

1. Record Nr.	UNINA9911026136303321
Autore	Schroter Felix
Titolo	Spiel Figur : Theorie und Asthetik der Computerspielfigur
Pubbl/distr/stampa	Marburg : , : Schuren Verlag, , 2021 ©2021
ISBN	9783741001321 3741001325
Edizione	[1. Aufl.]
Descrizione fisica	1 online resource (349 pages)
Collana	Marburger Schriften zur Medienforschung ; ; v.86
Soggetti	Rezeptionsästhetik Journey Alien: Isolation Destiny 2
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	PublicationDate: 20210301
Nota di contenuto	Intro -- Impressum -- Inhalt -- Wurdigung -- 1 Einleitung -- 2 Zum Stand der Figurenforschung -- 2.1 Figurenforschung in Literatur- und Medienwissenschaft -- 2.1.1 Normative Poetiken der Figur -- 2.1.2 Anfänge deskriptiver Figurentheorie -- 2.1.3 Strukturalistische und semiotische Figurentheorien -- 2.1.4 Poststrukturalistische und psychoanalytische Figurentheorien -- 2.1.5 Kognitive Figurentheorien -- 2.1.6 Interdisziplinäre Ansätze und transmediale Narratologie -- 2.1.7 Zwischenfazit: Figurenforschung in Literatur- und Medienwissenschaft -- 2.2 Forschung zur Computerspielfigur -- 2.2.1 Avatartheorien der Figur -- 2.2.2 Figurentheorie und Computerspiel -- 2.2.3 Game Studies und kognitive Figurentheorie -- 2.2.4 Zwischenfazit: Forschung zur Computerspielfigur -- 3 Figurendarstellung im Computerspiel -- 3.1 Darstellungsmodi des Computerspiels -- 3.1.1 Darstellungsmodus: Narration -- 3.1.2 Darstellungsmodus: Simulation -- 3.1.3 Darstellungsmodus: Kommunikation -- 3.1.4 Darstellungsmodus: Deskription -- 3.2 Ontologie der Computerspielfigur -- 3.2.1 Figuren als kommunikative Artefakte -- 3.2.2 Nonlinearität von Figurendarstellungen -- 3.2.3 Interaktivität von Figurendarstellungen -- 3.2.4 Konfigurierbarkeit von

Figuren -- 3.2.5 Kommunikative Funktion von Figuren -- 3.2.6 Weitere Charakteristika von Figuren -- 3.3 Mittel der Figurendarstellung -- 3.3.1 Cut-Scenes -- 3.3.2 Geskriptete Ereignisse -- 3.3.3 Quick-Time-Events -- 3.3.4 Sprachliche Darstellungsmittel -- 3.3.5 Interface -- 3.3.6 Zwischenfazit: Figurendarstellung im Computerspiel -- 4 Figurenrezeption im Computerspiel -- 4.1 Figurenrezeption im Film -- 4.1.1 Kognitive Filmtheorie -- 4.2 Figurenrezeption im Computerspiel: kognitive Aspekte -- 4.2.1 Modi der Figurenrezeption -- 4.2.2 Ebenen der Figurenrezeption -- 4.2.3 Interaktivität und Figurenrezeption. 4.3 Figurenrezeption im Computerspiel: emotive Aspekte -- 4.3.1 Theorie audiovisueller Emotionen -- 4.3.2 Emotionstheorien des Computerspiels -- 4.3.3 Ein integratives Modell der Computerspielemotion -- 5 Figurenanalyse im Computerspiel -- 5.1 Computerspielfiguren als fiktive Wesen -- 5.1.1 Artefakteigenschaften fiktiver Wesen -- 5.1.2 Fiktive Wesen als Symbole und Symptome -- 5.2 Computerspielfiguren als Spielfiguren -- 5.2.1 Artefakteigenschaften von Spielfiguren -- 5.2.2 Spielfiguren als Symbole und Symptome -- 5.3 Computerspielfiguren als Repräsentationen von Spielern -- 5.3.1 Artefakteigenschaften <sozialer> Aspekte der Figur -- 5.3.2 <Soziale> Aspekte der Figur als Symbol und Symptom -- 5.3.3 Zwischenfazit: Figurenanalyse im Computerspiel -- 6 Zur Ästhetik spielergesteuerter Figuren -- 6.1 Rezeptionsästhetik spielergesteuerter Figuren -- 6.1.1 Konzeption und ästhetische Gestaltung spielergesteuerter Figuren -- 6.1.2 Narrative Bedeutungskonstruktion durch spielergesteuerte Figuren -- 6.1.3 Formen der Involvierung durch spielergesteuerte Figuren -- 6.2 Figurensubjektivität und Embodiment -- 6.3 Case Study: Subjektivität und Embodiment in Journey -- 7 Zur Ästhetik computergesteuerter Figuren -- 7.1 Rezeptionsästhetik computergesteuerter Figuren -- 7.1.1 Konzeption und ästhetische Gestaltung von computergesteuerten Figuren -- 7.1.2 Narrative Bedeutungskonstruktion und non-player characters -- 7.1.3 Ludische Involvierung und künstliche Intelligenz -- 7.2 Emotionale Anteilnahme an computergesteuerten Figuren -- 7.3 Case Study: Figurenrezeption in ALIEN: ISOLATION -- 8 Zur Ästhetik Mitspieler-gesteuerter Figuren -- 8.1 Rezeptionsästhetik Mitspieler-gesteuerter Figuren -- 8.1.1 Konzeption und ästhetische Gestaltung von Mitspieler-gesteuerten Figuren -- 8.1.2 Ausdrucksformen sozialen Status durch Mitspieler-gesteuerte Figuren. 8.1.3 Ästhetische Strukturierung von Kommunikation durch Mitspieler-gesteuerte Figuren -- 8.2 Soziale Involvierung durch Mitspieler-gesteuerte Figuren -- 8.3 Case Study: Soziale Involvierung in DESTINY 2 -- 9 Zusammenfassung -- 9.1 Darstellung, Ontologie und Rezeption von Computerspielfiguren -- 9.2 Analyse von Computerspielfiguren -- 9.3 Ästhetik von Computerspielfiguren -- 9.4 Ausblick: Jenseits der Rezeptionsästhetik -- Farbtafeln -- 10 Medienverzeichnis -- 10.1 Computerspielverzeichnis -- 10.2 Filmverzeichnis -- 10.3 Serienverzeichnis -- 10.4 Literaturverzeichnis (Primärliteratur) -- 11 Literaturverzeichnis -- 12 Abbildungsverzeichnis -- 13 Register.

Sommario/riassunto

Long description: Figuren sind ein zentrales Attraktionsmoment aktueller Computerspiele, doch ihre medienwissenschaftliche Erforschung ist bislang nur in Ansätzen erfolgt. Diese Arbeit schließt diese Forschungslücke, indem sie allgemeine Gestaltungsprinzipien und Wirkungsweisen von Computerspielfiguren in figurenzentrierten Mainstreamspielen untersucht. So trägt sie im Rahmen ihrer Beschäftigung mit der Darstellung, Ontologie und Rezeption von Computerspielfiguren dazu bei, die verstreuten Forschungsbefunde zu systematisieren und in einen einheitlichen Theorierahmen einzuordnen. Dabei werden Ansätze der kognitiven Film- und Medientheorie, der

transmedialen Narratologie und der Game Studies zusammengeführt, um Figuren als fiktive Wesen, Spielfiguren und Repräsentationen von Spielerinnen zu beschreiben. Die systematische Herleitung und Ausdifferenzierung unterschiedlicher Modi der Darstellung und Rezeption von Computerspielfiguren erlaubt, die Ästhetik spielergesteuerter, computergesteuerter und Mitspieler-gesteuerter Figuren theoretisch fundiert und begrifflich präzise zu beschreiben. So erweisen sich Figuren als Kulminationspunkt für körperlich-affektive Erfahrungen von Subjektivität und Embodiment, als Objekt vielfältiger Formen emotionaler Anteilnahme und als Element ‚strukturierter Sozialität‘ in Mehrspieler-Kontexten. Ihre Analyse wirft dadurch auch ein Licht auf den Zusammenhang ästhetischer Gestaltung und ästhetischer Wahrnehmung im Computerspiel generell.
