

Stephan Günzel

Raumerzählung im Computerspiel

Ausgehend von der Annahme, dass Computerspiele als Medien in erster Linie räumlich verfasst sind, wird der Vortrag der Frage nach den Möglichkeiten spatialen Erzählens nachgehen. Hierzu wird sowohl auf die Entwicklungsgeschichte des Game Designs eingegangen wie auch auf den Grundlagenstreit in den Game Studies zwischen narratologischen und ludologischen Ansätzen. Die zentrale These hierbei ist, dass Computerspiele nicht nur (linear oder non-linear) «in Räumen» erzählen, sondern gleichfalls auch «von Räumen».

Dr. Stephan Günzel ist Professor für Medientheorie und Leiter des Instituts für gestalterisches Forschen an der Berliner Technischen Kunsthochschule, wo er auch den Studiengang Game Design aufgebaut hat. Zuvor war er von 2008 bis 2011 Koordinator des Zentrums für Computerspielforschung an der Universität Potsdam und Gastprofessor für Raumwissenschaften an der Humboldt-Universität zu Berlin sowie den Universitäten Trier, Kassel und Göttingen.