

Markus Engels

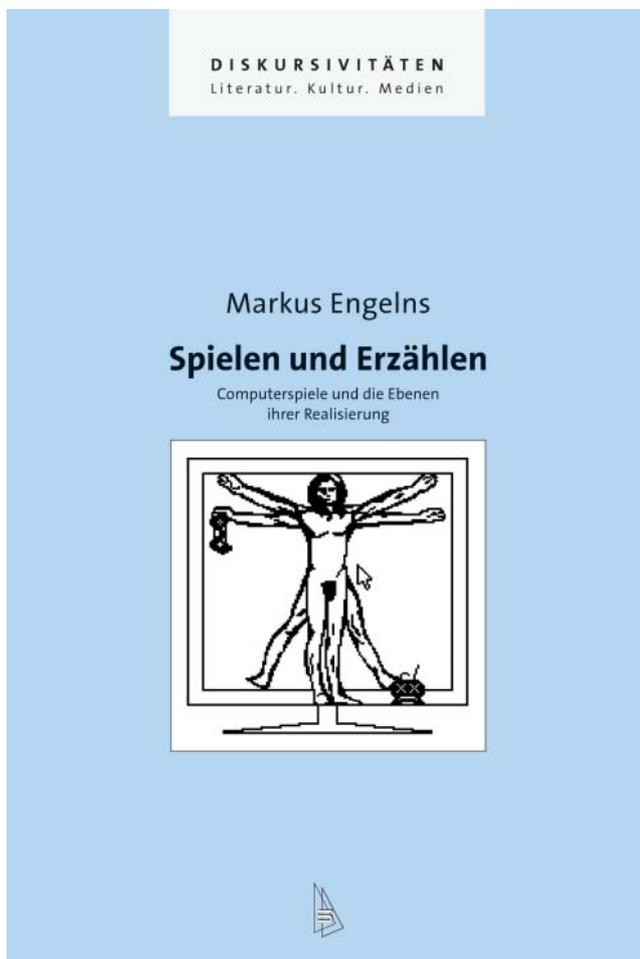
Spielen und Erzählen

Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung

(DISKURSVITÄTEN. Literatur. Kultur. Medien, Bd. 19)
2014, 412 Seiten, 22 Abbildungen, 7 Tabellen, Brosch.
€ 39,80 [D] • ISBN 978-3-939381-73-0

Ein nicht geringer Teil der Computerspielforschung hat sich an der Scheinalternative ›Spielen‹ oder ›Erzählen‹ abgearbeitet. Dabei bleibt die Bedeutung der Bruchstellen dieser verschiedenen Konzepte für eine Analyse konkreter Beispiele meist jedoch außer Acht. Hier setzt die vorliegende Untersuchung an, indem sie in einem ersten Schritt zeigt, dass Computerspiele auf drei medial-kulturellen Ebenen realisiert werden: derjenigen der Simulation, der des Spiels und der des Erzählens. Im zweiten Schritt wird der Blick nicht auf die möglichst nahtlose Integration der Ebenen gerichtet. Vielmehr stehen in den zahlreichen Analysen von Computerspielen die Brüche als neue Sinnangebote im Fokus, die im Zuge der oft schwierigen Verknüpfung solch komplexer medialer Gegenstände entstehen. Insgesamt ergibt sich daraus eine Typologie, die den Streit zwischen Spiel- und Erzähltheorie als Befund der Widersprüche innerhalb von Computerspielen auflöst.

Markus Engels hat an der Universität Duisburg-Essen promoviert und erforscht popkulturelle Phänomene aus literatur-, kultur- und medienwissenschaftlicher Perspektive.



Inhalt

1. Erzählen Computerspiele eigentlich?

Das Problem der Unterscheidbarkeit spielerisch-simulativer und narrativer Elemente • Narrativität als Inszenierung

2. Forschungsstand

Narratologie zwischen intratextuellen und transmedialen Ansätzen • Intratextuelle Erzähltheorie und Kritik an ihrer Anwendung auf Computerspiele • Transmediale erzähltheoretische Ansätze und ihre Anwendung auf Computerspiele • Transmediale Untersuchungen von Computerspielen • Narrative Rezeptionsangebote als Untersuchungsgegenstand • Zielformulierung

3. Spieler – Rezipient – User

4. Vor dem Spiel: Das Datensystem

Typen von Daten • Datenmodule, ihre Ordnungen und ihre Realisierungen • Technologische Grundlagen empirischer Welten

5. Während des Spiels: Primäre, sekundäre und tertiäre Realisierungsebenen

Unterscheidbarkeit und Integration einzelner Teilelemente von Computerspielen • Die Spielwelt, ihre Physikalität und ihre Referenzialisierbarkeit • »to set«: De- und Recodierung der obligatorischen Daten • Zeit und Kausalität auf der primären und tertiären Realisierungsebene • Raum auf der primären und tertiären Realisierungsebene • Vermittlungsebenen und Möglichkeiten der Verhandlung • Analysemodell: »Mystery Games« und »Theme Parks« • Narrativität zwischen Spielfunktionalität, Motivation und Kontrastierung • Typologisierung von narrativen Rezeptionsangeboten

6. Figurierungen des narrativen Ursprungs

Hercule Poirot verweigert den Toilettengang – Erzählerfiguren in »Agatha Christie: Das Böse unter der Sonne« • Erzählerfiguren in »Call of Juarez« • Der Autor ist ein Gott – religiöse Erklärungsmuster in »Fahrenheit« • Zusammenfassung und Rekapitulation narratologischer Begrifflichkeiten

7. Die Achse der Handlung

Historisierung und Konsequenz in »Mass Effect« • Handlungsorientierte Umstrukturierungsprozesse in »Oblivion« • Die narrative Mitte in »Batman: Arkham Asylum« • »Overclocked« und die (Re-)Konstruktionen der Handlung • Zusammenfassung und Rekapitulation narratologischer Begrifflichkeiten

8. Die Achse der Topoi

Handlung, Veränderung, Pubertät – Wandel als Thema in »The Whispered World« • Im »Primärmagen« des Computerspiels – Verdauung in »Prey« • Von der Geografie zur Topologie: Topische Integration von Entscheidungen in »Shivering Isles« • Zusammenfassung und Rekapitulation narratologischer Begrifflichkeiten

9. Konzeption der Typologie im Spannungsverhältnis simulativer und narrativer Realisierungen

Warum Citizen Abel sterben musste – Narrativität in »Gravity Bone« • »Myst« und die Gefangenschaft im Buch • »Fallout 3« – Geschichtsschreibung trifft Wirklichkeit • Zusammenfassung

10. Anwendung der Typologie narrativer Rezeptionsangebote

Historisierung • Narrative Mitte • Konsequenz • Topischer Pool • Isotopien • Narrativer Ursprung • Figurationen der typologischen Elemente

11. Route geplant, Auto zu verkaufen – Ausblick

Narratologische Potentiale von Computerspielen • Forschungsausblick

Anhang

Ausgefüllte Kriterienkataloge • Quellen • Forschungsliteratur • Abbildungsverzeichnis • Tabellenverzeichnis • Glossar • Ausführliche Zusammenfassung: Glossareinträge im Kontext • Summary

Bestellungen über den Buchhandel oder

direkt an order@synchron-publishers.com

SYNCHRON

Wissenschaftsverlag der Autoren
Synchron Publishers Heidelberg

Bahnhofstr. 21

D-83139 Krottenmühl

Tel.: +49-(0) 80 53-20 82 60

Fax: +49-(0) 80 53-20 82 63

e-mail: info@synchron-publishers.com

www.synchron-publishers.com

