

Inhalt

Dank.....	7
Einleitung.....	8
<i>Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse & Norbert M. Schmitz</i>	
The Cinematic Relation: Singular Thought, Mental Files, and Film.....	16
<i>Enrico Terrone</i>	
Ein mediumzentriertes Kommunikationsmodell.....	31
<i>Lars Elleström</i>	
Images on the Move – and Others that Stay Put: The Cognitive Semiotics of Lifeworld Mediation.....	62
<i>Göran Sonesson</i>	
The Borders of Metalepses and the Borders of the Image	93
<i>Jacobus Bracker</i>	
Simulation and Synesthesia.....	110
<i>László Tarnay</i>	
Videospiele als Zeitkristallisationsmaschinen: Aspekte einer temporalen Bildtheorie	136
<i>Serjoscha Wiemer</i>	

Gedächtnis und Figuration: Temporale Immersion und ludische Erlebnisfiguration im Computer- und Videospiel.....	162
<i>Lars C. Grabbe & Patrick Rupert-Kruse</i>	
Predictive Thinking in Virtual Worlds: Video Games and the Bayesian Brain	189
<i>Federico Alvarez Igarzábal</i>	
Design und virtuelle Kommunikation: Eine designwissenschaftliche Studie zur digitalen Kommunikation in Fernbeziehungen	205
<i>Tobias Held</i>	
Autoren.....	237