

INHALT

1	INTRO	9
1.1	Ausgangslage und Fragestellung	9
1.2	Untersuchungsgegenstand	11
1.2.1	Begriffsbestimmung	11
1.2.2	Computerspielgeschichte(n)	12
1.2.3	Genres	16
1.2.4	Was ist ein Spiel?	17
1.3	Forschungslage, Zielsetzung und Vorgehen	21
2	TUTORIAL	25
2.1	Erzähltheorie	25
2.1.1	Typische Erzählsituationen im Roman	25
	Erzähltheoretische Grundlagen	25
	Stanzels Erzähltheorie	27
	Kreismodell: Achsen	29
	Kreismodell: Typische Erzählsituationen	32
2.1.2	Erzählsituationen in Computerspielen	35
	Tagebücher	36
	Comics	36
	Einzelbilder	37
	Vermittelte Animation: Cutscenes mit einem anonymen Erzähler	37
	Vermittelte Animation: Cutscenes mit Figurenrede	38
	Spielsequenz mit einem Spieleravatar	38
	Spielsequenz mit mehreren Avatars	41
2.1.3	Multifunktionalität ludischer Erzählsituationen: Erzähler und impliziter Autor	44
	Der implizite Autor – literaturwissenschaftliches Konzept	44

	Ludische Implikationen	46
	Erzähler und impliziter Autor im Computerspiel und die Funktion der Rede	47
2.1.4	SAVE	50
2.2	Ludoliterarischer Typenkreis	53
2.2.1	Zur Form des Kreises	53
2.2.2	Perspektive	56
	Perspektivierung visueller Medien	56
	Erzähler versus Spielerin	58
	Perspektivenachse – intern versus extern	59
2.2.3	Interaktivität	61
	Immersion und Interaktivität	61
	Noematische und extranoematische Interaktion	63
	Interaktion und Interaktivität, «agency» und «ergodic effort»	63
	Abstufungsmodelle	65
	Interaktivitätsachse – statisch versus dynamisch	67
	Strukturelle Implikationen	68
2.2.4	Modus	69
	Sind Computerspiele narrativ?	69
	Mimesis und Diegesis als Formen dichterischer Darstellung	72
	Dramatische Aspekte des mimetischen Pols	74
	Epische Aspekte des diegetischen Pols	75
2.2.5	SAVE	78
	Ludoliterarischer Typenkreis	78
	Der ludoliterarische Typenkreis im Computerspieldiskurs	80
3	QUESTS	85
3.1	Einleitung	85
3.2	QUEST I: Diegetischer Pol – Adventure-Games	86
3.2.1	Einleitung	86
3.2.2	Perspektive – Spielerin als Globetrotterin, Detektivin oder Piratin	89
	«Second person»-Perspektive	89
	«Third person»-Perspektive	91
	«First person»-Perspektive	96
3.2.3	Interaktivität – «do-the-right-thing-in-the-right-sequence-or-you'll-be-sorry»	100
3.2.4	Modus – «a crossword at war with a narrative»	106
	<i>Myst III: Exile</i> – «case study»	108
	Diegetischer Pol	112
	Wort versus Bild: Logo- versus Ikonozentrismus	114

3.2.5	CHECKPOINT	119
3.3	QUEST 2: Statischer Pol – Hyperfiction	122
3.3.1	Einleitung	122
3.3.2	Perspektive – Leserin als «wreader»?	127
3.3.3	Interaktivität – «hardrail» at its most»	132
3.3.4	Modus – Leerstellen als Programm	137
3.3.5	CHECKPOINT	143
3.4	QUEST 3: Externer Pol – interaktive Filme	145
3.4.1	Einleitung	145
3.4.2	Perspektive – «you haven't been mazed»	149
3.4.3	Interaktivität – «freedom of choice is only freedom to vote»	153
3.4.4	Modus – selbstreflexive Inszenierung	156
3.4.5	CHECKPOINT	160
3.5	QUEST 4: Mimetischer Pol – Gesellschaftssimulationsspiele	161
3.5.1	Einleitung	161
3.5.2	Perspektive: Spielerin als Göttin und Managerin	167
3.5.3	Interaktivität: «agency»	171
3.5.4	Modus: Die Inszenierung der «dull bits»	177
3.5.5	CHECKPOINT	184
3.6	QUEST 5: Dynamischer Pol – <i>eXistenZ</i>	186
3.6.1	Einleitung	186
3.6.2	Virtuelle Realität – Traum und Technologie	188
3.6.3	<i>MagicBook</i>	191
3.6.4	CAVE	194
3.6.5	«Hamlet on the Holodeck»	195
3.6.6	<i>eXistenZ</i> – «Where does reality stop and the game begin?»	197
3.6.7	CHECKPOINT	201
3.7	QUEST 6: Interner Pol – Rollenspiele	203
3.7.1	Einleitung	203
3.7.2	Perspektive – Kleider machen Leute	207
3.7.3	Interaktivität – «agon» und «alea»	213
3.7.4	Modus – Odyssee durch die Spielwelt	218
3.7.5	CHECKPOINT	223
3.8	SAVE	224
4	RELOAD	229
4.1	Einleitung	229
4.2	Isers «free-style-Programm»	230
4.3	Rezeptionsästhetik und Cybertexte	233

4.3.1	Manifestation rezeptionsästhetischer Strukturen auf der Textoberfläche	233
4.3.2	Cybertexte – künstlerischer Pol	235
4.3.3	Leerstellen in Cybertexten	239
4.4	Interaktivität und Immersion	241
5	EXTRO	247
6	DANK	253
7	BILDNACHWEISE	255
8	MEDIOGRAFIE	257