

# Die Spielwelt muss romantisiert werden! – Zur Rezeption europäischer Romantik in Walking Simulator-Games

Katja ALLER

Technische Hochschule Köln, Cologne Game Lab (Germany)

## Abstract

This essay specifies how a sub-genre of the digital adventure game – the so-called walking simulator – reproduces and reflects ideas, motifs, and (narrative) structures of European Romanticism. The goal here is to draw attention to the genre's potential for the (academic) discussion, analysis, and teaching of Romantic theories and patterns. To achieve this, I provide an introductory overview on the history of the walking simulator with emphasis on the early experimental games *Explorer*, *The Forest*, and *LSD: Dream Emulator*. An analysis of *Dear Esther*'s use of environmental storytelling serves as an access point into the discussion of how the Romantic ideas of 1. the sublime, 2. the silent poetry of nature, and 3. The Freudian Uncanny as well as the (narrative) techniques of 1. synesthesia, 2. (reflective and meditative) walking, 3. fragmented narratives, and 4. (romantic)

self-referentiality have been used in different walking simulators (such as *Proteus*, *What Remains of Edith Finch*, *Gone Home*, and *The Beginner's Guide*) to tell (spatial) stories about emotions, identity, and individuality. The paper concludes that walking simulators subvert traditional expectations towards digital games and, through their use of Romantic storytelling techniques, have changed the discourse about digital games as not only entertainment but a form of art.

Keywords: *Walking Simulator, Romanticism, European Romanticism, Romantik, Game Studies, Digital Games, Videospiele, Digitales Spiel, Dear Esther, Wandering in Games, Wandermotiv, Landschaftsmalerei, Environmental Storytelling*

(c) Katja Aller; ka@colognegamelab.de; allerkatja@gmail.com

Colloquium: New Philologies, Volume 9, Issue 1-2 (2023), Special Issue: Die Frage nach dem Wahren, Guten und Schönen in virtuellen Räumen; first published online in November 2023

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.3

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/175>

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

## Einleitung

Im Jahr 2012 markierte das First-Person Adventure *Dear Esther* eine Zäsur in der Entwicklungsgeschichte des Computerspiels. Als erster sogenannter „Walking Simulator“<sup>1</sup> (kurz: Walking Sim) verweigerte sich *Dear Esther* kompetitiven Gameplaymechaniken und legte den Fokus stattdessen auf das bewusste Erkunden sowie das emotionale Erleben der Spielwelt und der damit verwobenen Erzählelemente. Seit *Dear Esthers* (kommerziell erfolgreichem) Release konnte der Walking Simulator sich als Genre<sup>2</sup> etablieren und seinen Einfluss auch außerhalb von Independent Game Produktionen geltend machen.<sup>3</sup> Nun, zehn Jahre nach der Erstveröffentlichung dieses Pionierwerks, begibt sich der vorliegende Text auf eine Spurensuche nach den Anfängen des Walking Simulators und wählt dafür eine Route, die gleichermaßen durch die ästhetischen und narrativen Traditionen der europäischen Romantik und die 8-Bit-Landschaften des frühen experimentellen *Adventure Games* führt.

Eine tiefgreifende Diskussion der wechselseitigen Einflüsse zwischen deutscher und englischer Romantik kann in diesem kurzen Beitrag nicht gewährleistet werden.<sup>4</sup> Genauso wenig strebt der vorliegende Text eine ausführliche Auseinandersetzung mit dem reichhaltigen Theoriekörper der Früh-, Hoch- und Spätromantik oder der damit verbundenen akademischen Forschung an. Ziel ist es an dieser Stelle vielmehr, den Blick der zeitgenössischen Romantikforschung für die ästhetischen und narrativen Potenziale eines nach wie vor unterschätzten Videospiegelgenres zu öffnen und zu weiterer Forschung und Lehre in diesem Bereich anzuregen. Denn, so lautet die Kernthese dieses Beitrags, der Walking Simulator führt die romantische Traditionslinie in stark konzentrierter Form im digitalen Spiel fort und stellt damit nicht nur die Handlungsmacht der Spielerinnen,

<sup>1</sup> Der Begriff *Walking Simulator* trat in Gaming-Foren und Blogbeiträgen um 2012 nach *Dear Esthers* Veröffentlichung in Erscheinung und fungierte zu dieser Zeit als despektierliche Bezeichnung für eine damals (vermeintlich) neue Form des digitalen Spiels. Da der Begriff auf einer Missinterpretation der Walking-Sim Spielmechanik basiert, ist seine Nutzung jedoch nicht unproblematisch. Alternative Bezeichnungen wie „Ambience Action Game“ (Huberts & Zimmermann 2019) oder „Narrative Exploration Game“ (Grundmann 2016) betonen die eigentliche Kernmechanik des Walking Simulators zwar wesentlich treffender, haben sich jedoch bisher kaum innerhalb der Spieler- und Kritikerschaft etabliert. Aufgrund seiner anhaltenden Popularität nutzt dieser Text daher ebenfalls den Begriff *Walking Simulator*.

<sup>2</sup> Der Terminus *Genre* verwendet der vorliegende Text im Sinne des Filmwissenschaftlers Dominik Arsenault als „temporary crystallization of a common cultural consensus.“ (Arsenault 2011, 333f.)

<sup>3</sup> Game Designer Hideo Kojima spricht beispielsweise über die (inkorrekte) Nutzung des Begriffs *Walking Simulator* zur Kategorisierung seines AAA-Titels *Death Stranding* (Juba 2019). Die (informelle) Bezeichnung AAA-Titel (ausgesprochen: „Triple-A“) klassifiziert Spiele mit dem höchsten Entwicklungsbudget innerhalb der Spieleproduktion. Die meisten Walking Sims verfügen über ein niedrigeres Budget und werden in der Independent-Szene verortet.

<sup>4</sup> Eine ausführliche Gegenüberstellung von deutscher und englischer Romantik bietet Eudo Colecestra Mason (1970).

sondern auch die traditionellen Erzählweisen des Mediums Game – insbesondere die des First-Person-Shooter-Genres – infrage.

Einleitend soll nun in Kürze der Begriff der Romantik geklärt und kontextualisiert werden. Dem Begriff der Romantik wohnt laut Philip Cox eine doppelte Bedeutung inne: Einerseits kann er als Epochendeskriptor, andererseits als fortbestehende Ästhetik verstanden werden (Cox 1996, 8). Als Epochendeskriptor beschreibt der Begriff Romantik in Deutschland üblicherweise einen Zeitraum von 1770–1830 (Kremer & Kilcher 2015, 1), in Großbritannien von 1798–1837 (Abrams & Greenblatt 2000, 5). Der vorliegende Text begreift die romantische Ästhetik in erster Linie als medial und epochal gelöste Traditionslinie, deren Stoffe ihre Wirksamkeit in den Landschaftsmalereien des 19. Jahrhunderts ebenso entfalten können, wie in den virtuellen Räumen des digitalen Spiels. Im Sinne des Literaturwissenschaftlers René Wellek wird im Folgenden außerdem davon ausgegangen, dass Kunst und Literatur der deutschen, englischen und französischen Romantik über einen gemeinschaftlichen Kern verfügen („I shall assume, however rashly, that the basic argument has been won, that there is a common core of Romantic thought and art throughout Europe“ (Wellek 2015, 4)). Dieser „common core“ der romantischen Tradition setzt sich zusammen aus Theorien, Bildern und Ideen, die um die Themenfelder der Authentizität und Autonomie (der Künste, der Emotionen, des Individuums), der Imagination (als Thema und poetologisches Projekt, aber auch in Form des romantischen Credo von der „Überhöhung des Alltäglichen“ (Novalis 1992) und der Innerlichkeit (im psychologischen sowie im räumlichen Sinne) kreisen (Burkett 2016). Besagte Interessengebiete manifestieren sich in den typisch romantischen ästhetischen und poetologischen Grundfiguren, die mittlerweile in vielfältiger Weise Einzug in nahezu alle westlichen Medien und Genres gefunden haben. Diese Grundfiguren umfassen radikale Subjektivität, Sehnsucht (nach der Ferne, der Liebe oder der Heimat), das emotionale und psychische Innenleben des Individuums<sup>5</sup> sowie die Nachtseite der menschlichen Psyche (Kremer & Kilcher 2015, 83), die geprägt ist von Träumen, Traumata und den Ausprägungen des Phantastischen. Des Weiteren thematisiert die romantische Kunst die Entwicklung subjektiver und kollektiver Identitäten sowie das subversive Potenzial einer autonomen, grenzüberschreitenden und selbstreferenziellen Kunst (Strohschneider-Kohrs 2002; Beyer 2021).

---

<sup>5</sup> Für Schauerroman und *Gothic Novel* ist insbesondere die Idee des fragmentierten Subjekts von Bedeutung (Miles 1993, 3).

## 1 Wanderung durch Wald und Traum: Zu den Vorgängern des Walking Simulators

Der (ursprünglich despektierlich gebrauchte) Begriff Walking Simulator bezeichnet eine Subkategorie des Adventure Games. Walking Sims zeichnen sich aus durch minimalistisches Gameplay und beschränken die Handlungsmacht der Spielerin auf ein Minimum. Die typischerweise dreidimensional gestaltete und weitgehend menschenleere Spielwelt des Walking Simulators wird typischerweise aus der sogenannten Ego- oder First-Person-Perspektive erkundet. Die Erkundung der Spielwelt vollzieht sich dabei stets im gemächlichen Schrittempo. Auf dynamischere Bewegungsformen wie das Rennen, das Springen, das Verstecken oder das Ducken verzichten die meisten Walking Simulator.<sup>6</sup> Auch ludischen Zielen und Handlungszwängen, wie dem Bezwingen von Gegnern, dem Anhäufen von Ressourcen oder Punkten, oder dem Wettrennen gegen die Zeit verweigert sich der Walking Simulator und klammert dadurch den, für die meisten anderen Spielgenres unumstößlichen, Akt des Gewinnens aus. In den Mittelpunkt des spielerischen Geschehens stellt der Walking Sim stattdessen die Wahrnehmung von Narrationen, Atmosphären und Emotionen. Der dargestellten Spielwelt obliegt hierbei eine tragende Rolle: Umgebungen und einzelne Gegenstände sind semantisch aufgeladen und sollen von der Spielerin im thematischen Rahmen des Spiels decodiert und (re-)kontextualisiert werden. In diesem Prozess – und nicht etwa in einer bloßen Simulation der Aktivität des Gehens – liegt die maßgebliche Mechanik des Walking Simulators.

Indem er sich Wettkampf und Produktivität entzieht, eröffnet der Walking Simulator ein Gegenlager zu den meisten populären Game-Genres. Dieser subversive Charakterzug war es auch, der nach *Dear Esthers* Veröffentlichung im Jahr 2012 die langanhaltende Debatte über den Walking Simulator und dessen Daseinsberechtigung als digitale Spielform auslöste. Im Rahmen dieser Diskussion geriet jedoch der Umstand ins Hintertreffen, dass es sich bei *Dear Esther* keineswegs um das erste Spiel handelt, das die entschleunigte und gewaltfreie Erkundung der Spielwelt und ihrer Atmosphäre in den Fokus des spielerischen Erlebens rückt. Denn historisch betrachtet reichen die Wurzeln des Walking Simulators tief hinein in die Geschichte des digitalen Spiels (Mason 2016). So entwickelte der britische Programmierer Graham Relf bereits 1984 die Orientierungssimulation *The Forest* für den Tandy TRS-80 – eines der ersten in Großbritannien erhältlichen Heimcomputermodelle. *The Forest* stellt den Akt des (möglichst effizienten) Durchquerens

---

<sup>6</sup> Ausnahmen bilden hier vor allem jene Walking Simulator, die sich mit den Konventionen des eng verwandten *Survival Horror*-Genres vermischen. Ein Beispiel hierfür bietet die *Amnesia*-Reihe (Frictional Games, seit 2013 fortlaufend), die das Rennen, Schleichen und Verstecken vor gegnerischen Monstern als zentrale Spielmechanik etabliert, während sie gleichzeitig die Spielerin durch einen Verzicht auf Kampfmechaniken entmacht.

unterschiedlicher Biome (Abb. 1) in den Mittelpunkt und verzichtet gänzlich auf narrative Elemente, zeitliche Begrenzungen und gegnerische Einheiten.

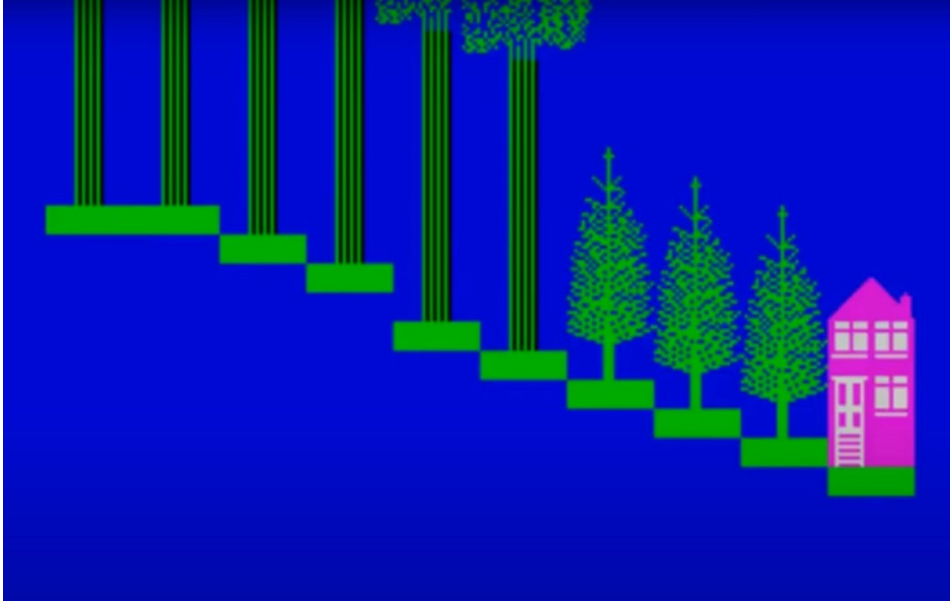


Abbildung 1: Navigation innerhalb eines *Town*-Bioms in *The Forest* (Phipps Associates 1983).

Gemäß einer ähnlichen Konzeption entwickelte Relf in Zusammenarbeit mit Simon Dunstan zwei Jahre später das prozedural generierte Adventure Game *Explorer* für den Sinclair ZX Spectrum (Green 2014). Im Fokus dieses Spiels stand erneut die betont langsame Erkundung der Umgebung, diesmal jedoch unter Einbettung in eine narrative Rahmenhandlung: die Spielerin übernimmt die Rolle eines gestrandeten Außerirdischen und ist dazu angehalten, die Fragmente eines zerstörten Raumschiffes in einer weitläufigen Dschungellandschaft aufzuspüren.

Als Vorläufer des modernen Walking Simulators gingen *The Forest* und *Explorer* sowohl auf ludo-narrativer als auch auf grafischer Ebene neue Wege und brachen dadurch mit den damaligen Konventionen ihres Mediums. *The Forest* erhob den Prozess der Wegfindung zum Schwerpunkt des Spielerlebnisses, während *Explorer* die Mechanik der egoperspektivischen Erkundung einer detaillierten Spielwelt mit einer narrativen Rahmenhandlung verknüpfte. Vor allem *Explorer* reizte dabei die grafischen Beschränkungen seiner Plattform Sinclair ZX Spectrum voll aus. Den technischen Einschränkungen einer 8-Bit-Umgebung zum Trotz, gelang es Dunstan und Relf durch aufwendiges Übereinanderlegen mehrerer eindimensionaler Ebenen, die Illusion eines dreidimensionalen (wenn auch statischen) Bildes aus der First-Person-Perspektive zu erzeugen (Abb. 2). Zur damaligen Zeit stellte dies ein ungewöhnliches, um nicht zu sagen zukunftsweisendes, Un-

terfangen dar. Ob und inwiefern die innovativen Werke von Relf und Dunstan einen direkten Einfluss auf den modernen Walking Simulator geltend machen können, bleibt zum aktuellen Zeitpunkt dennoch nicht eindeutig geklärt. Denn obwohl *The Forest* und *Explorer* rückwirkend betrachtet ein ähnlich hohes Level an Experimentalität aufweisen wie das Kunstprojekt *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008), *Dear Esther* (2012) oder *Gone Home* (2013), lösten die Spiele in den 1980er Jahren keinen vergleichbaren Diskurs aus und fanden nur wenig Beachtung von Kritikern und Spielern (Mason 2016).

Eine Auseinandersetzung mit *Explorer* und *The Forest* verdeutlicht jedoch, dass es sich beim Walking Simulator nicht nur um ein mittlerweile fest etabliertes Genre, sondern auch um eine ästhetische Strömung innerhalb der Spielentwicklung handelt, die keineswegs erst mit der (im nachfolgenden Unterkapitel eingehender beleuchteten) Veröffentlichung von *Dear Esther* begann. Grundlegend für diese Strömung, welche sich fast 30 Jahre später in Titeln wie *Dear Esther*, *Journey* oder *Firewatch* bündelt, sind, neben der Fokussierung auf die gemächliche Exploration von Raum und Zeit, auch das Ausloten und Überschreiten von (technischen, generischen oder ästhetischen) Grenzen. Seine Tendenz zu Subversion und Innovation rückt den Walking Simulator deshalb in die Nähe des digitalen (Konzept-)Kunstwerks, dessen Anliegen nicht in erster Linie die Unterhaltung, sondern die ästhetische Auseinandersetzung mit einem Medium und dessen Ausdrucksmöglichkeiten ist.



Abbildung 2: Urwalderkundung aus der Ego-Perspektive in *Explorer* (The RamJam Corporation 1986).



Abbildung 3: Surreale 3D-Umgebung in *LSD: Dream Emulator* (Asmik Ace 1998).

Insbesondere *Explorer* zeigte bereits deutlich jenen charakteristischen Zug des Experimentellen, der auch für den modernen Walking Simulator prägend ist. *The Forest* und *Explorer* brachen mit den damaligen Konventionen ihres Mediums, indem sie ihre schmale Player Base mit reduzierten Mechaniken (*The Forest*) und experimentellem Umgebungsdesign (*Explorer*) konfrontierten. Bis ein Vorläufer des Walking Simulator sich jedoch bewusst und offen in den Dienst der (multimedialen) Kunst stellen würde, sollte eine weitere Dekade vergehen. 1998 veröffentlichte Asmik Ace Entertainments den *LSD: Dream Emulator* für die Playstation. *LSD: Dream Emulator* wurde exklusiv für den japanischen Markt veröffentlicht und blieb somit in kommerzieller Hinsicht ein Nischentitel (McSwain 2017). Bei dem Spiel handelt es sich um ein First-Person-Perspective 3D-Exploration Game, in dem die Spielerin ziellos eine surreale Umgebung durchwandert und sich, durch das Berühren bestimmter Objekte und das Durchqueren von Tunneln, in unterschiedliche Traumwelten teleportieren kann (Abb. 3).

Für die Geschichte des Walking Simulator ist *LSD: Dream Emulator* durch seine bewusste Konzeption als Kunstwerk sowie die damit einhergehende Abwendung von zeitgenössischen medialen Normen, durch seine dreidimensionale Umgebung und durch die Auseinandersetzung mit Traumästhetik von Bedeutung. Alle drei Faktoren treten in diesem Beitrag an späterer Stelle erneut in Erscheinung – in den Motiven und Strukturen der Romantik sowie in der Produktion und der Diegese moderner Walking Simulatoren. *LSD: Dream Emulator* basiert auf den Traumtagebüchern des Asmik Ace Entertainment Mitarbeiters Hiroko Nishikawa und entstand unter der Leitung des japanischen Digital-

künstlers Osamu Sato (McSwain 2017). Sato selbst lehnte digitale Spiele kategorisch ab (Dwyer 2017) und konzipierte *LSD: Dream Emulator* als digitales Kunstwerk für die Playstation. Wie Sato dazu steht, dass sein medialer Gegenentwurf heutzutage trotz dieses Leitgedankens gemeinhin als eines der experimentellsten digitalen *Spiele* kategorisiert wird, ist nicht bekannt.

## 2 Die gemächliche Revolution: *Dear Esther* als Genre-Prototyp

Seine ersten Schritte unternahm der moderne Walking Simulator 2008 an der University of Portsmouth. Dort erforschte Medienwissenschaftler Dan Pinchbeck im Rahmen seines vom *Arts and Humanities Research Council* geförderten Promotionsprojektes die Zusammenhänge zwischen Story und Gameplay in First-Person-Shootern (Kurz: FPS). Hierzu unterzog Pinchbeck den erfolgreichen First-Person-Shooter *Half Life 2* einer tiefgreifenden Modifizierung in der Source Engine. „*Dear Esther* was an experiment“, verrät die Website von *Dear Esthers* Lead Artist Robert Briscoe „to see what would happen if you stripped out 'traditional' gameplay from a first person game space, and instead, used that space to tell a story.“<sup>7</sup>

Schon die frühe Free-to-Play-Version *Dear Esthers* entpuppte sich als überraschender Erfolg.<sup>8</sup> Die initiale Modifikation wurde in den darauffolgenden Jahren einer umfassenden Überarbeitung unterzogen und erschien 2012 im Commercial Release als eigenständiges Spiel (Programmierer: Jack Morgan). 2017 erschien mit der, nun auf Unity basierenden, Landmark Edition ein zweites und bis dato finales Update des Spiels, welches zahlreiche Preise gewann.<sup>9</sup>

*Dear Esthers* Rahmenhandlung lässt sich in wenigen Sätzen zusammenfassen. Auch das Spiel selbst kann in weniger als zwei Stunden durchlaufen werden. Die Spielerin nimmt die Rolle des namen- und körperlosen Hauptcharakters an und erkundet, auf vorbestimmter Route, eine verlassene Hebrideninsel. Erster Orientierungspunkt und finales Ziel der einsamen Wanderung ist ein Sendemast, der sein rotes Licht vom höchsten Punkt der Insel hinabschickt (Abb. 4). Auf dem Weg zum Sendemast durchquert die Spielerin eine erhabene Landschaft mit leuchtenden Höhlenmalereien, verwaisten Hütten, zurückgelassenen Gegenständen und rätselhaften Geistererscheinungen. Begleitet wird die Wanderung von der Voice-Over-Narration eines ebenfalls namenlosen Erzählers. Durch ihn erhält die Spielerin Informationen über die Geschichte der Insel sowie

<sup>7</sup> <https://littlelostpoly.com/dear-esther>

<sup>8</sup> Es gewann u.a. den Preis für *Best World/Story* bei den IndieCade Independent Game Awards.

<sup>9</sup> U.a. für *Visual Art* (IGF 2012), *Best Original Idea* (HoPlay 2012) und *Best Use of Narrative* (Develop 2012).



über die Vergangenheit der namensgebenden Figur Esther – Landschaft und Figur scheinen untrennbar miteinander verwoben zu sein. Dieser Umstand offenbart sich nicht zuletzt durch die randomisierten Erzählfragmente, auf deren Anordnung die Spielerin keinerlei Einfluss hat.

*Dear Esthers* Erzählung arbeitet sich ab an den Grenzbereichen des spielerischen und emotionalen Erlebens. Liebe, Trauer, Tod, Schuld und die Unbeständigkeit persönlicher Erinnerungen sind Kernthemen des Spiels, welche in einer Form exploriert werden, die die ludischen und narrativen Normen des First-Person-Shooter-Genres gezielt untergräbt. Während *Half Life 2* als konventioneller FPS seine (ebenfalls vielschichtige) Narration an aktives, effizientes, ludisches Problemlösen knüpft, verschiebt *Dear Esther* den Fokus auf die emotionale Auseinandersetzung mit nicht beeinflussbaren Geschehnissen in einem ansonsten handlungsentlasteten Spielraum (Huberts 2016). Nebst der aktiven Erkundung der Spielwelt und ihrer Geschichte(n) bilden also die passiven Aktivitäten des Fühlens und Mitfühlens die eigentliche Kernmechanik dieses Spiels – und nicht etwa, wie der Begriff „Walking Simulator“ suggeriert, die mechanische Simulation der „vermeintlich langweiligen Tätigkeit des Gehens.“ (Zimmermann & Falk 2020, 270)



Abbildung 4: Blick auf den Sendemast in *Dear Esther* (The Chinese Room 2012).

### 3 Die Erkundung der Gefühlslandschaft – *Dear Esther* und das Erhabene

*Dear Esthers* Landschaft bedient sich offen an der Bild- und Motivsprache der Romantik und orientiert sich dabei eindeutig an den romantischen Landschaftsmalereien des 19. Jahrhunderts. Diese Verbindung wird bereits im Concept Art des Spiels (Abb. 5) sichtbar. Der fahl-gelbe Himmel mit seinen dunkel heranziehenden Sturmwolken erinnert in seinem Kontrastreichtum an Caspar David Friedrichs *Abtei im Eichwald*. Die Komposition aus verfallenen Gebäuden, verrottenden Booten und schroffen Felswänden beschwört hingegen Arnold Böcklins *Toteninsel(n)* herauf. Wie in der Spieleproduktion üblich, entwickelten sich Abweichungen zwischen Konzeptzeichnung und Endprodukt. *Dear Esthers* visuelle Nähe zur Landschaftsmalerei der Romantik bleibt jedoch trotz dieser Änderungen erkennbar bestehend. In der *Landmark Edition* des Titels erweitert Konzeptkünstler Ben Andrews die ursprünglich gedämpfte Farbpalette aus Grün- und Brauntönen durch kontrastreicheres Blau und Gelb (hervorzuheben ist hierbei insbesondere der Höhlenabschnitt) und evoziert dadurch Assoziationen mit den dramatisch-phantastischen Atmosphären eines William Turners (*Fishermen at Sea*).



Abbildung 5: Concept Art für das frühe *Dear Esther*.  
Eingebunden mit Erlaubnis des Künstlers.

*Dear Esther* setzt die Tradition der romantischen Landschaftsmalerei im virtuellen Raum fort und nutzt sie nicht nur zu Atmosphärenbildung, sondern auch als narratives und spielmechanisches Instrument. Medienwissenschaftler Felix Schniz hebt in seiner (zu diesem Zeitpunkt noch unveröffentlichten) Dissertation die Komponente des Erhabenen hervor, die dieser Walking Simulator durch seinen speziellen Einsatz von Farbgebung und

Landschaft in das Medium des digitalen Spiels einbringt und erläutert, inwiefern diese innerhalb der Diegese zum Spannungsaufbau genutzt werden kann:

In various ways, the recreation of Romantic art traditions as a virtual world contributes to the essence of the sublime and beautiful. Landscape becomes alive in the virtual, where howling sound effects, moving clouds and bristling plants convey the imminent sense of stormy weather. The opportunity to traverse this virtual world only adds to this thrilling uncertainty. We have no opportunity to know if the environment can be harmful or not. [*Dear Esther*] keeps players unaware if and how they could be in danger. The delightful terror of the sublime and beautiful thus pervades the audio-visual and the mechanics of *Dear Esther*. (Schniz 2021, 152)

Ehrfurcht vor dem Erhabenen ist nicht die einzige Emotion, die *Dear Esther* durch seine Umgebungsgestaltung in seiner Spielerschaft hervorzurufen sucht. Auch die Neugierde und der damit verbundene Drang zur Enträtselung des Verborgenen und Vergangenen sollen in der Spielerin geweckt werden. Dies geschieht vor allem durch die Umgebung, die das Spiel präsentiert, denn schon bei oberflächlicher Betrachtung fällt auf, dass *Dear Esthers* virtuelle Hebrideninsel zahlreiche Rätsel aufgibt: Von den Wänden einer Höhle leuchten chemische Formeln und Diagramme, die das Spiel nicht direkt einordnet und deren Bedeutungen von der interessierten Spielerin außerhalb der Diegese recherchiert werden müssen. Auch die brennenden Kerzen, die im ritualistisch anmutenden Kreis um die symbolträchtigen Teile eines Autowracks drapiert wurden, und die zurückgelassenen Schriftstücke eines längst verstorbenen Einsiedlers regen die Spielerin zur Interpretation an und dienen als Paradebeispiele für sogenanntes Environmental Storytelling.

Der Begriff Environmental Storytelling beschreibt eine räumlich-narrative Methode, die in der Gestaltung von Umgebungen oder Schauplätzen in verschiedenen Medienformen wie bspw. dem Film oder dem Theater genutzt werden kann und die ihre praktische Anwendung heutzutage vor allem in den Bereichen der digitalen Spieleentwicklung und des Freizeitparkdesigns findet. Beim Environmental Storytelling übernimmt die Umgebung selbst eine aktive Rolle bei der Kommunikation der Erzählung und vermittelt Informationen über die Spielwelt oder die darin ansässigen Charaktere auf implizite und subtile Weise. Explizite narrative Elemente, wie der gesprochene Dialog oder der geschriebene Text, können durch Environmental Storytelling ergänzt, in Frage gestellt oder neu kontextualisiert werden.

#### 4 Spiel und Synästhesie – Gang und Klang in *Proteus*

Als räumliche Medien nutzen zahlreiche Spiele Environmental Storytelling zur Steigerung der Immersion. Erhabene Landschaften mit narrativen Komponenten erleben Spielerinnen und Spieler in zahlreichen AAA-Spielwelten – sei es nun beim Betrachten eines atmosphärischen Sonnenuntergangs in der weitläufigen Prärie von *Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018), bei der Drachenjagd im mächtigen Gebirge von *Skyrim* (Bethesda, 2011) oder beim Flanieren zwischen Hochhausschluchten in *Cyberpunk 2077s* (CD Projekt & CD Projekt RED, 2020) Mega-Metropole Night City. Der Walking Simulator ist also bei weitem nicht das einzige Spielgenre, in das diese visuelle Erzähltechnik nachhaltigen Einzug gehalten hat. Im Vergleich zu anderen Spielgenres nimmt das Environmental Storytelling im Walking Simulator jedoch einen besonders hohen Stellenwert ein, da Walking-Sim-Spielwelten sich durch ihre Kompaktheit besonders gut zur Implementation der Erzählmethode eignen. Im Gegensatz zu weitläufigeren Spielwelten, in denen die Spielerin sich frei bewegen und objektgebundene, narrative Informationen in beliebiger chronologischer Reihenfolge aufnehmen kann, ist der Walking Simulator dazu in der Lage, den narrativen Informationsfluss sowie dessen Aufnahme durch räumliche Begrenztheit und eine oft lineare Levelführung zu steuern (Jenkins 2004).

Im Zusammenhang mit der digitalen Spielentwicklung fand Environmental Storytelling erstmals im Jahr 2000 durch Freizeitpark-Designer Don Carson Erwähnung (Carson 2000). Eine erneute Rückwendung zum 19. Jahrhundert offenbart jedoch, dass Vorläufer dieser räumlich-narrativen Erzähltechnik ebenfalls in den Werken der europäischen Romantiker vertreten sind – insbesondere in der romantischen Leitidee von der Zeichenhaftigkeit der Natur (Kremer & Kilcher, 64). Friedrich Schelling formulierte jenes Konzept einer „magischen Naturschrift“ in seiner Naturphilosophie: „Was wir Natur nennen, ist ein Gedicht, das in geheimer wunderbarer Schrift verschlossen liegt.“ (Schelling 1907, 303) Zur Entschlüsselung eines derartigen Gedichtes halten die meisten der bis heute erschienenen Walking Simulator ihre Spielerschaft an. Game Designerin Rosa Carbo-Mascarell interpretiert den Walking Simulator dahingehend als digitale Weiterführung einer romantischen Tradition, die den Akt des Gehens bzw. Wanderns als ästhetische Praxis begreift (Carbo-Mascarell 2016). Die Enträtselung der Umgebung, das Erleben ihrer Atmosphäre und die Rekonstruktion ihrer Erzählungen sind Sinn und Zweck des psychogeografischen *derivés* – der Methodik, mit der sich Carbo-Mascarell den Walking Sims in ihrer Analyse annähert. Genau wie das Spielen des Walking Simulators ist auch das Gehen eine Tätigkeit, die über die bloße mechanische Bewegung des menschlichen Körpers, bzw. dessen virtueller Repräsentation im Spiel, hinausgeht (Carbo-Mascarell 2016, 1). „Since the Romantic movement“, so schreibt Carbo-Mascarell, „the hypnotic

rhythm of walking has been used as a source of literary inspiration [...], political movement [...], and corporeal transcendence.“ (Ibid.)

Als Motiv und strukturbildendes Element nimmt die Wanderung einen zentralen (und medienunabhängigen) Platz in Philosophie und Ästhetik der Romantik ein. Als Urbedürfnis des Menschen (Nagiller 2008, 179) manifestiert sich die Wanderung in Caspar David Friedrichs *Wanderer über dem Nebelmeer* (1818) genauso wie in Franz Schuberts *Wanderer-Fantasie* (1822) und Joseph von Eichendorffs Novelle *Aus dem Leben eines Taugenichts* (veröffentlicht 1826). Der Walking Simulator stellt die Wanderung als romantische Praxis in den Mittelpunkt des Geschehens, typischerweise kombiniert mit der Mechanik des Suchen-und-Findens.

Der Zweck, den Wandern bzw. Gehen im Walking Simulator einnehmen kann, ist stark kontextabhängig und variiert daher von Spiel zu Spiel. In *Proteus* erlebt die Spielerin das Gehen als synästhetische Praktik, denn jede Bewegung innerhalb der prozedural generierten Landschaft löst randomisierte Klänge aus. Von *Dear Esthers* hyperrealistischer Hebrideninsel ist *Proteus'* Landschaftsdesign stilistisch weit entfernt. Statt erhabener Klippen, dramatisch-düsterer Farben und unheimlicher Ruinen empfängt dieser Walking Sim seine Spieler in einer weiten, traumhaften Landschaft in Pastellfarben und Pixelgrafik (Abb. 6). Seine Verbindungen zur romantischen Ästhetik zieht *Proteus* also weniger über die visuelle Ebene, sondern vielmehr mit Hilfe einer synästhetischen Spielmechanik, in der Bewegung und Soundtrack sich miteinander verbinden und gegenseitig beeinflussen. Durch die Randomisierung dieses Welt- und Klangaufbaus, die zur Folge



Abbildung 6: Meditatives Umherwandern in *Proteus'* (Curve Digital 2013) synästhetischer Welt.

hat, dass kein Spieldurchlauf dem anderen gleicht, verarbeitet *Proteus* zudem das romantische Thema der Individualität. Statt zum, für den Walking Simulator sonst üblichen, Suchen und Finden narrativ aufgeladener Objekte im (virtuellen) Äußeren, lädt *Proteus* zur meditativen Selbstreflexion durch die Praxis des (vermeintlich ziellosen) Umherstreifens ein – und damit in Konsequenz zur transzendentalen Erkundung des eigenen Inneren. Die mögliche Inspiration für die Wahl dieser Spielmechanik liefert das Spiel zu Beginn in Form eines Zitats des schottischen Naturphilosophen John Muir: „In every walk with nature one receives far more than he seeks.“

## 5 (Spiel-)Raum und Psyche – Der unheimliche Weg ins Innere

Neben visuell eindrücklichen (Gefühls-)Landschaften spielen auch (alltägliche) Innenräume eine übergeordnete Rolle im Erzählverhalten zahlreicher Walking Sims. Das Genre kann, in mehrfacher Hinsicht, als spielerisch-ästhetische Auseinandersetzung mit dem Inneren begriffen werden. Diese Interpretation ergibt sich zum einen aus der eben besprochenen Kernmechanik des Walking Simulators: der bewussten Wahrnehmung der Umgebung und der Enträtselung ihrer inhärenten Symbole und Erzählfragmente. Ähnlich wie bei einem Schachspiel vollzieht sich diese spielerische Leistung nicht innerhalb der sichtbaren Spielwelt, sondern unmittelbar im Kopf der Spielerin – man kann daher von einer Verinnerlichung des Spielprozesses sprechen, der den Walking Simulator in die Nähe des literarischen Erzählens rückt (siehe hierzu Colthup 2018; Bozdog & Galloway 2019).

Zum anderen sind Innenräume als Schauplätze und Metaphern für zahlreiche Walking Sims von großer Relevanz. Das Genre nutzt Architektur nicht nur zur Vermittlung von Narration, sondern auch zur Erzeugung von Subjektivität, Individualität und Emotion (Montembeault 2019, 19) – auch in diesem Umstand werden Parallelen zu Romantik ersichtlich. Kunst und Literatur der romantischen Strömung zeichnen sich (bedingt durch die damalige Popularität von Mesmerismus und Freudscher Psychoanalyse) bekanntermaßen durch ein pronunziertes Interesse an der Psychologie, und damit auch am unsichtbaren Inneren, aus (Kremer & Kilcher 2015, 83). Eine für die Romantik typische „Dramatisierung des Unbewussten“ (Ibid.) lässt sich zum Beispiel in den Spielwelten von *Gone Home* und *What Remains of Edith Finch* erleben. Insbesondere *What Remains of Edith Finch* handelt jene drei psychologischen Interessengebiete ab, die Detlef Kremer und Alexander B. Kilcher als „typisch romantisch“ definieren: „1. Die Entdeckung der Kindheit als traumatischer Ort, der das spätere Leben nachhaltig bestimmt, 2. Der Fokus auf der Kleinfamilie als Treibhaus inzestuöser Konflikte, 3. Der Wahnzustand als verschobene und gesplante Wahrnehmung“ (Ibid., 84).

Beide Spiele nutzen die Umgebung des Elternhauses, um sich mit den Themen der individuellen und kollektiven Identitätskonstruktion, aber auch mit der räumlichen Manifestation von (Kindheits-)Traumata auseinanderzusetzen. In *What Remains of Edith Finch* erkundet die Spielerin sukzessiv das labyrinthische und architektonisch unmögliche Familienanwesen der jungen Protagonistin Edith Finch. Als letzte Überlebende eines mysteriösen Familienfluchs sucht Edith im Elternhaus nach den Bruchstücken der Familienhistorie und damit auch nach der eigenen Identität. Der Weg zur Wahrheit über die vermeintlich realen Umstände hinter den phantastisch bis absurd anmutenden Toden der Finches führt die Spielerin dabei in die privaten Räumlichkeiten der Verstorbenen. Da die Zimmer der Familienmitglieder nach deren Tod von Großmutter Edie Finch versiegelt wurden und über die Jahre weitgehend unverändert blieben, lassen die Raumgestaltung und die im Zimmer befindlichen persönlichen Gegenstände Rückschlüsse über den Charakter der früheren Bewohner zu. Interpretatives Zentrum dieser Zeitkapseln bildet dabei stets ein handgefertigter Totenschrein, der Auskunft über Leben, Wirken und Tod des jeweiligen Familienmitgliedes gibt.

*What Remains of Edith Finch* erhebt Architektur und Alltagsgegenstände zu symbolträchtigen Stillleben, deren Narrative untrennbar mit den Identitäten der Charaktere verbunden sind und die einen Blick auf die Psyche und Schicksale der Figuren erlauben. Ob dieser (unser) Blick jedoch zwischen Realität und Fiktion unterscheiden kann und muss, lässt das Spiel bewusst offen, indem es indirekt auf den Umstand verweist, dass alle Totenschreine von Großmutter Edie Finch kreiert wurden. Edies eigene Traumata und eine (möglicherweise durch diese begünstigte) psychische Erkrankung machen die Matriarchin zur unzuverlässigen Erzählerin. Inwiefern die von Edie konstruierte Identität der Familienmitglieder einer faktischen Realität entspricht, bleibt demnach ungeklärt. Genau wie Edith ist die Spielerschaft somit gezwungen, die Gleichzeitigkeit von Realität und Fiktion, welche das Leben und den Tod der Finches bestimmt, auszuhalten. Mit dieser Vermischung von Phantastischem und Alltäglichem rezipiert *What Remains of Edith Finch* nicht nur eine romantische Erzähltradition (siehe hierzu Todorov 2018), sondern verneigt sich außerdem vor seiner literarischen Inspiration: Gabriel Garcia Márquez's magisch-realistischem Roman *Hundert Jahre Einsamkeit*.

Während *What Remains of Edith Finch* Vergangenheits- und Identitätskonstruktion an Gegenstände und deren Interpretation knüpft, nutzt der *Coming Of Age-Walking Sim Gone Home* den architektonischen Innenraum als begehbare Metapher eines psychischen Prozesses. Das Spiel erzählt die Geschichte der Studentin Kaitlin, die in den 1990er Jahren eines Nachts in ihr verlassenes Elternhaus zurückkehrt und dort nach einem Grund für das Verschwinden ihrer Schwester Samantha sucht. Persönliche Gegenstände, Fotos, Notizen, Audiokassetten und Tagebücher verraten schließlich, dass Samantha das Eltern-



Abbildung 7: Kunstwerke in Edies Schlafzimmer in *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow 2017).

haus verließ, um offen ihre Liebesbeziehung zu Freundin Lonnie ausleben zu können. Um den steinigen Weg der (sexuellen und romantischen) Emanzipation sicht- und vor allem fühlbar zu machen, bedient sich *Gone Home* einer Ästhetik, die ihre wirkungsvollste theoretische Ausformulierung ebenfalls in der Romantik verzeichnet: der Ästhetik des Unheimlichen.

Basierend auf den Ideen von u.a. Ernst Jentsch formulierte Sigmund Freud 1919 seine Theorie des Unheimlichen – einem psychischen Unwohlsein, dass durch die graduelle Verfremdung des „Altbekanntes, Längstvertrauten“ (Freud 1919, 298) hervorgerufen wird und sich in einer Ästhetik der Ambivalenz niederschlägt. Der Buchbeitrag *I Don't Feel at Home in this Game Anymore. A Closer Look at Uncanny Atmospheres in Walking Simulators* geht detaillierter auf unheimliche Atmosphären in Walking Simulator-Spielen ein. An dieser Stelle soll ein kurzer Ausschnitt genügen, um die Wirkungsweise des Unheimlichen zu erläutern:

According to Freud, the uncanny emerges when the past penetrates our perception of the present and the familiar (the known, the safe, the light, the home) is slowly but surely permeated by the unfamiliar (the suppressed, the dead or mechanical, the dark, the unknown or supernatural.) The uncanny is the return of the repressed. (Aller 2022, 181)

Die unumgehbare Präsenz des Vergangenen in der Gegenwart konstituiert den Kern des freudschen Unheimlichen. Sie versetzt die ihr ausgesetzte Person in einen Übergangsraum, in dem die Grenzen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu ver-



schwimmen scheinen. Dadurch kann ein Gefühl der (zeitlichen, räumlichen und emotionalen) Desorientierung entstehen. Jene unheimliche Gleichzeitigkeit spiegelt sich in der bereits erwähnten Erzähltechnik des Environmental Storytelling wider. Durch sie wird die Spielerin dazu angehalten, sich der Gegenwart der Diegese durch eine interpretative Auseinandersetzung mit den räumlichen und gegenständlichen Manifestationen der Vergangenheit anzunähern. Derartige Manifestationen des Vergangenen finden sich in Walking Sims beispielsweise in Form von Briefen (*Dear Esther*), persönlichen Kunstwerken (*What Remains of Edith Finch*), Alltagsgegenständen (*Gone Home*) oder geisterhaften Leuchtsphären (*Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room 2015)).

Der für Freud so bedeutende Ort des Heims wird im Walking Simulator häufig zum Schauplatz schleichender Verfremdung. Oft ist dieser Prozess mit Themen der Identitätsfindung verknüpft, wie das vorangegangene Beispiel *Gone Home* illustriert, welches vom Fremdsein bzw. -werden einer Jugendlichen im eigenen Heim handelt. Auffällig ist im Übrigen, dass der Walking Simulator Schauplätze vorzieht, die der alltäglichen Realität zumindest auf den ersten Blick nahestehen. Die im Videospiele sonst so präsenten High-Fantasy-Szenarien, in denen Spielerinnen auf den Spuren von Drachen, Rittern, Magierinnen oder Vampiren wandeln, sucht man in den meisten populären Walking Simulator Titeln vergebens. Stattdessen nutzt das Genre meist Landschaften und mehr oder minder alltägliche Schauplätze, um seiner Spielerschaft Perspektiven näherzubringen, die von den meisten Mainstream-Games lange übersehen wurden. Die alltäglichen Räume und Charaktere bieten den Spielerinnen und Spielern dabei eine Möglichkeit zur persönlichen Identifikation mit dem Spielgeschehen (Aller 2022, 185f.).

## 6 Ein Spiel, ist ein Spiel, ist (k)ein Spiel? –

### Der Diskurs um den Walking Simulator als Kunstwerk

Abschließend sollen nun Aspekte der Romantik in den Fokus gestellt werden, die vor allem außerhalb der diegetischen Ebene des Walking Simulators zu verorten sind. Denn für die zeitgenössische transmediale Romantikforschung ist auch der Diskurs, den *Dear Esther* in den Folgemonaten seiner Erscheinung auslöste, von Interesse. Im Diskurs um *Dear Esther* und um den Walking Simulator als Genre und ästhetische Idee treten gleich mehrere Grundthemen des romantischen Theoriekörpers zum Vorschein: 1. Die Idee des autonomen Gesamtkunstwerkes, das Gattungs- und Mediengrenzen erodiert 2. die Erhebung des Gewöhnlichen bzw. Gewohnten zum Kunstwerk sowie die 3. Nutzung und Erzeugung von Subversion und (romantischer) Ironie.

„Computerspiele“, schreibt Medienwissenschaftler Stephan Schwingler, „verfügen oft über eine üppige audiovisuelle Erscheinung [...] und sie sind in der Lage, andere Medien

und Kunstformen aufzugreifen, zu simulieren und herzustellen, was Vergleiche zum Konzept des romantischen Gesamtkunstwerks nahelegen könnte.“ (Schwinger 2020, 64) Ihr Status als digitales Spiel macht *Dear Esther* und seine Nachfolger also von vornherein zu romantischen Gesamtkunstwerken. Walking Simulator unterstreichen diesen Status zusätzlich, indem sie bewusst die Grenzen und Konventionen ihres Mediums strapazieren und überschreiten. Dies sorgte, vor allem in den Folgemonaten nach *Dear Esthers* Veröffentlichung, für gemischte Reaktionen innerhalb der Spielerschaft. *Dear Esther* erhielt nach seinem Release durchwachsene Kritiken. In Anbetracht der medien-untypischen mechanischen und narrativen Eigenschaften des Titels, ist dieser Umstand kaum verwunderlich. Immerhin stellte der erste offizielle Walking Simulator sowohl die Konventionen des First-Person-Shooters als auch das zu diesem Zeitpunkt vorherrschende Verständnis des digitalen Spiels an sich in Frage. Durch die Modifizierung bzw. der Unterwanderung des populären First-Person-Shooter-Genres und durch den kommerziellen Vertrieb über die leicht zugängliche Spieleverkaufsplattform Steam erklärt sich womöglich auch die höhere Resonanz, die *Dear Esther* im Vergleich zu seinen frühen Vorgängern *The Forest*, *Explorer* und *LSD: Dream Emulator* erreichte.

Die Website Metacritic listet das Spiel mit einem durchschnittlichen User Score von 6.5 von 10. Von 729 erfassten Bewertungen fallen 368 positiv, 177 gemischt und 184 negativ aus.<sup>10</sup> Ältere positive Reviews loben *Dear Esther* als „one of the most beautiful and moving games I have ever played“ (User: midnightq2, 29.03.2013), „a living metaphor“ (User: janosbiro 27.10. 2015) oder als „Something of a new genre of game, all to itself“ (User: BunnyRed 15.02.2021). Negative Kommentare bemängeln vor allem die kurze Spieldauer des Games sowie die reduzierte Handlungsmacht der Spielerin. User Alexander90 (26.04.2013) schreibt beispielsweise: „It’s an hour or so long ‘game’ where all you do is walk on some island and listen to narrator telling an [sic.] very uninteresting story.“ Als „besonders hilfreich“ gekennzeichnete Reviews erkennen *Dear Esthers* Potenzial zu einer emotionalen Erfahrung an und loben das symbolbehaftete Landschaftsdesign. User zerosix (14.03.2021) meint: „the island appears to be a representation of masculine Inner Space, haunted by loverghosts and cryptic prose [sic.]. Cool.“ Häufige Kritikpunkte sind dabei jedoch erneut das von vielen als langatmig empfundene Gameplay, die eingeschränkte ludische Handlungsfähigkeit sowie die unstete, fragmentarische Erzählstruktur.

Eine Aussage, die in allen drei Bewertungskategorien zu finden ist, zeugt besonders von der subversiven Sprengkraft des ersten offiziellen Walking Simulators. „*Dear Esther* is not a game, so it should not be reviewed as a game.“ (User: cunningmunki 16.07.2012)

<sup>10</sup> Alle Bewertungen auf Metacritic (Stand 25.07.2023), <https://www.metacritic.com/game/pc/dear-esther/user-reviews>.

Dass *Dear Esther* kein Spiel sei, in diesem Punkt schienen sich Playerbase und Kritikerschaft einig zu sein. So schrieb Spiegel Online-Redakteur Dennis Kogel im Februar 2012 in einer Rezension: „Ähnlich wie *To The Moon* ist Dan Pinchbecks Werk kaum noch als Spiel zu bezeichnen, bedient sich aber des Mediums, um seine Wirkung zu entfalten.“ (Kogel 2012) Die Reaktionen all derer, die *Dear Esther* seinen Spielcharakter absprechen, lassen sich grob in zwei Lager aufteilen. Beide Lager können als Verhandlungsschauplätze von Grundfragen um das Wesen und die Bedeutung der Kunst im digitalen Spiel verstanden werden.<sup>11</sup> Die erste Gruppe, die ab dem Jahr 2012 vor allem innerhalb der Spielerschaft anzutreffen ist, begreift den Walking Simulator nicht als herkömmliches digitales Spiel und bemüht stattdessen eine Zuordnung zu anderen, bereits etablierteren Medienformen. Insbesondere das geringe Maß an spielerischer Handlungsmacht (player agency) wird dabei häufig als Argument genutzt, um dem Walking Simulator seinen Status als Spiel streitig zu machen. Beispiel für diese (oft abwertend gebrauchte) Neuordnung ist der Vergleich zwischen Walking Simulator und Film („Dear Ester is not a game. At best it is an interactive movie.“ (Metacritic User: Inquizitor, 18.02.2012)<sup>12</sup>). Aber auch Parallelen zu analogen Medienformen wie dem Gedicht (Howard (Pixel A Day) 2020) oder dem Briefroman (Unterhuber 2012) finden sich in medienwissenschaftlichen Beiträgen über *Dear Esther* und seine Nachfolger.

Andere um 2012 vorwiegend im Bereich der Spiele- und Kulturkritik ertönende Stimmen, sprechen *Dear Esther* ebenfalls das Spieledasein ab – allerdings nun, um es guten Gewissens vom vermeintlich trivialen Unterhaltungsobjekt *Game* zum digitalen Kunstwerk erheben zu können („*Dear Esther* is neither a game nor a movie; no – *Dear Esther* is a piece of art.“ (Fletcher 2012); „Das Meisterwerk *Dear Esther* ist kein Spiel mehr, sondern vielmehr ein Storytelling-Experiment.“ (Kogel 2012)). An diesem Punkt schließt sich auch der Kreis zu Digitalkünstler Osamu Sato, der seinem Prä-Walking-Simulator *LSD: Dream Emulator* schon 1998 vehement das Dasein als Computerspiel absprach – wenn auch ohne langfristigen Erfolg. Aus jener Perspektive heraus betrachtet, wird die Erosion der Medien- und Genrekonventionen als positive Eigenschaft des Walking Simulators gewertet und dem Genre das Potenzial zugesprochen, das Medium des digitalen Spiels nachhaltig verändern zu können. Schließlich untergräbt der Walking Simulator nicht nur die etablierten Mechaniken des First-Person-Shooters, sondern auch die hegemoniale Machtposition dessen ursprünglicher Zielgruppe (männlich, jung, heterosexuell, Gamer) (siehe hierzu Bowman 2019; Kagen 2018). Ob die strikte Unterschei-

<sup>11</sup> Zur tiefgehenden Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex „Kunst und Computerspiel“, sei an dieser Stelle Stephan Schwingers Buch „Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material. Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse“ (2014) empfohlen.

<sup>12</sup> <https://www.metacritic.com/game/pc/dear-esther/user-reviews>

dung zwischen Kunstwerk und Computerspiel innerhalb der frühen Walking Simulator-Debatte gerechtfertigt oder gar produktiv ist, steht klar zur Debatte. Feststellen lässt sich an dieser Stelle allerdings, dass die Kritiker durch ihren Diskurs (möglicherweise unbeabsichtigt) ebenfalls eine Romantisierung des Walking Simulators durchführten, indem sie die frühen Vertreter des Genres einer (je nach Blickwinkel künstlerischen oder künstlichen) Überhöhung unterzogen. Wenn der Walking Simulator also die Gewohnheiten des Mediums aufbricht – das Gewohnte „mit der Würde des Unbekannten“ (Novalis 1992) ausstattet – dann lässt sich dies nicht nur als Musterwiederholung der unheimlichen Verfremdung, sondern auch als Romantisierung im Sinne Novalis begreifen. Dieser schrieb Folgendes in seinem berühmten Postulat der Romantik:

Die Welt muß romantisiert werden. So findet man den ursprünglichen Sinn wieder. Romantisieren ist nichts, als eine qualitative Potenzierung. Das niedere Selbst wird mit einem bessern Selbst in dieser Operation identifiziert. [...] Indem ich dem Gemeinen einen hohen Sinn, dem Gewöhnlichen ein geheimnisvolles Ansehn, dem Bekannten die Würde des Unbekannten, dem Endlichen einen unendlichen Schein gebe so romantisiere ich es. (Novalis 1992)

Zu Guter Letzt sei noch erwähnt, dass der Walking Simulator sich seiner subversiven Kapazitäten und seiner Künstlichkeit in vielen Fällen durchaus bewusst ist. *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2013) und *The Beginner's Guide* (Everything Unlimited Ltd. 2015) nutzen beispielsweise das Verfahren der (romantischen) Ironie, um eine „mit anderen Subjekten unvermittelte Form von Subjektivität“ (Hegel in Hühn & Schiedermaier 2015, 22) zu präsentieren. *The Stanley Parable* gelingt dies durch das kontinuierliche Brechen der Vierten Wand, sowohl auf der auditiven bzw. textlichen als auch auf der visuellen Ebene. Die Spielerin übernimmt darin die Rolle eines gewöhnlichen Büroangestellten. Als der Arbeitscomputer den Geist aufgibt, ist guter Rat teuer und Protagonist Stanley begibt sich im Bürokomplex auf die Suche nach seinen Kolleginnen und Kollegen. Begleitet und geleitet wird er dabei von einer Erzählerstimme aus dem Off, die kontinuierlich Anweisungen erteilt. Der Spielerin steht es jedoch frei, diesen Anweisungen Folge zu leisten. Widersetzt sie sich, reagiert der Erzähler, indem er die Aktionen der Spielerin (oder deren Ausbleiben) in sarkastisch-humoristischem Ton kommentiert (Abb. 8). Die Handlungen der Spielerin, die sich vor allem auf die Wahl einer Erkundungsrouten durch den Bürokomplex beschränken, eröffnen somit einen Dialog mit der Erzählerstimme, der zur Reflexion über den Prozess der Entscheidungs- bzw. Handlungsfindung im digitalen Spiel auffordert. Mit insgesamt 42 möglichen Enden verfügt *The Stanley Parable* zudem über einen hohen Widerspielwert und bietet zahlreiche unterschiedliche

Perspektiven auf die behandelte Grundsatzfrage nach der (narrativen) Machtverteilung zwischen Spielerin und Spiel.

*The Beginner's Guide* thematisiert hingegen den kreativen und emotionalen Prozess, der an die Erschaffung, aber auch an die Rezeption, von digitalen Spielen geknüpft ist. In *The Beginner's Guide* stellt Davey Wreden (der ebenfalls für *The Stanley Parable* verantwortlich ist) das unfertige Werk des (möglicherweise fiktiven) Spieleprogrammierers Coda vor und lässt die Spielerin dessen unfertige, und daher häufig abstrakte, Prototypen erkunden. Wredens Stimme kommentiert den Erkundungsprozess der Spielerin und projiziert dabei das eigene Innenleben auf das Werk seines Freundes Coda. Gleichzeitig interpretiert Wreden Codas emotionalen Zustand anhand der stetig unzugänglicher werdenden Levelabschnitte. Diese Projektion gipfelt schließlich mehrfach in einem direkten Eingreifen von Wreden in Codas Levelarchitekturen. *The Beginner's Guide* konfrontiert seine Spielerschaft nicht nur mit den Arbeitsabläufen des Spieledesigns, sondern auch mit den emotionalen Höhen und Tiefen, die Kreative im Rahmen eines solchen Schaffensprozesses durchlaufen. Durch seine vielschichtigen Verweise auf die eigene Gemachtheit perpetuiert *The Beginner's Guide* damit das ästhetische Verfahren der romantischen Ironie nach Schlegel (Szondi 1978), bei dem die Produktionsbedingungen der Kunst im Kunstwerk selbst reflektiert werden. Gleichzeitig verhandelt das Spiel die Beziehung zwischen Kunstwerk, Künstler und Publikum und beleuchtet die problematischen Aspekte, die mit der emotionalen Überhöhung eines Künstlers oder dessen Kunstwerk durch das Publikum einhergehen können.

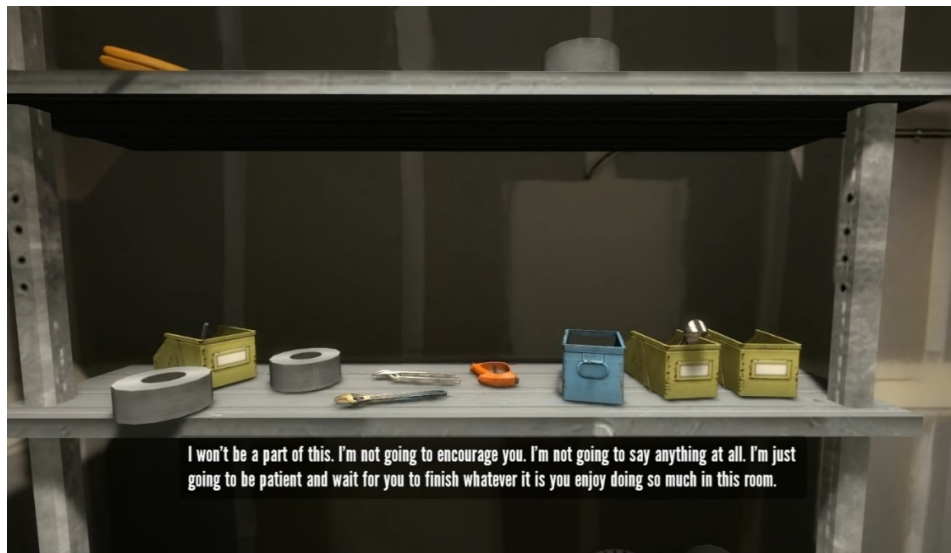


Abbildung 8: Der Erzähler in *The Stanley Parable* (Galactic Cafe 2013) stellt die Entscheidungen der Spielerin in Frage.

## Fazit: Die Romantisierung des digitalen Spiels

Dieser Text widmete sich der Frage, inwiefern das Walking Simulator Genre als Schauplatz einer (digitalen) Fortführung der romantischen Traditionslinie verstanden werden kann. Es stellte sich heraus, dass der Walking Simulator romantische Motive und Strukturen sowohl innerhalb als auch außerhalb der Diegese rezipiert und traditionelle romantische Fragestellungen im Kontext eines neuen Mediums erneut verhandelt. Typisch romantische (Erzähl-)Techniken nutzt das Genre unter anderem, um Grenzen des Medium Game zu hinterfragen und gelegentlich zu überschreiten. Durch seine bewusste Abwendung von den thematischen, motivischen und mechanischen Normen des digitalen Spiels verfremdete der Walking Simulator das Medium des digitalen Spiels (siehe hierzu Aller 2022). Das Potenzial zu Verfremdung und Multiperspektivität bildet eine Kerneigenschaft des Genres und führte innerhalb der Spielerschaft zu einer Debatte um die Verbindungen zwischen Kunst und Computerspiel. Innerhalb der Spieldiegese kann die dem Genre inhärente romantische Subversion vielfältige Ausprägungen annehmen: Sie manifestiert sich in synästhetischem Gameplay (*Proteus*) genauso wie in psychologisch aufgeladenen (und dadurch symbolträchtigen) Innenräumen (*What Remains of Edith Finch*; *Gone Home*), in denen sich Charaktere und Spielerin mit dem Unheimlichen konfrontiert sehen. Auch die ironischen Auseinandersetzungen von Games mit ihren eigenen Produktionsprozessen (*The Beginner's Guide*) und das bewusste Verweisen auf die Konventionen und Limitationen des eigenen Gameplays (*The Stanley Parable*) zeugen von subversiver Tendenz.

Das typisch romantische Thema der graduellen Verfremdung des Vertrauten und Gewöhnlichen kombiniert der Walking Simulator mit der romantischen Praxis der Wanderung. Diese ist für Spielerin und Charaktere stets an eine psychologische Innenschau gekoppelt und spielt sich zumeist innerhalb poetisch beseelter, oft erhabener Landschaften oder in (vermeintlich) alltäglichen Innenräumen ab. Als Spiele, deren Kernmechanik sich auf Suchen, Finden und (Mit-)Fühlen reduzieren lässt, nutzt der Walking Simulator seine begrenzten und handlungsentlasteten Spielräume, um Geschichten über das unsichtbare Innere (Emotionen, Psyche) zu vermitteln. Dies geht häufig mit einem verstärkten Interesse an den dunkleren Aspekten der Psyche (psychische Erkrankungen oder Ausnahmezustände wie Angst und Trauer) einher, womit Walking Sims wie *What Remains of Edith Finch* oder *Dear Esther* einem weiteren romantischen Muster folgen. Auch die poetologische Auseinandersetzung mit kollektiver und individueller Identität ist ein damit verwandtes Thema, das bspw. von *Gone Home* aufgegriffen wird.

Heute, in Zeiten, in denen digitale Spiele sowohl in Bezug auf ihre Produktionsbedingungen als auch auf ihre Charaktere, Handlungen und narrativen Techniken stetig diverser werden, gerät die Debatte, die *Dear Esther* und seine Nachfolger aufgrund ih-

rer subversiven Eigenschaften auslösten leicht in Vergessenheit. Rückwirkend betrachtet markiert die Entstehung des Walking Simulators jedoch einen Paradigmenwechsel innerhalb der Spielentwicklung und -rezeption, der seinen Höhepunkt Mitte der 2010er erreichte. Resultat dieses Paradigmenwechsels ist zum einen die feste Etablierung des Walking Simulators als klar strukturiertes, um nicht zu sagen formelhaftes, Genre, dessen Existenzberechtigung kaum noch in Frage gestellt wird. Zum anderen trug der Walking Simulator als Digitalisierung einer romantischen Strömung maßgeblich zur ästhetischen und narrativen Weiterentwicklung des digitalen Spiels bei, welche sich durch ein nachhaltig gesteigertes Interesse von Spielerinnen, Game Designern und Kritikerinnen an atmosphärischen Spielen mit experimentellen sowie emotionalen Spiel- und Erzählweisen auszeichnet und aktuell in kommerziell erfolgreichen AAA-Spielen wie *Stray* (Blue Twelve Studio 2022) oder *The Last of Us* (Naughty Dog 2013; 2020) besonders deutlich zur Geltung kommt.

## Literatur

- Aller, Katja. 2022. „I Don't Feel at Home in this Game Anymore. A Closer Look at Uncanny Atmospheres in Walking Simulators.“ In *Mental Health | Atmospheres | Video Games, New Directions in Game Research II*, hrsg. v. Jimena Aguilar Rodríguez et al., 177–194. Bielefeld: transcript Verlag.
- Arsenault, Dominic. 2011. *Des Typologies Mécaniques à L'expérience Esthétique. Fonctions et Mutations du Genre dans le Jeu Vidéo*. (Unveröffentlichte Dissertation). <http://hdl.handle.net/1866/5873>.
- Beyer, Andreas. 2021. *Die Kunst des Klassizismus und der Romantik*. München: C.H.Beck.
- Bowman, Dean. 2019. „Domesticating the First-Person Shooter“, In *Press Start* 5, 150–175.
- Bozdog, Mona und Dayna Galloway. 2019. „Worlds at Our Fingertips: Reading (in) What Remains of Edith Finch.“ In *Games and Culture* 15 (7), 780–808.
- Burkett, Andrew. 2016. *Romantic Mediations: Media Theory and British Romanticism*. New York: State University of New York Press.
- Carbo-Mascarell, Rosa. 2016. „Walking Simulators. The Digitisation of an Aesthetic Practice.“ In *DiGRA/FDG '16. Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG* 1 (13), 1–15.
- Carson, Don. 2000. „Environmental Storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry.“ *GameDeveloper.com* (bis 2021: Gamasutra.com). <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>.
- Colthup, Heidi Ann. 2018. „You Were all the World Like a Beach to me'. The Use of Second Person Address to Create Multiple Storyworlds in Literary Video Games: 'Dear Esther', a Case Study.“ In *International Journal of Transmedia Literacy* 4, 121–142.

- Cox, Philip. 1996. *Gender, Genre, and the Romantic Poets: An Introduction*. New York: Manchester University Press.
- Dwyer, Nick. 2017. „Interview: Osamu Sato.“ *Red Bull Music Academy Daily*. <https://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/osamu-sato-interview>.
- Fletcher, Jamie. 2018. „Dear Esther Review: When a Game is not a Game.“ *Techgage*. [https://techgage.com/article/dear\\_esther\\_review\\_when\\_a\\_game\\_is\\_not\\_a\\_game/](https://techgage.com/article/dear_esther_review_when_a_game_is_not_a_game/).
- Freud, Sigmund. 1919. „Das Unheimliche.“ In *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften* 5, 297–324.
- Green, Marc. 2014. „Explorer: An Exploration Game from before there were Exploration Games.“ *Pixelatron*. <https://pixelatron.com/blog/explorer-an-exploration-game-from-before-there-were-exploration-games/>.
- Greenblatt, Stephen und Meyer Howard Abrams. 2000. „Introduction.“ In *The Norton Anthology of English Literature*, hrsg. v. Stephen Greenblatt und M. H. Abrams, 1–22. New York: W.W. Norton.
- Grundmann, Markus. 2016. „Der Walking Simulator ist tot. Es lebe die Narrative Exploration! Das junge Genre wird langsam erwachsen.“ *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.de/der-walking-simulator-ist-tot-es-lebe-die-narrative-exploration>.
- Howard, Kat. 2020. „Transcript — Dear Esther: The Poem That Was Mistaken for a Game.“ *Kat (Pixela Day)*. <https://kat-pixeladay.medium.com/transcript-dear-esther-the-poem-that-was-mistaken-for-a-game-46b7cdf059da>.
- Huberts, Christian und Felix Zimmermann. 2019. „From Walking Simulator to Ambience Action Game: A Philosophical Approach to a Misunderstood Genre.“ In *Press Start* 5, 29–50.
- Huberts, Christian. 2016. „Walking Simulatoren: Schritt für Schritt zur Revolution.“ *Zeit online*. <https://www.zeit.de/digital/games/2016-11/walking-simulatoren-games-gone-home-dear-esther>.
- Hühn, Helmut und Joachim Schiedermaier. 2015. *Europäische Romantik: Interdisziplinäre Perspektiven der Forschung*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Jenkins, Henry. 2002. „Game Design as Narrative Architecture.“ *Web MIT*. <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>.
- Juba, Joe. 2019. „Hideo Kojima Answers Our Questions About Death Stranding.“ *Game Informer*. <https://www.gameinformer.com/interview/2019/09/16/hideo-kojima-answers-our-questions-about-death-stranding>.
- Kagen, Melissa. 2018. „Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch.“ *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 18 (2). <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>.
- Kremer, Detlef und Andreas B. Kilcher. 2015. *Romantik: Lehrbuch Germanistik*. 4. Auflage. Berlin Heidelberg; New York: Springer.
- Kogel, Dennis. 2012. „Dear Esther – Ein Experiment aus der Shooter-Perspektive.“ *Zeit online*. <https://www.zeit.de/digital/games/2012-02/dear-esther-rezension>.
- Mason, Eudo Colecestra. 1970. *Deutsche und englische Romantik: Eine Gegenüberstellung*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.



- Mason, Graeme. 2016. „The Origins of the Walking Simulator: A Step Back in Time.” *Eurogamer*.  
<https://www.eurogamer.net/the-origins-of-the-walking-simulator>
- Mc Swain, Ryan. 2017. „LSD: Dream Emulator.” *Hardcore Gaming 101*. <http://www.hardcoregaming101.net/lsd-dream-emulator/>.
- Montembeault, Hugo. 2019. „The Walking Simulators’ Generic Experiences.” In *Press Start 5*, 1–28.
- Nagiller, Rudolf. 2008. *No sports! Aus Liebe zur Bewegung*. Wien: Orac.
- Novalis. 1992. *Aphorismen (1798–1800)*. Frankfurt, Leipzig: Insel-Verlag. Abrufbar über Projekt Gutenberg: <https://www.projekt-gutenberg.org/novalis/aphorism/chap006.html>.
- Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph. 1907. *Werke*. Bd. 2. Tübingen: Holzinger. Abrufbar über Zeno: <http://www.zeno.org/nid/20009265414>.
- Schniz, Felix. 2021. *What is a Video Game Experience? A Peripatetic Acknowledgement of Inner Sentiments in Virtual Worlds* (Unveröffentlichte Dissertation).
- Schwinger, Stephan. 2020. „Bildende Kunst“ In *Handbuch Games Kultur: über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. Olaf Zimmermann und Felix Falk, 63–67. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V.
- Schwinger, Stephan. 2014. *Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material: Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse*. Bielefeld: transcript.
- Strohschneider-Kohrs, Ingrid. 2002. *Die romantische Ironie in Theorie und Gestaltung*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Szondi, Peter. 1978. „Friedrich Schlegel und die romantische Ironie.“ In *Peter Szondi: Schriften II*, hrsg. v. Jean Bollack et al., 11–58. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Todorov, Tzvetan. 2018. *Einführung in die fantastische Literatur*. 2. Auflage. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Unterhuber, Tobias. „Empfindsamkeit im Zeitalter des Computerspiels?“ *Paidia – Zeitschrift für Computerspielforschung, Sonderausgabe: Dear Esther*, 31 Oktober 2012. <https://www.paidia.de/empfindsamkeit-im-zeitalter-des-computerspiels/>.
- Wellek, René. 2015. *Confrontations*. Kassel: Princeton University Press.
- Zimmermann, Olaf und Felix Falk. 2020. *Handbuch Gameskultur: Über die Kulturwelten von Games*. Berlin. Deutscher Kulturrat e.V.

## Ludographie

- Cyberpunk 2077* (CD Projekt & CD Projekt RED, 2020)
- Dear Esther* (The Chinese Room and Robert Briscoe, 2012: The Chinese Room and Curve Digital)
- Everybody’s Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015: Sony Computer Entertainment)
- Explorer* (Graham Relf, Simon Dunstan, 1986: The RamJam Corporation)
- Gone Home* (Steve Gaynor, 2013: Fullbright)
- Half-Life 2* (Valve, 2004: Valve)
- LSD: Dream Emulator* (Asmik Ace, 1998: Asmik Ace)
- Proteus* (Ed Key, David Kanaga, 2013: Twisted Key, Curve Digital)
- Red Dead Redemption II* (Rockstar Games, 2018)

*Skyrim* (Bethesda, 2011)

*Stray* (Blue Twelve Studio, 2022: Annapurna Interactive)

*The Beginner's Guide* (Everything Unlimited Ltd. 2015: Everything Unlimited Ltd.)

*The Forest* (Phipps Associates 1983: Phipps Associates)

*The Graveyard* (Tale of Tales, 2008: Tale of Tales)

*The Last of Us* (Naughty Dog, 2013; 2020: Sony Computer Entertainment)

*The Stanley Parable* (Davey Wreden, William Pugh, 2013: Galactic Café)

*What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017: Giant Sparrow)