

1. Record Nr.	UNINA9910465799603321
Autore	Lagoni Frederike <1982->
Titolo	Fiktionales versus faktuales Erzählen fremden bewusstseins / / Frederike Lagoni
Pubbl/distr/stampa	Berlin, [Germany] ; ; Boston, [Massachusetts] : , : De Gruyter, , 2016 ©2016
ISBN	3-11-047998-2 3-11-048192-8
Descrizione fisica	1 online resource (308 p.)
Collana	Narratologia ; ; Band 53
Classificazione	GE 3540
Disciplina	830.9/23
Soggetti	German prose literature - History and criticism German fiction - History and criticism Consciousness in literature Narration (Rhetoric) - History and criticism Electronic books.
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Includes index.
Nota di contenuto	Frontmatter -- Vorwort -- Inhaltsverzeichnis -- Abkürzungsverzeichnis -- 1. Einleitung -- Teil I -- 2. Thematischer Hintergrund: Der ‚Signposts of Fictionality‘-Diskurs oder die Frage nach der Darstellung fremden Bewusstseins im fiktionalen und faktualen Erzählen -- 3. Disziplinäre Grundlagen: Der Ansatz der diachronen Narratologie -- 4. Methodisches Vorgehen: Zum Korpus und zur Analyse -- Teil II -- 5. Ergebnisse der Korpusanalyse -- Teil III -- 6. Bewertung und Schlussfolgerungen -- 7. Ausblick -- 8. Anhang -- Literaturverzeichnis -- Personenverzeichnis
Sommario/riassunto	Es ist ein Bedürfnis des Menschen, fremde Bewusstseinsinhalte unverfälscht zu erfahren. Was ihm in der realen Welt verwehrt bleibt, bietet das fiktionale Erzählen. Indem der Erzähler einer fiktionalen Erzählung keinen Anspruch darauf erhebt, wirklich Geschehenes darzustellen, erscheint es unproblematisch, wenn er das Innenleben seiner Figuren offenlegt. Dies ist bei einer faktualen Erzählung nicht möglich, da sie wegen ihres Realitätsbezugs den Grenzen der menschlichen Wahrnehmung unterliegt. Die Darstellung fremden

Bewusstseins wird daher oft als Alleinstellungsmerkmal des fiktionalen Erzählens angesehen. Aber wird im faktualen Erzählen tatsächlich vermieden, fremdes Bewusstsein darzustellen? Oder liefert es dem Rezipienten nicht doch das, was er wissen möchte und ist damit dem fiktionalen Erzählen ähnlicher als angenommen? Diesem Fragenkomplex widmete sich die vorliegende Studie. Mit Hilfe eines computergestützten diachronnarratologischen Ansatzes wurde ein Korpus von fünf Entwicklungsromanen und fünf Biographien aus dem achtzehnten bis zwanzigsten Jahrhundert im Hinblick auf Darstellungen fremden Bewusstseins analysiert. Die Ergebnisse zeigen, dass es sich lohnt, die bisherigen Annahmen in diesem Bereich zu überdenken.

2. Record Nr.	UNINA9910797182203321
Autore	Grimm Matthias
Titolo	Games vs. story? : erzählstrategien in computerspielen // Matthias Grimm
Pubbl/distr/stampa	Hamburg, [Germany] : , : disserta Verlag, , 2015 ©2015
ISBN	3-95425-641-X
Descrizione fisica	1 online resource (193 p.)
Disciplina	794.81536
Soggetti	Video games - Design Video games - Programming Drama - Technique - Computer programs Interactive multimedia - Authoring programs Multimedia systems
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Description based upon print version of record.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references.
Nota di contenuto	1. Einleitung; 2. Erzählung, Spiel, Computerspiel; 2.1 Erzählung; 2.2 Spiel und Computerspiel; 3. Entwicklung eines Beschreibungsmodells für Analysezwecke; 3.1 Der Prozess des Spielens; 3.2 Der Diskurs des Spielens; 3.3 Vorstellung einer Analysemethode; 4. Analyse struktureller Kopplungen; 4.1 Kopplungen 0. und 1. Ordnung:

Repräsentation, Setting, Figur; 4.2 Strukturelle Kopplungen 1. und 2.  
Ordnung: Konflikt, Ziel, Retardation; 4.3 Der Weg ist das Ziel: Labyrinth,  
Mäander, Rhizom; 5. Fallstudie Adventure-Game: Gabriel Knight II: The  
Beast within  
5.1 Die Detektivformel: Erzählanalyse von Gabriel Knight II 5.2  
Sequenzanalyse: Das detective tale als Rätsel-Spiel; 5.3  
Zeitkonstruktionen in Gabriel Knight II: investigation und crime story; 6.  
Fazit; 7. Bibliographie

---

Sommario/riassunto

Dass Computerspiele Geschichten erzählen, scheint heute selbstverständlich. Zwischensequenzen, Charaktere, Scripted Events, Dialoge... Spiele bedienen sich in derart großem Maße bei erzählerischen Verfahren, dass sie häufig in eine Reihe mit den narrativen Medien gestellt werden. Tatsächlich jedoch ist sich die Wissenschaft noch nicht darüber einig, ob Computerspiele den Erzählungen zuzurechnen sind. Spiele integrieren zwar erzählerische Elemente in ihre Strukturen, sie sind aber prinzipiell nicht darauf angewiesen. Wie und warum tun sie es trotzdem? Handelt es sich lediglich um Zugeständnisse

---