

Hans-Joachim Backe

Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel

Eine typologische Einführung

Königshausen & Neumann ^

Inhalt

Vorwort.....	11
1 Einleitung.....	17
1.1 Kurzdarstellung des Forschungsvorhabens.....	17
1.1.1 Erzählende Computerspiele.....	17
1.1.2 Adressatenkreis.....	21
1.1.3 Erkenntnisinteresse.....	21
1.2 Methodenreflexion.....	23
1.3 Vorgehensweise.....	25
1.3.1 Fragestellungen.....	25
1.3.2 Aufbau.....	27
2 Untersuchungsgegenstand.....	31
2.1 Annäherungen an ein vielfältiges Phänomen.....	31
2.1.1 Deduktive Ansätze.....	36
2.1.2 Induktive Ansätze.....	39
2.1.3 Interparadigmatische Diversität.....	43
2.1.4 Intraparadigmatische Diversität.....	50
2.1.5 Historische Divergenz.....	55
2.2 Schlußfolgerungen.....	63
2.2.1 Spielmechanik und Szenario.....	64
2.2.2 Spielrelevante und -irrelevante Elemente.....	68
2.2.3 Das Computerspiel: ein Produkt.....	79
2.3 Eingrenzung des Untersuchungsfelds.....	90
3 Stand der Forschung.....	95
3.1 Überblick.....	95
3.2 Strömungen der <i>narrative gaming studies</i>	100
3.3 Kernkonzepte.....	105
3.3.1 Interaktivität und Ergodik.....	105
3.3.2 Simulation statt Text.....	111
3.3.3 Die Spiel-Narration-Dichotomie.....	113
3.4 Medialität und Textualität des Computerspiels.....	125
3.4.1 Der Medienbegriff.....	126
3.4.2 Der Textbegriff.....	134
3.4.3 Verknüpfung von textuellen und spielerischen Elementen.....	143
35 Theorieadaption und ihre Implikationen.....	154
3.5.1 Medien- und Textblindheit.....	158
3.5.2 Beispiele für Medien- und Textblindheit.....	159

4 Erzählen im Computerspiel	167
4.1 Überlegungen zu einer medienunabhängigen Erzähltheorie.....	167
4.2 Parameter des Erzählens im Computerspiel.....	172
4.2.1 Stoffe, Motive und Konventionen.....	175
4.2.2 Narrative Vorbilder: Hollywood-Spielfilm.....	179
4.2.3 Narrative Vorbilder: Trivilliteratur.....	181
4.2.4 Serialisierung und Franchises.....	186
4.3 Erzähltheorie.....	193
4.3.1 Textkonstitutionsrelationen.....	196
4.3.2 Fiktionalität und Experientialität.....	203
4.3.3 Verknüpfung von Handlungselementen.....	206
4.3.4 Kongnitionsorientierter Neostrukturalismus.....	215
4.3.5 „GameTheory“ als Interpretationswerkzeug.....	232
5 Spieltheorie	237
5.1 Der Spielbegriff.....	240
5.1.1 Traditionelle Reflexionen des Spielbegriffs.....	242
5.1.2 Spiel als „konsequenzvermindertes Handeln“.....	249
5.1.3 Spiel und Ritual.....	252
5.2 Spieltypologien.....	256
5.3 Caillois' ganzheitliches System.....	258
5.3.1-Definitionen.....	259
5.3.2 Interpretation.....	269
5.4 Modifikation und Erweiterung von Caillois' System.....	272
5.4.1 Dynamik.....	273
5.4.2 Spiele erster und zweiter Ordnung.....	277
6 Computerspieltheorie	281
6.1 Spiel-Räume: Spielwelten und ihre Regeln.....	281
6.2 Simulation von Spiel-Welten.....	291
6.2.1 Simulationsmedien und Repräsentationsmedien.....	292
6.2.2 Computerspiel als Simulation.....	294
6.2.3 „GameTheory“ als reduktionistische Simulation.....	310
6.2.4 Simulationsgehalt von aleatorischen Handlungen.....	314
6.3 Rolle und Funktion des Spielers.....	316
6.3.1 Besonderheiten der Einzelspieler-Situation.....	317
6.3.2 Das Verhältnis von Spieler und Avatar.....	330
6.4 Spieltheorie: Zusammenfassung.....	349
7 Strukturmodell des Computerspiels	353
7.1 Die drei Ebenen spielerischer Ordnung.....	353
7.1.1 Überblick.....	355
7.1.2 Substruktur.....	357
7.1.3 Mikrostruktur.....	359
7.1.4 Makrostruktur.....	364
7.1.5 Zusammenfassung.....	375

8 Typologische Kategorisierung	377
8.1 Typenbildung.....	377
8.1.1 Kategorienauswahl.....	377
8.1.2 Typen von Einflußmöglichkeiten.....	380
8.1.3 Typologische Kategorien.....	383
8.2 Beispiele.....	384
8.2.1 Typ 1 (Entscheidung statisch, Leistung statisch, Avatar statisch).....	384
8.2.2 Typ 2 (Entscheidung dynamisch, Leistung statisch, Avatar statisch).....	387
8.2.3 Typ 3 (Entscheidung statisch, Leistung dynamisch, Avatar statisch).....	390
8.2.4 Typ 4 (Entscheidung dynamisch, Leistung dynamisch, Avatar statisch).....	390
8.2.5 Typ 5 (Entscheidung statisch, Leistung statisch, Avatar dynamisch).....	392
8.2.6 Typ 6 (Entscheidung dynamisch, Leistung statisch, Avatar dynamisch).....	395
8.2.7 Typ 7 (Entscheidung statisch, Leistung dynamisch, Avatar dynamisch).....	396
8.2.8 Typ 8 (Entscheidung dynamisch, Leistung dynamisch, Avatar dynamisch).....	396
9 Schlußbetrachtung	409
10 Bibliographie	415
10.1 Computerspiele.....	415
10.2 Andere Primärtexte.....	420
10.2.1 Literatur.....	420
10.2.2 Spielfilme.....	420
10.3 Sekundärliteratur.....	421
10.3.1 Medientheorie (Text, Film, Comic).....	421
10.3.2 Erzählforschung.....	423
10.3.3 Computerspielforschung.....	425
10.3.4 Spieltheorie und -geschichte.....	429
10.3.5 Nachschlagewerke und Referenzmaterial.....	430
HGlossar.....	433