

Fforde, Jasper: *Der Fall Jane Eyre*. München 2004.  
ders.: *Im Brunnen der Manuskripte*. München 2008.

#### G

Gibson, William: *Cyberspace*. München 1988.

#### H

Harsdörffer, Georg Philipp: *Fünffacher Denckring der Teutschen Sprache*. Online-Dokument o.J.  
(<http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/harsdoerffer/denckring/denckring.cgi>)

## J

Joyce, Michael: *Afternoon, a story*. CD. Watertown 1987.

## L

Lovecraft, Howard P.: *Hüter der Pforten*. Geschichten aus dem Cthulhu-Mythos. Bergisch-Gladbach 2005.

## M

Das Mahabharata. Buch 6, Bhagavad Gita 1-18. Online-Dokument o.J.  
(<http://gita.de.ki>).

Moers, Walter: *Wilde Reise durch die Nacht*. 2. Auflage. München 2003.

## P

Pratchett, Terry u.a.: *Die Philosophen der Rundwelt*. Mehr von den Gelehrten der Scheibenwelt. München 2006.  
ders.: *Einfach Göttlich*. München 1995.

## Q

Queneau, Raymond: *Hundert Millionen Milliarden Gedichte*. Online-Dokument Stand 2004.  
(<http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/queneau/poemes/poemes.cgi#blocked>).  
ders.: *Hunderttausend Milliarden Gedichte*. Frankfurt am Main 1984.  
ders.: *Stilübungen*. Frankfurt am Main 1990.

## S

Stendhal (Henri Beyle): *Rot und Schwarz*. Chronik aus dem 19. Jahrhundert. München 2006.

Sterne, Laurence: *Das Leben und die Ansichten Tristram Shandys*. Zürich 1982.

Suiginto: *Aus dem Tagebuch einer Nachtelfin*. Online-Dokument Stand 2001.  
([www.buffed.de/forum/index.php?showtopic=6446&mode=threaded](http://www.buffed.de/forum/index.php?showtopic=6446&mode=threaded))

## T

Tolkien: *Der Herr der Ringe – Sonderedition*. Stuttgart 2003

## W

World of Warcraft *Handbuch*. Blizzard Entertainment 2005  
inklusive *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment 2004.

*World of Warcraft Battle Chest*. World of Warcraft. Spiel-DVD-ROM. World of Warcraft Erweiterungsset – The Burning Crusade. Spiel-DVD-ROM. Spielhandbuch World of Warcraft. Spielhandbuch The Burning Crusade. Bradygames Battle Chest Guide World of Warcraft. Bradygames Battle Chest Guide World of Warcraft Erweiterungsset The Burning Crusade. Blizzard Entertainment 2007.

## Sekundärliteratur

---

### A

Adler, Mortimer J. / Van Doren, Charles: *Wie man ein Buch liest*. 2. Auflage. Frankfurt am Main 2007.

Adorno, Theodor W.: *Beethoven*. Philosophie der Musik. Fragmente und Texte. Frankfurt am Main 1993.

Alewyn, Richard: *Das große Welttheater*. Die Epoche der höfischen Feste. Nachdruck der 2. erw. Auflage. München 1989.

Altstatt, Rosanne: *Avatare und Andere*. Frankfurt am Main 2001.

Aristoteles: *Poetik*. Ergänzte Ausgabe. Stuttgart 2001.

Aarseth, Espen: *Genre Trouble*. Online-Dokument Stand 2004.

([www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant](http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant))

ders.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore 1997.

ders.: *Game Studies, Year One*. In: *Game Studies* 1. Online-Dokument Stand 2001.

(<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>)

ders.: *Warum Game Studies?* In: *Clash of Realities*. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. Hg. von Winfried Kaminski / Martin Lorber. München 2006.

ders.: *Quest Games as Post-Narrative Discourse*. In: *Narrative Across Media. The Languages of Storytelling*. Hg. von Marie-Laure Ryan. Baltimore 2004

Auer, Johannes: *Der Leser als DJ oder was Internetliteratur mit HipHop verbindet*. Online-Dokument Stand 1999.

(<http://www.netzliteratur.net/dj.htm>)

Augé, Marc: *Orte und Nicht-Orte*. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit, Frankfurt am Main 1994.

### B

Balme, Christopher: *Einführung in die Theaterwissenschaft*. 3. durchgesehene Auflage. Berlin 2003.

Balme, Christopher / Lazarowicz, Klaus: *Texte zur Theorie des Theaters*. Ergänzte u. erw. Ausgabe. Stuttgart 2000.

Balme, Christopher / Hasche, Christa / Mühl-Benninghaus, Wolfgang (Hg.): *Horizonte der Emanzipation*. Texte zu Theater und Theatralität, Berlin 1999.

Balme, Christopher: *Robert Lepage und die Zukunft des Theaters im Medienzeitalter*. In: *Transformationen*. Theater der neunziger Jahre. Hg. von E. Fischer-Lichte. Berlin 1999.

Barck, Karlheinz (Hg.): *Ästhetische Grundbegriffe*. Band 4. Stuttgart 2000.

Barriga, Elvira: *Interaktion als Aspekt moderner Ästhetik*. Online-Dokument Stand 2004.

([www.dichtung-digital.org/2004/2-Barriga.htm](http://www.dichtung-digital.org/2004/2-Barriga.htm))

Bartle, Richard: *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades*. Players Who Suit MUDs. In: *The Journal of Virtual Environments*. 1996 Volume 1, Number 1. Online-Dokument Stand 1996.

(<http://www.brandeis.edu/pubs/jove/HTML/v1/bartle.html>)

ders.: *Avatar, Character, Persona*. Immerse yourself. Online-Dokument o.J.

([www.mud.co.uk/richard/acp.htm](http://www.mud.co.uk/richard/acp.htm))

Bartels, Klaus / Thon, Jan-Noël (Hg.): *Computer/Spiel/Räume*. Materialien zur Einführung in die Computer Games studies. Hamburger Hefte zur Medienkultur Nr. 5 (2007). Online-Dokument Stand 2007

([http://www.slm.uni-hamburg.de/imk/HamburgerHefte/HH05\\_ComputerspielRaeume.pdf](http://www.slm.uni-hamburg.de/imk/HamburgerHefte/HH05_ComputerspielRaeume.pdf))

Bartels, Klaus: *Körper ohne Gewicht*. Über Götter, Spieler und Avatare. In: *Ästhetik und Kommunikation* 32 (2001), Heft 115, S. 69-74.

- Barthel, Henner / Beckmann, Jürgen [u.a.] (Hg.): *Aus Wundertüte und Zauberkasten*. Über die Kunst des Umgangs mit Kinder- und Jugendliteratur. Frankfurt a. M. 2000
- Barthes, Roland: *Der Tod des Autors*. In: *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Hg. von Jannidis Fotis. Stuttgart 2000, S. 185-193.  
ders.: *Das semiologische Abenteuer*. Frankfurt am Main 1988.  
Roland Barthes: *Le théâtre de Baudelaire*. In: Roland Barthes: *Essais critiques*. Bd. 1. Paris 1964, S.41-42.
- Baudrillard, Jean [u.a.]: *Philosophie der neuen Technologien*. Berlin 1981.
- Baumgärtel, Tilman: *Immaterialien*. Aus der Vor- und Frühgeschichte der Netzkunst. Online-Dokument Stand 1997. ([www.telepolis.de/deutsch/special/ku/6151/1.html](http://www.telepolis.de/deutsch/special/ku/6151/1.html))
- Bechar-Israeli, Haya: From to. *Nicknames, Play, and Identity* on Internet Relay Chat. In: *Journal of Computer Mediated Communication*. Nr. 1 (1995), 2.
- Beck, Ulrich: *Risikogesellschaft*. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Neuauflage. Frankfurt 2007.
- Bedorf, Thomas / Blank, A.B.: *Diesseits des Subjektprinzips*. Magdeburg 2002.
- Beilenhoff, Wolfgang (Hg.): *Poetik des Films*. Deutsche Erstausgabe der filmtheoretischen Texte der russischen Formalisten mit einem Nachwort und Anmerkungen. München 1974.
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Drei Studien. Frankfurt am Main 1994.  
ders.: *Der Erzähler*. In: Walter Benjamin: *Gesammelte Schriften II-3*. Aufsätze Essays Vorträge. 4. Auflage. Frankfurt a. M. 1991, S. 438-65.
- Berger, Andreas: *Spiel mit dem Leben*. Eine deskriptive und qualitative Analyse des Multiuserdungeons „Ultima Online“. Online-Dokument. Stand 1999. ([www.univie.ac.at/Publizistik/mud/pdf/UO.pdf](http://www.univie.ac.at/Publizistik/mud/pdf/UO.pdf))  
ders.: *Arthurs Computer-(Geschichten-)Abenteuer*. *Television* 13/2001. Online-Dokument Stand 2001 ([www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/13\\_2001/berger.html](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/13_2001/berger.html))
- Bergemann, Ulrike: ‚*Verkörpert*‘ Hypertext Theorien vom Schreiben? Online-Dokument Stand 1998. ([wwwcs.uni-paderborn.de/~bergerma/texte/zmm.html](http://wwwcs.uni-paderborn.de/~bergerma/texte/zmm.html))
- Berninghaus, Siegfried K. / Erhardt, Karl-Martin / Güth, Werner (Hg.): *Strategische Spiele*. Eine Einführung in die Spieltheorie. Berlin 2002.
- Bertelsmann Universal Lexikon Discovery. CD-Rom. Gütersloh 2001.
- Bhabha, Homi K: *The Location of Culture*. London 1994.
- Binczek, Natalie: „*The bushmen’s letters are in their bodies*.“ Paratexte zwischen //Kabbo und Wilhem Beck. In: *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Hg. von Klaus Kreimeier / Georg Stanitzek. Berlin 2004, S. 135-164.
- Bierl, Anton: *Doppeltanz und doppelte Freude*. In: *Der Chor im antiken und modernen Drama*. Hg. von P. Riemer und B. Zimmermann. Stuttgart 1999, S. 27-47. München 1994, Seite 147-161.
- Bloom, Harald: *Eine Topographie des Fehlesens*. Frankfurt a. Main 1997.
- Boehm, Gottfried (Hg.): *Was ist ein Bild?* 3. Aufl. München 2001.
- Bourdieu, Pierre: *Die Regeln der Kunst*. Genese und Struktur des literarischen Feldes. Frankfurt am Main 2001.  
ders.: *Eine Illegitime Kunst*. Die sozialen Gebrauchsweisen der Fotografie. Frankfurt am Main 1983.
- Böhnke, Alexander: *The End*. In: *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Hg. von Klaus Kreimeier / Georg Stanitzek. Berlin 2004, S. 193-212.  
ders.: *Wasserzeichen*. In: ebd., S. 225-243.
- Bootz, Phillipe: *The Problematic Of Form*. *Transitoire Observable*. A Laboratory For Emergent Programmed Art. Online-Dokument Stand 2005



(<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/1/Bootz/index.htm>)

Borges, Jorge Luis: *Die letzte Reise des Odysseus*. Essays. Frankfurt am Main 1992.

ders.: *Kabbala und Tango*. Frankfurt am Main 1991.

ders.: *Die Kenningar*. In: Niedertracht und Ewigkeit. Erzählungen und Essays. Frankfurt am Main 1991, S. 125-145.

Braun, Norbert: *Nonlinear Storytelling: Programmierter, interaktiver Narrationsansatz für kontinuierliche Medien*. Dissertation. Technische Universität Darmstadt 2003. Online-Dokument, Stand 2003.

([www.deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=972841628&doc\\_var=d1&dok\\_ext=pdf&filename=97284628.pdf](http://www.deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=972841628&doc_var=d1&dok_ext=pdf&filename=97284628.pdf))

Brecht, Bertholt: *Das epische Theater*. In: *Die Stücke von Berthold Brecht in einem Band*. 4. Auflage. Frankfurt 1984, S. 985-998.

ders.: *Der Rundfunk als Kommunikationsapparat*. Rede über die Funktion des Rundfunks;

*Vorschläge für den Intendanten des Rundfunks; Radio - eine vorsintflutliche Erfindung?*

Beide in: ders.: *Werke*. Bd. 21, Schriften I, Berlin 1989.

Bringsjord, Selmer / Ferrucci, David: *Artificial Intelligence and Literary Creativity*. Inside the Mind of Brutus, a Storytelling Machine. New York 1999. Online-Dokument Stand 1999.

(<http://kryten.mm.rpi.edu/brutus.preface.pdf>)

Brook, Peter: *Der leere Raum*. Berlin 1983. Fotomechan. Abdr. d. 1. dt. Ausg. Hamburg 1969, 1983.

Brüning, Christoph: *Jugendbuch und Computerspiel*. Eine Untersuchung anhand ausgewählter Beispiele. Online-Dokument Stand 2007.

(<https://cchristoph.de/games/bruening-jugendbuch-und-computerspiel.pdf>)

ders.: *Computerspiele zu KJL*. Universität Siegen. Präsentation/Handout 2. Juli 2007. Online-Dokument Stand 2002.

([www.cchristoph.de/games/computerspiele-zu-kjl-handout-ohne-bilder.pdf](http://www.cchristoph.de/games/computerspiele-zu-kjl-handout-ohne-bilder.pdf))

Buckingham, David: *Beyond Technology*. Childrens Learning in the Age of Digital Culture. Cambridge 2007.

Bünger, Traudl: *Narrative Computerspiele*. Struktur & Rezeption. München 2005.

## C

Caillois, Roger: *Die Spiele und die Menschen*. Maske und Rausch. Frankfurt am Main 1982.

Calvino, Italo: *Kybernetik und Gespenster*. München/Wien 1985.

ders.: *Eugenio Montale*. Forse un mattino andando. In: ders.: *Warum Klassiker lesen?* München/Wien 2003, S. 240-250.

Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. 4. Aufl. Frankfurt 1999.

Casti, John L.: *Artificial Games. Spiel (play) und Spiele (games)*. In: *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. Hg. von : Florian Rötzer Florian. München 1995, S. 141-157, zitiert nach Jakob Jünger: *Multiplayer Online Games - ein Überblick*. Greifswald 2005.

Cavalli, Earnest: *Gamer Attempts WoW Grind As Pacifist*. Online-Dokument Stand 2007.

([www.aboutwow.de/forum/aboutwow-community-watch-2-t3395.html](http://www.aboutwow.de/forum/aboutwow-community-watch-2-t3395.html))

Coleridge, Samuel Taylor: *Biographia Literaria*. Online-Dokument Stand 2004.

(<https://notes.utk.edu/bio/greenberg.nsf/0/aa819a734ce9d34585256e0e00717ab4?OpenDocument&Click=>)

Cramer, Florian: *Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt*. Neuen Thesen. Online-Dokument Stand 2000.

([www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher\\_thesen.html](http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html))

ders.: *Kombinatorische Dichtung und Computernetzliteratur (Kassler Fassung)*. Online-Dokument o.J.

([www.netzliteratur.net/cramer/kombinatorische\\_dichtung.html](http://www.netzliteratur.net/cramer/kombinatorische_dichtung.html))

Csikszentmihalyi, Mihaly: *Das Flow-Erlebnis*. Stuttgart 1992.

Cypra, Olgierd: *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern*. Online-Dokument Stand 2005.

([www.staff.uni-mainz.de/cyprao/diplom-arbeit.pdf](http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/diplom-arbeit.pdf))

## D

Degler, Frank: *Erspielte Geschichten*. Labyrinthisches Erzählen im Computerspiel. In: „See? I'm real ...“. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von >Silent Hill<. Hg. von Britta Neitzel u.a.. 2. Auflage. Münster 2005, S. 58-73.

ders.: ‚Vom Minotaurus zum Dungeon Keeper‘. Narrateme im Computerspiel. In: *Rephilologisierung oder Erweiterung? Grenzen der Germanistik*. Hg. von Walter Erhart. DFG-Symposion 2003. Stuttgart 2004, S. 431-435.

Diedrichsen, Diedrich: *Die Simpsons der Gesellschaft*. In: Michael Gruteser, [u.a.]: *Subversion zur Prime time*. Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft. 2. Aufl. Februar Marburg 2002.

Dieterle, Bernard: *Die Großstadt in der europäischen Literatur*. Studienbrief Nr. 4550. Fernuniversität Hagen 1983.

Djaouti, Damien / Alvarez, Julian / Jessel, Jean-Pierre / [u.a.]: *Morphological study of the video games*. Online-Dokument Stand 2006.

([http://dams.cv.free.fr/files/articles/\[cgie06\]\\_morphological\\_study\\_of\\_videogames.pdf](http://dams.cv.free.fr/files/articles/[cgie06]_morphological_study_of_videogames.pdf))

diess.: *The nature of gameplay - a videogame classification*. Online-Dokument Stand 2007.

([www.gameclassification.com/files/articles/%5Bcybergames07%5D\\_nature\\_of\\_gameplay.pdf](http://www.gameclassification.com/files/articles/%5Bcybergames07%5D_nature_of_gameplay.pdf))

diess.: *Towards a classification of Video Games*. Online-Dokument Stand 2007.

([http://dams.cv.free.fr/files/articles/\[aisb07\]\\_towards\\_a\\_classification\\_of\\_videogames.pdf](http://dams.cv.free.fr/files/articles/[aisb07]_towards_a_classification_of_videogames.pdf))

Dobson, Jonathan M.: *An Elemental Framework*. Online-Dokument Stand 2002-2003.

([www.geocities.com/roleplay\\_theorist/Framework.htm](http://www.geocities.com/roleplay_theorist/Framework.htm))

ders.: *Pursue the Element*. Element-based RP. Online-Dokument Stand 2002-2003.

([www.geocities.com/roleplay\\_theorist/Elements.htm](http://www.geocities.com/roleplay_theorist/Elements.htm))

Döring, Melanie: *Die Literarizität von Computerspielen*. Online-Dokument Stand 2005.

([http://ag-](http://ag-games.de/system/files/Melanie%20BD%C3%B6ring_Die%20Literarizit%C3%A4t%20von%20Computerspielen.pdf)

[games.de/system/files/Melanie%20BD%C3%B6ring\\_Die%20Literarizit%C3%A4t%20von%20Computerspielen.pdf](http://ag-games.de/system/files/Melanie%20BD%C3%B6ring_Die%20Literarizit%C3%A4t%20von%20Computerspielen.pdf))

Dolle-Weinkauf, Bernd: *Comics*. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim 1990.

ders.: *Computerspiele - eine neue Form des Erzählens?* Zur Verwandlung kinderliterarischer Szenarien in multimediale Angebote. In: Barthel, Henner, [u.a.] (Hg.): *Aus Wundertüte und Zauberkasten*. Über die Kunst des Umgangs mit Kinder- und Jugendliteratur. Frankfurt a. M. 2000, S. 537-552.

Dreher, Thomas: *Pervasive Games*. Interfaces, Strategien und Spielzüge. Online-Dokument Stand 2008.

(<http://iasl.uni-muenchen.de/links/NAPG.html>)

Drexler, Peter: *GK - Einführung in die Medienwissenschaft*. Arbeitsmaterialien. Online-Dokument Stand 2001.

(<http://www.uni-potsdam.de/u/mamw/dokumente/Gk%20Einfuehrung%20in%20die%20Medienwissenschaft.pdf>)

Dücker, Burckhard: *Ritual und Literatur*. Studienbrief Nr. 34567. Fernuniversität Hagen 2008.

## E

Eco, Umberto: *Apokalyptiker und Integrierte*. Frankfurt 1984.

ders.: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt am Main 2002.

ders.: *Die Bücher und das Paradies*. München/Wien 2003.

ders.: *Lector in Fabula*. 3. Auflage. Frankfurt 1985.

ders.: *Im Labyrinth der Vernunft*. Texte über Kunst und Zeichen. 4. Auflage. Leipzig 1999.

ders.: *Im Wald der Fiktionen*. Sechs Streifzüge durch die Literatur. München 1996.

ders.: *In Richtung einer Theorie der Kultur*. In: ders.: *Im Labyrinth der Vernunft*. Texte über Kunst und Zeichen. Hrsg. v. Michael Franz und Stefan Richter. 3. Auflage. Leipzig 1995, S. 15

ders.: *Konjekturen über Welten*. Die Welten der Science Fiction. In: *Über Spiegel und andere Phänomene*. 2. Auflage. München 1991, S. 214-222.

ders.: *Serialität im Universum der Kunst und der Massenmedien*. In: ders.: *Über Spiegel und andere Phänomene*. 2. Auflage. München 1991, S. 301-324.

ders.: *Über Spiegel und andere Phänomene*. 2. Auflage. München 1991.

ders.: *Wie man einen Pornofilm erkennt*. In: ders.: *Wie man mit einem Lachs verweist und andere nützliche Ratschläge*. München 1999, S. 121-124.

Eder, Jens: *Dramaturgie des populären Films*. Drehbuchpraxis und Filmtheorie. Hamburg 2000.

Edwards, Ron: *Gamism*. Step On Up. Online-Dokument Stand 2004.  
([www.indie-rpgs.com/articles/21/](http://www.indie-rpgs.com/articles/21/))  
ders.: *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. Online-Dokument Stand 2001.  
([www.indie-rpgs.com/articles/1/](http://www.indie-rpgs.com/articles/1/))  
ders.: *Narrativism: Story Now*. Online-Dokument Stand 2004.  
([www.indie-rpgs.com/\\_articles/narr\\_essay.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html))  
ders.: *Simulationism*. The Right to Dream. Online-Dokument Stand 2004.  
([www.indie-rpgs.com/articles/15/](http://www.indie-rpgs.com/articles/15/))  
ders.: *System does matter*. Online-Dokument Stand 2004.  
([www.indie-rpgs.com/\\_articles/system\\_does\\_matter.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/system_does_matter.html))  
ders.: *The Provisional Glossary*. Online-Dokument Stand 2004.  
([http://indie-rpgs.com/\\_articles/glossary.html](http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html))

Emrich, Hinderk M.: „*Was Avatare und Engel und sagen können...*“. Zur Philosophie des Unsichtbaren. International Flusser Lecture. Köln 2006.

Erhart, Walter (Hg.): *Rephilologisierung oder Erweiterung?* Grenzen der Germanistik. DFG-Symposion 2003. Stuttgart 2004.

Ernst, Timo: *Onlinespiele*. Die virtuelle Welt und ihre Gesellschaft. Online-Dokument o.J.  
([www-vs.informatik.uni-ulm.de/teach/ss05/vp/Ausarbeitung/Timo%20Ernst%20-%20Onlinespiele.pdf](http://www-vs.informatik.uni-ulm.de/teach/ss05/vp/Ausarbeitung/Timo%20Ernst%20-%20Onlinespiele.pdf))

Eskelinen, Markku: *The Gaming Situation*. Online-Dokument Stand 2001.  
(<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>)

Esselborn, Hans: *Probleme der Gattungstheorie*. Studienbrief Nr.4556. Fernuniversität Hagen 2000.

## F

Fehrmann, Gisela: *Räumliche Mündlichkeit*. Transkriptive Verfahren in Narrationen der Deutschen Gebärdensprache. Online-Dokument Stand August 2004.  
([www.inst.at/trans/15Nr/06\\_2/fehrmann15.htm](http://www.inst.at/trans/15Nr/06_2/fehrmann15.htm))

Felix, Jürgen [u.a.] (Hg.): *Die Wiederholung*. Festschrift für Thomas Koebner zum 60. Geburtstag. Marburg 2001.

Ferrand, Nathalie: *Homo Narrativus - Dix Ans De Recherche Sur La Topique Romanesque*. Montpellier 2001.

Feuerstein, Thomas: *Biophily: Better Dead than Read*. (Online-Dokument o.J.)  
([http://www.myzel.net/biophily/text/thomas\\_feuerstein\\_de.html](http://www.myzel.net/biophily/text/thomas_feuerstein_de.html))

Fiedler, Leslie A.: „*Cross the Border - Close the Gap*“, Stegreifvortrag Universität Freiburg, abgedruckt in: Uwe Wittstock: *Roman oder Leben*. Postmoderne in der deutschen Literatur. Leipzig 1994, S. 14-40.

Fischer-Lichte, Erika: *Semiotik des Theaters*. Eine Einführung. Band 1. *Das System der theatralischen Zeichen*. 3. Auflage, Tübingen 1994.

Dies.: *Semiotik des Theaters*. Eine Einführung. Band 2: Vom „künstlichen“ zum „natürlichen“ Zeichen. Theater des Barock und der Aufklärung. 2. Aufl., Tübingen 1988.

dies.: *Semiotik des Theaters. Die Aufführung als Text*. Band 3. 2., durchgesehene Auflage. Tübingen 1988

Fischer-Lichte, Erika / Horn, Christian / Umathum, Sandra / Warstat, Matthis (Hg.): *Performativität und Ereignis*. Tübingen 2003.

diess.: *Verkörperung*. Tübingen 2001.

Fotis, Jannidis / Martinez, M. [u.a.] (Hg.): *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart 2000.

Flusser, Vilem: *Ins Universum der technischen Bilder*. Berlin 2000.

E. M. Forster: *Aspects of the Novel and Related Writings*. London 1952.

Frasca, Gonzalo: *"Ludologists love stories, too"*: notes from a debate that never took place. Online-Dokument Stand 2003.  
([www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf))  
ders.: *Videogames of the Oppressed*. Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Online-Dokument Stand 2001.  
([www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf](http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf))  
ders.: »*What is Narratology?*« Online-Dokument o.J.  
(<http://www.ludology.org>)  
ders.: *What is ludology?* A provisory definition. Online-Dokument Stand 2001.  
([www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html](http://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html))

Freytag, Gustav (1863): *Technik des Dramas*. Online-Dokument Stand 2002.  
([http://www.matoni.de/technik/tec2\\_02.htm](http://www.matoni.de/technik/tec2_02.htm))

Frenzel, Elisabeth: *Motive der Weltliteratur*. 5. überarbeitete Aufl. Stuttgart 1999.  
dies.: *Stoffe der Weltliteratur*. 9. Auflage. Stuttgart 1998.

Fritz, Gerd / Jucker, Andreas H. (Hg.): *Kommunikationsformen im Wandel der Zeit*. Vom mittelalterlichen Heldenepos zum elektronischen Hypertext. Tübingen 2000.

Fritz, Jürgen (Hg.): *Warum Computerspiele faszinieren*. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim / München 1995.

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: *Videospiele und ihre Typisierung*. Online-Dokument Stand 1993.  
([www.spielbar.de/referate/fritztyp.htm](http://www.spielbar.de/referate/fritztyp.htm))

Fromme, Johannes / Meder, Norbert (Hg.): *Bildung und Computerspiele*. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen. Opladen 2001.  
diess.: *Computerspiele in der Kinderkultur*. Opladen 2001.

## G

Gadamer, Hans-Georg: *Wahrheit und Methode*. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. In: ders.: *Gesammelte Werke*. Band 1: Hermeneutik I. 6. durchges. Aufl. Tübingen 1990.

Giesenfeld, Günter: *Das Leben in der Schwebel*. In: *Die Wiederholung*. Hg. von Jürgen Felix [u.a.] Marburg 2001, Seite 602 – 608.

Gelfert, H.-D.: *Wie interpretiert man ein Drama?* Literaturwissen. Stuttgart 2002.

Genette, Gérard: *Palimpseste*. Die Literatur auf zweiter Stufe. 2. Auflage. Frankfurt am Main 1993.  
ders.: *Paratexte*. Das Buch vom Beiwerk des Buches. Frankfurt / New York 1992.  
ders.: *Die Erzählung*. Stuttgart 1998.

Gildhorn, Antje: *Von den Anfängen der Schriftlichkeit*. Der mittelalterliche Textbegriff im Spannungsverhältnis von Gedächtniskultur und Literaturgesellschaft. Magisterarbeit an der Humboldt-Universität zu Berlin. Online-Dokument Stand o.A.  
([http://scidok.sulb.uni-saarland.de/volltexte/2004/404/pdf/Von\\_den\\_Anfaengen\\_der\\_Schriftlichkeit.pdf](http://scidok.sulb.uni-saarland.de/volltexte/2004/404/pdf/Von_den_Anfaengen_der_Schriftlichkeit.pdf))

Götzenbrucker, Gerit / Löger, Bernd: *Struktur sozialer Beziehungen und Spieler motivationen* am Beispiel von Multi User Dimensions. In: Thiedeke, Udo (Hg.): *Virtuelle Gruppen: Charakteristika und Problemdimensionen*. 2., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Wiesbaden 2003, S. 236-264.

Goffman, Erving: *Wir alle spielen Theater*. Die Selbstdarstellung im Alltag. München 1996.

Goodman, Nelson: *Weisen der Welterzeugung*. Frankfurt am Main 1990.

Gordesiani, Rismag: *Kriterien der Schriftlichkeit und Mündlichkeit im homerischen Epos*. Frankfurt am Main 1986.

Grassmuck, Volker: *Der elektronische Salon* oder Die Geburt des Tele-Sozialen aus dem Geist des Computer-Games. 11/93. Vorgetragen bei "Künstliche Spiele", Medienlabor München am 13.10.93. Online-Dokument Stand 1993  
(<http://waste.informatik.hu-berlin.de/Grassmuck/Texts/games93.html>)

Grésillon, Almuth: *Literarische Handschriften*. Einführung in die „critique génétique“. Bern 1999.

Groß, Wolf: *Virtuelle Spielwelten*, Sucht und Identität. World of Warcraft: Auswirkungen auf das reale Leben. Online-Dokument Stand Dezember 2006.  
([www.mediadesign.de/index.php?id=74&uid=9](http://www.mediadesign.de/index.php?id=74&uid=9))

Günzel, Stephan: *Spatial Turn – Topographical Turn – Topological Turn*. Über die Unterschiede zwischen Raumparadigmen. Online-Dokument o.J..  
([www.stephan-guenzel.de/Texte/Guenzel\\_TopologicalTurn.pdf](http://www.stephan-guenzel.de/Texte/Guenzel_TopologicalTurn.pdf))

Gunzenhäuser, Randi: „*Darf ich mitspielen?*“ Literaturwissenschaften und Computerspiele. Jahrbuch für Computerphilologie 2 (2000), S. 87-119. Online-Dokument Stand 2000.  
([www.computerphilologie.uni-muenchen.de/jg00/gunzenh/gunzenh.html](http://www.computerphilologie.uni-muenchen.de/jg00/gunzenh/gunzenh.html))

## H

Hakkarainen, Henri / Stenros, Jaakko: *The Meilahti School*. Thoughts of Roleplaying. Online-Dokument Stand 2003.  
([www.saunalahti.fi/~hohakkar/meilahti/index.html](http://www.saunalahti.fi/~hohakkar/meilahti/index.html))

Hamburger, Käte: *Die Logik der Dichtung*. 3. Auflage. München 1987.

Haraway, Donna: „*Ein Manifest für Cyborgs*.“ In: Claus Pias, Joseph Vogl, Lorenz Engell, Oliver Fahle und Britta Neitzel (Hg.): *Kursbuch Medienkultur*. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart 2000, S. 464-471.

Hartmann, Bernd: *Literatur, Film und das Computerspiel*. Münster 2004. Zitiert in: C. Brüning: Computerspiele zu KJL. Online-Dokument Stand 2007.

Hartmann, Britta: *Anfang, Exposition, Initiation* - Perspektiven einer pragmatischen Texttheorie des Filmanfangs. Online-Dokument Stand 1995.  
([http://www.montage-av.de/pdf/042\\_1995/04\\_2\\_Britta\\_Hartmann\\_Anfang\\_Exposition\\_Initiation.pdf](http://www.montage-av.de/pdf/042_1995/04_2_Britta_Hartmann_Anfang_Exposition_Initiation.pdf))

Haymes, Edward R.: *Das mündliche Epos*. Eine Einführung in die >Oral Poetry< Forschung. Stuttgart 1977 (= M 151 Sammlung Metzler)

Hegel, Georg W. F.: *Vorlesungen über die Ästhetik*. (Online-Dokument Stand 2001.  
([http://www.textlog.de/hegel\\_aesthetik.html](http://www.textlog.de/hegel_aesthetik.html))

Helmes, Günter / Köster, Werner (Hg.): *Texte zur Medientheorie*. Ditzingen 2002.

Hentschel, Ingrid / Hoffmann, Klaus (Hg.): *Spiel- Ritual- Darstellung*. Play – Ritual – Representation. Berlin 2005.

Hermann, Ursula (Hg.): *Knaurs Herkunftswörterbuch*. Etymologie und Geschichte von 10.000 interessanten Wörtern. München 1982.

Hoffmann, Thomas / Lüth, Oliver: *Adventure*. Zwischen Erzählung und Spiel. Transformationsprozesse in Schülertexten zu „Torins Passage“. Online-Dokument o.J.  
([www.schwimmenlernenimnetz.de/veroeffentlichungen/holue\\_adventure.pdf](http://www.schwimmenlernenimnetz.de/veroeffentlichungen/holue_adventure.pdf))

Horaz, Quintus Horatius Flaccus: *Ars Poetika*. Die Dichtkunst. Ergänzte Ausgabe. Stuttgart 1994.

Horbelt, Andreas: „*On the Internet, nobody knows you're dog*“ - Überlegungen zum Theater im Internet. (Online-Dokument Stand 2005.  
([www.theaterforschung.de/view\\_thread.php4?tabelle=forum\\_1107524332&threadID=4](http://www.theaterforschung.de/view_thread.php4?tabelle=forum_1107524332&threadID=4))  
([www.dramaturgie.net/Theater/mixedreality/Vortrag/mainset.html](http://www.dramaturgie.net/Theater/mixedreality/Vortrag/mainset.html))

Huber, Martin: „*Nocheinmal mit Gefühl*“. Literaturwissenschaft und Emotion.“ In: *Rephilologisierung oder Erweiterung?* Grenzen der Germanistik. Hg. von Walter Erhart. DFG-Symposium 2003. Stuttgart 2004

Hühn, Peter / Kiefer, Jens [u.a.] (Hg.): *Narratologisches Begriffslexikon*. Projektgruppe 6. Forschergruppe Narratologie Universität Hamburg. Online-Dokument Stand 01.03.2006. ([http://www.narrport.uni-hamburg.de/images/stories/NarrPort/Texte/verlinktes\\_p6\\_lexikon\\_200603.pdf](http://www.narrport.uni-hamburg.de/images/stories/NarrPort/Texte/verlinktes_p6_lexikon_200603.pdf))

Hühn, Peter / Schönert, Jörg: *Theorie und Methodologie narratologischer Lyrikanalyse*. Eine Einleitung. Online-Dokument Stand 2007. ([www.icn.uni-hamburg.de/images/download/narratologische-lyrikanalyse-einleitung.pdf](http://www.icn.uni-hamburg.de/images/download/narratologische-lyrikanalyse-einleitung.pdf))

Huizinga, Johan: *Homo Ludens*. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 2. Auflage. Hamburg 1958.

Hunter, Dan: *Avatar Rights*. Online-Dokument Stand 2003. ([http://terranova.blogs.com/terra\\_nova/2003/10/avatar\\_rights.html](http://terranova.blogs.com/terra_nova/2003/10/avatar_rights.html))

Hurrelmann, Bettina: *Wer erzählt all die Geschichten?* Gedanken zum Wandel unserer narrativen Umwelt. In: Neue Sammlung 41 (2001) Heft 1, S. 57-72.  
ders.: *Literarische Figuren*. Wirklichkeit und Konstruktivität. In: Praxis Deutsch 30 (2003) Heft 177, S. 4-14.

## I/J

Illich, Ivan: *Im Weingarten des Textes*. Als das Schriftbild der Moderne entstand. Frankfurt am Main 1991.

Iser, Wolfgang: *Der Akt des Lesens*. Theorie ästhetischer Wirkung. 4. Auflage. München 1994.

Järvinen, Aki: *Gran Stylistissimo*. The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. Online-Dokument Stand 2002.

([www.digra.org/dl/db/05164.35393.pdf](http://www.digra.org/dl/db/05164.35393.pdf))

ders.: The Elements of Simulation in Digital Games. System, representation and interface in *Grand Theft Auto: Vice City*. Online-Dokument Stand 2003.

([www.dichtung-digital.com/2003/4-jaervinen.htm](http://www.dichtung-digital.com/2003/4-jaervinen.htm))

Jahrman, Margarete: *Only a Dead Avatar is a Good Avatar*. Online-Dokument Stand 2005.

([www.myzel.net/biophily/text/margarete\\_jahrman\\_de.html](http://www.myzel.net/biophily/text/margarete_jahrman_de.html))

Jolles, Andre: *Einfache Formen*. Legende, Sage, Mythe, Rätsel, Spruch, Kasus, Memorabile, Märchen, Witz. Tübingen 1999.

Jørgensen, Kristine: *Audio and Gameplay*. An Analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft. *Game Studies* 8, 2 (2002). Online-Dokument Stand 2002.

(<http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>)

Jünger, Jakob: *Multiplayer Online Games - ein Überblick*. Zum Verhältnis von Kommunikation und Spiel. Greifswald 2005. Online-Dokument Stand 2005.

([http://ag-games.de/system/files/Multiplayer\\_Online\\_Games.pdf](http://ag-games.de/system/files/Multiplayer_Online_Games.pdf))

Jung, Carl Gustav / Jung, Lorenz: *Archetypen*. München 2001.

Juul, Jesper: *Games Telling stories?* - A brief note on games and narratives. Online-Dokument Stand 2001.

(<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>)

ders.: *A Clash between Game and Narrative*. A thesis on computer games and interactive fiction. Online-Dokument Stand 2001.

(<http://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>)

Jasper Juul: *What is a Videogame?* Interview. In: *Difficult questions about Videogames*. Hg. von James Newman/Ian Simons. Nottingham 2004, S. 32

ders.: *The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression*. Online-Dokument Stand 2002.

(<http://www.jesperjuul.net/text/openandtheclosed.html>)

ders.: *Half-Real*. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge (Massachusetts) / London 2005 (auch unter <http://www.half-real.net>)

## K

Kaczmarek, Joel: *Gegner im Spiel* - Intelligenz zählt mehr als Schönheit. Gespräch über die Gegnerarten im Computerspiel – und was sie so spannend macht. Online-Dokument Stand 2009.  
([www.golem.de/0904/66669.html](http://www.golem.de/0904/66669.html))

Karlsen, Faltin: *Quests in Context*. A Comparative Analysis of Discworld and World of Warcraft. *Game Studies* 8, 1 (2001). Online-Dokument Stand 2001.  
(<http://gamestudies.org/0801/articles/karlsen>)

Kammerl, Rudolf (Hg.): *Computerunterstütztes Lernen*. München / Wien 2000.

Kamphusmann, Thomas: *Literatur auf dem Rechner*. Online-Dokument Stand 2002  
([www.ub.uni-siegen.de/pub/diss/fb3/2000/kamphusmann/kamphusmann.pdf](http://www.ub.uni-siegen.de/pub/diss/fb3/2000/kamphusmann/kamphusmann.pdf))

Kauke, Marion: *Spielintelligenz*. Spielend lernen – Spielen lehren. Heidelberg, 1992, S.75. Zitiert nach: Jochen Koubek: Vernetzung als kulturelles Paradigma. Online-Dokument Stand 2003.

von Kleist, Heinrich: *Über das Marionettentheater*. in: ders.: *Sämtliche Werke und Briefe*. Hg. von Helmut von Semdner. 2. Auflage. München 2008, S. 338-346.

Kocher, Mela/Manuela: *Autonome Avatare*. Hybris virtueller Zeichen-Körper? Online-Dokument Stand 2002.  
([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/11/10-Kocher/index.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/11/10-Kocher/index.htm))  
diess.: *Über den ästhetischen Begriff des Spiels* als Link zwischen traditioneller Texthermeneutik, Hyperfiction und Computerspielen. Online-Dokument Stand 2001.  
([computerphilologie.uni-muenchen.de/jg01/kocher-boehler.html](http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg01/kocher-boehler.html))  
([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/07-31-Kocher-Boehler.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/07-31-Kocher-Boehler.htm))  
diess.: *Erzählstrukturen von Bildschirmspielen*. Riven vs. Pokémon. Online-Dokument Stand 2002.  
([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/02/25-kocher/index1.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/02/25-kocher/index1.htm))  
diess.: *Der ludoliterarische Typenkreis*. Analyse und Kategorisierung von Cybertexten. Online-Dokument Stand 2005.  
([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/1/Kocher/index.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/1/Kocher/index.htm))

Kocher, Manuela / Böhler, Michael: *Über den ästhetischen Begriff des Spiels als Link zwischen traditioneller Texthermeneutik, Hyperfiction und Computerspielen*. Online-Dokument Stand 2002.  
([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/07-31-Kocher-Boehler.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/07-31-Kocher-Boehler.htm))

Kluge, Friedrich: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. 24. durchgesehene, erweiterte Auflage. Berlin / New York 2002.

Koschorke, Albrecht: *Codes und Narrative*. Überlegungen zur Poetik der funktionalen Differenzierung. In: *Grenzen der Germanistik. Rephilologisierung oder Erweiterung?* Hg. von Walter Erhart. DFG-Symposium 2003. Stuttgart 2004. S. 174-185.

Koster, Raph: *Grammar of Gameplay*. Online-Dokument Stand 2005.  
([www.raphkoster.com/gaming/index.shtml](http://www.raphkoster.com/gaming/index.shtml); <http://www.theoryoffun.com/grammar/gdc2005.htm>)

Koubek, Jochen: *Vernetzung als kulturelles Paradigma*. Online-Dokument Stand 2003.  
(<http://edoc.hu-berlin.de/dissertationen/koubek-jochen-2003-02-10/HTML/front.html#front>)

Krämer, Sybille (Hg.): *Medien Computer Realität*. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. 1. Auflage. Frankfurt am Main 1998.

Kreimeier, Klaus / Stanitzek, Georg (Hg.): *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*. Berlin 2004

Krzywinska, Tanya: *Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories*. World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft. In: *Games and Culture*, Jg. 1 (2006). H. 4, S. 383-396. Online-Dokument Stand 2006.  
(<http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/1/4/383>)

Kücklich, Julian: *Auf der Suche nach dem verlorenen Text: Literaturwissenschaften und Computerspiele*. Online-Dokument 2001.  
(<http://web.fu-berlin.de/phin/phin15/p15t2.htm>)

ders.: *Computerspielphilologie*. Prolegomena zu einer literaturwissenschaftlich begründeten Theorie narrativer Spiele in den elektronischen Medien. Online-Dokument Stand 2002.  
(<http://playability.de/txt/csp.zip>)  
ders.: *Forbidden Pleasures – Cheating in Computer Games*. Online-Dokument 2003.  
([http://playability.de/pub/drafts/Forbidden\\_Pleasures.pdf](http://playability.de/pub/drafts/Forbidden_Pleasures.pdf))  
ders.: *Homo Deludens – Cheating als methodisches Werkzeug in der Computerspielforschung*. Online-Dokument Stand 2006.  
(<http://computerphilologie.tu-darmstadt.de/jg06/kueck.html>)  
ders.: *Literary Theory and Computer Games*. Proceedings of the First Conference on Computational Semiotics for Games and New Media (COSIGN). Amsterdam 2001.  
ders.: *Modding, Cheating und Skinning*. Konfigurative Praktiken in Computer- und Videospiele. Online-Dokument 2004.  
(<http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2004/2/Kuecklich-b/index.htm>)  
ders.: Die Lust am Mogeln - *Die Ästhetik von Cheats*. Ein Gastbeitrag zum Thema Cheats - Die Kultur des Schummelns. 4players – das Spielmagazin 13.03.2005. Online-Dokument 2005.  
([www.4players.de/4players.php/dispsbericht/Spielkultur/-/4888/3501/0/Spielkultur.html](http://www.4players.de/4players.php/dispsbericht/Spielkultur/-/4888/3501/0/Spielkultur.html))

Kuhn, Thomas S.: *Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen*. Frankfurt am Main 2003.

Kullmann, Wolfgang (Hg.): *Der Übergang von der Mündlichkeit zur Literatur bei den Griechen*. Tübingen 1990.

## L

Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg: *Spiele öffnen Welten*. Spiele und Spielmodule in unterschiedlichen Fachrichtungen. Heft 50 (2005). Online-Dokument Stand 2005  
([www.deutschlandundeuropa.de/50\\_05/spiele.htm](http://www.deutschlandundeuropa.de/50_05/spiele.htm))

Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*. Reading, Massachusetts 1991.

Laws, Robin D.: *Robin's Law of Good Gamemastering*. Online-Dokument Stand 2005.  
([www.sven-lotz.de/kombinat/article.php?id\\_article=14](http://www.sven-lotz.de/kombinat/article.php?id_article=14))

Lämmert, Eberhard: *Bauformen des Erzählens*. Stuttgart 1993.

Lessing, Gotthold Ephraim: *Hamburger Dramaturgie*. Stuttgart 1995.

Licht, Konrad: *Theorie der Montage*. In: Konrad Licht: Grundlegendes zum Schnitt. Hausarbeit. Online-Dokument Stand 1999.  
([www.konradlicht.com/Texts/analytics/schnitt/schnitt.html](http://www.konradlicht.com/Texts/analytics/schnitt/schnitt.html))

Lyotard, J.-F.: *Das postmoderne Wissen*. Wien 1986.

## M

Mäkelä, Eetu, Koistinen, Sampo [u.a.]: *The Process Model of Roleplaying*. Online-Dokument Stand 2005.  
([http://temppele.org/rpg/process\\_model/KP2005-article/Process\\_Model\\_of\\_Roleplaying.pdf](http://temppele.org/rpg/process_model/KP2005-article/Process_Model_of_Roleplaying.pdf))

Maletzke, Gerhard: *Psychologie der Massenkommunikation*. Hamburg 1963.

Manguel, Alberto: *Eine Geschichte des Lesens*. Reinbeck 2000.

Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Online-Dokument Stand 2002.  
([www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf](http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf))

Martinez, Matias / Scheffel, Michael (Hg.): *Einführung in die Erzähltheorie*. 4. Auflage. München 2003.

Mathez, Judith: *Von Mensch zu Mensch*. Ein Essay über virtuelle Körper realer Personen im Netz. Online-Dokument Stand 2002.  
([www.dichtung-digital.com/2002/11/10-Mathez](http://www.dichtung-digital.com/2002/11/10-Mathez))  
([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/11-10-Mathez.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/11-10-Mathez.htm))



Martschukat, Jürgen/Patzold, Steffen: *Geschichtswissenschaft und 'performative turn'*. 1. Auflage. Weimar 2003.

McCloud, Scott: *Comics neu erfinden*. Wie Vorstellungskraft und Technologie eine Kunstform revolutionieren. Hamburg 2001.

ders.: *Comics richtig lesen*. Die unsichtbare Kunst. Hamburg 2001 (erstmalig 1994)

McLuhan, Marshall: *Die magischen Kanäle*. Understanding Media. Dresden/Basel 1964.

ders.: *Die Gutenberg-Galaxis*. Das Ende des Buchzeitalters. Bonn 1995.

Meier, Christel: *Konkretisierung und Symbolisierung des Textes im Bild*. In: Ludolf Kuchenbuch / Uta Kleine (Hg.): *>Textus< im Mittelalter*. Komponenten und Situationen des Wortgebrauchs im schriftsemantischen Feld. Göttingen 2006, S. 337-398.

Meißner, Tobias: *Neverwake*. Frankfurt 2001

Tobias O. / Mertens, Mathias u.a. (Hg.): *Ladezeit*. Andere Geschichten vom Computerspielen. Göttingen 2008.

Mertens, Mathias / Meißner, Tobias O. (Hg.): *Wir waren Space Invaders*. Geschichten vom Computerspielen. Frankfurt a. M. 2002.

Metz, Christian: *Sprache und Film*. Frankfurt am Main 1973.

Mitgutsch, Konstantin / Rosenstingl, Herbert (Hg.): *Faszination Computerspielen*. Theorie - Kultur – Erleben. Wien 2008.

Möbius, Thomas: *Im Anfang war das Labyrinth*. Kulturanthropologische, literaturgeschichtliche und erzählfunktionale Aspekte eines literarischen Motivs. Online-Dokument 2006.

[www.vus-ck.hr/licus/01/LiCuS\\_Vol.01\\_No.01\\_Moebius\\_Labyrinth.pdf](http://www.vus-ck.hr/licus/01/LiCuS_Vol.01_No.01_Moebius_Labyrinth.pdf)

Morgan, C. Demetrius: *The Alchemy of Role-Playing*. Online-Dokument Stand 2002/2003.

([www.indie-rpgs.com/files/ac001.pdf](http://www.indie-rpgs.com/files/ac001.pdf) und [www.indie-rpgs.com/files/ac002.pdf](http://www.indie-rpgs.com/files/ac002.pdf))

Mosel, Michael: *Interactive Storytelling*. Marburg 2005. Online-Dokument Stand 2005.

[www.experimentelles.org/media/1/cc%20-%20Interactive%20Storytelling.pdf](http://www.experimentelles.org/media/1/cc%20-%20Interactive%20Storytelling.pdf)

Müller, Gisela: *Die utopischen Räume*. Oder: Theatralität als open source. Online-Dokument 2001.

([www.morgenwelt.de/kultur/010723-opensource-theater.htm](http://www.morgenwelt.de/kultur/010723-opensource-theater.htm))

Müller-Funk, Wolfgang: *Die Kultur und ihre Narrative*. Eine Einführung. 2. überarb., erw. Auflage. Wien 2007.

Müller-Salget, Klaus: *Heinrich von Kleist*. Stuttgart 2002.

Moraw, Sigfried / Nölle, E. (Hg.): *Die Geburt des Theaters in der griechischen Antike*. Mainz 2002.

Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck*. The Future of Narrative in Cyberspace. New York 1997.

## N

Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Ralf F. (Hg.): „*See? I'm real ...*“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von *>Silent Hill<*. 2. Auflage. Münster 2005.

Neitzel, Britta: *Computerspiele - ein literarisches Genre?* Online-Dokument o.J..

([www1.uni-hamburg.de/DigiLit/neitzel/computerspiele\\_lit\\_genre.html#fnverweis3](http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/neitzel/computerspiele_lit_genre.html#fnverweis3))

ders.: *Computer – Spiele – Forschung*. In: Thema Internet. Tiefenschärfe. Institut für Medien und Kommunikation. Universität Hamburg Winter 2008/09, S. 52-55. Online-Dokument Stand 2008.

([www.slm.uni-hamburg.de/imk/tiefenschaerfe/Tiefenschaerfe\\_Winter2008\\_09.pdf](http://www.slm.uni-hamburg.de/imk/tiefenschaerfe/Tiefenschaerfe_Winter2008_09.pdf))

dies.: *Gespielte Geschichten*. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen.

Inaugural-Dissertation, Bauhaus-Universität Weimar. Online-Dokument Stand 2004.

(<http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf>)

dies.: *Point of View und Point of Action*. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: *Computer/Spiel/Räume*. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies Nr. 5 (2007). Hg. von Klaus Bartels / Jan-Noel Thon. Hamburger Hefte zur Medienkultur. Online-Dokument Stand 2007, S. 8-28.

dies.: *Videospiele: Zwischen Fernsehen und Holodeck*. Online-Dokument 2000.  
([www.digitalcraft.org/dateien/128\\_0719150929.pdf](http://www.digitalcraft.org/dateien/128_0719150929.pdf))

Nelson, Ted: *Dream Machines*. New freedoms through computer screens - A minority Report. Computer Lib: You can and must understand computers now. Chicago Il: Hugo's Book Service 1974 (Nachdruck Microsoft Press 1988).

Nöth, Winfred: *Handbuch der Semiotik*. 2., erw. Aufl. Stuttgart 2000.

Nünning, Vera / Nünning, Ansgar (Hg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier 2002.  
diess.: *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier 2002.

Nusser, Peter: *Der Kriminalroman*. 2. erweiterte Auflage. Stuttgart 1992.

## O

Oborski, Matthias: Ernsthaft spielen. *Die Probleme der Welt erobern den Computer - und lehren Lösungen, während sie unterhalten*. ZEIT online am 20.03.2007.  
(<http://www.zeit.de/online/2007/12/serious-games>)

Ohler, Paul / Nieding, Gerhild: *Spielen und Lernen*: Was lässt sich beim Computerspielen lernen? In: Computerunterstütztes Lernen. Hg. R. Kammerl. München / Wien 2000, S. 188-215:

Okopenko, Andreas (1970): *Lexikon-Sonate*. Online-Dokument Stand 1998 (unter ‚ELEX‘)  
([www.essl.at/bibliogr/elex.html](http://www.essl.at/bibliogr/elex.html))

Ong, Walter J.: *Oralität und Literalität*. Die Technologisierung des Wortes. Opladen 1987.

## P

Parlett, David: *What is a Ludeme?* Online-Dokument o.J.  
([www.davidparlett.co.uk/gamester/ludemes.html](http://www.davidparlett.co.uk/gamester/ludemes.html))

Pavis, Patrice: *Der Metatext der Inszenierung*. In: *Texte zur Theorie des Theaters*. Hg. von Christopher Balme / Klaus Lazarowicz. Stuttgart 2000, S. 349-354.

Petzold, Matthias: *Die Multimedia-Familie*. Mediennutzung, Computerspiele, Telearbeit, Persönlichkeitsprobleme und Kindermitwirkung in Medien. Opladen 2000.

Pfaller, Robert (Hg.): *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen*. Wien/New York 2000.

Pfaller, Robert: *Das Kunstwerk, das sich selbst betrachtet, der Genuß und die Abwesenheit*. Elemente einer Ästhetik der Interpassivität. In: ders. (Hg.): *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen*. Wien / New York 2000, 49-84.

ders.: *Genießen unterstellen*. Eine Theorie der "Interpassivität". in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, September 2000.  
Online-Dokument Stand 2000.  
([www.uni-duisburg-essen.de/~bj0063/texte/interpassiv.html](http://www.uni-duisburg-essen.de/~bj0063/texte/interpassiv.html))

Pfeiffer, Regine: *Als Spionin in World of Warcraft*. Online-Dokument 2009.  
([www.kfn.de/versions/kfn/assets/wowspionin.pdf](http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/wowspionin.pdf))

Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*, Berlin 2002 / Köln 2004. Online-Dokument Stand 2004.  
(<http://dok.uni-lueneburg.de/seminare/computerspiele/text.pdf>)  
(<http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/pdf/Pias.pdf>)  
ders.: *Die Pflichten des Spielers*. Der User als Gestalt der Anschlüsse. Online-Dokument 2001.  
([www.uni-duisburg-essen.de/~bj0063/texte/pflichten.pdf](http://www.uni-duisburg-essen.de/~bj0063/texte/pflichten.pdf))

Pichler, Peter-Paul Peter-Paul: *Virtuelle Präsenz*. Online Spiele. Herausforderungen bei der Entwicklung von Persistent Worlds MMORPGs am Beispiel *Ultima Online*. Online-Dokument Stand 2004)  
([www-vs.informatik.uni-ulm.de/teach/ws03/vp/ausarbeitungen/OnlineSpiele\\_Pichler.pdf](http://www-vs.informatik.uni-ulm.de/teach/ws03/vp/ausarbeitungen/OnlineSpiele_Pichler.pdf))

Popper, Frank: *High Technology Art*. in: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Hg. von Florian Rötzer. Frankfurt/Main, 1991, S. 249-266.

Prommer, Elizabeth / Mikos, L./ Schäfer, S.: *Pre-Teens und Erwachsene lachen anders*. *television* 16/2003/1, S.58-67. Online-Dokument Stand 2003.  
([www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/16\\_2003\\_1/prommer.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/publikation/television/16_2003_1/prommer.pdf))

Propp, Vladimir: *Morphologie des Märchens*. Frankfurt am Main 1975.

Pöhlmann, Ebert: *Die Anfänge der Tragödie und Komödie in Athen*. In: *Die Geburt des Theaters in der griechischen Antike*. Hg. von S. Moraw./ E. Nölle. Mainz 2002, Seite 21-26.

Pütz, Peter: *Theorie des Realismus*. Studienbrief Nr. 4418. Fernuniversität Hagen 1983.

## R

Rau, Anja: *What you click is what you get?* – Die Stellung von Autoren und Lesern in interaktiver digitaler Literatur. Online-Dokument Stand 2002.  
([http://www.netzliteratur.net/rau/rau\\_diss.pdf](http://www.netzliteratur.net/rau/rau_diss.pdf))

Rautzenberg, Markus: *Vom Rausch(en) des Realen*. Zum Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in Silent Hill 2. In: „See? I’m real ...“. Hg. von Britta Neitzel u.a.

Richard, Birgit: *Sheroes*, Genderspiele im virtuellen Raum. Bielefeld 2004.

Riedl, Mark O. / Young, R. Michael: *Character-Focused Narrative Generation for Execution in Virtual Worlds*. Online-Dokument 2003.  
(<http://liquidnarrative.csc.ncsu.edu/pubs/icvs03.pdf>)

Riemer, Peter / Zimmermann, Bernhard (Hg.) : *Der Chor im antiken und modernen Drama*. Stuttgart 1999.

Rinsum von, Annemarie und Wolfgang: *Lexikon literarischer Gestalten*. 2., durchgesehene Auflage. Stuttgart 1993.

Röll, Michaela: „*No Place Like Home*“. Tendenzen zentrierter und dezentrierter Raumvorstellungen in den Romanen John Irvings und Margaret Atwoods. Online-Dokument Stand 2002.  
([http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=967893771&dok\\_var=d1&dok\\_ext=pdf&filename=967893771.pdf](http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=967893771&dok_var=d1&dok_ext=pdf&filename=967893771.pdf))

Rorty, Richard: *The Linguistic Turn*. Essays in Philosophical Method. Chicago 1967.

Rosenstingl, Herbert: *Kulturgut Computerspiel*. In: *Medienimpulse*. Nr. 65 (September 2008), S. 33-40.

Rosenstingl, Herbert / Mitgutsch, Konstantin (Hg.): *Faszination Computerspielen*. Theorie - Kultur – Erleben. Wien 2008.

Röttgers, Karl [u.a.] (Hg.): „*Dichter lügen*“. Philosophisch-literarische Reflexionen. Band 3. Essen 2001.  
Röttgers, Karl: ‚*Ça parle*‘ – Wer sagt das? in: *Diesseits des Subjektprinzips*. Hg. von T. Bedorf / A. B. Blank. Magdeburg 2002, S.69-85.

Rötzer, Florian: *Vom zweiten und dritten Körper*, oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay. In: *Medien Computer Realität*. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Hg. von S. Krämer . 1. Auflage. Frankfurt am Main 1998, S. 152-168.  
ders. (Hg): *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt am Main 1991.

Ryan, Marie-Laure (Hg.): *Cyberspace Textuality*. Computer Technology and Literary Theory. Indianapolis 1999.

Ryan, Marie-Laure: *Beyond Myth and Metaphor*. The Case of Narrative in Digital Media«. In: *Computer Games & Digital Textualities*. A Collection of Papers. Hg. von der IT University of Copenhagen. Kopenhagen 2001. Als Online-Dokument in: *Games Studies* 1, 1 (2001). Online-Dokument Stand 2001.  
([www.gamestudies.org/0101/ryan](http://www.gamestudies.org/0101/ryan))

dies.: *Computer Games as Narrative*. The Ludology versus Narrativism Controversy. Online-Dokument Stand 2006

([www.dichtung-digital.org/2006/1-Ryan.htm](http://www.dichtung-digital.org/2006/1-Ryan.htm))  
 dies.: *Cyberspace, Cybertexts, Cybermaps*. Online-Dokument Stand 2004.  
[www.dichtung-digital.org/2004/1-Ryan.htm](http://www.dichtung-digital.org/2004/1-Ryan.htm))  
 dies.: *Immersion versus Interactivity*. *Virtual Reality and Literary Theory*". Baltimore 1994. in: *Sub/Stance* 28 (2), 110–137. (1994/1999) oder in: *Postmodern Culture* 5, No. 1 (1994), als Online-Dokument Stand 1999.  
[www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/ryan.html](http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/ryan.html))  
 dies.: *Immersion and Interactivity in Hypertext*. Online-Dokument Stand 2000.  
 ([www.dichtung-digital.de/2000/Ryan/29-Maerz](http://www.dichtung-digital.de/2000/Ryan/29-Maerz))  
 dies.: *Interactive Drama*. *Narrativity in a Highly Interactive Environment*", in: *Modern Fiction Studies* 43, 3 (1997), S. 677–707.  
 dies.: *Narrative as Virtual Reality*. *Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London 2001.  
 dies.: *Narrative and the Split Condition of Digital Textuality*. Online-Dokument Stand 2005  
 ([www.dichtung-digital.com/2005/1/Ryan](http://www.dichtung-digital.com/2005/1/Ryan))  
 dies.: *Tellability*. in: David Herman, Manfred Jahn and Marie-Laure Ryan (Hg.): *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Oxford/New York 2005, S. 589-291.

## S

- Sachs-Hombach, Klaus / Rehkämper, Klaus: *aspekte und probleme der bildwissenschaftlichen forschung – eine standortbestimmung*. Online-Dokument, Stand o.A.  
 (<http://isgnw.cs.uni-magdeburg.de/~ksh/artikel/standort.html>)
- Schaudig, Michael: *Literalität oder Poetizität? Zum Status von ‚Filmtexten‘*. In: „*Das Drehbuch. Geschichte, Theorie, Praxis*“. Hg. von Alexander Schwarz. München 1992, S.9-15.
- Scheuerl, Hans: *Das Spiel*. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. 10. Aufl. Weinheim 1977.
- Schiller, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. 15. Brief. Online-Dokument o.a.J.  
 (<http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=2397&kapitel=3&cHash=20888265d5aesterz3>) - 12. Absatz
- Schirra, Jörg R. J. / Carl-Mcgrath, Stefan: *Identifikationsformen in Computerspiel und Spielfilm*. Online-Dokument Stand Oktober 2002.  
 ([#">http://isgwww.cs.uni-magdeburg.de/~schirra/Work/Papers/P01/P01-2/Spiel-Ident.pdf #](http://isgwww.cs.uni-magdeburg.de/~schirra/Work/Papers/P01/P01-2/Spiel-Ident.pdf))
- Schlicker, Ina: *Sekundäre Oralität als Form moderner Medienkommunikation*. Linguistische Untersuchungen zur Sprache der Fernsehnachrichten. Online-Dokument Stand Mai 2003.  
 (<http://www-brs.ub.ruhr-uni-bochum.de/netahtml/HSS/Diss/SchlickerIna/diss.pdf>)
- Schmidt, Karla: *Der Archeplot im Game*. *Silent Hill 2 als klassische Heldenreise*. In: „*See? I’m real ...*“. Hg. von Britta Neitzel u.a., S. 20-40.
- Schmitz, Ulrich: *Schriftliche Texte in multimedialen Kontexten*. Linguistik-Server Universität Essen. Online-Dokument, Stand 1997.  
 ([www.linse.uni-essen.de/linse/publikationen/text\\_in\\_multimedia.html](http://www.linse.uni-essen.de/linse/publikationen/text_in_multimedia.html))
- Schopenhauer, Arthur: *Parerga und Paralipomena II*. Kap. XXII, §261. Zürich 1991  
 dass.: als Online-Dokument der Kellmann-Stiftung. *Arthur Schopenhauer - Selbstdenken*. Nach der autorisierten Ausgabe letzter Hand. Berlin 1851. Kapitel XXII.  
 ([www.kellmann-stiftung.de/index.html?beitrag/schop\\_denken.htm](http://www.kellmann-stiftung.de/index.html?beitrag/schop_denken.htm))
- Schröder, Dirk: *Was kann die Literatur für das Internet tun?* Online-Dokument 1999.  
 ([www.netzliteratur.net/schroeder/wklt.htm](http://www.netzliteratur.net/schroeder/wklt.htm))
- Schumann, Otto (Hg.): *Grundlagen und Techniken der Schreibkunst*. Handbuch für Schriftsteller, Pädagogen, Germanisten, Redakteure und angehende Autoren. Band 1 und 2. Augsburg 1992.
- Schutte, Jürgen: *Einführung in die Literaturinterpretation*. 4. aktualisierte Auflage. Stuttgart 1997.
- Schwarz, Alexander: *Das Drehbuch*. Geschichte, Theorie, Praxis. München 1992.

Searle, John: *Sprechakte*. Ein sprachphilosophischer Essay. Frankfurt a. M. 1983.  
ders.: *Ausdruck und Bedeutung*. Frankfurt 1982.

Simanowski, Roberto (Hg.): *Literatur.digital*. Formen und Wege einer neuen Literatur. München 2002 (mit CD-Rom)  
ders.: *Digitale Literatur*. Das Essay zum Wettbewerb. in: *Literatur.digital*, S. 11-25.  
ders.: *Geburt und Entwicklung der digitalen Literatur*., in: *Literatur.digital*, S. 56-91.  
ders.: *Einige Vorschläge und Fragen zur Betrachtung digitaler Literatur*. Online-Dokument Stand 2000.  
([www.dichtung-digital.de/IASL-Forum/Simanowski-3-Juli-00.htm](http://www.dichtung-digital.de/IASL-Forum/Simanowski-3-Juli-00.htm))

ders.: *Lesen, Sehen, Klicken: Die Kinetisierung Konkreter Poesie*. In: *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*. Hg. von Harro Segeberg/Simone Winko. München 2005, S. 161-177.

Sorg Jürgen/Eichhorn Stefan: *PLAYWATCH – Mapping Cutszenes*. Online-Dokument Stand 2004.  
([www.medienmorphologie.uni-siegen.de/content/Cutszenes\\_Sorg\\_Eichhorn.pdf](http://www.medienmorphologie.uni-siegen.de/content/Cutszenes_Sorg_Eichhorn.pdf))  
([www.medienmorphologie.uni-siegen.de/downloads/Cutszenes\\_Sorg\\_Eichhorn.pdf](http://www.medienmorphologie.uni-siegen.de/downloads/Cutszenes_Sorg_Eichhorn.pdf))

Sorg, Jürgen / Venus, Jochen (Hg.): *Erzählformen im Computerspiel*. Zur Medienmorphologie digitaler Spiele. September Bielefeld 2009.

Souriau, Etienne: *La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie*. in: *Revue internationale de Filmologie*. H. 7-8 (1951), S. 231-240.

Sparmacher, Angelika: *Narrativik und Semiotik*. Überlegungen zur zeitgenössischen französischen Erzähltheorie. Frankfurt am Main 1981.

Spiegel, Simon: *Your friend and humble narrator*. Zur Voice Over in A Clockwork Orange. Seminar Filmwissenschaft Universität Zürich. Online-Dokument 2002.  
([www.simifilm.ch/aco.html](http://www.simifilm.ch/aco.html))

Stanzel, Franz: *Typische Formen des Romans*. 12. Auflage. Göttingen 1993.  
ders.: *Die typischen Erzählsituationen im Roman*. Dargestellt an „Tom Jones“, „Moby Dick“, „The Ambassadors“, „Ulysses“ u.a.. Wien/Leipzig 1955.

Stegmann, Markus / Zey, René (Hg.): *Lexikon der modernen Kunst*. Techniken und Stile. 3.Auflage. Hamburg 2002.

Steller, Erwin: *Computer und Kunst*. Programmierte Gestaltung: Wurzeln und Tendenzen neuer Ästhetiken. Mannheim 1992.

Stetter, Christian: *Schrift und Sprache*. Frankfurt 1997.

Stöckl, Hartmut: *Die Sprache im Bild – Das Bild in der Sprache*. Berlin 2004.

Strauß, Anselm: *Spiegel und Masken*. Die Suche nach der Identität. Frankfurt am Main 1968.

Suter, Beater: *Der Hyperlink in der Lektüre*. Pause, Leerstelle oder Flucht? (Online-Dokument, Stand: 05.01.2002)  
[www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/2/Suter/index.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/2/Suter/index.htm)

Suter, Beat: *Rezension zu „The End of Books – or Books without End?“ von Jane Y. Douglas*. Online-Dokument. Stand 2001.  
([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/02-25-Suter.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/02-25-Suter.htm))

## T

Tarot, Ralf: *Narratio Viva*. Untersuchungen zur Entwicklungsgeschichte der Erzählkunst vom Ausgang des 17. Jahrhunderts bis zum Beginn des 20.Jahrhunderts. Bd. 1 – Theoretische Grundlage. 2. Aufl. Bern/Berlin 1995.

Tholen, Georg Christoph / Schade, Sigrid (Hg.): *Konfigurationen*. Zwischen Kunst und Medien. München 1999.

Thomsen, Kai: *Das Verhältnis von Raum und Zeit in Computerspielen*. Online-Dokument, Stand 2002.  
([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03/20-thomsen/index1.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03/20-thomsen/index1.htm))

Tobias, Ronald B.: *20 Masterplots*. Woraus Geschichten gemacht sind. 2. Auflage. Frankfurt 2000.

Tosca, Susana Pajares: *The Quest Problem in Computer Games*. Online-Dokument 2003.  
([www.itu.dk/people/tosca/quest.htm](http://www.itu.dk/people/tosca/quest.htm))  
diess.: *Playing for the Plot*. Blade Runner as Paradigm of the Graphic Adventure Game. Online-Dokument 2000.  
([www.it-c.dk/people/tosca/bladerunner](http://www.it-c.dk/people/tosca/bladerunner))  
diess.: *Selbstreferentialität in Computer-Spielen*. Online-Dokument 2000.  
([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/Forum-Kassel-Okt-00/Tosca/index1.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/Forum-Kassel-Okt-00/Tosca/index1.htm))

Trogemann, Georg / Viehoff, Jochen: *Code@Art*. Eine elementare Einführung in die Programmierung als künstlerische Praxis. Wien 2005.

Trogemann, Georg: *Augmenting human creativity*. Virtuelle Realitäten als Design-Aufgabe. Köln 2008. Online-Dokument Stand 2008.  
(<http://interface.khm.de/wp-content/uploads/2008/11/02-augmentingcreativity.pdf>)

Tychsen, Anders / Hitchens, Michael [u.a.]: *Live Action Role-Playing Games*. Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities. In: *Games and Culture*, Jg. 1 (2006). H. 3, S. 252-275.

## V

Vajda, Stefan: *Einführung in die Linearplanung und die Theorie der Spiele*. 4. Auflage. München 1973.

Vater, Heinz: *Einführung in die Textlinguistik*. Struktur, Thema und Referenz in Texten. München 1992.

Venus, Jochen: *Homecoming*. Zur Simulation mentaler Karten in GTA San Andreas. In: *Navigationen*. Nr. 9 (2009) Heft 1.

Vielmuth, Ulrich: *Fachwort-Lexikon. Film Fernsehen Video*. Köln 1982.

Vogler, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. 5., aktualis. u. erw. Aufl. Frankfurt am Main 2004.

Vogt, Jochen [u.a.] (Hg.): *Aspekte erzählender Prosa*. Eine Einführung in Erzähltechnik und Romantheorie. 4. Auflage. Opladen 1979.

## W

Wages, Richard/ Grützmaker, Benno/ Grünvogel, Stefan M.: *Benutzerführung und Strukturen nichtlinearer Geschichten*. In: „See? I'm real ...“. Hg. von Britta Neitzel u.a., S. 41-57.

Wagner, Michael: *Das Geheimnis der Identitäts-Rückprojektion*. Online-Dokument 2007.  
([www.typepad.com/t/trackback/2029226/17276698](http://www.typepad.com/t/trackback/2029226/17276698))  
([www.donau-uni.ac.at/de/universitaet/whois/01652/index.php](http://www.donau-uni.ac.at/de/universitaet/whois/01652/index.php))

Wallner, Günter: *Prinzipien und Gestaltungsparadigmen im Game Design*. Ein kritischer Vergleich von Literatur und Praxis. Universität Wien. Online-Dokument 2005.  
([www.autoteles.org/files/gd07022005.pdf](http://www.autoteles.org/files/gd07022005.pdf))

Walter, Klaus: *Grenzen spielerischen Erzählens*. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games. Online-Dokument, Stand 2001.  
([www.ub.uni-siegen.de/epub/diss/walter.htm](http://www.ub.uni-siegen.de/epub/diss/walter.htm))  
ders.: *Nichts neues unter der Sonne*. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games. Online-Dokument 2002.  
([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/02/25-walter/index1.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/02/25-walter/index1.htm))

Walz, Steffen P.: *Extreme Game Design*. Spielrhetorische Überlegungen zur Methodik des Grauens. In: „See? I'm real ...“. Hg. von Britta Neitzel u.a., S. 145-156.

Wegmann, Thomas: *Eine Rose ist keine Rose ist eine @))»-*. Von einer Ästhetik des Haltbaren zu einer Ästhetik des Verschaltbaren. Online-Dokument 2000.

([http://berlin.heimat.de/home/softmoderne/SoftMo99/magazin/nl\\_wegmann\\_rose.html#](http://berlin.heimat.de/home/softmoderne/SoftMo99/magazin/nl_wegmann_rose.html#))

Weimar, Klaus: *Enzyklopädie der Literaturwissenschaft*. 2. Auflage. Tübingen 1993.

Wellbery, David E.: *Positionen der Literaturwissenschaft*. Acht Modellanalysen am Beispiel von Kleists "Das Erdbeben in Chili". Auflage: 5. Auflage. München 2008.

Wellman, B. / Milena G.: *Netsurfers don't ride alone*. Virtual communities as communities. Online-Dokument Stand 1997.

(<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/netsurfers/netsurfers.pdf>)

Wenz, Karin: *Wiggles*. Unsicherer Raum und zyklische Zeit. Online-Dokument Stand 2002.

([www.dichtung-digital.com/2002/03-01-Wenz.htm](http://www.dichtung-digital.com/2002/03-01-Wenz.htm))

([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03/01-wenz/index4.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/03/01-wenz/index4.htm))

dies.: *Baumhaus oder Kaserne*. Soziale Strukturen in „World of Warcraft“. Online-Dokument o.J..

([www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/wenz\\_warcraft/wenz\\_warcraft.pdf](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/wenz_warcraft/wenz_warcraft.pdf))

dies.: *Computerspiele*: Hybride Formen zwischen Spiel und Erzählung. Online-Dokument Stand 2001.

([www.netzliteratur.net/wenz/wenz\\_computerspiele.htm](http://www.netzliteratur.net/wenz/wenz_computerspiele.htm))

dies.: *Cybertextspace*. Raummetaphern und Raumstruktur im Hypertext. Online-Dokument Stand 1999.

([www.netzliteratur.net/wenz/cybertextspace\\_dt.htm](http://www.netzliteratur.net/wenz/cybertextspace_dt.htm))

dies.: *Der Avatar als Schnittstelle*. Online-Dokument Stand 2002.

([www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/11-10-Wenz.htm](http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2002/11-10-Wenz.htm))

dies.: *Narrativität in Computerspielen*. Online-Dokument Stand 1999.

([www.netzliteratur.net/wenz/narrativaet/intro.htm](http://www.netzliteratur.net/wenz/narrativaet/intro.htm))

Wetzstein, Thomas A. / Dahm, Hermann/ Steinmetz, Linda/ Eckert, Roland: *Datenreisende*. Die Kultur der Computernetze. Wiesbaden 1995.

Wilde, Oscar: *The critic as artist*. With some remarks upon the importance of doing nothing. Online-Dokument. Stand o.J.

([www.online-literature.com/wilde/1305](http://www.online-literature.com/wilde/1305))

Willems, Herbert [Hg.] *Inszenierungsgesellschaft*. Ein einführendes Handbuch. Opladen 1998.

dies.: *Inszenierungsgesellschaft? Zum Theater als Modell, zur Theatralität von Praxis*. In: ders.: *Inszenierungsgesellschaft*, S.23-80.

Williams, Dimitrii / Ducheneaut, N. / Xiong, Li / Zhang, Y. / Nickell, Eric: *From Tree House to Barracks*. The Social Life of Guilds. In: *World of Warcraft*. Games and Culture, Vol. I, No. 4 (Oktober 2006), S. 338-361.

Wilpert, Gero von: *Sachwörterbuch der Literatur*. 8. erw. Auflage. Stuttgart 2001.

Wilson, Edward O.: *Die Einheit des Wissens*. München 2000.

Winkler, Hartmut: *Switching – Zapping*. Ein Text zum Thema und ein parallel laufendes Unterhaltungsprogramm. Darmstadt 1991. Online-Dokument Stand 1991.

(<http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/sw-06.pdf>)

(<http://homepages.uni-paderborn.de/winkler/sw-ges.pdf>)

Wittgenstein, Ludwig: *Philosophische Untersuchungen*. Auf der Grundlage der kritisch-genetischen Edition. Frankfurt a.M. 2003, S. 324-325.

Wood, Andrew / Anne Todd: *Are We There Yet?* Searching for Springfield and The Simpsons' Rhetoric of Omnipia. Online-Dokument. Stand 2005.

(<http://www.sjsu.edu/faculty/wooda/omminode/csmc.pdf>)

Wolf, Werner: *Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik*. Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Hg. von Nünning, S. 23-104.

## Z

Zimmermann, Bernhard: *Die griechische Komödie*. Düsseldorf 1998.

Zizek, Slavoj: *Die Substitution zwischen Interaktivität und Interpassivität*. In: Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen. Hg. Robert Pfaller, Wien 2000, S. 13-32.

Zumthor, Paul: *Einführung in die mündliche Dichtung*. Berlin 1990.

Zymner, Rüdiger: *Probleme der Gattungstheorie*. Studienbrief Nr. 4556. Fernuniversität Hagen 2001.

## **Zeitung / Zeitschriften**

---

o.A. (RA): *Making Of - World of Warcraft Battlegrounds*. Warum es keine Deathmatch-Battlegrounds gibt, wie der Aszahra-Krater verschwand – ein Abstecher in Blizzards Rumpelkammer. In: GameStar 02/2006, S.180-182. Online-Dokument Stand 2006.

([www.gamersliving.com/wowblog/upload/gs022006\\_making\\_of\\_battlegrounds.pdf](http://www.gamersliving.com/wowblog/upload/gs022006_making_of_battlegrounds.pdf))

o.A.: *CosPlay*. In: P.M. Oktober 2007, S. 47.

o.A.: *World of WarCraft: Millionen warten auf den "Lich King"*. 11.08.2008, als Online-Dokument Stand 2008. ([www.derstandard.at \(web/games\)](http://www.derstandard.at/web/games))

o.A.: *Der Deutsche Kulturrat nimmt den Verband der Computerspiele-Entwickler als neues Mitglied auf*. Somit ist die Spielebranche im Kulturbetrieb angekommen. In: Zeit online vom 14.08.2008. Online-Dokument Stand 2008.. (<http://www.zeit.de/news/artikel/2008/08/14/2593168.xml>)

Baukhage, Manon: *Körpertuning*. Ich bin ein homo optimus. In: P.M. April 2007, S. 72-78.

Balkow, Natalie: *Computerspiele*. Das Leben? Ein Spiel! In: P.M. April 2007, S. 62-69.

Hoeborn, Cécile: *„In Second Life werden meine Träume wahr!“* In: Bild der Frau. 9/2007, S. 54-55.

Horx, Matthias: *Hoppla, hier kommt mein zweites Ich!* In: P.M. August 2006, S. 12-24.

Lugschitz, Renée: *König Artus lebt!* In: P.M. Juni 2007, S. 24-31.

*MMORPG-Slang*. Artikel von Heiko Haupt. In: *Netzeitung*. Online-Dokument 02.01.08 ([www.netzeitung.de/internet/864850.html](http://www.netzeitung.de/internet/864850.html))

Souron, Stéphanie: *Gleiche unter Gleichen*. Shared Space. STERN 6/2008, S. 124. Auch als Online-Dokument Stand 2008. (<http://www.derwesten.de/nachrichten/wr/2008/6/22/news-57378118/detail.html>)

PC-Games. *World of Warcraft*. Die Bibel von Level 1 bis 60. 01/06

PC-Games. *Reiseführer World of Warcraft*. 03/06

PC-Games. *World of Warcraft*. The Burning Crusade. Sonderheft Ausgabe 3, April-Mai 2007 inkl. PC-Games Premium. *Rüstungsübersicht & Instanzenplaner*.

P.M. *Wir sind Helden!* Schaffen Computerspiele eine bessere Welt? August 2006

P.M. *Der unsterbliche Mythos von König Artus*. Juni 2007

P.M. *Bleibt der Mensch Mensch?* April 2007

P.M. *Computerspiele: Die Zukunft der Intelligenz*. Juli 2009



## Homepages / Internet-Quellen

### Lexika

---

*Ästhetische Grundbegriffe*. Hg. von Karlheinz Barck, Karlheinz. Band 4. Stuttgart 2000

*Bertelsmann Universal Lexikon Discovery*. CD-Rom. Gütersloh 2001.

*Knaurs Herkunftswörterbuch*. Etymologie und Geschichte von 10.000 interessanten Wörtern. Hg. von Ursula Hermann. München 1982.

Kluge, Friedrich: *Etymologisches Wörterbuch* der deutschen Sprache. 24. durchgesehene, erweiterte Auflage. Berlin / New York 2002.

*Meyers Konversations-Lexikon* (15. Band S. 141-142, Verlag des Bibliographischen Instituts Leipzig. (elektronische Ausgabe).

(<http://vts.uni-ulm.de/doc.asp?id=5436> bzw. <http://www.retrobibliothek.de/retrobib/stoebn.html?werkid=100149>)

*Meyers Online Lexikon*.

(<http://lexikon.meyers.de/meyers>)

*Ökonomisch-technologische Enzyklopädie*. Hg. von Johann Georg Krünitz. Band 157 (1807), S. 511-617 (elektronische Ausgabe der Universitätsbibliothek Trier.

(<http://www.kruenitz.uni-trier.de>)

Theaterlexikon digital. Hg. von Manfred Brauneck. München 1998.

Wikipedia

([www.wikipedia.de](http://www.wikipedia.de))

([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

### Online-Archive

---

Spiegel Online Kultur

<http://gutenberg.spiegel.de>

Textlog – Historische Texte und Wörterbücher.

[www.textlog.de](http://www.textlog.de)

ludoscience

<http://www.deutsches-spiele-archiv.de/>

Game Classification

<http://www.gameclassification.com>

das E-Poetry-Archiv

<http://epc.buffalo.edu/e-poetry/archive>

Netzliteratur.net

[www.netzliteratur.net](http://www.netzliteratur.net)

<http://www.spielbuch.net>

[www.theaterforschung.de](http://www.theaterforschung.de)

## sonstige

---

<a href="http://www.aenigma.de">www.aenigma.de</a>	
<a href="http://www.animexx.online-welten.com">www.animexx.online-welten.com</a>	
<a href="http://www.avatar-wettbewerb.de">www.avatar-wettbewerb.de</a>	
<a href="http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/index.htm">www.brown.edu/Research/dichtung-digital/index.htm</a>	
<a href="http://www.comicforschung.de">www.comicforschung.de</a>	
<a href="http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital">www.brown.edu/Research/dichtung-digital</a>	(dichtung.digital)
<a href="http://www.digra.org">www.digra.org</a>	(digital games research association)
<a href="http://www.gameclassification.com">www.gameclassification.com</a>	
<a href="http://www.fernsehserien.de">www.fernsehserien.de</a>	
<a href="http://www.germanistik.uni-mainz.de">www.germanistik.uni-mainz.de</a>	
<a href="http://www.fengsh.de/iging.html">www.fengsh.de/iging.html</a>	(I Ging online)
<a href="http://www.jan-hegenberg.de">www.jan-hegenberg.de</a>	(Jan Hegenbergs Songs)
<a href="http://www.ludology.com">www.ludology.com</a>	
<a href="http://www.luding.de">www.luding.de</a>	(Luding. Online-Datenbank für Spiele, -autoren, -verlage)
<a href="http://www.ludoscience.com">www.ludoscience.com</a>	
<a href="http://www.medienmorphologie.de">www.medienmorphologie.de</a>	
<a href="http://www.mnwiki.de">www.mnwiki.de</a>	(freies Lexikon über die Welt der Mikronationen)
<a href="http://www.myvideo.de">www.myvideo.de</a>	
<a href="http://www.nationalparkzentrum-kellerwald.de">www.nationalparkzentrum-kellerwald.de</a>	
<a href="http://www.netzwelt.de">www.netzwelt.de</a>	
<a href="http://www.ofdb.de">www.ofdb.de</a>	(Online-Filmdatenbank)
<a href="http://www.pervasive-gaming.org">www.pervasive-gaming.org</a>	Plattform pervasiver Games
<a href="http://plaintext.cc">http://plaintext.cc</a>	oder
<a href="http://yin.arts.uci.edu/~players">http://yin.arts.uci.edu/~players</a>	(Stuart Harris: <i>Plaintext</i> -Payers)
<a href="http://www.poetron-zone.de/poetron">www.poetron-zone.de/poetron</a>	(Poetron - Literaturgenerator)
<a href="http://www.rpg-info.de">http://www.rpg-info.de</a>	(Rollenspiel-Wiki)
<a href="http://www.shared-space.de">www.shared-space.de</a>	
<a href="http://www.spielkultur.net/literatur.htm">www.spielkultur.net/literatur.htm</a>	
<a href="http://www.saunalahti.fi/~hohakkar/meilahti">www.saunalahti.fi/~hohakkar/meilahti</a>	(Meilahti School)
<a href="http://www.youtube.de">www.youtube.de</a>	

## Warcraft-/Online-Spiele betreffend

---

<a href="http://www.aboutwow.de/signatures">www.aboutwow.de/signatures</a>	
<a href="http://armory.wow-europe.com">http://armory.wow-europe.com</a>	(Arsenal Suche)
<a href="http://www.blizzard.de">www.blizzard.de</a>	
<a href="http://www.buffed.de">www.buffed.de</a>	
<a href="http://www.ingame.de">www.ingame.de</a>	
<a href="http://www.mmorpg-planet.de">www.mmorpg-planet.de</a>	
<a href="http://petopia.brashendeavors.net/">http://petopia.brashendeavors.net/</a>	(petopia wow pet database; Auflistung aller Tierfiguren)
<a href="http://www.wow-europe.de">www.wow-europe.de</a>	
<a href="http://www.wow-europe.com/de/downloads/movies.html#c">www.wow-europe.com/de/downloads/movies.html#c</a>	(WoW-music player; themes im Warcraft-Serienuniversum)
<a href="http://www.wow-europe.com/de/community/events.html">www.wow-europe.com/de/community/events.html</a>	(Events in der World of Warcraft Community)
<a href="http://www.wow-europe.com/screenoftheday/screens.html">www.wow-europe.com/screenoftheday/screens.html</a>	(Screenshot des Tages)
<a href="http://www.wow.gamona.de">www.wow.gamona.de</a>	(Fan- und Gildenhomepage; spez. Artikel: Volkswirtschaft meets MMORPG)
<a href="http://www.wow-gilden.de">www.wow-gilden.de</a>	
<a href="http://www.wow-source.de">www.wow-source.de</a>	

## **Fanart**

*Dominus - Guild Recruitment.* Online-Video.  
[www.youtube.com/watch?v=DEaDzj23i04&NR=1](http://www.youtube.com/watch?v=DEaDzj23i04&NR=1)

*löschung eines char.* Online-Video.  
[www.myvideo.de/watch/726970](http://www.myvideo.de/watch/726970)

*Nie wieder WoW World of Warcraft.* Online-Video.  
<http://www.myvideo.de/watch/1379540>

*Rogues Take Zero Skill Recruitment Vid.* Online-Video.  
[www.youtube.com/watch?gl=DE&hl=de&v=TW2u2cRPAwo](http://www.youtube.com/watch?gl=DE&hl=de&v=TW2u2cRPAwo)

*Spongebob-Song.*  
<http://www.myvideo.de/watch/116104>

[www.blizzard.de/inblizz/fanart](http://www.blizzard.de/inblizz/fanart)

[www.blutschwerter.de](http://www.blutschwerter.de)

[www.buffed.de/forum/index.php?showtopic=1694](http://www.buffed.de/forum/index.php?showtopic=1694) (Allgemeines Forum Witze)

[www.machinima.com](http://www.machinima.com)

[www.wow-europe.com/de/community/machinima](http://www.wow-europe.com/de/community/machinima)

[www.wow-europe.com/de/community/stories](http://www.wow-europe.com/de/community/stories)

## Verzeichnis der Abbildungen, Schaubilder und Anlagen

### Abbildungen

---

- Abbildung 1: Deckblatt *World-of-Warcraft-Logo*, bearbeiteter Screenshot, selbst erstellt, 05.2007.  
Abbildung 2: *Einlog-Menü World of Warcraft*, bearbeiteter Screenshot, selbst erstellt, 07.2007.  
Abbildung 3: *Weltkarte von Azeroth*, Quelle: [www.buffed.de](http://www.buffed.de)  
Abbildung 4: *Allianzsymbol*. Eigener Screenshot aus WoW, 05.2007  
Abbildung 5: *Hordensymbol*. Eigener Screenshot aus WoW, 05.2007  
Abbildung 6: *Minikarte*; Eigener Screenshot aus WoW, 05.2007  
Abbildung 7: *Anzeige diverser Menüs und Displays (HUD)*. Eigener Screenshot aus WoW, 05.2007  
Abbildung 8: *Avatar-Ansicht* ‚normal‘ (Nachtelf) und in *South Park* verwendet. Eigene Screenshots.  
Abbildung 9: *WOW-Hauptmenü Interfaceleiste*. Eigener Screenshot aus WoW, 05.2007.  
Abbildung 10: *Questtext*. Eigener Screenshot aus WoW, 05.2007.  
Abbildung 11: *Char-Auswahlmenü World of Warcraft*. Eigener Screenshot aus WoW, 05.2007.  
Abbildung 12: *Beispiel Druiden-Talentbaum*. Eigener Screenshot aus WoW, 05.2007.  
Abbildung 13: *Screenshot der Verlagsinformation zu: Sonja Bender: Repetition #1. Über das Rauschen der Wiederholung. Loop-Book. 10. Auflage. Berlin 2008*  
Abbildung 14: *G..P. Harsdörffer: Fünffacher Denckring der Teutschen Sprache*. Screenshot von Florian Cramers Homepage ([http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/harsdoerffer/denckring/denckring\\_bw.png](http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/harsdoerffer/denckring/denckring_bw.png)), Abruf: 02.07.2008.  
Abbildung 15: *string of pearls*. Quelle: G. Trogemann: *Augmenting human creativity*, S. 19  
Abbildung 16: *Der Ludoliterarische Typenkreis*. Aus: Kocher: *Der Ludoliterarische Typenkreis. Analyse und Kategorisierung von Cybertexten*. Online-Dokument Stand 2005.  
Abbildung 17: *Auszug aus Schaubild 2* (eigene Anlage).  
Abbildung 18: *Kapitelstruktur W3*. Eigener Screenshot, Abruf: 05.07.2008.  
Abbildung 19: *Spielerklassen-Verortung*, angelehnt an: Jakob JÜNGER: *Multiplayer Online Games - ein Überblick*. Greifswald 2005. Online-Dokument ,S. 38  
Abbildung 20.: *Avatar-Signatur*. Quelle: eigene Signatur, [www.aboutwow.de](http://www.aboutwow.de)  
Abbildung 21 a: *Kassisches Schema* nach Freytag, selbst erstellt.  
Abbildung 21 b: *Kette aus der freytag'schen Dramenschemata*. Quelle: selbsterstellt  
Abbildung 22: *Log-Out-Icon*, eigener Screenshot aus: *Warcraft III*.

Das Zitat auf der Rückseite des Deckblatts – siehe Anm. 506.

### Anlagen

---

- Schaubild 1: *Visualisierungen der verschiedenen Ebenen im Computerspiel*, selbst erstellt.  
Schaubild 2: *Zuordnungen des Computerspiels zwischen Literatur, Theater, Spiel*, selbst erstellt.  
Anhang 1: *Intro-Texte der Rassen*, [www.buffed.de](http://www.buffed.de), Abruf: 05.12.2006.  
Anhang 2: *Questtexte – Auszug*, [www.buffed.de](http://www.buffed.de), Abruf: 05.12.2006  
Anhang 3: *Die Horde rennt / Der Horst rennt* (Hegenberg-Songs) von Jan Hegenbergs Homepage [www.jan-hegenberg.de](http://www.jan-hegenberg.de), Abruf: 12.07.2008.