

Abstract

Erzählen im Computerspiel. Der Text als „Designer’s Narrative Discourse“ und über Möglichkeiten seiner Präsentation.

Im Rahmen des Vortrags werden (1) Besonderheiten und Herausforderungen einer Annäherung an das Computerspiel als narratives Medium diskutiert sowie (2) die Möglichkeit der Textpräsentation problematisiert.

(1) Die zugrundeliegende Forschungsarbeit schlägt ein Analysemodell vor, welches die Adaption und Weiterentwicklung bestehender Modelle forciert und damit im Sinne eines interdisziplinären Zugangs möglichst viele Anschlussmöglichkeiten für die Literaturwissenschaft an die Computerspielforschung und umgekehrt schaffen möchte. Hierbei erweist sich der besondere Nutzen kommunikationswissenschaftlicher Zugänge und des Signals als Mittelpunkt der Analyse.

Das Computerspiel ist als Hybrid aus Spiel und Erzählung durch die Interdependenz von spiel- und erzählrelevanten Elementen charakterisiert. Unter dieser Voraussetzung werden unterschiedliche Modelle der Spiel- und Erzählforschung herangezogen, um einen Textbegriff zu entwickeln, der zur Beschreibung von Narrativität im Computerspiel verwendet werden kann. Der Vortrag thematisiert hierfür die vielfältigen Diskursebenen im und um das Medium und unterscheidet die individuelle Rezeption der Spiele von intrinsischen narrativen Elementen. Der entwickelte Textbegriff als „Designer’s Narrative Discourse“ präsentiert sich letztlich als Interaktion von intrinsischen narrativen Elementen und der potentiellen narrativen Funktion der Spielmechanik. Darauf aufbauend wird ein Überblick über das dramaturgische Repertoire des Mediums geboten, das Besonderheiten des Computerspiels wie die Spielperspektive und die Spielmechanik berücksichtigt. Erzählen wird als Kommunikationsprozess zwischen Spieler_in, Spielfiguren, Requisiten und der Spielwelt angenommen, wenn das Signal, seine Übertragungskanäle und seine Qualitäten im Mittelpunkt der Analysemethode stehen. Um der besonderen Bedeutung der Räumlichkeit im Computerspiel Rechnung zu tragen, wird sie ebenfalls als absolute und potentielle Größe diskutiert.

Anhand ausgewählter Beispiele aus der zugrundeliegenden Forschungsarbeit wird die vorgeschlagene Analysemethode demonstriert und die These von der Notwendigkeit, das Computerspiel verstärkt als narratives Medium zu begreifen, weiter argumentiert. Nach Auffassung des Vortragenden zeigt das Computerspiel nicht nur: „Daten sind mehr als Text“, sondern auch, dass der Text im Computerspiel oft mehr als die Summe seiner Daten ist.

(2) Die Beschreibung des „Designer’s Narrative Discourse“ im Computerspiel steht allerdings vor der methodischen Herausforderung, dass sie sich individueller Rezeptionserfahrungen bedienen muss (Player’s Narrative Discourse). Diese repräsentieren nur einen Bruchteil des im „Designer’s Narrative Discourse“ angelegten potentiellen Textes. Vor diesem Hintergrund muss die inhaltliche Präsentation – auch wenn sie durch die Erstellung von In-Game-Videos, die auf Videoplattformen wie „Youtube“ zugänglich gemacht werden können, erheblich verbessert wird – kritisch reflektiert werden.

Vgl: Bernhard Friedl: „Erzählen im Computerspiel. Methodik und Beispiele für eine kommunikationswissenschaftliche Betrachtung des Computerspiels als narratives Medium.“
Diplomarbeit (82S.). Wien: 2014

Literatur (Auswahl)

- Aarseth, Espen: A narrative theory of games. In: FDG '12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games. New York: 2012, S. 129–133
- Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg: 2008
- Carr, Diane; Buckingham, David; Burn, Andrew; Schott, Gareth: Computer games : text, narrative and play. Cambridge: 2006
- Günzel, Stephan: The Spatial Turn in Computer Game Studies. In: Exploring the edges of gaming: proceedings of the Vienna Games Conference 2008 - 2009; future and reality of gaming. Wien: 2010, S. 147–156
- Jenkins, Henry: Game Design as Narrative Architecture. In: Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (Hg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge, London: 2004, S. 117–130
- Juul, Jesper: Games Telling Stories?—a Brief Note on Games and Narratives. In: Games Studies Vol. 1 (2001), URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Krämer, Sybille: Medium, Bote, Übertragung : kleine Metaphysik der Medialität. Frankfurt: 2008
- Nohr, Rolf F.: Raumpfetischismus. Topographien des Spiels. In: Klaus Bartels, Jan-Noël Thon (Hrsg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die *Computer Game Studies* (Hamburger Hefte zur Medienkultur Band 5). Hamburg: 2007, S. 61–81
- Pfister, Manfred: Das Drama: Theorie und Analyse. München: 2000
- Rouse, Richard: Game design. Theory & practice. Plano: 2005
- Ryan, Marie-Laure: The Interactive Onion: Layers of User Participation in Digital Narrative Texts. In: Ruth Page, Bronwen Thomas (Hg.): New Narratives : stories and storytelling in the digital age. Lincoln, London: 2011, S. 35–62
- Ryan, Marie-Laure: Narrative as virtual reality. Immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: 2001

Kontakt:

Bernhard Friedl

Koppstraße 54/34

1160 Wien

Mobil: 0043 650 828 78 21

Email: bernhard.friedl@gmail.com