

Dramatic agency und moralische Dilemmata

Literarisches Lernen mit Videospiele-Narrationen am Beispiel von
Detroit: Become Human mit einem Schwerpunkt auf
Identitätsfindung und Moralentwicklung

Stefan EMMERSBERGER

Universität Augsburg (Germany)

Abstract

It is a relatively new idea to include video game narratives in German lessons. The following article argues that this genuine digital media offers a specific potential for learning with literature. Because of dramatic agency the players can influence the story and experience kaleidoscopic storytelling. It is to be assumed that especially immersion, involvement and engagement are intensified. The focus is on finding identity and moral development and the example *Detroit: Become Human* (2018/19).

The genre of the video game narrative is science fiction with the city Detroit in 2038 as the setting. Androids and AI are part of every day life and raise the question what it really means to be human.

Keywords: *video game narratives, dramatic agency, kaleidoscopic storytelling, learning with literature, finding identity, moral development*

(c) Stefan Emmersberger; stefan.emmersberger@philhist.uni-augsburg.de

Colloquium: New Philologies, Volume 8, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen; first published online in October 2023

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.2

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/174>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).

1 Identitätsfindung, Moralentwicklung und literarisches Lernen

Identitätsfindung mit dem Ziel eines (weitgehend) kohärenten Selbstkonzepts und eines stabilen positiven Selbstwertgefühls gilt als die zentrale Entwicklungsaufgabe des Jugendalters (vgl. z. B. Woolfolk 2014, 89–101; Eschenbeck & Knauf 2018; Thomsen et al. 2018; Lohaus & Vierhaus 2019, 203–218; Pinquart 2019, 316–324; Berk 2020, 611–619; Möller & Trautwein 2021; Siegler et al. 2021, 461–488; Hannover et al. 2022). Ein wichtiger Bestandteil davon ist der Aufbau von eigenen Wertvorstellungen und die Moralentwicklung (vgl. etwa Woolfolk 2014, 101–112; Lohaus & Vierhaus 2019, 259–276; Pinquart 2019, 324–326; Berk 2020, 619–631; Siegler et al. 2021, 571–617; Malti 2022). Trotz einschlägiger Kritik ist hierfür Kohlbergs *Psychologie der Moralentwicklung* (2020) noch immer eine wichtige Referenz. Aus den Begründungen zum Umgang mit moralischen Dilemmata (und nicht aus den Entscheidungen selbst) leitet er drei Hauptstufen des moralischen Urteilens ab: eine präkonventionelle Stufe, auf der sich die Urteilenden lediglich an ihren eigenen Bedürfnissen orientieren, eine konventionelle Stufe, auf der die Erwartungen der Gesellschaft einbezogen werden, und schließlich eine postkonventionelle Stufe, auf der abstrakte, individuelle Gerechtigkeitsprinzipien in den Fokus rücken (vgl. im Detail ebd., 128–132). Entscheidend für die Unterscheidung ist die Perspektive, die jeweils eingenommen wird. Offen bleibt bei Kohlbergs kognitivem Modell allerdings, wie sich moralisches Urteilen und moralisches Handeln in realen Situationen zueinander verhalten und welche Rolle Empathie und Emotionen dabei spielen.

Anschließbar an fiktional-ästhetische Narrationen im Allgemeinen und an das Kunstideal des Wahren, Schönen und Guten im Speziellen (vgl. im Detail z. B. Kurz 2015) ist diese Thematik über das Konzept des literarischen Lernens (vgl. im Überblick z. B. Spinner 2020; Wrobel 2022; Maiwald 2022a). Maiwald (2015, 93f.) versteht dieses explizit als didaktischen Integrationsbegriff für gegenstands- und subjektbezogene Zielsetzungen. Literarisches Lernen umfasst demnach nicht nur gegenstandsbezogene Tätigkeiten wie das (Re-)Konstruieren von Figuren sowie ihren Motiven und Handlungen. Es beinhaltet auch subjektbezogene Erfahrungen wie das Aktivieren und Erweitern von eigenen Selbst- und Weltvorstellungen. Beides subsumiert Maiwald (2015, 93f.) unter dem übergeordneten Ziel der Persönlichkeitsbildung an literarischen (Wirklichkeits-) Modellen – wobei für Identitätsfindung und Moralentwicklung gerade die subjektbezogenen Erfahrungen essentiell sind. Eine erarbeitete Identität, die Marcias (1980, 159–162) zufolge die Dimensionen Exploration und Verpflichtung vereint, ist ohne das Moratorium einer kritischen Identität ja nur bedingt möglich (vgl. im Überblick etwa Woolfolk 2014, 93f; Eschenbeck & Knauf 2018, 31f.; Lohaus & Vierhaus 2019, 205–207;

Pinquart 2019, 322f.; Berk 2020, 614f.; Siegler et al. 2021, 472–481; Hannover, Zander & Kreuzmann 2022, 330–335). Konkret ist damit gemeint, dass das Entwickeln eigener Vorstellungen und das Festlegen darauf eine Phase der Unsicherheit und des Ausprobierens voraussetzt. Die Alternative wäre, bereits bestehende Vorstellungen zum Beispiel von den Eltern zu übernehmen. Fiktional-ästhetische Narrationen bieten für Identitätsentwicklung ein besonderes Lernpotential, da sie anders als faktual-pragmatische Texte nicht direkt auf die soziale Realität referieren (Fiktivität bzw. Fiktionalität) und einer Ästhetik- und Polyvalenzkonvention folgen (vgl. etwa Nickel-Bacon 2003; Martínez & Scheffel 2019, 11–22; Zabka 2019, 156–158; Maiwald 2022a, 1). So geben sie zum einen die Möglichkeit, im fiktional-ästhetischen Raum Entscheidungen durchzuspielen, die zumindest in der sozialen Realität keine unmittelbaren Konsequenzen nach sich ziehen. Zum anderen konfrontieren sie bei einer entsprechenden Qualität mit polyvalenten Situationen und Handlungen, die nicht eindeutig im Sinne von ‚richtig‘ oder ‚falsch‘ zu bewerten sind. In dieser Hinsicht besteht eine deutliche Parallele zu moralischen Dilemmata im Sinne von Kohlberg. Im Kontext fiktional-ästhetischer Narrationen ergeben sich daraus jedoch nicht nur wertvolle Impulse für Fragen in Bezug auf die Moral (das ‚Gute‘), sondern auch in Bezug auf die ästhetische Qualität (das ‚Schöne‘) und den Erkenntniswert (das ‚Wahre‘) (vgl. Kurz 2015, 105–109).

2 Literarisches Lernen mit Videospiele-Narrationen

Die gegenstandsbezogenen Tätigkeiten literarischen Lernens lassen sich mithilfe narratologischer Analysekatoren sinnvoll gliedern (vgl. im Detail Emmersberger 2021 und 2023a). Für das *Was* von fiktional-ästhetischen Narrationen kann man zwischen der (Re-)Konstruktion von Setting, Figuren und Handlung unterscheiden. Das Ergebnis dieses Prozesses ist ein mentales Modell der Situationen und Ereignisse (vgl. zum Begriff etwa Rosebrock & Nix 2020, 17–20; Horz 2021, 136f.), über das der Narration ein Thema bzw. allgemein Sinn zugeschrieben wird (vgl. im Überblick z. B. Hühn 2016). Hinsichtlich des *Wie* lohnt es für mimetische, audiovisuelle Narrationen, folgende Kategorien in das Textverstehen einzubeziehen: Perspektive, Zeitgestaltung und AV-Präsentation.¹ Für das genuin digitale Medienangebot Videospiele-Narration, das *explicit interactivity* im Sinne von Zimmerman (2004, 158) ermöglicht, kommen darüber hinaus noch *dramatic agency* und die Steuerung in den Blick. Erstere lässt sich mit Murray (2017, 189–193) als die Integration des Gameplays in die Narration verstehen. Sie hält einschlägig fest:

¹ Eine Erzählinstanz ist bei mimetischen, audiovisuellen Narrationen anders als bei vermittelnden, print-medialen Narrationen wie Romanen optional und eher selten (vgl. im Detail z. B. Schmid 2014, 2f. und 8f. sowie Emmersberger 2023a). Aus diesem Grund wird sie im Kontext von Videospiele-Narrationen unter die Perspektive subsumiert und keine eigene Kategorie für sie angesetzt.

„When the action is motivated by something in the story [...] then the interactor experiences dramatic agency.“ (ebd., 189) Zweitere meint die konkrete Bedienung, die auf dem PC per Maus und Tastatur und auf der Konsole in der Regel per Gamepad erfolgt und die technische Grundlage für das Gameplay ist.

Für die subjektbezogenen Erfahrungen bietet es sich mit Blick auf die perzeptiv-kinästhetische und kognitiv-emotionale Rezeptionsintensität und -tiefe an, Schalleger (2017, 45–47) Unterteilung in *immersion*, *involvement* und *engagement* zu folgen.² Dabei bezieht sich *immersion* auf das perzeptiv-kinästhetische Imaginieren bzw. Wahrnehmen der Diegese und auf *suspension of disbelief* in Bezug auf die präsentierte Storyworld. *Involvement* schließt daran an, meint aber die Emotionen, die durch die Ereignisse in der Diegese ausgelöst werden. Beides ist durch einen tendenziell intradiegetischen Fokus gekennzeichnet. *Engagement* grenzt sich davon durch einen eher extradiegetischen Fokus ab und rückt die kognitive Distanzierung und Verarbeitung in den Vordergrund. Im Kontext von erfahrungsbasiertem Lernen mit Videospielen (vgl. Boelmann & Stechel 2020) und mit Bezug auf Kolbs (2015, 31–64) *Experimental Learning Cycle* (vgl. auch Kolb & Kolb 2017, 29–54) lassen sich *immersion* und *involvement* den konkreten und unmittelbaren Spielerfahrungen im Sinne von fiktional-ästhetischem Erleben zurechnen. *Engagement* wäre dann der reflektierenden Beobachtung und der abstrahierenden Konzeptbildung zuzuordnen.

Abbildung 1 fasst die Vorstellungen grafisch zusammen. Die Kreisstruktur bringt dabei zum Ausdruck, dass das Verstehen des Was einer fiktional-ästhetischen Narration im Zentrum literarischen Lernen steht. Der Blick auf das Wie hat unterstützende Funktion. Die subjektbezogenen Erfahrungen schließen an die gegenstandsbezogenen Tätigkeiten an und sind mit diesen wechselseitig verbunden. Hier lohnt eine Unterscheidung der Rezeptionsintensität und -tiefe. Der Pfeil bei *dramatic agency* zeigt an, dass diese ähnlich wie Fiktionalitätsbewusstsein oder Sinnbildung (inklusive der (Re-)Konstruktion des Themas) alle Kategorien durchzieht (vgl. im Detail Maiwald 2022b; Emmersberger 2023a).

² Bilandzic & Busselle (2017) geben einen detaillierten Überblick, über die verschiedenen Begriffe, die verwendet werden, um das Erleben von (fiktional-ästhetischen) Narrationen zu bezeichnen (u. a. auch *flow*, *presence* und *identification*) (zu *immersion*, *involvement* und *engagement* im Detail vgl. auch Bigl 2016, 104–181; Pietschmann 2017, 39–109 oder Neitzel 2018). Im Zentrum der Überlegungen von Bilandzic & Busselle (2017) steht *narrative engagement*, das sich noch einmal in die Dimensionen *attentional focus*, *narrative presence*, *emotional engagement* und *narrative understanding* unterteilen lässt. Mit Blick auf Schalleger (2017) lassen sich alle Begriffe, die einen intradiegetischen Fokus haben und das Imaginieren der Storyworld betreffen (z. B. *attentional focus*, *presence*, *flow*), *immersion* zuordnen. Einen intradiegetischen Fokus haben auch Begriffe wie *identification* oder *emotional engagement*, allerdings beinhalten sie darüber hinaus eine emotionale Beteiligung, die hier unter *involvement* subsumiert wird. (Im Original spricht Schalleger (2017, 46) von *incitement*, wobei dieser Begriff stark mit Manipulation assoziiert ist.)

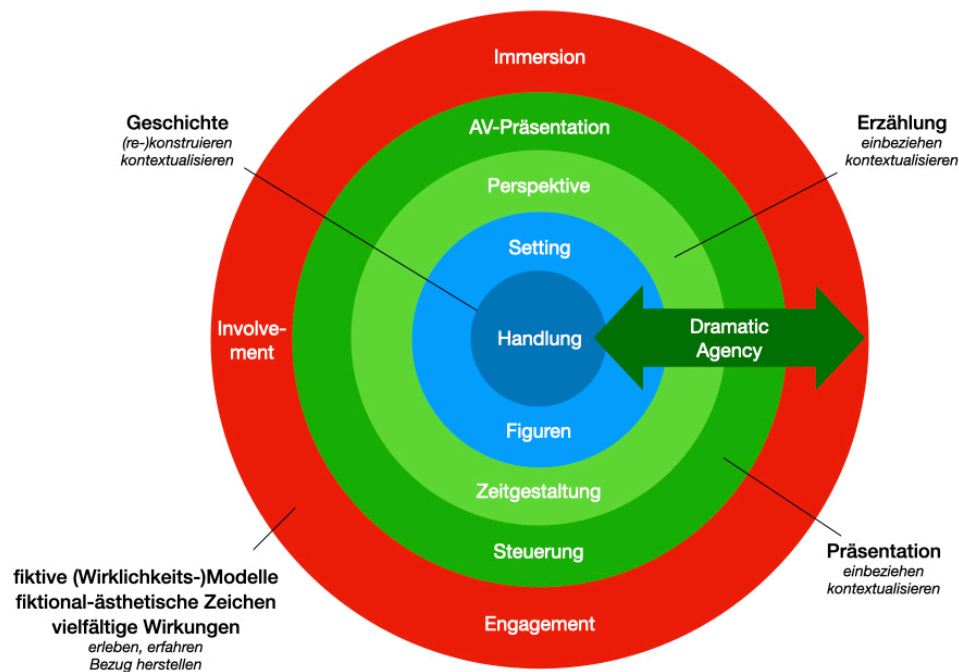


Abbildung 1: Literarisches Lernen mit Videospield-Narrationen

Für Identitätsfindung sowie den Aufbau von eigenen Werten und die Moralentwicklung sind vor allem die subjektbezogenen Erfahrungen entscheidend. Maiwald (2015, 93) spricht in diesem Zusammenhang beispielsweise von „Literatur als Angebot fiktionaler, mehrdeutiger Denk- und Handlungsmodelle erfahren“ oder von „Literarische Denk- und Handlungsmodelle in Bezug zu eigenen Selbst- und Weltvorstellungen bringen“. Dabei folgen Videospield-Narrationen wie Printliteratur oder Filme einer Fiktionalitäts-, Ästhetik- und Polyvalenzkonvention. *Dramatic agency* ermöglicht allerdings eine besondere medienspezifische Erfahrung. Murray (2017, 225f.) bezeichnet diese als *kaleidoscopic storytelling* und grenzt sie wie folgt von *mosaic media*, *collaged media* oder *deconstructed narratives* ab:

The postmodern sensibility enjoys subversion of the overly simplistic traditional “linear” story line in favor of the bracing confusion of indeterminate meaning; the kaleidoscopic approach emphasizes the creation of coherent multisequential narrative forms that foster more complex understanding of system of behavior. Like earlier media forms that are made up of paragraphs or recorded scenes, my imagined kaleidoscopic story of the future is a composite made up of fragments. But the kaleidoscopic fragments have been organized into a larger, more coherent whole, analogous to the symmetrical patterns of the kaleidoscope. However, just like kaleidoscopic configu-

rations, the symmetrical arrangement is not fixed. There is always the possibility of rearrangement of the same elements into different patterns, of switching from one pattern to another.

Wie bei einem Kaleidoskop werden die einzelnen ‚Bausteine‘ einer Geschichte durch die Entscheidungen der Spieler:innen immer wieder neu kombiniert, wodurch sich neue Sichtweisen eröffnen und unerwartete Bedeutungen ergeben (vgl. im Detail Emmersberger 2022). Mit Schalleger (2017, 44) kann man auch davon sprechen, dass die Intentionen und die Ethik der Spieldesigner:innen auf die Ethik der Spieler:innen treffen und im Rahmen des Programms ein Aushandlungsprozess dessen stattfindet, was geschehen soll bzw. kann. Dies kann massive kognitive Friktionen bei den Rezipient:innen auslösen und eine enorme Herausforderung für den Sinnbildungsprozess und die Ambiguitätstoleranz darstellen (vgl. z. B. Emmersberger 2023b). Daraus generieren sich idealerweise wertvolle entwicklungspsychologische Impulse für das Moratorium einer kritischen Identität, wovon der Aufbau von eigenen Wertvorstellungen und die Moralentwicklung eben ein wesentlicher Bestandteil sind.

3 *Dramatic agency* und moralische Dilemmata in *Detroit*:

Become Human

Das 3D-Action-Adventure *Detroit: Become Human* wurde von dem renommierten französischen Entwicklerstudio *Quantic Dream* entwickelt und 2018 für *PlayStation 4* bzw. 2019 für *Microsoft Windows* veröffentlicht. Der Publisher ist *Sony Interactive Entertainment*. Die Videospiel-Narration zeichnet sich durch eine aufwändige Produktion und eine große Nähe zum filmischen Erzählen aus (vgl. z. B. <https://www.quanticroam.com/en/media-detail/detroit-become-human-93137919bb901>).³ Ein zentraler Schwerpunkt liegt dabei auf dem medienpezifischen Erlebnis von *dramatic agency* (vgl. im Detail Emmersberger 2023a). David Cage, der Gründer von *Quantic Dream* und leitende Entwickler von *Detroit: Become Human*, streicht in seinem TED-Talk im Jahr 2018 heraus, dass es einen wesentlichen Aspekt des Lebens gibt, den Geschichtenerzählen bislang noch nie so richtig darstellen konnte: nämlich, dass wir unsere Identität und unser Leben durch unsere Entscheidungen wesentlich formen (vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=XowcxCYbug0>). Der Videospiel-Narration hingegen liegen an die 2000 Seiten Drehbuch zugrunde und die Kombinationsmöglichkeiten der verschiedenen Storybausteine sind nahezu endlos (vgl. etwa <https://detroitbecometext.github.io/home> oder [³ Der letzte Aufruf aller angegebenen Internetseiten erfolgte am 05.05.2023.](https://www.gameswelt.de/detroit-become-human/komplettloesung/komplettloesung-</p>
</div>
<div data-bbox=)

alle-entscheidungen-und-enden-freischalten-287392). Die Entscheidungen der Spieler:innen haben spürbare, sowohl kurz- als auch langfristige Auswirkungen, sodass man ohne Abstriche von *elasticity* (vgl. Schallegger 2017, 43f.) bzw. globaler *dramatic agency* (vgl. Emmersberger 2022) sprechen kann. Als Metapher wird in diesem Zusammenhang auch gerne der sogenannte Schmetterlingseffekt aus der Chaos-Theorie verwendet, der deutlich macht, dass selbst kleine Änderungen („Zufälle“) massive Auswirkungen für ein System haben können (vgl. Gleick 1987, 9–31; Lorenz 1995, 6–15 und 181–184).

Im Spiel selbst wird die Vielzahl der Entscheidungsmöglichkeiten aufwändig in Form von Handlungsbäumen dargestellt, die nach dem Spielen eines Kapitels oder über das Bedienungsmenü eingesehen werden können. Als Beispiel zeigt Abbildung 2 einen Ausschnitt aus dem Handlungsbaum von Kapitel 1 (*Die Geisel*). Die Kästen stehen für die einzelnen Storybausteine, die Verbindungslinien für die Pfade, zwischen denen man wählen kann. An dem Handlungsbaum kann man erkennen, dass es allein für dieses erste Kapitel bereits sieben verschiedene Enden gibt. Auf diese Weise werden die Spieler:innen explizit auf Alternativen aufmerksam gemacht und zu deren Ausprobieren angeregt. *Detroit: Become Human* reiht sich damit in eine Entwicklung von Videospiel-Narrationen ein, die die Möglichkeiten interaktiven Erzählens seit dem letzten Jahrzehnt intensiv ausloten. Unterhuber & Schellong (2016) sprechen im PAIDIA-Band „*I’ll remember this*“. *Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel* sogar von einem *decision turn* innerhalb der Spieleindustrie.



Abbildung 2: Ein Ausschnitt (Screenshot) aus dem Handlungsbaum zu Kapitel 1 (*Die Geisel*)

Die Geschichte von *Detroit: Become Human* spielt im Jahr 2038 in der US-amerikanischen Industriestadt Detroit. Androiden mit künstlicher Intelligenz sind mittlerweile integraler Bestandteil des privaten und öffentlichen Lebens. Sie übernehmen dabei nicht nur körperliche Arbeit, sondern betreuen zum Beispiel auch die Kinder oder komponieren die Musik, die die Menschen hören. Die fortschreitende Annäherung von Mensch und Maschine führt allerdings zu konkreten Problemen wie Arbeitslosigkeit und letztlich der schwierigen philosophischen Frage, ob es sich bei Androiden eigentlich um Konsumprodukte oder um menschenähnliche Wesen handelt. Die Situation eskaliert, als einige der Maschinen beginnen, aus ihrer Programmierung auszubrechen und für sich eine eigene Identität in Anspruch zu nehmen. Das Science-Fiction-Thema und der mit dieser Dystopie (bzw. potentiellen Utopie) verbundene gesellschaftskritische Blick auf die Gegenwart ist der Kinder- und Jugendliteratur nicht unvertraut (vgl. im Überblick etwa Ißler & Scherer 2020) und Ausdruck der Fragen, Hoffnungen und Ängste, die die sich rasant entwickelnde digitale Kultur auslöst (vgl. im Detail z. B. Freyermuth 2019). Eine entscheidende ethische Frage stellt in diesem Zusammenhang Precht (2021, 239): „Um ihren eigenen Einsatz gesellschaftlich zu überdenken oder ihre Grenzen gar selbst zu ziehen, dafür fehlt es KI noch für weitere Ewigkeiten an Intelligenz.“ Und weiter: „Die Lektion der KI besteht nicht darin, rational zu werden wie Maschinen, sondern zu erkennen, was Rationalität nicht leisten kann. Gerade im Vergleich mit der Maschine lassen sich Menschen heute umso schärfer und genauer als ihr Anderes beschreiben.“ (ebd., 240f.) In *Detroit: Become Human* fängt diese scheinbar klare Grenze jedoch an zu verschwimmen.

Erzählt wird die Geschichte aus der Perspektive von drei verschiedenen Androiden: Markus, einem Pflegerandroiden, der später die Befreiungsbewegung der Androiden anführen wird; Kara, einem Haushalts- und Kinderbetreuungsandroiden, der mit dem ihm anvertrauten Kind (Alice) aus seiner dysfunktionalen Familie flieht; und Connor, einem speziellen Ermittlungsandroiden, der zur Unterstützung der Polizei konstruiert wurde. Jede der drei Figuren konfrontiert die Spieler:innen mit unterschiedlichen moralischen Konflikten. Charakteristisch ist für *Detroit: Become Human* dabei, dass fast alle Entscheidungen, die man treffen kann, hinsichtlich ihrer Folgen schwer abzuschätzen und zudem polyvalent sind. Oft befindet man sich in Dilemmasituationen, für die es keine eindeutige ‚falsche‘ oder ‚richtige‘ Lösung gibt. Entscheidet man sich für das eine, muss man das andere in Kauf nehmen und vice versa. Auch wenn die Handlungsstränge von Markus, Kara und Connor zu Beginn noch unverbundenen sind, ist die gemeinsame thematische Klammer die Frage nach der Zukunft der Androiden. Im Laufe der Geschichte kreuzen sich allerdings die Wege der drei Figuren. Dadurch prallen ihre Perspektiven aufeinander und die Konflikte spitzen sich noch einmal zu.

3.1 Die Figur Markus

Markus' Handlungsstrang beginnt mit seiner Arbeit als Pflegeandroid bei dem bekannten Maler Carl Manfred. Dieser erkennt das Potential in Markus' künstlicher Intelligenz und ermutigt ihn, aus seiner Programmierung auszubrechen und eine eigene Identität zu entwickeln. Im weiteren Verlauf der Geschichte kommt es aber zu einer Auseinandersetzung zwischen Carl und seinem Sohn, bei der ersterer aufgrund seines schlechten Gesundheitszustands stirbt oder Markus den Sohn gewaltsam angeht, um Carl zu verteidigen. In beiden Fällen wird Markus (zu Unrecht) zur Verantwortung gezogen und kann nur knapp seiner vollständigen Verschrottung entgehen. Nach diesem Nahtoderlebnis beschließt er, sich der Befreiungsbewegung *Jericho* anzuschließen, zu deren Anführer er schließlich aufsteigt. In dieser Position ist es ganz wesentlich am ihm, das Schicksal der Androiden in die Hand zu nehmen und deren Position in der menschlichen Gesellschaft zu etablieren.

Die Themen und Konflikte der Figur Markus sind vielfältig. Im Vordergrund steht die Suche nach der eigenen Identität und die Frage, ob bzw. wie man (legitime) Ansprüche auch gegen gewaltsamen Widerstand durchsetzt. Interessant ist dabei, dass Markus der menschlichen Gesellschaft einen Spiegel vorhält, in dem sie ihr eigenes Wesen umso deutlicher erkennen kann. Insofern ist der Imperativ im Titel *Detroit: Become Human* („Werde menschlich“) doppeldeutig zu verstehen und keineswegs nur auf die Androiden beziehbar. Auch wird immer wieder ein Bezug zur US-amerikanischen Geschichte hergestellt und an die Sklavenvergangenheit der schwarzen Bevölkerung erinnert, deren frühere gesellschaftliche Rolle der Situation der Androiden zu einem gewissen Grad gleicht. Entscheidend für Markus' Handlungsstrang ist die Frage, ob man als Spieler:in eher in Richtung friedlichem Protest geht und den Menschen letztlich vertraut – oder ob man eine gewaltsame Revolution anstrebt, weil man sich auf die Menschen nicht verlassen kann und (scheinbar) keine anderen Optionen bestehen. Im Spiel ist dafür die *öffentliche Meinung* der wesentliche Indikator, deren Entwicklung als Teil des Gameplays bei wichtigen Entscheidungen immer wieder angezeigt wird. Im Folgenden sollen zwei Szenen exemplarisch analysiert werden, in denen Markus' zentrales Dilemma besonders deutlich sichtbar wird.

In Kapitel 28 mit dem Titel *Freiheitsmarsch* kommt es nach einer Fernsehansprache zu einer Demonstration der Androiden, bei dem sie den Menschen unmissverständlich klarmachen wollen, dass es sich bei ihnen um eine eigenständige Lebensform und nicht um ein Konsumprodukt handelt. Auf dem Höhepunkt des Kapitels treffen die Androiden an einer Straßenkreuzung auf Spezialkräfte der Detroitter Polizei. Mit der Waffe im Anschlag wenden sich diese an Markus als Anführer: „Dies ist eine illegale Versammlung. Geht auseinander oder wir eröffnen das Feuer!“ Abbildung 3 zeigt diesen Moment aus

Sicht von Markus. *Detroit: Become Human* lässt den Spieler:innen an dieser Stelle drei Möglichkeiten: „Angriff“, „Stellung halten“ oder „Zerstören“. Markus' (potentielle) Geliebte North spricht sich dabei für Gewalt aus, Markus' (potentieller) Freund Josh für ein friedliches Vorgehen. Der springende Punkt bei dieser Entscheidungssituation ist jedoch, dass jede Handlungsmöglichkeit polyvalent ist. Entscheidet man sich für die aggressivste Variante, den Angriff, geht man das Risiko ein, dass Markus stirbt und der Handlungsstrang endet. Und selbst, wenn man das folgende Quick-Time-Event erfolgreich meistert, steigt zwar Markus' Ansehen als Anführer massiv. Die Gewalteskalation, die Verschlechterung der öffentlichen Meinung und die eigenen Verluste machen allerdings den Preis für diese Entscheidung deutlich. Hält man die Stellung, wird Markus angeschossen und überlebt nur, wenn sich ein Freund für ihn opfert. (Ob dies geschieht, ist abhängig von dem Verhältnis zu den anderen Figuren und davon, welche Freund:innen in dieser Szene noch am Leben sind.) Die öffentliche Meinung wendet sich bei dieser Variante am deutlichsten zugunsten der Androiden. Zerstört man sich, eröffnet die Polizei auf einen Befehl hin trotzdem das Feuer. Etliche Androiden sterben, das Ansehen von Markus als Anführer sinkt und das Verhältnis zu Markus und North verschlechtert sich. Lediglich die öffentliche Meinung steigt etwas. Wie auch immer man in dieser Szene handelt, es gilt, mit der Polyvalenz der eigenen Entscheidung und den damit verbundenen Konflikten emotional und kognitiv umzugehen.



Abbildung 3: Screenshot aus Kapitel 28 (*Freiheitsmarsch*) mit Markus (Mitte), seinem (potentiellen) Freund Josh (links) und seiner (potentiellen) Geliebten North (rechts)

Wenn Markus in Kapitel 31 (*Nacht der Seelen*) weiterhin der Anführer der Befreiungsbewegung ist (sein Ansehen bei Jericho muss dafür noch hoch genug sein), dann steht man für das folgende und letzte Kapitel 32 (*Kampf um Detroit*) vor der finalen Entscheidung, ob man die Androiden, die nun alle in Vernichtungslagern gesammelt und zerstört werden sollen, mithilfe einer friedlichen Demonstration oder einer gewaltsamen Revolution befreit (vgl. Abbildung 4). Je nachdem, welche Entscheidungen man in den Kapiteln zuvor getroffen hat, stehen hier zahlreiche unterschiedliche Entwicklungen offen. Beide Wege sind aber durch weitere schwierige Entscheidungen gekennzeichnet. Führt man eine friedliche Demonstration an, kommt es zu einer erneuten, gewaltsamen Auseinandersetzung mit der Polizei (diesmal dem FBI). In dieser recht verzweifelten Situation hat man die Möglichkeit, auf ein Verhandlungsangebot des FBI einzugehen oder die Stellung zu halten. Geht man auf das Angebot ein, wird man (erneut) von der Polizei verraten und die Androiden sind verloren. Hält man die Stellung, gelangt man zu einer Schlusszene, in der die letzten überlebenden Androiden eingekesselt zusammenstehen und mit ihrem Tod konfrontiert sind. Hier kann man entweder nichts tun, sich selbst opfern, gemeinsam singen oder North küssen (wenn sie noch am Leben und Markus' Geliebte ist). Die ersten beiden Optionen führen zum Tod der Androiden, die letzten beiden sichern deren Überleben. In jedem Fall löst die Situation bei ausreichend positiver öffentlicher Meinung einen Sinneswandel bei der Präsidentin aus. Sie beendet den Polizeieinsatz und geht auf die Forderungen der Androiden ein. Entscheidet man sich statt einer Demonstration jedoch für die Revolution, ist dieses friedliche Ende mit einer potentiellen Koexistenz zwischen Menschen und Androiden nicht möglich. Letzteres führt zu einer der längsten Kampfszenen und Quick-Time-Events von *Detroit: Become Human*. Immer wieder gilt es, taktische Entscheidungen zu treffen und dabei auch eigene Verluste auszuhalten (z. B.: Josh stirbt auf diesem Weg in jedem Fall). Wenn Connor eine Maschine geblieben ist (siehe 3.3), kommt es schließlich zu einem finalen Showdown zwischen den beiden Protagonisten. Obwohl man in diesem Moment eigentlich Markus' Perspektive folgt, muss man sich nun entscheiden, ob man weiterhin Markus spielen oder zu Connors Perspektive wechseln möchte. Wenn man gewinnt, führt dies zum Erfolg der jeweiligen Figur und ihrer Geschichte. Eine Option, die man in ausweglos scheinenden Momenten sowohl bei der Demonstration als auch bei der Revolution hat, besteht darin, eine atomare Bombe zu zünden, die North vorbereitet hat. Zündet man diese, wird Detroit nuklear verseucht und die Androiden sind (vorerst) gerettet, da sie die Strahlung im Gegensatz zu den Menschen tolerieren können. Insgesamt zeigt sich: Auch wenn es ‚positivere‘ und ‚negativere‘ Enden im Sinne von spielerisch erfolgreich sein oder scheitern gibt, ist kein Weg frei von Konflikten und polyvalenten Folgen.



Abbildung 4: Screenshot aus Kapitel 31 (*Nacht der Seelen*) mit Markus (Mitte) und seinen Anhänger:innen (Hintergrund)

3.2 Die Figur Kara

Karas Handlungsstrang beginnt damit, dass sie von ihrem Besitzer (Todd Williams) aus der Reparatur abgeholt wird. Dabei stellt sich schnell heraus, dass es Todd selbst gewesen ist, der sie bei einem cholerischen Wutausbruch beschädigt hat. Als man (wieder) ‚daheim‘ in Todds Haus ankommt, wird das ganze Ausmaß seiner psycho-sozialen Misere klar. Seit seine Arbeit von Androiden übernommen wurde und er arbeitslos ist, steckt er in massiven finanziellen Schwierigkeiten und ist zudem der populären Droge *Red Ice* verfallen. Seine Frau hat ihn verlassen, nur seine ‚Tochter‘ Alice ist ihm noch geblieben. (Später wird sich herausstellen, dass es sich bei Alice um einen Kinderandroiden handelt, mit dem sich zum Beispiel kinderlose Paare ihren Kinderwunsch erfüllen können.) Karas Perspektive stellt damit in einem deutlichen Kontrast zu Markus’ Perspektive dar. Sie befindet sich am jenem Ende der Gesellschaft, das die sozialen Umbrüche deutlich zu spüren bekommt.

Auch bei Kara ist das zentrale Thema die Frage nach ihrer Identität. Als Haushalts- und Kinderbetreuungsandroide definiert sich diese (klischeehaft) durch das Verhältnis zu ihrem Besitzer Todd und ihrer Schutzbefohlenen Alice. Im weiteren Verlauf der Geschichte durchbricht sie jedoch wie Markus ihre Programmierung, flieht zusammen mit Alice aus Todds dysfunktionalem Haushalt und versucht, über die Grenze nach Kanada zu kommen, um der Verfolgung durch die Menschen zu entgehen. In ihrem Handlungsstrang müssen sich die Spieler:innen immer wieder entscheiden, wie weit sie auf ihrer Flucht bereit sind zu gehen, und wie sie unter diesen Umständen das Verhältnis zu Alice

(positiv) gestalten. Karas Dilemma soll ebenfalls an zweier Szenen genauer in den Blick genommen werden.

Bereits in Kapitel 7 mit dem Titel *Stürmische Nacht* steht Kara am Scheideweg. Todd hat wieder einmal Drogen genommen und gibt Alice die Schuld daran, dass ihn seine Frau verlassen hat. Er verliert die Fassung und macht sich auf den Weg in Alice' Kinderzimmer, um sie körperlich zu züchtigen. Die Eskalation ist zu viel für Kara und die Spieler:innen sind aufgefordert einzuschreiten. Abbildung 5 zeigt den Moment, in dem sich Kara anschickt, ihre Programmierung zu durchbrechen. Entscheidet man sich dafür, dies lieber nicht zu tun, zerstört Todd in seiner Wut Alice und danach Kara. Ihr Handlungsstrang kann also bereits an diesem Punkt zu Ende sein. Bricht man jedoch aus der Programmierung aus, entwickelt man einen freien Willen und es stehen verschiedene Optionen offen. Grundsätzlich kann man entweder versuchen, Todd zur Vernunft zu bringen, oder direkt nach oben in Alice' Kinderzimmer gehen. Wenn man schnell genug ist und nicht länger mit Alice redet, gibt einem Letzteres die Chance, mit Alice aus dem Haus zu fliehen, ohne sich mit Todd auseinandersetzen zu müssen. Der Versuch, Todd zu überzeugen, ist hingegen zum Scheitern verurteilt. Er geht so oder so zu Alice, um sie zu verprügeln. An diesem Punkt ist eine wichtige Entscheidung, ob man Todds Waffe aus seinem Zimmer holt, um Schlimmeres zu verhindern, oder nicht. (Voraussetzung für diese Option ist, dass man die Waffe zuvor in Kapitel 4 (*Ein neues Zuhause*) beim Aufräumen entdeckt hat). Nimmt man die Waffe nicht, kommt es in Alice' Zimmer zu einem Kampf mit Todd. Gewinnt man diesen, kann man zusammen mit Alice fliehen. Verliert man diesen, werden Alice und Kara zerstört. Nimmt man die Waffe, kommt es ebenfalls zum Kampf, aber Alice und Kara überleben auf jeden Fall, indem Todd erschossen wird. Ob er von Kara oder Alice getötet wird, ist abhängig davon, ob man als Kara den Kampf mit ihm gewinnt oder verliert. Wie in den Szenen mit Markus zeigt sich, dass die eigenen Entscheidungen, die in aller Regel mit ‚guten‘ Absichten getroffen werden, auf unterschiedliche Weise polyvalente Folgen haben.

Neben vielen weiteren Szenen auf Karas und Alice' Flucht konfrontiert das letzte und 32. Kapitel (*Kampf um Detroit*) die Spieler:innen mit einem moralischen Dilemma. Wenn Kara und Alice nicht gestorben sind und nicht gefangen genommen wurden, können sie sich auf einen Busbahnhof retten, von dem aus Busse über die Grenze nach Kanada abfahren. Da parallel Markus' Demonstration oder seine Revolution abläuft, ist die Situation entsprechend angespannt. Die Armee ist zur Unterstützung der Polizei angerückt und bestrebt, flüchtende Androiden aufzuspüren und unschädlich zu machen. Aber auch die Menschen geraten zunehmend in Panik und versuchen, Detroit trotz Ausgangssperre zu verlassen. Zudem ist es Winter (11. November 2038) und kurz vor Mitternacht (nach 23 Uhr). In dieser Situation stellt sich heraus, dass die Soldaten nur Menschen mit einem

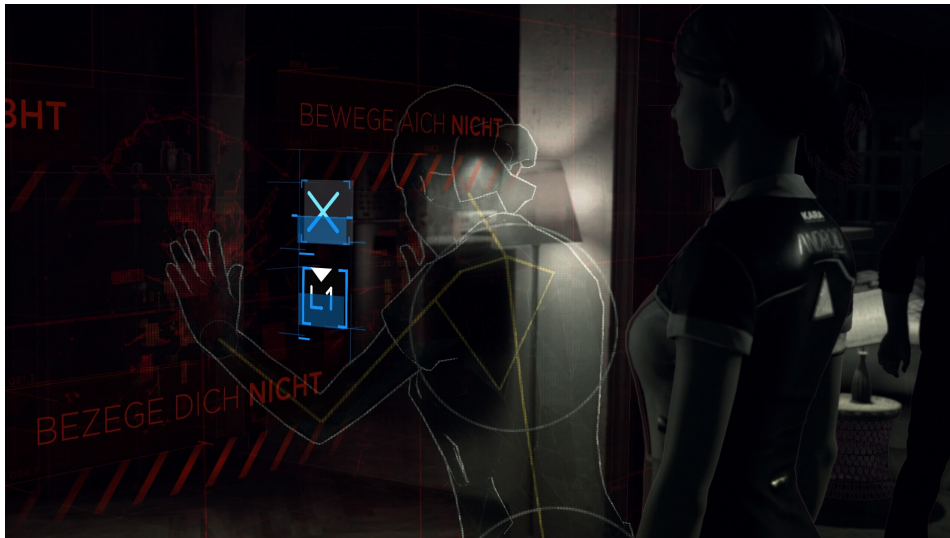


Abbildung 5: Screenshot aus Kapitel 7 (*Stürmische Nacht*) aus der Perspektive von Kara

gültigen Busticket abfahren lassen, über das Kara und Alice selbstredend nicht verfügen. Allerdings treffen die beiden auf eine junge Familie mit einem Baby, dessen Mutter ein gültiges Ticket aus der Tasche fällt. In diesem Moment können sich die Spieler:innen in Person von Kara dafür entscheiden, das Ticket unbemerkt aufzuheben, es für sich selbst zu nutzen und die Familie ihrem Schicksal zu überlassen (vgl. Abbildung 6). Dies ist der einzige Weg, um mit Kara, Alice *und* Luther, der Helferfigur der beiden, heil über die Grenze zu kommen. Ist man ehrlich und gibt man das Ticket zurück, bleibt nur noch die Option, in einer Nach-und-Nebel-Aktion mit einem Schlauchboot über den Grenzfluss zu fliehen. Dies birgt aber enorme Gefahren und kann mit dem Tod von Kara, Alice oder gar beiden enden. Der Tod von Luther ist in diesem Fall unausweichlich. Hat man sich hingegen dafür entschieden, das Ticket zu behalten, wartet an der kanadischen Grenze noch ein letztes moralisches Dilemma, bei dem Markus' Entscheidung für eine friedliche Demonstration oder gewaltsame Revolution maßgeblich ist. Hat man erstere gewählt, wird man von den Grenzbeamten verschont und auch als Androide nach Kanada gelassen. Hat man sich für letztere entschieden, müssen sich entweder Kara oder Luther (wenn er zu diesem Zeitpunkt noch lebt) opfern, um Alice das Überleben zu sichern.



Abbildung 6: Screenshot aus Kapitel 32 (*Kampfum Detroit*) mit Kara und Alice (links) sowie dem Familienvater (rechts)

3.3 Die Figur Connor

Bei Connor handelt es sich ein spezielles Androidenmodell, das die renommierte Firma *CyberLife* entwickelt hat, um die Polizei bei der Ermittlung zu sogenannten „Abweichlern“ zu unterstützen. Das sind Androiden, die aus ihrer Programmierung ausbrechen und im Extremfall Gewaltverbrechen an Menschen verüben. *Detroit: Become Human* beginnt mit einer solchen Szene und setzt damit das Grundthema für das gesamte Spiel. In Kapitel 1 (*Die Geisel*) wird Connor an einen Tatort gerufen, um einen Kinderbetreuungsandroiden aufzuhalten, der die kleine Tochter der Familie als Geisel genommen hat. Er droht, diese umzubringen. Der Hintergrund dafür ist, dass der Vater einen neuen Androiden bestellt hat, der den alten ersetzen sollte. Der Kinderbetreuungsandroide war jedoch davon ausgegangen, dass er wirklich Teil der Familie sei und reagiert nun entsprechend emotional auf seine Aussortierung. Je nachdem, für welche Handlungsoptionen man sich als Connor in dieser Szene entscheidet, gelingt es, das Mädchen zu retten oder eben nicht. Der Kinderbetreuungsandroide stirbt aber in jedem Fall – beim ‚intelligentesten‘ Vorgehen sogar durch einen Scharfschützen, da Connor den Kinderbetreuungsandroiden durch seine Lügen dazu bringt, ihm zu vertrauen und das Mädchen gehen zu lassen.

Anders als bei Markus und Kara, die ‚nur‘ aus ihrer Programmierung als Pflege- bzw. Kinderbetreuungsandroide ausbrechen müssen, gestaltet sich dies bei Connor noch einmal schwieriger. Er ist ja ein Modell, das speziell zur Bekämpfung seiner eigenen Art entwickelt wurde. Das heißt, eine eigene, unabhängige Identität zu entwickeln, bedeutet

für ihn den Kern seiner Software zu destabilisieren. In der Videospiel-Narration selbst wird diese Entwicklung (ähnlich wie die öffentliche Meinung) immer wieder explizit angezeigt. Connor kristallisiert sich im weiteren Verlauf der Geschichte sukzessive als der direkte Gegenspieler von Markus heraus. Gegen Ende wird er sogar auf diesen angesetzt, um ihn unschädlich zu machen. In der Person der beiden Figuren werden die Spieler:innen folglich mit den zwei gegensätzlichen Perspektiven, die *Detroit: Become Human* bestimmen, konfrontiert und quasi zu deren Abwägung gezwungen: die progressive Perspektive der Androiden und die konservative Perspektive der Menschen, die die Androiden weiterhin als Konsumprodukt sehen wollen. Im Folgenden sollen zwei Szenen betrachtet werden, in denen der innere Konflikt von Connor besonders deutlich hervortritt.

Zusammen mit seinem menschlichen Kollegen bei der Detroiter Polizei (Hank Anderson) sucht Connor in Kapitel 27 (*Treffen mit Kamski*) Elijah Kamski, den Gründer von *CyberLife*, auf. Wegen seiner Expertise auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz erhoffen sich die beiden Ermittler von ihm Antworten auf die Frage, warum und wie die Abweichler-Androiden ihre Programmierung sprengen. Elijah empfängt die beiden in seinem Domizil und konfrontiert Connor im Laufe des Gesprächs mit einer schwierigen Entscheidungssituation, um herauszufinden, wem seine Loyalität letztlich gilt: den Menschen oder den Androiden. Er fordert ihn auf, einen Androiden des Modells Chloe zu erschießen (vgl. Abbildung 6). Sollte er dies tun, verspricht er ihm kritische Informationen zur Lösung des Falles. Ein wichtiger Aspekt ist dabei, dass die Spieler:innen Chloe bereits aus dem Bedienungsmenü kennen. Sie ist diesen also seit dem Start der Videospiel-Narration vertraut und aufgrund der Ansprachen und Kommentare, die sie immer wieder direkt an die Spieler:innen richtet, für diese potentiell emotional bedeutsam. Zudem spricht sich Hank, der zwar Androiden ablehnt, aber moralischen Prinzipien stark verpflichtet ist, explizit dagegen aus, den Androiden zu zerstören. Die Spieler:innen stehen insofern vor der Frage, was ihnen wichtiger ist: Die Erfüllung der Mission und damit das Befolgen der Programmierung oder die eigenen moralischen Überzeugungen. Letzteres setzt auf eine gewisse Weise voraus, dass man Androiden als menschenähnliche Wesen betrachtet. Wofür man sich in dieser Szene entscheidet, hat über das Verhältnis zu Hank und Connors Softwarestabilität spürbare Auswirkungen auf den weiteren Verlauf der Geschichte. Nicht zuletzt positioniert man sich durch die Entscheidung auch zum Grundthema von *Detroit: Become Human*.



Abbildung 7: Screenshot aus Kapitel 27 (*Treffen mit Kamski*) mit Connor (links), Elijah (Mitte) und Chloe (rechts)

Connors zentraler Konflikt kumuliert schließlich in Kapitel 30 (*Scheideweg*). Dieses Kapitel ist – wie die folgenden letzten beiden Kapitel *Nacht der Seele* und *Kampf um Detroit* – besonders, da alle drei Figuren in ihm vorkommen und es aus verschiedenen Perspektiven erzählt wird. Der Höhepunkt ist das Aufeinandertreffen von Connor und Markus (vgl. Abbildung 8). Zwischen den beiden kommt es zu einem Zwiegespräch, bei dem sich Connor dafür entscheiden kann, eine Maschine zu bleiben oder sich Markus' Befreiungsbewegung anzuschließen und ebenfalls ein Abweichler zu werden. Voraussetzung für diese Entscheidungsmöglichkeit ist allerdings, dass Connors Software durch die vorangegangenen Handlungen ausreichend destabilisiert wurde. Die Entscheidung in dieser Szene ist maßgeblich dafür, wie die Videospiel-Narration endet. Bleibt man eine Maschine, wird Connor im letzten Kapitel (Kapitel 32: *Kampf um Detroit*) als Attentäter auf Markus (bzw. den/die Anführer/in der Abweichler:innen) angesetzt. Schließt man sich der Befreiungsbewegung an, dringt man getarnt in das Hauptquartier von *CyberLife* ein und versucht dort, alle Androiden zu befreien. Auf beiden Wegen erwarten einen zwar verschiedene Enden, die Grundrichtung der Handlung ist jedoch festgelegt. Entweder man folgt der Programmierung und versucht, die Befreiungsbewegung aufzuhalten, oder man unterstützt sie. Aufgrund der zahlreichen Entscheidungen in allen drei Handlungssträngen ist insgesamt gesehen jedoch eine Vielzahl an Kombinationen von Enden möglich.

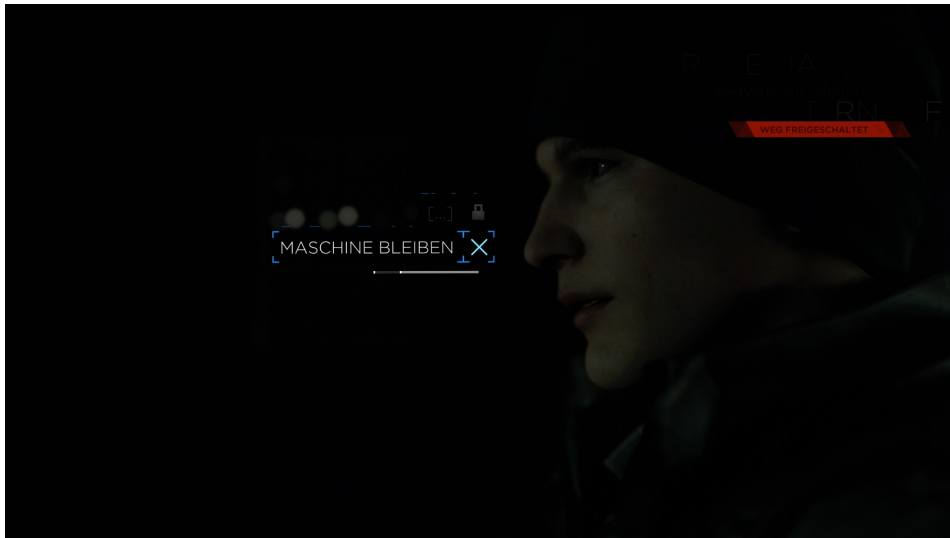


Abbildung 8: Screenshot aus Kapitel 30 (*Scheideweg*) mit Connor⁴

4 Fazit und Ausblick

Dramatic agency ist in *Detroit: Become Human* elaboriert gestaltet und die Möglichkeiten von *kaleidoscopic storytelling* werden intensiv ausgelotet. Die Komplexität der Geschichte und die kunstvolle Weise, wie sie erzählt wird, fordern die Spieler:innen in Bezug auf ihre gegenstandsbezogenen Tätigkeiten. Eine besondere Wirkung lässt sich allerdings hinsichtlich der subjektbezogenen Erfahrungen erwarten. Dadurch, dass die man die Entscheidungen (im Rahmen des Programms) selbst trifft und in diesem Sinne den weiteren Verlauf der Handlung verantwortet, werden wohl nicht nur *immersion* und *involvement* intensiviert. Bei entsprechender didaktisch-methodischer Inszenierung lassen sich spürbare Impulse für *engagement* erhoffen. Und diese tragen wiederum das Potential in sich, Identitätsfindung und Moralentwicklung anzuregen.

Das Grundthema von *Detroit: Become Human* ist dafür in besonderer Weise geeignet. Die Videospiel-Narration fragt letztlich danach, was es bedeutet, Mensch zu sein und wie es gelingen könnte, Andersartigkeit zu verstehen und verschiedene (gesellschaftliche) Interessen auszubalancieren. Für das Spielerlebnis von *Detroit: Become Human* ist dabei neben *dramatic agency* und *kaleidoscopic storytelling* die Multiperspektivität der Figuren und die Polyvalenz der Entscheidungen wesentlich. Vor allem in Person von Markus und Connor erfährt man die unterschiedlichen Sichtweisen quasi am eigenen (virtuellen) Leib und ist aufgefordert, zu ihren Dilemmata Stellung zu beziehen. Aus didak-

⁴ Das Schloss zeigt an, dass die Option, ein Abweichler zu werden, nicht zur Verfügung steht. Connors Software wurde dafür im vorangegangenen Spielverlauf nicht ausreichend destabilisiert.

tischer Sicht können in diesem Zusammenhang die unterschiedlichen Entscheidungen und Spielerfahrungen von Schüler:innen besonders wertvoll sein. Sie geben Aufschluss über die eigenen Identitäts- und Wertvorstellungen und bieten dementsprechend viel Potential für reflektierende Anschlusskommunikation und abstrahierende Schlussfolgerungen. Ergänzend lohnt eine Diskussion der Wahlmöglichkeiten und verschiedenen Handlungsstränge, die in *Detroit: Become Human* angelegt sind. Trotz aller Freiheiten sind auch mit diesen ein bestimmter *worldview* und spezifische Ethikvorstellungen verbunden.

Literatur

- Berk, Laura E. 2020. *Entwicklungspsychologie*. 7., aktual. Aufl. Halbergmoos: Pearson.
- Bigl, Benjamin. 2016. *Virtuelle Computerspielwelten. Rezeption und Transfer in dynamisch-transaktionaler Perspektive*. Köln: Herbert von Halem.
- Bilandzic, Helena und Rick Busselle. 2017. „Beyond metaphors and traditions. Exploring the conceptual boundaries of narrative engagement.“ In *Narrative Absorption*, hrsg. von Frank Hakemulder, Monier M. Kuijpers, Ed S. Tan, Katalin Bálint und Miruna M. Doicaru, 11–27. Amsterdam und Philadelphia: John Benjamins.
- Boelmann, Jan M. und Janek Stechel, Janek. 2020. „Erfahrungsbasiertes Lernen mit Computerspielen in formalen Bildungskontexten.“ *ide* 44 (2), 9–21.
- Emmersberger, Stefan. 2021. „Dramatic Agency in Videospiele-Narrationen. Zum literaturdidaktischen Potential interaktiven Erzählens in digitalen Medien am Beispiel von *Through the Darkest of Times*.“ In *Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung*, hrsg. von Stefan Krammer, Matthias Leichtfried und Markus Pissarek, 164–183. Innsbruck und Wien: Studien Verlag (= *ide-extra*, Bd. 23).
- Emmersberger, Stefan. 2022. „Digitales Erzählen geht anders! Ein Systematisierungsversuch zur Textdynamik interaktiver Literatur.“ In *Literatur- und medienästhetisches Lernen im Deutschunterricht – Konstruktionen und Rekonstruktionen*, hrsg. von Helen Lehndorf und Volker Pietsch, 211–237. Berlin: Lang (= Beiträge zur Literatur- und Mediendidaktik).
- Emmersberger, Stefan 2023a „Until Dawn, *Detroit: Become: Human* und *Tell Me Why* im Vergleich. Eine Analyse der ludonarratologischen Struktur und des literaturdidaktischen Potentials von drei AAA-Videospielen.“ In *Erzähltheorie(n) und Literaturunterricht. Verhandlungen eines schwierigen Verhältnisses*, hrsg. von Sebastian Bernhardt und Ina Henke, 289–316. Berlin: J. B. Metzler.
- Emmersberger, Stefan. 2023b. „Dramatic agency in *Detroit: Become Human*. Explizite Interaktivität als bestimmt unbestimmtes Moment von Videospiele-Narrationen.“ In *Bestimmte Unbestimmtheit. Offene Struktur und funktionale Lenkung in audiovisuellen Medien*, hrsg. von Heinz-Peter Preußner, Heinz-Peter und Sabine Schlickers, 233–258. Marburg: Schüren (= Schriftenreihe zur Textualität des Films, Bd. 12).

- Eschenbeck, Heike und Rhea-Katharina Knauf. 2018. „Entwicklungsaufgaben und ihre Bewältigung.“ In *Entwicklungspsychologie des Jugendalters*, hrsg. von Arnold Lohaus, 23–50. Berlin: Springer.
- Freyermuth, Gundolf S. 2019. „Utopian Futures. A Brief History of Their Conception and Representation in Modern Media – From Literature to Digital Games.“ In *Playing Utopia. Futures in Games*, hrsg. von Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth und Hanns Christian Schmidt, 9–65. Bielefeld: transcript.
- Gleick, James. 1987. *Chaos. Making a New Science*. New York, NY: Viking.
- Horz, Holger. 2021. „Medien.“ In *Pädagogische Psychologie*, 3., vollst. überarb. Aufl., hrsg. von Elke Wild und Jens Möller, 133–159. Berlin: Springer.
- Hannover, Bettina, Lysann Zander und Madeleine Kreuzmann. 2022. „Entwicklung von Persönlichkeit, Selbst und Identität.“ In *Entwicklungspsychologie. Entwicklungswissenschaft des Kindes- und Jugendalters*, hrsg. von Herbert Scheithauser und Kay Niebank, 309–338. München: Pearson.
- Hühn, Peter. 2016. „Aspekte der Thematik (Kapitel IV.3.1).“ In *Einführung in die Erzähltextanalyse*. 3., aktual. u. erw. Aufl., hrsg. von Silke Lahn und Jan Christoph Meister, 208–214. Stuttgart: Metzler.
- Kohlberg, Lawrence. 2020. *Die Psychologie der Moralentwicklung*. 9. Aufl., hrsg. von Wolfgang Althof. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Ißler, Roland und Ludger Scherer. 2020. „Thematalogie: Motive, Stoffe und Themen.“ In *Handbuch Kinder- und Jugendliteratur*, hrsg. von Tobias Kurwinkel und Philipp Schmerheim, 297–311. Berlin: J.B. Metzler.
- Kolb, David A. 2015. *Experiential learning. Experience as the source of learning and development*. Second Edition. Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall.
- Kolb, Alice Y. und Kolb David A. 2017. *The Experiential Educator. Principles and Practices of Experiential Learning*. Kaunakakai, HI: EBL Press.
- Kurz, Gerhard. 2015. *Das Wahre, Schöne, Gute. Aufstieg, Fall und Fortbestehen einer Trias*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Lohaus, Arnold und Marc Vierhaus. 2019. *Entwicklungspsychologie des Kindes- und Jugendalters für Bachelor*. 4., vollst. überarb. Aufl. Berlin Springer.
- Lorenz, Edward N. 1995. *The Essence of Chaos*. Seattle, WA: University of Washington Press.
- Maiwald, Klaus. 2015. „Literarisches Lernen als didaktischer Integrationsbegriff – Spinner ‚Elf Aspekte‘ als Struktur und Denkraum für weiterführende Modellierung(en).“ *Leseräume – Zeitschrift für Literalität in Schule und Forschung* 2 (2): 85–95. URL: http://leseraeume.de/?page_id=308.
- Maiwald, Klaus. 2022a. Literarisches Lernen. In *kinderundjugendmedien.de (Fachdidaktik)*, hrsg. von Stefan Emmersberger, Jochen Heins und Nicole Masanek, 1–13. URL: <https://www.kind erundjugendmedien.de/images/fachlexikon/fachdidaktik/pdf/literarischeslernen.pdf>.
- Maiwald, Klaus. 2022b. „Transmediale Motivik als literaturdidaktische Kategorie.“ In *Narratösthetik und Didaktik kinder- und jugendmedialer Motive. Von literarischen Außenseitern, dem Vampir auf der Leinwand und dem Tod im Comibuch*, hrsg. von Tobias Kurwinkel und Stefanie Jakobi, 307–324. Tübingen: Narr Francke Attempto.

- Malti, Tina. 2022. „Moralische Entwicklung.“ In *Entwicklungspsychologie. Entwicklungswissenschaft des Kindes- und Jugendalters*, hrsg. von Herbert Scheithauer und Kay Niebank, 373–388. München: Pearson.
- Marcia, James E. 1980. „Identity in Adolescence.“ In *Handbook of Adolescent Psychology*, hrsg. von Joseph Adelson, 159–187. New York, Chichester, Brisbane und Toronto: John Wiley & Sons.
- Martínez, Matías und Michael Scheffel. 2019. *Einführung in die Erzähltheorie*. 11., überarb. und aktual. Aufl. München: Beck.
- Möller, Jens und Ulrich Trautwein. 2021. „Selbstkonzept.“ In *Pädagogische Psychologie*, 3., vollst. überarb. Aufl., hrsg. von Elke Wild und Jens Möller, 187–234. Berlin: Springer.
- Murray, Janet H. 2017. *Hamlet on the Holodeck*. 2., aktual. Aufl. Cambridge, MA / London: MIT Press.
- Neitzel, Britta. 2018. „Involvement.“ In *Game Studies*, hrsg. von Benjamin Beil, Thomas Hensel, Andreas Rauscher, 219–234. Wiesbaden: Springer VS (= Film, Fernsehen, Neue Medien).
- Nickel-Bacon, Irmgard. 2003. „Vom Spiel der Fiktionen mit der Realität.“ *Praxis Deutsch* 30 (180): 4–12.
- Pinquart, Martin. 2019. „Entwicklung des Selbst und der Persönlichkeit.“ In *Psychologie für den Lehrberuf*, hrsg. von Detlef Urhahne, Markus Dresel und Frank Fischer, 315–329. Berlin: Springer.
- Precht, Richard D. 2021. *Künstliche Intelligenz und der Sinn des Lebens*. München: Goldmann.
- Rosebrock, Cornelia und Daniel Nix. 2020. *Grundlagen der Lesedidaktik und der systematischen schulischen Leseförderung*. 9., aktual. Neuaufl. Baltmannsweiler: Schneider.
- Schallegger, René. 2017. „WITH Are Games? Toward a Triad of Triads.“ In *Digitale Spiele*, hrsg. von Jörg Helbig und René Schallegger, 14–49. Köln: Herbert von Halem.
- Schmid, Wolf. 2014. *Elemente der Narratologie*. 3., erw. und überarb. Aufl. Berlin / Boston: de Gruyter.
- Siegler, Robert, Nancy Eisenberg, Judy DeLoache und Jenny Saffran. 2021. *Entwicklungspsychologie im Kindes- und Jugendalter*. 5. Aufl. Berlin: Springer.
- Pietschmann, Daniel. 2017. *Das Erleben virtueller Welten. Involvieren, Immersion und Engagement in Computerspielen*. 2., korr. Aufl. Glückstadt: vwh.
- Spinner, Kaspar H. 2020. „Literarisches Lernen.“ In *Handbuch Kinder- und Jugendliteratur*, hrsg. von Tobias Kurwinkel und Philipp Schmerheim, 405–407. Berlin: J. B. Metzler.
- Thomsen, Tamara, Nora Lessing, Werner Greve und Stefanie Dresbach. 2018. „Selbstkonzept und Selbstwert.“ In *Entwicklungspsychologie des Jugendalters*, hrsg. von Arnold Lohaus, 91–111. Berlin: Springer.
- Unterhuber, Tobias und Marcel Schellong. 2016. „Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen.“ In *„I’ll remember this“. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*, hrsg. von Paida (Zeitschrift für Computerspielforschung), 15–31. Glückstadt: VWH / Hülsbusch.
- Woolfolk, Anita. 2014. *Pädagogische Psychologie*. 12., aktual. Aufl. Hallbergmoos: Pearson.
- Wrobel, Dieter. 2022. „Literarisches Lernen.“ In *Basiswissen Lehrerbildung: Deutsch unterrichten*, hrsg. von Tilman von Brand, Jörg Kilian, Anette Sosna und Thomas Riecke-Baulecke, 141–155. Hannover: Klett / Kallmeyer.

- Zabka, Thomas. 2019. „Literärästhetisches Verstehen: Kompetenzen, textseitige Anforderungen und Lernaufgaben am Beispiel der Erzählung Indigo.“ In *Lesekompetenz – Leseleistung – Leseförderung. Grundlagen, Modelle und Materialien*. 7., aktual. Aufl., hrsg. von Andrea Bertsch-Kaufmann und Tanja Graber, 154–167. Hannover und Zug: Kallmeyer / Klett / Balmer.
- Zimmermann, Eric. 2004. „Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline.“ In *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, hrsg. von Noah Wardrip-Fruin und Pat Harrigan, 154–164. Cambridge, MA und London: MIT Press.

Ludographie

- Detroit: Become Human*. 2018/19. Entwicklerstudio: *Quantic Dream*, Publisher: *Sony Interactive Entertainment*, Leitender Entwickler: David Cage, Plattformen: *PlayStation 4* und *Microsoft Windows*.