

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

Ich freue mich über Ihr Interesse an meiner Arbeit!

Die Folien zum Vortrag finden Sie hier:

http://prezi.com/ntjeoencltq9/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share

Den Volltext der Diplomarbeit finden Sie hier:

<http://othes.univie.ac.at/33985/>

Kontakt Daten:

Email: bernhard.friedl@gmail.com

Mobil: +43 650 828 78 21

Erzählen im Computerspiel

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

Positionierung narrativer Elemente

- Räte und Kampagne (Bastin 2006)
- Interactive Fiction (Ryan 2011)
- Narrative Architecture (Jenkins 2004)

Das Computerspiel als Hybrid

- Betrachtung als narratives Medium: Interaktion von vielen möglichen Zielen
- Interdependenz narrativer und spielerischer Elemente als zentrale Herausforderung

Das Signal und seine Qualitäten

- Besondere Mittelbarkeit vieler Ereignisse
- Das Signal im Mittelpunkt der Analyse
- Die Qualitäten des Botenberichts, des Zeugenberichts und des Spurenläsers (Krause 2008)

Über die Möglichkeiten der Textpräsentation

- „Designer’s Narrative Discourse“ derzeit nur über einzelne „Player’s Narrative Discourses“ zugänglich
- Bisher nur exemplarische Analyse möglich

Beispiel 1

Beispiel 2

Beispiel 3

Der Text als „Designer’s Narrative Discourse“

- Diskursebenen
- Ein Dramaturgisches Repertoire (vgl. Pfister 2000, Aarseth 2012)
- Mögliche Textdefinition

Prezi