

Raffael Schuppisser

Von der Simulation zum Text

Narrative Strukturen in Computerspielen

CHRONOS

Inhalt

Vorwort	7
Einleitung	9
Neue Bekanntschaften in New Austin	9
Von der Simulation zum Text	12
Ludologie und Narratologie	17
Die «Ludology vs. Narratology»-Debatte	18
Narratologie	19
Ludologie	26
Sind Computerspiele narrativ?	30
Exkurs: Geschichte und Varietät des Computerspiels	35
Diachrone Annäherung	35
Synchrone Annäherung	39
Narratologie und Ludologie in der Symbiose	42
Simulation und Text	45
Warum Computerspiele keine Texte sind	45
Interaktion mit dem Text und Interaktion im Text	49
Die Regeln der Simulation	52
Paradigma und Syntagma	57
Story und Discourse	62
Kategorisierung der Interaktionsmöglichkeiten	66
Die Storyworld	69
“The revenge of low culture computer games”	73
Quest und Prüfung	77
Quest-Game und Quest-Narrativ	77
Performativ versus konstativ?	78
Die Heldenreise	82
Die Quest als Prüfung	89
Narratives Programm und Modalitäten	97
Verkettung von Quests	102
Dekonstruktion der Quest-Struktur	110

Konfiguration und Interpretation	115
Abhängigkeitsverhältnis von Konfiguration und Interpretation	115
Axiologie I: Das pragmatische Subjekt und das kognitive Subjekt	123
Axiologie II: Das Spieler-Subjekt und das Avatar-Subjekt	136
Enigma und Riddle	141
Schlussbetrachtung	147
Konstruierte und dekonstruierte Dichotomien	147
Grenzen und Fokussierungen	149
Quellenverzeichnis	153