

# „If you want to be a butterfly, you have to be butterfly soup first“ *Coming of Age*-Erzählungen im Videospiele

Wendy ZELLING

Goethe-Universität Frankfurt am Main und Cologne Game Lab (Germany)

## Abstract

For the longest time, literature has been widely known as the primary choice for portraying the trials and tribulations of growing up. While movies, music and series swiftly join in and adapt their own media-specific version of the coming-of-age genre, video games have hardly seemed to show any interest in depicting adolescent matters. Only recently journalistic publications have started to recognise the gradual rise of coming-of-age narrations in video games, especially in indie games. This rather late and sudden development appears to be quite ironic, as the medium has been commonly regarded to be particularly close to youth culture and young people. At the

same time, this trend raises several questions regarding the driving factors of this development – e.g. historical, cultural, social or technical – as well as questions regarding the emerging possibilities of telling adolescent stories in an multimedia and interactive medium. Lastly, on a grander scale, it shines a light on the metaphorical adolescence of the so-called *young medium*, particularly in relation to its processors.

Keywords: *adolescence, video games, coming-of-age, media history, genre discourse*

(c) Wendy Zelling; wzelling@gmx.de

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

doi: 10.23963/cnp.2023.8.1.8

Stable URL: <https://colloquium.aau.at/index.php/Colloquium/article/view/205>

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

## 1 „My Youth is Yours“ – Eine Einleitung

Mit dem Song *Youth* (Spotify 2015) widmet der damals 20-jährige Sänger Troye Sivan Millet den Jugendjahren eine Pop-Hymne. In dem Lied macht er das Freiheitsgefühl der jungen Jahre über die musikalische Lyrik ästhetisch erlebbar, indem er den jugendlichen Idealismus mit seiner Naïveté und Überheblichkeit besingt (Billboard 2016). „My youth is yours“ (Spotify 2015) heißt es im Refrain – eine Anspielung darauf, dass Millet ab dem zwölften Lebensjahr bis zum Superstar-Dasein seine Adoleszenz in Form humoristischer YouTube-Clips und aufwändiger Musikvideos für ein jugendliches Publikum künstlerisch in Bild und Ton auf- und verarbeitete (Genius 2015; YouTube 2022). Ob es sich bei Millets Schaffen um Kunst handelt, inwiefern seine Jugend als bloßes Konsumgut infolge „[der] Kommerzialisierung des Jugendalters“ (Wicke 2017, 7) an seine Zuschauer verschenkt, vermarktet oder gar verschwendet wurde, darüber lässt sich sicherlich streiten.

Gewiss scheint jedoch, dass die Zeit des Erwachsenwerdens nicht nur in der Popmusik, sondern auch in den sonstigen Jugendmedien ein äußerst populäres Sujet darstellt (Rosenthal 2014). So wurde der jugendliterarische Adoleszenzroman *Räuberhände* (Heinrich 2010) kürzlich von İlker Çatak (2021) mit großem Kritikerlob als Film adaptiert (Taszman 2021) und die erfolgreiche Coming of Age-Serie *Euphoria* (2019–) für mehrere Emmys nominiert (Television Academy 2022). Ebenfalls erhält der LGBTQ-Tumblr-Webcomic *Heartstopper* (2016–) seit der Veröffentlichung als Young Adult Graphic Novel (2019–) und Netflix-Serienadaption (2022–) wegen seiner einfühlsamen Erzählung über die Adoleszenz des Protagonistenduos Charlie und Nick von Rezipierenden jeden Alters wohlwollende Resonanz (Schmitt 2022). Das Angebot der Kunstschaffenden, die jugendliche Individuation als Gegenstand ihrer Werke für das Publikum ästhetisch erfahrbar zu machen, wird demnach interessiert wahrgenommen.

Ein Medium, das trotz seiner langjährigen jugendkulturellen Konnotation (Helbig & Schalleger 2017, 9) und gegenwärtigen Relevanz unter Jugendlichen (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023, 47) in diesem Kontext weitestgehend unbeachtet bleibt, ist das der digitalen Spiele. Erst ab der Mitte der 2010er-Jahre wird das Computer- und Videospiele allmählich verstärkt als Verhandlungsmedium von Adoleszenz in journalistischen Publikationen wahrgenommen (Rosenthal 2014; Heinz 2015; Parkin 2017; Fehrenbach 2017; Hohmann 2021; Ruscher & Sonntag 2021; Lund 2022). Diese abrupte Entwicklung erscheint aus einer medienevolutionären sowie -komparatistischen Perspektive von besonderer Relevanz. Gleichzeitig zieht sie signifikante Fragen nach dem Potenzial einer neuen, medienspezifischen Verhandlung des Sujets im Transmedium der digitalen Spiele mit sich, das aufgrund seiner interaktiven, subjektivierenden und immersiven Qualitäten in der Lage sein könnte, die Adoleszenzthematik den Rezi-

pierenden „erlebbar als Simulation realer Erfahrung“ (Unterhuber & Schellong 2016, 26; Schellong 2015) zu machen und somit Millets künstlerische Aspiration wie in keinem anderen Medium zuvor umzusetzen.

## 2 Die Leiden des jungen Mediums – Ein kurzer medienevolutionärer Ein- und Überblick

Bei der Lektüre von Fach- sowie Sachtexten über digitale Spiele sticht besonders eine Vokabel heraus, die wiederholt unter Diskussionsteilnehmenden im Kontext des Mediums geführt wird – die der *Jugend*. Zumeist wird dieser Begriff nicht in Verbindung mit dem Game als Verhandlungsmittel von Adoleszenz genutzt, sondern als Indikator medienevolutionärer Reife. Dennoch stehen beide Themengebiete untrennbar in Korrelation, sodass ein kurzer Exkurs in den medienevolutionären Diskurs der Game Studies vonnöten ist, um anschließend die medienspezifische Verhandlung in ihren Komponenten zu skizzieren.

Zunächst kann aus einer wertungsneutralen historischen Sicht im Fall der digitalen Spiele von einer „relativen Jugend des Mediums“ (Kerschbaumer 2017, 129) gesprochen werden. Diese Sachlichkeit schwindet jedoch, sobald sich der Diskurs in die Sphären der Kultur- und Medienforschung bewegt. So wurde bereits in der Einleitung das Game in seiner teils abwertenden Konnotation als *jugend- bzw. subkulturelles Medium* (Helbig & Schallegger 2017, 9) bzw. *adoleszentes Hobby* (Bryce & Rutter 2005, 301f.; Hahn 2017, 71) erwähnt, die aus der sozio-kulturellen Skepsis gegenüber dem Medium gewachsen ist (Rackowski 2020, 215). Besonders Hahns Umschreibung des *Spielzeugs für Jungs* (Hahn 2017, 70) weiß dieses Sentiment aufzugreifen: Einerseits rahmt es „das unberechenbare, verschwenderische Moment des Spiels, das sich [...] im Kinder- und Glücksspiel zeigt“ (Rackowski 2020, 215) als eine für Erwachsene unproduktive Zerstreuung oder als „sinn- und folgenloser Zeitvertreib“ (Rackowski 2020, 215). Andererseits wird mit dem Begriff die Emphase auf männliche Heranwachsende gelegt, die seit jeher als Zielgruppe des digitalen Spiels gelten. Gemäß Kocurek ist diese Annahme auf ein Zusammenspiel verschiedener Faktoren zurückzuführen, welche die Entwicklung des Mediums zum exklusiven Hobby für Jungen und junge Männer und Ausgangspunkt jugendlich-männlicher Identitätskonstruktion essenziell befeuert haben:

[T]he greater relative freedom of young boys to move through and participate in public culture; the alignment of computer and video game technologies with both military interests and competitive male-dominated sports; the subsequent affiliation of video gaming with violent thematic content;

and the ongoing association of technological skill with masculinity. (Kocurek 2015, xiii)

Das in Kombination mit diesen sowie weiteren historischen und popkulturellen Gesichtspunkten entstehende Identitätskonzept der *Technomaskulinität* (Kocurek 2015, xiii ff., xvii, 141), welches sich maßgeblich aus den Kernelementen der „digital technology, masculinity, violence and youth“ (McDivitt 2020, 12) speist, kann sich auch unter den Entwicklern der frühen Videospieldindustrie durchsetzen – ohnehin ist das Game per se als Produkt „des Militärisch-Industriellen Komplexes und der Counterculture“ (Unterhuber 2021, 3) bereits unbestreitbar an jugendlich-männlich codierte Domänen und Identitätskonzeptionen gekoppelt.<sup>1</sup> Allerdings hat das Selbstbild der Entwickler nicht nur gravierende Auswirkungen auf den modus operandi der Branche, sondern auch auf die von ihr produzierten Inhalte:

While the boys who played video games fell in the category of technomascularity, the developers of video games did as well. They created games that they wanted to play, for those they considered like them who were interested in the same things. (McDivitt 2020, 13)

Folglich ergibt sich auf der Basis soziokultureller Zuschreibungen und im daraus resultierenden Zusammenwirken der Produzenten und Rezipienten die sich selbsterhaltende Konvention der digitalen Spiele als Medium von Jungs für Jungs (Zelling 2023), über die man jedoch im akademischen sowie öffentlichen Diskurs alsbald zu klagen beginnt: Während Games nur noch bestenfalls als Spielzeug bzw. „transitional phase of leisure interest – something boys will grow out of“ (Bryce & Rutter 2005, 302) wahrgenommen werden, sind sie nun im Zeichen der Technomaskulinität meist zu gewalttätig, zu kompetitiv, zu stereotypisch, zu sexistisch oder generell zu sehr auf männliche Präferenzen zentriert (Bryce & Rutter 2005, 302f.). Zwar ist das Videospiel nicht das erste Medium, welches aufgrund seiner „strong association exclusively with children and adolescents“ (Bryce & Rutter 2005, 302) im Rahmen moralischer Panik in Ungnade fällt (z.B. Andree 2020), doch mit seinem besonderen Augenmerk auf „interactivity, immersion and realism“ (Kocurek 2015, 68) wird es unter den schwarzen Schafen zur außergewöhnlichen Gefahr.

---

<sup>1</sup> Nach Unterhuber (2021, 4f.) lässt sich jedoch auch konstatieren, dass die männliche Codierung des Videospieles keinen Sonderfall darstellt, ist sie doch auch in Film und Fotografie durchaus sichtbar. Vielmehr ist davon auszugehen, dass dem gesamten Mediensystem eine gewisse männliche Codierung vorliegt.

Dass Zimmermann und Falk (2020a, 8) das Game als anfängliches Problemkind der Kulturfamilie personifizieren, welches sich allmählich zum geschätzten Individuum und Mitglied der Gesellschaft mausert, kommt somit nicht von ungefähr. Zwar sind in der Jugendkultur Computer- und Videospiele weiterhin von großer Relevanz (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2023, 47), doch überschreiten den zuvor beschriebenen persistenten Stereotyp längst (Helbig & Schalleger 2017, 9; Zimmermann & Falk 2020a, 9; Hahn 2017, 81). Games werden nicht nur hauptsächlich von Erwachsenen gespielt (Helbig & Schalleger 2017, 9), sondern gewinnen kontinuierlich an gesellschaftlicher Wichtigkeit als leitendes Medium des kulturellen Ausdrucks (Schalleger 2017, 46; Garbe 2021) sowie als populäres Kulturgut und äußerst lukrative Unterhaltungsbranche im Westen (Helbig & Schalleger 2017, 9), darunter auch in Deutschland (GAME 2023).

Wenn auch nur schwerfällig (Hahn 2017, 96f.), nimmt die Reproduktion der männlich-adoleszenten Konnotation des Mediums zugunsten eines wachsenden, diversen Publikums sukzessive ab (Zimmermann & Falk 2020a, 9). Nennenswert ist in diesem Zusammenhang, dass seit Beginn der 2010er-Jahre verstärkt die Verhandlung realweltlicher Themen wie Trauer, Verlust oder Erziehung auf dem Mainstream-Markt zu beobachten ist, was von Kritikern aufgrund exzeptioneller narrativer Ambitionen und einhergehender Nähe zur Literatur wohlwollend als Indiz für medienrevolutionäre Reife angenommen wird (Totilo 2010; Schwaiger 2015; Reichelt 2018; Weidemann 2018; Falkenhagen 2020; Mäurer 2021). Beispielsweise zeigt sich Cory Barlog, der Creative Designer von *God of War* (2018), von der positiven Resonanz auf die für das Medium unkonventionelle Hinwendung zu alltäglichen Themen überrascht und konkludiert, dass das Publikum offener für facettenreiches Storytelling geworden sei (MacDonald 2018). Auch andere Entwicklerstudios erfolgreicher Mainstream-Titel, welche sich insbesondere Themen mit aktuellem Zeitbezug in der Diegese widmen, äußern Sorge bezüglich der internationalen Vermarktungsmöglichkeiten und werden gleichermaßen von der wohlgesonnenen Reaktion des Publikums überrascht (Hashino 2017; Bailey 2017). Es ist demnach davon auszugehen, dass diese Entwicklung das noch immer fragile künstlerische Selbstbewusstsein der Branche beflügelt (Zimmermann & Falk 2020a, 10) und die tiefgehende Verhandlung realweltlicher Themen in Zukunft anstoßen kann. Diese Experimentierfreude kann zudem von der „rasanten technischen Weiterentwicklung des Mediums“ (Schniz 2020, 3) getragen werden, indem die kontinuierlich besser werdende Rechenleistung neue Spielarten der Wechselwirkung von Narration und ludischer Struktur ermöglicht, die Jenkins (2004) Möglichkeiten der ludo-narrativen Erzählweisen miteinander verweben oder überschreiten.

Parenthetisch ist anzumerken, dass nicht nur die sozio-kulturelle Konnotation des Games, dessen Publikum, die darin diskutierten Sujets sowie die technischen Gegebenheiten einen Wandel durchlaufen. Die o.g. allmähliche Hinwendung zu alltäglichen Themen scheint primär mit dem Erwachsenwerden einer Generation an vorwiegend männlichen Entwicklern verbunden zu sein. So wie Millet in Songs und Videos seine Adoleszenz für die eigene Demographie reflektiert, verhandeln sie in ihren Games eigene Lebenserfahrungen, vornan die der Vaterschaft sowie der einhergehenden familiären Verantwortung (Stang 2017, 162, 171; MacDonald 2018); demgemäß wird das Phänomen von der Fachpresse augenzwinkernd als *Dadification* (Brice 2013; Stang 2017) oder *Dad-denning* (Totilo 2010; Francis 2020) bezeichnet. Wenngleich sich im Zuge dieses Trends auf narrativer Ebene eine Veränderung der Sujetauswahl verzeichnen lässt, hält die ludi-sche Struktur augenscheinlich zugunsten der *sellability* (Schallegger 2017, 36) an beliebten (Genre-)Konventionen auf dem Mainstream-Markt der digitalen Spiele fest. Trotz der Verhandlung gewöhnlicher Sujets lassen die *Dadification*-Games weder den konventionellen Rahmen des Fantastischen und Außergewöhnlichen hinter sich oder verzichten auf Gewaltdarstellungen (Rosenthal 2014); ebenso verbirgt sich hinter der Darstellung von Vater-Tochter-Beziehungen in Spieliteln wie *Bioshock Infinite* (2013) oder *The Last Of Us* (2013) eine neue Variante der Instrumentalisierung weiblicher Charaktere zur Darstellung heroischer Männlichkeit, die lediglich an ein gesetzteres technomaskulines Selbstbild der Entwickler im Rahmen ihres Vater- bzw. Erwachsenwerdens angepasst wurde. Demgemäß ist der Stereotyp der potenziellen Liebhaberin oder Maid in Nöten nun zur Tochterfiguren geworden, deren Überleben und Entwicklung einzig an die Entscheidungen und moralische Integrität des Vaters gekoppelt ist (Stang 2017, 162, 171). Es handelt sich trotz der *erwachseneren* Themen also noch immer um *Boys' Toys* (Hahn 2017, 70) – lediglich in einem neuen gesellschaftskonformen Gewand, indem es der kindlichen, als kritisch angesehenen ‚unproduktiven Spielzeit‘ eine belehrende Absicht einhaucht (Zelling 2023).

Rosenthal (2014) spricht in diesem Kontext bewusst von eben jener *boyish aggression*, die das Medium weitestgehend determiniere und eine authentische Verhandlung adoleszenter Individuationsprozesse beeinträchtigt. Indem er die digitalen Spiele wohlweislich mit den Ausdrücken *boyhood* und *young medium* sowie der reißerischen Phrase *kiddie version of an art form* semantisch für die Rezipierenden als *heranwachsendes Medium* einordnet, schließt sich seine Beobachtung an den eben umrissenen Diskurs über die generelle mediale Reife der Games an. Gleichzeitig steht für ihn das Aufkommen der Computer- und Videospiele, welche sich intensiv mit dem Sujet der jugendlichen Identitätssuche auseinandersetzen, symptomatisch für den erst angestoßenen Prozess des medialen Erwachsenwerdens. Im Vergleich mit der längst etablierten Darstellung der Adoleszenz in

den historisch vorangegangenen Medien wie Literatur und Musik, speziell aber im Genre des *Coming of Age*-Films, läge es nach Rosenthal (2014) nun am Game, seine eigene medienspezifische Verhandlungsweise zu finden. Bildlich gesprochen befindet sich somit das digitale Spiel selbst noch in einer Art medialen Adoleszenz, erfährt es doch gerade eine „Phase der Selbstreflexion in seiner Medienevolution“ (Unterhuber & Schellong 2016, 27; Unterhuber & Schellong 2014), indem es antiquierte Konventionen hinterfragt, sich zugunsten Experimenten mit der eigenen Identität allmählich von ihnen löst und die vielfältigen Möglichkeiten der ludo-narrativen Erzählweisen ohne Scheu wahrnimmt, um letztlich seinen eigenen Wege zu beschreiten (Joho 2014; Tilgner 2014).

### 3 Kann ich mein Leben kurz speichern und was ausprobieren? – Das junge Medium als Verhandlungsmedium von Adoleszenz

Mit großer Gewissheit ist schon jetzt zu konstatieren, dass sich Games mit ihren komplexen Erzählstrukturen „von linearen Spielarten literarischen wie audiovisuellen Erzählens medientechnologisch kategorial [unterscheiden] – und [...] zugleich deren Anderes [begründen]“ (Freyermuth 2015, 79). Gleichzeitig orientieren sich die Games bis heute an den Möglichkeiten der herkömmlichen Medien und adaptieren sie intermedial (Freyermuth 2015, 79; Süß 2015, 112; Kirkland 2020). Insbesondere die Literatur hat seit dem Beginn der Medienhistorie einen spürbaren Einfluss auf die digitalen Spiele; er lässt sich an zahlreichen Spielgenres ablesen, welche aus dem Text-Adventure bzw. der *interactive fiction* (Freyermuth 2015, 74) gewachsen sind sowie über ein starkes Narrativ verfügen, Entscheidungsmomente hervorheben oder aufgrund intermedialer Aspirationen ein hohes Maß an Literarizität aufweisen (Falkenhagen 2020, 75ff.). Zu diesen Spielarten zählen z.B. Grafik-Adventures, Visual Novels und japanische Rollenspiele (Kartsios 2021, 130, 158; Matuskiewicz 2019, 331), ferner auch *Walking Simulators* aufgrund ihrer geringen *player agency* (Huberts 2016). Durch die intermediale Nähe zur Literatur gelten einige dieser Genres, wie zuvor angeklungen, als ontologisch-irritierend. Der Film hingegen inspiriert zumeist Gamegenres, die einen großen Wert auf eine filmische Inszenierung legen, so z.B. Interactive Movies und die besonders populären Action Adventures (Huber 2014; Rauscher 2020). Zudem gilt er primär als audiovisuelles Vorbild, indem einerseits von Game Designern eine fotorealistische Grafik angestrebt wird (Freyermuth 2015, 84ff.) und andererseits Metafunktionen der Musik (Kurwinkel 2013, 127, 135; Bullerjahn 2019, 57ff.) an das interaktive, non-lineare Medium zur Kreation eines immersiven Soundscapes adaptiert werden (Süß 2006, 103, 71ff.). Hervorzuheben ist ebenfalls, dass Computer- und Videospiele literarische sowie filmische Ästhetiken und Genrekonventionen aufgreifen und somit einen intermedialen Assoziationsraum eröffnen, auch

zum Genre des *Coming of Age* (Süß 2006, 112; Elender 2016; Steinlechner 2018; Karthauser 2019; Kirkland 2020).

Obwohl Computer- und Videospiele somit ihren Wurzeln bis heute nahestehen, findet sich der zentrale Unterschied zu seinen medialen Vorgängern in ihrem grundlegenden Medienspezifikum – das der expliziten Interaktivität (Schallegger 2017, 17f.; Zimmermann 2004, 158). Durch sie können Rezipierende mittels Entscheidungen Geschehen und Handlungen beeinflussen, statt die Erzählung lediglich zu prozessieren (Schallegger 2017, 17ff.). Zudem evoziert sie bei Spielenden das Gefühl der Subjektivität sowie ein gesteigertes Verantwortungsgefühl für den Ausgang der Handlung (Falkenhagen 2020, 77f.) und „ein direktes Engagement, eine aktive Auseinandersetzung mit den diskutierten Themen“ (Falkenhagen 2020, 78). Folglich erweist sich das Game als ein neuartiges Verhandlungsmedium von Adoleszenz, indem sich Spielende als elementare Akteure aktiv und subjektiv mit dem Sujet auseinandersetzen. Tilgner (2014) vermutet gar, dass digitale Spiele aufgrund der expliziten Interaktivität bei der adoleszenten Identitätssuche eine Unterstützung darstellen, da Spielende in einem geschützten Raum mit ihrem Avatar auf Selbstexploration gehen könnten – vorausgesetzt, die Spieleindustrie weiche davon ab, Misogynie, Homophobie und andere antiquierte gesellschaftliche Normen sowie Genrekonventionen in ihren Games zu reproduzieren.

In einem hypothetischen Szenario abseits des medienevolutionären Diskurses resoniert die Idee des geschützten Explorationsraums (Tilgner 2014) in dem Systemdesign der digitalen Spiele (Schallegger 2017, 42ff.). Im *ludo-narrative space* (Schallegger 2017, 25) wird die Erzählung in einem mit narrativen Fragmenten gestalteten Raum durch eine suchende oder voranschreitende Bewegung offengelegt (Jenkins 2004, 123ff.). Dabei interagieren Rezipierende während des Spielens explizit mit einem designten System, das kontinuierlich Rückmeldung auf ihre Aktionen gibt. Das Design des Systems kann die Fülle der Handlungsmöglichkeiten, die sog. *player agency*, beliebig begrenzen (Schallegger 2017, 42f.). So können Spielende in einem *elastischen System* selbst nicht von Designern intendierte Aktionen ausführen; divergentes Spielerverhalten wird vom System toleriert, aber durch Feedback infrage gestellt. Werden im Game ethische Fragen behandelt, so können auf kritische Entscheidungen gravierende Konsequenzen folgen. Somit treten (ethische) Vorstellungen der Designer und Spielenden in einen permanenten Dialog, welcher die Erwartungen der Rezipierenden herausfordert (Schallegger 2017, 44). In diesem Kontext können hervorgehobene, potenziell handlungsverändernde Entscheidungsmomente gar eine „Simulation realer Erfahrung“ (Unterhuber & Schellong 2016, 26; Schellong 2015) ermöglichen und bieten die Möglichkeit zur Reflexion ethischer und moralischer Fragen (Sicart 2013). Insbesondere vom seriellen Erzählen inspirierte *Decision Turn*-Spiele (Unterhuber & Schellong 2016, 16) ermöglichen *ethical gameplay* (Si-



cart 2013, 28), indem sie Spielende in o.g. Entscheidungsmomenten dazu anhalten, ihre Handlungsabsichten vor der Ausführung im Angesicht potenzieller weitreichender Folgen zu reflektieren. Aufgrund der Serialisierung der Spiele ergeben sich episodенübergreifende Konsequenzen der Aktionen, welche die Tragweite der Entscheidungen zusätzlich betonen (Unterhuber & Schellong 2016, 19). Die Absicht und Persönlichkeit der Spielenden wird durch das Betätigen eines Eingabegeräts in der ersten Realität als Aktion in die zweite Realität des Games qua eines Avatars, der Repräsentation der Rezipierenden in der Spielwelt (Zimmermann & Falk 2020b, 258), übersetzt (Schallegger 2017, 45f.). Somit können an diesem ludo-narrativen *Ort der Theorie* (Unterhuber 2015) Spielende mit typischen Handlungsmustern der Adoleszenz wie der „Beginn sexueller Partnerschaften, Ausbildung der Geschlechterrollen, [...] Ausprägung des Wert- und Normsystems“ (Gansel 2005, 361) nach individuellem Ermessen experimentieren, indem sie qua Entscheidungsmomenten und Feedback durch das System in Form unvorhersehbarer ludo-narrativer Konsequenzen simuliert werden. Zusätzlich kann eine vollkommene Verschmelzung von Rezipierenden mit ihrem Avatar durch Immersion stattfinden, welche durch den *flow*-Zustand, einer Episode optimalen Erlebens (Csikszentmihalyi 1998, 24), hervorgerufen wird. Während des *flows* werden die Rezipierenden unmittelbar in das Geschehen versetzt; die Realität des Avatars wird ihre eigene (Schallegger 2017, 46). Die Rezipierenden erleben also ein reales Verantwortungsgefühl für ihre Handlungen (Falkenhagen 2020, 77f.), müssen jedoch zu keiner Zeit negative Auswirkungen ihrer Exploration in der realen Welt befürchten (Tilgner 2014). Zudem verwandelt das Game die undurchsichtige Lebensphase der Adoleszenz, für die es insbesondere durch deren Wandelbarkeit aufgrund ihrer kulturgeschichtlichen Determiniertheit und Abhängigkeit von gesellschaftlichen Rahmenbedingungen keine Universalregeln zur erfolgreichen Absolvierung gibt (Gansel 2005, 362ff.), in ein vergleichsweise transparentes und lösbares Problem. Im Gegensatz zur Realität sind im digitalen Spiel Ziele klar gesetzt und erreichbar, Regeln werden transparent vermittelt und ein implementiertes Feedback-System verrät den Spielenden ihren Fortschritt in der Handlung. Zuletzt ist es aufgrund der freiwilligen Partizipation den Rezipierenden überlassen, wann sie das Spiel starten. Ebenfalls können sie es jederzeit speichern und verlassen, was das Game trotz aller Anstrengungen als sichere und angenehme Tätigkeit wirken lässt (McGonigal 2012, 21f.).<sup>2</sup> Selbst wenn ein Computer- und Videospiel zugunsten der Aufrechterhaltung der Illusion einer dramatischen Konsequenz absichtlich die „Möglichkeit der Wiederholung erschwert oder

<sup>2</sup> Wenngleich McGonigals Ansatz der Gamifizierung des Alltags in *Reality is Broken* (2012) von Kritikern z.T. als utopisch bis dystopisch angesehen wird (Raczowski 2020, 217), ist die Hervorhebung der digitalen Spiele als angenehm empfundene Tätigkeit aufgrund dieser vier Merkmale auch auf Basis von Huizingas Gedanken zum Spiel in *Homo Ludens* (2017) als schlüssig anzusehen.

verhindert“ (Unterhuber & Schellong 2016, 25), ist es i.d.R. trotz Erschwernissen möglich, das Game zu speichern, um etwas sorgenfrei auszuprobieren und anschließend an den Ausgangspunkt zurückzukehren.

Des Weiteren erfordert die jugendliche Individuation derweil ein hohes Maß an Selbstverantwortung, wodurch das *psychosoziale Moratorium* (Weinkauff & v. Glasenapp 2010, 128) in der (Post-)Moderne nicht nur als chancenvolle Zeit der Selbstentfaltung anzusehen ist (Gansel 2005, 361ff.). Die Anstrengung der adoleszenten Selbstfindungsprozesse können vielseitig anhand der Bewegung im *ludo-narrative space* abgelesen werden; meist werden jedoch zu diesem Zweck Entwicklungsprozesse wie im Campbell'schen Monomythos an eine mühsame Reise voller Gefahren und Kämpfe gekoppelt, wenngleich das Individuum Monomythos-untypisch zumeist nicht *für* das Kollektiv kämpft, sondern *gegen*, um so sein Recht auf Subjektivität einzufordern (Matuskiewicz 2019, 250ff.). Vorstellbar sind in diesem spezifischen Fall gefährliche Exkursionen in Parallelwelten, deren Bewältigung Möglichkeiten der Selbstfindung und -suche in der realen Welt überhaupt erst ermöglicht. Eine weitere Semantisierung des Raums findet durch „die Überschreitung einer klassifikatorischen Grenze“ (Martínez & Scheffel 2019, 163) statt, die sich z.B. beim Betreten der Parallelwelten, Einbruch in die Schule oder den Besuch von tabuisierten Arealen wie Rotlichtbezirke ergibt. Somit ergibt sich eine „Verzahnung von Raum und Adoleszenz“ (Stemmann 2019, 193), welche ebenfalls aus der gegenwärtigen literarischen Verhandlung von Adoleszenz bekannt ist.

Als letzten Punkt sind weitere intermediale Wechselwirkungen mit den Jugendmedien zu nennen. Medien mit Text-Bild-Interdependenzen, so z.B. Graphic Novels, dienen für digitale Spiele als ästhetische Orientierung (Süß 2006, 112). Dies induziert einen hohen Grad an Literarizität sowie einen Assoziationsraum zur Ästhetik der Jugendkultur. Des Weiteren ergeben sich in manchen Games *Spiel-im-Spiel*-Situationen, deren Implementierung von metaludischer, selbstreflexiver und zeitdiagnostischer Bedeutung sein kann (Fischer 2014), indem z.B. jugendliche Freizeitaktivitäten und Initiationsprüfungen simuliert werden.

Wenngleich beispielsweise (jugend-)literarische Verhandlung der Adoleszenz es vermag, die Individualität der „komplexen, mitunter radikal anmutenden Selbstfindungsprozesse der Protagonisten“ (Weinkauff & v. Glasenapp 2010, 128) auf der narrativen Ebene durch subjektive Erzählformen entsprechend auszugestalten sowie durch „die Evokation von Alltagsnähe“ (Weinkauff & v. Glasenapp 2010, 128) in der Diegese „einen kritischen Zeitbezug und somit [...] zeitdiagnostische Qualitäten“ (Ewers & Doderer 1997, 7) herzustellen, ist sie nicht dazu in der Lage, das Sujet in seiner realweltlichen Subjektivität, individuellen Vielfalt, Verantwortung und Anstrengung zu simulieren. Und auch Millet kann durch die musikalische Lyrik zwar das Gefühl der jugendlichen Freiheit evo-

zieren, das Publikum ästhetisch an seiner Adoleszenz teilhaben lassen und Identifikationspotenzial stiften (Saarikallio & Erkkilä 2007, 101), doch ein immersives Verschmelzen mit dem lyrischen Ich bleibt allerhöchstens – wortwörtlich – Zukunftsmusik.

#### 4 *Das Coming of Age der adolescent games* – Spielarten der Verhandlung von Adoleszenz im jungen Medium

In digitalen Spielen der 1980er- und 1990er-Jahre begeben sich hauptsächlich junge männliche Protagonisten auf eine Selbstbehauptungsreise in fantastischen Gefilden und folgen dem erzählerischen Muster der Campbell'schen Heldenreise in Action-Adventures (Matuskiewicz 2019, 221ff; Jenkins 2004, 124). Ein Fokus auf die komplexen Prozesse der Identitätssuche der jungen Helden wird dabei nicht gelegt. Da die Heldenreise jedoch ein populäres narratives Muster in der Popkultur darstellt (Lochner 2014, 103ff; Vogler 2018; Matuskiewicz 2019, 223ff.), ist der weiterhin bestehende Einfluss auch auf gegenwärtige Games ersichtlich.

Ausschlaggebende Impulse für Veränderungen sind zunächst auf dem japanischen Markt zu erkennen – womöglich, da die Videospieldindustrie des Landes schon früh einen beachtlichen Stellenwert in Gesellschaft und Kultur einnimmt (Kaiser 2016, 218). Versuche mit jugendlichen Reifeprozessen als Sujet sind in verschiedenen japanischen Games ab den frühen 2000er ersichtlich, die in der Diegese eine (Video-)Spielsituation simulieren, in welcher ein junger Held durch mysteriöse Umstände gefangen ist. Die Protagonisten befinden sich während des Spiels-im-Spiel in einem todesähnlichen Schwellenzustand; ein Game-Over resultiert in dem Tod des Protagonisten *und* seines Avatars, beim Rezipierenden im Neustart des Spiels. Gewinnen sie das Spiel, indem sie sich für andere selbstlos einsetzen, werden sie als herangereifte Persönlichkeiten ins Leben eingegliedert. Sie erleben nahezu eine Initiationsritual-ähnliche Wiedergeburt (v. Gennepe 2005, 79) im Sinne des japanischen Konformismus (Schubert 1992, 221). Wenngleich sich mit Werken wie *Ready Player One* (2011) in Literatur und *Tron* (1986) im Film in etwa vergleichbare Erzählungen in der westlichen Kultur finden, liegt die Inspiration dieser Games eher im popkulturellen-japanischen Konzept einer *Ikai*, der *anderen Welt*. Die Idee einer Parallelwelt hat sich seit den 1990er-Jahren in der japanischen Popkultur etabliert (Gebhardt 1999, 146–157) und resoniert als beliebtes Erzählmuster in Mangas des sog. *Isekai*-Genres, das jugendliche Helden eine fantastische Parallelwelt bereisen lässt (Pagan 2019). Dort erleben sie, wie in Funkes Tintenwelt-Trilogie (2003–2007), verschiedene Initiationsprüfungen, die sie heranreifen lassen (Kümmerling-Meibauer 2012, 128). Moderne *Isekai*-Erzählungen finden vornehmlich in Videospield(parallel)welten statt, sodass sich transmediale Wechselwirkungen anbieten (Pagan 2019; Tagliamonte & Yang 2021).

Unterdessen verschiebt sich auf dem westlichen Mainstream-Markt zu Beginn der 2010er-Jahren der Fokus von jugendlichen Helden zu spielbaren Erwachsenen als Resultat der *Dadification*. Demgemäß steht die Reflexion des (moralischen) Verhaltens eines erwachsenen Protagonisten sowie daraus resultierende Auswirkungen auf das Heranwachsen ihrer überwiegend weiblichen Sprösslinge im Vordergrund. Je nach Systemausprägung erlaubt die *player agency* den Spielenden die Kontrolle über ethische Entscheidungen, die in sichtbaren Verhaltensänderungen der Tochterfigur mündet. Die Jugendliche fungiert somit als Reflexia der Spieleraktionen (Baumgartner 2013; Stang 2017, 164ff.). Ist dieser Freiraum an *agency* nicht gegeben, übernehmen die Spielenden den Avatar eines zutiefst fehlbaren männlichen Mentors und (Zieh-)Vaters, dessen Scheitern aufgrund seines Fehlverhaltens bereits vor Beginn der spielbaren Handlung feststeht. Während Rezipierende mit der jugendlichen Begleitung durch dystopische oder fantastische Welten reisen, erleben sie eine warnende Erzählung über väterliche Reue (Stang 2017, 167). Die jugendlichen Figuren fungieren somit eher als narratives Werkzeug, das Spielmotivation und eine emotionale Bindung zum Geschehen herstellen soll (Stang 2017, 162, 171). Obwohl die zahlreichen Kämpfe als zentrales Spielelement *Dadification-Games* als *Boys' Toys* (Hahn 2017, 70) im neuen Gewand erscheinen lassen, erhalten die Titel wie viel Zuspruch (siehe Abschnitt 2); eben jene positive Resonanz resultiert in einer Vielzahl an Sequels, welche die Konsequenzen der Handlung aus einer neuen Perspektive vertiefen. In den Fortsetzungen kontrollieren Rezipierende nunmehr den Avatar der Jugendlichen, die das Verhaltensmuster der Vaterfigur bzw. des Rezipierenden, aus dem vorherigen Teil übernehmen und unvermeidlich ins Verderben stürzen (Joho 2014).

Ein Fokalisierungswechsel von Elternfiguren als einflussreiche, dysfunktionale Mentoren zu eigenbestimmten Jugendlichen in einem realweltlichen Setting wird von Ambitionen einiger Indie-Games in der Mitte der 2010er-Jahre ausgelöst. Getragen wird dies von Experimenten mit Genrekonventionen, die z.T. von Kritikern als „stärker narrativ und weniger ludisch“ (Unterhuber & Schellong 2016, 21) wahrgenommen werden. In diesem Zuge folgen zahlreiche Fragen an die Medienevolution der digitalen Spiele sowie ontologische Diskussionen über das Wesen des Games sowie dessen Abgrenzung zu anderen erzählenden Medien (Unterhuber & Schellong 2016; Huberts 2016). Wie bereits angeklungen (siehe Abschnitt 2), lösen beispielsweise *Walking Simulators* große Irritationen aus, die das Spielerlebnis auf eine Kombination aus Laufen, Entdecken und Lesen in der *player agency* reduzieren und somit ein passives, *stream of consciousness*-artiges Erleben evozieren (Huberts 2016). Demgemäß schreiten Rezipierende in *Gone Home* (2013) als heimkehrende Protagonistin durch ein amerikanisches Familienanwesen. Im Spielraum verstreute narrative Fragmente ergeben ein „Archiv des Erinnerungten der 1990er Jahre“

(Unterhuber 2015) und dokumentieren die konfliktreiche Adoleszenz der Schwester der Protagonistin, wodurch sich im Gesamtbild die „Verhandlung von Queerness, Erwachsenwerden und Beziehungen“ (Unterhuber 2015) in diesem Zeitabschnitt offenbart. Die Protagonistin des Games dient als abstrakter und unsichtbarer Avatar und (vgl. Schallegger 2017, 45) tritt zugunsten der Erzählung der Erlebnisse ihrer adoleszenten Schwester in den Hintergrund. Dies ermöglicht eine subjektive, wenn auch passive Teilhabe der Rezipierenden am Geschehen. Auch in weiteren Genre-experimentierfreudigen Games werden Spielende leserähnliche, passive Zeugen einer bereits abgeschlossenen Handlung und Identitätssuche, die es gilt, interaktiv und eigenmächtig durch Explorations- oder Puzzlearbeit zu dechiffrieren sowie hermeneutisch zu prozessieren (Gray 2017).

Da die geringe *player agency* beim Publikum zuhauf als eine unbefriedigende „Entmachtung der Spieler“ (Huberts 2016) aufgenommen wird, fallen Mainstream-Titel zugunsten der *sellability* (Schallegger 2017, 36) in ihrer medienspezifischen Verhandlung von Adoleszenz partiell auf Altbewährtes zurück. Wenngleich Entwickler erkennen, dass das Publikum offen für neue Erfahrungen ist (MacDonald 2018), löst bereits die Hinwendung zur Evokation und Simulation eines realweltlichen, politischen und soziokulturellen Zeitbezugs, die zuvor höchstens in *historisierenden Games* (Kerschbaumer & Winlerling 2014, 11) oder eben genannten Indie-Games eine übergeordnete Rolle spielt, bei großen Entwicklerstudios Erklärungsnot und Sorge bezüglich der internationalen Vermarktungsmöglichkeiten aus (Hashino 2017; Bailey 2017). Ein Kompromiss findet sich in einer gesteigerten *player agency*, die durch übernatürliche Fähigkeiten, neuartige *Isekai*-Erzählungen oder der Umfunktionierung jugendlicher Alltagsobjekte geprägt ist. Die Auswahl dieser ludischen Möglichkeiten ist keineswegs arbiträr; sie übernehmen vielschichtige narrative Funktionen hinsichtlich der Verhandlung der Adoleszenz der Protagonisten. So dienen übernatürliche Fähigkeiten als abstrakte Repräsentation des inneren Konflikts (Lemme 2015; Unterhuber 2018; Zelling 2020, 39f.), Parallelwelten als Seelenlandschaften (Fehrenbach 2017; Wagner 2021) und alltägliche Objekte der Jugendlichen, so. z.B. Smartphones, Musikinstrumente und Kameras, werden mächtige Artefakte (Engelns 2022).

Wichtigster Punkt für die Verhandlung adoleszenter Themen ist jedoch die Implementierung des *Decision Turns* (Unterhuber & Schellong 2016, 16), welcher die Individualisierung und Subjektivierung der Handlung und Persönlichkeit des Avatars durch die neuartige Simulation von Entscheidungsmomenten und Evokation von Entscheidungsprozessen ermöglicht. Speziell im Kontext ethischer Überlegungen entstehen weitreichende Konsequenzen, die alternierende Handlungsstränge und Enden auslösen (Unterhuber & Schellong 2016, 26; Macgragor 2015). Die Tragweite oder moralische Korrektheit der getätigten Entscheidung ist, wie unter realen Bedingungen, nicht ersichtlich;

Spielende sind dazu angehalten, mögliche Konsequenzen selbst abzuwägen (Unterhuber & Schellong 2016, 22). Somit werden o.g. Selbstfindungsprozesse der Adoleszenz in ihrer Anstrengung und Vielfältigkeit simuliert sowie nach individuellen Vorstellungen spielbar gemacht. Die Individuation der Figur wird joch nicht nur Aufgabe und Verantwortung des Spielenden, sondern auch durch Immersion sowie Identifikations- und Projektionsprozesse „erlebbar als Simulation realer Erfahrung“ (Unterhuber & Schellong 2016, 26; Schellong 2015). Basierend auf den Konzepten des *magic circle* (Huizinga 2017, 18ff.) oder der Foucault'schen Heterotopie (Unterhuber 2013), wird das Game zum simulierten psychosozialen Moratorium der Adoleszenz, „in dem risikofrei mit Identität und Geschlecht experimentiert werden kann“ (Tilgner 2014). Gleichzeitig werden die Regeln des Games bzw. das System, welches Spielenden auf ihre Aktionen kritisches Feedback gibt, zu der Simulation gesellschaftlicher Rahmenbedingungen der Adoleszenten.

Mit der gesteigerten *player agency* verdrängen unverwechselbar gewordene, jugendliche Protagonisten die passiven, gestaltlosen Avatare. Als *personality*-Avatare (Schallegger 2017, 45) verfügen sie über ein individuelles Aussehen, eigene Fähigkeiten und eine ausgereifte Hintergrundgeschichte. Es ergeben sich somit ähnliche Identifikationsprozesse wie bei Literatur oder Film, wodurch der Fokus auf ein emotionales und geistiges Spielerlebnis gerückt wird. Auch resultiert das Spielen im *flow* in einer psychischen und quasi-physischen Verbindung mit dem Avatar (Schallegger 2017, 45). Die Protagonisten gehören nunmehr verschiedenen Geschlechtsidentitäten, Ethnizitäten sowie sozialen Milieus an und verlassen aus unterschiedlichen Gründen das Elternhaus und orientieren sich – wie die Spielenden – zu Beginn des Games als Außenseiter in einem neuen (sozialen) Umfeld. Unterdessen bewegen sie sich hauptsächlich in fiktiven Orten eines realexistierenden Landes oder in realweltlichen, nachgebildeten Städten. Zumeist stehen die Protagonisten unverschuldet im Konflikt mit der Gesellschaft, da korrupte Autoritäten ihr Erwachsenwerden initiieren, z.T. jedoch eine individuelle Entfaltung erschweren. Da die Erwachsenen keine vertrauenswürdige Stütze in der Phase der Selbstfindung darstellen oder abwesend sind, ist eine Hinwendung zu Wahlfamilien in der Peergroup und *immature mentors* (Elender 2016) zu beobachten, die z.T. unterstützende Alter Ego-Funktionen durch ihre auf die Persönlichkeit abgestimmten Fähigkeiten übernehmen. Je nach Lokalisierung des Settings kommen die Jugendlichen im Verlauf der Handlung mit gegenwärtigen Problemen Jugendlicher beispielsweise in Amerika (Unterhuber 2018; Engels 2022) oder Japan in Kontakt (Bailey 2017). Die Protagonisten, die sich durch die marode Gesellschaft eingeengt und hilflos fühlen, werden nur durch die Möglichkeiten der *player agency* ermächtigt, in der Welt der Erwachsenen eine eigentlich unmögliche, revolutionäre Veränderung anzustoßen oder Missstände aufzudecken (Bonilla

2019a, 18). Sind diese überwunden, die Erwachsenen geläutert oder zur Rechenschaft gezogen, kann die Adoleszenz erfolgreich enden oder letztlich ausgekostet werden. Alternativ mündet, je nach Entscheidung der Rezipierenden, die Adoleszenz in Regression oder gar der vollständigen Ablehnung der Gesellschaft.

Ähnlich der eher spielerisch-passiven Auseinandersetzung mit der Adoleszenz, ergeben sich bei ihrem aktiven Äquivalent intermediale Schnittstellen, z.B. indem o.g. Spielgenres präferiert werden, die einen hohen Grad an Literarizität evozieren. Dies kann durch eine äußerst literarische Herangehensweise seitens der Entwicklerstudios angestrebt sein (GMR 2013), sodass sich Rezipierende durch eine interaktive Geschichte im Visual Novel-Stil manövrieren, die z.T. Ich-Erzählungen beinhalten. Alternativ evozieren intermediale Referenzen zu erzählerischen Traditionen der Adoleszenz- und Pikaroromane Literaturnähe (4Gamer 2016; Tieryas 2017) und begründen somit einen Assoziationsraum zum literarischen *Coming of Age*-Genre des Adoleszenzromans. Durch diese Ambitionen lassen sich wiederkehrende Erzählmuster, so z.B. die Schule als repräsentativer Mikrokosmos einer feindseligen Gesellschaft, das Gefühl der unüberbrückbaren Distanz zwischen Gesellschaft und Individuum und die Rebellion gegen konservative Vorstellungen der Erwachsenen (Weinkauff & v. Glasenapp 2010, 129ff.), nahezu als transmediale Adaption der (jugend-)literarischen Verhandlung von Adoleszenz interpretieren, insbesondere in Verbindung mit der subjektiven Erzählform. Auch werden filmische Genrekonventionen und Ästhetiken, z.B. die des *Road Movies* (Steinlechner 2018) adaptiert. Weitere aus dem Film gewachsene Aspekte sind der Einsatz von Musik als Symbol und Leitmotiv sowie der Gebrauch ihrer Metafunktionen (Süß 2006, 103, 71ff.). Eine besondere Emphase liegt auf den gewählten Popsongs, die narrative und immersive Funktionen übernehmen (Bonilla 2019b).

Abschließend ist zu eruieren, dass ludische Struktur und Genremerkmale in starker Korrelation mit der Handlung sowie deren intendierten Tonus stehen. Kompetitive Genres wie Action-Adventures können die heroische Reise eines schwertschwingenden jugendlichen Protagonisten sowie die Sozialisation als gefeierter Held darstellen; gleichzeitig bieten sie Raum für die gefährliche Reise einer gescheiterten Vaterfigur mit seiner jugendlichen Begleitung in einer Welt voller Schrecken. Liegt der Fokus hingegen explizit auf den komplexen Prozessen der adoleszenten Selbstfindung, so wird für eine passive Verhandlung bevorzugt auf kontemplative Genres wie *Walking Simulators* oder Puzzle zurückgegriffen, während eine aktive Verhandlung zumeist Mischformen kämpferischer, kompetitiver und simulativer-kontemplativer Genres aufweist, um womöglich konkurrenzfähig auf dem Mainstream-Markt zu sein. Alternativ lassen sich weitere Spielarten im Horror-Genre finden, das zwar primär den jugendlichen Mangel an Erfahrung (Oesterle 1997, 9) zur Evokation von Hilflosigkeit anwendet. Anhand Exempel wie *Omori*

(2020) lässt sich jedoch feststellen, dass in diesem Genre die Aufarbeitung und Bewältigung adoleszenter Traumata in Form einer Reise in die Parallelwelt des Verstandes eines psychisch kranken Jugendlichen verhandelt werden kann. Das Game weist Schnittstellen zu den diskutierten Ausprägungen auf, indem es ludo-narrative Merkmale des *Decision Turns*, der neuartigen *Isekai*-Erzählungen und des japanischen Rollenspiels aufgreift und mit Genrekonventionen des psychologischen Horrors anreichert.

## 5 Vom Kokon zum Schmetterling – Wie geht es weiter?

You know how during metamorphosis, inside the chrysalis, the caterpillar turns into soup? [...] Everyone is a mess when they're growing up. Some people are just better at hiding it than others. [...] It's okay if you're not what your parents wanted you to be. It's okay to change your mind. If you want to be a butterfly, you have to be butterfly soup first. (Butterfly Soup 2017)

Etlliche ontologische Fragen, Gate-Keeping-Prozesse im Publikum sowie in der Branche, misogynie und homophobe Diskussionen und zuletzt die große Frage nach den Vermarktungsmöglichkeiten – das Game befindet sich noch immer in einer äußerst chaotischen Phase der medialen Selbstfindung, deren Entwicklung von tradierten Gesellschafts- und Genrekonventionen ausgebremst wird. Solange die *boyish aggression* (Rosenthal 2014) weiterhin den Status quo der Computer- und Videospiele ausmacht, bleibt die authentische Verhandlung der Adoleszenz im Bereich des Mainstream-Markts trotz der medien-spezifischen Vorteile erheblich erschwert. Beispielsweise lässt *Persona 5* (2016) zwar Rezipierende an der Adoleszenz des Protagonisten aktiv teilhaben und verleiht Superkräften sowie Kämpfen in Parallelwelten eine beachtliche narrative Funktion, doch zeugt in der Diegese von männlich-juveniler Homophobie und Sexismus. Es entkräftet schlussendlich sein eigenes Plädoyer zugunsten freier jugendlicher Selbstentfaltung sowie die scharfe Kritik an veralteten, patriarchalischen Normen der Gesellschaft (Dale 2020; Henley 2021; Zelling 2023).

Gleichzeitig bringt die turbulente „Phase der Selbstreflexion“ (Unterhuber & Schellong 2016, 27; Unterhuber & Schellong 2014) Werke hervor, die jetzt schon darauf hindeuten, wie vielfältig und kreativ die ludo-narrativen Verhandlungsweisen von Adoleszenz ausfallen können, wenn Entwickelnde aller Geschlechter von Mainstream- sowie Indie-Studios Risiken tolerieren und übliche Wege verlassen: Nina Freemans autobiographisch inspiriertes Indie-Game *Cibele* (2015) exploriert die erste sexuelle Partnerschaft einer adoleszenten Protagonistin, die in einem Online-Multiplayer-Spiel einen jungen Mann kennenlernt und sich in ihn verliebt. Um Rezipierenden den Austausch der bei-



den während des Spielens wiederzugeben, wird das online Game mitsamt des Voice Chats simuliert. Dagegen widmet sich das kürzlich erschienene *We are OFK* (2022) nicht nur speziell den Themen der Sexualität und Liebe, sondern der allgemeinen Anstrengung, Orientierungslosigkeit und lähmenden Fülle an Selbstverwirklichungsmöglichkeiten des Erwachsenwerdens in der Postmoderne (Gansel 2005, 361ff.). Da sich die vier Protagonisten in der Musikszene von Los Angeles beweisen möchten, werden die musikalischen Ambitionen in der Diegese durch die Mixtur aus Visual Novel, Adventure Game und interaktivem Musikvideo auch auf ludischer Ebene getragen (Winslow 2022). Ähnlich wie die Protagonisten verschiedener Ethnizitäten, Geschlechtsidentitäten und sexueller Orientierungen in *We are OFK* (2022), stellt Brianna Leis *Butterfly Soup* (2017) die Selbstentfaltung vier queerer, asiatisch-amerikanischer Protagonistinnen in den Vordergrund, die Themen wie das Aufwachsen in einem strikten und konservativen Elternhaus, Homophobie oder gar Kindesmissbrauch ansprechen. Die Rezipierenden stören sich nicht an der geringen *player agency*; fünf Jahre nach Release wird der Visual Novel aufgrund der positiven Resonanz mit einem Sequel fortgeführt. Ebenfalls scheint trotz aller Kontroversen und Rückschläge die Diversifikation der Protagonisten auf dem Mainstream-Markt angestoßen. Das Survival-Horror-Spiel *The Quarry* (2022), welches transmedial das Genre der Horrorfilme mit *Coming of Age*-Elementen als interaktiver Film adaptiert, lässt Rezipierende die Avatare neun adoleszenter Protagonisten steuern und verzichtet auf die Reproduktion misogynen, sexistischer und homophober Inhalte, obwohl es sich in einem besonders männlich-konnotierten Genre bewegt. Es lässt sich also abwarten, ob das Publikum allmählich für eine erneute ludo-narrative Wende in der Verhandlung alltäglicher Themen mit authentischen Charakteren und realweltlichen Settings bereit ist.

Während Rosenthal wegen der *boyish aggression* (2014) seine Überlegungen über die medienspezifische Adaption des *Coming of Age*-Genres in digitalen Spielen mit zurückhaltendem Optimismus schließt, soll an dieser Stelle vollumfängliche Zuversicht ausgesprochen werden. Rekurrierend auf das einleitende und titelgebende Zitat einer der Protagonistinnen aus *Butterfly Soup* (2017) stellt die Selbstfindung eine anstrengende und chaotische Phase voller Sinneswandel dar, an deren Ende man potenziell nicht mehr den Erwartungen der anfänglichen Unterstützer und Kritikern entspricht. Doch, wie auch Joho (2014) konstatiert, sie durchzustehen lohnt sich.

## Literatur

- 4Gamer, „「ペルソナ5」橋野 桂氏インタビュー。 “心を盗む怪盗” をテーマにした本作と、20周年を迎える「ペルソナ」シリーズに込められた思いを聞いた.“ *4gamer.net*, 20. August 2016. <https://www.4gamer.net/games/272/G027222/20160613013/>.
- Andree, Marin. 2020. „Gefährliche Medien.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann und F. Falk, 186–191. Berlin: Deutscher Kulturtrat.
- Bailey, Kat. 2017. „Persona 5’s Katsura Hashino on His Favorite Characters, Japanese vs. Western Storytelling, and Anxiety.“ *usgamer.net*, 4. April 2017. <https://www.usgamer.net/articles/hashino-persona-5-interview>.
- Baumgartner, Robert. 2013. „Ein Erbe über den Tod hinaus – Die Rolle(n) von Kinderfiguren im Computerspiel.“ *paidia.de*, 26. April 2013. <https://www.paidia.de/ein-erbe-uber-den-tod-hinaus-die-rollen-von-kinderfiguren-im-computerspiel/>.
- Billboard. 2016. „Billboard’s 100 Best Pop Songs of 2016: Critics’ Picks.“ *billboard.com*, 12. Dezember 2016. <https://www.billboard.com/music/music-news/billboard-top-100-pop-songs-of-2016-7617635/>.
- Bonilla, Angelina. 2019a. „An Adolescent’s Power in Choice.“ *Level Story* (4): 16–18. [https://issuu.com/levelstorymag/docs/4\\_-\\_life\\_is\\_strange](https://issuu.com/levelstorymag/docs/4_-_life_is_strange).
- Bonilla, Angelina. 2019b. „How Music Tells A Story.“ *Level Story* (4): 28–30. [https://issuu.com/levelstorymag/docs/4\\_-\\_life\\_is\\_strange](https://issuu.com/levelstorymag/docs/4_-_life_is_strange).
- Brice, Matt. 2013. „The Dadification of Video Games is Real.“ *mattbrice.com*, 15 August 2013. <http://www.mattiebrice.com/the-dadification-of-video-games-is-real/>.
- Bryce, Jo und Jason Rutter. 2005. „Gendered Gaming in Gendered Space.“ In *Handbook of Computer Game Studies*, hrsg. v. J. Raessens und J. H. Goldstein, 301–310. Cambridge, MA / London: MIT Press.
- Bullerjahn, Clauda. 2019. *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*. Augsburg: Wißner-Verlag.
- Campbell, Joseph. 2019. *Der Heros in tausend Gestalten*. 6. Aufl. Berlin: Insel Verlag.
- Çatak, İlker, Reg. 2021. *Räuberhände*. Berlin: Flare Film.
- Cline, Ernest. 2011. *Ready Player One*. New York: Ballantine Books.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1998. „The Flow Experience and its Significance for human psychology.“ In *Optimal Experience. Psychological Studies of Flow in Consciousness*, hrsg. v. M. Csikszentmihalyi und I. S. Csikszentmihalyi, 6. Aufl., 15–35. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dale, Laura. 2020. „Atlas tried, and failed, to fix Persona 5’s most controversial scene. The updated scene is slightly better, but the core issues remain.“ *polygon.com*, 31 März 2020. <https://www.polygon.com/2020/3/31/21199516/persona-5-royal-edits-changed-scene-ryuji-homophobia-controversy>.
- Elender, Moritz. 2016. „What’s up with all those Seniors? Der Typus der Immature Mentors und seine Funktion in Coming of Age-Werken am Beispiel von Gone Home und Life Is Strange.“ *paidia.de*, 29 November 2016, <https://www.paidia.de/whats-up-with-all-those-seniors-der-typus-der-immature-mentors-und-seine-funktion-in-coming-of-age-werken-am-beispiel-von-gone-home-und-life-is-strange/>.

- Engelns, Markus. 2022. „Sofortbilder der Adoleszenz – Das Motiv der Zeitreise in digitalen Spielen am Beispiel *Life is Strange* (2015):“ In *Narratoästhetik und Didaktik kinder- und jugend-medialer Motive*, hrsg. v. T. Kurwinkel und S. Jakobi, 107–122. Tübingen: A. Francke.
- Ewers, Hans-Heino und Klaus Doderer. 1997. „Einleitung.“ In *Jugendkultur im Adoleszenzroman. Jugendliteratur der 80er und 90er Jahre zwischen Moderne und Postmoderne (Jugendliteratur – Theorie – Praxis)*, hrsg. v. H. Ewers und K. Doderer, 2. Aufl., 7–12. Weinheim & München: Juventa.
- Falkenhagen, Lena. 2020. „Literatur.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann und F. Falk, 74–79. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Fehrbach, Achim. 2017. „Persona 5. Wehret den Erwachsenen.“ *zeit.de*, 3. April 2017. <https://www.zeit.de/digital/games/2017-04/persona-5-rollenspiel-test/komplettansicht>.
- Francis, Jordan. 2020. „The Daddening Effect.“ *thecurrent-online.net*, 2. Dezember 2020. <https://www.thecurrent-online.net/post/the-daddening-effect>.
- Fischer, Andreas. 2014. „Spiel im Spiel. Über die Geschichte des Spielens in *Assassin's Creed II*.“ In *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, hrsg. v. F. Kerschbaumer und T. Winnerling, 227–238. Bielefeld: Transcript.
- Freyermuth, Gundolf. 2015. *Games, Game Design, Game Studies. Eine Einführung*. Bielefeld: Transcript.
- GAME. 2023. „Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023.“ *game.de*. [https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME\\_Jahresreport\\_2023\\_168x240\\_DE\\_Web.pdf](https://www.game.de/wp-content/uploads/2023/08/230809GME_Jahresreport_2023_168x240_DE_Web.pdf).
- Gansel, Carsten. 2015. „Der Adoleszenzroman: Zwischen Moderne und Postmoderne.“ In *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur: Grundlagen, Gattungen*, hrsg. v. G. Lange, 359–398. Baltmannsweiler, Hohengehren: Schneider.
- Garbe, Andreas. 2021. „Videospiele mit Haltung. Immer mehr Games wagen sich an politische Inhalte heran.“ *zdf.de*, 25. August 2021. <https://www.zdf.de/videos/gamescom-garbe-100.html>.
- Gebhardt, Lisette. 1999. „Ikai — Der Diskurs zur ‚Anderen Welt‘ als Manifestation der japanischen Selbstfindungs-Debatte.“ In *Überwindung der Moderne? Japan am Ende des zwanzigsten Jahrhunderts*, hrsg. v. I. Hijjiya-Kirschneireit, 146–171. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Genius. 2015. „Youth.“ <https://genius.com/Troye-sivan-youth-lyrics>.
- GMR. 2013. „Shin Megami Tensei Nocturne.“ *Iup.com*, 17. Mai 2013. <https://web.archive.org/web/20150604030650/http://www.iup.com/features/shin-megami-tensei-nocturne>.
- Gray, Kate. 2017. „‘A Normal Lost Phone’ Is Anything But a Normal Dive Into Video Game Storytelling.“, *vice.com*, 31. März 2017. <https://www.vice.com/en/article/ez8b5a/a-normal-lost-phone-is-anything-but-a-normal-dive-into-video-game-storytelling>.
- Hahn, Sabine. 2017. *Gender und Gaming: Frauen im Fokus der Games-Industrie*. Bielefeld: Transcript.
- Hashino, Katsura. 2017. „Persona 5: A Special Thank You From Atlus to the Fans.“ *PlayStation.Blog*, 4. Mai 2017, <https://blog.playstation.com/2017/05/04/persona-5-a-special-thank-you-from-atlus-to-the-fans/>.
- Heinrich, Finn-Ole. 2010. *Räuberhände*. 12. Aufl. München: btb Verlag.
- Heinz, Daniel. 2015. „Life is Strange.“, *spieleratgeber-nrw.de*. <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Life-is-Strange.4205.de.1.html>.

- Helbig, Jörg und René Reinhold Schalleger. 2017. „Digitale Spiele: Grundlagen, Kontexte, Texte. Einleitung.“ In *Digitale Spiele*, hrsg. v. J. Helbig und R. Schalleger, 9–13. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Henley, Stacey. 2021. „Ann Takamaki Should Have Been The Lead Of Persona 5.“ *thegamer.com*, 1. April 2021. <https://www.thegamer.com/ann-takamaki-persona-5/>.
- Hohmann, Géraldine. 2021. „Life is Strange: True Colors im Test: Die Magie ist zurück.“ *gamestar.de*, 8. September 2021. <https://www.gamestar.de/artikel/life-is-strange-true-colors-im-test,3373259.html>.
- Huber, Simon. 2014. „Zur Geschichte der Cutscenes. Versuch einer Medienarchäologie kommerzieller Videospiele.“ In *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, hrsg. v. F. Kerschbaumer und T. Winnerling, 71–86. Bielefeld: Transcript.
- Huberts, Christian. 2016. „Schritt für Schritt zur Revolution.“ *zeit.de*, 30. November 2016. <https://www.zeit.de/digital/games/2016-11/walking-simulatoren-games-gone-home-dear-esther/ko-mplettansicht>.
- Huizinga, Johan. 2017. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. 25. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Jenkins, Henry. 2004. „Game Design as Narrative Architecture.“ In *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, hrsg. v. N. Wardrip-Fruin und P. Harrigan, 118–130. Cambridge (Massachusetts) & London: MIT Press.
- Joho, Jess. 2014. „The Dadification of Videogames, Round Two.“ *killscreen.com*, 11. Februar 2014. <https://killscreen.com/previously/articles/dadification-videogames-round-two/>.
- Kaiser, Florian M. 2016. *Videospiele in Japan. Pädagogisches Medium oder Anleitung zur Gewalt?* Berlin: EB Verlag.
- Karthauser, Danielle. 2019. „Subverting the Coming of Age Narrative.“ In *Level Story* (4): 20–23. [https://issuu.com/levelstorymag/docs/4\\_-\\_life\\_is\\_strange](https://issuu.com/levelstorymag/docs/4_-_life_is_strange).
- Kartsios, Gregor. 2021. *Das ABC der Videospiele*. Oldenburg und Hamburg: Carlsen Verlag GmbH.
- Kerschbaumer, Florian und Tobias Winnerling. 2014. „Postmoderne Visionen des Vor-Modernen.“ In *Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*, hrsg. v. F. Kerschbaumer und T. Winnerling, 11–26. Bielefeld: Transcript.
- Kirkland, Ewan. 2020. „He Died a Lot’: The Gothic Gameplay of *What Remains of Edith Finch*.“ In *Death, Culture & Leisure: Playing Dead*, hrsg. v. M. Coward-Gibbs, 95–107. Leeds: Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/978-1-83909-037-020201014>.
- Kocurek, Carly A. 2015. *Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Kümmerling-Meibauer, Bettina. 2012. *Kinder- und Jugendliteratur. Eine Einführung*. Darmstadt: WGB.
- Kurwinkel, Tobias. 2013. *Kinder- und Jugendfilmanalyse*. Konstanz: UVK-Verlag.
- Lemme, Bengt. 2015. „Life is Strange - ‘Supernatural things merely metaphors.’“ *gamereactor.eu*, 26. Januar 2015. <https://www.gamereactor.eu/life-is-strange-supernatural-things-merely-metaphors/>.
- Levine, Sam, Reg. 2019. *Euphoria*. New York: HBO.
- Lisberger, Steven, Reg. 1982. *Tron*. Walt Disney Productions.

- Lochner, David. 2014. *Storytelling in virtuellen Welten*. Konstanz und München: UVK.
- Lund, Christian. 2022. „The Quarry’ im Test: Der beste Sommer-Schocker seit ‘Until Dawn.“ *nw.de*, 15. Juni 2022. [https://www.nw.de/lifestyle/netzwelt/23286682\\_The-Quarry-im-Test-Der-beste-Sommer-Schocker-seit-Until-Dawn.html](https://www.nw.de/lifestyle/netzwelt/23286682_The-Quarry-im-Test-Der-beste-Sommer-Schocker-seit-Until-Dawn.html).
- Lyn, Euros, Reg. 2022. *Heartstopper*. Los Gatos: Netflix.
- MacDonald, Keza. 2018. „God of War’s Kratos was an angry lump of muscle. I made him a struggling father.“ *The Guardian*, 26. April 2018. <https://www.theguardian.com/games/2018/apr/26/god-of-war-sony-kratos-father-son-cory-barlog>.
- Macgragor, Jody. 2015. „Telltale’s choices aren’t about plot, but something more significant.“ *pc-gamer.com*, 13. Juli 2015. <https://www.pcgamer.com/telltales-choices-arent-about-plot-but-something-more-significant/>.
- Martínez, Matías und Michael Scheffel. 2019. *Einführung in die Erzähltheorie*. 11. Aufl. München: C. H. Beck.
- Matuszkiewicz, Kai. 2019. *Zwischen Interaktion und Narration. Die Heldenreise in digitalen Spielen als Handlungs- und Erzählstruktur*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Mäurer, Markus. 2021. „Miami Punk, Cyberpunk und interaktives Erzählen.“ *lesenswelt.de*. <http://lesenswelt.de/lesenswelt2-miami-punk-und-interaktives-erzaehlen/>.
- McDivitt, Anne Ladyem. 2020. *Hot Tubs and Pac-Man: Gender and the Early Video Game Industry in the United States (1950s–1980s)*. Boston: De Gruyter.
- McGonigal, Jane. 2012. *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Vintage.
- Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest. 2023. „JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.“ *mpfs.de*. [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM\\_2023\\_web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final.pdf).
- Oesterle, Günter. 1997. „Jugend – Ein romantisches Konzept? Einleitung.“ In *Jugend – Ein romantisches Konzept?*, hrsg. v. G. Oesterle, 9–29. Würzburg: Königshausen und Neumann.
- Oseman, Alice. 2019a. *Heartstopper*. Bd. 1. London: Hodder Children’s Books.
- Oseman, Alice. 2019b. *Heartstopper*. Bd. 2. London: Hodder Children’s Books.
- Oseman, Alice. 2020. *Heartstopper*. Bd. 3. London: Hodder Children’s Books.
- Oseman, Alice. 2021. *Heartstopper*. Bd. 4. London: Hodder Children’s Books.
- Pagan, Amanda. 2019. „A Beginner’s Guide to Isekai.“ *npyl.org*, 15. Juli 2019. <https://www.npyl.org/blog/2019/07/15/beginners-guide-isekai-manga>.
- Parkin, Simon. 2017. „The Rise Of The Coming-of-Age Video Game.“ *eurogamer.net*, 21. Februar 2017. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-02-20-the-rise-of-the-coming-of-age-video-game>.
- Raczkowski, Felix. 2020. „Gamification.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann und F. Falk, 214–218. Berlin: Deutscher Kulturtrat.
- Rauscher, Andreas. 2020. „Film & Serie.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann und F. Falk, 80–84. Berlin: Deutscher Kulturtrat.
- Reichelt, Patrick. 2018. „Gamescom 2018: Erwachsen geworden.“ *weser-kurier.de*, 22. August 2018. <https://www.weser-kurier.de/ratgeber/digitales/erwachsen-geworden-doc7e472ffn939pfp929gg>.

- Rosenthal, Sam. 2014. „The ‘Boyhood’ of Video Games. How A Young Medium Can Conquer the Coming-of-Age Story.“ *indiewire.com*, 22. Oktober 2014. <https://www.indiewire.com/2014/10/the-boyhood-of-video-games-how-a-young-medium-can-conquer-the-coming-of-age-story-68851/>.
- Ruscher, Thomas und Sebastian Sonntag. 2021. „‘The Artful Escape’ und ‘Psychonauts 2’. Spielend ins Unterbewusstsein.“ *deutschlandfunknova.de*, 19. September 2021. <https://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/games-the-artful-escape-und-psychonauts-2>.
- Saarikallio, Suvi und Jaakko Erkkilä. 2007. „The role of music in adolescents’ mood regulation.“ *Psychology of Music* 35 (1): 88–109. <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0305735607068889>.
- Schallegger, René Reinhold. 2017. „WTH Are Games? – Towards A Triad of Triads.“ In *Digitale Spiele*, hrsg. v. J. Helbig und R. Schallegger, 14–49. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Schellong, Marcel. 2015. „Simulation als Grenzerfahrung – Grenzerfahrung als Simulation.“ *paidia.de*, 6. Mai 2015. <https://www.paidia.de/simulation-als-grenzerfahrung-grenzerfahrung-als-simulation/>.
- Schmitt, Sebastian. 2022. „Heartstopper.“ *quotenmeter.de*, 11. Juni 2022. <https://www.quotenmeter.de/n/134804/comic-laden-heartstopper>.
- Schniz, Felix. 2020. *Genre und Videospiel. Einführung in eine unmögliche Taxonomie*. Wiesbaden: Springer.
- Schubert, Volker. 1992. *Die Inszenierung der Harmonie. Erziehung und Gesellschaft in Japan*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Schwaiger, Tobias. 2015. „Das pubertierende Medium.“ *paidia.de*, 17. November 2015. <https://www.paidia.de/das-pubertierende-medium/>.
- Sicart, Miguel. 2013. „Moral Dilemmas in Computer Games.“ *DesignIssues* 29 (3): 28–37. [http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI\\_a\\_00219](http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/DESI_a_00219).
- Spotify. 2015. „Youth.“ <https://open.spotify.com/track/0nhBKubnVz9yFNNprBniWz?si=970b6c088df348cb>.
- Stang, Sarah. 2017. „Big Daddies and Broken Men: Father-Daughter Relationships in Video Games.“ *Canadian Game Studies* 10 (16): 162–174. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/16>.
- Steinlechner, Peter. 2018. „Interaktiver Road-Movie-Mystery-Thriller.“ *golem.de*, 5. Oktober 2018. <https://www.golem.de/news/life-is-strange-2-im-test-interaktiver-road-movie-mystery-thriller-1810-136948.html>.
- Stemmann, Anna. 2019. *Räume der Adoleszenz. Deutschsprachige Jugendliteratur der Gegenwart in topographischer Perspektive*. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Süß, Günter. 2006. *Sound Subjects. Zur Rolle des Tons in Film und Computerspiel*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- Tagliamonte, Giovanni und Yaochong Yang. 2021. „Isekai: Tracing Interactive Control in Non-Interactive Media.“ In *Paratextualizing Games. Investigation on the Paraphernalia and Peripheries of Play*, hrsg. v. B. Beil, G. S. Freyermuth und H. C. Schmidt, 341–372. Bielefeld: Transcript.

- Taszman, Jörg. 2021. „Erwachsenwerden auf dem Weg nach Istanbul.“ *deutschlandfunkkultur.de*, 1. September 2021. <https://www.deutschlandfunkkultur.de/neu-im-kino-raeuberhaende-erwachsenwerden-auf-dem-weg-nach-100.html>.
- Television Academy. 2022. „Euphoria Emmy Nominations.“ <https://www.emmys.com/shows/euphoria>.
- Tieryas, Peter. 2017. „Life Is Strange’s Literary References Give Deeper Meaning To Its Journey.“ *kotaku.com*, 25. November 2017. <https://kotaku.com/life-is-strange-s-literary-references-give-deeper-meani-1820556764>.
- Tilgner, Alexander. 2014. „Melting Pot: Zum emanzipatorischen Potential von Gender & Games bei der Identitätsarbeit.“ *paidia.de*, 15. Dezember 2014. <https://www.paidia.de/melting-pot-zum-emanzipatorischen-potential-von-gender-games-bei-der-identitatsarbeit/>.
- Totilo, Stephen. 2010. „The Daddening Of Video Games.“ *kotaku.com*, 2. September 2010. <https://kotaku.com/the-daddening-of-video-games-5467695>.
- Tumblr. 2016. „Heartstopper.“ Zugegriffen am 26. September 2022. <https://heartstoppercomic.tumblr.com/>.
- Unterhuber, Tobias und Marcel Schellong. 2014. Paidia Sonderausgabe „Gender in Games and Gaming.“ <https://paidia.de/sonderausgabe-special-issue-gender-in-games-and-gaming/>.
- 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. v. der PAIDIA-Redaktion, 15–27. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Unterhuber, Tobias. 2013. „Heterotopie und Spiel – eine Annäherung.“ *paidia.de*, 30. November 2013. <http://www.paidia.de/heterotopie-und-spiel-eine-annaeherung/>.
- Unterhuber, Tobias. 2015. „(Don’t) go digging around’ – Gone Home, das Spiel als Theorie, der Raum als Archiv und die 90er.“ *paidia.de*, 6. Mai 2015. <https://www.paidia.de/dont-go-digging-around-gone-home-das-spiel-als-theorie-der-raum-als-archiv-und-die-90er/>.
- Unterhuber, Tobias. 2016. „‘If only I could turn back time’: Coming of Age, Nostalgie und die Macht der Medien in *Life is Strange*.“ In *„I’ll remember this.“ Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel*, hrsg. v. der PAIDIA-Redaktion, 335–355. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
- Unterhuber, Tobias. 2018. „‘Everything is political, Sean’ – Verschiebungen im öffentlichen Diskurs am Beispiel ‘Life is Strange 2’.“ *paidia.de*, 25. Oktober 2018. <https://www.paidia.de/everything-is-political-sean-verschiebungen-im-oeffentlichen-diskurs-am-beispiel-life-is-strange-2/>.
- Unterhuber, Tobias. 2021. „Männlich codiert? Annäherung an eine Medien- und Geschlechtergeschichte des Computerspiels.“ In *Digital Humanities and Gender History*, hrsg. v. G. Mettele, M. Prell und P. Marzell, 1–8. [https://www.db-thueringen.de/receive/dbt\\_mods\\_00048959](https://www.db-thueringen.de/receive/dbt_mods_00048959).
- Vogler, Christoph. 2018. *Die Odyssee der Drehbuchschreiber, Romanautoren und Dramatiker. Mythologische Grundmuster der Heldenreise für Schriftsteller*. 2. Aufl. Berlin: Autorenhausverlag.
- von Gennep, Arnold. 2005. *Übergangsriten*. 3. Aufl. Frankfurt und New York: Campus.
- Wagner, Pascal. 2021. „Persona 5 Strikers is about Futaba, actually.“ *pascal-wagner.medium.com*, 23. Februar 2021 <https://pascal-wagner.medium.com/persona-5-strikers-is-about-futaba-actually-92133f9cac7>.

- Weidemann, Axel. 2018. „Die Axt im Haus erspart die Götterdämmerung.“ *faz.de*, 6. Juli 2018. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/medien/wie-die-videospielreihe-god-of-war-erwachsen-wurde-15676498.html>.
- Weinkauff, Gina und Gabriele von Glasenapp. 2010. *Kinder- und Jugendliteratur*. Paderborn: Verlag Ferdinand Schöningh.
- Wicke, Peter. 2017. *Pop und Rock. Von Elvis Presley bis Lady Gaga*. 2. Aufl. München: C.H. Beck.
- Winslow, Levi. 2022. „We Are OFK: The Kotaku Review.“ *kotaku.com*, 17. August 2022. <https://kotaku.com/we-are-ofk-kotaku-review-adventure-visual-novel-music-1849425358>.
- YouTube. 2022. „Troye Sivan.“ Zugegriffen am 26. September 2022. <https://www.youtube.com/@troyesivan/videos>.
- Zelling, Wendy Isabel. 2020. „Die Adoleszenz in Videospielen.“ *ide. Informationen zur Deutschdidaktik* 44 (2: Videospiele): 33–44.
- Zelling, Wendy Isabel. 2023. „E-Girls Are Ruining My Life: Ein erneuter Blick auf die Spannungen zwischen weiblicher Adoleszenz und dem Medium für Jungs.“ *paidia.de*, 17. August 2023. <https://paidia.de/e-girls-are-ruining-my-life-ein-erneuter-blick-auf-die-spannungen-zwischen-weiblicher-adoleszenz-und-dem-medium-fuer-jungs/>.
- Zimmermann, Eric. 2004. „Narrative, Interactivity, Play, and Games.“ In *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, hrsg. v. N. Wardrip-Fruin und P. Harrigan, 154–164. Cambridge, MA / London: MIT Press.
- Zimmermann, Olaf und Felix Falk. 2020a. „Warum Games Teil der Kulturfamilie sind.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann & F. Falk, 8–11. Berlin: Deutscher Kulturrat.
- Zimmermann, Olaf und Felix Falk. 2020b. „Glossar.“ In *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*, hrsg. v. O. Zimmermann und F. Falk, 265–271. Berlin: Deutscher Kulturrat.

## Ludography

- Barlog, Cory. 2018. *God of War*. Santa Monica Studio & Sony Interactive Entertainment.
- Byles, Will. 2022. *The Quarry*. Supermassive Games.
- Foote, Mikyala. 2022. *We are OFK*. Team OFK.
- Freeman, Nina. 2015. *Cibele*. Star Maid Games.
- Gaynor, Steve. 2013. *Gone Home*. The Fullbright Company.
- Katsura, Hashino. 2016. *Persona 5*. P-Studio & Atlus.
- Lei, Brianna. 2017. *Butterfly Soup*. Ren'Py.
- Levine, Kevin. 2013. *Bioshock Infinite*. Irrational Games & 2K Australia.
- Staley, Bruce und Neil Druckman. 2013. *The Last Of Us*. Naughty Dog.
- Omocat. 2020. *Omori*. Omocat LLC.