

# Coming-of-Age in Videospiele

## Überlegungen zum Genre der Adolescent Games

WENDY ZELLING

Obwohl Videospiele lange Zeit als der Inbegriff eines jugendkulturellen Mediums galten, scheint die Adoleszenz als Sujet erst durch das Erwachsenwerden der Durchschnittsspieler:innen in virtuellen Welten anzukommen. Diese veränderte soziokulturelle Wahrnehmung des Mediums sowie die gewachsenen Ansprüche des gealterten Kernpublikums begründen mit dem technischen Fortschritt die jüngst angestoßene intermediale Adaption des Coming-of-Age-Genres im Videospiel. Jedoch existieren schon vor der Herausbildung des Genres der Adolescent Games mit seinen facettenreichen Spielarten einige kreative Verhandlungsweisen der Individuation, die sich der Thematik im Rahmen ihrer gegenwärtigen Möglichkeiten annehmen. Um sich den verschiedenen Genreausprägungen der Adolescent Games sowie ihrer Vorgänger holistisch zu nähern, widmet sich der vorliegende Beitrag eingangs grundlegenden Genrediskussionen der Games Studies, die aufgrund der inhärenten Wandelbarkeit des interaktiven Mediums oftmals als ›unmögliches Unterfangen‹ gelten.

### Coming-of-Age in Video Games

Thoughts on Adolescent Games as a Genre

Even though video games have been regarded as the medial epitome of youth culture, coming-of-age has only recently become a more frequently explored topic in virtual worlds, ultimately leading to the intermedial adaptation of the coming-of-age-genre in video games. Reasons for this development can be traced to several factors, such as changes in the socio-cultural perception of the medium, new demands of a matured core audience, as well as ongoing technical advances. However, well before the formation of the genre of adolescent games and its multifaceted variants in terms of play, there were already various ludonarrative ways to explore the topic of individuation within the current limits of the medium. In order to holistically approach the various forms of adolescent games as well as their predecessors, this article initially outlines the genre discussions in Games Studies, often regarded as an impossible endeavour due to the inherent transformability of the interactive medium.

Videospiele haben sich in den vergangenen Jahren merklich in ihrer Produktion und Rezeption verändert. Waren sie lange als jugend- und subkulturelle Randerscheinung verrufen (Helbig/Schallegger 2017, S. 9), lässt sich derweil eine konstant wachsende Aufgeschlossenheit gegenüber digitalen Spielen als Medium und Kunstform in der Gesellschaft konstatieren (Zimmermann/Falk 2020, S. 9). Zugleich ist die marktwirtschaftliche Relevanz der Games-Branche unverkennbar geworden (Helbig/Schallegger 2017, S. 9). Der allegorischen Emanzipationsgeschichte des »zuerst ungeliebten, miss-trauisch beäugten Kind[es]« (Zimmermann/Falk 2020, S. 9) folgend, welches sich nunmehr zum beliebten »Mitglied der Kulturfamilie« (ebd.) mausert, finden sich zunehmend Stimmen, die wohlwollend über das allmähliche Erwachsenwerden von Games berichten (Schwaiger 2015). Wenngleich die abnehmende Medienskepsis sicherlich einen Beitrag zur fortlaufenden Emanzipation als geschätzte Kunstform leistet, ist diese auf externen Faktoren basierende Schlussfolgerung aus medientheoretischer Perspek-

JAHRBUCH DER GESELLSCHAFT  
FÜR KINDER- UND JUGEND-  
LITERATURFORSCHUNG  
GKJF 2023 | www.gkjf.de  
DOI: 10.21248/gkjf-jb.105

tive abzulehnen. Denn noch immer befindet sich das Game »in einer Phase der Selbst-reflexion in seiner Medienevolution« (Unterhuber/Schellong 2016, S. 27), hadert es doch trotz des Fortschritts weiterhin mit seiner eigenen Bedeutung sowie mit der Abgrenzung von anderen narrativen Medien (ebd., S. 21; Schwaiger 2015). Folglich befindet sich das Videospiel derzeit, möchte man im Bild der Reifung bleiben, höchstens in seiner medialen Adoleszenz (vgl. Rosenthal 2014).

Wer zwischenzeitlich tatsächlich das Erwachsenenalter erreicht hat, ist ein Großteil der Spieler:innen. Obwohl Gaming eine kontinuierlich wachsende Rolle im Alltag von Jugendlichen *aller* Geschlechter spielt, was exemplarisch die aktuelle JIM-Studie zeigt (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2022, S. 49), besteht »die größte [spielende] Alterskohorte [aus] Personen über 35 Jahre.« (Helbig/Schallegger 2017, S. 9). Diese Entwicklung wird maßgeblich in der Diegese gegenwärtiger Videospiele reflektiert, da die Spieler:innen entsprechend ihrem Alter ein komplexes narratives Erlebnis erwarten, mit dem sie sich bestenfalls identifizieren können. Eine Generation ebenfalls gealterter Entwickler:innen kommt dieser Forderung nach: In den vergangenen Jahren werden vermehrt Sujets wie Trauer, Verantwortung und – aufgrund der andauernden Überzahl an männlichen Akteuren in der Branche – Vaterschaft in den Narrativen ihrer Werke aufgegriffen, wobei auf eigene Erfahrungen referiert wird (vgl. Stang 2017, S. 171; MacDonald 2018a; MacDonald 2018b). Mit dieser ›Dadification‹ von digitalen Spielen, die sich mit großem Erfolg und Kritikerzuspruch seit dem Beginn der 2010er-Jahre auf dem Mainstream-Markt zeigt, geht eine signifikante Veränderung einher: Mit der Thematisierung familiärer Verantwortung aus der Perspektive einer Vaterfigur rückt die jugendliche Individuation als diffizile Lebensphase in den narrativen Fokus einiger einflussreicher Games (Stang 2017, S. 162f., 171). Nur kurze Zeit später zeichnet sich ein Fokalisierungswechsel zu adoleszenten Figuren als eigenständigen Protagonist:innen ab – als logische Konsequenz läuten Kritiker wie Rosenthal (2014) den Beginn des Adaptionsprozesses des Coming-of-Age-Genres im selbst noch adoleszenten Medium ein.

Der vorliegende Text widmet sich dieser medienspezifischen Verhandlung von Adoleszenz, indem er grundsätzliche Überlegungen zum Genre der Adolescent Games mit seinen Subgenres bzw. Spielarten exploriert, zu welchen die Life Formation Games, Games of Adolescence und Dadification Games gehören. Zunächst soll anhand gegenwärtiger Genrediskurse der Game Studies eine Basis gelegt werden, um im Anschluss daran das Game als neuartiges Verhandlungsmedium des Coming-of-Age-Sujets zu umreißen.

### **Genre-Taxonomie im Videospiel: Versuche der Zähmung eines »widerspenstigen Biests«**

So wichtig Genrediskurse in allen Fachdisziplinen sind, so mühsam können sie auch sein. Insbesondere Videospiele, wie Schniz bereits auf den ersten Seiten seines Einführungsbandes über deren unmögliche Taxonomie konstatiert, »sind in puncto Genreklassifikation ein widerspenstiges Biest« (2020, S. 15). Zwar verbindet das Game mit der Klassifizierung seiner Genres vielerlei Aspekte mit anderen Medien, so z. B. dem grundsätzlichen Wunsch nach »Verständigung, Ordnung und Orientierung« (Koubek 2020, S. 37), entzieht sich aber dennoch traditionellen Genrediskursen (Schniz 2020, S. 2). Der Grund: Im Vergleich zu anderen Medien verfügen Videospiele über eine besondere Art der narrativen Interaktivität (Schallegger 2017, S. 17f.). Ebendie eröffnet die Games-typische Möglichkeit der aktiven Partizipation am Text in Form von »designed choices and procedures« (Zimmermann 2004, S. 158), wodurch sich digitale Spiele »von den linea-

ren Spielarten literarischen wie audiovisuellen Erzählens medientechnologisch kategorial« (Freyermuth 2015, S. 79) letztlich abheben, aber »zugleich deren Anderes« (ebd.) begründen. Es sind also zusätzliche Kriterien nötig, um sich dem Game mit seinen Genres anzunähern und seiner Andersartigkeit gerecht zu werden.

Die *explicit interactivity* bildet als medienspezifische Besonderheit das konstitutive Merkmal der Games (Zimmermann 2004, S. 158), denn: »This is where the recipient becomes the player, where they actually get to affect the experience, not just take it in and process it« (Schallegger 2017, S. 18). Ganz in diesem Sinne definiert das interaktive Medium seine Genres überwiegend nach »spielerischen Gesichtspunkten« (Koubek 2020, S. 37) und beantwortet mit seinen Zuordnungen primär die Frage danach, »wie man mit [dem betreffenden] Videospiele interagieren kann« (Schniz 2020, S. 84). Auf dem Markt finden sich daher Sortierungen nach Begriffen wie *Shooter*, *Rollenspiel* oder *Jump 'n' Run* (Koubek 2020, S. 37), die im Wesentlichen Auskunft über das *System* eines Videospiele mit seinen Regeln sowie die *Mechaniken*, d.h. alle »regelgegebenen Möglichkeiten der Interaktion auf intradiegetischer Ebene« (Schniz 2020, S. 86), geben. Kurzum: Die Mechanik umfasst alle Aktionen, welche die Spieler:innen in Form ihres Avatars per Knopfdruck unter Vorbehalt der »Rahmenbedingungen des interaktiven Dispositivraums« (Schniz 2020, S. 85) ausüben können. Als den systemmechanischen Aspekt erweiternde Dimension lassen sich aus Literatur und Film entlehnte Genrebegriffe ausmachen, die sie sich an narrativen Gesichtspunkten wie »bestimmte[n] Handlungsorte[n] und -zeiten, Figuren, Konflikte[n], Themen oder Motive[n]« (Koubek 2020, S. 37) orientieren.

Der Frage, welches Genre aus systemmechanischer Perspektive überhaupt Raum für Erzählungen böte, nähert sich Rauscher in seiner Betrachtung aktueller Genrediskurse. Dezidiert stellt er bei Rollenspielen und Adventures »einen zentralen narrativen Charakter« (Rauscher 2020, S. 257) fest, wohingegen Puzzle-Spiele im Stil von *Tetris* (1984) »auf eine Erzählung nahezu vollständig verzichten« (ebd.). Anhand der bewusst gewählten Limitierung auf *Tetris-artige* Puzzle-Spiele wird schnell deutlich, wie unscharf Genreklassifizierungen sind: Auch wenn *Tetris* ohne Erzählung auskommt, ist das Puzzle-Genre im Umkehrschluss nicht als grundlegend nicht narrativ anzusehen – und selbst unter Spielen des Genres mit ähnlicher Prämisse kann es zu maßgeblichen Unterschieden in der Spielerfahrung kommen. Beispielsweise müssen im Puzzle-Spiel *Unpacking* (2022) wie in *Tetris* verschiedene Objekte an einen geeigneten Platz im Möglichkeitsraum der Systemmechanik gebracht werden; auch eine Erzählinstanz ist dabei praktisch nicht vorhanden. Dennoch evokiert *Unpacking* im Gegensatz zu *Tetris* anhand seiner audiovisuellen Ausgestaltung in Kombination mit seiner Systemmechanik eindeutig eine Erzählung, indem seine Ästhetik an den Erfahrungshorizont der Spieler:innen appelliert. Statt bunten Pixel-Klötzchen sortieren die Spieler:innen Haushaltsutensilien und Memorabilia aus Umzugskartons in verschiedene Wohndomizile. Mittels der Platzierung der bedeutungsgeladenen Objekte entfaltet sich mit jedem ausgepackten Karton und jedem eingeräumten Zimmer eine Geschichte über die Lebensstationen einer jungen Frau sowie die damit einhergehenden Erfolgserlebnisse und Krisen.

### **Fiktionsästhetik und Sozioritus: neue Impulse bei der Betrachtung des *objet ambigu***

Freilich hat sich seit dem Erscheinen von *Tetris* vor fast vierzig Jahren einiges getan. Insbesondere im Bereich der Hardware haben sich substanzielle Erneuerungen ergeben,

die ein komplexeres Spieldesign hinsichtlich Bild, Ton und Interaktionsmöglichkeiten erlauben (Schniz 2020, S. 3). Infolgedessen ist ein alleiniger Fokus auf Systemmechanik und Narration als definitorische Dimensionen zwar nicht obsolet geworden, aber für eine holistische Erfassung von Genremerkmalen nicht mehr ausreichend.

Rauscher gibt daher zu bedenken, dass die konventionelle auf ludonarrative Qualitäten reduzierte Definitionsweise einen »blinde[n] Fleck [...] im Bereich der Ästhetik« (2020, S. 260) verursache. Demnach erwägt Schniz, die »erzählerische und audiovisuelle Ausgestaltung eines Videospiele« (2020, S. 95) unter der *Fiktionsästhetik* als Genredimension neben der Systemmechanik zu vereinen, da ein Game »auch ganz ohne Erzählinstanz, ohne Geschichte, eine vollkommen andere Wirkung« (ebd.) erziele, sobald grundlegende Bestandteile des ästhetischen bzw. audiovisuellen Arrangements ausgetauscht werden. So wäre die Wirkung von *Unpacking* eine gänzlich andere, räumten die Spieler:innen Kisten in staubige Lagerhallen statt lieb gewonnene Habseligkeiten in das lichtdurchflutete Eigenheim. Des Weiteren konstatiert er, dass sich die Fiktionsästhetik eines Videospiele an »narrativen Handlungsmustern, Tropen und Inszenierungen, wie sie aus Literatur, Theater und Film bekannt sind« (ebd., S. 11), orientieren kann, wodurch intermediale Wechselwirkungen zwischen Genres entstehen, die sodann mit passender Systemmechanik in den interaktiven Raum übersetzt werden (ebd., S. 11 und 99 ff.). Rauscher führt diese Idee fort, indem er Videospieleadaptionen von Filmen im Rahmen »transmediale[r] Genre-Passagen« (2020, S. 262) beleuchtet. In einem Bonus-Level des im Jahr 2014 erschienenen Games *Alien: Isolation* (2014) können die Spieler:innen gar das Finale eines Originalfilms nachspielen, das jedoch auf Basis vorausgegangener Aktionen im Spielverlauf eine andere Wendung als das filmische Original nehmen kann (ebd., S. 263). Das Beispiel veranschaulicht ebenso, dass Games aufgrund ihrer expliziten Interaktivität *anders* als herkömmliche narrative Medien erzählen, indem die Aktionen der Spieler:innen ausschlaggebend für die Entwicklung des Spielerlebnisses sind. Denn sollten »[Videospiele] eine Handlung oder Erzählung aufgreifen, lässt sich diese wie die Spielzüge häufig selbst konfigurieren und ist nicht wie ein Text auf eine Lesart festgelegt« (Rauscher 2020, S. 257). Dementsprechend konstatiert Jenkins, dass Narration und Spiel durch das Verweben der ludischen Struktur mit der Erzählung harmonisch vereinbart werden, wodurch anhand der Bewegung der Spieler:innen im *ludo-narrative space* die Handlung entfaltet wird (2004, S. 129 ff.; Schalleger 2017, S. 24 f.). Ebendieses Engagement, welches bei den Spieler:innen im virtuellen Raum nötig ist, um den Inhalt des Textes zu erschließen, wird als *ergodisch* verstanden (Aarseth 1997, S. 1).

Digitale Spiele sind also aufgrund ihrer Abhängigkeit von der Eingabe der Spieler:innen ohnehin ein äußerst subjektives und individuelles Unterfangen (Schniz 2020, S. 6), was sich besonders an der selbstbestimmten Interaktion von Spieler:innen in »neueren Entwicklungen zu hybriden Konzepten« (Rauscher 2020, S. 260) ablesen lässt. Treibende Kraft dieser fortlaufenden Genrehybridisierung ist ein rasanter technischer Fortschritt, der das Medium seit jeher begleitet (Schniz 2020, S. 9). Demgemäß werden Experimente mit dem Spieldesign und damit einhergehende Neuinterpretationen von Genrekonventionen durch technische Errungenschaften »und jede[] dadurch inspirierte[] kreative[] Entscheidung« (ebd., S. 3) ermöglicht. Gerade Spieltitel, die zu dem eher behelfsmäßigen Genre-Sammelbegriff der *Open World* gehören, sind symptomatisch für diesen Trend (Rauscher 2020, S. 260). Wie es der Name bereits vermuten lässt, wird in diesen Games eine frei begehbare »virtuelle Geografie simuliert« (Schniz 2020, S. 92), welche auf fiktiven oder realweltlichen Schauplätzen basieren kann. In diesen mit verschiedensten Aktivitäten angereicherten Welten ergeben sich »Facettenkataloge von Genres« (ebd.), die

»als umfangreiches Archiv einzelner Bestandteile« (ebd.) verstanden und »unabhängig voneinander abgerufen, in Sequenz gesetzt oder zum gemeinsamen Effekt kombiniert werden können« (ebd.). Obwohl weiterhin systemmechanische Dominanten existieren, ermöglicht die Hybridisierung eine tiefere Individualisierung sowie Subjektivierung des Spielerlebnisses (ebd., S. 92 f.). Ebenso können die Spieler:innen intendierte Genre-Angebote der Designer:innen gänzlich ablehnen, indem sie jegliches Game, ungeachtet seiner fiktionsästhetischen sowie systemmechanischen Ausprägung, zu einem »abstrakte[n], auf schnellstmögliche Weise zu lösenden [Puzzlespiel] oder Hindernisrennen« (ebd., S. 114) uminterpretieren, wobei »das bewusste, unter einem persönlich auferlegten Zeitdruck geschehende, Ausnutzen von Spielmechaniken« (ebd.) den zentralen Erlebnisaspekt einnimmt.

Es ist also festzuhalten: Zwar entfalten sich mit dem bloßen Engagement der Spieler:innen Erzählungen im *ludo-narrative space*, aber *wie* sie sich entfalten, ist letztlich von ihren Präferenzen und daraus resultierenden Handlungen bzw. Entscheidungen im Spielraum abhängig. Somit wirkt sich das Spielverhalten zugleich auf die subjektive Genrewahrnehmung aus, weshalb Schniz eine dritte Dimension zur Betrachtung von Genres einführt, welche die Zentralstellung der Spieler:innen im »genrebestimmenden Mensch-Maschine-Dialog« (Schniz 2020, S. 12) dezidiert berücksichtigen soll: den *Sozioritus*.

Wurde bis zu dieser Stelle hauptsächlich die Auswirkung des Spielverhaltens auf die systemmechanische Dimension beleuchtet, so lassen sich gleichermaßen im fiktionsästhetischen Bereich Möglichkeiten der Individualisierung finden (Schniz 2020, S. 92 f.). Als »Nexus von Genrewirkereffekten, Ausgangspunkt von Agency und letztendlich auch Dreh- und Angelpunkt der Spielererfahrung« (ebd., S. 113) betont Schniz die Rolle des Avatars. Denn während die Spieler:innen ihn zur Interaktion mit der Spielwelt beseelen (Zimmermann/Falk 2020, S. 258), projizieren sie ebenfalls ihre Intentionen in die Realität der virtuellen Welt (Schallegger 2017, S. 44). Durch den Flow – eine Episode optimalen Erlebens (Csikszentmihalyi 1998, S. 24) – können die Spieler:innen die Realität des Avatars in einem Zustand der Immersion als ihre eigene wahrnehmen (Schallegger 2017, S. 46). Im Sinne des *Sozioritus* erlangt diese Verschmelzung der Realitäten besondere Bedeutung (Schniz 2020, S. 112 f.), sobald in Videospiele soziale Interaktionen durch hervorgehobene Entscheidungsmomente in Form des *Decision Turns* gemacht werden (Unterhuber/Schellong 2016, S. 26). In diesen Momenten werden die Spieler:innen dazu angehalten, auf (verbale) Aktionen einer nicht spielbaren Figur nach eigenem (moralischem) Ermessen zu antworten (ebd., S. 23; Sicart 2013), indem sie eine als adäquat empfundene Reaktion in einem Dialogfenster auswählen (Schniz 2020, S. 112). Da die Antwortmöglichkeiten vielfältig ausfallen können, wird es den Spieler:innen nicht nur ermöglicht, den »Ton der Erzählung« (Unterhuber/Schellong 2016, S. 26) nach subjektivem Befinden zu manipulieren (Macgregor 2015), sondern auch, Genrevarianzen anhand der Dialogführung herbeizuführen (Schniz 2020, S. 112).<sup>1</sup>

Ein digitales Spiel verfügt also über so viele Entfaltungsmöglichkeiten, wie es Iterationen aufweist. Demnach betrachtet Schniz das Videospiele als metaphorisches *objet ambigu*, welches aufgrund seiner Natur als »hochkomplexe mediale [Komposition]« (2020, S. 20) von einer »innewohnenden Ambiguität« (ebd., S. 17) zeugt. Zugleich referiert das

<sup>1</sup> Für eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem Avatar im Kontext des *Sozioritus* vgl. Felix Schröters *Spiel / Figur: Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur* (2021) oder Melissa Kagens *Wandering Games* (2021).

Gedankenkonstrukt des ambivalenten Gegenstands, der sich »weder in seiner Entstehung noch in seiner Beschaffenheit klar bestimmen lässt« (ebd., S. 16), auf die Wandelbarkeit und Individualität der gesamten Spielerfahrung, welche sich aus den interaktiven und immersiven Qualitäten des Mediums speist (ebd., S. 21 ff.). Zwar lassen sich die Einzelteile des multimedialen *objet ambigu* fragmentarisch einordnen, immerhin befindet sich sein Ursprung in »konventionellen« Medienformen wie der Literatur oder dem Film, wird aber in seiner erlebten Gesamtheit der Wissenschaft als undefinierbares Feld verschlossen bleiben (ebd.). Auf Genrediskurse übertragen bedeutet dies, dass letztlich nur die Möglichkeit besteht, auf altbewährte Genremarker zurückzugreifen, sie aber an den neuen, interaktiven Rahmen anzupassen (ebd., S. 24). Dementsprechend soll im Folgenden die spielerische Adaption des aus (Jugend-)Medien bekannten Coming-of-Age-Sujets als intermediales Genre in seinen Spielarten umrissen werden.

### Die Ästhetik des Erwachsenwerdens der Life Formation Games

Wie bereits angedeutet, sind Videospiele in der Lage, mit ihrem Design an universelle Erfahrungen des menschlichen Daseins anzuknüpfen. Vermag es *Unpacking* das Erlebnis eines Umzugs mit dem Gefühl der Euphorie und Unsicherheit im Angesicht eines neuen Lebensabschnitts zu evozieren sowie die Mühseligkeit des Einzugsprozesses zu simulieren, bedienen sich eine Vielzahl digitaler Spiele des erzählerischen Musters der Campbell'schen Heldenreise, um die Reisebewegung im *ludo-narrative space* an die archetypische Individuationserzählung des Monomythos zu koppeln (Jenkins 2004, S. 124 ff.). Das ohnehin in der Popkultur verankerte narrative Muster bringt mit Campbells *Heros in tausend Gestalten* (1949) das Sujet der Individuation äußerst früh ins Videospiele, was sich an Action-Adventure-Klassikern wie *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) ablesen lässt (Matuszkiewicz 2019, S. 223 ff.). Gerade Action-Adventures bieten einen fruchtbaren Boden für den Monomythos, indem »Räume, Landschaften oder Szenen von einem Ausgangspunkt zu einem Endpunkt durchquert werden müssen« (Zimmermann/Falk 2020, S. 267) und zur Evokation von kniffligen Reifeprüfungen in der Fremde »feindliche Figuren und Passagen [...], Geschicklichkeit und schnelle Reflexe erfordern« (ebd.). Allerdings bleibt in solchen Spieltiteln der Zugang zu komplexen psychischen Vorgängen in ihrem Facettenreichtum wegen des Fokus auf die »physical, object-oriented action taken by the hero (who also tends to be highly gendered)« (Ensslin/Goorimoorthee 2020, S. 373) weitestgehend verschlossen. Dieser Umstand ist gerade in Bezug auf eine künstlerische Verhandlung der Adoleszenz, welche »im weitesten Sinne alle psychischen, physiologischen und sozialen Veränderungen« (Weinkauff/Glasenapp 2010, S. 128) umfasst, die in modernen Gesellschaften »zwischen dem Ende der Kindheit und dem Übergang zum Erwachsenenalter« (ebd., S. 127) stattfinden, nicht von Vorteil.

Nach Ensslin und Goorimoorthee kann die gewachsene Komplexität des Game-Designs derweil signifikante Veränderungen in der Darstellung von psychischen Prozessen wie der Individuation tragen, sodass in aktuellen Erscheinungen eine Orientierung am Monomythos zur Betrachtung narrativer Muster unzureichend geworden sei: Er lasse von Spieler:innen und Held:innen gemeinsam erlebte psychologische, philosophische und spirituelle Reifeprozesse außer Acht und werde der Komplexität, Fluidität und Diversität der Psyche gegenwärtiger Videospieleprotagonist:innen nicht mehr gerecht (2020, S. 373). Neuere Titel wendeten sich daher von dem »rigorous, linear, seemingly predestined path of the Campbellian hero« (ebd.) ab und ermöglichten den Spieler:innen Raum für selbstkritische Reflexion sowie heuristisch-pädagogisches Denken.

Sie schlagen vor, das aus der Literatur gewachsene transmediale Motiv der Bildung als gemeinsamen Genremarker für eine Reihe von Games heranzuziehen, die »an advanced form of self-awareness, metacognitive understanding and/or spiritual and philosophical insights« (ebd., S. 374) als zentrale Spielerfahrung offerieren, von der die Spieler:innen wie unter der Anleitung eines Mentors in ihrer eigenen Entwicklung profitieren sollen. Diese unter dem Genrebegriff zusammengefassten Videospiele der Life Formation Games rekurrieren auf Bachtins Konzept des *Chronotopos* (1973), indem sie die personalisierte Bewegung sowie die Bewegungsdauer der Spieler:innen durch den *ludo-narrative space* nicht an die Narration, sondern allegorisch an die kognitive und spirituelle Reifung von Avatar und Spieler:in koppeln (ebd., S. 380).

Allerdings evozieren die Life Formation Games mit ihrer Emphase der individuell gesteuerten Reisebewegung als Metapher für die eigene Entwicklung ein abstraktes und breit gefasstes Erlebnis, was eher als eine universale Erfahrbarmachung der Ästhetik des Erwachsenwerdens bzw. der *rites de passage* verstanden werden kann (Ensslin/Goorimoorthee 2020, S. 382). Demgemäß liegt in ihrer Systemmechanik und Fiktionsästhetik ein klarer Fokus auf der Ästhetik des Herumirrens und Voranschreitens auf einem metaphorischen Lebensweg in virtuell dargestellter weiter Flur; auf eine Narration wird wie in *Unpacking* überwiegend verzichtet. Auch der Avatar bleibt zugunsten der Universalität der Erfahrung zumeist eine schematisch an die Fiktionsästhetik angepasste Figur (ebd.), die als abstraktes Projektionsgefäß der Spieler:innenpersönlichkeit auftreten kann (Schallegger 2017, S. 45). Die Life Formation Games befassen sich demnach mit »typisierten Figuren und exemplarischen Handlungskonstellationen« (Kaulen 1999, S. 7) statt einer Verhandlung der Entwicklungsprozesse des individuellen und einzigartigen Subjekts, wie es beispielsweise aus dem Adoleszenzroman bekannt ist (ebd.). Aber auch die Games of Adolescence weisen trotz ihres vielversprechenden Genrenamens ähnliche Defizite in der Darstellungsweise des Sujets auf.

### Spielbarer Monomythos, Ressourcenmanagement und Moralsimulation in den Games of Adolescence

Bevor Ensslin und Goorimoorthee zur detaillierten Betrachtung des Life-Formation-Game-Genres übergehen, stellen sie auf Basis von Grigsbys *A Ceaseless Becoming* (2007) Spielarten der Games of Adolescence vor (2020, S. 380). Mit ihrer »adventure quest structure« (Grigsby 2007, S. 81), die sich aus dem zuvor kritisierten Zusammenspiel von Monomythos und Adventure-Game speist, bieten sie ebenfalls eher eine symbolische Erfahrung von Adoleszenz (ebd.). Andere Ausprägungen der Games of Adolescence lassen die Spieler:innen in die Rolle eines omnipotenten Vormundes schlüpfen, der die Kontrolle über die Biografie eines virtuellen Sprösslings übernimmt und seinen Erfolg in allen Lebensbereichen durch Talentpunkte in die Wege leitet. Eine ähnliche Devise verfolgen *Dating Sims*, in welchen die Spieler:innen den Avatar des (zumeist männlichen) Heranwachsenden selbst appropriieren. Auch in diesem Genre beschränkt sich die Systemmechanik auf die Perfektionierung des Daseins durch ein gewissenhaftes Zeit- und Ressourcenmanagement, sodass eine junge Frau dem Werben des jungen Adonis verfällt (ebd., S. 81 ff.; Ensslin/Goorimoorthee 2020, S. 380 f.).

Eine Abweichung von dieser Formel erkennt Grigsby in dem Action-Rollenspiel *Fable* (2004), in dem die Spieler:innen die Entwicklung eines kleinen Jungen bis zum erwachsenen Mann in einer märchenhaften Welt individuell steuern können (2007, S. 86 ff.). Je nach Spielverhalten nimmt der Avatar dämonische oder heroische Züge an, aber er

löst, egal für welche moralische Seite sich die Spieler:innen entscheiden, jeden Konflikt mit Gewalt. Obwohl es zu diesem Zeitpunkt eine signifikante Innovation bedeutete, den insolenten Picaro als Gegenentwurf zum gefügigen Heros spielbar zu machen und somit unkonventionellere Wege in der Systemmechanik zu beschreiten, scheitert der frühe »moral simulator« (ebd., S. 86) an einem praktisch nicht existenten Reflexionsraum, indem Konsequenzen der Handlungen unmittelbar transparent kommuniziert werden und wie im namensgebenden (Volks-)Märchen keine moralischen Grautöne oder Dilemmata zulassen. Letztlich steht bei *Fable* (2004) also die Ökonomisierung des Erfolgs zwar nicht mehr im systemmechanischen Mittelpunkt, aber die der Moral (ebd., S. 86 f.).

Alle Kritikpunkte sind hauptsächlich auf den Zeitpunkt von Grigsbys Untersuchungen und die entsprechend technisch veraltete Auswahl an Videospiele zurückzuführen (Ensslin/Goorimoorthee 2020, S. 381). Allerdings antizipieren die Games of Adolescence zusammen mit den Life Formation Games Elemente, die in der späteren Verhandlung von Adoleszenz unabdingbar werden.

### Die gegenwärtige Verhandlung von Adoleszenz in den Adolescent Games

Neben den technischen Verbesserungen stellen sich Veränderungen in der soziokulturellen Wahrnehmung des Mediums sowie in der Demografie der Rezipient:innen ein. Somit treffen die narrativen Ambitionen und die Möglichkeiten eines komplexeren Game-Designs schließlich aufeinander und bieten in der Summe neue Erfahrungen für die Spieler:innen, die inzwischen gemäß ihrem Alter höhere Ansprüche an das Medium stellen und eine fortlaufende Moralisierung der Inhalte begrüßen. Ein Ausdruck dieser Entwicklung sind neuere Moralsimulatoren wie *Red Dead Redemption* (2010), in welchen die Spieler:innen einen Avatar beseelen, der anders als die absichtlich schemenhaft gestalteten Held:innen oder der Campbell'sche Heros über einen »pre-defined character with an individual and specific narrative background, aesthetic appearance, mechanical role and capabilities« (Schallegger 2017, S. 45) verfügt, wodurch das Subjekt und eine konkrete Erzählung statt der Evokation des Universellen in den Vordergrund rücken. Dennoch können die Spieler:innen die moralischen Ausprägungen des Avatars anhand ihres Verhaltens im *ludo-narrative space* weitläufiger individualisieren; auch divergentes Betragen wird vom System toleriert, aber in Form der Reaktionen einer simulierten Gesellschaft als solches gekennzeichnet und ggf. sanktioniert (ebd., S. 44).

Zwar antizipiert die Gesellschaftssimulation als abgleichende Moralinstanz eine der prominentesten Systemmechaniken der Adolescent Games, doch Dadification Games wie *The Last of Us* (2013) lenken mit ihrer neuen Rahmung der Reflexion moralischer Entscheidungen den fiktionsästhetischen Fokus auf die Komplexität jugendlicher Individuationsprozesse, da sie in der charakterlichen sowie moralischen Entwicklung zumeist weiblicher Jugendlicher internalisiert wird (Stang 2017, S. 164 ff.). Die Adoleszente fungiert als »Gradmesser [der] inneren Verfasstheit« (Nieser 2018) des Avatars, welcher zumeist als gebrochene Vaterfigur erscheint und die Heranwachsende als alleinige Bezugsperson durch dystopische Welten eskortiert (Stang 2017, S. 168). Demgemäß bemängelt Rosenthal (2014), Videospiele kämen Coming-of-Age-Erzählungen weitestgehend nur dann nahe, wenn es das Töten von Fabelwesen oder Zombies in realitätsfernen Settings beinhalte – der mediale Fokus auf eine physische Verletzlichkeit sei weiterhin zu groß, um psychosoziale Vorgänge der Adoleszenz darzustellen. Stang kritisiert

darüber hinaus, dass in den meisten Dadification Games der Tochterfigur aufgrund der Anleitung ihres fehlbaren Mentors unentrinnbar der Ruin bevorstehe, was letztlich die fatalistische Prägung durch den Vater als fiktionsästhetischen Mittelpunkt hervorhebt und nicht die selbstbestimmte Individuation (2017, S. 171).

Allerdings ist um 2015 herum ein »sharp rise in video game coming-of-age stories« (Rosenthal 2014) beobachtbar, die sich von den Mustern der Dadification Games lösen. Rosenthal erwägt daher, dass Videospiele allmählich eine eigene Verhandlungsweise des Coming-of-Age-Sujets etablieren, wenngleich er bezweifelt, dass sie sich ihrer »boyish aggression« (ebd.) jemals gänzlich entledigen werden. Dass Games mit einer Individuationsthematik keineswegs so plötzlich in Erscheinung treten, wie es Rosenthal beschreibt, wird anhand der oben diskutierten Spielarten in Kombination mit den begleitenden soziokulturellen und technischen Variablen recht deutlich. Was zum Zeitpunkt seiner Beobachtung tatsächlich auszumachen ist, ist ein Fokalisierungswechsel von erwachsenen zu adoleszenten Protagonist:innen, der sich auf dem Independent- und Mainstream-Markt mit einer kreativen Simulation des Alltägliche(re)n in der Fiktionsästhetik sowie in der Systemmechanik zuträgt.

Während sich Videospiele graduell zum wichtigsten Medium des kulturellen Ausdrucks der postindustriellen Gesellschaft im Westen entwickeln (Schallegger 2017, S. 46), erlauben es kostenlose Open-Source-Programme wie *Ren'Py* einer Generation heranwachsender Kunstschaffender, eigene Erfahrungen mit der Adoleszenz künstlerisch aufzuarbeiten. So widmet sich Leis in der Visual Novel *Butterfly Soup* (2017) in seiner Fiktionsästhetik der Verhandlung von adoleszenten Thematiken, die sie in ihrer Jugend als Teil der asiatisch-amerikanischen Community umtrieben; darunter unerreichbare Ansprüche der Eltern sowie Konflikte mit der kulturellen und sexuellen Identität (vgl. Stanley 2018). Demgemäß werden typische Handlungsmuster der Adoleszenz als zentrales narratives Element verhandelt, z.B. das Hinterfragen der eigenen Rolle in der Gesellschaft, die Ausbildung eines moralischen Kompasses sowie erste (gleichgeschlechtliche) romantische und sexuelle Erfahrungen (Kaulen 1999, S. 7; Gansel 2005, S. 361). Ähnliche Ansätze sind inzwischen bei Erscheinungen größerer Indie- sowie internationaler Entwicklerstudios zu beobachten. Solange also in der Fiktionsästhetik die Spieler:innen angehalten werden, »ein direktes Engagement« (Falkenhagen 2020, S. 77) hinsichtlich adoleszenter Individuation zu zeigen, und »eine aktive Auseinandersetzung mit den diskutierten Themen« (ebd.) in der Diegese besteht, kann von dem intermedialen Genre der Adolescent Games gesprochen werden. Dies bedeutet zugleich, dass sich die betreffenden Games nunmehr an Genrekonventionen der literarischen und filmischen Verhandlung von Adoleszenz in ihrer Fiktionsästhetik orientieren (Tieryas 2017; Karthaus 2019; Lund 2022). Besonders ersichtlich wird dies anhand der Facettenkataloge der Adolescent Games, die Genres mit beachtlicher Nähe zu Literatur und Film als Dominante inkludieren. So bedienen sich die Videospiele vorwiegend bei Rollenspielen, Adventures oder den mit den Dating Sims verwandten Visual Novels (Freyermuth 2015, S. 74; Matuskiewicz 2019, S. 331; Kartsios 2021, S. 130, 158). Zusätzlich können weitere Genres eingebunden werden, um beispielsweise wie in der Visual Novel *We Are OFK* (2022), die die Identitätssuche von vier Jungmusiker:innen verhandelt, Songs als musikalisches Intermezzo mit den Konventionen eines Rhythm Games darzubieten.

Um somit die Adoleszenz als »de[n] lebensgeschichtlich genuine[n] und sozial lizenzierte[n] Zeitraum der Entfaltung von Subjektivität« (Oesterle 1997, S. 13) unter Einbezug ihrer kulturgeschichtlichen Determiniertheit und Abhängigkeit von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen darzustellen (Gansel 2005, S. 362), bemühen sich die Adolescent

Games wie ihre medialen Vorbilder verstärkt um eine »Evokation von Alltagsnähe« (Weinkauff/Glasenapp 2010, S. 128) in der Fiktionsästhetik, um so »auf die jeweiligen gesellschaftlichen Gegebenheiten« (ebd.) zu referieren, welche entsprechend im *ludo-narrative space* behandelt werden. Übliche Schauplätze sind daher realweltlich verankerte Orte, die sich als aktivitätsreiche Open World wie in dem simulierten Tokio von *Persona 5* (2016) zeigen können. Auch generelle Lokalitäten des jugendlichen Lebens, die über eine signifikante gesellschaftliche Konnotation verfügen, können als Setting fungieren: *Danganronpa: Trigger Happy Havoc* (2010) versetzt die Spieler:innen an die fiktive Hope's Peak Academy, an der Schüler:innen als Simulacrum der Leistungsgesellschaft dazu gezwungen werden, zum Überleben einander zu töten und zu intrigieren. Zusätzlich können zur Veranschaulichung komplexer psychologischer Prozesse Parallelwelten als Seelenlandschaften herangezogen werden – in *Omori* (2020) bewegen sich die Spieler:innen hauptsächlich durch den Verstand des Protagonisten, der sich aufgrund eines Traumas in sein Jugendzimmer zurückzieht.

Aufgrund des eben dargestellten fiktionsästhetischen Facettenreichtums ist zu erahnen, dass die systemmechanischen Ausprägungen mindestens genauso vielfältig ausfallen. Wichtig ist hierbei, dass die Identitätsfindungsprozesse der Protagonist:innen in der Systemmechanik angemessen begleitet werden, um sie sodann in ihrer individuellen, subjektiven und kognitiven Anstrengung spielbar zu machen und zugleich »ludo-narrative Dissonanzen« (Unterhuber/Schellong 2016, S. 21) zu vermeiden. Hierfür findet im Rahmen des Fokalisierungswechsels zunächst die Abkehr von den fatalistischen Elementen des Campbell'schen Heros statt, um einen Widerspruch zwischen Selbstbestimmung und Fügung wie im Bildungskontext zu umgehen (Ensslin/Goorimoorthee 2020, S. 374). Im Zuge dessen wird auf die Suggestion der Garantie einer erfolgreichen Sozialisation am Ende der Adoleszenz verzichtet, welche ohnehin in der Realität nicht existiert (Gansel 2005, S. 364 ff.). Da die Selbstbestimmung innerhalb gesellschaftlicher Rahmenbedingungen sowie eine Orientierung an der Peergroup in den Mittelpunkt rücken, verliert die paternalistische Prägung ebenso an Bedeutung; ein Scheitern oder Gelingen der Adoleszenz gilt fortan als Konsequenz der eigenbestimmten Handlung, wie noch im Folgenden eruiert werden soll.

Auch topografisch lässt sich der Verzicht auf den Monomythos aufgrund der Möglichkeiten des komplexeren Game-Designs weitestgehend feststellen. Da der *ludo-narrative space* inzwischen ergodische Bemühungen mit kognitiven Prozessen verbinden kann (Ensslin/Goorimoorthee 2020, S. 374), ergibt sich wie im gegenwärtigen Adoleszenzroman eine »Verzahnung von Raum und Adoleszenz« (Stemmann 2019, S. 193). Dies mündet in einer Life-Formation-Games-ähnlichen Kopplung der Entwicklungsprozesse an die (Irr-)Bewegung der Protagonist:innen durch den *ludo-narrative space*.

Die meisten Protagonist:innen erscheinen durch ihre konkret definierten Ausgangssituationen wie ihre erwachsenen Vorgänger als *personality*-Avatare, können allerdings von den Spieler:innen in puncto adoleszenter Selbstverwirklichungsmöglichkeiten nach Belieben modifiziert werden. In vielerlei Adolescent Games vollzieht sich zu diesem Zweck eine Abwendung von kodierten Handlungsmöglichkeiten, sodass einer Antizipation der Konsequenzen des Spielverhaltens sowie einer »ökonomisch geleiteten Abwägung« (Unterhuber/Schellong 2016, S. 22) möglichst entgangen wird. Stattdessen werden Entscheidungssituationen in ihrer Momenthaftigkeit und Bedeutsamkeit für den weiteren Spielverlauf betont und die Spieler:innen zur (moralischen) Reflexion angeleitet (ebd., S. 25), wodurch persönlichkeitsbildende oder zum Teil handlungsverändernde Entscheidungen »erlebbar als Simulation realer Erfahrung« (ebd., S. 26; Schellong 2015)

durch *decision turns* gemacht werden. Zugleich lassen sich die Folgen des Spielverhaltens an der Spielwelt ablesen, wodurch ein »Aufeinandertreffen von Individuum und Gesellschaft« (Weinkauff/Glasenapp 2010, S. 126) im Rahmen des Systems entsteht. In diesem Kontext wird moralisches Handeln nicht mehr belohnt oder »instrumentalisiert und erschlossen« (Unterhuber/Schellong 2016, S. 22), vielmehr bleiben Konsequenzen wie in der Realität intransparent und abzuwarten (ebd., S. 25). Ebenfalls kann absichtlich diffuses Systemfeedback das Gefühl von Unfairness und Machtlosigkeit bei den Spieler:innen evozieren, was die Simulation eines Machtgefälles zwischen den Protagonist:innen und einer ihnen gegenüber feindlich gesinnten Gesellschaft ermöglicht, wie es beispielsweise aus verschiedenen Ausprägungen des Adoleszenzromans bekannt ist (Weinkauff/Glasenapp 2010, S. 129 f.). Ersichtlich wird dies anhand des Games *Life is Strange 2* (2018), das die Spieler:innen mit rassistischem Verhalten qua einer permanenten Aversion gegenüber dem mexikanisch-amerikanischen Protagonisten im *ludo-narrative space* konfrontiert, die selbst bei tugendhaftem Spielverhalten auftritt (Unterhuber 2018).

Alternativ übernehmen die Spieler:innen einen abstrakten Avatar, der wie in *Unpacking* lediglich zur Übernahme utilitaristischer Funktionen im Spielraum dient (Schallegger 2017, S. 45). Von besonderer Bedeutung wird dies im Genre der Walking Simulators, welche mit ihrer reduzierten Systemmechanik die Spieler:innen in die Position leserähnlicher, passiver Zeugen einer abgeschlossenen Handlung versetzen (Huberts 2016). In *Gone Home* (2013) erleben die Spieler:innen daher »nur passiv durch die Wahrnehmung der Spielwelt« (ebd.) die Individuationsgeschichte einer queeren Jugendlichen, was zum Teil als irritierende »Entmachtung der Spieler« (ebd.) wahrgenommen wird. Da die o. g. »Zentralstellung von Entscheidungsmomenten« (Unterhuber/Schellong 2016, S. 24) unter den Spieler:innen ebenfalls als »stärker narrativ und weniger ludisch« (ebd., S. 21) kritisiert wird, sehen sich einige Adolescent Games mit dem Vorwurf konfrontiert, mit ihrer vermeintlich simplen Systemmechanik kein vollwertiges Videospiele zu sein (ebd., S. 20). Zur Vermeidung dieses Kritikpunkts werden in risikoscheuen Mainstream-Titeln übernatürliche Fähigkeiten als abstrakte Repräsentation des inneren Konflikts als Spielmechanik genutzt (Lemme 2015; Unterhuber 2018).

### Wo sind die Holden Caulfields?

Zu Beginn seiner Analyse des Adoleszenznarrativs in Videospiele wundert sich Grigsby: »Where are the medium's Holden Caulfields [...]?» (2007, S. 65). Acht Jahre später wird *Life is Strange* (2014) mit Protagonistin Max Caulfield zu einem internationalen Überraschungserfolg. Der Nachname der Heldin ist kein Zufall: Das Videospiele ist gespickt mit intermedialen Referenzen auf Salingers Adoleszenzroman *The Catcher in the Rye* (1951) und adaptiert das Coming-of-Age-Sujet in seiner Fiktionsästhetik an das interaktive Medium (Tieryas 2017; Karthauser 2019).

Abschließend lässt sich zwar sagen, dass adoleszente Held:innen längst im Videospiele angekommen sind, doch mit dem rasanten technischen Fortschritt entwickeln sich das *objet ambigu* sowie seine Möglichkeiten stets weiter und die Spielarten der ludo-narrativen Verhandlung von Adoleszenz gleich mit. Demnach ist abzuwarten, wie das Sujet in zukünftigen Spieletiteln verhandelt werden wird. Ebenso hat sich gezeigt, dass die Entwicklung nicht nur von technischen Variablen abhängig ist, sondern auch von der Offenheit des Publikums sowie der Experimentierfreudigkeit der Entwickler:innen. Gleichzeitig bedeutet die inhärente Wandelbarkeit des *objet ambigu* im Sinne des Sozioritus, dass sich selbst ein Videospiele ohne thematischen Adoleszenzbezug in den Händen eini-

ger Spieler:innen durchaus als ein Adolescent Game entfalten kann, wohingegen ein tatsächliches Adolescent Game bei manch Findigen eine Umfunktionierung zum Hindernissenrennen unterläuft, wie bereits bei *Gone Home* (2013) geschehen. Denn schlussendlich bleibt das »Videospiele [...] ein Artefakt, dessen individueller Erfahrungshorizont sich [...] nur durch das einmalige Zutun der [Spieler:innen] ergibt« (Schniz 2020, S. 23).

### Primärliteratur

- Creative Assembly (2014): *Alien: Isolation*. Tokio: Sega  
Dontnod Entertainment (2015): *Life is Strange*. Tokio: Square Enix  
Dontnod Entertainment (2018): *Life is Strange 2*. Tokio: Square Enix  
Gaynor, Steve (2013): *Gone Home*. Portland: The Fullbright Company  
Kodaka, Kazutaka (2010): *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*. Minato: Spike/Spike Chunsoft  
Lei, Brianna (2017): *Butterfly Soup*. N/A: HackerNCoder  
Lionhead Studios (2004): *Fable*. Redmond: Microsoft Game Studios  
Naughty Dog (2013): *The Last of Us*. Santa Monica: Sony Interactive Entertainment  
Nintendo EAD (1998): *The Legend of Zelda. Ocarina of Time*. Kyoto: Nintendo  
Omocat (2020): *Omori*. Los Angeles: Omocat LLC  
Paschitnow, Alexei (1984): *Tetris*  
P-Studio (2016): *Persona 5*. Tokio: Atlus  
Rockstar San Diego (2010): *Red Dead Redemption*. New York: Rockstar Games  
Salinger, J. D. (2010): *Der Fänger im Roggen*. 12. Aufl. Reinbek: Rowohlt [amerik. EA 1951]  
Team OFK (2022): *We Are OFK*. Los Angeles: Team OFK  
Witch Beam (2022): *Unpacking*. San Francisco: Humble Bundle

### Sekundärliteratur

- Aarseth, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore  
Bachtin, Michail (2021): *Chronotopos*. 5. Aufl. Berlin  
Campbell, Joseph (2019): *Der Heros in tausend Gestalten*. 6. Aufl. Berlin  
Csikszentmihalyi, Mihaly (1998): *The Flow Experience and Its Significance for Human Psychology*. In: Csikszentmihalyi, Mihaly/Csikszentmihalyi, Isabella Selega: *Optimal Experience. Psychological Studies of Flow in Consciousness*. 6. Aufl. Cambridge, S. 15–35  
Falkenhagen, Lena (2020): *Literatur*. In: Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (Hg.): *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*. Berlin, S. 74–79  
Freyermuth, Gundolf (2015): *Games, Game Design, Game Studies. Eine Einführung*. Bielefeld  
Gansel, Carsten (2015): *Der Adoleszenzroman. Zwischen Moderne und Postmoderne*. In: Lange, Günter (Hg.): *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Grundlagen, Gattungen*. 4. Aufl. Baltmannsweiler [u. a.], S. 359–398  
Helbig, Jörg/Schallegger, René (2017): *Digitale Spiele. Grundlagen, Kontexte, Texte. Einleitung*. In: Helbig, Jörg/Schallegger, René (Hg.): *Digitale Spiele*. Köln, S. 9–13 [Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur; 5]  
Jenkins, Henry (2004): *Game Design as Narrative Architecture*. In: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. London [u. a.], S. 118–130  
Kartsios, Gregor (2021): *Das ABC der Videospiele*. Oldenburg [u. a.]

- Kaulen, Heinrich (1999): Jugend- und Adoleszenzromane zwischen Moderne und Postmoderne. In: 1000 und 1 Buch, H. 1, S. 4–12
- Koubek, Jochen (2020): Gamebegriffe. In: Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (Hg.): Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games. Berlin, S. 34–38
- Matuszkiewicz, Kai (2019): Zwischen Interaktion und Narration. Die Heldenreise in digitalen Spielen als Handlungs- und Erzählstruktur. Glückstadt
- Oesterle, Günter (1997): Jugend – Ein romantisches Konzept? Einleitung. In: Oesterle, Günter (Hg.): Jugend – Ein romantisches Konzept? Würzburg, S. 9–29 [Stiftung für Romantikforschung; II]
- Rauscher, Andreas (2020): Genre-Spiele zwischen Leinwand und Video Games. In: Stiggegger, Marcus (Hg.): Handbuch Filmgenre. Geschichte, Ästhetik, Theorie. Wiesbaden, S. 249–270
- Schallegger, René (2017): WTH Are Games? Towards a Triad of Triads. In: Helbig, Jörg/Schallegger, René (Hg.): Digitale Spiele. Köln, S. 14–49 [Klagenfurter Beiträge zur Visuellen Kultur; 5]
- Schniz, Felix (2020): Genre und Videospiele. Einführung in eine unmögliche Taxonomie. Wiesbaden [Genrediskurse]
- Stemmann, Anna (2019): Räume der Adoleszenz. Deutschsprachige Jugendliteratur der Gegenwart in topographischer Perspektive. Stuttgart [Studien zu Kinder- und Jugendliteratur und -medien; 4]
- Unterhuber, Tobias/Schellong, Marcel (2016): Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen. In: Paidia-Redaktion (Hg.): »I'll remember this.« Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel. Glückstadt, S. 15–27
- Weinkauff, Gina/Glasenapp, Gabriele von (2010): Kinder- und Jugendliteratur. Paderborn [StandardWissen Lehramt; 10]
- Zimmermann, Eric (2004): Narrative Interactivity, Play, and Games. Four Naughty Concepts in Need of Discipline. In: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hg.): First Person. New Media as Story, Performance, and Game. London [u. a.], S. 154–164
- Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (2020a): Glossar. In: Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (Hg.): Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games. Berlin, S. 265–271
- Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (2020b): Warum Games Teil der Kulturfamilie sind. In: Zimmermann, Olaf/Falk, Felix (Hg.): Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games. Berlin, S. 8–11

## Internetquellen

- Ensslin, Astrid/Goorimoorthee, Tejasvi (2020): Transmediating Bildung: Video Games as Life Formation Narratives. In: Games and Culture. H. 15 (4), S. 372–393. <https://doi.org/10.1177/1555412018796948> [Zugriff: 03.02.23]
- Grigsby, Neal (2007): A Ceaseless Becoming: Narratives of Adolescence Across Media. In: ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/38004740\\_A\\_ceaseless\\_becoming\\_narratives\\_of\\_adolescence\\_across\\_media](https://www.researchgate.net/publication/38004740_A_ceaseless_becoming_narratives_of_adolescence_across_media) [Zugriff: 03.02.23]
- Huberts, Christian (2016): Schritt für Schritt zur Revolution. In: Zeit. <https://www.zeit.de/digital/games/2016-11/walking-simulatoren-games-gone-home-dear-esther/komplettansicht> [Zugriff: 03.02.23]
- Karthauser, Danielle (2019): Subverting the Coming of Age Narrative. In: Level Story. H. 4, S. 20–23. [https://issuu.com/levelstorymag/docs/4\\_-\\_life\\_is\\_strange](https://issuu.com/levelstorymag/docs/4_-_life_is_strange) (03.04.22) [Zugriff: 03.02.23]

- Lemme, Bengt (2015): *Life is Strange*. »Supernatural things merely metaphors«. In: Game-Reactor. <https://web.archive.org/web/20150206225023/http://www.gamereactor.eu/news/288154/Life+is+Strange+-+%22Supernatural+things> [Zugriff: 03.02.23]
- Lund, Christian (2022): *The Quarry* im Test: Der beste Sommer-Schocker seit *Until Dawn*. In: NW Lifestyle. [https://www.nw.de/lifestyle/netzwelt/23286682\\_The-Quarry-im-Test-Der-beste-Sommer-Schocker-seit-Until-Dawn.html](https://www.nw.de/lifestyle/netzwelt/23286682_The-Quarry-im-Test-Der-beste-Sommer-Schocker-seit-Until-Dawn.html) [Zugriff: 03.02.23]
- MacDonald, Keza (2018a): *God of War* review – violent, vital and more brilliant than ever. In: The Guardian. <https://www.theguardian.com/games/2018/apr/12/god-of-war-review-violent-vengeful-and-more-brilliant-than-ever> [Zugriff: 03.02.23]
- MacDonald, Keza (2018b): *God of War*'s Kratos was an angry lump of muscle. I made him a struggling father. In: The Guardian. <https://www.theguardian.com/games/2018/apr/26/god-of-war-sony-kratos-father-son-cory-barlog> [Zugriff: 03.02.23]
- Macgragor, Jody (2015): Telltale's choices aren't about plot, but something more significant. In: PC Gamer. <https://www.pcgamer.com/telltale-choices-arent-about-plot-but-something-more-significant/> [Zugriff: 03.02.23]
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (2022): JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger. In: Mpfs. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM\\_2022\\_Web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2022_Web_final.pdf) [Zugriff: 03.02.23]
- Nieser, Florian (2018): Is everything different, boy? – Überlegungen zur Humanisierung einer heroischen Heldenfigur in *God of War* (IV). In: Paidia. <https://www.paidia.de/is-everything-different-boy-ueberlegungen-zur-humanisierung-einer-heroischen-heldenfigur-in-god-of-war-iv/> [Zugriff: 03.02.23]
- Rosenthal, Sam (2014): The ‚Boyhood‘ of Video Games. How A Young Medium Can Conquer the Coming-of-Age Story. In: IndieWire. <https://www.indiewire.com/2014/10/the-boyhood-of-video-games-how-a-young-medium-can-conquer-the-coming-of-age-story-68851/> [Zugriff: 03.02.23]
- Schellong, Marcel (2015): Simulation als Grenzerfahrung. Grenzerfahrung als Simulation. In: Paidia. <https://www.paidia.de/simulation-als-grenzerfahrung-grenzerfahrung-als-simulation/> [Zugriff: 03.02.23]
- Schwaiger, Tobias (2015): Das pubertierende Medium. In: Paidia. <https://www.paidia.de/das-pubertierende-medium/> [Zugriff: 03.02.23]
- Sicart, Miguel (2013): Moral Dilemmas in Computer Games. In: DesignIssues H. 29 (3), S. 28–37. [http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI\\_a\\_00219](http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI_a_00219) [Zugriff: 03.02.23]
- Stang, Sarah (2017): Big Daddies and Broken Men. Father-Daughter Relationships in Video Games. In: Canadian Game Studies. H. 10 (16), S. 162–174. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/16> [Zugriff: 03.02.23]
- Stanley, Alyse (2018): Developer of indie hit *Butterfly Soup* talks sequel plans. In: Rock Paper Shotgun. <https://www.rockpapershotgun.com/developer-of-indie-hit-butterfly-soup-talks-sequel-plans> [Zugriff: 03.02.23]
- Tieryas, Peter (2017): *Life Is Strange*'s Literary References Give Deeper Meaning To Its Journey. In: Kotaku. <https://kotaku.com/life-is-strange-s-literary-references-give-deeper-meani-1820556764> [Zugriff: 03.02.23]
- Unterhuber, Tobias (2018): »Everything is political, Sean«. Verschiebungen im öffentlichen Diskurs am Beispiel *Life is Strange 2*. In: Paidia. <https://www.paidia.de/everything-is-political-sean-verschiebungen-im-oeffentlichen-diskurs-am-beispiel-life-is-strange-2/> [Zugriff: 03.02.23]

### **Kurzvita**

Wendy Isabel Zelling ist Doktorandin am Institut für Jugendbuchforschung an der Goethe-Universität Frankfurt am Main sowie am Cologne Game Lab der Technischen Hochschule Köln. Nach dem Erhalt ihres Staatsexamens in Anglistik und Germanistik promovierte sie nun zum Thema »Videospiele als Verhandlungsmedium von Adoleszenz«. Ihre Forschungsschwerpunkte sind: Game Studies, Coming-of-Age und Medienkomparatistik.