

Folge dem Pixel-Kaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele

Von Mela Kocher.

Zürich: Chronos Verlag 2007. 272 S., CHF 48.--

ISBN 978-3-0340-0795-5

Durch fremdartige Länder streifen, Piratin, Prinzessin, Monster oder Detektiv sein, über Völker und Nachbarschaften gebieten, für das Gute oder das Böse kämpfen und unzählige Male die Menschheit retten – mit Magie oder Schwert, Kraft oder Charme – oder sie für immer dem Untergang preisgeben ...



Computerspiele eröffnen fantastische Welten, sie erzählen Geschichten beziehungsweise lassen die Spielerin ihre Geschichte interaktiv erleben. Auf welche Weisen die Welten erschaffen werden, welche kulturellen und ideologischen Horizonte aufgespannt werden, welche Perspektiven man einnimmt, wie sich Interaktivität gestaltet und Narration entfaltet, sind Themen dieses Buches. Untersucht werden digitale Spiele und andere multimediale Texte von den ersten Gehversuchen vor über fünfzehn Jahren bis zu den neusten Entwicklungen.

Auf der theoretischen Grundlage von literatur- und medienwissenschaftlichen Ansätzen wird eine griffige Typologie entwickelt, welche das ganze Spektrum an kognitiven wie emotiven, identifikatorischen wie distanzbildenden Rezeptions- und Interaktionsmustern abbildet, wozu Computerspiele ihre Rezipientinnen herausfordern können. Dies eröffnet sowohl eine historische als auch eine analytische Perspektive auf das Phänomen ludisches Storytelling.