

Von der Simulation zum Text

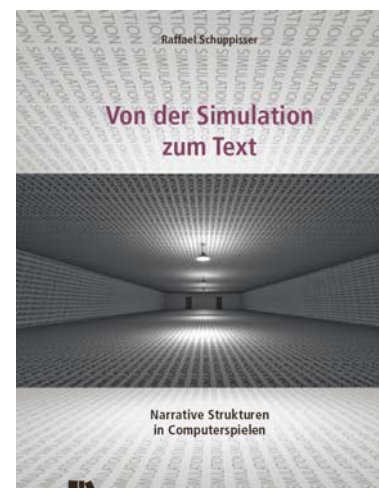
Narrative Strukturen in Computerspielen

Von Raffael Schuppisser

Populäre Literaturen und Medien, herausgegeben von Ingrid Tomkowiak, Band 9
 Zürich: Chronos-Verlag 2014. 160 S. CHF 38.00 / EUR 31.00
 ISBN 978-3-0340-1236-2

Computerspiele haben sich in ihrem über fünfzig-jährigen Bestehen von Geschicklichkeitsspielen zu narrativen Simulationen entwickelt. Dabei nimmt der Rezipient selbst Einfluss auf die Entwicklung der Handlung.

Raffael Schuppisser führt Ansätze aus den ludologisch orientierten Game Studies mit Konzepten der Erzähltheorie zusammen, um daraus eine medienspezifische Narratologie für das Computerspiel zu entwickeln. Spielen und Erzählen werden hier also nicht als Gegensatzpaar betrachtet, sondern über das Konzept der Simulation vereint. Ebenso sind Spielen und Interpretieren keine Gegensätze. Vielmehr wird der Spieler ständig herausgefordert, sein Handeln (narrativ) zu deuten, etwa wenn moralische Entscheidungen gefällt werden müssen. In solchen Momenten fließen die Wertvorstellungen des Spielers in den Interaktionsprozess ein – Computerspielen wird zu einer komplexen ästhetischen Erfahrung.



Raffael Schuppisser beschäftigt sich als Journalist mit dem Einfluss neuer Medien und Technologien auf Mensch und Gesellschaft; sein Spezialgebiet sind Computerspiele. Er studierte Philosophie und Literaturwissenschaften an den Universitäten Basel und Zürich.

Inhalt

Einleitung

Neue Bekanntschaften in New Austin
Von der Simulation zum Text

Ludologie und Narratologie

Die «Ludology vs. Narratology»-Debatte
Narratologie
Ludologie
Sind Computerspiele narrativ?
Exkurs: Geschichte und Varietät des Computerspiels
Diachrone Annäherung
Synchrone Annäherung
Narratologie und Ludologie in der Symbiose

Simulation und Text

Warum Computerspiele keine Texte sind
Interaktion mit dem Text und Interaktion im Text
Die Regeln der Simulation
Paradigma und Syntagma
Story und Discourse
Kategorisierung der Interaktionsmöglichkeiten
Die Storyworld
“The revenge of low culture computer games”

Quest und Prüfung

Quest-Game und Quest-Narrativ
Performativ versus konstativ?
Die Heldenreise
Die Quest als Prüfung
Narratives Programm und Modalitäten
Verkettung von Quests
Deonstruktion der Quest-Struktur

Konfiguration und Interpretation

Abhängigkeitsverhältnis von Konfiguration und Interpretation
Axiologie I: Das pragmatische Subjekt und das kognitive Subjekt
Axiologie II: Das Spieler-Subjekt und das Avatar-Subjekt
Enigma und Riddle

Schlussbetrachtung

Konstruierte und dekonstruierte Dichotomien
Grenzen und Fokussierungen