

| | |
|-------------------------|--|
| 1. Record Nr. | UNINA9910831593903321 |
| Autore | Ascher Franziska (Ludwig-Maximilians-Universitat Munchen, Deutschland) |
| Titolo | Erzahlen im Imperativ : Zur strukturellen Agonalitat von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen / Franziska Ascher |
| Pubbl/distr/stampa | Bielefeld, : transcript Verlag, 2021 |
| ISBN | 3-8394-5811-0 |
| Edizione | [1st ed.] |
| Descrizione fisica | 1 online resource (318 p.) |
| Collana | Populares Mittelalter ; 2 |
| Classificazione | GE 7100 |
| Soggetti | Computerspiel; Artusepik; Mittelalter; Agon; Avatar; Narratologie; Literatur; Medien; Popkultur; Germanistik; Computerspiele; Digitale Medien; Literaturwissenschaft; Computer Game; Arthurian Epics; Middle Age; Narratology; Literature; Media; Popular Culture; German Literature; Computer Games; Digital Media; Literary Studies |
| Lingua di pubblicazione | Tedesco |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| Nota di contenuto | Frontmatter 1 Editorial 2 Inhalt 5 Danksagungen 7 1 Praludium 9 2.1 Gegenstandsbestimmung 17 2.2 Medienkulturwissenschaftliche Überlegungen zum Agonalen und seinen Formalisierungen 27 2.3 Unterschiede versus Ähnlichkeiten 32 2.4 Rekapitulation 51 Einleitung 53 3.1 Konzeptuell überschriebene Module 54 3.2 Der Agon und das Agonale 60 3.3 Spezifika strukturorientierten Erzählens 77 3.4 Exkurs: Das Teleologie-Problem 79 3.5 Der Handlungsfokus interaktiver Medien 85 3.6 Rekapitulation 90 Einleitung 93 4.1 Zur Semantik von Quest und Aventure 94 4.2 Exemplarische Analyse paratextueller Rollenspiel-Imperative 110 4.3 Der Agon als Taktgeber handlungsbasierter Narration 125 4.4 Rekapitulation 135 Einleitung 139 5.1 Exorbitanz als Eigenschaft von Protagonisten in handlungsbasiertem Erzählen 140 5.2 Die Logik des Steigerungsspiels 156 5.3 Rekapitulation 167 Einleitung 169 6.1 Der Chronotopos im handlungsbasierten Erzählen 170 6.2 Zwischenfazit 187 6.3 Krisenfalle handlungsbasierten Erzählens: Niederlage und Untätigkeit 190 6.4 Rekapitulation 208 Einleitung 211 7.1 Kinästhetische Wahrnehmung als Grundlage für die Rezeption virtueller Welten 212 7.2 Die Avatare der Artusepik 230 7.3 Rekapitulation 243 |

Einleitung 247 8.1 Literatur als Spiel 249 8.2 Alternativität und Konventionalität 262 8.3 Rekapitulation 273 9.1 ›Naturliche‹ Narratologie und Mediavistik 277 9.2 ›Naturliche‹ Narratologie und Erzählen im Imperativ 285 Glossar 291 Quellenverzeichnis 295 Index 317

Sommario/riassunto

Während sich die motivischen Parallelen zwischen Artusepen und Computerrollenspielen formlich aufdrängen, erwartet man mediale Gemeinsamkeiten eher nicht. Doch im agonalen Handlungsschwerpunkt mittelalterlicher Texte scheint eine ludonarrative Logik auf, die mit der Interaktivität von Rollenspielen korrespondiert. Protagonist*innen werden Avatare, Lesende zu Spielenden. Totgeglaubtes mittelalterliches Erzählen kehrt wieder im neuen Medium. Ob Witcher oder Wigalois - Franziska Ascher webt ein dichtes Netz an Querverbindungen zwischen den historisch disparaten Gegenständen. Game Studies und Germanistische Mediavistik treten dabei in Dialog und profitieren voneinander.
