Anton Steiner

Laut \ Spiel / Sprache

**Nichtsprachliches Erzählen im Computerspiel:
Spielwelt, Figur und Gameplay in den
Zen-Adventure-Games *Journey*, *Abzû* und *Gris***

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

A. Steiner: Laut\Spiel/Sprache

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 202

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-181-7

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort zur Buchausgabe	9
1	Zur Einleitung – Buddha, Beckett und das Computerspiel	11
2	Erkenntnis, Erfahrung, Erzählen – Die Sprache als (Aber-)Glaube, Kunst und Mythos	17
2.1	Die Welt unter der Tyrannei der Sprache – Sprachkritik und Erkenntnistheorie	17
2.2	Die Welt als Mystik und Musik – Sprachskepsis und Kunst	23
2.3	Die Welt als Wille zur Welterklärung – Sprachkultur und Mythos	28
3	Gedankenspiel, Bildgeschichte, Atmosphäre – Erzählen jenseits von Sprache	33
3.1	Die Erzählung des Nichtgesagten – Unbestimmtheits- und Interaktivitätspotenziale in Text und Bild	35
3.2	Die Sprache der Bilder – Erzählen und Rezeptionsästhetik in Comic und Film	38
3.3	Der Duft der Erzählung – Verweilen im gestimmten Raum des Mediums	43
4	Der interaktive Mythos – Nichtsprachliches Erzählen im Computerspiel	47
4.1	Die Rolle der Spielenden – Interaktivität und Involvierung in der digitalen Erzählung	47
4.2	Die erzählende Welt – Environmental Storytelling im virtuellen Raum	50
4.3	Die Spielenden und ihr Alter Ego – Der Avatar als Erzählelement des Computerspiels	55
4.4	Die Sprache des Computerspiels – Spielmechanik, Gameplay und prozedurale Rhetorik	59

5	Das meditative Abenteuer – Gegenstandsbereich und Methodik	65
5.1	Im Flow der Zeit – Immersives und meditatives Potenzial des Zen-Genres	65
5.2	Das Zen-Adventure – Genrekonzeption und Gegenstandsbereich	69
5.3	Zen-Spiel-Laute – Schwerpunktsetzung und methodisches Vorgehen	72
6	Welt ohne Sprache – Die räumliche Erzählung im Zen-Adventure	79
6.1	Wo bin ich? – Orientierung in einer Spielwelt ohne Worte	79
6.2	Environmental Storytelling – Die Welt als stumme Erzählinstanz	84
6.3	Duft und Klang der Spielwelt – Atmosphäre und Verweilen im Zen-Adventure	88
7	Held(in) ohne Sprache – Der Avatar im Kontext von Fiktion und Spiel	95
7.1	Die Figur als fiktives Wesen – Protagonist(in) ohne Geschichte und Herkunft?	95
7.2	Spiel nach Skript I – Die Cutscene als Element der Erzählung und Figurendarstellung	99
7.3	Die Figur als Avatar – Interaktion und Kommunikation mit der belebten Spielwelt	102
8	Spiel ohne Sprache – Das Gameplay als Erzählelement im Zen-Adventure	107
8.1	Spiel nach Skript II – Die Cutscene als Antrieb und Reflexion der Spielhandlung	107
8.2	Laut\Spiel/Sprache – Sprachkritik und Empfindungslaute in <i>Journey</i> und <i>Abzû</i>	111
8.3	Vom Wiedererspielen des Glücks – Gameplay als Metapher der Trauerbewältigung in <i>Gris</i>	119
9	Brücken zur Welt – Resümee und Ausblick	135

Medienverzeichnis	141
Computerspiele	141
Texte	141
Film	156
Videos	156
Abbildungsverzeichnis	157