

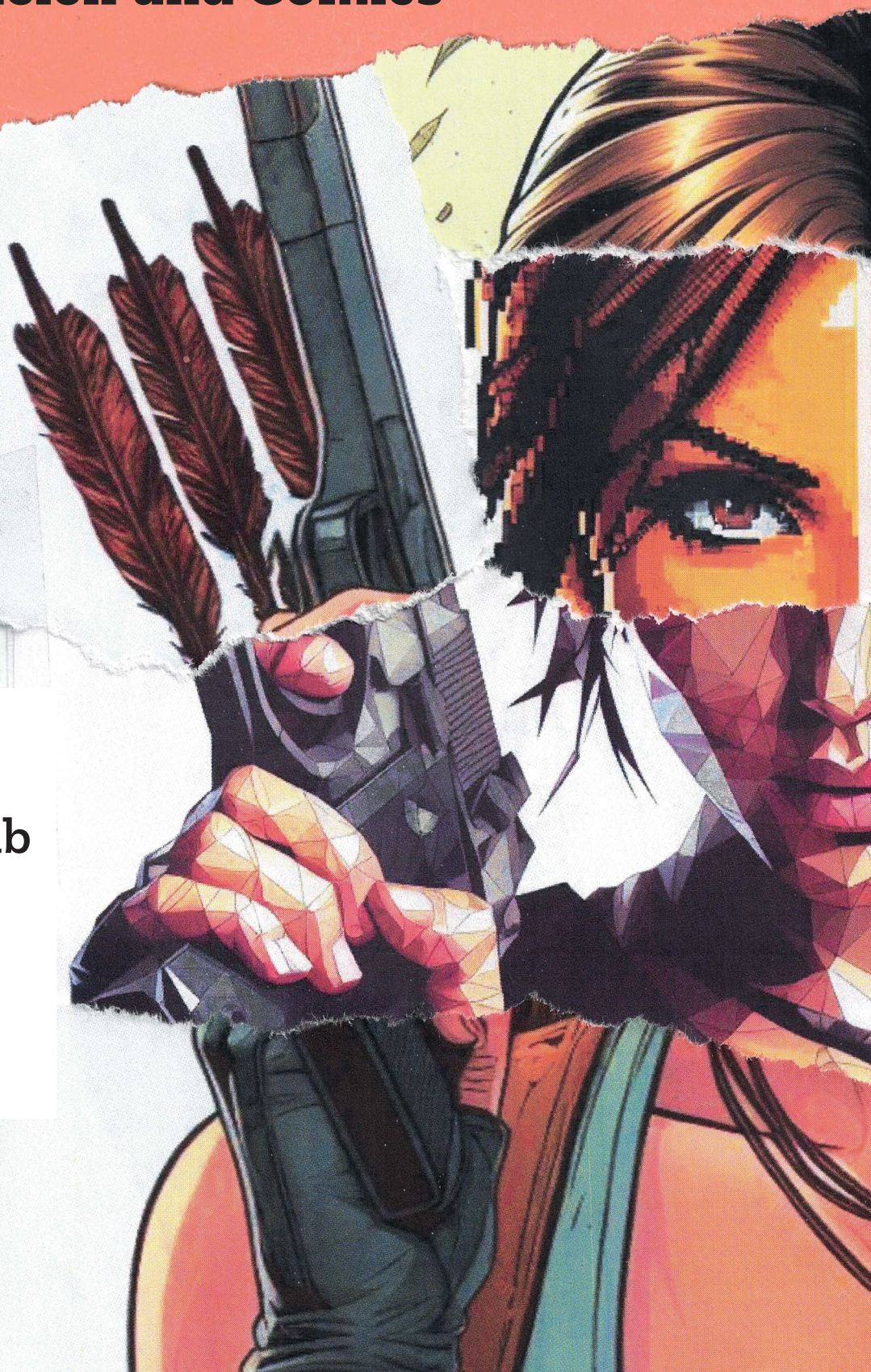
**MedienPädagogik**

Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung

**Josefa Much**

## **Biografisches Erzählen in Videospielen und Comics**

**Eine struktural-  
transmediale  
Analyse der Tomb  
Raider Survivor-  
Storyworld**





## Biografisches Erzählen in Videospielen und Comics

### Eine struktural-transmediale Analyse der Tomb Raider Survivor-Storyworld

Josefa Much

Diese Dissertation wurde an der Fakultät für Humanwissenschaften der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg zur Erlangung des akademischen Grades Dr. phil. vorgelegt und erfolgreich verteidigt.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

|              |                                                                                                                             |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Titel        | Biografisches Erzählen in Videospielen und Comics. Eine struktural-transmediale Analyse der Tomb Raider Survivor-Storyworld |
| Autor:in:    | Josefa Much                                                                                                                 |
| Titelbild:   | Josefa Much. Gedruckte Legetechnik mit Hilfe unterschiedlicher KI-Werkzeuge                                                 |
| Verlag:      | <i>OAPublishing Collective Genossenschaft</i>                                                                               |
| Herstellung: | Books on Demand GmbH, Norderstedt, Deutschland                                                                              |
| Reihe:       | Dissertationen in der Zeitschrift MedienPädagogik (ISSN: 3042-4844)                                                         |

|                |                   |
|----------------|-------------------|
| ISBN (print):  | 978-3-03978-139-3 |
| ISBN (online): | 978-3-03978-140-9 |

|          |                                                                                                 |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOI-URL: | <a href="https://doi.org/10.21240/mpaed/diss.jm.X">https://doi.org/10.21240/mpaed/diss.jm.X</a> |
| ISSN:    | 1424-3636                                                                                       |

© Zürich, 2026. Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0), alle Rechte liegen bei den Autor:innen



Das Werk und jeder seiner Beiträge, sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten, das Material remixen, verändern und darauf aufbauen und zwar für beliebige Zwecke. Unter folgenden Bedingungen: Namensnennung – Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz einschl. Original-DOI beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben müssen den üblichen wissenschaftlichen Zitierformaten folgen.

## Inhalt

|                                                                                                                  |                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| <b>Medien<br/>Abbildungen<br/>Tabellen</b>                                                                       | <b>g<br/>k<br/>p</b> |
| <b>Zwischen Medienkonvergenz und transmedialem Erzählen</b>                                                      | <b>1</b>             |
| 1. Einleitung                                                                                                    | 2                    |
| 1.1 Relevanz der Arbeit                                                                                          | 4                    |
| 1.2 Erkenntnisinteresse und Herleitung der Forschungsfrage                                                       | 6                    |
| 1.3 Aufbau der Arbeit                                                                                            | 7                    |
| 2. Gegenstände                                                                                                   | 8                    |
| 2.1 Comics                                                                                                       | 8                    |
| 2.2 Videospiele                                                                                                  | 10                   |
| 2.3 Medienkonvergenz und transmediales Erzählen                                                                  | 15                   |
| 2.4 Transmediales Erzählen, Comics, Videospiele und Tomb Raider                                                  | 18                   |
| 2.5 Lara Croft: Tomb Raider – Eine Bestandsaufnahme                                                              | 20                   |
| 2.5.1 Genre-Einordnung der Tomb-Raider-Comics                                                                    | 22                   |
| 2.5.2 Storyworlds und Timelines                                                                                  | 24                   |
| 2.5.3 Die Narrationsstruktur der Spiele                                                                          | 30                   |
| 2.5.4 Die Narrationsstruktur der Comics                                                                          | 32                   |
| 2.5.5 Die Geschichte der Survivor-Storyworld                                                                     | 33                   |
| <b>Herausforderungen transmedialer Gegenstände.<br/>Theoretische Grundlagen und angepasstes Forschungsdesign</b> | <b>57</b>            |
| 3. Theoretische Grundlagen                                                                                       | 58                   |
| 3.1 Die Strukturelle Bildungstheorie und das Biografieverständnis nach Marotzki                                  | 58                   |
| 3.2 Lern- und Bildungsprozesse in der Wissensgesellschaft                                                        | 61                   |
| 3.3 Die Strukturelle Medienbildung                                                                               | 64                   |
| 3.3.1 Wissensbezug                                                                                               | 64                   |
| 3.3.2 Handlungsbezug                                                                                             | 65                   |
| 3.3.3 Grenzbezug                                                                                                 | 65                   |



|                                                                                        |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 3.3.4 Biografiebezug                                                                   | 65        |
| 3.3.5 Mediale Artikulationen                                                           | 66        |
| <b>4. Forschungsdesign</b>                                                             | <b>69</b> |
| 4.1 <i>Neoformalismus als methodologischer Ansatz</i>                                  | 70        |
| 4.1.1 <i>Aktive Zuschauer:innen</i>                                                    | 70        |
| 4.1.2 <i>Verfremdung</i>                                                               | 71        |
| 4.1.3 <i>Historischer Kontext</i>                                                      | 72        |
| 4.1.4 <i>Figuren und Dominanten</i>                                                    | 73        |
| 4.1.5 <i>Zusammenfassung</i>                                                           | 76        |
| 4.2 <i>Grounded Theory als Forschungsstil</i>                                          | 77        |
| 4.2.1 <i>Codieren und Grounded Theory</i>                                              | 78        |
| 4.2.2 <i>Grounded Theory in der (erziehungswissenschaftlichen)<br/>Medienforschung</i> | 79        |
| 4.3 <i>Angepasstes Forschungsdesign</i>                                                | 80        |
| 4.3.1 <i>Prämissen</i>                                                                 | 80        |
| 4.3.2 <i>Datenerhebung</i>                                                             | 81        |
| 4.4 <i>Datenauswertung</i>                                                             | 85        |
| 4.4.1 <i>Die neoformalistische Computerspielanalyse</i>                                | 85        |
| 4.4.2 <i>Die Comic-Analyse</i>                                                         | 87        |
| 4.4.3 <i>Codieren in der Grounded Theory nach Strauss und Corbin</i>                   | 90        |
| 4.4.4 <i>Zusammenfassung</i>                                                           | 91        |
| <b>Bildung, Comics, Games und alles dazwischen.<br/>Forschungsstand und Desiderat</b>  | <b>97</b> |
| <b>5. Forschungsstand und Desiderat</b>                                                | <b>98</b> |
| 5.1 <i>Videospiele in der (praktischen) Medienpädagogik</i>                            | 98        |
| 5.2 <i>Comics und Bildung</i>                                                          | 100       |
| 5.3 <i>Medienkonvergenz und Transmedia Storytelling</i>                                | 101       |
| 5.4 <i>Forschungsstand Lara Croft: Tomb Raider</i>                                     | 104       |
| 5.5 <i>Forschungslücke und Vorarbeiten</i>                                             | 106       |

|                                                                                                                                                                    |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Transmediale Grenzräume in der Tomb-Raider-Storyworld.<br/>Neoformalistischer Vergleich von Videospielen und Comics im Licht<br/>Strukturaler Medienbildung</b> | <b>113</b> |
| <b>6. Analyse</b>                                                                                                                                                  | <b>114</b> |
| <b>6.1 Videospielanalyse</b>                                                                                                                                       | <b>114</b> |
| 6.1.1 Benennung und Beschreibung der Formen, Objekte und Figuren                                                                                                   | 114        |
| 6.1.2 Objekte und Gegenstände                                                                                                                                      | 122        |
| 6.1.3 Analyse der Ordnung der Spielelemente                                                                                                                        | 124        |
| 6.1.4 Analyse der Inszenierung der Spielelemente                                                                                                                   | 128        |
| 6.1.5 Mediale Realisierung der ludischen Dimension                                                                                                                 | 135        |
| <b>6.2 Comicanalyse</b>                                                                                                                                            | <b>139</b> |
| 6.2.1 Rahmen                                                                                                                                                       | 140        |
| 6.2.2 Bild                                                                                                                                                         | 143        |
| 6.2.3 Text                                                                                                                                                         | 148        |
| 6.2.4 Konstruktion der Narration                                                                                                                                   | 154        |
| 6.2.5 Zeichen                                                                                                                                                      | 155        |
| 6.2.6 Stil und Farbe                                                                                                                                               | 157        |
| 6.2.7 Zeit                                                                                                                                                         | 159        |
| 6.2.8 Erzählebenen                                                                                                                                                 | 161        |
| <b>7. Ergebnisse</b>                                                                                                                                               | <b>163</b> |
| <b>7.1 Vergleich der (neoformalistischen) Analysen</b>                                                                                                             | <b>163</b> |
| <b>7.2 Bildung der Kategorien und Schlüsselkategorie mit der Grounded<br/>        Theory</b>                                                                       | <b>171</b> |
| 7.2.1 Handlungskategorie: Sicherheit und Kontrolle                                                                                                                 | 172        |
| 7.2.2 Subjektivitätskategorie: Reflexion des eigenen Handelns                                                                                                      | 173        |
| 7.2.3 Medienkategorie: Zeit                                                                                                                                        | 174        |
| 7.2.4 Deutungskategorie: Erinnerungen                                                                                                                              | 176        |
| 7.2.5 Schlüsselkategorie: Grenzüberschreitung                                                                                                                      | 177        |
| <b>7.3 Grenzen – Dominante und Muster</b>                                                                                                                          | <b>179</b> |
| 7.3.1 Physische Grenzen                                                                                                                                            | 179        |
| 7.3.2 Psychische Grenzen                                                                                                                                           | 181        |
| 7.3.3 Metaphysische Grenzen                                                                                                                                        | 183        |

|                                                                                   |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 7.3.4 Wahrnehmungsgrenzen und (T)Raumgrenzen                                      | 184        |
| 7.3.5 Landesgrenzen                                                               | 192        |
| 7.3.6 Kulturelle Grenzen                                                          | 193        |
| 7.3.7 Grenze Leben und Tod                                                        | 194        |
| <b>7.4 Bildungstheoretische Kontextualisierung anhand eines Beispiels</b>         | <b>195</b> |
| 7.4.1 Kurze inhaltliche Zusammenfassung der Szene                                 | 195        |
| 7.4.2 Mediale Darstellung des Plots                                               | 196        |
| 7.4.3 Bildungstheoretische Interpretation und Kontextualisierung<br>des Beispiels | 212        |
| <b>8. Ergebnisdiskussion und Ausblick</b>                                         | <b>218</b> |
| <b>9. Fazit</b>                                                                   | <b>222</b> |



## Medien

### Videospiele

Assassin's Creed (2007). Ubisoft Montreal (Entw.), Ubisoft (Publ.).

Assassin's Creed Odyssey (2018). Ubisoft Quebec (Entw.), Ubisoft (Publ.).

Assassin's Creed Origins (2017). Ubisoft Montreal (Entw.), Ubisoft (Publ.).

Beyond: Two Souls (2013). Quantic Dream (Entw.), Sony Computer Entertainment (Publ.).

Call of Duty (2003). Infinity Ward (Entw.), Activision (Publ.).

Call of Duty: Warzone (2020). Infinity Ward, Raven Software (Entw.), Activision (Publ.).

Counter-Strike (1999). Valve (Entw.), Sierra Studios (Publ.).

Detroit: Become Human (2018). Quantic Dream (Entw.), Sony Interactive Entertainment (Publ.).

Enter the Matrix (2003). Shiny Entertainment (Entw.), Atari (Publ.).

Final Fantasy VII (1997). Square (Entw.), Sony Computer Entertainment (Publ.).

Final Fantasy VII Remake (2020). Square Enix (Entw. & Publ.).

Final Fantasy XII: The Zodiac Age (2017). Square Enix (Entw. & Publ.).

Fortnite (2017). Epic Games (Entw. & Publ.).

Hellblade: Senua's Sacrifice (2017). Ninja Theory (Entw. & Publ.).

Horizon Forbidden West (2022). Guerrilla Games (Entw.), Sony Interactive Entertainment (Publ.).

Horizon Zero Dawn (2017). Guerrilla Games (Entw.), Sony Interactive Entertainment (Publ.).

Lara Croft and the Guardian of Light (2010). Crystal Dynamics (Entw.), Square Enix Europe (Publ.).

Lara Croft and the Temple of Osiris (2014). Crystal Dynamics (Entw.), Square Enix Europe (Publ.).

Lara Croft GO (2015). Square Enix Montreal (Entw.), Square Enix (Publ.).

Lara Croft: Relic Run (2015). Simutronics (Entw.), Square Enix Europe (Publ.).

Life is Strange (2015). Dontnod Entertainment (Entw.), Square Enix (Publ.).

PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) (2017). PUBG Corporation (Entw.), Krafton (Publ.).

Pokémon Rote & Blaue Edition (1996). Game Freak (Entw.), Nintendo (Publ.). Portal (2007). Valve (Entw. & Publ.).

Rise of the Tomb Raider (2015). Crystal Dynamics (Entw.), Square Enix Europe (Publ.). Shadow of the Tomb Raider (2018). Eidos-Montréal (Entw.), Square Enix Europe (Publ.).

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998). Nintendo EAD (Entw.), Nintendo (Publ.).

The Matrix: Path of Neo (2005). Shiny Entertainment (Entw.), Atari (Publ.).

Tomb Raider (1996). Core Design (Entw.), Eidos Interactive (Publ.).

Tomb Raider (2013). Crystal Dynamics (Entw.), Square Enix Europe (Publ.).

Tomb Raider II (1997). Core Design (Entw.), Eidos Interactive (Publ.).

Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (1998). Core Design (Entw.), Eidos Interactive (Publ.).

Tomb Raider: Anniversary (2007). Crystal Dynamics (Entw.), Eidos Interactive (Publ.).

Tomb Raider: Chronicles (2000). Core Design (Entw.), Eidos Interactive (Publ.).

Tomb Raider: Legend (2006). Crystal Dynamics (Entw.), Eidos Interactive (Publ.).

Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003). Core Design (Entw.), Eidos Interactive (Publ.).

Tomb Raider: The Last Revelation (1999). Core Design (Entw.), Eidos Interactive (Publ.).

Tomb Raider: Underworld (2008). Crystal Dynamics (Entw.), Eidos Interactive (Publ.).

Uncharted: Drake's Fortune (2007). Naughty Dog (Entw.), Sony Computer Entertainment (Publ.).

## Comics

EVO: Endgame (2003). Top Cow Productions (Publ.).

Hellblazer (1988–). DC Comics / Vertigo (Publ.).

It's Lonely at the Centre of the Earth (2022). Zoë Thorogood (Autorin & Zeichnerin). Image Comics (Publ.).

Lara Croft and the Frozen Omen (2016). Dark Horse Comics (Publ.).

Persepolis (2000–2004). Marjane Satrapi (Autorin & Zeichnerin). L'Association (frz. Publ.), Pantheon Books (engl. Publ.).

Phoenix (2024–). Stephanie Phillips (Autorin), Alessandro Miracolo (Zeichner), David Curiel (Kolorist), Marvel Comics (Publ.).

Tales of Lara Croft (Jahr unbekannt). Fanprojekt (Entw. & Publ.).

The Croft (2022). Verschiedene Künstler:innen (Entw. & Publ.).

The Darkness / Tomb Raider Special (2001). Top Cow Productions (Publ.).

The Lord of the Rings: The Two Towers (2002). Top Cow Productions (Publ.).

Tomb Raider / The Darkness Special (2001). Top Cow Productions (Publ.).

Tomb Raider / Witchblade / Magdalena / Vampirella (2005). Top Cow Productions (Publ.).

Tomb Raider: Arabian Nights (2004). Top Cow Productions (Publ.).

Tomb Raider: Epiphany (2003). Top Cow Productions (Publ.).

Tomb Raider: Journeys (2001–2003). Top Cow Productions (Publ.).

Tomb Raider: Origins (2000). Top Cow Productions (Publ.).

Tomb Raider: Scarface's Treasure (2003). Top Cow Productions (Publ.).

Tomb Raider: Season of the Witch (Vol. 1) (2014). Dark Horse Comics (Publ.).

Tomb Raider: Secrets and Lies (Vol. 2) (2015). Dark Horse Comics (Publ.).

Tomb Raider: Queen of Serpents (Vol. 3) (2015). Dark Horse Comics (Publ.).

Tomb Raider: Spore (Vol. 4) (2016). Dark Horse Comics (Publ.).

Tomb Raider: Choice and Sacrifice (Vol. 5) (2017). Dark Horse Comics (Publ.).  
Tomb Raider: Survivor's Crusade (Vol. 6) (2018). Dark Horse Comics (Publ.).  
Tomb Raider: Inferno (Vol. 7) (2019). Dark Horse Comics (Publ.).  
Tomb Raider: Sphere of Influence (2004). Top Cow Productions (Publ.).  
Tomb Raider: Takeover (2004). Top Cow Productions (Publ.).  
Tomb Raider: The Gallery (2000). Top Cow Productions (Publ.).  
Tomb Raider: The Greatest Treasure of All (2005). Top Cow Productions (Publ.).  
Tomb Raider: The Series Vol. 1 (1999–2005). Top Cow Productions (Publ.).  
Tomb Raider: Witchblade Special (1997). Top Cow Productions (Publ.).  
Witchblade / Tomb Raider Special (1998). Top Cow Productions (Publ.).  
X-Men: Phoenix – Endsong (2005). Greg Pak (Autor), Greg Land (Zeichner). Marvel Comics (Publ.).  
X-Men: The Dark Phoenix Saga (1980). Chris Claremont (Autor), John Byrne (Zeichner). Marvel Comics (Publ.).

## **Filme**

Dune (2021). Denis Villeneuve (Regie), Mary Parent, Cale Boyter, Joe Caracciolo Jr. (Produktion). Legendary Pictures, Warner Bros. Pictures.  
Game of Thrones (2011–2019). David Benioff, D. B. Weiss (Showrunner), Carolyn Strauss, Frank Doelger, Bernadette Caulfield (Produktion). HBO.  
James Bond – Filmreihe (1962–2021). Eon Productions (Produktion), Metro-Goldwyn-Mayer, United Artists, Columbia Pictures, Sony Pictures, Universal Pictures (Vertrieb).  
Lara Croft: Tomb Raider (2001). Simon West (Regie), Lawrence Gordon, Lloyd Levin, Colin Wilson (Produktion). Paramount Pictures, Mutual Film Company, Lawrence Gordon Productions, Eidos Interactive, Tele München Gruppe, BBC Films, Marubeni, Toho-Towa.  
Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life (2003). Jan de Bont (Regie), Lawrence Gordon, Lloyd Levin (Produktion). Paramount Pictures, Mutual Film Company, BBC Films, Tele München Gruppe, Toho-Towa, Lawrence Gordon Productions, Eidos Interactive.  
Matrix (1999). Lana Wachowski, Lilly Wachowski (Regie), Joel Silver (Produktion). Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures.  
Matrix Reloaded (2003). Lana Wachowski, Lilly Wachowski (Regie), Joel Silver (Produktion). Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Silver Pictures.  
Matrix Revolutions (2003). Lana Wachowski, Lilly Wachowski (Regie), Joel Silver (Produktion). Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Silver Pictures.  
Matrix Resurrections (2021). Lana Wachowski (Regie), Lana Wachowski, Grant Hill, James McTeigue (Produktion). Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures.  
Star Trek – Filmreihe (1979–2023). Verschiedene Regisseure (Regie), Paramount Pictures (Produktion und Vertrieb).

Star Wars – Filmreihe (1977–2019). George Lucas, J. J. Abrams, Rian Johnson u. a. (Regie), Lucasfilm Ltd. (Produktion), 20th Century Fox, Walt Disney Studios Motion Pictures (Vertrieb).

The Animatrix (2003). Verschiedene Regisseure (Regie), The Wachowskis (Produktion). Warner Home Video .

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001). Peter Jackson (Regie), Barrie M. Osborne, Peter Jackson, Fran Walsh, Tim Sanders (Produktion). New Line Cinema, WingNut Films.

The Lord of the Rings: The Return of the King (2003). Peter Jackson (Regie), Barrie M. Osborne, Peter Jackson, Fran Walsh (Produktion). New Line Cinema, WingNut Films.

The Lord of the Rings: The Two Towers (2002). Peter Jackson (Regie), Barrie M. Osborne, Fran Walsh, Peter Jackson (Produktion). New Line Cinema, WingNut Films.

Tomb Raider (2018). Roar Uthaug (Regie), Graham King (Produktion). Metro-Goldwyn-Mayer Pictures, GK Films, Square Enix, Warner Bros. Pictures.

## Serien

Better Call Saul (2015–2022). Vince Gilligan, Peter Gould (Schöpfer), Sony Pictures Television, High Bridge Productions, Gran Via Productions, AMC (Produktion).

Breaking Bad (2008–2013). Vince Gilligan (Schöpfer), High Bridge Productions, Gran Via Productions, Sony Pictures Television, AMC (Produktion).

Class (2016). Patrick Ness (Schöpfer), BBC Cymru Wales (Produktion), BBC Three (Erstausstrahlung).

Doctor Who (1963–1989, 2005–). Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber (Schöpfer), BBC Studios, Bad Wolf (Produktion).

Game of Thrones (2011–2019). David Benioff, D. B. Weiss (Schöpfer), HBO, Bighead Littlehead, Generator Entertainment, Startling Television (Produktion).

The Sarah Jane Adventures (2007–2011). Russell T Davies (Schöpfer), BBC Cymru Wales (Produktion), CBBC (Erstausstrahlung).

Torchwood (2006–2011). Russell T Davies (Schöpfer), BBC Cymru Wales (Produktion), BBC Three/BBC Two/BBC One (Erstausstrahlung).



## Abbildungen

|          |                                                                                                                                                                                                    |     |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Abb. 1:  | Über die Hälfte der Männer und Frauen spielt Computerspiele.                                                                                                                                       | 6   |
| Abb. 2:  | Veranschaulichung von Storyworld und Entrypoint.                                                                                                                                                   | 18  |
| Abb. 3:  | Die Tomb-Raider-Storyworlds (F = Film; G = Game; C = Comic).                                                                                                                                       | 24  |
| Abb. 4:  | Veröffentlichungen in der Survivor-Storyworld: Comics und Videospiele.                                                                                                                             | 33  |
| Abb. 5:  | Verhältnis von Subjekt, Realität und Welt bei Marotzki. Quelle: Asmussen 2020, 166.                                                                                                                | 60  |
| Abb. 6:  | Kreislauf der Biografiearbeit nach Marotzki (2007b) 68; Bisasam, eines der ersten Starterpokemons.                                                                                                 | 74  |
| Abb. 7:  | Phoenix #1 (2024). Wiederholte Neuauflage.                                                                                                                                                         | 75  |
| Abb. 8:  | Beispiel für spielinterne Errungenschaften, abgebildet in der Spielplattform Steam                                                                                                                 | 83  |
| Abb. 9:  | Links: Beispiel für eine typische Comichuchseite in Tomb Raider. Rechts: Beispiel für die Leseweise/Leserichtung. Quelle: Tomb Raider #2 (2016) – Spore. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix. | 84  |
| Abb. 10: | Ein Panel nimmt eine ganze Seite ein (Splash Page). Quelle: Tomb Raider #3 (2014) – Secrets and Lies. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                    | 84  |
| Abb. 11: | Unterschiedlich grosse Rahmen bewirken ein dynamisches Lesetempo                                                                                                                                   | 85  |
| Abb. 12: | Die Analyseebenen: 1. Seite, 2. Rahmen, 3. Bildebene, 4. Sprechblasen/Gedankenblasen/Textebene, 5. Figuren, 6. Sprechtafeln/Textebene                                                              | 89  |
| Abb. 13: | Laras Fähigkeitsbäume in den Spielen. Oben: Tomb Raider 2013. Mitte: Rise of the Tomb Raider. Unten: Shadow of the Tomb Raider. Quelle: eigene Screenshots.                                        | 116 |
| Abb. 14: | Haupt- und Zwischenziele.                                                                                                                                                                          | 125 |
| Abb. 15: | Eine neue Fähigkeit wurde gemeistert. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                                                  | 126 |
| Abb. 16: | Nur mithilfe von Jonah können Spielende dieses Rätsel lösen. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                           | 127 |
| Abb. 17: | Motion Capturing von Shadow of the Tomb Raider (Screenshot). Quelle: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9frwUqRAYkM">https://www.youtube.com/watch?v=9frwUqRAYkM</a>                         | 131 |
| Abb. 18: | Outfits in Rise of the Tomb Raider (oben) und Shadow of the Tomb Raider (unten).                                                                                                                   | 132 |
| Abb. 19: | Charaktermodelle aus Tomb Raider 2013. Zu Beginn des Abenteurers (links) und zum Ende (rechts). Quelle: eigener Screenshot.                                                                        | 133 |

|                                                                                                                                                                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Abb. 20: Eine ähnliche Inszenierung auf dem Weg zum Bosskampf findet sich in allen Spielen. Oben: Tomb Raider 2013. Mitte: Rise of the Tomb Raider. Unten: Shadow of the Tomb Raider. Quelle: eigene Screenshots. | 137 |
| Abb. 21: Lara führt per Cutscene den tödlichen Stoss aus und tötet damit den jeweiligen Hauptantagonisten im Spiel. Quelle: eigene Screenshots.                                                                   | 138 |
| Abb. 22: Besondere Rahmen – runde Rahmen. Spore #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                     | 140 |
| Abb. 23: Besondere Rahmen. Oben: Survivor's Crusade #2. Unten: Spore #4. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                | 141 |
| Abb. 24: Besondere Rahmen – rote Umrandung. Secrets & Lies #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                          | 142 |
| Abb. 25: Inferno #1 (links) und Inferno #3 (rechts).                                                                                                                                                              | 142 |
| Abb. 26: Darstellung eines schnellen Falls durch Bewegungslinien. Season of the Witch #1. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                               | 144 |
| Abb. 27: Zeitdarstellung durch Einblendung der Jahreszeiten. Survivor's Crusade #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                     | 145 |
| Abb. 28: Bewegung innerhalb eines Raums. Inferno #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                    | 145 |
| Abb. 29: Darstellung von Freude. Season of the Witch #2 (links) und Queen of Serpents #3 (rechts). Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                      | 146 |
| Abb. 30: Entsetzen und Wut. Season of the Witch #1. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                     | 146 |
| Abb. 31: Erschöpfung und Entsetzen. Queen of Serpents #4. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                               | 147 |
| Abb. 32: Lara weint. Survivor's Crusade #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                             | 147 |
| Abb. 33: Lara «schrumpft» zu einem Kind in einem Traum. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                 | 148 |
| Abb. 34: Der untote Antagonist erhält eine andere Schriftart in der Sprechblase, um Andersartigkeit und andere Sprechweisen zu versinnbildlichen. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                       | 149 |
| Abb. 35: Die spitzen Zacken an der Sprechblase illustrieren, dass das Gespräch über ein externes Gerät stattfindet. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                     | 149 |

|                                                                                                                                                                                                                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Abb. 36: Alex in Geistergestalt hat andersfarbige Sprechblasen. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                                   | 150 |
| Abb. 37: Verwendung unterschiedlicher Schriftarten. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                                               | 150 |
| Abb. 38: Darstellung von Fremdsprache. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                                                            | 151 |
| Abb. 39: Ein abgerissener Brief führt durch die Narration. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                                        | 152 |
| Abb. 40: Verwendung unterschiedlicher rechteckiger Blöcke und Farben, die anzeigen, wessen innere Rede gerade aktiv ist. Oben links: Survivor's Crusade #4. Oben rechts: Inferno #2. Unten: Queen of Serpents #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix. | 153 |
| Abb. 41: Beispiele für Geräusche in Spore #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                                                     | 154 |
| Abb. 42: Symbole, Symbole, Symbole: Kreuze, Licht und Heiligenschein. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                             | 155 |
| Abb. 43: Die Protagonistin lässt Licht in die Szenerie. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                                           | 156 |
| Abb. 44: Cover Art für Tomb Raider #8                                                                                                                                                                                                                       | 157 |
| Abb. 45: Darstellungen von Töten in Notwehr. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                                                      | 158 |
| Abb. 46: Überwasser- und Unterwasser-Darstellungen. Season of the Witch #3 (links und rechts). Spore #3 (Mitte). Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                  | 159 |
| Abb. 47: Aufgebrochene Rahmen. Inferno #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                                                        | 160 |
| Abb. 48: Mumienartige Wesen. Season of the Witch #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                                              | 161 |
| Abb. 49: Aufgebrochene Rahmen und Erzählstruktur auf einer ganzen Seite. Inferno #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                              | 162 |
| Abb. 50: Sprung in Tomb Raider 2013, Eröffnungssequenz. Quelle: eigene Screenshots.                                                                                                                                                                         | 166 |
| Abb. 51: Sprung aus der Eröffnungssequenz in Tomb Raider. Season of the Witch #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                 | 167 |
| Abb. 52: An Laras Pinnwand befindet sich ein Zeitungsausschnitt, der direkten Bezug zu Geschehnissen im Comic nimmt. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                            | 168 |

|                                                                                                                                                                                                                                                        |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Abb. 53: Ein Foto von Lara und Sam in ihrer Wohngemeinschaft. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                                | 169 |
| Abb. 54: Ein sehr ähnliches Foto findet Lara in Tomb Raider (2013) in ihrem Spind. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                                                         | 169 |
| Abb. 55: Ein Gruppenbild mit der Crew der «Endurance» führt Lara im Comic ständig mit sich. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                  | 170 |
| Abb. 56: Ein sehr ähnliches Bild der Crew hängt über Laras Schreibtisch, ebenso das Bild mit ihr und Sam sowie ein Familienporträt mit ihrem Vater und Ana. Quelle: eigener Screenshot (RotTR).                                                        | 170 |
| Abb. 57: Lara nach einer Bruchlandung in der Mission «Offene Wunden». Die Spielfigur ist offensichtlich verletzt und kann nicht mehr «normal» gesteuert werden. Quelle: eigener Screenshot.                                                            | 180 |
| Abb. 58: Trainingsdarstellungen im Comic. Links: Spore #3. Rechts: Survivor's Crusade #3. Quelle: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                       | 181 |
| Abb. 59: Ausschnitt aus Choice and Sacrifice #8. Lara erfährt, dass Sam aus der Nervenheilanstalt ausgebrochen ist. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                          | 182 |
| Abb. 60: Ganze Seite in Queen of Serpents #6. Lara erleidet einen Nervenzusammenbruch. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                       | 183 |
| Abb. 61: Lara halluziniert, nachdem sie vergiftet worden ist (RotTR: Baba Yaga DLC). Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                                                       | 185 |
| Abb. 62: Lara (rechts) wird von ihrer Traumdoppelgängerin (links) konfrontiert. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                                                            | 186 |
| Abb. 63: Lara wird durch ihr schlechtes Gewissen wortwörtlich bedroht. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                                                                     | 186 |
| Abb. 64: Im Level «Der Albtraum» kämpft sich Lara durch einen Tunnel, der aus ihren Opfern besteht. Der Lila-Filter zeigt an, dass es sich um (alb)traumhaftes Szenario handelt. Quelle: eigener Screenshot.                                           | 187 |
| Abb. 65: Tomb Raider (2013): Ein:e Feind:in in Rot bedeutet, dass er:sie nach Hilfe ruft, sobald Lara angreift. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                            | 188 |
| Abb. 66: Shadow of the Tomb Raider: Die Überlebensinstinkte zeigen den Spielenden Laras Feind:innen an. Gelb gefärbte sind ausserhalb Sicht- und Hörweite anderer Feind:innen und können unauffällig ausgeschaltet werden. Quelle: eigener Screenshot. | 188 |
| Abb. 67: Lara fällt buchstäblich durch den Rahmen. Inferno #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                                                                                               | 190 |

|                                                                                                                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Abb. 68: Im Comic-Arc Spore trainiert Lara ihr Gehör. Alles, was sie hört, wird in runden Rahmen versinnbildlicht                                                  | 191 |
| Abb. 69: Tagebucheintrag des Lara-Croft-Charakters in Tomb Raider 2013. Quelle: eigener Screenshot.                                                                | 196 |
| Abb. 70: Ausschnitte aus Secrets & Lies. Lara als Kind. Quelle: Dark Horse Comics/Square Enix.                                                                     | 197 |
| Abb. 71: Jonah baut Lara auf mit: «Selbst wenn wir hier nichts finden – dein Dad wäre stolz auf dich.» Darauf Lara Croft: «Ich weiss». Quelle: eigener Screenshot. | 198 |
| Abb. 72: Lara rechtfertigt sich vor Ana. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                               | 198 |
| Abb. 73: Am Grab des Propheten in Rise of the Tomb Raider. Quelle: eigener Screenshot.                                                                             | 199 |
| Abb. 74: Weitere Cutscene in Croft Manor in Rise of the Tomb Raider. Quelle: eigener Screenshot.                                                                   | 200 |
| Abb. 75: Flashbackszene Laras Kindheit. Quelle: eigene Screenshots.                                                                                                | 200 |
| Abb. 76: Die Zeitschrift vor und nach dem Tod des Vaters. Quelle: eigener Screenshot.                                                                              | 201 |
| Abb. 77: Flashbackszenen: subjektive Perspektive auf den Tod des Vaters. Quelle: eigener Screenshot.                                                               | 201 |
| Abb. 78: Durch eine Vergiftung ändert sich der Spielmodus.                                                                                                         | 203 |
| Abb. 79: Der vermeintliche Suizid des Vaters wird in der Vergiftungssequenz gezeigt.                                                                               | 203 |
| Abb. 80: Lara am Grab ihres Vaters. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                    | 204 |
| Abb. 81: Fast die gesamte Seite wird von der Erinnerung und dem «Herauszoomen» aus der Szenerie eingenommen.                                                       | 205 |
| Abb. 82: Lara sieht ihren Vater im Rauch eines Lagerfeuers (Ausschnitt Seite).                                                                                     | 206 |
| Abb. 83: Lara betritt Orte, die sie mit ihrem Vater besucht hat.                                                                                                   | 206 |
| Abb. 84: Inferno #3. Lara tritt in einer Halluzination ihrem toten Vater gegenüber.                                                                                | 208 |
| Abb. 85: Erinnerungsfoto im Flashbacklevel. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                            | 209 |
| Abb. 86: Flashbackszene: Lara als Kind. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                | 210 |
| Abb. 87: DLC – der Albtraum. Quelle: eigener Screenshot.                                                                                                           | 211 |
| Abb. 88: Letzte Einstellung von Shadow of the Tomb Raider. Quelle: eigener Screenshot.                                                                             | 212 |
| Abb. 89: Spielende wünschen sich mehr Diversität (Bitkom 2020).                                                                                                    | 221 |



## Tabellen

|         |                                                            |     |
|---------|------------------------------------------------------------|-----|
| Tab. 1: | Übersicht über das Tomb Raider Franchise. Legende (Medium) | 21  |
| Tab. 2: | Chronologie der in Storyworld I veröffentlichten Medien    | 25  |
| Tab. 3: | Chronologie der in Storyworld V veröffentlichten Medien    | 27  |
| Tab. 4: | Timeline Tomb Raider Survivor                              | 29  |
| Tab. 5: | Vergleich der Analyseelemente                              | 163 |

---

Biografisches Erzählen in Videospielen und Comics.

Eine struktural-transmediale Analyse der Tomb Raider Survivor-Storyworld

## Zwischen Medienkonvergenz und transmedialem Erzählen

Josefa Much<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Universität Rostock

### Zusammenfassung

*Dieses einleitende Kapitel führt in die Fragestellung, Relevanz und den Gegenstandsbereich der Dissertation ein. Ausgehend von der Beobachtung, dass Geschichten in der gegenwärtigen Medienlandschaft zunehmend über mehrere Medien hinweg erzählt werden und komplexe transmediale Storyworlds entstehen, wird das Forschungsinteresse der Arbeit entwickelt. Im Zentrum stehen zwei Leitfragen: Wie werden biografische Erzählungen in Comics und Videospielen dargestellt? Und welche Lern- und Bildungspotenziale lassen sich daraus im Sinne der Strukturalen Medienbildung ableiten? Zur Eingrenzung des Untersuchungsgegenstands werden die Medien Comic und Videospiel begrifflich bestimmt und ihre jeweiligen medialen Eigenlogiken erläutert. Daraufhin werden die Konzepte Medienkonvergenz, Transmedia Storytelling und Storyworld theoretisch eingeführt und voneinander abgegrenzt, wobei insbesondere auf die Arbeiten von Henry Jenkins und Marie-Laure Ryan Bezug genommen wird. Als Analysegegenstand wird das Tomb Raider-Franchise vorgestellt: ein langjähriges, figurenzentriertes Medienuniversum rund um die Protagonistin Lara Croft, das seit 1996 Videospiele, Comics und Filme umfasst. Der Fokus der Arbeit liegt auf der sogenannten Survivor-Storyworld (2013–2019), die erstmals den Versuch einer zusammenhängenden transmedialen Erzählung über Videospiele und Comics hinweg unternimmt. Das Kapitel schliesst mit einer Übersicht über den Aufbau der Arbeit.*

### Between Media Convergence and Transmedia Storytelling

### Abstract

*This introductory chapter presents the research question, relevance, and subject matter of the dissertation. Starting from the observation that stories in contemporary media landscapes are increasingly told across multiple media platforms, giving rise to complex transmedial storyworlds, the chapter develops the study's research interest. Two central questions guide the inquiry: How are biographical narratives represented in comics and video games? And what learning and educational potentials can be derived from them in the sense of Structural Media Education? To delineate the field of study, the media forms*

*of comics and video games are conceptually defined and their respective medial logics explained. The concepts of media convergence, transmedia storytelling, and storyworld are then theoretically introduced and differentiated, with particular reference to the work of Henry Jenkins and Marie-Laure Ryan. The Tomb Raider franchise is introduced as the object of analysis: a long-standing, character-centered media universe revolving around the protagonist Lara Croft, encompassing video games, comics, and films since 1996. The study focuses on the so-called Survivor Storyworld (2013–2019), which represents the first sustained attempt at a coherent transmedial narrative spanning both video games and comics. The chapter concludes with an overview of the dissertation's structure.*

## 1. Einleitung

«Everything not saved will be lost» (Nintendo Quit Screen).

Geschichten werden heutzutage nicht mehr ausschliesslich innerhalb eines Mediums erzählt,<sup>1</sup> beispielsweise in einem Buch. Stattdessen werden multimediale Erzählungen einer Geschichte immer häufiger miteinander verknüpft. Jedes Medium und jede Interaktionsebene bringt einen eigenen Zugang mit sich, der für die Konstruktion komplexer *Storyworlds*<sup>2</sup> genutzt werden kann (Ryan 2013). Die Konvergenz betrifft nicht nur die technische, wirtschaftliche und inhaltliche Annäherung mehrerer Einzelmedien, sondern auch die medienübergreifende Rezeption und neue Formen der Partizipation in der sogenannten *Convergence Culture* (2006). Diese stellt auch die Grundlage für das Phänomen des *Transmedia Storytelling* dar: Es gibt nicht nur ein singuläres Produkt, das auf ein weiteres übertragen wird, sondern einzelne Geschichten werden mit einem *Franchise* versehen. Das Ziel vorliegender Forschungsarbeit besteht darin zu untersuchen, wie verschiedene Medien miteinander verknüpft sind und wie über mehrere Medien hinweg eine komplexe (Lebens-)Geschichte erzählt werden kann. Die erziehungswissenschaftliche Medienforschung bzw. Medienpädagogik fokussiert sich auf die Art und Weise, wie (Medien-)Geschichten erzählt werden. Es wird angenommen, dass sich dadurch besondere Lern- und Bildungspotenziale sowie neue Orientierungshorizonte eröffnen lassen. Als bildgestützte Medien werden Comics und Computerspiele exemplarisch herangezogen und auf der Basis eines neoformalistischen Ansatzes vergleichend

---

1 In Anlehnung an Rechert-Young (2017), der sich mit den Transmedia-Begriff von Jenkins beschäftigt, wird für den Medienbegriff eine Unterteilung in vier Ebenen vorgenommen:

1. *Kommunikationsinstrumente*, die über ein Set materieller Zeichen verfügen,
2. *Medien-Techniken* für die Herstellung, Verbreitung und Nutzung von Medien-Angeboten,
3. *Institutionen*, die Medien-Techniken organisieren, verwalten und finanzieren, wie etwa Fernsehen,
4. *Medien-Angebote* wie Bücher, Games und TV-Serien, als Resultat des Zusammenwirkens der drei anderen Ebenen.

2 Storyworlds sind «Geschichtswelten» oder auch «Erzählwelten», also eine Welt in der eine Erzählung spielt oder abgehandelt wird – weitere Ausführungen dazu im Kapitel 2.3 und 2.4.2

analysiert, um ihre Bedeutung sowie Deutungs- und Reflexionsangebote im Sinne der Strukturalen Medienbildung Marotzkis zu ergründen. Zu diesem Zweck werden die spezifischen Darstellungs- und Narrationsformen von Biografien und Biografisierungsprozessen in Videospielen und Comics analysiert. Dabei soll insbesondere auf das formale und inhaltliche Zusammenspiel zwischen diesen beiden Medien eingegangen werden. Die Ergebnisse sollen Ansatzpunkte für die praktische medienpädagogische Arbeit liefern.

Die verschiedenen Medien bieten in diesen Storyworlds nach Jenkins (2011) unterschiedliche Zugangspunkte. Betrachtet man kommerziell erfolgreiche Storyworlds wie Star Wars, Marvel Cinematic Universe (MCU), Game of Thrones, Pokémon oder Disney Princesses, so lässt sich eine Tendenz zu umfassenderen und vielseitiger gestalteten Storyworlds feststellen. Dies bedeutet, dass die Geschichten, die in diesen Welten erzählt werden, nicht nur in einem Medium, sondern durch mehrere Medien hindurch eine einheitliche Storyworld bilden. Dieses Phänomen hat mein Interesse geweckt und bildet den Ausgangspunkt für mein Dissertationsvorhaben. In einer ersten Annäherung wurden verschiedene Storyworlds und die für die Erzählungen verwendeten Medien in ihrem Zusammenspiel betrachtet. Eine Beobachtung in diesem Kontext ist, dass diese Geschichten immer komplexer werden und zudem Versuche unternommen werden, fiktive biografische Geschichten zu entwerfen und glaubhaft umzusetzen. Geschichten verbleiben daher zumeist nicht auf einem Medium, sondern unterliegen einem Medienwechsel. Dies impliziert, dass Medieninhalte heutzutage nicht mehr lediglich in einzelnen, spezifischen medialen Formaten präsentiert werden, sondern vielmehr über verschiedene Medienkanäle hinweg. So gibt es nicht nur einen Film, sondern ganze Filmreihen, die über Jahrzehnte hinweg neue Geschichten in einem kohärenten Universum produzieren. Das Matrix-Universum ist eine der wenigen Storyworlds, in denen ein im Prinzip lückenloses Erzählen versucht wurde. Diese Reihe ist das Beispiel, mit dem sich Henry Jenkins in seinem Buch «Convergence Culture» (Jenkins 2006) auseinandergesetzt hat. Gleichzeitig ist dies einer der Startpunkte für das hier bearbeitete Dissertationsthema, sofern ab diesem Zeitpunkt Storyworlds in den Fokus wissenschaftlicher Betrachtung rückten. Medienwelten wie *The Matrix* werden nicht nur durch ihre Filme bestimmt, sondern auch durch Anime-Serien (*The Animatrix*), eigene Matrix-Comics oder Videospiele (*Enter The Matrix*, *Path of Neo*), und sind bis heute präsent (2021 *The Matrix Resurrection* und Entwicklung eines neuen Matrix-Spiels). Diese Beobachtung lässt sich in ähnlicher Weise auf Filmreihen wie *Star Wars*, *Star Trek* oder *James Bond* übertragen. Für Bücher, die in andere Medien transformiert werden, lässt sich dies ebenfalls feststellen, jedoch nicht für Videospiele, die ganze Serien umfassen und wiederkehrende Elemente, Spielweisen und Charaktere beinhalten, wie zum Beispiel in *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda* oder *Pokémon*. Das gilt auch für TV-Serien, die eigene Ableger produzieren, sogenannte *Spin-offs*, wie zum Beispiel *Breaking Bad* mit der Serie *Better Call Saul* oder *Doctor Who*, eine der langlebigsten TV-Serien aller Zeiten, mit Spin-offs wie *Torchwood*, *Class* oder *The Sarah Jane Adventures*. Viele beliebte Filme und (Animations-)Serien basieren ebenfalls

auf Comicserien. Die in den 1930er-Jahren erfundene Comic-Figur Batman lebt nicht nur in einer fortlaufenden Comicserie, sondern auch in TV-Serien, Spielfilmen, Computerspielen, Actionfiguren und Büchern weiter. Das Batman-Universum wird ständig erweitert, indem zum Beispiel Geschichten von Nebencharakteren erzählt und eigene Adaptionen erstellt werden.

Es gibt nicht nur Fortsetzungen oder Erweiterungen von Geschichten, sondern auch Neuauflagen, Game-Remaster-Serien, deren Texturen an aktuelle Systeme angepasst werden (wie z. B. *Final Fantasy XII – The Zodiac Age* 2017) oder sogenannte Remakes, bei denen ein Film oder ein Computerspiel von Grund auf neu erschaffen wird. Beispiele hierfür sind die aktuellen *Dune*-Filme von Denis Villeneuve oder das *Final Fantasy VII Remake*. Letzteres enthält ein neues Kampfsystem, Erzählelemente und angepasste Grafiken und wird in mehreren Teilen veröffentlicht.

Es ist erstaunlich, wie langlebig und präsent «Storyworlds» (Ryan 2013) oder «Franchises» (2007) sind. Sie sind bereits seit vielen Generationen Teil der Lebenswelt sehr unterschiedlicher Menschen: *Star Wars* beispielsweise startete 1977, die X-Men Comics 1963 – diese Storyworlds haben eine lange Geschichte und sind immer noch relevant. Die Integration neuer Medien in die Storyworlds ermöglicht eine komplexere und differenziertere Erzählweise. Zum Beispiel werden regelmässig Comics hinzugefügt, wie bei *Assassin's Creed* oder der Videospiel-Reihe *Horizon*, sowie Medien des 21. Jahrhunderts wie Webanwendungen oder interaktive Comics (z. B. Marvel AR) genutzt.<sup>3</sup> Hier wird gezeigt, wie Medien genutzt werden, um komplexe Geschichten zu erzählen. Und diese immer wieder erzählten Geschichten (Campbell 2011) stellen eigene Charaktere in den Mittelpunkt. Hier wird der Versuch unternommen, mediale Entwürfe fiktiver Lebensgeschichten zu erzählen, teilweise über mehrere Medien hinweg.

## 1.1 Relevanz der Arbeit

Die Strukturelle Medienbildung hat sich in den letzten Jahren weiterentwickelt. Mit ihrem Überblicksband «Medienbildung – eine Einführung. Theorie – Methode – Analysen» boten Benjamin Jörissen und Winfried Marotzki (2009) eine erste umfassende Analyse von Film, Bild, Fotografie und Internet bzw. sozialen Netzwerken. Die vorliegende empirische Analyse ist kein Selbstzweck, sondern steht im Zusammenhang mit der Strukturalen Medienbildung. Diese Theorie der Erziehungswissenschaft befasst sich mit der Bedeutung von Medien im Bildungskontext (vgl. Jörissen und Marotzki 2009). Die vorliegende Untersuchung befasst sich mit der Bedeutung von Medien als strukturelem Element in Bildungskontexten. Dabei wird für eine reflektierte Medienbildung in wandelnden gesellschaftlichen Strukturen plädiert, in denen tradierte Muster aufgebrochen werden und

---

3 Es lässt sich eine offensichtliche Korrelation zwischen der Ausweitung der Storyworld und kommerziellen Interessen feststellen. Diese Interessen müssen jedoch ebenfalls durch die Lieferung erfolgreicher und interessanter Geschichten aufrechterhalten werden, damit die Geschichten überhaupt konsumiert werden und das Interesse bestehen bleibt. Aus einer kapitalistischen Perspektive ist dies von entscheidender Bedeutung.

neue Orientierungskontexte entstehen. Die Strukturelle Medienbildung basiert auf der Strukturalen Bildungstheorie von Winfried Marotzki aus dem Jahr 1990. Diese befasst sich mit der Struktur und Organisation von Bildungssystemen, wobei der Biografiearbeit eine wesentliche Bedeutung zukommt. 2014 ergänzten Johannes Fromme und Christopher Könitz diesen Medienkanon um eine neoformalistische Computerspielanalyse und lieferten damit einen erziehungswissenschaftlichen Zugang zum Themenfeld Videospiele. Videospiele als Medienphänomene werden nicht nur isoliert wahrgenommen, sondern können auch Teil eines grösseren Ganzen sein. Um transmediales Erzählen und erziehungswissenschaftliche Ansätze analysieren zu können, bedarf es eines entsprechenden Modells. Die Strukturelle Medienbildung verfügt bereits über ein umfangreiches Repertoire zur Medienanalyse:

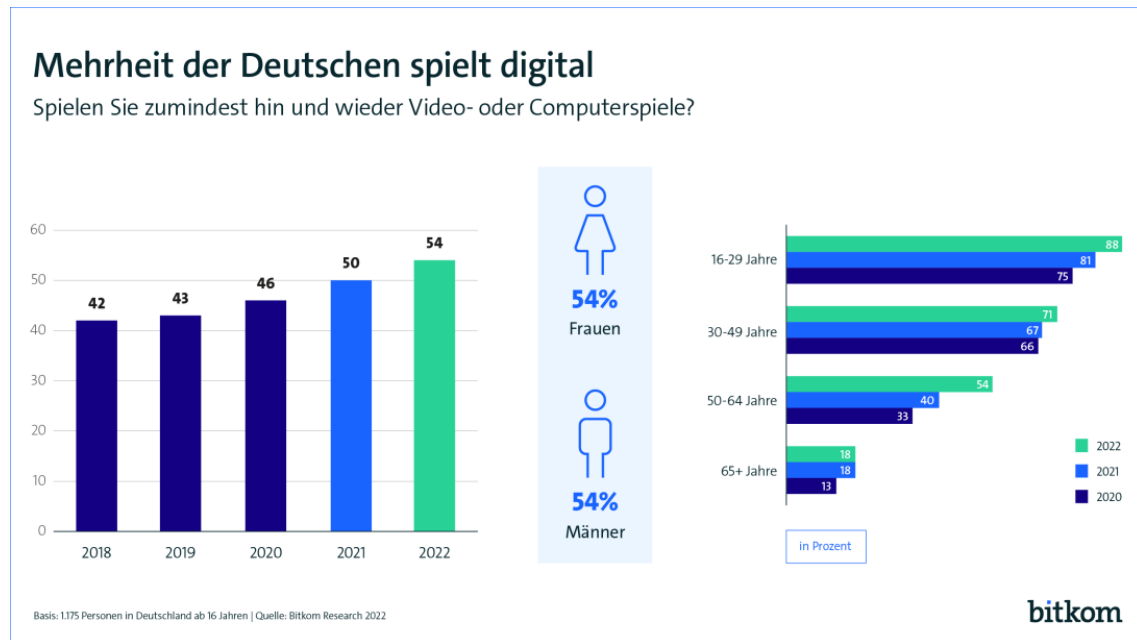
- die neoformalistische Filmanalyse (Jörissen und Marotzki 2009),
- die Online-Ethnografie (Jörissen und Marotzki 2009, Jörissen 2011),
- die bildungstheoretisch-strukturelle Bildinterpretation (Jörissen und Marotzki 2009),
- die Serien-Analyse (Kleibrink 2014),
- die neoformalistische Computerspielanalyse (Fromme und Könitz 2014),
- den Entwurf einer Strukturalen Comic-Analyse (Much 2022).

Die Verschmelzung verschiedener Erzählwelten ist Teil der medialen Alltagswelt und durchdringt diese. Dies zieht sich durch alle Altersgruppen: von der Buchlektüre über Hörbücher bis hin zu Serien, Merchandising mit deren Figuren, Filmen, Internetseiten etc. Auch Comics erfahren in jüngster Zeit immer mehr Aufmerksamkeit, abzulesen beispielsweise an ihren steigenden Verkaufszahlen (vgl. Statista 2024). Dies dürfte nicht zuletzt auf den grossen Erfolg der Marvel-Comic-Verfilmungen (MCU) in den letzten Jahren zurückzuführen sein: Ein Jahre umspannendes Cinematic Universe mit unterschiedlichen Phasen zieht sich seit 2008 durch die Pop-Kultur und ist bis jetzt bis in das Jahr 2027 geplant.<sup>4</sup> Auch Videospiele gewinnen zunehmend an Relevanz und gesellschaftlicher Akzeptanz. So wird immer mehr Geld für Videospiele ausgegeben (Bitkom 2023). Darüber hinaus bildet die steigende Spielzeit in der Bevölkerung einen aussagekräftigen Indikator. Wie die Studie des Verbands der deutschen Games-Branche game zeigt, spielen sechs von zehn Deutschen Computerspiele, Frauen und Männer zu gleichen Teilen. Das Durchschnittsalter der Spielenden liegt bei knapp 38 Jahren (game 2022, Abb. 1).

---

<sup>4</sup> Es gibt eine Vielzahl von grafischen und tabellarischen Übersichten z. B.: <https://www.cnet.com/culture/entertainment/mcu-timeline-how-to-watch-all-23-marvel-movies-in-the-perfect-order/> (Stand: Juni 2025)





**Abb. 1:** Über die Hälfte der Männer und Frauen spielt Computerspiele.  
Quelle: <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Trends-2022>

Die Veränderung des Medienalltags von Jugendlichen und Heranwachsenden durch Videospiele und Comics lässt sich anhand der Grafik deutlich erkennen. Diese Entwicklung zeigt sich auch bei Erwachsenen, die zunehmend Videospiele nutzen. Entwickler- und Comicstudios integrieren Erwachsene als relevante und wichtige Zielgruppe.

## 1.2 Erkenntnisinteresse und Herleitung der Forschungsfrage

Die beschriebenen Beobachtungen, wonach es immer mehr Entwicklungen von Medien-Franchises und Erzählwelten gibt und dass immer mehr Medien dafür eingesetzt werden und versucht wird, Geschichten anders und teilweise komplexer zu erzählen, lassen sich wie folgt zusammenfassen:

1. Geschichten werden nicht mehr nur innerhalb eines Mediums erzählt.
2. Es kommt zur Entwicklung von Erzählwelten/Franchises.
3. Geschichten werden komplexer erzählt.
4. Es können alle Altersklassen bedient werden.

Aus diesen Beobachtungen ergibt sich das Forschungsinteresse dieser Arbeit. Zum einen sind neben der zunehmenden Medienkonvergenz insbesondere die Fragen von Interesse, wie diese für die Rezipierenden handhabbar ist, wie die Geschichten in diesen Welten erzählt werden und wie sie in den einzelnen Medien dargestellt werden. Von besonderem Interesse bzw. eine Auffälligkeit bei den im Vorfeld betrachteten Storyworlds

ist, dass es sich häufig um die Geschichte einzelner Charaktere handelt. Aus der inhaltlichen und formalen Ebene der Medienanalyse ergibt sich daher folgende Fragestellung:

*Wie werden biografische Erzählungen in Comics und Videospielen dargestellt?*

Da keine rein medienwissenschaftliche Betrachtung vorgenommen, sondern im Zentrum eine Medienbildungsperspektive aufgespannt werden soll, also zudem eine erziehungswissenschaftliche Ableitung und ihr nahestehende Lesarten Beachtung finden, wird die Fragestellung um folgende Unterfrage ergänzt:

*Welche Lern- und Bildungspotenziale lassen sich daraus ableiten?*

### **1.3 Aufbau der Arbeit**

Für eine zweckmässige Untersuchung und gewinnbringende Beantwortung der aufgeworfenen Forschungsfragen wurden mehrere Gegenstände bearbeitet bzw. identifiziert. Kapitel 2 nähert sich den Ausgangsmedien Comic und Videospiel und definiert diese Gegenstände der Untersuchung. Weiters wird eine Definition des Phänomens *Transmedia Storytelling* erarbeitet und werden die damit verbundenen Begriffe eingeordnet. Um diese Gegenstände anhand eines Beispiels bearbeiten zu können, wurde für die Arbeit das figurenzentrierte Medienfranchise um Lara Croft bzw. Tomb Raider ausgewählt. Bevor die zu analysierende Storyworld vorgestellt wird, folgen ein historischer Überblick und eine Einordnung. In Kapitel 3 wird der Forschungsstand zum Thema dargestellt und die bestehende Forschungslücke konkretisiert. Kapitel 4 widmet sich den relevanten theoretischen Grundlagen der Strukturalen Medienbildung. Darauf folgt die Darstellung des Forschungsdesigns in Kapitel 5: Zuerst wird der methodologische Ansatz des Neoformalismus erläutert und dann die *Grounded Theory* als Forschungsstil vorgestellt. Anschliessend wird die Adaption des Forschungsdesigns erläutert und die Datenauswertung in Form der neoformalistischen Computerspielanalyse, der Comicanalyse und des Codierens nach Strauss und Corbin dargestellt. Die Anwendung des Codiervorgangs ermöglicht die Bildung von Kategorien, welche auf Basis der Codierung entsprechend zugeordnet werden. Die Analyse in Kapitel 6 vergleicht Comic und Videospiel *Tomb Raider* und stellt die gewonnene Kategorie und die Schlüsselkategorie vor. Aus den vorgestellten Analysen werden die Erkenntnisse der Dominanten und Muster vorgestellt, die Teil der Neoformalistischen Analyse sind. Um die gewonnenen Erkenntnisse einordnen zu können, erfolgt eine beispielhafte bildungstheoretische Kontextualisierung anhand konkreter Schlüsselszenen. Die Arbeit schliesst mit einem zusammenfassenden Fazit und einem Ausblick (Kapitel).

## 2. Gegenstände

Abzielend auf ein systematisches Verständnis der anstehenden Analyse und des Forschungsprojekts werden im Folgenden die Gegenstände der Arbeit vorgestellt. Zudem erfolgt eine Abgrenzung des Forschungsbereichs von *Transmedia Storytelling* und Medienkonvergenz. Mit Blick auf die Storyworld von Tomb Raider ist eine Übersicht über relevante Fachbegriffe verbunden, eine Zusammenfassung der Videospiele und Comics, eine Darstellung des Medienuniversums sowie eine Vorstellung der diversen Storyworlds.

### 2.1 Comics

Comics haben die unterschiedlichsten Formen und Farben, können in Umfang und Stil erheblich variieren, bedienen sehr viele Genres und bieten eine beträchtliche Themenvielfalt. Doch was genau sind Comics? Sind es Bildgeschichten? Ist ein Comic eine Aneinanderreihung von Bildern? Müssen Comics realistisch sein? Müssen sie überzeichnet sein?

Sich verwehrend, dass Comics eine hybride Mischung aus Kunst und Literatur seien, konstatiert der Film- und Kulturwissenschaftler Martin Barker: «Ein Comic ist ein Comic.» (Gundermann 2007, 9). Es lässt sich feststellen, dass der Gegenstand auf unterschiedliche Weise erfasst wird. Eine Möglichkeit der Betrachtung des Comics besteht darin, ihn als Hybrid verschiedener Bestandteile zu definieren, eine andere ist, seine Eigenständigkeit zu betonen. Er kann als eine Kombination aus gezeichneter und geschriebener Geschichte betrachtet werden (Groensteen 2013, 36). In den letzten Jahrzehnten wurde die Frage nach der Definition von Comics genauer untersucht. Zwar herrscht Konsens hinsichtlich einiger grundlegender Eigenschaften von Comics, jedoch liegt keine statische Definition vor und der Begriff zeigt sich als weitgreifend und vielfältig.

Scott McCloud beschäftigte sich zu Beginn der 1990er-Jahre in einigen Bänden mit der Definition und Bedeutung von Comics. In seinem Werk «Comics verstehen», das selbst als Comic gestaltet ist, definierte er Comics folgendermassen (2001, 21): «Comic ('komik; amerik.) der; -s, s: I. Zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen sollen.» Will Eisner (2008) fasst noch kürzer als «Sequenzielle Kunst» zusammen. Comics können als serielles Medium eingeordnet werden, da sie unabhängig von ihrem Umfang eine episodische Geschichte erzählen. Dittmar (2011, 44) erweitert diese Beschreibung: «Comic ist eine Sequenz von Bildern oder Bildelementen, die einen Handlungsstrang oder Gedankenflug erzählen und dazu in räumlicher Folge (zumeist in direktem Nebeneinander) gezeigt werden.» Die von Dittmar im Zitat aufgeführte räumliche Komponente ist insofern von Bedeutung, als die Bilder, von denen er spricht, einen gewissen Raum einnehmen, da man sich durch Bilder hindurchbewegt. Beim Film schaut man permanent auf dieselbe Leinwand, beim Comic müssen diese Räume überwunden

werden, damit er gelesen und gesehen werden kann. McCloud ergänzt diesen Vergleich zum Medium Film: «Raum ist für den Comic, was Zeit für den Film ist» (2001, 15).

In einem verfeinernden Schritt kann Comic demnach als räumlich-sequenzielle visuelle Kunst definiert werden. Die sequenzielle Anordnung gilt als etwas Besonderes und Charakteristisches (McCloud 2001). Das Besondere am Comic ist, dass Lesende zwischen den Bildern hin- und herwechseln und zu jedem Zeitpunkt eigene Schlüsse ziehen können. Auch die Vielfalt der Genres im Comic zeigt, warum es Definitionsschwierigkeiten geben kann: Neben *Funnies*, die eher kurze, lustige Geschichten erzählen, und Action- oder Superhelden-Comics gibt es auch Mischformen wie die *Graphic Novel* oder die *Bande Dessinée*. Doch

«darüber hinaus ist die Gleichzeitigkeit der Bilder im Comic ein wesentliches Merkmal: Jedes Element des Comics steht permanent in einem räumlichen Verhältnis zu allen anderen Elementen des Comics, vergleichbar einer Landkarte» (McCloud 2001, 215).

Dittmar betont, dass «Erfahrung und Vorstellungen der Leser, die sie im Umgang mit der eigenen Lebenswirklichkeit gesammelt haben, [...] auf die im Comic dargestellte Welt und deren Funktionsweise übertragen» (Dittmar 2011, 9) werden können. Comics sind strukturell komplex: Ihre Rezeption erfordert eine spezifische Literalität, die durch Aneignung erworben werden muss. Diese Literalität kann beim Umgang mit dem Medium nebenbei erlernt werden. Eine weitere Besonderheit sind die *Panels*. Diese «Aneinanderreihung von Bildern» ist ein Schlüsselement im Comic, denn um «ihre Sequenz und Logik zu verstehen, müssen die visuellen Lücken zwischen den einzelnen Panels kognitiv rekonstruiert werden» (Kübler 2018, 91). Auch der Raum zwischen den Panels, die sogenannten *Gutters*, erfüllt einen besonderen Zweck. Diese bewusste Auslassung gibt Raum für Lesende, Autor:innen, Zeichner:innen und kreative Projektionen (McCloud 2001, 27). Stein (2018, 26) ergänzt dazu den Aspekt:

«Auch wenn Comics durchaus «literarische» Qualitäten besitzen, verfügt das Medium dennoch über ein ganz eigenes – man möchte fast sagen einzigartiges – Füllhorn erzählerischer Mechanismen, das in der Verschränkung von Schrift und Bild, der sequentiellen Staffelung von Erzählschritten und der häufig seriellen Taktung von Geschichten seine Begründung findet [...]»

## *Comics und Mediensozialisation*

Wie andere neue Medien wurden Comics zunächst verpönt, ähnlich wie Videospiele: als «beliebtes Kinder- und Jugendmedium, mit dem sich Kinder und Jugendliche von anerkannten Lektürekanon meist heimlich abgrenzen konnten» (Kübler 2018, 81). Comics waren lange negativ behaftet und ihnen wurde unterstellt, Leseunfähigkeit zu fördern. In den 1950er- und 1960er-Jahren wurden sie auch als «Schundhefte» bezeichnet (Kübler 2018, 88). Comics können demnach als erste «mediale Jugendkultur» gelten (Abel und

Klein 2016, 12; Knigge 2016, 12; Kübler 2011). Durch den *Iconic Turn* der 1990er-Jahre wurde der Comic sogar zu einer Kunstform erhoben:

«Comics wurden nun als spezielles Bild-Text-Medium mit eigener Spezifik, Tradition und Ästhetik anerkannt, ja als Kunstprodukt geadelt, das auch für Erwachsene und ein intellektuelles Publikum interessant wurde. Seine besondere Medialität wurde nun für vielerlei Erzählungen und Themen erprobt, weit über die traditionellen Abenteuer- und Funny-Geschichten hinaus [...]» (Kübler 2018, 82).

Die durch Merchandise und Serienverfilmungen erweiterte Comic-Szene kann auch als mediale (Jugend-)kultur bezeichnet werden. Aus dieser Entwicklung entstanden Szene-Läden wie Comicläden sowie weltweit bekannte Messen wie die San Diego Comic-Con. Comics genießen mittlerweile einen besseren Ruf und bedienen sehr unterschiedliche Genres. Sie werden von Kindern wie Erwachsenen gelesen, sei es in seriell erscheinender Heftform, als gebundene Ausgabe oder als *Graphic Novel*, die erwachsenere Inhalte vermitteln sollen und meist eine abgeschlossene Geschichte darstellen.

## 2.2 Videospiele

### *Computerspiele vs. Videospiele – Begriffsklärung*

In der Literatur über Videospiele liegt keine eindeutige Abgrenzung zwischen «Videospiel» und «Computerspiel» vor. Uneinigkeit herrscht darüber, welcher Begriff verwendet werden soll und ob damit alle Spiele abgedeckt werden. Computerspiele, Videospiele oder internationaler und zusammenfassender: *Games* oder *Video games*. Der Begriff «Video games» ist international gebräuchlich. Bei Computerspielen besteht die Gefahr, auf PC-Spiele beschränkt zu werden. Videospiele oder Video Games umfassen jedoch alle *PC- und Konsolenspiele*.<sup>5</sup> Andreas Rauscher bewertet in der Einleitung zum Game-Studies-Band die Definition von Computerspielen als keine einfache Sache: «Einen umfassenden Spielbegriff zu finden, der zugleich den zahlreichen Besonderheiten der Spielformen und Spielkulturen gerecht wird, lässt sich nicht zufriedenstellend realisieren [...]» (Beil, Hensel, und Rauscher 2018, 7). An dieser Stelle betonen die Autoren, dass dies nicht unbedingt als Schwachstelle ausgelegt werden sollte, sondern als Chance. Es wird gezeigt, wie viele Perspektiven und Möglichkeiten in der noch jungen Disziplin *Game Studies* vorhanden sind. Es gibt mittlerweile sehr viele Fachrichtungen, da das Computerspiel als hybrides Medium schwerlich in einzelne Komponenten zergliedert werden kann. Ähnlich wie bei Comics ist es schwierig, das Medium eindeutig zu definieren. Die gleiche Problematik tritt auf, wenn Videospiele eine weitere Komponente bekommen,

---

5 In dieser Arbeit wird der Begriff «Videospiele» als Oberbegriff verwendet, um sich an den internationalen Sprachgebrauch anzulehnen.

wie es zum Beispiel bei narrativen Videospielen der Fall ist. Eine einheitliche Definition erweist sich als schwierig, wie Hans-Joachim Backe zusammenfasst:

«Die Existenz der wissenschaftlichen Disziplin *narrative gaming studies* suggeriert, daß ein Konsens über die Natur des Forschungsgegenstandes bestünde, doch sucht man vergeblich nach aussagekräftigen Definitionen von erzählenden Computerspielen» (Backe 2008, 17, Herv. i. O.).

Um den Begriff des Videospiels zu erläutern, sei zunächst der Spielbegriff definiert. Johann Huizinga verweist in seinem «Homo Ludens» auf die grosse Bedeutung des Spiels im Leben. Das Spiel sei allgemein bekannt und benötige keinen bestimmten Kulturbegriff oder ein «allgemeines Begriffswort» (Huizinga 2017, 11): «Wir spielen und wissen, daß wir spielen, also sind wir mehr als bloß vernünftige Wesen, denn das Spiel ist unvernünftig.» (ebd.)

Das Spiel kann also auch eine Möglichkeit sein, intentional unvernünftig zu handeln. Dies lässt sich nicht nur auf Spiele übertragen, die uns direkt bewusst sind, wie das Fussballspielen, sondern ist eine soziale Struktur, die das menschliche Zusammenleben durchdringt (Huizinga 2017, 12). Somit kann das Spiel auch ein Faktor für Kultur sein.<sup>6</sup> Das Spiel an sich ist für erwachsene, verantwortungsbewusste Menschen etwas scheinbar Überflüssiges. Spiele und Wettkämpfe können ernsthaft sein, wie man bei den Olympischen Spielen oder bei *Serious Games* sehen kann (die den «Ernst» sogar im Titel tragen). Huizingas Werk enthält drei grundlegende Erkenntnisse, die zur Definition des Spiels beitragen: (1) Spiel ist abgeschlossen und begrenzt. Es kann beliebig oft wiederholt und weitergegeben werden, wodurch es auch eine Kulturfunktion erlangt. Die Begrenztheit bezieht sich auch auf Zeit und Raum. Das Spiel findet in einem bestimmten Gebiet statt, in dem besondere Regeln gelten, wie zum Beispiel auf Spielplätzen, aber auch auf der Filmleinwand oder der Bühne (Huizinga 2017). (2) Spiel stellt in seiner Form eine freie Handlung dar. Sobald es zum Zwang oder Befehl wird, kann es nicht mehr als Spiel betrachtet werden. Es ist uneigennützig und nicht an materielle Werte gebunden. (3) Als abgeschlossene Handlung schafft Spiel Ordnung und Vollkommenheit, unterstützt durch eigene Spielregeln. Das Spiel generiert eine eigenständige Welt sowie eine eigene, vom Alltag losgelöste Ordnung. Herausforderungen werden gebildet, um den:die Spieler:in auf die Probe zu stellen. Während des Spiels haben die Regeln des «normalen Lebens» keine Bedeutung und das Spiel ist aus der übrigen Lebenswelt herausgelöst (Huizinga 2017). Diese drei Charakteristika sind nach Huizinga ausschlaggebend für das Spiel und lassen sich, wie im Folgenden zu zeigen sein wird, auch auf Videospiele anwenden.<sup>7</sup>

---

6 Gemäss Huizinga hat sich menschliche Kultur aus spielerischen Tätigkeiten entwickelt. Der Begriff «Kultur» umfasst demnach alle Phänomene, die über das Naturwesen Mensch hinausweisen (z. B. Politik, Wissenschaft, Religion, Musik etc.). Das zweckfreie Spiel kann folglich als Instrument zur Förderung kultureller Fähigkeiten genutzt werden.

7 Hierzu siehe auch: (Aufenanger 2008): Homo Ludens – Zum Verhältnis von Spiel und Computerspiel.



(1) Videospiele sind abgeschlossen und begrenzt in Zeit und Raum. Nach der Installation beginnt das Spiel in einem digitalen Raum mit eigenen Regeln und Grenzen. Diese Grenzen richten sich sowohl an die Hardware (z. B. Computer oder Spielekonsole) als auch an die Spielregeln, die in den meisten Fällen durch eine Karte (*Map*) angezeigt werden. Je nach Spielgenre bewegt man sich entweder in einer virtuellen, offenen Welt (z. B. bei Open-World-Spielen oder Sandbox-Spielen wie *Minecraft* oder gross angelegten Rollenspielen wie der Final-Fantasy-Reihe oder *Horizon: Zero Dawn*) oder durch sehr begrenzte Räume, in denen man agieren kann (z. B. in Shootern wie *Counter-Strike* oder *Call of Duty*). Das Besondere an Videospiele ist, dass diese Räume je nach Level oder Spielaufbau erweitert oder begrenzt werden können. So ändert sich bei dem besonders unter Jugendlichen beliebten bunten Shooter *Fortnite* die Karte, auf der agiert werden kann: Zu Beginn werden die Spielenden auf einer Karte abgesetzt, die eine Insel darstellt. Sie haben 20 Minuten Zeit, um ihre Mission zu erfüllen. Mit fortschreitender Zeit wird die Karte immer kleiner und somit auch der Aktionsraum der Spieler:innen. Zu Beginn gibt es viele Möglichkeiten, sich vorzubereiten und zu verstecken. Mit der Verkleinerung der Karte wird dies jedoch immer schwieriger. Am Ende heisst es dann Spielende gegen Spielende – der:die letzte Verbliebene hat das Spiel gewonnen. Dieses Spielprinzip ähnelt dem von Battle-Royale-Spielen, wie z. B. *PuBG* oder *Call of Duty: Warzone*. Die Spielrunde wird durch eine Zeitanzeige begrenzt, anders als das bei *Action Adventures* der Fall ist. Eine Spielrunde kann entweder selbst eingeteilt oder durch Speicherung der Punktezahl unterbrochen werden. Zudem ist das Videospiele beliebig oft wiederholbar.

(2) Das Spielen von Videospiele ist ebenfalls freiwillige Handlung. Dies gilt zumindest für den Freizeitbereich. Anders verhält es sich möglicherweise, wenn spezielle Lernspiele oder *Serious Games* als Teil einer Unterrichtseinheit eingesetzt werden.<sup>8</sup>

(3) Videospiele haben in der Regel eine abgeschlossene Handlung, in deren Verlauf diverse Spielziele erreicht werden. Insbesondere bei narrativen Videospiele decken Spielende nach und nach eine Handlung auf. Jedes Videospiele hat je nach Genre, Komplexität sowie Soft- und Hardware unterschiedliche Regeln, die meist in einführenden Tutorials erklärt werden. Zu Beginn von Spielen wird oft die Steuerung erläutert.<sup>9</sup> Diese kann sehr einfach sein, wie zum Beispiel bei Spielen des Genres «Interaktiver Film», die meistens mit einfachen Tasteneingaben auskommen. Beispiele hierfür sind *Beyond: Two Souls*, *Detroit: Become Human* (beide von Quantic Dream) oder *Life is Strange* (Dontnod Entertainment). Diese Spiele zeichnen sich durch ihre Geschichte und die Entscheidungen aus, die die Spielenden treffen müssen. Anders verhält es sich beispielsweise bei actionlastigen Spielen wie *Horizon: Forbidden West* (Guerilla Games) oder *Uncharted* (Naughty Dog). Hier müssen bestimmte Gegner auf unterschiedliche

---

8 Oder auch im professionellen Gaming Bereich wie e-Sports.

9 In Bezug auf die Eigenschaften von Videospiele im Vergleich zu analogen Spielen lässt sich eine weitere wesentliche Eigenschaft feststellen, nämlich die Relevanz der Steuerung. Die Steuerung ist eine grundlegende Voraussetzung für die Realisierung digitaler Spiele, da diese ohne ein Interface nicht möglich sind (Fromme und Könitz 2014).

Art und Weise mit einer Vielzahl von Waffen und Hilfsmitteln besiegt werden. Wenn eine Mehrspielerkomponente hinzukommt, können auch soziale Regeln sowie Kommunikations- und Teamregeln eine Rolle spielen. Bei Ego-Shootern wie *Counter-Strike* oder *Call of Duty* sind diese Aspekte besonders wichtig. Einige Einstellungen können von den Spieler:innen vorab festgelegt und umgesetzt werden. Auf einigen Servern ist es beispielsweise möglich, «friendly fire» zu aktivieren oder zu deaktivieren. Diese Einstellung ist hilfreich, um versehentliche Schüsse ungestraft zu lassen. Bei einer Aktivierung kann das Spiel jedoch komplexer werden. Die Entscheidung darüber trifft in der Regel der:die Serveradministrator:in. An dieser Stelle ist hervorzuheben, dass den Spielenden bewusst ist, dass es sich um ein Videospiel handelt, und Spielhandlungen sowie Regeln von der eigenen Lebenswelt losgelöst sind. Dies gilt insbesondere für Spiele, die Gewalt thematisieren, was bedeutet, dass z. B. Spielende die Figuren im Spiel als eben solche Spielfiguren bzw. Gegner oder Antagonisten wahrnehmen, nicht als echte Menschen. Hier besteht das Potenzial, sich mit solchen Themen, Regeln und Moralvorstellungen auseinanderzusetzen<sup>10</sup>. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die wesentlichen formalen Merkmale des Spiels, wie Huizinga sie beschrieben hat, auch auf das digitale Spiel zutreffen. Das Videospiel ist abgeschlossen und begrenzt, da man sich, sobald das Spiel startet, in die für dieses Spiel geschaffene Umgebung begibt und deren Regeln folgt. Es ist freiwillig und hat eine abgeschlossene, freie Handlung. Die Videospielwelt ist insofern losgelöst von der eigenen Lebenswelt, sobald man in eine digitale Welt eintritt. Ausserdem ist immer ein Bewusstsein für das Spiel vorhanden, auch bei Videospielen. Die Spielwelt wird durch verschiedene Interfaceelemente überdeckt, zum Beispiel Kompass, Lebens-, Mana<sup>11</sup>- und Munitionsanzeige. Dies ist wichtig für das Spiel selbst, wenngleich Spielende dadurch nicht vollständig in die Spielwelt integriert werden. Ausserdem ist auch der Faktor Kultur zu erwähnen, den Huizinga beschreibt (Huizinga 2017, 13).<sup>12</sup> Der Deutsche Kulturrat erkennt Videospiele seit 2009 als Kulturgut an (Deutscher Kulturrat 2024).

Es gibt zahlreiche heterogene Videospieldefinitionen. Erste Typisierungen oder medienpädagogische Auseinandersetzungen mit Computerspielen enthalten erste begriffliche Annäherungsversuche. Wolfgang Fehr und Jürgen Fritz sprechen 1993 von einem *lebendig werdenden Bilderbuch* (Ernst 1993, 48). Eine etablierte Herangehensweise bei der Definition von Computerspielen ist die Beschreibung der Hardware, gefolgt von einer Beschreibung der Software (Fritz und Fehr 1999, 81; Fromme und Könitz 2014,

---

10 In Videospielen werden Komponenten der realen Welt mitunter mit anderen Bedeutungen versehen. Die Behandlung des Themas Gewalt in Videospielen unterscheidet sich signifikant von der in der realen Welt. Dies verdeutlicht, dass die Spielwelt die Möglichkeit bietet, sich beispielsweise mit moralischen und ethischen Fragen von Gewalt ohne realen Handlungsdruck auseinanderzusetzen.

11 Mana wird in Videospielen häufig als Magie-Anzeige verwendet.

12 Huizinga dazu (2017, 13): «Beseht man aber den üblichen Vergleich des Lebens mit einem Theaterstück genauer, dann stellt sich heraus, daß er, auf platonischen Grundlagen konzipiert, seine Tendenz fast ausschließlich im Moralischen hat. Er war eine Variation des alten Vanitas-Themas, ein Stoßseufzer über die Eitelkeit alles Irdischen, und nicht mehr. Daß Spiel und Kultur tatsächlich ineinander verwoben sind, war in diesem Vergleich nicht anerkannt oder nicht ausgedrückt. Jetzt dagegen handelt es sich darum, dass echte, reine Spiel als eine Grundlage und einen Faktor der Kultur zu erweisen».

241–244.). Zunächst wird die Symbiose zwischen Computer und Spiel beschrieben. Mit der vorhandenen Hardware des Computers und den Bedienelementen wie Maus, Tastatur oder Joystick ist es möglich, in eine virtuelle Spielewelt einzutauchen (Software). Laut Jeffrey Wimmer und Thorsten Quandt, Herausgeber des Buchs «Die Computerspieler», handelt es sich bei Computerspielen um «massenmediale Angebote» und «Plattformen zur Realisierung interpersonaler Kommunikation» (Quandt et al. 2009, 14). Unterscheidungsmerkmale wie Single- oder Multiplayer, First- oder Third-Person-Perspektive, Spielgenres und Plattformen können anhand ihrer USK-Einstufung bestimmt werden (Warkas 2009, 50–55; Fromme 2017, 74–75). Computerspiele gewinnen in unserer Lebenswelt immer mehr an Bedeutung und sind nicht mehr nur einfache Ablenkungen im Alltag. Es gibt Messen wie die Gamescom, Turniere und sogar eine eigene Sportart (E-Sport) für Videospiele. Mittlerweile kommt jede:r mit ihnen in Berührung, sei es nur durch das Mini-Game auf dem Smartphone oder Tablet.

Aus den genannten Publikationen lassen sich wesentliche Merkmale digitaler Spiele zusammenfassen:

Videospiele bieten die Möglichkeit zur sozialen Interaktion und zur Bildung von Gemeinschaften. Dabei vernetzen sich die Spielenden über Multiplayer- und Online-Spiele und tauschen sich beispielsweise in Foren, sozialen Medien, Clans und Gilden aus (Quandt, Wimmer, und Wolling 2009). Des Weiteren integrieren Spiele verschiedene Medienformen wie Text, Bild, Audio und Video, wodurch eine immersive Erfahrung ermöglicht wird. Digitale Spiele sind durch spezifische Regeln und Ziele definiert, welche das Spielerlebnis strukturieren und die Spielenden herausfordern (Quandt, Wimmer, und Wolling 2009; Fromme 2006; Fromme und Könitz 2014). Darüber hinaus integrieren digitale Spiele narrative Elemente, interaktive Gestaltung sowie ästhetische Aspekte. Ausserdem bieten sie eine komplexe Geschichte sowie eine visuelle Darstellung, wodurch das Eintauchen in die Spielwelt möglich wird (u. a. Fritz und Fehr 1999; Fritz 2004). Die Möglichkeit, durch Interaktivität und Partizipation in das Spielgeschehen einzugreifen und den Spielverlauf zu beeinflussen, stellt ein wesentliches Merkmal digitaler Spiele dar – und unterscheidet sie somit von anderen Medienformaten (Ecarius et al. 2020; Fritz 2003; Fromme 2006). Des Weiteren werden Aspekte des Lernens und der Bildung thematisiert, da Videospiele als Lernwerkzeug dienen, indem sie kognitive, motorische und soziale Fähigkeiten fördern (u. a. Fromme 2006). Darüber hinaus kommt Videospielen kulturelle Bedeutung sowie kultureller Einfluss zu. Sie haben sich zu einem festen Bestandteil der Populärkultur entwickelt und tragen zur Entstehung neuer kultureller Praktiken und Ausdrucksformen bei (Fromme und Unger 2012; Fromme, Jörissen, und Unger 2008). Da sie Teil der Medienlandschaft sind, beeinflussen sie andere Medien wie Film und Musik. Zugleich bieten Spiele pädagogisches Potenzial, indem sie spielereiches Lernen fördern und kritische Medienkompetenz entwickeln. Dies erfordert eine Reflexion über ihren Einsatz in Bildungsprozessen (Fromme 2006; Fromme, Jörissen und Unger 2008). Des Weiteren kann festgestellt werden, dass die Gaming-Branche häufig

eine Vorreiterrolle bei der Implementierung neuer Technologien einnimmt. Ausserdem stellt die Spieleindustrie einen bedeutenden Wirtschaftszweig mit Einfluss auf Technologien, Implementierungen sowie das Konsumverhalten dar. Daher sind Entwicklung und Vertrieb von Spielen global vernetzt und von hoher Relevanz (Warkas 2009).

### 2.3 Medienkonvergenz und transmediales Erzählen

«In the world of media convergence, every important story gets told, every brand gets sold, and every consumer gets across multiple media platforms» (Jenkins 2006, 3).

Konvergenz beschreibt sowohl eine industrielle und technologische Komponente als auch eine kulturelle und soziale Funktion (Jenkins 2006, 2). Dies bezieht sich nicht nur auf verschiedene Einzelmedien, sondern auch auf medienübergreifende Rezeptionen und neue Formen der Partizipation, die in der «Convergence Culture» (Jenkins 2006) aufgenommen werden. Dabei werden nicht nur die Medien selbst, sondern auch dadurch entstehende neue Formen des Erzählens betrachtet – das transmediale Erzählen (oder auch *Transmedia Storytelling*):

«Each of us constructs our own personal mythology from bits and fragments of information extracted from the media flow transformed into resources through which we make sense of our everyday lives.» (Jenkins 2006, 4)

Henry Jenkins hat den Begriff des *Transmedia Storytelling* 2006 in seinem Buch «Convergence Culture – Where Old and New Media Collide» eingeführt und definiert. Er erläutert diesen Begriff am Beispiel von *The Matrix*, einer Filmreihe mit einem eigenen Kosmos der Wachowski-Geschwister, die 1999 mit dem gleichnamigen Film begann. Neben den drei Filmen (*The Matrix* 1999, *Matrix Reloaded* 2003, *Matrix Revolutions* 2003) wurden weitere mediale Produkte erstellt. Dazu zählen die Animationsserie *The Animatrix*, in der Geschichten in verschiedenen Erzähl- und Zeichenstilen von mehreren Autoren erzählt werden, sowie Comics und mehrere Videospiele. Wenn man alle Medienangebote chronologisch analysiert und untersucht, erhält man eine umfassende Geschichte, die auf den gezeigten Elementen aufbaut und die Lücken zwischen den Medien sinnvoll schliesst. Das Matrix-Franchise ist allerdings auch eines der wenigen, wo dieses lückenfüllende oder lückenlose Vorgehen möglich ist. Besonders ist an *The Matrix*, dass die beiden Autorinnen Lana und Lilly Wachowski bei den meisten Medien, die im Matrix-Universum spielen, mitgewirkt haben. Die Autorinnen haben somit das gesamte Universum im Blick und auf Konsistenz geprüft (Jenkins 2006, 113). Bei grossen Franchises wie Star Wars verhält es sich anders. Hier gibt es viele Medien mit unterschiedlicher Autorschaft, die nicht zwangsläufig kanonisch sind und somit nicht in die eine Star-Wars-Geschichte fallen. Stattdessen entwickelt sich eine eigene transmediale Dynamik (Rauscher 2013, 77).

## *Transmedia Storytelling*

Vor dem Hintergrund dieser zwei Beispiele für *Transmedia Storytelling* kann die Definition des Begriffs gut erschlossen werden. *Transmedia* bedeutet ‹über Medien hinweg› und kann in Verbindung mit Begriffen wie ‹Konvergenz› und ‹kulturelle Praktiken› betrachtet werden (Jenkins 2011).

Aus Storytelling-Perspektive definiert (Sammer 2017): ‹Transmedia Storytelling: Diese Art des Storytellings hält sich nicht strikt an den Originaltext, sondern erschafft eine Art ‹Story-Universum› mit der Ur-Geschichte im Zentrum.› Jenkins fasst seine Erkenntnisse zu Transmedia Storytelling und Konvergenzkultur weiter zusammen:

«A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole. Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption» (2006, 96–97).

Hierauf Aufbauend ergänzt er in seinem akademischen Blog (Jenkins 2007):

«Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channel for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story».

Ein verbindendes Konzept der verbreiteten Begriffe ‹Transmedia Worlds› (Tosca und Klastrup 2020), ‹Transmedia Storytelling› und ‹Transmedia Narratology› (Ryan und Thon 2014) sind die sogenannten Storyworlds.

## *Storyworlds*

Storyworlds, also Erzählwelten, entstammen konzeptionell der Literaturwissenschaft und wurden bereits Anfang der 1990er-Jahre von Ryan definiert. Die Autorin bringt den Begriff wiederum in Zusammenhang mit Medienwelten.<sup>13</sup> Es geht um umfangreiche gro-sse Geschichten die über verschiedene Medien hinweg erzählt werden. Beispiele sind die Geschichten *Herr der Ringe* oder *Game of Thrones*. Solche Geschichten können auch als Storyworlds bezeichnet werden. Beim Transmedia Storytelling erfolgt die Organisation des Erzählens von Geschichten über verschiedene mediale Formate. Storyworlds (Ryan 2013) fokussieren nicht nur auf eine Figur oder eine kleine Figurengruppe als Protagonist:innen einer Geschichte, von denen ein bestimmtes Medium, beispielsweise

---

13 Siehe dazu Ryan 2004, 2013, 2014b.

Film, erzählt. Vielmehr kann abseits eines bestimmten Mediums auf weitere Medienformate zurückgegriffen werden, um komplexe Geschichten zu erzählen. Die Welt, in der sich dieses transmediale Erzählen oder Transmedia Storytelling vollzieht, ist eine Storyworld. Sie ist gefüllt mit Charakteren, Ereignissen, eigenen Orten und Einstellungen, Sagen- und Märchengut, eigenen Regelsystemen, Normen und Werten (Thon 2016, 46; ausführlich Tosca und Klastrup 2020, 27).

Eine Storyworld besteht nicht zwangsläufig aus mehreren Medien und kann beispielsweise ausschliesslich auf Filmen oder Serien basieren. Allerdings besteht sie aus Formaten, die sich Zeit nehmen, komplexe und längere Geschichten zu erzählen.<sup>14</sup> In einem Film kann eine Person im Mittelpunkt der Erzählung stehen, während sich eine auf dieser Geschichte basierende Serie mit den Problemen, Gefühlen und Ansichten der Nebencharaktere beschäftigt. Die Möglichkeit des transmedialen Erzählens erlaubt, zusätzliche Perspektiven und komplexere Hintergründe zu berücksichtigen und somit neue Reflexionsanlässe zu schaffen. In diesem Zusammenhang eröffnen sich durch transmediales Erzählen neue Potenziale. Jedes Medium, wie zum Beispiel Videospiele oder Comics, bietet unterschiedliche Erzählformate. In der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung besteht auch in Bezug auf Lern- und Bildungspotenziale sowie Transmedia Storytelling Erweiterungsbedarf (Much 2022). Besonders hervorzuheben sind die eigenen Beiträge zur Storyworld, die bei Jenkins als «points of entry» (2007) bezeichnet werden. Diese *Points of Entry*, also Einstiegspunkte, dienen der Erweiterung der Storyworld (siehe Abb. 2) und bieten unterschiedliche Zugänge zu ihr. Sie treiben die Geschichte voran und bedienen unterschiedliche Zielgruppen. Ausserdem bieten sie die Möglichkeit, sich über andere Medien mit der Storyworld zu beschäftigen (ebd.).

Die Konstruktion, Erweiterung und Ausdifferenzierung der Storyworld wird ebenfalls durch die Integration neuer Erzählungen in den bestehenden Kontext beeinflusst. Die meisten transmedialen Entwürfe erfüllen als Erweiterung folgende Funktionen (Jenkins 2011):

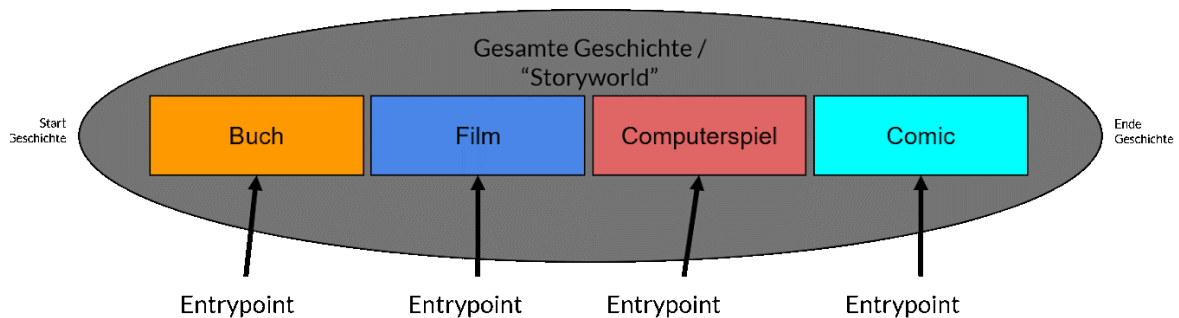
- Hintergrundgeschichten zu Charakteren,
- Darstellung von Weltkarten,
- alternative Sicht auf die Handlungen der Charaktere,
- Bindung des Publikums.

Jenkins betont am Ende seines Artikels, es gebe keine eindeutige «transmedia formula», die ein klares transmediales Vorgehen definiere. Stattdessen hänge dies immer vom Kontext, von den Ressourcen und dem Zielpublikum ab. Eine umfassendere Definition kann jedoch zu einem reichhaltigeren transmedialen Erzählen führen. Thon (2016,

---

14 Die Vielfalt der transmedialen Erzählformen ist gross. Beim Transmedia Storytelling werden einzelne Medienangebote zu einer Erzählung verknüpft, wobei die Verknüpfung auf unterschiedliche Weise erfolgen kann. Innerhalb eines Storyuniversums können alle Geschichten aus unterschiedlichen Storyworlds vereint sein.

55) ergänzt, dass keine objektive Beschreibung einer «einzig wahren» Storyworld existiere, da immer die subjektive Perspektive der Rezipierenden einflüsse.



**Abb. 2:** Veranschaulichung von Storyworld und Entrypoint.  
Quelle: eigene Grafik

Beim transmedialen Erzählen handelt es sich um eine Form des Erzählens, bei der innerhalb einer Storyworld diverse kleine und in unterschiedlichen Medienformaten realisierte Geschichten erzählt werden, die sich zu einer grossen Geschichte zusammenfügen können.

#### **2.4 Transmediales Erzählen, Comics, Videospiele und Tomb Raider**

Tomb Raider stellt ein langjähriges, umfassendes Medien- und Storyuniversum dar, dessen Geschichten rund um die Figur Lara Croft in wiederholter Variation neu erzählt werden. Seit der Gründung des «Tomb Raider»-Franchises im Jahr 1996 sind nahezu drei Jahrzehnte vergangen, in denen eine Vielzahl an Medienprodukten veröffentlicht wurde, darunter Videospiele, Comics, Bücher und Filme. Diese Medienprodukte bilden jeweils neue Storyworlds, wobei die Geschichte von Lara Croft entweder neu interpretiert oder auf andere Weise erzählt wird. Dies kann der Fall sein, wenn die Videospielreihe neu gestartet oder ein neues Medium erschlossen wird, beispielsweise der Comic oder der Film. Das Tomb Raider Franchise ist von einer signifikanten Faszination geprägt, die sowohl historische als auch aktuelle Relevanz besitzt. Einerseits stellt die Figur Lara Croft die erste weibliche Hauptfigur mit einer langjährigen Geschichte in einem Videospiel dar, andererseits hat sie eine loyale Fanbase aufgebaut, die für den Erfolg des Franchises von entscheidender Bedeutung ist. Tomb Raider hat somit einen festen Platz in der Popkultur eingenommen und ist aus dem Gaming-Markt nicht mehr wegzudenken. Tomb Raider hat einen signifikanten Einfluss auf die Popkultur und ist aktuell wie nie zuvor, da seit 2013 der Versuch unternommen wird, eine moderne Darstellung einer jungen Frau zu präsentieren, die Abenteuer erlebt. Dabei werden aktuelle Gaming- und narrative Trends verarbeitet. Die Figur der Lara Croft kann als eine der prominentesten und



langlebigsten Figuren in der Geschichte der Videospiele bezeichnet werden. Ihre ikonische Bedeutung geht über die Grenzen der Gaming-Community hinaus und hat auch in anderen Bereichen der Popkultur nachhaltige Spuren hinterlassen. Diesbezüglich sei auf die Studien und Artikel von Wolf und Perron (Wolf und Perron 2023) und Arsenault (Arsenault 2014) verwiesen. Sie hat die Wahrnehmung und Darstellung von Frauen in Videospielen nachhaltig geprägt (Kennedy 2002; Engelbrecht 2020). Die narrative Tiefe der Spiele wird durch das Setting zusätzlich erweitert, indem Mythen, Geschichten und Fiktion miteinander neben der «biografischen» Geschichte der Hauptfigur vermischt werden. Des Weiteren hat sie den Bereich der Action-Adventure-Spiele massgeblich geprägt (King 2019; Jansz und Martis 2007; Much 2021). Ebenso stellt die Figur der Lara Croft eine der ersten Gaming-Figuren dar, die bereits ein Jahr nach der Videospiegelveröffentlichung eine eigene Comic-Reihe erhielt (Tomb Raider/Witchblade, 1997). Die TR Survivor Storyworld zeichnet sich insbesondere durch zwei Aspekte aus. Einerseits stellt sie ein vollständiges Reboot der Serie dar, indem Lara als junge Erwachsene dargestellt wird. Andererseits unternimmt sie den Versuch, eine durchgehende transmediale Geschichte zu erzählen, wobei in der vorliegenden Studie exemplarisch auf die Comics und Videospiele eingegangen wird. Im Gegensatz zu den vorherigen Storyworlds wird hier eine tiefgründigere, emotionalere Erzählung präsentiert, die eine intensivere und persönlichere Wirkung erzeugt als in den Vorgängermedien. Dies verleiht der Storyworld eine tiefere emotionale Resonanz. Des Weiteren ist ein deutlich düsterer und realistischerer Ton in der Reihe zu verzeichnen, welcher sich in der Darstellung von Gewalt, moralischen Dilemmata und Überleben äussert. Ausserdem wird in dieser Storyworld die Umgebung detailreich und realistisch gestaltet, was zur Immersion der Erzählung beiträgt. Ebenso manifestiert sich bei den Spielmechanismen die ausgeklügeltste und umfangreichste Version der Tomb-Raider-Teile. Des Weiteren wurden das Crafting von Gegenständen, komplexe Kletter- und Bewegungsabläufe in das Spiel integriert. Die Survivor-Storyworld präsentiert eine zusammenhängende Erzählung, die sich über mehrere Spiele erstreckt (siehe hierzu am Kapitelanfang). Die Handlung sowie die getroffenen Entscheidungen innerhalb eines Spiels und Comics beeinflussen die weiteren Fortsetzungen, wodurch eine fortlaufende und kohärente Erzählung gewährleistet wird.<sup>15</sup> Ausserdem wird die Hintergrundgeschichte der Figur Lara Croft in einer bislang nicht dagewesenen Intensität beleuchtet. Dies verleiht der Figur mehr Tiefe und macht sie für die Spielenden und Lesenden interessanter und besser nachvollziehbar. Die Neukonzeption und Modernisierung der Storyworld zielt darauf, sowohl langjährige als auch neue Mediennutzende anzusprechen.

---

<sup>15</sup> Damit ist nicht gemeint, dass Spielende diese Entscheidungen treffen.

## 2.5 Lara Croft: Tomb Raider – Eine Bestandsaufnahme

«[...] even those who have never played Tomb Raider are likely to at least have heard of Lara Croft» (Newman 2004).

Seit der Einführung von Lara Croft in der Tomb-Raider-Spielreihe 1996 ist die Gaming-Industrie ohne sie kaum vorstellbar. Die popkulturelle Bedeutung von Videospiel-Figuren, in diesem Fall Lara Croft, ist nicht nur für die Gaming-Industrie von Relevanz, sondern darüber hinaus durch die Erweiterung des Charakters auf Action-Figuren, Cosplay, Musik und Auftritte in anderen Medien. Betrachtet man das Tomb-Raider-Franchise genauer, findet man viele verschiedene Videospiele für unterschiedliche Plattformen, drei Actionfilme, sechs Romane und zahlreiche Comics (chronologische Übersicht siehe Tab. 1).

| Veröffentlichung |  | Titel                                     |
|------------------|--|-------------------------------------------|
| 1996             |  | Tomb Raider I                             |
| 11/1997          |  | Tomb Raider II: Starring Lara Croft       |
| 12/1997          |  | Tomb Raider/Witchblade                    |
| 1998             |  | Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft |
| 03/1999          |  | Tomb Raider Dark Aeon (OneShot)           |
| 11/1999          |  | Tomb Raider IV: The Last Revelation       |
| 11/1999          |  | Start: Tomb Raider: The Series            |
| 2000             |  | Tomb Raider (Handheld)                    |
| 2000             |  | Tomb Raider V: The Chronicles             |
| 2001             |  | Fluch des Schwerts                        |
| 01/2001          |  | Start: Tomb Raider Journeys               |
| 06/2001          |  | Lara Croft: Tomb Raider                   |
| 2002             |  | The Prophecy                              |
| 05/2003          |  | The Osiris Codex                          |
| 05/2003          |  | Ende: Tomb Raider The Journeys            |
| 06/2003          |  | Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness |
| 08/2003          |  | TR Cradle of Life                         |
| 12/2003          |  | Amulett of Power                          |
| 05/2004          |  | Quest for Cinnabar                        |
| 08/2004          |  | The Lost Cult                             |
| 10/2004          |  | Elixir of Life                            |

|                 |  |                                       |
|-----------------|--|---------------------------------------|
| 12/2004         |  | Man of Bronze                         |
| 03/2005         |  | Ende: Tomb Raider The Series          |
| 2006            |  | Tomb Raider Legend                    |
| 2007            |  | Tomb Raider Anniversary               |
| 2008            |  | Tomb Raider Underworld                |
| 2010            |  | Lara Croft and the Guardian of Light  |
| 05/2013         |  | Tomb Raider Prelude                   |
| 05/2013         |  | Tomb Raider: A Survivor's Born        |
| 10/2014         |  | Ten Thousand Immortals                |
| 03-07/2014      |  | Start: Vol. I Season of the Witch     |
| 12/2014         |  | Lara Croft and the Temple of Osiris   |
| 08/2014-01/2014 |  | Vol. I: Secrets and Lies              |
| 02-07/2015      |  | Vol. I: Queen of Serpents             |
| 05/2015         |  | Relic Run                             |
| 08/2015         |  | Lara Croft: GO                        |
| 10/2015-02/2016 |  | Lara Croft and the Frozen Omen        |
| 12/2015-01/2016 |  | Rise of the Tomb Raider               |
| 02-06/2016      |  | Vol. II: Spore                        |
| 06/2016         |  | Lara Croft and the Blade of Gwennyver |
| 11/2017-04/2018 |  | Vol. III: Survivor's Crusade          |
| 03/2018         |  | Tomb Raider (Film)                    |
| 06-10/2018      |  | Vol. IV: Inferno                      |
| 09/2018         |  | Path of the Apocalypse                |
| 09/2018         |  | Shadow of the Tomb Raider             |
| 10/2018-04/2019 |  | Shadow of the Tomb Raider DLC         |

**Tab. 1:** Übersicht über das Tomb Raider Franchise. Legende (Medium):

|                 |                |            |                |             |                                 |
|-----------------|----------------|------------|----------------|-------------|---------------------------------|
| 12<br>Hauptgame | 8<br>Handeheld | 3<br>Filme | 100+<br>Comics | 6<br>Bücher | 2 Lara Croft Reihe/<br>Spin-Off |
|-----------------|----------------|------------|----------------|-------------|---------------------------------|

Bereits kurz nach Veröffentlichung des ersten Spiels *Tomb Raider – featuring Lara Croft* im Jahr 1996 erschien die erste Comic-Version. Der US-amerikanische Publisher Top Cow veröffentlichte ein Crossover mit seiner eigenen Comic-Heldin Sara Pezzini, auch bekannt als The Witchblade. Dadurch entstand *Tomb Raider/Witchblade* (Turner

1997, 1998). Im Zuge der Veröffentlichung ist etwas sehr Interessantes geschehen: Lara Croft wurde in ein neues Universum neben dem eigenen Spiel und somit in eine neue (eigene) Storyworld eingeführt. Sie wurde Teil des Top-Cow-Universums, als beide Franchises miteinander verbunden wurden. Nur zwei Jahre später erhielt Tomb Raider eine eigene Stand-Alone-Comic-Serie. Die Serie konzentriert sich nicht nur auf Laras Abenteuer, sondern auch auf ihre persönlichen Gedanken und «biografischen» Hintergründe. Ausserdem werden verschiedene Charaktere und Freunde von ihr vorgestellt. Dies wird später in der Serie genutzt, um weitere Crossover-Events zu initiieren. Da eine Einzelserie nicht ausreicht, wurde eine weitere Tomb-Raider-Comicserie eingeführt. *Tomb Raider Journeys* (2001–2003) ist eine weitere Serie rund um Lara Croft mit neuen Geschichten, die eine eigenständige Storyworld erschaffen. Die Geschichte von Tomb Raider wurde also bereits früh erweitert, die Figur in verschiedenen Medien dargestellt und ihre Geschichte sukzessive ausgebreitet. Die Comics spielen im Tomb-Raider-Franchise je nach Reihe eine unterschiedliche Rolle. Vor dem ersten *Reboot* dienten die Comics in erster Linie als weiterer Einstiegspunkt in die Geschichte von Tomb Raider. Dies war nicht nur kommerziell sehr erfolgreich, sondern erhielt auch eine eigene Fanbase. Fans der Comic-Serie waren von ihr so fasziniert, dass es neben zahlreicher Fan Art auch eine von Fans erstellte Comic-Serie rund um Lara Croft gab. Diese Serie *Tales of Lara Croft* konnte damals kostenlos im Netz betrachtet werden und wurde von den Gaming-Publishern als ein Projekt mit den Rechten an der Figur geduldet. Zum jetzigen Zeitpunkt existiert das Projekt *The Croft*, ein von verschiedenen Künstler:innen erstellter Fan-Comic. Beteiligte Künstler:innen erhalten jeweils die beiden vorherigen Seiten und setzen die Geschichte auf dieser Grundlage fort. Die Welt von Tomb Raider umfasst insgesamt sechs Storyworlds,<sup>16</sup> die von Fans generierten Welten nicht inbegriffen. Im Fazit (Kap. 9) wird auf den partizipativen Ansatz der Fans kurz eingegangen. Im Folgenden erfolgt eine Übersicht über die sechs Storyworlds von Tomb Raider, welche die Grundlage für die einzelnen Medientitel bilden. Des Weiteren werden die Aspekte von Genre, Storyworld und Narrationsstruktur im Tomb-Raider-Franchise bzw. Tomb-Raider-Universum erörtert.

### 2.5.1 Genre-Einordnung der Tomb-Raider-Comics

Laut Dark Horse, dem Verlag, der derzeit die Tomb-Raider-Comics veröffentlicht, kann der Comic dem Genre Action/Adventure zugeordnet werden. Weitere Zuordnungen sind Female-Focused und Gamers (Dark Horse 2021). Der deutsche Publisher Panini Comics ordnet ihn dem Fantasy-Genre zu (Panini Comics 2021). Abel und Klein (2016) definieren

---

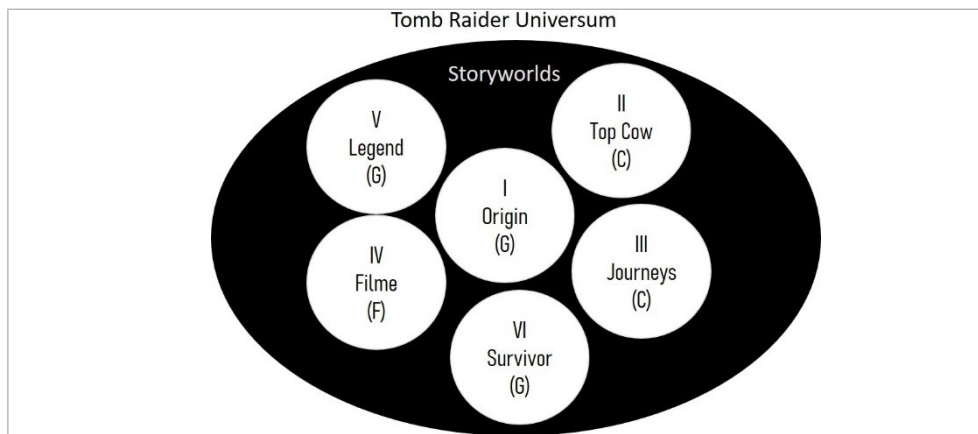
16 Die Bezeichnung «Storyworld» wird verwendet, um die Gesamtheit der Erzählungen in einem fiktiven Universum zu beschreiben. Im Falle von «Tomb Raider» umfasst dies sechs separate Erzählungen, die jeweils eine eigene Welt darstellen. Diese stehen allerdings in Verbindung zueinander, da sie von den gleichen Charakteren und Ereignissen handeln. Lara Croft stellt darin das verbindende Element dar. Diese Eigenschaft ist nicht auf die «Tomb Raider»-Reihe beschränkt, sondern findet sich auch in anderen Storyuniversen wie «Star Wars» oder «Marvel». Sobald die Möglichkeit besteht, auf vorangegangene Ereignisse Bezug zu nehmen, wird eine neue Storyworld generiert. Die folgenden Abschnitte verdeutlichen dies.

Abenteuercomics als Geschichten, in denen die Held:innen, die einen aussergewöhnlichen Charakter haben und sich in risikoreichen Unternehmungen oder gefährlichen Situationen bewähren müssen. Der:die Held:in begibt sich auf eine Reise, meist in eine ungewohnte exotische Umgebung, die voller Gefahren steckt. Der Ausgangspunkt des Abenteuers ist oft eine Bedrohung oder Störung einer positiv konnotierten Ordnung. Das Ziel der Handlung besteht entsprechend im Schutz oder in der Wiederherstellung dieser Ordnung (Baumgärtner 1979, 48; Abel und Klein 2016, 196). Überdies tritt die:der Held:in mindestens einer:m Widersacher:in entgegen. Der Einsatz von Gewalt gegenüber dieser:m Widersacher:in wird meist als unproblematisch angesehen. Abenteuercomics zeichnen sich durch einen realistischen Stil aus und vermischen geografische und historische Räume. Abel und Klein bieten folgende Definition des Fantasy-Genres an:

«Das Fantasy-Genre wirft in der Regel einen Blick zurück in eine fiktive (irdische) Vergangenheit – entweder in eine archaisch-prähistorische Welt, die durch urwüchsige Natur geprägt ist, oder in eine mit märchenhaften-mittelalterlichem Dekor. Das Wunderbare ist ein natürlicher Bestandteil dieser erzählten Welt, übernatürliche oder magische Phänomene spielen eine wesentliche Rolle. Menschen können wie selbstverständlich von Fabelwesen umgeben sein und müssen sich als Krieger oder Ritter in Kämpfen mit vormodernen Waffen gegen ihre Feinde behaupten» (Abel und Klein 2016, 212).

Diese Definition des Genres erfasst die Tomb-Raider-Comics, abgesehen von der Tatsache, dass Übernatürliches eine Rolle spielt und in die Welt integriert ist, eher nicht. Die Welt der Tomb-Raider-Comics ähnelt mit Ausnahme der übernatürlichen Elemente unserer Realität. Daher wird der Tomb-Raider-Comic in der vorliegenden Arbeit dem Genre *Abenteuer* bzw. *Action/Adventure mit Fantasy-Elementen* zugeordnet. Da auch das Tomb-Raider-Spiel in die Kategorie Action-Adventure eingeordnet wird, erscheint diese Genre-Ordnung schlüssig.

## 2.5.2 Storyworlds und Timelines



**Abb. 3:** Die Tomb-Raider-Storyworlds (F = Film; G = Game; C = Comic).

Quelle: eigene Grafik

Insgesamt gibt es sechs Storyworlds, die mit Tomb Raider und Lara Croft assoziiert werden können (siehe Abb. 3), zusammengefasst als Tomb-Raider-Universum. Die Storyworlds haben viele Gemeinsamkeiten; die offensichtlichste und präsenteste ist die Hauptprotagonistin jeder Storyworld, Lara Croft. Jede Storyworld enthält konstante Faktoren. Lebenslauf und Hintergrund von Lara Croft werden jedoch jedes Mal verändert und an die aktuelle Welt angepasst. Diese Informationen sind entweder in den Booklets der Spiele oder auf offiziellen Internetseiten und Fanwebsites zu finden. Der Umfang variiert je nach Storyworld. Neben Namen und Nationalität werden im Folgenden Geburtsdatum, Wohnort, Blutgruppe, Grösse, Gewichte und Masse sowie Hobbys und Vorlieben zu Film und Musik angegeben (Marie 2016, 22). Im Folgenden werden die Storyworlds in der Chronologie ihres Erscheinens charakterisiert, um Entwicklung und spätere Vergleiche nachvollziehen zu können.

### Storyworld I: Origin (1996–2004)

| Erscheinungszeit | Titel                                     |
|------------------|-------------------------------------------|
| 1996             | Tomb Raider I                             |
| 11/1997          | Tomb Raider II: Starring Lara Croft       |
| 1998             | Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft |
| 11/1999          | Tomb Raider IV: The Last Revelation       |
| 2000             | Tomb Raider (Handheld)                    |
| 2000             | Tomb Raider V: The Chronicles             |
| 2001             | Fluch des Schwerts                        |

| Erscheinungszeit | Titel                                     |
|------------------|-------------------------------------------|
| 2002             | The Prophecy                              |
| 05/2003          | The Osiris Codex                          |
| 06/2003          | Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness |
| 12/2003          | Amulett of Power                          |
| 05/2004          | Quest for Cinnabar                        |
| 08/2004          | The Lost Cult                             |
| 10/2004          | Elixir of Life                            |
| 12/2004          | Man of Bronze                             |

**Tab. 2:** Chronologie der in Storyworld I veröffentlichten Medien

Die Storyworld Origin ist die umfassendste Welt im Franchise mit insgesamt 15 Medienprodukten: sechs Computerspiele, sechs Handheld-Spiele und drei Bücher. Als Grundlage für die Storyworld dienen die Computerspiele *Tomb Raider Featuring Lara Croft*, *Tomb Raider II: Starring Lara Croft*, *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft*, *Tomb Raider IV: The Last Revelation*, *Tomb Raider V: The Chronicles* und *Tomb Raider: Angel of Darkness*. In der Regel beginnt jedes Spiel mit einer Einführung in ein sagenumwobenes Artefakt, das Lara im Verlauf des Spiels durch Lösung verschiedener Rätsel zu erlangen versucht. Ebenso wird zu Beginn ein Antagonist eingeführt, gegen dessen Scherg:innen Lara im Spielverlauf kämpft. Am Ende des Spiels kommt es dann zu einem grossen Bosskampf, bevor das gesuchte Artefakt in die Hände von Lara Croft übergeht. Lara reist im Spiel an aussergewöhnliche Orte. In den letzten Teilen der Reihe wurde erstmals versucht, mit einem transmedialen Konzept zu arbeiten. Am Ende von *Tomb Raider: The Last Revelation* schafft es Lara nicht rechtzeitig zum Ausgang der Pyramide und wird verschüttet. Im Folgeteil *The Chronicles* gibt es eine Sequenz, in der Werner von Croy, eine wichtige Nebenfigur im Spiel und ihr ehemaliger Mentor, Laras Rucksack entdeckt und glaubt, Lara gefunden zu haben. Dies geschieht nach den Abenteuern von Lara, die vor dem vierten Teil stattfinden. Im sechsten Teil der Videospielreihe versuchten die Entwickler:innen einen kreativen Wandel und präsentierten mit *Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness* eine wesentlich düsterere Version. Hier trifft Lara ihren ehemaligen Mentor Werner von Croy wieder, der kurz nach ihrem Zusammentreffen tot in seiner Wohnung aufgefunden wird. Lara gilt fortan als Hauptverdächtige und versucht, den Mord an von Croy aufzuklären. Dabei gerät sie in die dunklen Machenschaften eines uralten Kults. Ausserdem ist es hier erstmals möglich, einen weiteren Charakter im Spiel zu spielen. Kurtis Trent wurde als männlicher Counterpart eingeführt, der ähnliche Ziele wie Lara Croft verfolgt. In den drei nachfolgenden Büchern wird unter anderem erläutert, wie Lara es geschafft hat zu überleben. Auch bekannte Charaktere wie Werner von Croy werden wieder eingeführt. Die Comic-Hefte waren kurzzeitig mit dem Videospiel verknüpft, wie weiter unten



noch erläutert wird. *Angel of Darkness* erschien drei Jahre nach der letzten Videospiel-Veröffentlichung. Es versucht, alle Lücken in der Geschichte durch transmediale Events aufzulösen, einschliesslich drei Büchern (Gardner 2005; Knight 2004; Resnick 2004). Ziel ist es, die *Plotholes* zwischen *Tomb Raider IV: The Last Revelation* und *Angel of Darkness* abzudecken. Diese düstere Version von Lara Croft war jedoch kommerzieller erfolglos. Ein grosser Teil der Zielgruppe ignorierte das zusätzliche Story-Material. Zudem war das Spiel fehlerbehaftet, zur Veröffentlichung unfertig und mit schwierigem Gameplay ausgestattet. Laut Rauscher (2012, 175) war dies einer der Gründe für das Scheitern des Spiels.

*Storyworld II: Top-Cow-Comics: Tomb Raider the Series (1997–2005) und Storyworld III: Tomb Raider Journeys (2001–2003)*

Die Top-Cow-Comics drehen sich um die Ursprungsgeschichte von Lara Croft, sind jedoch von der Erzählung losgelöst und präsentieren eine eigene Version. Die Comic-Macher:Innen hatten freie Hand, abgesehen von einigen Eckdaten, die in die Geschichte eingebunden werden sollten, wie zum Beispiel der Flugzeugabsturz von Laras Eltern und ihrem Verlobten sowie ihre wohlhabende Herkunft (Marie 2016). Die Serie begann 1999 nach der Veröffentlichung des vierten Tomb-Raider-Teils und wurde bis 2005 mit dem letzten Teil der Origin-Story *Angel of Darkness* fortgesetzt. In dieser Zeit wurden insgesamt 50 reguläre Ausgaben veröffentlicht. Es gab diverse Crossover mit anderen Helden aus dem Top-Cow-Universum wie *Witchblade*, *The Darkness*, *Fathom* oder *The Magdalena*. Hier trifft Lara auf diverse Bekannte und Freund:innen, auch werden Beziehungen genauer beleuchtet und erklärt. So tauchen nicht nur alte Freund:innen immer wieder auf, sondern auch ehemalige Liebschaften. Anders als in den Videospielen erhalten Lesende durch die Ich-Perspektive im Comic tiefere Einblicke in das Seelenleben von Lara Croft. Das Grundprinzip von Tomb Raider bleibt jedoch unverändert: Lara reist zu aussergewöhnlichen Orten, um Artefakte zu finden und im besten Fall vor sinistren Dritten zu schützen, die deren Macht ausnutzen wollen. Interessanterweise wurde in der regulären Serie erstmals 2003 ein direkter Bezug zwischen Comic und Videospiel hergestellt, als *Lara Croft: Tomb Raider Angel of Darkness* veröffentlicht wurde. Sowohl die Comic-Cover als auch Story-Elemente aus der Videospiel-Storyworld werden übernommen. Lara Croft stirbt in einem grossangelegten Top-Cow-Crossover (*Tomb Raider* #25 2002, *Witchblade* #60 2002 und *Evo* #1 2002 bilden den Story-Arc *Endgame*), was Auswirkungen auf insgesamt drei Comic-Serien hat. Anders als im Videospiel stirbt Lara nicht unter den Trümmern einer Pyramide (*Tomb Raider IV*), sondern wird von einer übernatürlichen Macht besessen und später von deren Energie scheinbar getötet («Endgame» Crossover, *Evo* #1 2003). Anschliessend landet sie in einer ägyptischen Unterwelt, wo sie sich für ihre Grabschuld verantworten muss (*Tomb Raider* #26–28, Story-Arc *Abyss*, 2003). Hier findet sich eine Parallele zum Tomb-Raider-IV-Spiel, das weitestgehend in Ägypten spielt. Ebenfalls wird der männliche Counterpart aus *Angel of Darkness*, Kurtis Trent, eingeführt, und er begleitet Lara für eine kurze Zeit. Allerdings endet die Comic-Serie im Unterschied zum Videospiel nicht an dieser Stelle, sondern läuft noch weitere zwei Jahre.

### *Storyworld III: Tomb Raider journeys*

Ausserdem gab es die Mini-Serie *Tomb Raider Journeys*, die in nur zwölf Heften eine eigene Geschichte rund um Lara erzählt. Während die reguläre Serie und das Crossover einen Kanon bilden, weicht die Journeys-Serie ab, indem sie ein alternatives Universum darstellt. Lara Croft begibt sich in Abenteuer, um die aussergewöhnlichsten Schätze der Welt zu finden, zum Beispiel die spanische Armada. Ein grosser Unterschied zur regulären Storyworld besteht darin, dass Lara Croft ihrem Mentor geschworen hat, niemals zu töten. Dieses Dilemma wird weiter ausgeführt, als sie Kenntnis von dessen Mörder erlangt.

### *Storyworld IV: Tomb-Raider-Filme (I) (2001–2003)*

Die Filme *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) und *Lara Croft: Tomb Raider – The Cradle of Life* (2003) bilden eine eigenständige Storyworld. Lara Croft wird von Angelina Jolie verkörpert. Die britische Herkunft, der Pferdeschwanz, die *Dual Pistols* und enge Bekleidung wurden beibehalten, ebenso Laras besondere athletische Fähigkeiten. Einige Originalbewegungen aus dem Spiel wurden in den Film übertragen, zum Beispiel die Rückwärtsrolle. Auch der familiäre Hintergrund wurde angepasst: Laras Vater gilt als verschollen und der erste Teil dreht sich um geheime Hinterlassenschaften und Rätsel, die Lara finden bzw. lösen muss, um die Welt vor dem Untergang zu bewahren. Die Vater-Tochter-Beziehung spielt eine zentrale Rolle in diesem Film, auch wenn einige Fans und Kritiker:innen dies als kitschig empfanden (Marotzki 2004, 371). Der zweite Teil ist stärker actionorientiert und handelt davon, die Büchse der Pandora zu finden, um die Welt vor einer lebensbedrohlichen Pandemie zu bewahren.

### *Storyworld V: Tomb Raider Legend (2006 bis jetzt)*

| Erscheinungszeit | Titel |                                       |
|------------------|-------|---------------------------------------|
| 2006             |       | Tomb Raider Legend                    |
| 2007             |       | Tomb Raider Anniversary               |
| 2008             |       | Tomb Raider Underworld                |
| 2010             |       | Lara Croft and the Guardian of Light  |
| 12/2014          |       | Lara Croft and the Temple of Osiris   |
| 05/2015          |       | Relic Run                             |
| 08/2015          |       | Lara Croft: GO                        |
| 10/2015–02/2016  |       | Lara Croft and the Frozen Omen        |
| 06/2016          |       | Lara Croft and the Blade of Gwendyver |

**Tab. 3:** Chronologie der in Storyworld V veröffentlichten Medien

Nach dem finanziellen Flop des letzten Tomb-Raider-Teils *Angel of Darkness* entschied der Publisher Eidos, das Franchise von Core Design zu Crystal Dynamics zu verlagern, um der Tomb-Raider-Welt neues Leben einzuhauchen. In der Legend-Storyworld wurde Lara stärker emotionalisiert als in den vorherigen Teilen. Dies stellt eher ein Soft-Reboot dar, verbunden mit erheblichen Umstrukturierungen. Die Entwickler:innen orientierten sich an den vorherigen Spielen und versuchten nun, das Storytelling in diesem actionbasierten Spiel zu intensivieren. Daher griffen sie Laras zuvor nur wenig erwähnte Familiensituation auf (Marie 2016, 78). Die neue Richtung der Geschichte beschrieben die Entwickler:innen als: «a mixture of archaeological background and history, plus action and conflict unfolding in the present [...]» (ebd.)

Lara erhielt Unterstützung durch ein Team, bestehend aus Zip, einem Techniker, und Allister, einem Historiker, die ihr per Funkkontakt zusätzliche Informationen liefern. In der Version von Crystal Dynamics aus dem Jahr 2006 stürzte Lara in jungen Jahren mit ihrer Mutter über dem Himalaya ab. Obwohl beide den Absturz überlebten, öffnete Laras Mutter in einem verlassenen Kloster ein Portal und verschwand. Lara beschäftigt sich im Erwachsenenalter mit den Geschehnissen und versucht, ihre Mutter zu finden. Die Videospielteile sind miteinander verknüpft und über drei Teile entwickelt sich eine konstante Narration mit gleichbleibenden Antagonist:innen. Auch der zweite Teil der Installation *Tomb Raider: Anniversary* wird dort eingebunden, obwohl es sich um ein Remake des ersten Tomb-Raider-Teils von 1996 handelt. Nach Abschluss dieser Trilogie wurden die Titel dieser Storyworld unter dem Franchise Lara Croft veröffentlicht, anstelle von Tomb Raider. Da diese Storyworld parallel zur aktuellsten Storyworld *Survivor* verläuft, soll damit Verwirrung ausgeschlossen werden. Hier werden *Lara Croft and the Guardian of Light* und *Lara Croft and The Temple of Osiris* veröffentlicht. Beide Spiele können erstmals im Co-Op-Modus mit mehreren Spieler:innen gespielt werden. *Lara Croft Go* und *Relic Run* sind Smartphone-Adaptionen der Storyworld. Ebenso basierend auf den Lara-Croft-Spielen wird nach langer Zeit wieder ein Comic zur Spielreihe veröffentlicht: *Lara Croft and the Frozen Omen* (2015). Bis jetzt bleibt es in der Legend-Storyworld bei dieser Mini-Serie mit fünf Ausgaben. Für diesen Anlauf wurde auch Laras Lebenslauf angepasst und ihr der Adelstitel Gräfin von Abbingdon verliehen um hervorzuheben, dass sie aus einem wohlhabenden Familienumfeld stammt. Ihr allgemeiner Steckbrief wurde drastisch gekürzt, sodass keine Informationen über ihre Lieblingsfilme, -musik etc. mehr vorhanden sind. Ihrem Geburtsdatum 14.02. wird kein Jahr mehr zugeordnet. Ebenso werden BMI, Blutgruppe usw. nicht mehr erwähnt. Mit der Übernahme von Core Design durch Crystal Dynamics ist der ursprüngliche Verlauf der Origin-Storyworld hinfällig.

*Storyworld Tomb Raider Survivor (2013 bis jetzt)*

| Erscheinungszeit |  | Titel                             |
|------------------|--|-----------------------------------|
| 05/2013          |  | Tomb Raider Prelude               |
| 05/2013          |  | Tomb Raider: A Survivor's Born    |
| 10/2014          |  | Ten Thousand Immortals            |
| 03-07/2014       |  | Start: Vol. I Season of the Witch |
| 08/2014-01/2014  |  | Vol. I: Secrets and Lies          |
| 02-07/2015       |  | Vol. I: Queen of Serpents         |
| 12/2015-01/2016  |  | Rise of the Tomb Raider           |
| 02-06/2016       |  | Vol. II: Spore                    |
| 11/2017-04/2018  |  | Vol. III: Survivor's Crusade      |
| 03/2018          |  | Tomb Raider (Film)                |
| 06-10/2018       |  | Vol. IV: Inferno                  |
| 09/2018          |  | Path of the Apocalypse            |
| 09/2018          |  | Shadow of the Tomb Raider         |
| 10/2018-04/2019  |  | Shadow of the Tomb Raider DLC     |

**Tab. 4:** Timeline Tomb Raider Survivor

Mit der Veröffentlichung von Tomb Raider im Jahr 2013 erhielt das Franchise rund um Lara Croft einen Neustart. Die Storyworld von *Tomb Raider Legend* kann als leichtes oder Soft-Reboot angesehen werden, bezieht sich aber nach Aufmachung, Grafik und Hintergrund von Lara sehr stark auf die Origin-Storyworld. Dies änderte sich mit dem 2013er Reboot. Lara Croft ist in diesem Spiel noch keine erfahrene Grabräuberin, die mit Waffen jeglicher Art umgehen kann und nicht davor zurückschreckt, ihre Ziele mit Gewalt durchzusetzen. Die neu etablierte Lara Croft ist eine 21-jährige britische Archäologin. Neben ihrem Studium arbeitete sie unter anderem in Bars, um sich etwas dazuzuverdienen. Ihre Interessen sind Klettern, Wandern, Forschen, Lesen und Bogenschiessen. Der Steckbrief in der Survivor-Storyworld ist im Vergleich zu anderen Storyworlds stark reduziert, zum einen da Lara mit 21 Jahren noch relativ unerfahren ist, zum anderen sollen die Spielenden ihre Ursprungsgeschichte gemeinsam mit der Hauptdarstellerin im Verlauf des Spielgeschehens erleben (Marie 2016, 122). Survivor als Name für Storyworld und Timeline ergibt sich aus dem Hauptthema der neuen Spiele: «A Survivor is Born». Die neue Storyline soll dazu beitragen, dass Lara Croft menschlicher wirkt und somit für neue Spielende zugänglicher wird (Marie 2016, 113). Ausserdem ist Lara keine gefühlsarme Einzelgängerin mehr, sondern hat enge Freund:innen und Bekannte in ihrem Umfeld. Dieses

Reboot hat nicht nur eine einzigartige Ursprungsgeschichte, die von Anfang an erzählt wird, sondern auch eine eigene (kanonische) transmediale Welt, die in den vorherigen Storyworlds nur angedeutet wurde. Die Storyworld umfasst insgesamt drei Videospiele, 39 Comics, zwei Bücher und einen Film. Der Film (2018) mit Alicia Vikander in der Hauptrolle ist zwar eine grobe Nacherzählung des ersten Spiels *Tomb Raider* (2013), eröffnet jedoch eine autonome filmische Storyworld, da in dieser Version beispielsweise noch Laras Vater lebt, wenngleich er neben eigenständigen Elementen an die ersten beiden Spiele *Tomb Raider* (2013) und *Rise of the Tomb Raider* (2016) anlehnt (WikiRaider 2020). Das erste Buch *Ten Thousand Immortals* erzählt eine Geschichte nach dem Videospiel, weicht jedoch stark von den Geschehnissen in Comics und Spiel ab. Daher können diese beiden Titel als ausserkanonisch bezeichnet werden (die sich aber aller Elemente der Survivor-Storyworld bedienen). Das letzte Buch *Path of Apocalypse* beschäftigt sich mit den Geschehnissen im dritten Spiel *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Da in dieser Buchgeschichte nur ein sehr kurzer Zeitraum von circa zwei Tagen betrachtet wird, in dem es lediglich zu Feindkontakt kommt und keine neuen Erkenntnisse zur Story oder zu Lara gewonnen werden, wird das Buch nicht weiter einbezogen. Eine kanonische Betrachtung<sup>17</sup> der Storyworld und von Lara Croft erfolgt anhand der veröffentlichten Spiele und Comics.

### 2.5.3 Die Narrationsstruktur der Spiele

Im Folgenden wird die Storyworld VI vorgestellt, die im Rahmen der vorliegenden Arbeit untersucht werden soll. Die Grundstruktur der Erzählung und der Ereignisse ist spieleübergreifend übereinstimmend aufgebaut, weitet sich jedoch von Spiel zu Spiel aus. Die Hauptprotagonistin ist Lara Croft und sie bleibt im Hauptspiel auch die einzige spielbare Spielfigur. Die Einheimischen sind menschliche Figuren, die das Land bewohnen, auf dem das Spiel stattfindet. Die uralten Kräfte ähneln Menschen und beschützen das Artefakt mit ihrem Leben. Sie kämpfen meist mit antiken Waffen, sind sehr gross und werden als grausam empfunden. In *Tomb Raider* werden sie als Oni-Ritter bezeichnet, in *Rise of the Tomb Raider* als Unsterbliche und in *Shadow of the Tomb Raider* als Yaaxil. Sie haben oft eine persönliche Beziehung zu den Artefakten und leben seit ihrer Entstehung von der Zivilisation zurückgezogen. Die Narrationsstruktur<sup>18</sup> vollzieht sich durchweg in folgenden Schritten:

1. Lara ist in einer Gruppe unterwegs (TR: Crew der Endurance; RotTR: Jonah, Jacob; SotTR: Jonah).
2. Durch einen Zwischenfall wird sie von der Gruppe getrennt (TR: Schiffbruch/Überfall; RotTR: Kletterabsturz in den Bergen; SotTR: Naturkatastrophe/Flugzeugabsturz).

---

17 Kanon in der Fiktion bzw. kanonisches Erzählen oder betrachten: «Bei fiktionalen Werken stellt der Kanon jenes Material dar, welches als offiziell gültig für das fiktive Universum anerkannt wird.» ([wikipedia.org/wiki/Kanon\\_\(fiktion\)](https://wikipedia.org/wiki/Kanon_(fiktion))). Hier kann als synonym auch Storyworld genutzt werden.

18 Im Folgenden wird die konkrete Narrationsstruktur der untersuchten Medienangebote Comic und Videospiel erörtert. Im Rahmen der Untersuchung der einzelnen Medien wurden Ähnlichkeiten und wiederkehrende Elemente und Muster identifiziert, die im Folgenden aufgeführt und zusammengetragen werden. Dies erfolgt ebenso für die gesamte Narrationsstruktur der Geschichte dieser Storyworld.

3. Lara trifft auf feindliche Truppen, bekämpft diese und kann fliehen (TR: Solarii; RotTR + SotTR: Trinity).
4. Lara findet zur Gruppe oder zu Mitgliedern der Gruppe zurück.
5. Die Gruppe teilt sich auf.
6. Lara trifft auf Einheimische. Diese sind ihr zunächst feindlich gesonnen, doch infolge der Identifizierung des gemeinsamen Feinds (feindlicher Trupp) beschliessen Lara und die Einheimischen, zusammenzuarbeiten (RotTR: Die Verbliebenen; SotTR: Bewohner:innen Paititis).
7. Lara trifft das erste Mal auf uralte Beschützer:innen. Diese werden bei der ersten Begegnung nur schemenhaft angedeutet (TR: Oni-Krieger:innen; RotTR: Die Unsterblichen; SotTR: Yaaxil).
8. Lara dringt in einheimische Lager vor und wird dort aufgenommen, indem sie das Vertrauen der Einheimischen gewinnt. Dies bildet nun einen Schutzraum (RotTR: Geothermales Tal; SotTR: Paititi).
9. Das einheimische Lager wird von feindlichen Truppen überrannt.
10. Lara bekommt die Erlaubnis, das versteckte Artefakt zu suchen, nachdem sie sich in Prüfungen bewiesen hat. Es wird offenbar, dass die Einheimischen das Versteck kennen (TR: Himiko; RotTR: Die göttliche Quelle; SotTR: Schatulle von Ix Chel).
11. Auf dem Weg zum Artefakt wird Lara von uralten Beschützer:innen konfrontiert.
12. Die uralten Beschützer:innen bekämpfen die feindlichen Truppen.
13. Die uralten Beschützer:innen verbünden sich mit Lara (nur SotTR).
14. Möglichkeit des Rückzugs (die Spielenden haben die Möglichkeit zu leveln und noch nicht erledigte Spielmissionen nachholen).
15. Aufbruch in den Endkampf.
16. Zerstörung des Artefakts.

In *Tomb Raider* gibt es noch keine Einheimischen, mit denen man sich verbunden fühlen kann, da die Insel unbewohnt ist und nur von Schiffsbrüchigen besiedelt wird. Erst ab *Rise of the Tomb Raider* kommen Einheimische hinzu. Die uralten Mächte werden beim ersten Kontakt nur angedeutet und beschützen mit aller Macht das Artefakt. In *Shadow of the Tomb Raider* verbünden sich die uralten Mächte mit Lara und den Einheimischen, um gegen den feindlichen Trupp zu kämpfen. Im Verlauf der Geschichte wird die Narration erweitert. Auch die Artefakte und damit verbundenen Themen der Teile steigern sich. In *Tomb Raider* geht es beispielsweise um die Kontrolle des Wetters und die Manifestierung von etwas Göttlichem durch die Himmelsgöttin Himiko. In *Rise of the Tomb Raider* wird die Geschichte eines Propheten erzählt, der mit dem Artefakt der «unsterblichen Quelle» verbunden ist. Im letzten Teil wird genauer auf die Mythen der Inka und Maya eingegangen, deren Welten durch eine Schatulle und einen Dolch wiederbelebt werden sollen. Das dominante Thema der Geschichte ist Unsterblichkeit.

## 2.5.4 Die Narrationsstruktur der Comics

Die Narrationsstruktur der Comics (der Storyworld VI) erstreckt sich über 37 Comics in insgesamt vier *Volumes*, einschliesslich einer Vorgeschichte, die das erste Hauptspiel einleitet – eine übersichtliche Zusammenfassung ist daher erschwert. Allerdings verlaufen die Geschichten insgesamt sehr ähnlich und die Elemente werden bis zum zweiten *Volume* erweitert. Das dritte und das vierte *Volume* enthalten eine wesentlich kürzere Narration. Im Verlauf der Veröffentlichung der Comics werden die Ausgaben immer kürzer (siehe Übersicht). Auffällig ist, dass die Handlung häufig anhand von Flashbacks und Traumsequenzen erzählt wird. Die emotionale Bindung zu Laras Freund:innen steht im Mittelpunkt der Erzählung. Für die ersten beiden *Volumes* kann folgende Narrationsstruktur herausgearbeitet werden:<sup>19</sup>

1. Prolog: Abbildung Alltag, Einleitung durch Flashback oder Traum.
2. Freund:in in Gefahr.
3. Antritt zur Rettung.
4. Hilfe von aussen wird hinzugeholt.
5. Weitere Hilfe von Freund:innen.
6. Feindkontakt.
7. Flucht vor Feind.
8. Durch Flashbacks und Bilder wird die persönliche Bindung und Bedeutung der:s zu rettenden Freund:in offenbart.
9. Aufbruch Rettung Freund:in.
10. Gefangennahme Feind.
11. Erneute Flucht vor Feind und Rettung von Freund:in.
12. Scheinbare Sicherheit – Rückkehr zum Alltag.
13. Beseitigung der letzten verbliebenen Gefahr.
14. Epilog.

Im zweiten Volume variiert dies in dem Handlungsbogen von *Secrets & Lies*: Lara wird konkret um Hilfe von aussen gebeten und eilt einer:m Freund:in zur Rettung. Im dritten (*Survivor's Crusade*) und vierten (*Inferno*) Volume fällt die Narrationsstruktur kürzer aus:

1. Verfolgung des Feinds.
2. Zerwürfnis mit Freund:innen/Abwendung von Freund:innen.
3. Training neuer Fähigkeiten.
4. Endkampf.
5. Epilog.

---

19 Es kann als wenig überraschend bezeichnet werden, dass diese Erzählung starke Ähnlichkeiten zu Joseph Campbells «Heros in tausend Gestalten» (Campbell 2011) hat.



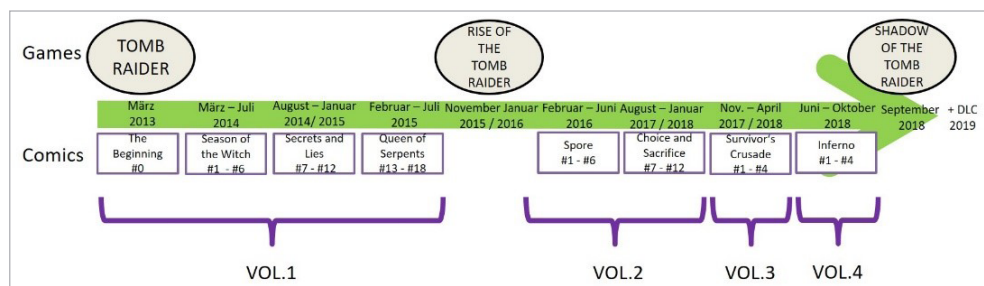
#### Narrationsstruktur in *Inferno*:

1. Verfolgung Feinde.
2. Lara gerät in Gefangenschaft.
3. Geschichte vom Feind wird erzählt; Gegenüberstellung Protagonistin und Antagonistin.
4. Offenbarung.
5. Hilfe von Freund.
6. Gemeinsames Bekämpfen mit Freund.
7. Wiedervereinigung Freund & Epilog.

Comics und Videospiele bauen aufeinander auf und beziehen sich innerhalb des jeweiligen Mediums aufeinander.

#### 2.5.5 Die Geschichte der Survivor-Storyworld

Die Geschichte kann chronologisch erzählt werden, beginnend mit der Veröffentlichung der jeweiligen Medien. Die Vorgeschichte wird im Comic *The Beginning* erzählt und dann abwechselnd durch Videospiel und Comic fortgesetzt. Im Folgenden die Handlung der Survivor-Storyworld rekonstruiert (siehe Abb. 4). An dieser Stelle sei darauf verwiesen, dass der Fortgang der Geschichte bei Videospielen an die Spielenden gebunden ist und daran, wie welche Aufgaben bewältigt werden müssen. Die Geschichte verändert sich nicht in Abhängigkeit von den Entscheidungen der Spielenden. Die Videospiele und die Comics sind in einer linearen Narration angelegt.



**Abb. 4:** Veröffentlichungen in der Survivor-Storyworld: Comics und Videospiele.  
Quelle: eigene Grafik

#### *Tomb Raider: The Beginning*

Der erste Comic in der Storyworld *The Beginning* spielt unmittelbar vor den Ereignissen des Videospiels *Tomb Raider*. Hier werden alle Charaktere vorgestellt, die im Spiel und in weiteren Comics sowie wiederholt in der Erzählung in Erscheinung treten. Auch die Beziehungen der Charaktere untereinander werden erstmals vorgestellt. James Whitman führt seit Jahren durch die erfolgreiche Archäologie-Fernsehsendung «Whitman's World». Nun plant er eine weitere Expedition auf der Suche nach dem sagenumwobenen Yamatai. Als

Kapitän arbeitet er mit Conrad Roth zusammen, der für die Expedition seine eigene Crew zusammenstellt. Diese besteht unter anderem aus Angus «Grim» Grimaldi, Joslin Reyes und Lara Croft. Gemeinsam begeben sie sich auf das Schiff «Endurance» und erleben im Verlauf der Geschichte spannende Abenteuer. Die Charaktere erzählen in Rückblenden, wie sie zueinandergefunden haben. Roth und Grim waren seit Langem befreundet und erlebten gemeinsam Abenteuer. Reyes und Roth haben sich bei einer Kneipenschlägerei in New York kennengelernt. Lara Croft ist die Tochter eines verstorbenen Freunds von Roth. Reyes ist eine ehemalige Polizistin und alleinerziehende Mutter von Alisha, die ebenfalls Roth und Lara kennt. Nachdem ihr Partner im Dienst umgekommen war, kündigte sie ihren Dienst und arbeitet nun als Mechanikerin auf der «Endurance». Im Verlauf der Geschichte stellt sich heraus, dass die Sendung von Dr. Whitman nicht so erfolgreich ist, wie er behauptet, und aufgrund schlechter Einschaltquoten abgesetzt werden soll. Um die Expedition dennoch durchführen zu können, versucht Whitman verzweifelt, Geld aufzutreiben, indem er illegal Kunstartikel an zwielichtige Untergrundorganisationen verkauft. Bei einer Übergabe gerät Whitman in Schwierigkeiten und Jonah, der von Roth beauftragt wurde, hilft ihm aus der prekären Lage. Es stellt sich heraus, dass Jonah, der Schiffskoch, maorische Wurzeln hat. Überraschenderweise taucht Alex auf der «Endurance» auf, der ebenfalls Probleme hat und kurzfristig einen Unterschlupf sucht. Er wird kurzerhand als Crew-Mitglied eingestellt und versucht als Gegenleistung, Geld aufzutreiben. Als auch dieser Versuch scheitert und die Expedition mangels Finanzierung kurz vor dem Scheitern steht, ruft Lara ihre Freundin Sam Nishimura an. Sams Onkel hat zuvor bereits Expeditionen von Roth finanziert und gibt nun sein Einverständnis, die restlichen Kosten zu übernehmen, wenn er am Gewinn mit 60% beteiligt wird. Sam übernimmt daraufhin die Rolle der Dokumentarfilmerin, da sie als ehemalige Filmstudentin bereits viel Erfahrung in diesem Bereich hat. Kurze Zeit später bricht die «Endurance» zum Drachen-Dreieck auf.

*Story-Arc:*<sup>20</sup> *Videospiel Tomb Raider (2013)*

*Tomb Raider 2013* beginnt damit, dass Lara Croft entgegen Whitmans Rat direkt ins Drachen-Dreieck steuert, da sie dort das verlorene Königreich Yamatai vermutet. Während eines heftigen Sturms erleidet Lara mit der «Endurance» und ihrer Crew Schiffbruch. Das Schiff bricht mitten auf See auseinander und Lara fällt nach einem missglückten Sprung ins Meer. Die restlichen Crewmitglieder haben sich bereits am Strand zusammengefunden, als Lara ebenfalls angespült wird. Bevor sie sich bemerkbar machen kann, wird sie bewusstlos geschlagen. Als sie wieder zu sich kommt, befindet sie sich kopfüber in einer von Kerzen beleuchteten Höhle und ist in Stoff eingewickelt. Es gelingt ihr, sich zu befreien, jedoch nicht ohne Verletzungen. Auf ihrer Flucht aus der Höhle, die mit Totenschädeln, Leichen, Kadavern und merkwürdigen Wandgemälden gefüllt ist,

---

20 Um die Nachvollziehbarkeit und Übersichtlichkeit zu gewährleisten, wird im Folgenden der Begriff «Story-Arc» verwendet, welcher einen Handlungsbogen im jeweiligen Medium bezeichnet.

wird Lara mehrmals von Männern in zerfetzten Gewändern angegriffen, kann jedoch entkommen. Anschliessend findet sie Spuren ihrer Freund:innen und Crewmitglieder, darunter Sams Kamera und ein Funkgerät, mit dem sie eine Kontaktaufnahme versucht, was jedoch fehlschlägt. Während ihrer Suche nach Nahrung findet sie an einem Toten einen provisorischen Bogen und versucht, damit etwas zu jagen. Dabei erinnert sie sich an die Lektionen, die sie von Roth gelernt hat. Lara entdeckt, dass die Insel bewohnt ist: Sie findet Schriftzeichen, Leichen und Hinweise auf menschliches Leben. Nachdem Roth per Funk Kontakt mit Lara aufnehmen konnte, begibt sie sich durch die alten Ruinen der Insel auf eine Position in den Bergen, wo sie auf Sam trifft. Jedoch ist Sam nicht allein, Mathias ist bei ihr, der ebenfalls ein Schiffsbrüchiger zu sein scheint. Während Lara erschöpft am Lagerfeuer einschläft, erzählt Sam Mathias die Legende von Himiko. Als Lara wieder aufwacht, ist Sam mit Mathias verschwunden. Kurze Zeit später treffen Jonah, Reyes, Whitman und Alex bei Lara ein. Sie teilen sich auf: Lara und Whitman gehen zu Roth, die anderen suchen nach Sam. Auf dem Weg zu Roth finden Whitman und Lara heraus, dass die Bewohner:innen der Insel die Wettergöttin Himiko anbeten. Dies bedeutet, dass sie sich tatsächlich auf Yamatai befinden. Als die beiden einen Schrein zu Ehren von Himiko entdecken, werden sie von den Bewohner:innen der Insel gefangen genommen. Sie werden zu den anderen Überlebenden der «Endurance» gebracht. Bei einem Fluchtversuch wird einer der Überlebenden erschossen und die restlichen nun gesucht. Lara gelingt es, sich zu verstecken, wird aber kurze Zeit später entdeckt und angegriffen. Lara wehrt sich und in Notwehr tötet sie das erste Mal. Bewaffnet mit Bogen und Pistole gelingt Lara die Flucht zu Roths Position, wo er verletzt von Wölfen angegriffen wird. Er teilt Lara mit, dass sie seinen Rucksack haben, in dem sich der Sender für das Rettungssignal und Verbandszeug befinden. Nachdem Lara den Rucksack zurückgeholt hat, versorgt sie Roth. Dieser bittet sie dann, auf die Spitze des Bergs zu klettern, um das Notrufsignal zu senden. Nach mehreren Feindbegegnungen gelingt es Lara, das Notrufsignal abzusetzen. Dies wird tatsächlich von einem Flugzeug empfangen, das die Überlebenden einsammeln möchte. Allerdings gerät auch das Flugzeug, ähnlich wie die «Endurance», in einen plötzlichen Sturm und stürzt auf der Insel ab. Einer der Piloten überlebt und Lara versucht, ihn in der Nähe eines alten Klosters zu retten. Allerdings wird sie von Mathias und den Inselbewohner:innen aufgehalten und Mathias befiehlt, sie zu töten. Lara wird niedergeschlagen und kommt kurz darauf wieder zu Bewusstsein. Sie erlebt, wie eigenartige, menschenähnliche Kreaturen, von den Inselbewohner:innen als «Oni-Wächter» bezeichnet, angreifen und töten. Lara verliert erneut das Bewusstsein und erwacht in einer Kammer voller gehäuteter und an Haken aufgehängter Leichen. Dort findet sie auch die Leiche des Piloten, den sie zu retten versuchte. Lara gelingt die Flucht und sie entdeckt immer mehr mumifizierte Leichen, einige aus Epochen vor dem Zweiten Weltkrieg. Währenddessen findet sie immer mehr Hinweise auf Himiko und ihre sogenannten Sturmwatchen. Lara zieht immer mehr Rückschlüsse auf den alten Mythos um die Sonnengöttin und erkennt, dass darin mehr

Wahrheit stecken könnte, als ihr lieb ist. Sie findet das Grab und die Leiche von Himiko und ist sich nun sicher, sich in Yamatai zu befinden. Zudem entdeckt sie alte Wandmalereien, die ein Aufstiegsritual beschreiben. Nach einer weiteren Flucht vor den Inselbewohner:innen, die sich selbst als «Solarii, Kinder der Sonnenkönigin» bezeichnen, gelingt es Sam, Kontakt zu Lara über das Funkgerät aufzunehmen. Es hat sich herausgestellt, dass sie in der Festung der Solarii gefangen gehalten wird und ein Feuerritual mit ihr geplant ist. Lara und Roth begeben sich dorthin, da sie vermuten, dass der Rest der Crew ebenfalls dort festgehalten wird. Auf dem Weg erleidet Lara schwere Verletzungen und wird von Grim und Roth unterstützt. Grim stirbt, während er Lara schützt. Letztlich gelingt es Lara, bis in die Festung der Solarii vorzudringen und das Feuerritual zu unterbrechen, bei dem Sam geopfert werden soll. Sie wird dann von den Männern von Mathias überwältigt. Das Ritual wird fortgesetzt, aber Sam wird nicht verletzt, da im letzten Moment plötzlicher starker Wind die Flammen erlöschen lässt. Überzeugt davon, dass dies ein Zeichen ist, dass es sich bei Sam um die rechtmässige Erbin von Himiko handelt, wird sie in den Thronsaal gebracht. Lara gelingt erneut die Flucht und sie findet dabei auch ihre gefangenen Freund:innen. Es gelingt ihr, Jonah, Reyes und Alex zu befreien. Die Flüchtenden verlassen den Tempel, während Lara versucht, Whitman und Sam zu retten. Sie trifft auf Whitman, der sich frei bewegen kann, da er mit den Solarii etwas ausgehandelt hat. Lara gelingt es auch, Sam zu befreien, nachdem Mathias ihr erklärt hat, welche wichtige Rolle Sam für das Übergangsritual mit der Sonnengöttin spielt. Währenddessen eilt Roth zu Hilfe und bringt einen weiteren Hubschrauber unter Kontrolle, der das Notrufsignal erhalten hat, um sie zu befreien. Nachdem Lara erlebt hat, was mit dem ersten Rettungsflugzeug passiert ist, als sie flüchten wollten, beauftragt sie Sam, über Land zu flüchten. Da es für Lara keinen anderen Ausweg gibt, muss sie den Helikopter zur Flucht mit Roth nutzen und versucht, den Helikopter unter Androhung von Gewalt zur Landung zu bringen. Sie stürzen ab, wobei Lara beinahe getötet wird. Roth gelingt es, Lara wiederzubeleben. Allerdings tauchen daraufhin Mathias und ein Teil der Solarii auf, die versuchen, beide zu töten. Roth opfert sich, indem er ein Beil abfängt, um Lara zu retten. Kurze Zeit später trifft auch der Rest der Crew – Jonah, Reyes, Sam und Alex – bei Lara ein. Nachdem die Gruppe Roth an einem sicheren Ort beerdigt hat, beschliesst Reyes, ein Boot am Strand wieder fahrtüchtig zu machen, um von der Insel zu flüchten. Lara versucht, die Gruppe davon zu überzeugen, dass dies nicht funktionieren wird, stösst jedoch auf wenig Gehör. Sie findet heraus, dass die Ursache für den Ursprung der Stürme in der Ritualkammer des Klosters liegen muss. Anschliessend kehrt sie zur Gruppe zurück, die sich bereits am Strand aufhält, und versucht, das Boot zu reparieren. Dabei stösst auch Dr. Whitman wieder auf ominöse Weise dazu. Lara äussert ihre Bedenken gegenüber Whitman und vermutet, dass dieser mit den Solarii zusammenarbeitet. Sie stösst jedoch erneut auf taube Ohren. Um sich Luft zu verschaffen, will sie zu Alex aufrücken, der Reyes' Werkzeug von der «Endurance» holen will. Auf dem Weg dorthin stösst sie erneut auf Widerstand von den Solarii

und findet Alex in der «Endurance» eingeklemmt zwischen Wrackteilen. Es gelingt Lara nicht, Alex zu befreien, bevor die Solarii weiter auf das Schiff vordringen. Daraufhin opfert sich Alex und löst eine Explosion aus, um Lara Zeit für ihre Flucht zu verschaffen. Lara entdeckt einen alten Bericht über eine militärische Erkundung Japans aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs, in dem versucht wird, die Stürme als Waffe zu benutzen. Sie beschliesst, ein Grab in der Nähe der Klippen weiter zu erkunden, da sie sicher ist, dass die Solarii dort etwas hüten, was ihnen Kontrolle über die Stürme geben könnte. Daraufhin entdeckt sie die Überreste eines Samurai der Sturmwatch, der rituellen Suizid begangen hat. Bei ihm findet sie eine Notiz, die das Rätsel um die Stürme löst: Die ausgewählte Nachfolgerin der Sonnengöttin nahm sich vor dem Ritual das Leben, um nicht die Macht von Himiko zu übernehmen. Dadurch blieb die Seele von Himiko in ihrem verwesenden Körper gefangen, und ihre Wut äussert sich in den Stürmen. Lara schliesst daraus, dass die einzige Möglichkeit, lebend von der Insel zu entkommen, darin besteht, den von ihr schon entdeckten Leichnam der Sonnenkönigin zu zerstören. Auf dem Rückweg zum Strand wird die Gruppe erneut überfallen. Daraufhin entführt Whitman Sam und bringt sie zu den Solarii. Überzeugt davon, dass Lara Whitman richtig eingeschätzt hat und sie vielleicht auch mit den Stürmen richtig liegen könnte, erkennt Reyes, dass sie die Insel nicht verlassen können, ohne den Leichnam von Himiko zu zerstören. Sie fahren nun landeinwärts, um Sam zu retten und die Quelle der Stürme zu vernichten. Lara versucht, Sam zu finden, und wird Zeugin, wie Whitman von den Oni getötet wird. Lara entdeckt im Kloster eine weitere Kammer, die Himiko gewidmet ist. Dort erkennt sie, dass Himikos Seele immer wieder in einen neuen, als Gefäss dienenden Körper übertragen wird. Die Rolle von Sam wird nun auch klar: Sie soll als neuer Körper für Himikos Seele dienen. Lara kämpft sich daraufhin durch die Sturmwatchen auf die Spitze des Klosters, wo Mathias bereits das Übergangsritual eingeleitet hat. Auf dem Weg zu Mathias wird Lara von den verbliebenen Solarii angegriffen, kann jedoch nicht gestoppt werden. Sie tötet Mathias mit zwei Pistolen, woraufhin sein Körper in den Abgrund stürzt. Bevor das Übergangsritual beendet werden kann, zerstört Lara die Überreste von Himiko und rettet damit Sam. Die Stürme ziehen sofort danach ab und Lara, Sam, Reyes und Jonah können mit dem Boot die Insel verlassen. Kurze Zeit später werden sie von einem Transportschiff aufgenommen. Lara erkennt, dass sie Antworten auf die grossen Mysterien der Welt benötigt, und hinterfragt ihr eigenes Wissen sowie das Wissen ihres Vaters.

*Story-Arc: Comic Season of the Witch #1-#6 (2014)*

- #1: Survivor's Guilt
- #2: Over the Edge
- #3: Haunted by the Past
- #4: Haunted by Shadows
- #5: Sacrifice for a Friend
- #6: On the Brink of Madness

Wochen nach den Ereignissen auf Yamatai leiden Lara, Jonah, Reyes und Sam unter dem «Überlebensschuld-Syndrom» (*Survivor's Guilt*). Dies äussert sich bei Lara in vielen Alpträumen und Flashbacks. Jonah und Reyes haben das Gefühl, von sogenannten Hütern verfolgt zu werden. Nach einigen seltsamen Ereignissen – beispielsweise einer Flutwelle im Grand Canyon und Jonahs Suizidversuch – hinterfragt Lara ihre eigene Wahrnehmung insbesondere in Bezug auf das, was sie auf der Insel Yamatai gesehen hat. Lara, Jonah, Reyes und Sam besitzen jeder ein Artefakt von Yamatai, können sich jedoch nicht daran erinnern, wie sie jeweils in dessen Besitz gelangt sind. Lara holt sich Hilfe von einem Geschichtsprofessor, um mehr über die Artefakte zu erfahren. Bald wird eine neue Organisation alle vier verfolgen, um die Artefakte zurückzuerlangen. Reyes und Lara entkommen der Organisation nur knapp mithilfe eines Unbekannten. Zu allem Überfluss wird Sam erneut entführt und nach Yamatai verschleppt. Die verbliebenen Freund:innen begeben sich zu Sams Rettung und erleben dabei einen Teil ihres Alptrauums erneut. Es stellt sich heraus, dass Sam als Köder für Lara dient und später für das Fortsetzen des Übergaberituals benötigt wird, um aus Sam die Sonnengöttin Himiko zu erschaffen. Nach der Gefangennahme Laras offenbart sich die unbekannte Organisation als die «Vier Hüter», die Mathias von den Solarii huldigen. Lara ist die vierte Hüterin und wird benötigt, um Mathias wiederzubeleben. Das Ritual gelingt, aber Lara vernichtet Mathias im letzten Moment mithilfe von Danny, dem unbekannten Helfer. Während sie gemeinsam aus einer einstürzenden Höhle fliehen, enthüllt Danny seine wahren Motive: Er ist der Drahtzieher hinter den Artefakten und dem Ritual und will Lara wieder gefangen nehmen, um das Ritual zu wiederholen. Lara überlistet Danny, der durch die Explosion einer Handgranate stirbt. Anschliessend gelingt ihr die Flucht und sie findet zu Sam, Reyes und Jonah zurück.

*Story-Arc: Comic Secrets & Lies #7–#12 (2014/2015)*

- #7: Losing Her Grip
- #8: A Sinister Truth
- #9: Lost and Found
- #10: The Hunt is On
- #11: A Ghost at Rest
- #12: Fall of the Curtain

Lara versucht, ihre Beziehung zu Reyes zu verbessern, die ihr gegenüber seit den Ereignissen von Yamatai immer verschlossener geworden ist. Lara leidet noch immer unter den Ereignissen von Yamatai, bricht während des Ausflugs zusammen und haluziniert. Eine scheinbar von den Toten auferstandene Person in Erscheinung von Alex bittet Lara darum, nach ihrer Schwester Kaz zu suchen. Kaz' Mutter vermutet, dass sie sich in der Ukraine aufhält, hat seit einer Woche aber keinen Kontakt mehr zu ihr gehabt. Lara möchte gemeinsam mit Sam nach Kaz suchen, bittet sie aber, zu Hause zu bleiben,

um sie zu schützen. Kaz' Spur führt Lara nach Prypjat, Tschernobyl, wo Kaz sich mit Hilfe einiger Bewohner:innen versteckt hält. Es stellt sich heraus, dass Kaz von ihrem ehemaligen Arbeitgeber verfolgt und von einer mysteriösen Organisation namens Trinity bedroht wird. Nach einem spektakulären Kampf mit Truppen von Trinity und dem scheinbaren Tod des Agenten Mr. Cruz, dem Kaz schon lange auf den Versen war, kehren Lara und Kaz sicher nach Grossbritannien zurück. In vermeintlicher Sicherheit zu Hause bittet Lara Jonah, in seinem Theaterstück mitzuspielen. Kurz vor der Premiere erhält Lara einen Brief, demzufolge Mr. Cruz Kaz erneut in seine Gewalt gebracht hat. Lara bricht daraufhin auf, um Kaz zu retten. In einem weiteren spektakulären Kampf zwischen Lara, Mr. Cruz und Trinity-Truppen in der Londoner U-Bahn gelingt es Lara, Mr. Cruz endgültig zur Strecke zu bringen. Sie rettet Kaz und gemeinsam schaffen sie es zur Premiere von Jonahs Theaterstück. Auf der Bühne schliesst Lara mit den Worten «The show must go on. And so must I.»

*Story-Arc: Comic Queen of Serpents #13–#18 (2015)*

#13: The Watchers

#14: Dark Waters

#15: Of Myths and Monsters

#16: Nest of Vipers

#17: Grim Times

#18: Cold Light of Day

Dieser Handlungsbogen zeigt, wie Lara, Jonah und Sam ihren Alltag bestreiten. Lara arbeitet in einem Museum und nutzt es abends für Parkour-Übungen. Jonah hat als Koch in einem gehobenen Restaurant angefangen und Sam verfolgt weiterhin ihre Regiekarriere. Alle drei werden von verummten Personen aufgesucht. Jonah erhält ein Paket, Lara und Sam eine Videokassette. Auf dieser befindet sich ein Hinweis, dass Grim noch am Leben sein könnte. Dies wird durch den Inhalt des Jonah-Pakets bestätigt: die Mütze, die Grim immer getragen hat. Kaz, die nun bei Jonah wohnt, findet heraus, dass die Aufnahmen aus Mexiko stammen. Gemeinsam brechen Lara, Sam, Jonah und Kaz nach Mexiko auf, um getarnt als Dokumentarfilmteam nach Grim zu suchen. Lara und Sam leiden weiterhin unter Alpträumen und Flashbacks. Sam zeigt zwischenzeitlich selbstzerstörerisches Verhalten und kann sich später nicht mehr daran erinnern. Das Team erhält Hilfe von den Bewohner:innen eines mexikanischen Dorfs im Dschungel, die von der Königin der Schlangen erzählen, der Anführerin einer Guerilla-Gruppe im Dschungel von Mexiko. Lara gelingt es, dorthin vorzudringen, sie wird jedoch gefangen genommen. Es stellt sich heraus, dass die Königin der Schlangen Laras Vater Richard Croft kennt. Sie half ihm, einige Ruinen im mexikanischen Dschungel zu finden, und hatte eine kurze Liebesbeziehung mit ihm. Durch ihn kennt sie Lara und verfolgt seitdem ihre Geschichte. Die Königin der Schlangen weiss, dass Lara von ihrem Vater ein



grosses Vermögen geerbt hat und auch Sams Familie wohlhabend ist. Sie will ihre Entführungen nutzen, um Geld für eine Guerilla-Gruppe zu erpressen. In Gefangenschaft trifft Lara nun scheinbar endlich auf Grim – doch er stellt sich als dessen Zwillingsbruder heraus. Während der gemeinsamen Flucht erzählt Grims Bruder Cuddy, wie sehr er seinen Bruder vermisst und wie sie gemeinsam aufgewachsen seien. Cuddy und Lara treffen wieder auf Jonah, Kaz und Sam und versuchen gemeinsam, per Boot aus dem Dschungel zu flüchten. Sie werden fortwährend von einem Guerilla-Trupp verfolgt. Sam tötet eine:n Kämpfer:in, was sie schockiert. Allen gelingt die Flucht auf das Boot, doch Lara macht sich weiterhin Sorgen um Sam, die nun apathisch wirkt. Eine Nebensequenz zeigt, wie Sam sich im Spiegel betrachtet und nicht sich selbst, sondern die Sonnengöttin Himiko sieht. Zurück in London gehen alle wieder ihrem Alltag nach. Lara versucht, zu Sam durchzudringen, die sich in letzter Zeit ihr gegenüber sehr abweisend verhalten hat. Auf dem Heimweg wird klar, dass Lara selbst noch nicht alle Ereignisse verarbeitet hat und allerorten Gefahr vermutet. Nach einem weiteren Zusammenbruch zieht sich Lara in ihr Zuhause zurück. Nachdem Kaz und Jonah sie ein wenig aufgemuntert haben, erhält Lara einen Anruf: Sam sitzt im Gefängnis. Schockiert von dem Anruf besucht Lara sie dort. Wie sich herausstellt, hat Sam willkürlich jemanden auf der Strasse angegriffen und stellt nun eine Gefahr für sich und andere dar. Lara versucht, Sam zu beruhigen, und verspricht, ihre Kaution aufzutreiben. Sam spricht von sich selbst in der Wir-Form. Nachdem Lara erwähnt hat, dass sie vielleicht London verlassen wird, wendet sich Sam von ihr ab. Lara ist von den Ereignissen überwältigt und beschliesst, London zu verlassen. Nach einem Moment der Reflexion beruhigt sie sich jedoch und beginnt, die zurückliegenden Ereignisse aufzuschreiben. Dabei wird ihr bewusst, dass sie auf Yamatai etwas gesehen hat, das mit Unsterblichkeit zu tun hat.

## *Story-Arc: Videospiel Rise of the Tomb Raider (2016)*

«Was lässt jemanden die Grenzen der menschlichen Erfahrung überschreiten? Sich dem Unbekannten stellen? Als Kinder stellen wir die Welt um uns infrage; wir lernen, wir akzeptieren – und dabei verlieren wir die Fähigkeit zu staunen. Aber einige nicht. Die Forscher, die Wahrheitssuchenden, es sind diese Pioniere, welche die Zukunft der Menschheit formen» Rise of The Tomb Raider Spieleröffnungssequenz 2016.

Das Spiel beginnt mit diesen Sätzen, die von Laras Vater gesprochen werden. Lara und Jonah stehen in einer verschneiten Berglandschaft und blicken auf einen grossen Berg. Jonah informiert Lara darüber, dass der Trupp, mit dem sie bis hierhin gekommen seien, nicht weiter durch die vor ihnen liegenden Bergketten gehen würde. Lara möchte unbedingt weiter, da sie glaubt, dass sich hinter den Bergen die «verlorene Stadt» befindet. Jonah und Lara brechen zu zweit auf, werden jedoch beim Erklimmen des Bergs in unwegsamem Gelände durch Schneelawinen voneinander getrennt. Die Geschichte

springt nun zwei Wochen zurück nach London. Lara ist auf dem Weg zu ihrer Wohnung, als sie von aussen sieht, dass jemand mit einer Taschenlampe drinnen ist. Als Lara in ihre Wohnung geht, bemerkt sie, dass das Fenster offen steht und ein Tonband ihres Vaters abgehört wurde. Kurz darauf versucht jemand, durch die Tür zu gelangen. Es stellt sich heraus, dass es Ana ist, die Freundin von Laras verstorbenem Vater. Ana möchte Lara Gesellschaft leisten, weil Lara wieder auf der Titelseite eines Klatsch-Magazins gelandet ist. Laras Wohnung ist voll mit Nachforschungen über Yamatai, Syrien, Unsterblichkeitsmythen und die alten Aufzeichnungen ihres Vaters. Lara informiert Ana, dass sie endlich das «Grab des Propheten» gefunden habe und nun die Reise dorthin antreten wolle. Sie erklärt auch, dass ihr Vater nicht verrückt gewesen sei, sondern kurz davorgestanden habe, das Grab zu finden, welches das Geheimnis zur Unsterblichkeit in sich trage. Ana ist besorgt über Laras Besessenheit und Paranoia und versucht, sie davon abzuhalten, da dieses Verhalten sie an den zuletzt verwirrten und ähnlich von Unsterblichkeitsmythen besessenen Vater erinnert.

#### Szenenwechsel.

Lara befindet sich bereits in Syrien und ist auf der Suche nach einem Grab. Sie ist mit einem ortskundigen Fahrer in einem Auto unterwegs. Es stellt sich heraus, dass der Fahrer Laras Absichten verraten hat, und sie werden angegriffen. Lara kann fliehen und erreicht schliesslich die Gegend des Grabs. In einer nahegelegenen Höhle findet Lara Hinweise darauf, dass sich das Grab in unmittelbarer Nähe befindet. Zudem entdeckt sie Wandmalereien, die von einem Propheten sprechen, der heilende Wunder vollbracht hat, Armeen dazu bewegte, die Waffen niederzulegen, und ein Volk durch die Wüste zu einer Oase führte. Lara erfährt auch, dass der Prophet und seine Anhänger vom Trinity-Orden ermordet wurden. Sie findet durch einen geheimen Eingang Zugang zum verlorenen Grab des Propheten. Dort entdeckt sie in alten Aufzeichnungen und Wandgemälden weitere Informationen über Trinity und den Propheten. Trinity ist ein kirchlicher Orden, der den Propheten der Ketzerei beschuldigt, da dieser behauptet, den Tod besiegt zu haben. Trinity ist auch auf der Suche nach etwas, das die göttliche Quelle genannt wird. Je weiter Lara in das Grab vordringt, desto näher kommen Trinity-Truppen. Sie erreicht schliesslich den Sarg des verlorenen Propheten, der jedoch leer ist. Kurz darauf stürmen Trinity-Soldaten unter der Führung von Konstantin das Grab. Lara versteckt sich im Sarg des Propheten vor Trinity. Als dieser erneut geöffnet wird, bedroht Lara Konstantin mit einer geladenen Waffe. Konstantin will von ihr wissen, wo sich das Artefakt befindet, da sie ihn dorthin geführt hat. Lara behauptet, weder eine Leiche noch ein Artefakt gefunden zu haben. Konstantin zweifelt an ihrer Aussage und plant, sie zu töten. Bevor es jedoch dazu kommt, löst Lara die von Trinity gelegten Sprengfallen aus und kann sich in Sicherheit bringen.

Nach diesem Vorfall kehrt Lara zurück nach Croft Manor, wo sie weitere Nachforschungen anstellt. Unter anderem untersucht sie die Symbole, die sie in Syrien entdeckt hat. Eines dieser Symbole, ein eigenartiges Kreuz, findet Lara in einem der Bücher ihres Vaters wieder. Jonah besucht sie und fragt sie nach den Ereignissen in Syrien. Ausserdem zeigt ihm Lara, dass das Symbol mit einer mysteriösen verschollenen Stadt namens Kitesch verknüpft ist, die sie in Sibirien vermutet. Lara glaubt, dass sich die «göttliche Quelle» an diesem Ort befindet – das Artefakt, nach dem ihr Vater so lange gesucht hat. Sie hofft, dass die Entschlüsselung des Geheimnisses der Unsterblichkeit dazu führen wird, dass es keine Krankheiten, keinen Tod und kein Leiden mehr auf der Welt geben wird. Jonah ist besorgt um Lara und zweifelt an ihrer psychischen Gesundheit. Er hat Angst, sie aufgrund ihrer Besessenheit zu verlieren. Kurz darauf wird Lara von einem Attentäter von Trinity angegriffen und wichtige Informationen werden gestohlen. Lara erkennt, dass sie Trinity erneut zu ihrem Ziel geführt hat. Aus Sorge um Lara beschliesst Jonah, mit ihr nach Sibirien zu reisen.

Es folgt ein Sprung zurück zum Beginn des Spiels, als Lara von einer Lawine erfasst wurde. Jonah funkt sie an und teilt ihr mit, in Sicherheit zu sein. Sie bittet ihn umzukehren, da sie denkt, es allein schaffen zu können. Über das Funkgerät hört Lara mit, dass Konstantin bereits zu den Ruinen in den Bergen vorgedrungen ist, allerdings stossen sie auf Widerstand der «Hinterbliebenen». Kurze Zeit später beobachtet Lara, wie zwei Hinterbliebene von Trinity gejagt werden, wobei einer von ihnen getötet wird. Lara kämpft sich durch das abgelegene und verschneite Gebiet und überlistet dabei mehrere Trinity-Soldaten und einen Bären, durch dessen Höhle sie einen Ausweg zu finden glaubt. Infolge eines Sturzes wird Lara bewusstlos und es werden Flashback-Szenen aus Laras Kindheit gezeigt.

Als Kind bewundert sie ihren Vater. Sie fleht ihn an, mit zur nächsten Expedition kommen zu dürfen, bei der sie seine Assistentin sein möchte. Laras Vater hält die Aktivität für zu gefährlich, ist sich jedoch sicher, dass Lara in der Welt grosse Erfolge erzielen und ihn stolz machen wird. Auch wird erwähnt, dass ihr Vater dem Propheten auf der Spur war. Nach einem aufwühlenden Telefonat, das Lara mithört, ist sie besorgt um ihren Vater. Er versichert ihr, dass sie es eines Tages verstehen würde. Lara teilt ihm mit, es nicht verstehen, sondern ihren Vater zurückhaben zu wollen. Sie dringt durch ein komplexes, vereistes Höhlensystem zu einer alten sowjetischen Anlage vor. Dort wird sie von einer der Hinterbliebenen angegriffen, die sie zuvor gesehen hat. Lara versucht, sie davon zu überzeugen, dass sie auf derselben Seite stehen, doch die Hinterbliebene rät ihr umzukehren. Solange Lara ebenfalls nach dem Artefakt sucht, bleibt sie ihre Feindin, verschont aber ihr Leben. Lara dringt immer weiter in die alte sowjetische Anlage vor und findet heraus, dass viele der Hinterbliebenen von Trinity bis zum Tod gefoltert wurden, um das Versteck der göttlichen Quelle zu enthüllen. Lara belauscht ein Gespräch von Konstantin, in dem er erfährt, dass sie jemanden gefangen genommen haben, der mehr über den Aufenthaltsort der göttlichen Quelle weiss. Während sie weiter in die

kalte Schneelandschaft vorrückt, hilft sie immer wieder Hinterbliebenen gegen Trinity. Über das Funkgerät erfährt Lara, dass der Gefangene vermutlich der Anführer der Hinterbliebenen ist. Lara dringt ins Gefängnis ein und findet Konstantin, der gerade mit einem Anführer von Trinity spricht. Beim Lauschen wird Lara erwischt und von einem Söldner niedergeschlagen. Als sie wieder zu Bewusstsein kommt, ist sie an einen Stuhl gefesselt im Gefängnis und sitzt Ana gegenüber, die ebenfalls gefesselt ist. Lara fragt Ana, was sie hier mache, aber Ana gibt vor, sich nicht erinnern zu können, und ist verängstigt. Konstantin stösst zu ihnen und versucht, von Lara zu erfahren, wo sich die göttliche Quelle befindet, indem er Ana foltert. Nach kurzer Zeit fordert Ana Konstantin auf aufzuhören, da Lara wirklich nichts wisse. Ana enthüllt daraufhin die Wahrheit über sich selbst: Sie gehört ebenfalls zu Trinity und ist nur mit ihrem Vater zusammengekommen, um an das Geheimnis der göttlichen Quelle zu gelangen. Ana macht Lara das Angebot, sich Trinity anzuschliessen, um einen Sinn in ihrem Leben zu finden. Da Lara weiss, wie Trinity arbeitet, lehnt sie ab. Lara wird in eine Zelle gesperrt, aus der sie sich schnell befreien kann. Ein Gefangener bittet sie, ihn ebenfalls zu befreien. Lara misstraut ihm zunächst, aber nachdem er enthüllt hat, tatsächlich zu wissen, wonach sie und Trinity suchen, befreit Lara den Mann. Er stellt sich als Jacob vor und gibt an, sehr ortskundig zu sein. Lara bedankt sich bei ihm und gibt ihm für den Fall, dass sie sich verlieren, ein Funkgerät. Während ihres Ausbruchs erfährt Lara, dass in diese Region viele Sowjets gebracht wurden, um in den Minen nach alten Artefakten zu graben. Jacob und Lara fliehen gemeinsam aus dem Gefängnis und Jacob rettet Lara vor dem Ertrinken.

In einem weiteren Flashback sieht man, wie Lara ihren Vater tot in seinem Büro findet, nachdem sie einen Schuss gehört hat.

In einem versteckten Unterschlupf fragt Jacob Lara nach ihren Motiven für die Suche nach der göttlichen Quelle. Lara erklärt, dass ihr Vater zuletzt von Unsterblichkeitsmythen besessen gewesen sei und sie sich vor seinem Suizid gestritten haben. Sie dachte, ihr Vater sei verrückt geworden. Seit sie jedoch in Yamatai etwas Übernatürliches gesehen habe, glaube sie, dass ihr Vater möglicherweise nicht verrückt, sondern etwas Grösserem auf der Spur gewesen sei. Lara teilt Jacob ebenfalls mit, zu glauben, dass die göttliche Quelle, falls sie echt sei, erforscht werden müsse und nicht versteckt gehalten werden dürfe. Jacob fragt Lara ausserdem, ob Trinity die göttliche Quelle bekommen solle, was sie verneint. Daraufhin bittet er sie, gemeinsam mit den anderen Hinterbliebenen Trinity und Konstantin zu bekämpfen, damit die göttliche Quelle weiterhin geschützt werden könne. Lara stimmt zu, ihnen zu helfen, will aber nach wie vor die göttliche Quelle finden. Lara erfährt von einem versteckten Dorf hinter dem alten Bahnhof aus Sowjetzeiten, in dem sich Jacobs Leute aufhalten. Sie hofft, dass sie Jacob helfen kann, sein Volk gegen Trinity zu verteidigen, um mehr über die göttliche Quelle zu erfahren. Der Treffpunkt ist eine alte Kupfermine, von der aus sie zum Dorf gelangen können. Auf dem Weg dorthin wird Lara von Trinity-Truppen angegriffen und muss sich erneut ihren Weg zur Kupfermine erkämpfen. Während Trinity in der Mine weitere Bohrungen durchführt,

um zu beenden, was die Sowjets begonnen haben, werden sie durch einen Erdbeben getrennt. Jacob weist Lara an, Sofia zu finden und sein Volk zu warnen. Lara dringt immer weiter in das Innere der Mine vor und findet schliesslich, wonach die Sowjets und nun auch Trinity gegraben haben: Überreste der mystischen Stadt Kitesch. Es gelingt Lara, in einen Teil der Stadt vorzudringen und dort mehr über den unsterblichen Propheten zu erfahren. Die Wandmalereien zeigen den Exodus des Propheten und seiner Gefolgschaft in Syrien sowie den Bau einer Stadt in einem Tal namens Kitesch. Anschliessend wird der Aufbau einer Armee dargestellt, die die Stadt und den Propheten beschützen soll. Ausserdem wird enthüllt, dass die Krieger dieser Armee dem Propheten einen Atlas schenken, der die Geheimnisse der Stadt zeigt. Lara vermutet nun, dass dieser Atlas eine Karte der Stadt ist und zeigt, wo sich die göttliche Quelle befindet. Über die Ruinen gelangt Lara ins Tal von Jacobs Dorf, wo sie von den Verbliebenen, einschliesslich Sofia, umstellt wird. Kurz bevor sie getötet werden soll, erscheint Jacob und versichert allen, dass Lara eine Freundin sei und nicht zum Feind gehöre. Er informiert sie jedoch auch darüber, dass Trinity auf dem Vormarsch sei. Lara hilft nun bei verschiedenen Aufgaben im Tal, um das Gebiet auf die bevorstehende Auseinandersetzung vorzubereiten und das Vertrauen der Verbliebenen zu erlangen. Kinder und Kampfunfähige werden in die Katakomben evakuiert. Wenig später dringt Trinity mit Hubschraubern in das Tal ein und es kommt zu gewalttätigen Auseinandersetzungen. Trinity kann mithilfe von Lara und kampffähigen Hinterbliebenen vorerst aber zurückgedrängt werden. Lara erfährt mehr über den Atlas und die göttliche Quelle. Nach einer Legende soll die göttliche Quelle ein Fragment aus Gottes Seele enthalten und jeder, der die Quelle erblickt, erlangt Unsterblichkeit. Da Lara zusammen mit den Verbliebenen gegen Trinity gekämpft hat, vertraut ihr nun auch Sofia und möchte sich revanchieren. Sie verrät den Aufenthaltsort des Atlas unter einer Kathedrale in den Archiven. Allerdings betont sie sofort, dass sie Lara dorthin nicht begleiten werde, da dort «Andere» leben, nämlich die Unsterblichen, die jeden Eindringling töten. Lara dringt zur Kathedrale vor, jedoch ist Trinity bereits vor Ort. In der Kathedrale trifft Lara auf Ana, die einen Trinity-Trupp ins Archiv geschickt hat, um den Atlas zu bergen. Lara kann sich aus dieser Situation befreien und dringt weiter ins Archiv vor. Dort findet sie den Atlas, muss jedoch vor den Trinity-Truppen und den Unsterblichen fliehen, die sie daran hindern wollen, mit dem Atlas zu entkommen. Währenddessen meldet sich plötzlich Jonah bei Lara über Funk. Er ist ihr gefolgt und wurde von Jacobs Leuten in der Tundra aufgelesen.

Im Observatorium stösst Lara wieder zu Jacob und Jonah. Das Geheimnis des Atlas wird enthüllt und Lara kennt nun den Aufenthaltsort der göttlichen Quelle sowie den Zugang zur verlorenen Stadt. Bevor sie aufbrechen kann, stürmt Trinity das Observatorium und entführt Jonah mit dem Atlas. Lara begibt sich erneut zum Gefängnis in der alten sowjetischen Anlage, da sie dort Jonah vermutet und ihn nicht zurücklassen möchte. Sie spürt ihn dort auf, als er gerade von Konstantin gefoltert wird. Es gelingt ihr, Konstantin zu vertreiben, aber nicht bevor er Jonah schwer verletzt. Mithilfe der

restlichen Überlebenden schaffen sie es, Jonah zurück ins Tal zu bringen, und hoffen darauf, dass Jacob ihnen helfen kann. Und tatsächlich: Nachdem er seine Hände auf Jonahs Wunde gelegt und ein Stossgebet gesprochen hat, sind Jonahs Wunden geheilt. Lara wird nun klar, dass Jacob der unsterbliche Prophet ist. Er offenbart ihr, dass es die göttliche Quelle gebe und sie Unsterblichkeit verleihe. Allerdings ist sie kein Artefakt von Gott oder göttlich, sondern etwas anderes. Jacob hat über Generationen hinweg seine Gefolgsleute belogen, um sie zu schützen. Dabei schuf er auch die Unsterblichen, eine unsterbliche Armee, um die göttliche Quelle und Kitesch zu beschützen. Allerdings wurden Tausende Bewohner:innen von Kitesch geopfert, um die Quelle zu schützen. Jacob bereut dies zutiefst und will nicht, dass sich solches Leid wiederholt. Trinity kennt infolge der Entführung von Jonah und dem Atlas die Position der göttlichen Quelle und dringt in den Gletscher ein, unter dem sich die Quelle befindet. Lara versucht erneut, Jacob davon zu überzeugen, dass es besser wäre, wenn sie die Quelle vor Trinity findet, und bittet ihn darum, ihr den geheimen Zugang zu Kitesch zu zeigen. Dieses Mal lenkt Jacob ein und öffnet einen Geheimgang. Er und Sofia wollen die Trinity-Truppen so lange wie möglich aufhalten. Jacob verspricht, sich während Laras Abwesenheit um Jonah zu kümmern. Lara gelingt es, über den geheimen Pfad an den Unsterblichen vorbei, die sich bereits zum Kampf vorbereiten, die verlorene Stadt Kitesch zu erreichen. Um in den Turm in Kitesch zu gelangen, wo Lara die göttliche Quelle vermutet, muss sie ebenfalls gegen die Armee der Unsterblichen kämpfen. Trinity schafft es nach einiger Zeit ebenfalls, durch den Gletscher zu brechen, und rückt zum Artefakt vor. Trinity-Soldaten kämpfen nun gegen die Unsterblichen, während die Hinterbliebenen versuchen, ihren Teil beizutragen, um Trinity zurückzudrängen. Im finalen Kampf mit Konstantin enthüllt dieser, dass sich Laras Vater nicht umgebracht hat, sondern auf Anweisung von Trinity getötet wurde. Nach einem langen Kampf gegen Trinity-Soldaten und der finalen Konfrontation mit Konstantin gelingt es Lara endlich, in die Kammer der Seelen vorzudringen. Dort findet sie Ana, die bereits die göttliche Quelle entdeckt hat. Lara bittet Ana, das Artefakt zurückzulassen, da sie erkannt hat, dass die Welt noch nicht bereit für die göttliche Quelle ist und der Tod zum Leben gehört. Um Unsterblichkeit zu erlangen, blickt Ana in die göttliche Quelle, umgeben von den Unsterblichen und den Hinterbliebenen. Lara gelingt es, das Artefakt zu bekommen. Sie zerstört es daraufhin, auch wenn dies bedeutet, dass Jacob sterben muss.

Ein Zeitsprung nach Croft Manor zeigt, wie Lara die Bänder ihres Vaters abhört und Jonah ihr zustimmt, dass es richtig gewesen sei, die göttliche Quelle zu zerstören. Jonah bittet Lara, sich zu beeilen, weil bereits ein Flugzeug warte, und man sieht, wie die beiden gemeinsam gehen. Die Kamera schwenkt noch über eine Karte in Südamerika, was den Ort der Handlung für das folgende Spiel andeutet. Nach dem Abspann folgt eine Rückblende, die zwei Wochen zuvor in Sibirien spielt. Dort laufen Ana und Lara durch die Tundra. Ana bestätigt, dass Laras Vater sich nicht umgebracht habe, sondern Opfer eines Auftragsmords geworden sei. Bevor Lara Ana weitere Fragen stellen oder ihre Wut

an ihr auslassen kann, wird Ana erschossen. Lara sucht Deckung und eine Stimme aus dem Off fragt: «Erledigt. Und was ist mit Croft?». Darauf antwortet eine andere Stimme: «Noch nicht.»

## *Rise of the Tomb Raider DLCs*

Insgesamt gibt es fünf Erweiterungen für RotTR:

- Endurance Mode,
- Baba Yaga: der Tempel der Hexe,
- Kalte Finsternis erwacht,
- Laras Albtraum,
- Blutsbande.

Der Endurance-Modus ist eine Spielerweiterung, bei der es darum geht, in der sibirischen Wildnis so lange wie möglich zu überleben. Dabei muss sich Lara immer wieder gegen Angriffe wehren. Ausserdem müssen regelmässig Ressourcen gesammelt und sich an einem Lagerfeuer aufgewärmt werden.

*Kalte Finsternis erwacht* und *Laras Albtraum* sind zwei ähnliche Spielmodi, in denen Lara in einer sibirischen Forschungsanlage und in Croft Manor gegen Feinde kämpft. Der Baba Yaga DLC wird innerhalb des Spielgeschehens von «Rise of the Tomb Raider» aktiviert und beschäftigt sich mit der Sage der Hexe Baba Yaga. Da Lara hier unter Drogen gesetzt wird, halluziniert sie gelegentlich. Zusätzlich verarbeitet sie die Sehnsucht nach ihrem Vater und das schlechte Gewissen, ihm jahrelang nicht geglaubt zu haben. *Blutsbande* spielt während der Zeit zwischen Syrien und Sibirien, in der Lara sich ihren Anspruch auf Croft Manor zurückholt. Sie muss das Anwesen nach dem Testament ihres Vaters durchsuchen und die sterblichen Überreste ihrer Mutter finden. In diesem story-basierten Zusatzinhalt erfährt man mehr über das Verhältnis von Lara zu ihren Eltern und deren Ehe.

## *Story-Arc: Comic Tomb Raider Vol. 2: Spore #1–#6 (2016)*

Lara nimmt zusammen mit Jonah an einer Archäologie-Konferenz in den USA teil. Allerdings ist sie schnell vom akademischen Alltag gelangweilt und besucht Reyes, die ihr angeboten hat, mit ihr und einer Freundin namens Dana zu trainieren. Dana hat aufgrund ihres nach und nach verlorenen Augenlichts individuellere Trainingsmethoden entwickelt, die sie nun auch Lara beibringt. Dabei nutzt sie unter anderem ihr Gehör und vermittelt Lara diese neue Kampftechnik. Als Lara zurück in ihr Hotel geht, wird sie von Todd Bellamy angesprochen. Bellamy handelt im Auftrag von Professor Robert Demur, der auf der Konferenz einen Vortrag gehalten hat. Bellamy möchte sich mit Lara treffen und sie als Assistentin einspannen, um den Pilz der Unsterblichkeit zu finden. Lara lehnt höflich ab und legt sich schlafen. In der Nacht wird Feueralarm ausgelöst und Lara findet die Leiche von Todd Bellamy. Lara entschliesst sich, das Gespräch



mit Professor Demur zu suchen. Dieser informiert sie über einen geheimnisvollen Pilz, der in China wächst und angeblich Unsterblichkeit verleiht. Da Lara in diesem Bereich Erfahrungen habe, würde er sie gerne für diese Forschung anwerben. Lara ist sich nicht sicher, ob sie dieser Spur nachgehen will. Kurze Zeit später werden sie und Professor Demur von unbekannten Feinden angegriffen, die sich selbst die «Knights of the Spore» nennen. Die Organisation versucht, Professor Demur gefangen zu nehmen, um von ihm den Weg zu den sagenumwobenen Pilzen zu erfahren. Zusammen mit Lara und Jonah flieht der Professor vor der Organisation und sie versuchen, vor ihr die Pilze zu finden. Lara gelingt dies, aber Jonah und der Professor werden gefangen genommen. Sie kann beide befreien und überlässt den Pilz Professor Demur. Kurz darauf wird er tot in seinem Hotelzimmer gefunden, wo er versucht hat, den Pilz einzunehmen. Bei einem letzten Gefecht gelingt es Lara, die «Knights of the Spore» zu besiegen. Anschliessend reisen Jonah und Lara aus China ab.

*Story-Arc: Comic Tomb Raider Vol. 2: Choice and Sacrifice #7–#12 (2016/2017)*

Lara und Jonah erfahren, dass Sam in eine Nervenheilstation in Schweden verlegt wurde. Lara begibt sich sofort dorthin, um ihre Freundin zu besuchen. Allerdings erfährt sie, dass Trinity bereits Experimente an Sam durchgeführt hat, da vermutet wird, dass Sam der Schlüssel zur Wiederherstellung der göttlichen Quelle ist. Es hat sich herausgestellt, dass bei den Ereignissen auf Yamatai ein Teil von Himikos Seele auf Sam übergegangen ist. Durch die Experimente von Trinity wurde Himikos Seele in Sam geweckt und hat nun Besitz von ihrem Körper ergriffen. Sam flieht aus der Nervenheilstation und hinterlässt eine Spur der Zerstörung quer durch Europa. Sie scharft Anhänger:innen um sich, die die Sonnengöttin Himiko anbeten. Währenddessen versucht Lara gemeinsam mit Jonah, die alte Sam zurückzugewinnen und Himiko aufzuhalten. Sie erfährt von einem alten Spiegel, der Himikos Seele einfangen kann. Nach einem Wettlauf gegen Zeit und Trinity gelingt es Jonah und Lara, Sams Seele zu retten und sie endgültig von Himiko zu befreien.

*Story-Arc: Comic Tomb Raider Vol. 3: Survivor's Crusade #1–#4 (2017/2018)*

Da Trinity Lara mehrfach in die Quere gekommen ist, nicht nur sie, sondern auch ihre Freund:innen in grosse Gefahr gebracht hat und für den Tod ihres Vaters verantwortlich ist, beschliesst Lara, Trinity zu jagen. Jonah wendet sich von ihr ab, da er nicht mehr weiss, wie er ihr helfen soll. Lara reist im Laufe eines Jahrs um die Welt, um zu trainieren und die Beziehung zu ihrem Vater aufzuarbeiten. Am Ende des Story-Arc findet sie heraus, dass Trinity eine geheime Basis in der Antarktis errichtet hat.

*Story-Arc: Comic Tomb Raider Vol. 4: Inferno #1–#4 (2018)*

Trinity schlägt Alarm in der Antarktis, als bemerkt wird, dass Lara vor Ort ist, um der Organisation zu schaden. Lara trifft auf ihre ebenbürtige Gegnerin Nadija, die früh von Trinity rekrutiert wurde. Lara wird überrascht, wie gut Trinity auf ihren Angriff vorbereitet

war und wird wieder einmal gefangen genommen. Nadija zeigt Lara den aussergewöhnlichen historischen Fund, den Trinity in der Antarktis gemacht hat: den Baum Edens. Nadija versucht, Lara für Trinity zu rekrutieren, da sie denkt, dass Lara ihr von Nutzen sein könnte. Ausserdem zwingt sie Lara dazu, ein Stück Rinde des Baums zu essen, deren chemische Zusammensetzung starke Halluzinationen verursacht. Nadija erklärt ihr, dass dies nicht viele überleben, und versteht dies als Prüfung für Lara. Daraufhin durchlebt Lara ihre schlimmsten Erinnerungen: den Tod ihres Vaters, das Alleinsein als Kind, den Tod ihrer Mutter und ihrer Freund:innen sowie das Gefühl, sie im Stich gelassen zu haben. In den letzten Jahren hat sie sich von Schuldgefühlen treiben lassen und über die Ereignisse auf Yamatai nachgedacht. Nun schliesst Lara Frieden mit sich und ihrer Vergangenheit. Kurz darauf wird sie von Jonah gefunden, der ihr hilft, sich zu befreien. Lara dachte, dass Jonah nichts mehr mit ihr zu tun haben wollte. Doch er enthüllt, dass es zu Beginn so gewesen sei, er sich dann aber auf die Suche nach Lara begeben habe. Zusammen gelingt es ihnen, vor Trinity zu fliehen.

#### *Story-Arc: Videospiel Shadow of the Tomb Raider (2018)*

Lara und Jonah erkunden in Mexiko einige Ruinen, die in den Aufzeichnungen von Laras Vater erwähnt werden. Sie entdecken dort einige Hinweise und Steineinkerbungen, die Lara fotografiert. Bevor sie den Ort weiter erkunden können, aktivieren sie einen Sprengsatz, der mutmasslich von Trinity dort angebracht wurde. In Cozumel können Lara und Jonah die Hinweise entschlüsseln und gelangen zu dem Schluss, dass die Hinweise auf eine verborgene Stadt in Peru deuten. Vor Ort befindet sich auch Dr. Pedro Dominguez, einer der Anführer von Trinity. Lara und Jonah möchten herausfinden, was er vor Ort plant, ohne erneut so viel Chaos zu verursachen wie bei der Zerschlagung der letzten Trinity-Zelle (siehe Handlungsstrang *Inferno in der Antarktis*). Sie entdecken, dass Trinity in einen verborgenen Tempel im Dschungel von Mexiko eindringen will. Lara will zuvorzukommen und findet einen alternativen Eingang zu diesem Tempel. Im Inneren entdeckt Lara die Wandmalerei einer silbernen Schatulle mit der Inschrift «Die silberne Schatulle von Ix Chel». Es handelt sich um einen Maya-Mythos, der den Gott der Schöpfung und Zerstörung Kukulcan beschwört. Ausserdem sind auf der Wandmalerei Katastrophen abgebildet: ein Tsunami, ein Sturm, ein Erdbeben und ein Vulkanausbruch. Nachdem Lara den Tempel durchsucht hat, findet sie einen zeremoniellen Dolch namens «Der Schlüssel von Chak Chel». Darunter befindet sich die Inschrift «Der Schlüssel zu Ix Chels Herz leitet sie zur Säuberung». Dies ist das Artefakt, nach dem Trinity sucht. Lara nimmt es an sich, um zu verhindern, dass es in die Hände von Trinity gerät. Als Teile des Tempels daraufhin beginnen zusammenzufallen, ist Lara sich nicht sicher, ob dies eine gute Idee war. Sie flüchtet aus dem Tempel, wird aber bald von Trinity und Dr. Dominguez gestellt. Er verlangt von ihr die Schatulle, die sich jedoch nicht in Laras Besitz befindet. Dominguez klärt Lara darüber auf, dass mit dem Schlüssel und der Schatulle eine neue Welt ohne Leid, Krankheiten, Sünde und Schwäche geschaffen werden könne. Wenn der

Schlüssel jedoch ohne die Schatulle aus seinem Versteck genommen und schnellstmöglich mit der Schatulle zusammengeführt werde, drohten «der Tod der Sonne» und somit die Apokalypse. Da plötzlich ein Tsunami auf Mexiko zusteuert – die erste auf dem Wandgemälde im Tempel beschriebene Katastrophe –, scheint er Recht zu haben. Nachdem der Tsunami die Stadt erreicht hat, gelingt es Lara, sich in Sicherheit zu bringen und Jonah zu finden. Nachdem Lara realisiert hat, dass Trinity nun den Dolch besitzt, und angesichts der Verzweiflung darüber, was sie getan hat, möchte sie sofort nach Peru aufbrechen. Jonah versucht, sie zu beruhigen, und erklärt ihr, dass sie einen Weg finden würden, nach Peru zu kommen und Dominguez aufzuhalten. Zunächst müssten sie sich jedoch um die verletzten Menschen vor Ort kümmern. Lara behauptet, dass sie die Einzige sei, die Trinity aufhalten könne. Dadurch gerät sie in einen Streit mit Jonah, der ihr erklärt, dass sie dies nicht wissen könne und anderes im Moment wichtiger sei als die Hinweise und offenen Rätsel. Einige Zeit später brechen Jonah und Lara mit einem gecharterten Flugzeug nach Peru auf. Auf dem Weg zur verborgenen Stadt bricht plötzlich die zweite vorhergesagte Katastrophe über sie herein: ein verheerender Sturm. Das Flugzeug stürzt mitten im peruanischen Dschungel ab, Lara wird von Jonah und dem Piloten getrennt. Sie durchquert den dichten Dschungel und entdeckt schliesslich einen Teil des Flugzeugwracks sowie ein Funkgerät, über das sie ein Hilfssignal an den Piloten sendet. Sie begibt sich auf die Suche nach ihm, doch als sie ihn findet, ist es bereits zu spät: Er wurde von zwei Jaguaren angegriffen und ist tot. Kurz darauf wird auch Lara von Raubkatzen attackiert, kann sie jedoch erfolgreich vertreiben. Dann findet sie auch Jonah und gemeinsam machen sie sich auf den Weg aus dem Dschungel und die Suche nach Zivilisation. Für eine Nacht errichten sie ein Lager im Dschungel, um sich auszu-ruhen. Lara träumt von ihrer Kindheit: Sie spielt ein von ihr erdachtes Spiel in Croft Manor, klettert durch das Anwesen und dringt in abgeschlossene Bereiche vor. Dabei findet sie unter anderem das Atelier und den Schmuck ihrer Mutter. Plötzlich hört sie einen Schuss und eilt zum Arbeitszimmer ihres Vaters, wo sie ihn tot vorfindet. Als Lara aufwacht, ist Jonah bereits aufgestanden und sie setzen ihre Reise fort. Nach einiger Zeit erreichen sie eine kleine Dschungelstadt namens Kuwaq Yaku, wo sie auf Abby treffen, die die einzige Unterkunft betreibt. Abby erzählt ihnen von Ruinen in der Nähe, die Lara sich genauer ansieht, während Jonah und Abby ihr Gespräch vertiefen. Auf dem Weg zu den Ruinen lernt Lara die Stadt und ihre Einwohner:innen kennen. Sie erfüllt einige kleine Aufträge, um ihnen zu helfen. Bei den alten Ruinen entdecken Lara und Jonah einen versteckten Zugang zum «Pfad der Lebenden». Lara dringt weiter in das Gebiet vor und trifft dort auf Trinity. In einem Tempel entdeckt Lara weitere Hinweise auf die verborgene Stadt. Von Abby wissen sie, wo sie mit der Suche beginnen müssen. Auf dem Rückweg zu Jonah und Abby beobachtet Lara, wie Trinity-Soldaten von seltsamen Kreaturen angegriffen werden. Zurück bei Jonah und Abby erforschen sie weiter die Inka-Ruinen, werden jedoch durch eine Falle voneinander getrennt. Lara dringt immer tiefer in den Dschungel vor und muss mehrere Prüfungen bestehen. Nachdem

sie erfolgreich die Prüfung der Spinne und des Adlers bestanden hat, gelangt sie in ein Dorf und vermutet, dass sie sich der verborgenen Stadt nähert. Dort findet sie einen gefesselten Jungen und versucht, ihn zu befreien. Allerdings wird sie dabei von einer Person in einem Gewand mit dem Logo von Trinity angegriffen. Lara kann den Angreifer töten und den Jungen befreien. Kurz darauf wird der Junge von einer Gruppe in Empfang genommen, seine Mutter ist Teil der Gruppe. Diese Gruppe möchte wissen, wie Lara an diesen Ort gefunden hat. Lara wird mitgenommen und in ein Versteck gebracht. Dort offenbart sie, dass sie hinter Trinity her sei und das Abzeichen des angreifenden Manns erkannt habe. Trinity ist hier als «Der Kult» bekannt. Die Frau, die sich selbst Unuratu nennt, enthüllt ausserdem, dass Lara sich in Paititi befindet, der verborgenen Stadt. Unuratu vermutet, dass Lara und sie dasselbe Ziel verfolgen: Trinity aufhalten. Lara teilt Unuratu mit, dass sie auf der Suche nach einer Schatulle sei und diese an einem bestimmten Ort in Paititi vermute. Unuratu erklärt ihr, dass der gesuchte Ort der Tempel des Todes sei. Ausserdem haben Unuratus Leute Jonah gefunden, mit dem Lara nun wieder vereint ist. Unuratu zeigt Lara den Weg zum Tempel, behält Jonah jedoch als Geisel für den Fall, dass Lara lügt. Auf ihrem Weg durch die Stadt erklärt Unuratu, die rechtmässige Erbin und Königin von Paititi zu sein. *Der Kult* hingegen sieht jemand anderen für den Thron vor. Bei einem feierlichen Zug des *Kults* durch die Stadt erfährt Lara, um wen es sich handelt: Dr. Dominguez. Dieser präsentiert seinen Anhänger:innen den Dolch, den er Lara abgenommen hat. Unuratu erklärt Lara, dass seine Anhänger ihn bereits Kukulkan nennen, obwohl er eigentlich Amaru heisse. Er stammt ursprünglich aus Paititi, wurde jedoch von Fremden aufgezogen. Etzli führt Lara zum Tempel des Todes, der vom *Kult von Kukulkan* und damit von Trinity bewacht wird. Lara soll über das alte Abwassersystem flüchten. Im Tempel dringt Lara tiefer vor und findet viele von Trinity veranlasste Menschenopfer. Nachdem Lara mehrere Rätsel gelöst hat, findet sie eine silberne Schlange im Inneren des Tempels. Lara entkommt über das Abwassersystem, wird aber kurz darauf Zeugin, wie Etzli von Anhänger:innen des Kults entführt wird. Lara kehrt zu Jonah zurück, wo Unuratu bereits auf sie wartet. Unuratu erklärt ihr, dass die silberne Schlange ein Schlüssel sei, dessen Schloss sie im Bergtempel vermute. Auch äussert sie, dass sich die Schatulle direkt neben der Kaserne befinde, in der Etzli gefangen gehalten werde. Da der *Kult* den Tempel besetzt, könnte die Schatulle dort sein. Gemeinsam gelingt es ihnen, Etzli zu befreien. Allerdings wird Unuratu dafür gefangen genommen. Lara entdeckt den Zugang, zu dem der Schlüssel passt, hinter dessen Tür ein geheimer Eingang zu einem unbekannten Dschungelgebiet liegt. Dort befindet sich «das Auge der Schlange», eine weitere Tempelanlage, die in den von Lara gesammelten Informationen als Fundort der Schatulle genannt wird. Obwohl es Lara gelingt, in den Tempel einzudringen, trifft sie auf massiven Widerstand von blutrünstigen, menschenähnlichen Wesen, die sie daran hindern wollen, ins Innere des Tempels zu gelangen. Dort angekommen, erfährt Lara anhand weiterer Wandgemälde, dass es sich bei den dortigen Göttinnen um die Yaaxil handelt, die für den Schutz der Schatulle verantwortlich sind,

bis die Sonne erneuert wird. Somit hat Lara endlich den richtigen Ort erreicht. Sie findet einen Altar, der für die Box vorgesehen ist, jedoch ist dieser leer. Aufgrund eines weiteren Erdbebens muss Lara den Tempel fluchtartig verlassen und kehrt mit leeren Händen nach Paititi zurück. Während ihrer Abwesenheit haben die Rebellen die Befreiung von Unuratu geplant. Lara soll bei der Befreiungsaktion mitwirken und verkleidet sich als Kukulkan-Kultistenwache, um in das Gefängnis eindringen zu können. Sie schafft es und belauscht ein Gespräch zwischen Amaru bzw. Dr. Dominguez und Unuratu, in dem Unuratu versucht, ihn zu überreden, Trinity den Rücken zu kehren. Lara erfährt auch, dass Amaru bereits weiss, dass die Schatulle verschwunden ist. Sie wurde vor 400 Jahren von Andres Lopez, einem Missionar, gestohlen. Lara gelingt es, Unuratu zu befreien, und auf der gemeinsamen Flucht erklärt Unuratu ihr, warum es so wichtig ist, dass sie die Auferstehung der Sonne einleitet: Bei der nächsten Sonnenfinsternis wird die Schatulle mithilfe des Dolchs, der wie ein Schlüssel funktioniert, geöffnet und hat dadurch grosse Macht. Unuratu erklärt ihr, dass diese Macht ihr eine einfache Lösung für all ihre Probleme bieten werde – aber das seien nur ihre eigenen Wünsche und nicht das, was im Interesse der Menschheit liege. Sie hat sich jahrelang darauf vorbereitet, dieser Macht zu widerstehen. Amaru hingegen hat die Schatulle noch nicht einmal gesehen und fühlt sich bereits von ihrer Macht angezogen, die Paititi zerstören würde. Lara fragt Unuratu, wie sie der Macht widerstehen wolle, und Unuratu räumt ein, es nicht zu wissen, sie im Zweifel aber vom «Purpurfeuer» geführt werde. Am Grab des letzten Kaisers vermutet sie weitere Hinweise. Dort findet Lara einen Hinweis von Lopez: Das Herz der Schlange befindet sich in der Schale. Doch bevor Lara weitere Nachforschungen anstellen kann, findet der *Kult des Kukulkan* Unuratu und Lara. Lara muss mit ansehen, wie Unuratu von Commander Rourke erschossen wird. Sie kämpft sich erneut durch die feindlichen Truppen und findet einen Ausgang, an dem Etzli und Jonah bereits auf sie warten. Lara teilt Etzli mit, dass seine Mutter getötet wurde. Sie und Jonah verlassen Paititi mit einem Boot, um weiter nach der Schatulle zu suchen. Auf dem Weg flussabwärts gehen Lara und Jonah das neue Rätsel durch und versuchen, es zu lösen, als sie plötzlich von Trinity angegriffen werden. Lara landet in der Nähe einer von Trinity-Soldaten bewachten Ölraffinerie. Sie kämpft sich durch das Gebiet, als plötzlich ein weiteres Erdbeben einsetzt. Über Funk erfährt sie von Commander Rourke, dass Jonah tot ist. Durch das Erdbeben wird ein Teil der Ölraffinerie zerstört und geht in Flammen auf. Immer noch von Trinity bekämpft stürzt Lara ins Wasser und durchlebt einen kurzen Flashback. Wütend kehrt sie an Land zurück und beginnt, die übrigen Trinity-Soldaten zu töten. Als ihr klar wird, was sie angerichtet hat, und Jonah plötzlich auftaucht, bricht sie zusammen.

Jonah prüft noch einmal die Hinweise auf die Schatulle und bemerkt den christlichen Charakter von Andres Lopez' Notiz, demzufolge die «Schlange im Kelch» ein Hinweis auf den heiligen Johannes ist. In der Nähe von Paititi gibt es nur *ein* christliches Gotteshaus, die Mission von San Juan. Mit Abbys Hilfe gelangen sie zu einer alten Missionskirche, die ein grosses unterirdisches Gewölbe verbirgt, in dem sich die sterblichen Überreste von

Andres Lopez und die Schatulle befinden. Der Boden unter Jonah und Lara gibt nach und sie werden wieder getrennt. Als Lara den Weg zurück zur alten Kirche findet, sind Trinity und Dr. Dominguez bereits eingetroffen und halten Jonah als Geisel. Lara bietet die Kiste als Sicherheit für Jonah an, da sie nicht noch einen Freund verlieren möchte. In einem weiteren Gespräch wird Lara klar, dass Dominguez die Erschiessung von Laras Vater angeordnet hatte. Jonah kann sich losreißen und flieht mit der Schatulle. Auf der Suche nach Jonah muss sich Lara erneut durch Trinity-Posten kämpfen, während plötzlich ein Vulkan auszubrechen beginnt – die letzte der vier Katastrophen vor Beginn der Apokalypse. Lara findet Jonah, der gerade aus einem Hubschrauber gestiegen ist, und die beiden sind wieder vereint. Sie kehren nach Paititi zurück, um Etzli, der nun offiziell Nachkomme von Unuratu und damit König von Paititi ist, zu berichten, dass Dominguez alias Amaru im Besitz der Schatulle sei. Etzli will mit den Rebellen ein letztes Mal versuchen, Amaru aufzuhalten, und gemeinsam ziehen sie in den Kampf.

Vor Ort trifft Lara erneut auf die Yaaxil und erkennt nun in den Worten Unuratus das Gebot, zusammenzuarbeiten. Gemeinsam schaffen sie es, Lara zu Dominguez zu bringen, der das Artefakt bereits mit dem Schlüssel aktiviert und damit göttliche Macht erlangt hat. Lara vermag, Dominguez zu überlisten, und die ganze Macht der Schatulle an sich zu reißen – in einer Vision wird Lara ein Leben gezeigt, in dem sie glücklich mit ihren Eltern wiedervereint ist. Lara widersteht der Versuchung und wendet sich von der Vision ab. Sie ist nun bereit, das Opfer zu bringen, um die Apokalypse zu verhindern, und wird von der Yaaxil-Priesterin mit einem Dolch entmacht. Ein gleissendes Licht geht von Lara aus, dann folgt die Einblendung «Zwei Tage später»: Lara und Jonah nehmen an der Beerdigung von Unuratu teil. Jonah beschliesst, in Peru zu bleiben und Zeit mit Abby zu verbringen, während Lara in Paititi bleibt. Nach einem weiteren Zeitsprung sitzt Lara in dem nun aufgeräumten und bewohnbaren Croft Manor am alten Schreibtisch ihres Vaters und plant lächelnd neue Abenteuer.

## Literatur

- Abel, Julia, und Christian Klein, Hrsg. 2016. *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Springer eBook Collection. Stuttgart: J. B. Metzler. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05443-2>.
- Arsenault, Dominic. 2014. «Action (Routledge Companion to Video Game Studies)». *The Routledge Companion to Video Game Studies* (Mark J. P. Wolf and Bernard Perron, eds.). [https://www.academia.edu/7274527/\\_2014\\_Action\\_Routledge\\_Companion\\_to\\_Video\\_Game\\_Studies\\_?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.academia.edu/7274527/_2014_Action_Routledge_Companion_to_Video_Game_Studies_?utm_source=chatgpt.com).
- Aufenanger, Stefan. 2008. «Homo Ludens – Zum Verhältnis von Spiel und Computerspiel». In *Spielend die Zukunft gewinnen*, herausgegeben von Arnold Picot, Said Zahedani, und Albrecht Ziemer, 13–23. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-78717-4\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-540-78717-4_2).

- Baumgärtner, Alfred Clemens. 1979. *Die Welt der Abenteuer-Comics und andere Beiträge zu einem Massenmedium*. 1. Aufl. Kamps pädagogische Taschenbücher Bd. 84: Rote Reihe, Praktische Pädagogik. Bochum: Kamp.
- Beil, Benjamin, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher, Hrsg. 2018. *Game Studies*. SpringerLink. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-13498-3>.
- Benjamin Jörissen. 2011. «Transritualität im Social Web: Ritualisierte Ästhetisierungen des Alltags auf "Twitter"». In *Rituale der Kunst*, 75–86. [https://www.researchgate.net/publication/273129734\\_Transritualitat\\_im\\_Social\\_Web\\_Ritualisierte\\_Asthetisierungen\\_des\\_Alltags\\_auf\\_Twitter](https://www.researchgate.net/publication/273129734_Transritualitat_im_Social_Web_Ritualisierte_Asthetisierungen_des_Alltags_auf_Twitter).
- Bitkom. 2023. «Gaming: Am liebsten werden Strategie-, Management- und Aufbauspiele gezockt». *Bitkom e. V.*, 2023. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-Strategie-Management-Aufbauspiele-gezockt>.
- Campbell, Joseph. 2011. *Der Heros in tausend Gestalten*. Nachdr. Insel-Taschenbuch: Kulturgeschichte 2556. Frankfurt am Main: Insel-Verl.
- Dark Horse. 2021. «Tomb Raider Omnibus Volume 1 TPB: Profile: Dark Horse Comics». <https://www.darkhorse.com/Books/3005-302/Tomb-Raider-Omnibus-Volume-1-TPB>.
- Deutscher Kulturrat. 2024. «Kulturgut Computerspiele | Deutscher Kulturrat». <https://www.kulturrat.de/thema/kulturgut-computerspiele/>.
- Dittmar, Jakob F. 2011. *Comic-Analyse*. 2., überarbeitete Auflage. Medienwissenschaft. Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft mbH.
- Ecarius, Jutta, Burkhard Schäffer, Micha Brumlik, Ingrid Miethe, Rudolf Tippelt, Christine Wiezorek, Sylke Fritzsche et al., Hrsg. 2020. *Typenbildung und Theoriegenerierung: Methoden und Methodologien qualitativer Bildungs- und Biographieforschung*. 2. Auflage. Leverkusen: Verlag Barbara Budrich. <https://www.jstor.org/stable/10.2307/j.ctvtxw2zx>.
- Engelbrecht, Janine. 2020. «The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of *Rise of the Tomb Raider*». <https://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>.
- Ernst, Tilman, Hrsg. 1993. *Computerspiele: Bunte Welt im grauen Alltag; ein medien- und kulturpädagogisches Arbeitsbuch*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, Jürgen. 2004. *Das Spiel verstehen: Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*. Grundlagen-texte soziale Berufe. Weinheim, München: Juventa.
- Fritz, Jürgen, und Wolfgang Fehr, Hrsg. 1999. *Handbuch Medien: Theorie, Forschung, Praxis*. Unveränd. Nachdr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fromme, Johannes. 2006. «Zwischen Immersion und Distanz». In *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit: [1. International Computer Game Conference Cologne, unter dem Titel Clash of Realities, 22.–24. 3. 2006]*, herausgegeben von Winfred Kaminski. München: kopaed.
- Fromme, Johannes. 2017. «Computerspiele». In *Grundbegriffe Medienpädagogik*, herausgegeben von Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg, und Christine Dallmann. 6. Auflage. München: kopaed.



- Fromme, Johannes, Benjamin Jörissen, und Alexander Unger. 2008. «Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten | Computer- and Videogames in Formal and Informal Educational Contexts». *MedienPädagogik* 15 (Computerspiele und Videogames): 1–23. [https://doi.org/10.21240/mpaed/15\\_16/2008.12.22.X](https://doi.org/10.21240/mpaed/15_16/2008.12.22.X).
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki, und Norbert Meder, 235–86. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11).
- Fromme, Johannes, und Alexander Unger, Hrsg. 2012. *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*. SpringerLink Bücher. Dordrecht: Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9>.
- game. 2022. «Zahl der Gamerinnen und Gamer in Deutschland wächst weiter». *game – Verband der deutschen Games-Branche*, 16. Juni 2022. <https://www.game.de/zahl-der-gamerinnen-und-gamer-in-deutschland-waechst-weiter/>.
- Gardner, James Alan. 2005. *Lara Croft, Tomb Raider [...] Der Mann aus Bronze / James Alan Gardner. Ins Dt. übertr. von Timothy Stahl*. 1. Aufl. Stuttgart: Panini-Verl.-GmbH.
- Groensteen, Thierry. 2013. *Comics and Narration*. Jackson: University Press of Mississippi. <https://mississippi.universitypressscholarship.com/view/10.14325/mississippi/9781617037702.001.0001/upso-9781617037702>. <https://doi.org/10.14325/mississippi/9781617037702.001.0001>.
- Gundermann, Christine. 2007. *JENSEITS VON ASTERIX: Comics im geschichtsunterricht; comics im geschichtsunterricht*. 1., Aufl. Methoden Historischen Lernens. [S.l.]: Wochenschau Verlag. <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.46499/9783734410406>.
- Huizinga, Johan. 2017. *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Erstauflage 1958*. Unter Mitarbeit von Andreas Flitner. 25. Auflage. rororo 55435. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Jansz, Jeroen, und Raynel G. Martis. 2007. «The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games». *Sex Roles* 56 (3–4): 141–48. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0733/2006007358-b.html>.
- Jenkins, Henry. 2007. «Transmedia Storytelling 101». *Henry Jenkins*, 22. März 2007. [https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html?rq=transmedia](https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html?rq=transmedia).
- Jenkins, Henry. 2011. «Transmedia 202: Further Reflections». *Henry Jenkins*, 1. August 2011. [https://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html?rq=202](https://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html?rq=202).
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung – eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen*. 1. Auflage. utb-studi-e-book 3189. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. <https://doi.org/10.36198/9783838531892>.
- Kennedy, Helen W. 2002. «Game Studies – Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis». <https://gamestudies.org/0202/kennedy/>.

- King, Geoff. 2019. *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. First edition. London England, London, England: I. B. Tauris & Co. Ltd; Bloomsbury Publishing. [https://doi.org/10.5040/9780755695546?locatt=label:secondary\\_bloomsburyCollections](https://doi.org/10.5040/9780755695546?locatt=label:secondary_bloomsburyCollections).
- Kleibrink, Ariane. 2014. *Die TV-Serie als Bildungsfernsehen? Eine Untersuchung der Selbst- und Weltbilder in der Quality-Primetime-Serie Mad Men*. Hannover: Ibidem Press. <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.24216/9783838265513>.
- Knigge, Andreas C. 2016. «Geschichte und kulturspezifische Entwicklungen des Comics». In *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*, herausgegeben von Julia Abel, und Christian Klein, 3–37. Springer eBook Collection. Stuttgart: J. B. Metzler. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-05443-2\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-476-05443-2_1).
- Knight, E. E. 2004. *Lara Croft, Tomb Raider [...] Der vergessene Kult / E. E. Knight. Aus dem Amerikan. von Timothy Stahl*. 1. Aufl. Stuttgart: Panini-Verl.-GmbH.
- Kübler, Hans-Dieter. 2018. «Comics: Rezeption und biografische Zugänge». In *Comics: Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind der Medienpädagogik*, 81–96: kopaed.
- Marie, Meagan. 2016. *20 Years of Tomb Raider: Digging up the Past, Defining the Future*. Indianapolis, IN: Prima Games.
- Marotzki, Winfried. 2004. «Bildung und Orientierung im Zeichen neuer Informationstechnologien. Oder: Warum Lara Croft eine kulturelle Ikone ist». In *Kontinuität, Krise und Zukunft der Bildung: Analysen und Perspektiven*, herausgegeben von Petra Korte, und Hein Retter. Texte zur Theorie und Geschichte der Bildung Bd. 21. Münster: LIT.
- McCloud, Scott. 2001. *Comics richtig lesen: Die unsichtbare Kunst*. 14. Aufl. Carlsen Comics. Hamburg: Carlsen Verlag GmbH.
- Much, Josefa. 2021. «Creating Lara Croft. The Meaning of the Comic Books for the Tomb Raider Franchise». In *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, herausgegeben von Andreas Rauscher, Daniel Stein, und Jan-Noël Thon. Routledge Advances in Game Studies. Erscheinungsort nicht ermittelbar: Taylor & Francis.
- Much, Josefa. 2022. «Eine strukturelle Analyse von Comics». *MedienPädagogik* 50:145–72. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.06.X>.
- Newman, James. 2004. *Videogames*. Reprinted. Routledge introductions to media and communications. London: Routledge. <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0650/2006295654-d.html>.
- Panini Comics 2021. 2024. «Lara Croft – Tomb Raider 1 – Die verfluchte Insel». <https://paninishop.de/tomb-raider-fantasy-comics/lara-croft-tomb-raider-1-die-verfluchte-insel-ydtomb002>.
- Quandt, Thorsten, Jeffrey Wimmer, und Jens Wolling, Hrsg. 2009. *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Rauscher, Andreas. 2012. *Spielerische Fiktionen: Transmediale Genrezkonzepte in Videospielen*. 1. Aufl. Marburger Schriften zur Medienforschung 31. Marburg: Schüren. Zugl. Mainz, Univ., Habil.-Schrift, 2011. <http://www.schueren-verlag.de/paymate/search.php?vid=2&aid=3089>.

- Rauscher, Andreas. 2013. «A long time ago in a transmedia galaxy far, far away: die Star-Wars-Saga als Worldbuilding». In *Medien, Erzählen, Gesellschaft*, 67–87. <https://ubfind.ovgu.de/id{colon}750627808>.
- Reichert-Young, Patrick. 2017. *Transmedia Storytelling: Über Das Erzählen Transmedialer Welten Und Die Architektur Der Bindung – Storytelling Theorie Und Praxis*. Place of publication not identified: Books on Demand GmbH. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=1866612>.
- Resnick, Michael D. 2004. *Lara Croft, Tomb Raider [...] Das Amulett der Macht / Mike Resnick. Ins Dt. übertr. von Timothy Stahl*. 1. Aufl. Stuttgart: Panini-Verl.-GmbH.
- Ryan, Marie-Laure. 2013. «Transmediales Storytelling und Transfiktionalität». In *Medien. Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen Im Zeitalter Der Medienkonvergenz (Media Convergence)*, herausgegeben von Karl N. Renner, Dagmar Hoff, und Matthias Krings, 88–117: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110264548.88>.
- Ryan, Marie-Laure, und Jan-Noel Thon, Hrsg. 2014. *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Frontiers of narrative. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Sammer, Petra. 2017. *Storytelling: Strategien und Best Practices für PR und Marketing*. 2. Auflage. O'Reillys Basics. Heidelberg: o'Reilly. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6016601>.
- Statista. 2024. «Comics | Statista». <https://de.statista.com/statistik/studie/id/61670/dokument/comics/>.
- Stein, Daniel. 2018. «Unzuverlässiges Erzählen in Superheldencomics». In *Comics: Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind der Medienpädagogik: Festschrift für Ralf Vollbrecht zum 60. Geburtstag*, herausgegeben von Christine Dallmann, Anja Hartung-Griemberg, Alfons Aigner, und Kai-Thorsten Buchele. München: kopaed.
- Thon, Jan-Noël. 2016. «Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture». Dissertation. <http://gbv.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=4558816>.
- Tosca, Susana Pajares, und Lisbeth Klastrop. 2020. *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315151175>.
- Warkas, Hartmut. 2009. «Computerspiele». In *Grundbegriffe Medienpädagogik – Praxis*, herausgegeben von Bernd Schorb, Günther Anfang, und Kathrin Demmler. München: kopaed.
- Wolf, Mark J. P., und Bernard Perron. 2023. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003214977>.

Biografisches Erzählen in Videospielen und Comics.

Eine struktural-transmediale Analyse der Tomb Raider Survivor-Storyworld

## Herausforderungen transmedialer Gegenstände

### Theoretische Grundlagen und angepasstes Forschungsdesign

Josefa Much<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Universität Rostock

#### Zusammenfassung

*Dieses Kapitel legt die theoretischen Grundlagen und das methodische Design der Dissertation dar. Im ersten Teil wird die Strukturelle Bildungstheorie nach Winfried Marotzki vorgestellt, die Bildung als Transformation von Selbst- und Weltverhältnissen begreift und Biografiearbeit als zentrales Moment von Bildungsprozessen in spätmodernen Gesellschaften versteht. Darauf aufbauend wird die Strukturelle Medienbildung (Jörissen und Marotzki 2009) erläutert, die Medien als konstitutiven Bestandteil von Orientierungs- und Bildungsprozessen begreift und vier lebensweltliche Reflexionsdimensionen unterscheidet: Wissensbezug, Handlungsbezug, Grenzbezug und Biografiebezug. Ergänzend wird der Begriff der medialen Artikulation eingeführt, um reflexive Potenziale künstlerischer Ausdrucksformen theoretisch zu fassen. Im zweiten Teil wird das Forschungsdesign der Arbeit vorgestellt: Als methodologischer Rahmen dient der Neoformalismus nach Bordwell und Thompson, der Medienwerke als Kunstwerke begreift und den Fokus auf deren formale und ästhetische Gestaltung legt. Als ergänzender Forschungsstil wird die Grounded Theory nach Strauss und Corbin herangezogen, um eine systematische transmediale Kategorienbildung zu ermöglichen. Für die Medienanalysen werden die neoformalistische Computerspielanalyse (Fromme und Könitz 2014) sowie die Comicanalyse nach Dittmar eingesetzt. Abschliessend wird das Sample vorgestellt: drei Videospiele und 39 Comics der Tomb Raider Survivor-Storyworld (2013–2019), das mittels eines iterativen Codierverfahrens in MAXQDA ausgewertet wurde.*

#### The Challenges of Transmedia Objects. Theoretical Foundations and Adapted Research Design

#### Abstract

*This chapter outlines the theoretical foundations and methodological design of the dissertation. The first part introduces Winfried Marotzki's Structural Theory of Education, which conceptualizes education as the transformation of self-world relations and places*

*biographical work at the center of educational processes in late modern societies. Building on this, Structural Media Education (Jörissen and Marotzki 2009) is presented as a framework that understands media as constitutive of orientation and educational processes, distinguishing four dimensions of lifeworld reflection: knowledge, action, boundary, and biography. The concept of medial articulation is additionally introduced to theorize the reflexive potential of artistic forms of expression. The second part presents the study's research design: neo-formalism (Bordwell and Thompson) serves as the methodological framework, treating media works as aesthetic objects and foregrounding their formal and stylistic dimensions. Grounded Theory (Strauss and Corbin) is employed as a complementary research style to enable systematic transmedial category formation. For the media analyses, the neo-formalist video game analysis model (Fromme und Könitz 2014) and Dittmar's comic analysis framework are applied. Finally, the sample is introduced: three video games and 39 comics from the Tomb Raider Survivor Storyworld (2013–2019), analyzed through an iterative coding process using MAXQDA.*

### 3. Theoretische Grundlagen

Theoretische Grundlage dieser Arbeit ist die Strukturelle Medienbildung, deren für die hier aufgeworfene Fragestellung wesentliche Konzepte im Folgenden dargelegt werden. Da die hier aufgeworfene Fragestellung auch von Lern- und Bildungsprozessen sowie biografischen Geschichten handelt, wird zuerst auf das Bildungsverständnis eingegangen. Darauf aufbauend erfolgen Vorstellung und Rekonstruktion der Strukturalen Medienbildung. Zudem werden Winfried Marotzkis Strukturelle Bildungstheorie – das theoretische Fundament der Strukturalen Medienbildung – sowie sein Biografieverständnis erläutert. Sowohl der Medien- als auch der Bildungsbegriff werden bei Marotzki auf formale Weise definiert. Sein Ansatz besagt, dass Bildungsprozesse in modernen bzw. spätmodernen westlichen Gesellschaften grundsätzlich medial mitkonstituiert sind. (Asmussen 2020, 169).

#### 3.1 Die Strukturelle Bildungstheorie und das Biografieverständnis nach Marotzki

Die Fragestellung bezieht sich auf den Begriff der biografischen Erzählung und erhält dadurch eine spezifische Lesart. In seiner Habilitationsschrift «Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie – Biographietheoretische Auslegung von Bildungsprozessen in hochkomplexen Gesellschaften» leitet Marotzki seinen Bildungsbegriff von Biografiearbeit bzw. Biografieforschung ab, entwickelt einen spezifischen Biografiebegriff und verknüpft die erziehungswissenschaftliche Biografieforschung mit einem bildungstheoretischen Ansatz. Marotzkis Ansatz plädiert zum einen für einen an die gesellschaftliche Realität anschlussfähigen Bildungsbegriff (im Unterschied zu vielen klassischen bildungsphilosophischen Positionen) und erkennt in der Gesellschaft sowohl Orientierungskrisen

als auch Orientierungsbedarfe.<sup>1</sup> Des Weiteren postuliert der Autor, dass Bildungsprozesse zwar nicht planmässig gestaltet und herbeigeführt werden können, jedoch empirisch rekonstruierbar sind. Dies kann beispielsweise durch die Analyse von Biografien erfolgen, um die Entwicklung neuer Orientierungen zu erforschen. Dabei untersucht er, wie Selbst- und Weltbezüge von Menschen entstehen, aufrechterhalten oder verändert werden. Die Schlüsselfrage aus Marotzkis Sicht lautet, *wie es Menschen gelingt, sich in hochkomplexen Gesellschaften zu orientieren* (2006, 60). Die Strukturelle Medienbildung basiert auf der Strukturalen Bildungstheorie und erweitert diese im Hinblick auf die Bedeutung moderner Medien für Bildungsprozesse.

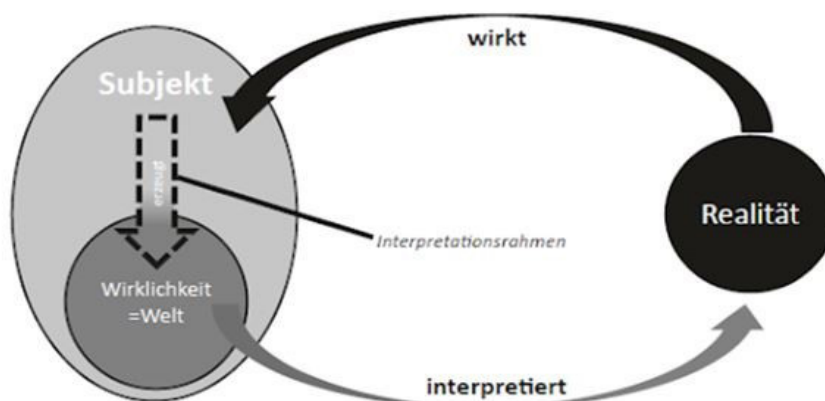
In der vorliegenden Arbeit wird untersucht, wie eine fiktive biografische Geschichte ästhetisch dargestellt wird. Daher eignet sich dieser theoretische Ansatz für die Untersuchung. Biografische Geschichten können zum Beispiel durch Medien wie Videospiele und Comics erlebt werden. Dadurch entsteht Raum für die Erzählung von Biografien und die Auseinandersetzung mit diesen. Durch den Wegfall oder das Aufbrechen traditioneller Lebensentwürfe kommt es zu einer Pluralisierung der Lebensentwürfe (Marotzki 1991, 27; Jörissen und Marotzki 2009). Gemäss Marotzki ergibt sich «aus diesem zeitdiagnostischen Bezug die Notwendigkeit eines Bildungsbegriffs, der an der Biografie des Einzelnen ansetzt» (Asmussen 2020, 120). Bildung ist für Marotzki nicht inhaltlich, sondern strukturell bestimmbar, stellt sie doch die Transformation von Selbst-Welt-Verhältnissen dar (Marotzki 1991). Marotzki betont einerseits die Flexibilisierung der Selbst- und Weltverhältnisse und die Akzeptanz, dass es nicht die eine wahre Bildung gibt. Andererseits stellt er diese Bildung als eine von vielen dar und betont dabei die Bedeutung der individuellen biografischen Perspektive in komplexen Gesellschaften (Asmussen 2020, 121). In der Biografie der Subjekte brechen traditionelle Orientierungsmuster weg, was zu Unbestimmtheiten für das Individuum führt (Asmussen 2020, 119; auch Marotzki 1991). Es geht um das Selbst- und Weltverständnis sowie die Orientierung von Menschen in hochkomplexen Gesellschaften (Marotzki 2006a, 60). Subjektive Wahrnehmungen sollten nur dann einbezogen werden, wenn sie als solche gekennzeichnet sind. Die Bewertung von Erlebnissen ist subjektiv und wird individuell vorgenommen. Eine Verallgemeinerung subjektiver Prozesse ist daher schwierig (Marotzki 1991). Jeder Mensch hat eine eigene Art, die Realität zu verarbeiten, sodass es nicht die eine wahre Vergangenheit oder Gegenwart gibt (Marotzki 1991). Da Menschen über unterschiedliche Deutungsvermögen, -praktiken und -routinen verfügen, ist es wichtig, bei der Interpretation von Texten, insbesondere von erzählten Lebensgeschichten, auf die individuelle Bedeutung zu achten (Marotzki 1991). Die Biografieforschung thematisiert die Subjektivität umfassend. Marotzki vertritt eine konstruktivistische Perspektive in Bezug auf Bildung und Biografie. Demnach wird «jede Realität unweigerlich zur Wirklichkeit/Welt» (Asmussen 2020, 252). Des Weiteren bieten Medien die Möglichkeit, sich mit verschiedenen Identitätsentwürfen und Biografien auseinanderzusetzen und so den

---

1 Ähnlich wie Heitmeyer, Giddens und andere siehe dazu z. B. Jörissen und Marotzki 2009, 16.

Denk- und Möglichkeitsraum für die eigene biografische Arbeit zu erweitern (Fromme und Könitz 2014, 45). Es bedarf jedoch noch einer Klärung, wie Biografie betrachtet wird. Dies geschieht meist retrospektiv, wenngleich die Biografie eines Menschen grundsätzlich offen und bis zum Ende veränderlich ist.

Das menschliche Leben wird als fortlaufender Lernprozess betrachtet (Marotzki und Krüger 2006). Während dieses Prozesses sieht sich das Individuum zu bewältigenden Herausforderungen gegenüber, beispielsweise Wachstumskrisen, Alterungsprozesse, genetische Anlagen und (unvorhersehbare) Zufälligkeiten. Die Biografie kann als eine Art Lerngeschichte betrachtet werden, in deren Verlauf sich ein selbstorganisierter Lernprozess entfaltet (Marotzki und Krüger 2006, 39; Baacke und Schulze 1993, 9). In seiner 1991 veröffentlichten Bildungstheorie thematisiert Marotzki die biografische Arbeit des Subjekts, welche durch gesellschaftliche Veränderungen vor neue Herausforderungen gestellt wird. In ihrer Strukturalen Medienbildung (Jörissen und Marotzki 2009) erweitern die Autoren den Ansatz der Biografiearbeit um die These, dass mediale Darstellungen einen Beitrag dazu leisten können. Damit wird die Weiterentwicklung von Winfried Marotzkis Bildungstheorie postuliert. Durch das mediale Miterleben anderer (fiktiver) Biografien, beispielsweise in Videospielen und Comics, können solche selbstorganisierten Lernprozesse ästhetisch aufgearbeitet und dargestellt werden. Zwei bedeutende Aspekte wurden insofern bereits angesprochen, als es in Marotzkis Arbeiten – und später auch in der Medienbildung – stets um Selbst- und Weltreferenzen und die Frage geht, wie das Subjekt Realität erzeugt (Abb. 5). Das Geschichtenerzählen und die Tatsache, dass eine Biografie immer eine erzählte Geschichte ist, verbindet Marotzki mit dem Konzept der Identität und definiert diese als «eine geschichtenförmige Konstruktion, die als Selbsterzählung einer Person präsentiert wird» (Marotzki 2006, 65).



**Abb. 5:** Verhältnis von Subjekt, Realität und Welt bei Marotzki. Quelle: Asmussen 2020, 166.



### 3.2 Lern- und Bildungsprozesse in der Wissensgesellschaft

Da die Fragestellung Lern- und Bildungspotenziale adressiert, wird an dieser Stelle eine kurze Einordnung vorgenommen. Im theoretischen Teil stützt sich diese Studie auf die Arbeiten von Winfried Marotzki. Daher wird auch hier sein Verständnis von Lern- und Bildungsprozessen herangezogen. Dieses Verständnis bildet einerseits die Grundlage der Strukturalen Bildungstheorie (Marotzki 1991), später der Strukturalen Medienbildungstheorie (Jörissen und Marotzki 2009). Die Autoren beziehen sich auf die Arbeiten von Bateson (Bateson 1983) und Klafkis Konzept der Allgemeinbildung (Klafki 2007). Es wird zwischen Lernen I und Lernen II unterschieden, die aufeinander aufbauen. Beim Lernen I handelt es sich um eine Handlung im Sinne von *Actio gleich Reactio*, bei der ein Reiz zu einer Reaktion führt. Hierbei kommt es zu einer eindeutigen Zuordnung, die keine Alternativen zulässt, sodass vollkommene Bestimmtheit vorliegt (Jörissen und Marotzki). Als Beispiel wird das Läuten der Schulglocke genannt, deren Reiz zu der Reaktion führt, die Schulstunde zu beenden. Dies ist eine sehr einfache Form des Lernens, auf die Lernen II als Flexibilisierung von Lernen I aufbaut. Die Reaktion auf einen bestimmten Reiz hängt vom Kontext ab und ist daher variabel. Lernende müssen die Bedeutung des spezifischen Reizes im konkreten Kontext erst erkennen. Diese Unbestimmtheit muss durch den Kontext ergründet werden (Jörissen und Marotzki). Als Beispiel wird erneut die Schulklingel herangezogen. Diesmal dient ihr Signal jedoch nicht dazu, das Ende einer Unterrichtsstunde anzukündigen, sondern als Feueralarm, beispielsweise mitten in einer Unterrichtseinheit. An dieser Stelle muss unterschieden werden, welche «Rahmungen für bestimmte Situationen angemessen sind und welche nicht» (Jörissen und Marotzki). In Bezugnahme auf die im Text bereits thematisierten Lernformen I und II ist festzuhalten, dass diese in ihrer Anwendung auf Bildungskontexte erweitert werden können. Der Bildungsbegriff baut auf dem Lernbegriff auf, da Bildung Lernen beinhaltet. Im Folgenden wird eine Abgrenzung zwischen Lernen und Bildung vorgenommen, schliesslich stellen Bildungsprozesse «Lernprozesse [in] besonderer Qualität dar» (Marotzki 1991). Um sich entwickeln zu können, bewegt sich der Mensch in einer Umgebung mit einem festen Werte- und Normensystem, das sich durch verschiedene Sozialisationsinstanzen etabliert. In der Wissensgesellschaft kann man jedoch nicht mehr von einem festen und unveränderbaren Wert- und Normensystem sprechen. Diese Systeme werden aufgebrochen, hinterfragt und können unter den Bedingungen postmoderner Gesellschaftsstrukturen nicht mehr uneingeschränkt aufrechterhalten werden. Angesichts dieser Pluralisierung der Lebenswelten muss der Mensch mit einer gewissen Unbestimmtheit umgehen können (Jörissen und Marotzki). In Gesellschaften, die sich durch Dynamik und Pluralität auszeichnen, ist lebenslanges Lernen unerlässlich. Der Mensch muss in der Lage sein, mit kontinuierlichen Veränderungen und neuen Unbestimmtheiten umzugehen und sich anzupassen. Um diese Entwicklungen zu beschreiben, verwenden Jörissen und Marotzki (u. a. in Anlehnung an Stehr 1994; H.-R. Müller und Stravaravdis 2007) den Begriff der Wissensgesellschaft. Deren wesentliches Merkmal

besteht in der herausragenden Bedeutung wissenschaftlichen Wissens in nahezu allen Lebensbereichen. Dabei ist es wichtig zu beachten, dass «Wissen [...] nicht identisch mit Information» ist (Jörissen und Marotzki 2009, 28). Dieser Fakt ist von besonderer Bedeutung, da vor der Wissensgesellschaft von der Informationsgesellschaft die Rede war, in der es immer mehr Informationen in immer kürzerer Zeit gab. Dabei sprach man von einer «Datenflut». Um sich in dieser Datenflut zurechtzufinden, muss man diese Informationen verarbeiten können. Dieser Prozess führt in die Wissensgesellschaft über, da man ein bestimmtes Wissen benötigt, um Daten verarbeiten zu können (Jörissen und Marotzki 2009, 28). Gleichzeitig ist jede:r selbst für seinen:ihren Wissens- und Qualifikationsstand verantwortlich. Somit wird in der Wissensgesellschaft von jeder:m Einzelnen ein höheres Mass an Wissen und Qualifikation erwartet. In diesem Kontext geht es nicht nur um eine ständige «Erweiterung und Aktualisierung von Verfügungswissen in einzelnen Weltbereichen, sondern vor allem um einen reflexiven Zugang zu diesem Wissen, also um Orientierungswissen» (Fromme 2006, 179). Daher sollte gezeigt werden, dass sich «Bildungsprozesse von Lernprozessen gerade darin unterscheiden, daß sich eine Transformation von Welt- und Selbstreferenz nachweisen läßt» (Marotzki 1991).

Doch wie steht es mit dem bereits erwähnten Begriff «Bildung»? Humboldt (1988, 317) definierte Bildung als gegeben, «wenn der Wissensstand und das Erkenntnisvermögen einer Gesellschaft [ausreichend sind, um die] Bestimmung des Menschen in der Kultur zur Geltung» zu bringen. Auch Kant (1988, 317) betont die Verbindung von Bildung und Kultur und setzt «Bildung» mit «Kultivierung» gleich (Kant 1963, 24, 128, zitiert nach Klafki 2007, 22). Um diesen Zusammenhang genauer zu entschlüsseln, wird der Bildungsbegriff von Wolfgang Klafki erläutert. Jörissen und Marotzki beziehen sich auf diese Definition im Kontext der Strukturalen Medienbildung und betrachten sie als eine der Grundlagen, insbesondere im Hinblick auf den Begriff der Allgemeinbildung (Jörissen und Marotzki 2009, 13). Klafki versteht Bildung «als Befähigung zu vernünftiger Selbstbestimmung, die die Emanzipation von Fremdbestimmung voraussetzt und einschließt» (Klafki 2007, 19). Seine Schlagworte für Bildung sind Vernunft, Selbstständigkeit, Autonomie, Selbstbestimmung und Freiheit. Zentral ist die Selbstständigkeit, sofern moralische Entscheidungen eigenständig getroffen werden müssen. Zusammengefasst basiert Klafkis Bildungskonzept auf den drei Säulen Selbstbestimmung, Mitbestimmung und Solidaritätsfähigkeit. Bildung sollte für alle zugänglich sein, um ein gemeinsames gesellschaftliches Problembewusstsein zu schaffen. Medien können hierbei als Orientierungshilfe dienen. Wenn man Klafkis Ansatz auf die Postmoderne anwendet, können sogar Selbst- und Weltbezüge medial vermittelt werden (Jörissen und Marotzki 2009, 14). Klafki zufolge muss der «kanonorientierte Bildungsbegriff» heute aufgrund der Pluralisierung von Welt- und Selbstsichten sowie der aktuellen Problembehandlung gesellschaftlicher Probleme und des Verlusts von Werten und Normen als «unzureichend betrachtet werden» (Jörissen und Marotzki 2009, 21).

Dieser Verlust erzeugt Unbestimmtheitsräume, die ein Strukturmerkmal von Bildung darstellen (Jörissen und Marotzki 2009, 21). Bildung kann folglich nicht als losgelöst von gesellschaftlichen Problematiken betrachtet werden, sondern hat die Funktion, aktuelle gesellschaftliche Herausforderungen zu bearbeiten. Für Klafki muss Bildung einen Beitrag leisten, um «epochaltypische Schlüsselprobleme» (z. B. Frieden, Umwelt, Demokratisierung etc.) zu reflektieren (Klafki 2007, 49).<sup>2</sup>

Bildung kann nur mit Unbestimmtheit ausgelöst werden. Dies führt zu der bereits angesprochenen Unterteilung in Bildung I und Bildung II. Bildung I bezieht sich auf bestimmte, für uns selbstverständliche Weltmuster, Wertorientierungen, Routinen und Arbeitsweisen. Es ist daher schwierig, Bildungsprozesse auszulösen, es sei denn, es gibt Gründe, diese zu hinterfragen. Gemäss Jörissen und Marotzki (2009, 24) bilden «Welt und Selbstbezug» die Grundlogik von Bildungsprozessen. Bildung II ist eine Steigerung von Bildung I, die Zunahme sowie Differenzierung des Selbstbezugs, der Rückschlüsse auf die eigene Lebenswelt und Weltsicht ermöglicht. Da die Begrenztheit des Weltbilds nicht greifbar ist, können wir nicht alles erfassen und kontrollieren, was ausserhalb unseres Erfassungsbereichs liegt (Jörissen und Marotzki 2009, 26). Folglich müssen sich Gewohnheiten herausbilden, bzw. das Gewohnte muss angesichts neuer Begegnungen und Erfahrungen auch wieder infrage gestellt werden. Das Verhältnis zum (gewohnten) Ich und zur (vertraut gewordenen) Welt muss ebenfalls wieder verändert bzw. erweitert werden. Dadurch übernimmt das Individuum eine aktive und konstruktive Rolle. Indem es sich mit verschiedenen kulturellen Welten auseinandersetzt, entstehen Bildungs- und Subjektivierungsprozesse. Bildungsprozesse bedeuten auch, dass durch soziale und kulturelle Beteiligung Erfahrungen gesammelt werden, die Reflexionen auslösen und somit zur Bereicherung und Flexibilisierung der Selbst- und Weltauffassung beitragen (Fromme, Jörissen und Unger 2008, 2 f.). Bildung ist daher ein selbstinitiiertes Prozess, der nicht von aussen ausgelöst werden kann – auch wenn ein Anstoss von aussen diesen Prozess vorantreiben kann. Ein solcher Prozess kann angeregt werden, indem Bildungsräume entsprechend gestaltet und Anregungen gegeben werden.

---

2 Die von Klafki formulierten Anforderungen gehen über eine allgemeine Schulbildung hinaus und zielen darauf ab, demokratische Prozesse voranzutreiben. Zur näheren Erläuterung des Konzepts der Allgemeinbildung hat Klafki dies in mehrere Punkte untergliedert: Im Folgenden werden die von Klafki formulierten Punkte näher erläutert. Zunächst wird der Zusammenhang von Bildung und Gesellschaft thematisiert. Im Anschluss werden die drei Grundfähigkeiten vorgestellt, die nach Klafki den Kern der Allgemeinbildung ausmachen. Daraufhin werden die drei Bedeutungsmomente des Begriffs «Allgemeinbildung» erörtert. Abschliessend werden die aus der Bestimmung resultierenden Folgerungen dargelegt. Die Forderung nach «Bildung für alle» sowie die Konzentration auf epochaltypische Schlüsselprobleme als Medium der Bildung sind zentrale Elemente des Konzepts. Darüber hinaus ist die Förderung vielseitiger Interessen und Fähigkeiten ein wesentlicher Aspekt, der als komplementäre Ergänzung zur Fokussierung auf Schlüsselprobleme betrachtet werden kann.

Marotzki fasst Lern- und Bildungsprozesse in vier Punkten zusammen (Marotzki 1991):

1. «Menschliches Lernen ist prinzipiell interaktionsgebunden.»
2. «Menschliches Lernen ist grundsätzlich als Prozeß der gesellschaftlichen auferlegten Problemverarbeitung zu verstehen.»
3. Bildungsprozesse müssen nicht logisch sein oder einer «binären Rationalität»<sup>3</sup> folgen.
4. Die Betrachtung der «qualitativen Übergänge [...], die als Transformation der Welt- und Selbstreferenz bezeichnet worden sind [...].»

Zusammengefasst kann Lernen als das Aneignen und Ordnen von Wissen verstanden werden, während Bildung die Transformation von Selbst- und Weltverhältnissen beschreibt. Es handelt sich hierbei um einen Prozess, nicht um ein Ergebnis oder einen Zustand (Jörissen 2011, 52). Im nächsten Unterkapitel wird erläutert, wie Prozesse und Potenziale mit Medien und Artikulationen zusammenhängen.

### 3.3 Die Strukturelle Medienbildung

Das Konzept der Strukturalen Medienbildung wurde von Benjamin Jörissen und Winfried Marotzki entworfen (2009). Es handelt sich um eine erziehungswissenschaftliche Theorie, die Medien als zentrales Element in den Mittelpunkt stellt. Die Strukturelle Medienbildung geht davon aus, dass Sozialisation in der heutigen Gesellschaft grundlegend und unvermeidlich medial erfolgt (Jörissen und Marotzki 2009, 7). Medien gelten als alltägliche Erscheinungen, die uns stets umgeben und somit Teil unserer Lebenswelt sind. Die Strukturelle Medienbildung geht über das Konzept der Medienkompetenz hinaus. Jörissen (2013) vertritt die These, dass Bildung nicht nur mithilfe von Medien oder über Medien erfolgen kann. Jörissen und Marotzki (2009) nutzen Kants Grundfragen der Philosophie, um reflexive Orientierungsoptionen bildungstheoretisch zu kontextualisieren. Aus diesen Fragen bilden sie Orientierungs- bzw. Reflexionsdimensionen (Jörissen und Marotzki 2009, 31, 60): *Was kann ich wissen* (Reflexion auf Wissenslagerung)? *Was kann ich tun* (Reflexion auf Handlungsoptionen)? *Was kann ich hoffen* (Reflexion auf Grenzen bzw. Grenzüberschreitungen)? *Was ist der Mensch* (Reflexion auf die eigene Identität)? Zum Verständnis werden im Folgenden die vier Dimensionen lebensweltlicher Orientierung vorgestellt.

#### 3.3.1 Wissensbezug

Der Frage «Was kann ich wissen?» geht es nicht ausschliesslich um die Vermittlung reinen Fakten- oder Verfügungswissens, sondern auch um dessen kritische Reflexion. Ebenfalls von Bedeutung ist, welche Art von Wissen auf welche Weise transportiert wird, um

---

3 Der Begriff der «binären Rationalität» bezeichnet ein Denken, das sich durch Dualismen und Gegensätze auszeichnet. Er wird von Marotzki im Kontext seiner Kritik an reduktionistischen und simplifizierenden Denkmustern in der Bildung verwendet.

Sachverhalte anschaulich zu machen. Hierbei kann die Einbindung von Informationen helfen, um den Inhalt verständlicher zu gestalten. Auch eine Neubewertung bereits vorhandenen Wissens und etablierter Perspektiven kann sinnvoll sein, beispielsweise durch De- und Rekontextualisierung, Ironie oder Kritik (Jörissen und Marotzki 2009, 32). Die Autoren betonen, dass «die zunehmende Reflexivität im Umgang mit Wissen letztendlich die zentrale Herausforderung der Wissensgesellschaft» darstellt (Jörissen und Marotzki 2009, 33). Der Wissensbezug kann als Reflexion der Wissensbedingungen betrachtet werden.

### 3.3.2 Handlungsbezug

Der Handlungsbezug beinhaltet eine moralische Komponente und adressiert die Frage «Was soll ich tun?». Dabei sind auch Verantwortungsbereitschaft und die Beziehung zur Gemeinschaft von Bedeutung. Es geht darum, die Relation von Nähe und Distanz sowie Verpflichtung und Freiheit auszubalancieren, also nicht um die Beurteilung von Weltanschauungen, sondern zu untersuchen, welche handelnde Kraft sie entfalten oder nicht entfalten können (Jörissen und Marotzki 2009, 33–34). Ebenso werden hier Fragen nach Werten und Normen gestellt, zum Beispiel wie menschliche Entscheidungsprozesse in schwierigen oder dilemmatischen Situationen bewältigt werden können (Fromme und Könitz 2014, 276). Der Handlungsbezug fragt nach den ethisch-moralischen Grundsätzen des Handelns.

### 3.3.3 Grenzbezug

Dieser Bezug adressiert die Grenzen von Rationalität und deren Überschreitung. Dabei werden häufig Dualitäten aufgegriffen, beispielsweise zwischen Rationalität und Irrationalität, Vernunft und Unvernunft sowie Eigenem und Fremdem. Die Reflexion auf solche Grenzen bildet eine weitere Grundstruktur von Bildungsprozessen: Je nachdem, wie Menschen mit diesen Grenzen umgehen, finden hier Bildungsprozesse statt (Jörissen und Marotzki 2009, 34). Die Autoren greifen das Thema *Mensch und Technik* im Hinblick auf den Aspekt der Grenzziehung auf, wie es auch im «Manifest für Cyborgs» von Haraway geschieht, das die traditionellen Grenzziehungen zwischen Mensch und Technik infrage stellt. Es geht grundlegend darum, wie Technologie in unser Leben Einzug hält und sich die «digitalen, sozialen, physikalischen und biologischen Welten» (Jörissen und Marotzki 2009, 35) zunehmend miteinander verschränken, sodass Grenzen immer mehr verschwimmen. Der Grenzbezug kann als Reflexion des unsere Rationalität überschreitenden gelesen werden.

### 3.3.4 Biografiebezug

Alle vorgestellten Bezüge und Dimensionen münden letztlich in den Biografiebezug. Es stellt sich die Frage nach der Identität und dem Erfordernis, diese durch biografische Arbeit immer wieder herzustellen (Jörissen und Marotzki 2009, 36). In enttraditionalisierten

Gesellschaften verschwinden oder verblassen herkömmliche Orientierungspunkte, zugleich haben sie sich ausdifferenziert und vervielfältigt. Entscheidungen über grundlegende Lebensfragen binden die Einzelnen nun reflexiv an die eigene Biografie und soziale Kontexte, und Gemeinschaften können dabei nur bedingt unterstützen (Jörissen und Marotzki 2009, 37). Die Erhöhung der Reflexivität ist ein komplexes Thema. Medien bieten in diesem Kontext die Gelegenheit, sich vom unmittelbaren Handlungsdruck des Alltagslebens zu lösen und sich mit verschiedenen Identitätsentwürfen und Biografien auseinanderzusetzen. Dadurch wird der Denk- und Möglichkeitsraum für die eigene biografische Arbeit erweitert (Fromme und Könitz 2014, 279). Der Bezug zur Biografie kann als Reflexion über die Bedingungen des Subjekts und der Identität betrachtet werden. Da die vorliegende Arbeit biografische Erzählungen in Medien untersucht, bildet der Bezug zur Biografie die wichtigste Ebene für die Beantwortung der Fragestellung. Auch die anderen drei lebensweltlichen Orientierungsdimensionen münden in den Biografiebezug und werden daher ebenfalls berücksichtigt.

### 3.3.5 Mediale Artikulationen

Die Strukturelle Medienbildung beschäftigt sich wie die Strukturelle Bildungstheorie im Allgemeinen mit der Transformation von Selbst- und Weltverhältnissen. Mediale Artikulationen lassen sich als Ausdrucksformen definieren, die Selbst- und Weltverhältnisse auf interessante oder auch konventionelle Weise darstellen und inszenieren. Ein wichtiger Aspekt in diesem Kontext sind (mediale) Artikulationen, deren Begriff Schlette und Jung in ihrer «Anthropologie der Artikulation» (2005) umreißen:

«Unter Artikulation verstehe ich die – meist okkasionelle, manchmal planmäßige – Explikation menschlicher Erfahrungen durch Performanz von symbolischen Akten (in der Regel: Sprechakten), in denen die implizit-qualitative Gestalt gelebter Erfahrungen in die explizit-semantische Gestalt eines prägnanten Symbolismus transformiert wird. Bedeutung entsteht dabei durch die Bearbeitung des Impliziten (Gefühlten, Gedachten, Gewollten, Erinnerungten ...) mittels symbolischer Medien, die es erlauben, mentale Zustände zu individuieren, zu fixieren und kontrastiv zu bewerten. Bewusstseinstheoretisch gesprochen: Artikulation individuierter Intentionalität. Sie stellt das vernachlässigte Medium dar, das Wahrnehmung und Sprache, Subjekt und Intersubjektivität, fließenden Bewusstseinsstrom und objektive Bedeutung, somatischen Ausdruck und Geist zusammenbringt [...]» (Schlette und Jung 2005, 105–106).

Sprache wird als Medium und Artikulation verstanden. Jung verweist auf Wilhelm von Humboldt, demzufolge das Erlernen einer fremden Sprache die Weltsicht erweitert und somit dazu führen kann, eigene Sichtweisen zu hinterfragen. Durch das Erlernen einer neuen Sprache nähert man sich auch einer neuen Kultur, auch wenn beim Erlernen die eigene Weltanschauung und die eigene Sprachperspektive einbezogen

werden. Daher ist es schwierig, wenn nicht sogar unmöglich, die neue Kultur vollständig zu erlernen (Humboldt 1988, 225; Jörissen und Marotzki 2009, 13). Nach Humboldt erreicht der Mensch durch das Erlernen anderer Sprachen eine Flexibilisierung seiner Welt- und Selbstbezüge. Dadurch wird eine Relativierung der eigenen Weltanschauung durch andere Weltanschauungen und kulturelle Horizonte erreicht (Jörissen und Marotzki 2009, ebd.). Dies ist hilfreich für den Erwerb von Orientierungswissen.

«Die aktive Teilnahme an gesellschaftlichen Diskursen und Auseinandersetzungsprozessen bedingt die Fähigkeit zu *Artikulationen* des eigenen Selbst, die in verschiedenen sozialen Arenen inszeniert oder aufgeführt werden, sowie die Fähigkeit, Artikulationen anderer verstehend anzuerkennen» (Jörissen und Marotzki 2009, 38, Herv. i. O.).

In dem vorliegenden Zitat werden zwei wichtige Aspekte des Artikulationsbegriffs festgehalten. Zum einen werden Artikulationen als individueller Prozess verstanden, der mit einer gewissen Gestaltung einhergeht und somit reflexives Potenzial beinhaltet. Zum anderen wird auf den hohen reflexiven Gehalt von Artikulationen hingewiesen. Die Autoren argumentieren, dass die Begegnung mit solchen «artikulativen Äußerungen [...] selbst ein Bildungspotenzial» darstellt (Jörissen und Marotzki 2009, 38). Marotzki griff bereits 2007 den Artikulationsbegriff von Schlette und Jung auf und stellte fest, dass dieser für die Beschreibung biografischer Arbeit in verschiedenen Medien eine grundlegende, besondere Bedeutung hat, da er nicht an ein bestimmtes Medium gebunden, sondern ein «multimediales Ausdruckskontinuum» (Marotzki 2007b, 182) ist. Nun kann ein nicht textuelles Medium nicht einfach in einen Text überführt werden. Dies gilt auch für die Sprache als Medium. Die Artikulationsweisen werden durch das jeweilige Medium bestimmt. Artikulation ist eng mit der Medialität verbunden. Sie umfasst nicht nur sprachliche Äußerungen, sondern auch andere mediale Formen wie Bilder, Videos oder körperliche Ausdrucksformen wie Tanz oder Pantomime. Medien begleiten uns im Alltag und bieten Raum für Lernerfahrungen, Bildungspotenziale und Anlässe für Reflexion (Marotzki 2007b, 183; Jörissen und Marotzki 2009, 38). Dies gilt auch für Comics und Videospiele, die Gegenstand dieser Arbeit sind. Dabei geht es explizit um die reflexiven Potenziale künstlerischer Artikulationen,<sup>4</sup> nicht um eigene reflexive Potenziale individueller Artikulationen wie eigene Videospiel-Mods<sup>5</sup>, Fan-Art, Fiction oder selbst produzierte Videos.

Im folgenden Unterkapitel soll die Bedeutung der Begriffe «Biografie» und «Grenzen» (da sie wichtige Begriffe für die Analyse sind) für die Fragestellung erläutert und zusammengeführt werden.

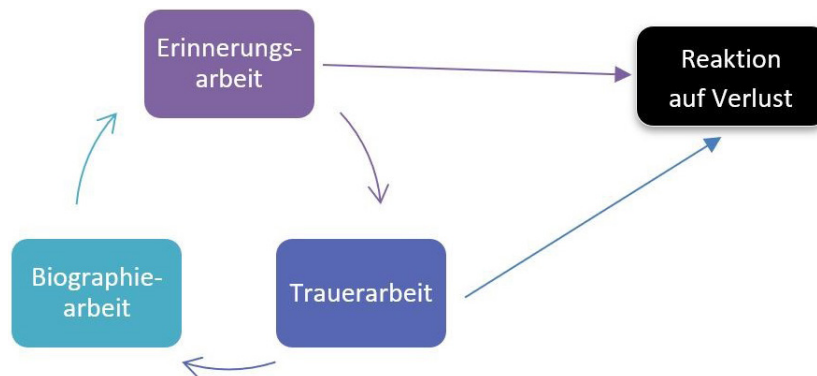
---

4 Künstlerische Artikulationen können Videospiele und Comics sein, aber auch Musik, Bildende Kunst, Tanz, Literatur, Theater usw.

5 Mods bezieht sich hier auf die Verkürzung von Modifikation(en) aus der Videospiel-Modding-Szene, eine Form der Veränderung im Videospiel z. B. durch die Anpassung von Texturen oder das komplette umstrukturieren von Leveln und Spielen



## Biografie und Grenzen – auf dem Weg zur Erinnerungsarbeit



**Abb. 6:** Kreislauf der Biografiearbeit nach Marotzki (2007b)

Quelle: eigene Grafik

Marotzki stellt heraus, dass «biographische Arbeit mit Erinnerungsarbeit zu großen Teilen identisch ist» (Marotzki 2008, 181). Er bezieht sich in mehreren Texten zur Erinnerungsarbeit (2007a, 2007b; Jörissen und Marotzki 2009) auf die Arbeiten von Paul Ricœur und Sigmund Freud. Nach Ricœur bedeutet «erinnern immer auch die Bearbeitung eines Verlustes» (Marotzki 2008, 182), sodass Erinnerungsarbeit immer auch eine Form von Trauerarbeit ist oder in gewisser Hinsicht mit Trauerarbeit gleichgesetzt werden kann. Trauer ist eine Reaktion auf einen Verlust, und die Vergangenheit stellt insofern einen Verlust dar, als sie nicht mehr existiert (Marotzki 2008, 181; Abb. 6). Durch das Erinnern wird die Vergangenheit auf Distanz gebracht, wodurch ein wichtiger Vorgang für die Biografiearbeit ausgelöst wird. Verlust sowie die damit einhergehende Trauer können die Denk- und Handlungsfähigkeit des Individuums einschränken und somit eine lähmende Wirkung entfalten. Ziel von Erinnerungsarbeit ist die Entwicklung eines anderen Verhältnisses zum Verlust sowie die Wiedererlangung von Handlungsfähigkeit durch eine grössere Distanz. Es geht konkret um die «Eroberung der zeitlichen Distanz» (Marotzki 2007b, 193), um eine Zukunft entwickeln zu können. Erinnerungsarbeit zielt darauf, Grenzen zu hinterfragen und neu zu ziehen. In Medien kann dies durch eine konkrete Erzählweise erfolgen, die von den Rezipient:innen aktiv verfolgt wird. In diesen Werken werden Biografisierungsprozesse als mediale Artikulationen inszeniert, indem beispielsweise Bücher, Musik, szenische Erinnerungen, Bilder, Dokumentarfilmsequenzen oder Wochenschauen verwendet werden (Marotzki 2007b, 192). Vergangenheit kann weder aufgeholt noch zurückgeholt und auch nicht verändert werden. Faktisches kann aber durchaus anders betrachtet werden und dadurch eine andere Bedeutung bekommen. Wenn (Lebens-)Geschichten anders oder neu erzählt werden, kann dies zu einer «Entwicklung der Fähigkeit, sich auf die Zukunft zu entwerfen», führen (Marotzki 2007b, 194). Wenn die zeitliche Distanz nicht überbrückt werden kann, verweigert sich das «Vergangenheits-Ich» dem «Gegenwarts-Ich» (Engelhardt 2011, 53), was eine Vergegenwärtigung

von Erinnerungen und die Aufarbeitung unmöglich macht (Engelhardt 2011; Ricœur 1991). Der Mensch erfährt «durch die Grenzen des Erinner- und Erzählbaren die Grenzen der Verfügbarkeit über seine eigene Vergangenheit» (Engelhardt 2011, 53). Für eine erfolgreiche biografische Arbeit müssen Grenzen gefunden und gegebenenfalls überbrückt, neu gezogen oder endgültig akzeptiert werden. Es kann auch notwendig sein, in eine neue Betrachtungsweise oder Erzählform überzugehen. Wenn erlebte Erfahrungen in erzählte Form gebracht werden, können dadurch sogar Grenzen aufgelöst und zeitliche Distanz aufgebaut werden. Dadurch wird eine erfolgreiche Erinnerungs- und Trauerarbeit sowie biografische Arbeit möglich (Marotzki 2007b; Engelhardt 2011, 55 f.). Entwürfe und Vorschläge zur Umsetzung dieser Fähigkeit finden sich in Medien. Es besteht die Möglichkeit, dass die Empfänger sich mit Aspekten ihrer eigenen Biografie auseinandersetzen. Eine weitere Komponente ergibt sich aus dem Verständnis dieses biografischen Hintergrunds und somit aus dem Verständnis des Anderen. Es kann vorkommen, dass Rezipierende an ihre Grenzen stoßen. In diesem Zusammenhang können «Grenzen von Ländern, Religionen oder Kulturen auch zu inneren Grenzen werden» (Friebertshäuser 2016, 35). Dass Grenzen Biografie- und Bildungsarbeit bedingen können, zeigt sich ebenfalls im Grenz- und Biografiebezug der Strukturalen Medienbildung.

#### **4. Forschungsdesign**

In diesem Kapitel werden die methodischen Ansätze und Untersuchungsschritte zur Beantwortung der Forschungsfrage beschrieben. Es handelt sich um eine Methodentriangulation nach dem methodologischen Ansatz des Neoformalismus. Als Forschungsstil wurde die *Grounded Theory* (GT) angewandt. Mit deren Hilfe wurden Kategorien entwickelt, welche die Medien inhaltlich und narrativ miteinander verknüpfen. Zum einen stand die Arbeit vor der Herausforderung der Medienanalyse – dies wurde für die Videospiele unter Bezugnahme auf Fromme und Könitz (2014) gelöst. Für die Analyse der Comics wurde auf die Comicanalyse von Dittmar (2011) zurückgegriffen. Da beide Analysemodelle neoformalistischen Ansätzen folgen bzw. teilweise auf diesen basieren, eignen sie sich für eine vergleichende Arbeit. Dieser Analyseteil beantwortet mit der Veranschaulichung der Reflexivität von Medien vor allem die Forschungsfrage nach den Lern- und Bildungspotenzialen. Die GT wird als ergänzendes Auswertungsverfahren genutzt, da sie mit ihrem Codierverfahren systematische transmediale Vergleiche innerhalb der gleichen Storyworld erleichtert. Ausserdem wurde die GT zur Konstruktion der fiktiven biografischen Geschichte verwendet.

## 4.1 *Neoformalismus als methodologischer Ansatz*

Der Neoformalismus basiert auf dem russischen Formalismus des frühen 20. Jahrhunderts (Erlich 1973). David Bordwell und Kristin Thompson haben diesen Ansatz aus der Literaturwissenschaft auf die Filmtheorie übertragen und weiterentwickelt. Die beiden Werke, in denen der Ansatz zusammengefasst wird, sind «Neoformalistische Filmanalyse – Ein Ansatz, viele Methoden» (1995) und «Film Art – An Introduction» (2017). Formalismus fokussiert die formalen Elemente von Kunstwerken wie Struktur, Sprache und Stil. Historische und soziale Kontexte werden nicht in den Vordergrund gestellt, sondern erst in zweiter Linie betrachtet. Beim (Neo-)Formalismus steht das Kunstwerk eigenständig für sich. Bordwell und Thompson definierten nicht nur Gemälde oder Skulpturen, sondern auch Filme. In Anlehnung an den Neoformalismus können folglich auch Videospiele als Kunstwerke betrachtet werden (Fromme und Könitz 2014; Hensel 2018). Der Kerngedanke des Neoformalismus besagt, dass der Inhalt nicht losgelöst von der (ästhetischen) Form betrachtet werden kann (Könitz 2022, 38). Im Neoformalismus werden Kunstwerke als etwas Unpraktisches betrachtet, das sich von der Alltagswelt löst (Thompson 1995). Kunstwerke müssen anders betrachtet und wahrgenommen werden als Alltagsgegenstände, da sie nicht praktisch sind. Bordwell und Thompson lösen den traditionellen Gegensatz zwischen Form und Inhalt auf, indem der Inhalt im Grunde genommen nichts anderes ist als die Manifestation der formalen Gestalt des Werks: «Wie repräsentiert wird, ist das Thema der neoformalistischen Analyse, während demgegenüber der Inhalt, also dasjenige, was repräsentiert wird, nunmehr nebensächlich ist [...]» (Bonnemann 2020, 247). Desgleichen ist der Neoformalismus für Thompson keine festgelegte Methode, «sondern ein Ansatz, der zwar auf allgemeinen Annahmen darüber beruht, wie Kunstwerke aufgebaut sind, aber die geeigneten Verfahren für die Analyse in der Auseinandersetzung mit den Werken immer wieder überprüft, verändert und anpasst» (Fromme und Könitz 2014, 246).

### 4.1.1 *Aktive Zuschauer:innen*

Der Neoformalismus betrachtet den Film bzw. das Medium grundsätzlich als Kunstwerk und bewertet nicht, ob es künstlerisch wertvoll ist oder nicht – Thompson spricht in ihrem Aufsatz von «höheren» und «niederen» Künsten, nach denen sie den Neoformalismus bewusst nicht aufteilen möchte (Thompson 1995, 28). Kunst wird als etwas vom Alltag Getrenntes wahrgenommen. Ein oft zitiertes Beispiel ist, dass Zuschauende nicht einfach aufspringen und Hilfe anbieten, wenn der Held oder die Heldin auf der Leinwand in Schwierigkeiten gerät. Dennoch wird die Beziehung zwischen den Zuschauenden und dem Kunstwerk als aktiv betrachtet. Die Zuschauenden suchen im Film aktiv nach Hinweisen, sogenannten *Cues*, die ihnen helfen, das Dargestellte zu verstehen und einzuordnen. Gerade die «aktiven» Zuschauenden spielen eine grosse Rolle:

«So gehen Bordwell und Thompson von einem aktiven und rastlos suchenden Zuschauer aus, der das, was er im Film zu sehen bekommt, nach Kategorien ordnet, die auf sein Vorwissen zurückgehen, provisorische Schlüsse zieht und Hypothesen darüber aufstellt, welchen Verlauf die Handlung wohl als Nächstes nehmen wird» (Bonnemann 2019, 254).

Dieses aktive Moment findet auch bei Bordwell und Thompson in «Film Art: An Introduction» grosse Beachtung und bedingt die Differenzierung (zumindest für alle narrativen Filme) zwischen *Plot* (Sujet) und *Story* (Fabel) (Thompson 1995; Bordwell, Thompson, und Smith 2017). Unter Plot versteht man die Art und Weise, wie eine Geschichte erzählt wird und welche Elemente für alle Zuschauenden erkennbar sind. Anhand dieser Hinweise im Plot können die Zuschauenden die Story (re)konstruieren.

#### 4.1.2 Verfremdung

Die russischen Formalist:innen sprachen von «Entfremdungen» (Thompson 1995). Kunst kann also die Alltagswelt verfremden und transformieren (Fromme und Könitz 2014, 245). Diese Wirkung ist jedoch nicht von Dauer. Wird mit einem Kunstwerk wiederholt auf die gleiche Weise umgegangen, verschwindet der Verfremdungseffekt und das Ungewohnte wird vertraut. Ein Beispiel dafür sind die ungewöhnlichen Schnitte oder *Jump Cuts*, die als Innovation in den Filmen der *Nouvelle Vague*, insbesondere bei Jean-Luc Godard, eingesetzt wurden. Diese Schnitte sind heute ein gängiges Mittel und können bei Zuschauenden weniger Verwirrung oder Irritation auslösen als zu ihrer Entstehungszeit in den 1960er-Jahren, da sich das Publikum an diese Techniken als häufige Elemente im Film gewöhnt hat.

«Mit dem Begriff der Verfremdung bezeichnet der Neoformalismus den grundlegenden Zweck der Kunst in unserem Leben» (Thompson 1995, 31), der sich im Laufe der Geschichte nicht geändert hat. Allerdings erklärt das ständige Bedürfnis, Automatisierung zu vermeiden, warum sich Kunstwerke in ihrem Verhältnis zum historischen Kontext verändern und Verfremdung auf unabsehbar viele Arten erreicht werden kann (ebd.). Jedes Werk muss neu betrachtet werden, da nicht alle «allgemeinen» Muster auf jeden Film anwendbar sind. Ein Kreuz kann als universelles Symbol für etwas Religiöses, aber auch für den Tod, als Mahnmal, als Zeichen des Respekts oder als Markierung dienen. Die Bedeutung muss für jedes Werk individuell ausgehandelt werden. Deshalb ist die aktive Rolle der Rezipient:innen wesentlich:

«Filmrezeption findet in einer bestimmten Situation statt und der Zuschauer benötigt bestimmte Fähigkeiten, die durch Erfahrungen mit anderen Kunstwerken und im Alltag erworben wurden, um sich auf einen Film einlassen zu können» (Thompson 1998, 40).

Abschliessend sei betont, dass die Verfremdung im Neoformalismus keine Struktur, sondern ein Effekt des Werks ist.

#### 4.1.3 Historischer Kontext

Der Neoformalismus stellt Film und Medien in einen historischen Kontext. Dabei lassen sich drei Ebenen des Kunstwerkbegriffs unterscheiden:

1. *Die Ebene der Alltagswelt:* Die Rezipierenden müssen immer wieder auf die Alltagswelt zurückgreifen, um einer Geschichte folgen zu können. Dinge mit Wiedererkennungswert können von den Rezipierenden eingeordnet werden.
2. *Andere Kunstwerke:* Auf der Ebene anderer Kunstwerke dienen Medien dem Erkennen von Mustern und Bezügen.
3. *Wissen und praktischer Gebrauch von Filmen bzw. von Medien.*

Für die Einordnung der Medien und die Erkenntnis, dass sie unterschiedlich eingesetzt werden können, ist die letzte Ebene bedeutsam. Kristin Thompson nennt als Beispiele den Einsatz von Filmen in der Werbung oder als Reportage. Mit Blick auf Videospiele ist zwischen AAA-Titeln, *Serious Games*, *Mobile Games*, Werbespielen und Indie-Titeln zu unterscheiden, um sie in dieser Arbeit angemessen berücksichtigen zu können. Bei Comics ist die Vielfalt nach Art und Umfang noch grösser: Ein Comicstrip in einer Zeitung unterscheidet sich beispielsweise von einem Superhelden- oder Werbecomic. Darüber hinaus finden sich Comics auch in der Kunst, etwa in den Werken von Andy Warhol, Roy Lichtenstein oder Keith Haring. Dies deutet darauf hin, dass die Bedeutung eines Werks immer von den Rezipierenden und ihren Sehgewohnheiten abhängt. Diese Sehkonventionen sind auch im historischen Kontext zu berücksichtigen. In Filmen aus den 1950er-Jahren wurde eine Zugfahrt anders dargestellt als in einem Film aus dem Jahr 2023. In aktuellen Filmen genügt die Andeutung, dass eine Filmfigur einen Bahnhof betritt und in der nächsten Einstellung aus einem anderen Bahnhof herauskommt, um zu vermitteln, dass sie möglicherweise eine mehrstündige Reise hinter sich hat. In den Filmen des frühen 20. Jahrhunderts wird dieser Vorgang präziser und ausführlicher begleitet, um Zuschauenden die Handlungen der Filmfiguren zu verdeutlichen. Ebenso sind einige Stilmittel bereits geläufig, «bei der Analyse eines Filmes, Comics oder Computerspiels ist aber zu beachten, ob sie zur Zeit ihrer Entstehung neue Mittel erprobt und damit ggf. neue Maßstäbe gesetzt haben» (Fromme und Könitz 2014, 246).

Der Neoformalismus eignet sich nicht nur für Avantgarde- und Arthouse-Filme, sondern auch für populäre und Massen-Medien:

«Der Neoformalismus geht davon aus, daß Zuschauer in der Lage sind, für sich selbst zu denken; die Wissenschaft ist einfach ein Werkzeug, das ihnen dabei hilft, dies im Bereich der Kunst besser zu tun, indem ihr Repertoire an Sehfähigkeiten erweitert wird [...]. Der Neoformalismus will den Film nicht erklären, sondern den Zuschauer an ihn und andere, ähnliche Filme mit besseren Sehfähigkeiten zurückverweisen» (Thompson 1995, 52).

Der Neoformalismus verzichtet auf eine vorgefertigte Theorie und zwingt dem Gegenstand keine Methoden auf. Thompson kritisiert in ihrem Aufsatz «Neoformalistische Filmtheorie – Ein Ansatz, viele Methoden» genau dieses Vorgehen und stellt fest, dass man mit diesem Ansatz immer wieder zu den gleichen Ergebnissen kommt. Als Beispiele nennt sie die psychoanalytische und die marxistische Filmtheorie. Eine Besonderheit des Neoformalismus besteht darin, nicht nur inhaltliche Aspekte des Mediums, sondern auch dessen Ästhetik zu betrachten (Könitz 2022, 38).

#### 4.1.4 Figuren und Dominanten

Kristin Thompson betont in ihrem Aufsatz die entscheidende Rolle der Figuren im Neoformalismus. Sie beschreibt sie nicht als reale Personen, sondern als eine Ansammlung von Charaktereigenschaften, da sie nicht mit den Maßstäben alltäglichen Verhaltens gemessen und bewertet werden können (Thompson 1995). Daher müssen die Charaktere als Funktion im Gesamtwerk analysiert werden. Das bedeutet, dass zum Beispiel Figuren immer da sind, aber einen bestimmten Zweck erfüllen und nicht immer psychologische Tiefe haben müssen, damit das Gesamtwerk funktioniert. So kann eine bestimmte Figur lediglich als Informant:in fungieren, von der die Hauptfigur wichtige Informationen erhält, und die so die Erzählung vorantreiben. In diesem Fall ist es nicht notwendig, sämtliche Charakterzüge dieser Figur zu kennen. Die erforderliche Selektion wird durch die Dominante realisiert: Sie bestimmt, welche Verfremdungsmerkmale wichtig und welche weniger wichtig sind. Die Dominante beherrscht und verbindet lokale und globale Prozesse im gesamten Werk. Durch sie treten «stilistische, narrative und thematische Ebenen in Beziehung zueinander» (Thompson 1995). Ist die Dominante bestimmt, kann entschieden werden, mit welcher Methode eine Analyse durchgeführt werden kann – was die Dominante ist, gibt das Werk selbst vor. Alle anderen Methoden ordnen sich dann der Dominante unter (Thompson 1995); (Holze 2022). Holze nennt als Beispiel für eine Dominante im Videospiel die Portal-Gun, nach der das Spiel *Portal* benannt ist. Sie ist «eine besondere Waffe, mit der Spielende Ein- und Ausgänge in Wände der Spielwelt feuern können, um Verbindungen herzustellen. Die gesamte narrative und spielerische Form ist diesem spielerischen Grundgedanken untergeordnet» (Holze 2022). Ein weiteres Beispiel ist die Ocarina in *Legend of Zelda: Ocarina of Time*, die dem Helden Link ermöglicht, durch die Zeit zu reisen, um beispielsweise Vergangenes und damit seine Gegenwart zu verändern. Ebenso können Spielende in den verschiedenen Zeitebenen andere Bereiche betreten. Dieses grundlegende Spielprinzip ist entscheidend für den Spielfortschritt. Auch das Fangen von Pokémon ist ein dominierendes Element, das sich durch die gesamte Welt der *Pokémon Story* zieht. Pokémon (ein Kofferwort von japanisch *Poketto Monsutā*, abgeleitet von englisch *Pocket Monster*) sind tierähnliche, in dieser Spielwelt allgegenwärtige Fantasiewesen (siehe Abb. 7). Sie können gefangen, trainiert und gehandelt werden. Spielende erhalten zu Beginn ein «Starter-Pokémon», mit dem sie ihre Reise beginnen können, und sogenannte Pokébälle – nun ist man offiziell Pokémon-Trainer:in in dieser Welt.



**Abb. 7:** Bisasam, eines der ersten Starterpokemons.  
Quelle: <https://www.pokemon.com/de/pokedex/bisasam>

In verschiedenen Arten von Kämpfen (zufällig beim Erkunden der Welt oder gegen andere Trainer:innen) kann man die Kräfte der eigenen Pokémons mit anderen messen oder neue Pokémons fangen und trainieren. In *Assassin's Creed* ist ein besonderes Spiel- und Kampfelement die versteckte Klinge. Die langjährige Spieleserie folgt den «genetischen» Erinnerungen von Personen der Gegenwart in die Vergangenheit ihrer Vorfahren. Diese sind meist Assassinen, die in historischen Settings diverse Abenteuer erleben. Spielende steuern die Assassinen, die bereits über diese besondere Klinge verfügen oder sie im Lauf des Spiels erhalten. Mit ihr können Spielende ihre Gegner unbemerkt töten. Das Aussehen variiert von Spiel zu Spiel, bleibt aber ein aktives und einzigartiges Spielelement. Eine weitere Dominante ist die Möglichkeit der «genetischen Zeitreise». Ein letztes Beispiel für die Dominante im Bereich der Videospiele sind die Stimmen in *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Die Protagonistin Senua reist in die nordische Unterwelt Helheim, um ihren Geliebten zu befreien, der dort scheinbar versehentlich gelandet ist. Auf ihrer Reise ist sie jedoch nicht allein: Sie wird von vielen Stimmen (oder Echos) begleitet, die Spielende genauso erleben wie sie selbst (oder Spielende sollen sogar eine dieser Stimmen darstellen, die sie dort begleitet). Die Stimmen sprechen mit Senua, beschimpfen sie, helfen ihr oder kommentieren ihre Handlungen und zeigen Spielenden zuweilen, ob sie auf dem richtigen Weg sind, oder helfen ihnen, Rätsel zu lösen.





**Abb. 8:** Phoenix #1 (2024). Wiederholte Neuauflage.

Quelle: [https://www.marvel.com/comics/issue/116554/phoenix\\_2024\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/116554/phoenix_2024_1)

Ein Beispiel für eine Dominante im Comic ist die Phoenix-Kraft im X-Men Story-Arc *Dark Phoenix Saga*. Die X-Men sind ein Team von Menschen mit mutierten Genen, daher hat jede:r von ihnen besondere Kräfte und Fähigkeiten. Eine von ihnen ist Jean Grey (siehe Abb. 8), die durch ihre besonderen mentalen Fähigkeiten eines Tages die Macht der *Phoenix Force* erlangt und dadurch neue, mächtige Kräfte erhält, die sie mental manipulieren. Damit verbunden sind moralische Dilemmata über die Macht, die den Charakter von Jean Grey verändert, innere Konflikte der Figur und ihre Verantwortung gegenüber der Macht und der Menschheit. Diese Phoenix-Dominante kehrt nicht nur immer wieder in Form der Protagonistin Jean Grey in das X-Men-Universum zurück, sondern zieht sich auch durch alternative Handlungsstränge oder wird auf andere Charaktere übertragen und füllt eine Vielzahl von Story-Arcs. Neben Charakteren und Kräften können auch weitere Elemente dominieren. In der *Hellblazer*-Comicserie findet sich zum einen die Hauptfigur John Constantine als Dominante, die moralisch Probleme mithilfe von Magie löst. Die Magie und der damit verbundene magische Realismus dieser Welt bilden die Dominante, ebenso wie die sozialen Themen, die darin verarbeitet und dargestellt werden. Der Protagonist stammt selbst aus der britischen Arbeiterklasse und kommentiert oft politische Machenschaften oder erkennt soziale Abgründe von Figuren, die

vom System nicht aufgefangen werden. In dem autobiografischen Comic «Persepolis» erzählt die Autorin Marjane Satrapi von ihrer Kindheit und Jugend im Iran zur Zeit der islamischen Revolution sowie ihrer Flucht aus dem Land. Neben der autobiografischen Erzählung, die eine starke Dominante darstellt, ist die durchgängige Verwendung von Schwarz-Weiss-Gestaltung auf den Seiten und Panels für dieses Kunstwerk prägend. In der autobiografischen Geschichte «It's Lonely at the Center of the Earth» begleiten Lesende die Comiczeichnerin und Autorin Zoe Thorogood ein halbes Jahr lang durch ihr Leben. Sie gibt Einblick in ihr Seelen- und Gefühlsleben mithilfe von Figuren, die ihr Inneres widerspiegeln und sie nie wirklich verlassen. Diese Figuren bilden hier die Dominante.

#### 4.1.5 Zusammenfassung

Die Grundsätze des Neoformalismus lassen sich folgendermassen zusammenfassen:

1. Filme und Medien sind Kunstwerke.
2. Die Besonderheit von Kunstwerken liegt in ihrer Wahrnehmung. Sie können unsere Sehgewohnheiten auf die Probe stellen.
3. Kunstwerke sind nicht pragmatisch und müssen nicht nützlich sein, da sie nicht Teil unserer Alltagswelt sind; sie sind ästhetisch.
4. Rezipierende sind aktiv.
5. Narrative Medien können in *Plot* (Fabel) und *Story* (Sujet) unterteilt werden.
6. Der historische Kontext für Medien und Rezipierende muss berücksichtigt werden.

Die Systematik des Neoformalismus «ist geeignet, die Einheit des Kunstwerks herzustellen, ohne die multimedialen Eigenschaften aus den Augen zu verlieren» (Holze 2022). Der Neoformalismus kann demnach als methodologischer Ansatz dieser Arbeit genutzt werden – wie ihn auch andere in diesem Feld bereits eingesetzt haben (Fromme und Könitz 2014; Holze 2022; Holze und Verständig 2021). Da sich das von Bordwell und Thompson entwickelte Konzept nicht spezifisch auf Filme, sondern auf Kunstwerke im Allgemeinen bezieht, ist eine Übertragung auf andere Formate möglich (Holze 2022), zum Beispiel auf Animationsfilme (Furniss 2007) oder TV-Serien (Kleibrink 2014). Der Neoformalismus (bzw. die bildungstheoretische Erweiterung der Strukturalen Medienbildung) liefert somit den theoretischen Begründungsrahmen für die Analysen, da er offen und damit flexibel ist und sich übergestülpten Methoden entzieht. Er eignet sich als methodologischer Ansatz, da er über den Film hinaus auf verschiedene Medien anwendbar ist (Jörissen und Marotzki 2009; Fromme und Könitz 2014; Holze 2022; Thompson 1995, 55). Die gestalterischen Mittel können auf verschiedene Kunstwerke «übertragen» werden. Zusammenfassend bemerkt Holze (2022, 137), auch in Verbindung mit der Strukturalen Medienbildung:

«Der neoformalistische Ansatz zielt auf einen Umgang mit den alternativen, nicht-alltäglichen Formen der Wahrnehmung von Kunstwerken ab. Aus Sicht der Strukturalen Medienbildung könnte man hier auf einen Anspruch schliessen, den reflexiven Umgang mit der eigenen ästhetischen Wahrnehmung und damit letztlich sich selbst zu beobachten. Dies ist der aus Perspektive des Neoformalismus relevante Prozess, der natürlich immer parallel zur Auseinandersetzung mit Themen, Bedeutungen und Inhalten von medialen Artefakten stattfindet und als solcher auch immer kulturell situierte und individuell subjektive Interpretationen voraussetzt.»

#### **4.2 *Grounded Theory als Forschungsstil***

Verfahren neoformalistischer Analyse sind bereits entwickelt und erprobt. Auch im Kontext der strukturalen Medienbildung finden sich verschiedene Analysen im Zusammenhang mit dem Neoformalismus, von denen ein Verfahren zur systematischen Analyse und Interpretation von Medien in dieser Arbeit Anwendung findet. Könitz greift in seiner Arbeit die Methodologie der *Grounded Theory* im Zusammenhang mit dem Neoformalismus und der Strukturalen Medienbildung auf. Er argumentiert, dass das bestehende Modell gut ergänzt bzw. verbessert werden kann, insbesondere wenn es um den Vergleich mehrerer Medienprodukte geht (Könitz 2022). Könitz testet dies anhand zwei identischer Medien, nämlich Videospielen.

Diese Arbeit steht vor der Herausforderung, Medien miteinander zu vergleichen bzw. Darstellungen in unterschiedlichen Medien zu betrachten, deren Erzählungen über diverse Medien verteilt ausgebreitet werden. Es musste also eine methodische Verbindung zwischen den Medien hergestellt werden, um die Narration und damit die fiktive biografische Erzählung (re)konstruieren zu können. Da es für diese Art der Analyse im Zusammenhang mit der Strukturalen Medienanalyse bzw. dem erarbeiteten theoretischen Rahmen noch keine zusammenhängenden Analysemodelle gibt, soll auch hier auf die GT zurückgegriffen werden, allerdings nur in Form des Forschungsstils, nicht der Grounded-Theory-Methodologie. Wie die Dissertation von Christopher Könitz zeigt, ist die neoformalistische Analyse von Videospielen mithilfe der GT sinnvoll. Da auch die GT eine offene Herangehensweise und das Überstülpen «grosser» Methoden ablehnt, stellt sie eine gute Ergänzung und Hilfestellung für die Bearbeitung der Fragestellung dar. Im Folgenden wird sie daher näher vorgestellt. Die *Grounded Theory* wurde in den 1960er-Jahren von Barney Glaser und Anselm Strauss entwickelt, um soziale Phänomene zu untersuchen, und anschliessend auf verschiedenen Wegen weiterentwickelt. In dieser Arbeit wird das Modell von Anselm Strauss und Juliet Corbin behandelt. Sie definieren die GT wie folgt (1996, 7–8):

«Eine ‹Grounded› Theory ist eine gegenstandsverankerte Theorie, die induktiv aus der Untersuchung des Phänomens abgeleitet wird, welches sie abbildet. Sie wird durch systematisches Erheben und Analysieren von Daten, die sich auf das untersuchte Phänomen beziehen, entdeckt, ausgearbeitet und vorläufig bestätigt.»

Sie ist ein Ansatz der qualitativen empirischen Sozialforschung. Folglich stehen Datensammlung, Analyse und Theorie in einer wechselseitigen Beziehung zueinander. Diese erste Definition der GT vermittelt ein klares Bild von diesem Forschungsstil. Es wird nicht deduktiv mit einer vorgegebenen Theorie und determinierter Methodik gearbeitet, sondern induktiv das vorliegende Material in den Blick genommen und ggf. Forschungsfrage und Vorgehen angepasst. In dieser Arbeit wird die GT als Forschungsstil genutzt, um die Fragestellung zu beantworten (Strauss und Corbin 1996, 7–8). Die GT ist ein Forschungsstil, der eigenen Ansätzen und bestimmten Merkmalen folgt. Diese sind zum einen der bereits beschriebene induktive Ansatz, bei dem die Forschenden iterativ vorgehen. Es gibt keinen festen Rahmen, sodass Veränderungen innerhalb des Forschungsprozesses möglich sind. Datenerhebung und -auswertung erfolgen systematisch. Als Daten können verschiedene Quellen wie Interviews, Protokolle oder Dokumente dienen. Mithilfe von Codes kann das Material analysiert werden, um daraus Konzepte und Kategorien zu entwickeln. Mithilfe des theoretischen Samplings sollen aus dem empirischen Material relevante theoretische Konzepte und Aussagen generiert werden (Strübing 2014). Durch stetigen Vergleich wird immer wieder im Material vor- und zurückgegangen. Dadurch können Muster und Konzepte erkannt und entwickelt werden. Ebenso bewirkt dieses Vorgehen Distanz zum Material. Dies und die theoretische Sättigung sind Schlüsselbegriffe der GT als Forschungsstil. Es werden so lange Daten erhoben, bis eine «Sättigung» eintritt, das heisst bis keine neuen Erkenntnisse mehr hinzukommen.

#### *4.2.1 Codieren und Grounded Theory*

Das Codieren ist eines der elementaren Instrumente der GT. Der erste Schritt ist das offene Codieren. Das Codieren selbst ist ein Prozess der Datenanalyse. Offenes Codieren beschreibt den Prozess des «Zerlegens, Untersuchens, Vergleichens, Konzeptualisierens und Kategorisierens von Daten» (Strauss und Corbin 1996, 43). Das axiale Codieren besteht aus einer

«Reihe von Verfahren, mit denen durch das Erstellen von Verbindungen zwischen Kategorien die Daten nach dem offenen Codieren auf neue Art zusammengesetzt werden. Dies wird durch den Einsatz eines Codier-Paradigmas erreicht, das aus Bedingungen, Kontext, Handlungs- und interaktionalen Strategien und Konsequenzen besteht» (Strauss und Corbin 1996, 75).

Das axiale Codieren geht über das Klassifizieren hinaus und führt zu Interpretationen und Erklärungen (Strauss und Corbin 1996, 76). Letztere umfassen die Bedingungen von Handlungen und Interaktionen und die sich daraus ergebenden Konsequenzen. Darüber hinaus werden beim axialen Codieren Unterschiede und Zusammenhänge zwischen (Sub-)Kategorien herausgearbeitet. Dazu werden eigenständige Codier-Paradigmen entwickelt (Strauss und Corbin 1996, 75).

Das selektive Codieren unterscheidet sich in seiner Komplexität nicht wesentlich vom axialen Codieren, dient aber dazu, die Haupt- oder Kernkategorie zu finden, die alle Kategorien verbindet und die «story line» des Datenmaterials bildet (Strauss und Corbin 1996, 95). Es ist der Prozess des Findens der Kernkategorie, des «systematischen In-Beziehung-Setzens der Kernkategorie zu anderen Kategorien [und] der Validierung dieser Beziehungen» (ebd.). Die Kernkategorie ist das «zentrale Phänomen, um das sich alle anderen Kategorien gruppieren» (ebd.). Sie zieht sich wie ein roter Faden durch das Datenmaterial. GT erfordert weder die Realisierung aller drei Analyseschritte noch die Einhaltung einer bestimmten Bearbeitungsreihenfolge.

#### *4.2.2 Grounded Theory in der (erziehungswissenschaftlichen) Medienforschung*

Dass die GT in der erziehungswissenschaftlichen (Biografie-)Forschung angekommen ist, zeigen verschiedene Arbeiten (u. a. Tiefel 2005; T. Müller und Skeide 2018; Friebertshäuser, Langer, und Prengel 2013; Equit und Hohage 2016; Ecarius et al. 2020; Marotzki und Krüger 2006). Wo und wie GT in der medienbezogenen Forschung anschlussfähig ist, soll an dieser Stelle weiter ausgeführt werden. Im Folgenden sei dennoch begründet, warum sich die GT als Forschungsstil im Bereich der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung eignet. In den letzten Jahren hat die GT auch in der Medien- und Kommunikationsforschung an Bedeutung gewonnen. Pentzold betont in seiner Einleitung zu «Praxis Grounded Theory» (2018), dass heute kaum noch Lebensbereiche nicht von (digitalen) Medien geprägt seien (Pentzold 2018, 9), und ergänzt:

«Angesichts dieser Dynamiken des medialen und gesellschaftlichen Wandels bietet sich Grounded Theory als methodologische Haltung wie auch als Form des Erhebens und Auswertens bei der Analyse medienbezogener Lebenswelten an» (Pentzold 2018, 10).

Pentzold beschreibt weiter, dass GT genutzt werden kann, um objektiv zu untersuchen, inwiefern Medien in lebensweltlichen Handlungen, Interaktionen und Beziehungen eine Rolle spielen (Pentzold 2018, 11). Darüber hinaus betont er, es gebe nicht nur eine Medienwelt, sondern vielfältige Medienwelten, die entsprechend unterschiedlich behandelt werden müssten. GT sei in Bezug auf Medientechnologien explorativ offen und ermögliche somit «das Entdecken von Neuem» (Pentzold 2018, 313). Darüber hinaus sprechen für die GT ihr «theoretisches Potenzial» und ihr Umgang mit theoretischer Sättigung:

«Das ist der Anspruch, den Forschung aus der Perspektive der Grounded Theory erhebt: Mehr zu leisten als eine Beschreibung von Realität, sondern im besten Fall über systematische Vergleiche die vorgefundenen Handlungs- und Deutungsmuster in Verbindung zu bringen und konzeptuell erklären zu können» (Pentzold 2018, 314).

Die GT bietet auch die Möglichkeit, verschiedene Methoden der Datenerhebung, zum Beispiel Interviews und ethnografische Beobachtungen, zu kombinieren «und durch Schritte des Codierens und Konzeptualisierens zusammenzuführen» (Pentzold 2018, 312). Damit bietet sie einen sehr guten Werkzeugkasten, auch durch verschiedene Formen des Codierens (Pentzold 2018, 314). GT kann in der Medien- und Kommunikationswissenschaft ein besseres Verständnis für das Zusammenspiel aus Mensch, Medien und Gesellschaft bewirken. Dieser Forschungsstil ermöglicht nicht nur eine sozialwissenschaftliche Arbeitsweise, sondern eröffnet auch Zugänge jenseits von Interviews und Textdokumenten. Ruge und Könitz (2014) zeigen beispielsweise, wie sich die GT mit dem Neoformalismus in der Filmanalyse verbinden lässt. Da sie hier nur als Forschungsstil, nicht als Methodologie verwendet wird, ist ihr Ursprung in den Sozialwissenschaften unproblematisch.

## 4.3 *Angepasstes Forschungsdesign*

### 4.3.1 *Prämissen*

#### *Theoretische Sättigung*

Mithilfe des theoretischen Samplings sollen aus dem empirischen Material relevante theoretische Konzepte und Aussagen generiert werden (Strübing 2014, 44). Darüber hinaus wird das Konzept des ständigen Vergleichens angewandt. Während meiner Arbeit bin ich immer wieder zu den Computerspielaufnahmen und Comicscans zurückgekehrt, sobald sich Fragen ergaben oder weiteres Material hinzukam. Nach jeder Codierungsphase habe ich das Material erneut gesichtet, insbesondere wenn zuvor nicht berücksichtigte Aspekte identifiziert wurden. Während der Datenaufbereitung stellte sich heraus, dass einige Rückblenden im Spiel aus dem Comic stammen und später im Spiel erneut aufgegriffen wurden. An dieser Stelle wurde das Material zusätzlich auf Flashback-Szenen und deren inhaltliche Grundlagen untersucht, da die wiederholte Integration dieser Szenen bedeutend erschien. Nachdem eine Kategorie gebildet worden war, wurde das Material erneut gesichtet, um zu überprüfen, ob die Kategorie tatsächlich zutraf. Dieser Prozess wurde bis zur theoretischen Sättigung wiederholt, bis also keine neuen Erkenntnisse mehr gewonnen werden konnten. Dies half zusätzlich bei der Kategorienbildung, da so eventuell erste Kategorien aufgelöst werden konnten, wenn nicht genügend Daten für eine Sättigung vorhanden waren.

## *Sampling*

Das Sampling für diese Arbeit war zu Beginn sehr ambitioniert. Das Interesse an Biografien in Verbindung mit Transmedialität und Medienkonvergenz stand im Vordergrund und es wurde überlegt, zwei mediale Storyworlds zu vergleichen: Das Tomb-Raider-Universum und das Spider-Man-Gamerverse sollten näher betrachtet werden. Da die Aufzeichnung und Sammlung des Materials zu *Tomb Raider* bereits sehr umfangreich war und eine hohe Sättigung anzeigte (Unterkapitel 5.3.2), wurde diese Idee verworfen. Daher wurde der Fokus auf eine zeitgenössische Storyworld gelegt, in diesem Fall die Survivor-Storyworld (2013–2019) aus dem Tomb-Raider-Universum. Die aktuellste Storyworld bildet diese Welt ab und bedient sich aktueller Medientrends. Es handelt sich um ein AAA-Game,<sup>6</sup> welches ein langjähriges Franchise in der Gaming- und Comicszene abbildet. Der Beginn der Videospielreihe datiert auf das Jahr 1996, der Beginn der Comicreihe auf das Jahr 1997.

## *Sample*

Das Sample besteht aus drei Videospielen und 39 Comics des Tomb-Raider-Franchise, die zwischen 2013 und 2019 veröffentlicht wurden. Insgesamt bietet das Material eine Spielzeit von über 250 Stunden und erfordert eine umfangreiche Lesezeit. Das Sample bezieht sich auf die Survivor-Storyworld, die in Unterkapitel 3.2 im Detail beschrieben wird. Vor Beginn der Analyse wurden alle Spiele aufgezeichnet, um das Datenmaterial zur Verfügung zu haben. Für diese Arbeit wurden alle Comics eingescannt und digitalisiert. Zur Codierung der Daten und für spätere Vergleiche wurde die Software MAXQDA verwendet.

## *4.3.2 Datenerhebung*

Die Spiele und Comics sind grösstenteils linear erzählt und geben Lese- und Spielanweisungen, allerdings kann jede Person eigene Spiel- und Leseweisen verfolgen. Das vorliegende Datenmaterial wurde von mir erhoben und ausgewertet. Um den Forschungsverlauf nachvollziehbar und transparent zu machen, werde ich im Folgenden näher erläutern, mit welcher Methodik die Daten erhoben und das Material aufgezeichnet wurde.

## *Spielweise*

Die Datenaufnahme wurde von mir durchgeführt. Alle drei Teile von *Tomb Raider* wurden auf einem PC gespielt und aufgezeichnet. Jeder Teil wurde mehrmals durchgespielt, wobei ein Durchlauf durchschnittlich 16–20 Stunden pro Spiel inklusive DLCs in Anspruch nahm. Die Gesamtspielzeit pro Spiel betrug somit circa 70–100 Stunden. Da im Sinne der GT regelmässig auf das Material zurückgegriffen wird, habe ich bei nicht

---

<sup>6</sup> AAA-Videospiele, auch Triple A Games, sind Videospiele von grossen Publishern die mehr finanzielle Ressourcen, Entwicklungs- und Werbekosten zur Verfügung haben und mit kommerziellen Erfolg verbunden sind.



ausreichender Sättigung weitere Durchläufe und Aufnahmen durchgeführt. Dies impliziert, dass sich im Rahmen der Materialcodierung neue Fragestellungen ergeben haben, welche anschliessend in weiteren Spieldurchläufen einer eingehenden Betrachtung unterzogen wurden. Somit ergab sich eine Gesamtspielzeit von über 250 Stunden. Die Spielweise war sehr explorativ. In jedem Gebiet untersuchte ich intensiv die Umgebung, um ggf. zusätzliche Artefakte, Munition, versteckte Relikte, Schatzkarten, Grabmäler etc. zu finden und dadurch einen Spielvorteil zu erlangen. In der Neuauflage von *Tomb Raider* sind zusätzliche optionale Gräber als permanente Installation verfügbar. Wenn ich während meiner Reise durch das Spiel auf Schwierigkeiten stiess, betrat ich diese meist direkt und meisterte sie. Nicht immer war die passende Ausrüstung vorhanden, jedoch konnte ich dann entweder durch Schnellreise zu diesem Ort zurückkehren oder der Spielverlauf sah vor, dass das Gebiet nochmals durchlaufen wird. Darüber hinaus bemühte ich mich, möglichst viele zusätzliche Artefakte zu finden, jedoch nicht um jeden Preis. Einerseits erhält man durch das Sammeln zusätzlicher Artefakte Erfahrungspunkte (XP = *Experience Points*) und spielinterne Errungenschaften, die beispielsweise in *Steam* angezeigt werden können (Abb. 9). Andererseits können dadurch weitere Informationen bezüglich der Spielhandlung aufgedeckt werden. In Kampfsituationen versuchte ich, mich so lange wie möglich verborgen zu halten und meine Feinde aus dem Hinterhalt zu töten. Häufig setze ich den Bogen und die Pistole als Waffen ein, die ich so weit wie möglich verbesserte und modifizierte. Sofern zusätzliche Stealth-Optionen zur Verfügung standen, habe ich diese genutzt. Für mehr Fähigkeitspunkte kann ich Schalldämpfer für Waffen freischalten oder mich mit Schlamm bedecken, um von Gegnern schwieriger entdeckt zu werden (diese Option ist nur im dritten Teil von *Shadow of the Tomb Raider* möglich). Für zusätzliches Bergungsmaterial habe ich nach jedem Kampf alle Gegner durchsucht.



**Abb. 9:** Beispiel für spielinterne Errungenschaften, abgebildet in der Spielplattform Steam  
Quelle: eigener Screenshot

#### Leseweise

Ich habe die Comics gemäss westlicher Konvention von links nach rechts und von oben nach unten gelesen. In der Regel betrachtete ich zuerst die Bilder und las anschliessend die Texte, um einen Gesamteindruck zu erhalten (Abb. 10).

Je nach Grösse der Panels und Rahmen verweilte ich unterschiedlich lange auf den Seiten. *Splash Pages* (Abb. 11), also Bilder oder Zeichnungen, die eine ganze oder zwei Seiten einnehmen, benötigten mehr Zeit, um die enthaltenen Informationen mit den Augen zu scannen und zu verarbeiten. Bei kleineren Rahmen geht dies schneller. Diese sind oft Actionszenen, wie sie zum Beispiel Abb. 12 illustriert.

Detaillierte Zeichnungen können die Lesegeschwindigkeit beeinflussen. Bei *Splash Pages* wird in der Regel mehr Zeit für Details aufgewendet als bei schnell gezeichneten Actionszenen. Gleiches gilt für unterschiedliche Rahmengrössen. Die Lesegeschwindigkeit bleibt konstant, solange die Rahmen gleichmässig gross sind. Hingegen erzeugen unterschiedlich grosse Rahmen auf einer Seite eine dynamische Lesegeschwindigkeit (Abb. 12).



**Abb. 10:** Links: Beispiel für eine typische Comicbuchseite in Tomb Raider. Rechts: Beispiel für die Leseweise/Leserichtung. Quelle: Tomb Raider #2 (2016) – Spore. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.



**Abb. 11:** Ein Panel nimmt eine ganze Seite ein (Splash Page). Quelle: Tomb Raider #3 (2014) – Secrets and Lies. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.



**Abb. 12:** Unterschiedlich grosse Rahmen bewirken ein dynamisches Lesetempo  
Quelle: Tomb Raider #6 (2016) – Spore. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix

#### **4.4 Datenauswertung**

Bei der Auswertung der Daten wurden zunächst Interpretationshypothesen entwickelt und kontinuierlich an die Fragestellung angepasst. Für die Analyse wurden Methoden der Videospielanalyse und Comicanalyse verwendet, die zum Teil einem neoformalistischen Ansatz folgen. Im folgenden Abschnitt werden diese genauer erläutert.

##### **4.4.1 Die neoformalistische Computerspielanalyse**

Für die Auswertung des Datenmaterials zu den Videospielen wurde in dieser Arbeit die neoformalistische Computerspielanalyse nach Fromme und Könitz (2014) verwendet, die erstmals den neoformalistischen Ansatz und die Strukturelle Medienbildung in einem Modell zusammengeführt hat. Das Modell zielt darauf ab, Bildungspotenziale von Computerspielen im Kontext der Medienbildung aufzudecken, und ist somit eng an



die theoretischen Grundlagen dieser Arbeit angebunden. In den Vorüberlegungen der Autoren wird bereits erwähnt, dass eine neoformalistische Betrachtung den Fokus auf die Medialität legt, also die Art und Weise, wie Inhalte dargestellt und den Spielenden vermittelt werden (Fromme und Könitz 2014, 248). Die Autoren greifen in ihrer Arbeit auf das neoformalistische Filmanalysemodell von Bordwell und Thompson (2019) zurück, um anhand relevanter Hinweise zu rekonstruieren, wie das jeweilige Werk verstanden wird (Fromme und Könitz 2014, 247). Hierfür werden folgende filmsprachliche Mittel herangezogen:

- narrative Form,
- Mise-en-scène,
- Kinematografie,
- Montage/Schnitt,
- Ton und Musik.

Die Analyseschritte bauen auf das Bildinterpretationsmodell von Jörissen und Marotzki (2009), das auf Erwin Panofskys Bildanalyse (1980) und dem Filminterpretationsmodell von Bordwell und Thompson basiert (Jörissen und Marotzki 2009, 95 ff.; Fromme und Könitz 2014, 252–253). Holze konstatierte, dass «damit im Gegensatz zum neoformalistischen Ansatz ein gewisser Ablauf der Analyse vorgegeben» (Holze 2022) ist. Diese Analyseschritte werden von den Autoren in vier Leitfragen unterteilt (Fromme und Könitz, 252–253):

1. Was nehme ich wahr? Benennung und Beschreibung basaler Formen, Objekte und Figuren auf der Basis von Alltagswissen.
2. Was bedeutet das, was ich wahrnehme? Analyse der Ordnung der Figuren, Objekte und Formen unter Berücksichtigung der kulturellen Bedeutung des Dargestellten; Bedeutung verstehen durch die Konstitution von Sinnzusammenhängen.
3. Wie kommen diese Bedeutungen zustande? Inszenierung der Objekte unter Berücksichtigung der «bedeutungsgenerierenden Kraft der formalen Seite der Bildgestaltung».
4. Welche Bildungspotenziale lassen sich ableiten und in welcher Weise wird unsere Wahrnehmung herausgefordert? Wie vollzieht sich mediale Artikulation von Selbst- und Weltreferenzen im jeweiligen kulturellen gesellschaftlichen Kontext?

Daraus ergeben sich folgende Analyseschritte (Fromme und Könitz 2014, 254 ff.):

1. Figuren, Objekte und Ereignisse des Computerspiels,
2. Analyse der Ordnung der Spielelemente,
  - a. kulturelle Bedeutung von Objekten, Figuren und Ereignissen,
  - b. durch die Diegese gestiftete Zusammenhänge,
  - c. durch Regeln gestiftete Sinnzusammenhänge,
  - d. soziale und kommunikative Ordnung,

3. Inszenierung der Spielelemente,
  - a. mediale Darstellung der Spielwelt,
    - i. Dimensionalität und Perspektive,
    - ii. Mise-en-scène,
    - iii. Gestaltung von Übergängen,
    - iv. Sounddesign,
  - b. mediale Realisierung der ludischen Dimension,
    - i. Steuermöglichkeiten über das Interface,
    - ii. Feedbackfunktion des Interface,
    - iii. Interaktionsindikatoren,
4. bildungstheoretische Interpretation und Kontextualisierung,
  - a. Wissensbezug,
  - b. Handlungsbezug,
  - c. Grenzbezug,
  - d. Biografiebezug.

#### 4.4.2 Die Comic-Analyse

Es gibt bereits erste konkrete Modelle und Annäherungen für die wissenschaftliche Analyse von Comics. Abel und Klein (2016) publizierten mit «Comics und Graphic Novels: Eine Einführung» einen Leitfaden zur Comicanalyse, der sich auf neun zentrale Merkmale konzentriert: Format- und Genrespezifika, Zeichen, Zeichenstil und Farbgebung, Sequenz, Bewegung, Seite, Zeit, Raum und Text-Bild-Beziehung. Laut Abel und Klein (2016, 5) bietet der Band einen ersten analytischen Zugang zur Comic-Analyse. Der Sammelband von Packard et al. (2019) stellt unterschiedliche Zugänge zur Analyse von Comics vor und berücksichtigt semiotische, multimodale, narratologische, genretheoretische, intersektionale oder interkulturelle Ansätze. Martin Schüwer bietet in seinem Werk von 2008 eine erzählwissenschaftlich ausgerichtete Analyse an. Dabei werden die Themen Bewegung, Raum, Zeit sowie Sprache, Schrift und Bild berücksichtigt. Dieser Beitrag behandelt die Comicanalyse nach Dittmar, die an die neoformalistische Perspektive der Strukturalen Medienbildung anknüpft.

Insgesamt werden neun Analysepunkte vorgestellt:

1. Rahmen (die Umgrenzung des Bilds, auch *Panel Grid* oder Rahmengitter),
2. Bild (Wahrnehmung und Lesen von Bildern, das Bild im Comic, Leserichtung, Format, Ansichten und Perspektiven, dargestellte Bewegung und dargestellte Emotionen),
3. Text (Konzepte, Typografie, Kommentar, Erläuterungen, Sprech- und Geräuschblasen, Geräusche),
4. Konstruktion der Narration (Sequenz und Erzählweisen, Bildfolge und Gleichzeitigkeit von Bildern, Montage),
5. Zeichen (z. B. Symbole und Darstellungen),

6. Stil und Farbe (z. B. Wirkung von Farbe, Nutzung von Schwarz-Weiss, einfach vs. detailreich),
7. Zeit (Erzählzeit und erzählte Zeit, historischer Zeitbezug),
8. Erzählebenen (können durch Änderungen der Zeichnung, des Stils oder der Schrift verdeutlicht werden),
9. Genres und Stimmungen (z. B. «Superheldencomics», «Action-Comics», «Film Noir»-Anleihen).

Ähnlich der strukturalen Bildanalyse unterteilt Dittmar die jeweiligen Abbildungen in Beschreibung, Ordnung, Bedeutung und Sinn der Objekte. In seiner Analyse bezieht er sich unmittelbar auf Panofsky (2011, 13f.):

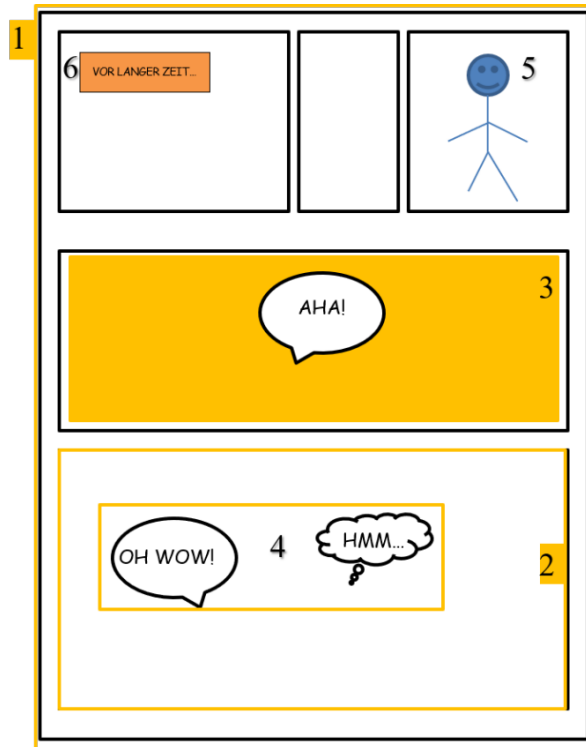
«Die Oberfläche des jeweiligen Comics oder Bildes ist hierbei die oberste Schicht, die direkt wahrnehmbar und emotional erfahrbar ist. Diese braucht, um umfassend beschrieben und interpretiert werden zu können, auch die umfassenden und transfigurierenden darunter befindlichen Schichten, über die zum Beispiel die stilistische Einordnung des jeweiligen Comics geschehen kann. In diesen sekundären Schichten werden Themen und Begriffe in ihrer Ikonografie entschlüsselt und in ihrem jeweiligen Gehalt als Ausdruck der betroffenen Kulturen interpretiert» (Nach Erwin Panovsky [sic!] 1932 und 1955).

Dittmar betont Bezüge und Verknüpfungen zur Filmanalyse und nutzt explizit Elemente der Filmanalyse in seinen Anwendungen:

«David Bordwell und Kristin Thomson [sic!] haben für die Stilanalyse von Filmen definitorische Vorarbeiten geleistet, die sich auf Stil bei Comics übertragen lassen. So kann Stil als ein formales System bezeichnet werden, das sich aus dem Zeichen- und Schrift- oder Typenstil, der Art der Rahmung der einzelnen Bilder und vor allem der Sequenzbildung ergibt» (Dittmar 2011, 49).

Dittmar behandelt in seinem Beitrag ebenfalls strukturelle Aspekte. Wie Fromme und Könitz setzt er voraus, dass die Leserschaft über ein kulturelles Repertoire verfügt. Jedoch sollte der visuelle Code bereits bekannt sein, um ihn entschlüsseln zu können (Dittmar 2011, 14). Dittmar argumentiert zugunsten der formalen Analyse, schliesslich beruhen Comics «nicht auf Wissen über die Biografie des Zeichners, zumal viele Comicserien von mehreren Zeichnern gemeinsam erstellt werden» (Dittmar 2011, 51). Die Biografie des Autors müsse nicht berücksichtigt werden, da Lesende eigene Vorstellungen, Ängste und Hoffnungen in die Comics projizierten. Letztlich sei das Modell zur Analyse von Comics mit der Videospieldanalyse und der Strukturalen Medienbildung kompatibel, da die Grundlagen für die Vorgehensweise ähnlich seien oder gar übereinstimmten.





**Abb. 13:** Die Analyseebenen: 1. Seite, 2. Rahmen, 3. Bildebene, 4. Sprechblasen/Gedankenblasen/Textebene, 5. Figuren, 6. Sprechtafeln/Textebene  
Quelle: eigene Grafik

Der Comic ist ein komplexes Medium, das viel Raum für Kreativität und das Erzählen von Geschichten bietet. Abb. 13 illustriert die vorgestellten Erkenntnisse und Analyse-möglichkeiten zusammenfassend.

1. Seite: die Seite bildet die Grenze des Comics, auf dieser spielt sich alles ab.
2. Rahmen: Rahmen können in unterschiedlichster Weise dargestellt werden. Sie begrenzen das jeweilige Bild und die Handlung und können je nach Größe das Erzähltempo vorgeben.
3. Bildebene: auf der Bildebene/Panelebene spielt sich die Handlung ab.
4. Textebene 1: Sprech- und Gedankenblasen zeigen den «Schall» an. Gesprochene oder gedachte Worte, Konversationen, Geräusche usw.
5. Figuren: die vorhandenen und interagierenden Personen, Wesen, Gestalten, Tiere usw.
6. Textebene 2: Tafeln mit zusätzlichen Informationen, wie Zeit- und Ortsangaben.

Im Modell von Dittmar fehlt eine bildungstheoretische Einordnung. Diese wurde im Zusammenhang mit der Strukturalen Medienbildung nachgeholt und in die vier Orientierungsdimensionen eingeordnet (Much 2022).

#### 4.4.3 Codieren in der Grounded Theory nach Strauss und Corbin

Für die Auswertung der Daten wurden die in der Grounded Theory etablierten Schritte realisiert, wie sie von Strauss und Glaser entwickelt und später von Strauss und Corbin weiterentwickelt wurden (Glaser und Strauss 2010). Diese drei Schritte können unabhängig voneinander erarbeitet werden und folgen keiner vorgegebenen Chronologie (Strübing 2014, 20): offenes Codieren, axiales Codieren und das Finden einer Schlüsselkategorie. In dieser Arbeit wurden mithilfe des offenen Codierens mehrere Kategorien und in weiteren Schritten die Schlüsselkategorie gebildet.

##### *Vorgehen Offenes Codieren, axiales Codieren und Ermitteln der Schlüsselkategorie*

Zu Beginn wurde das gesamte Datenmaterial des Samples in MAXQDA eingespeist, um einen ersten Überblick zu bekommen. Das Tool wurde sowohl für die Analyse von Comics und Videospielen als auch für das offene Codieren genutzt. Bei der Analyse der Medien konnten aufgrund der enormen Datenmenge bereits erste Schlüsselszenen lokalisiert werden, also solche, die sich in der Geschichte wiederholen oder auf die innerhalb der Erzählung immer wieder Bezug genommen wird und die wesentliche Elemente für die biografische Erzählung darstellen. Ausserdem wurde besonderes Augenmerk auf irritierende oder formal auffällige Szenen gelegt, zum Beispiel durch besondere Rahmen, auffällige Farben, Cutscenes, Sounddesign, ungewöhnliche Spielweisen oder Perspektivwechsel. Zu Beginn wurde eine parallele Methodenauswertung durchgeführt, die das offene Codieren, die Comic- und Videospieldanalyse umfasste. Durch das Vor- und Zurückgehen im Material konnte das gesamte Material immer wieder aus einer neuen Perspektive betrachtet werden, auch hinsichtlich der theoretischen Sättigung. Nach ihrer Identifizierung wurden die Schlüsselszenen codiert und Konzepte gebildet. Da die GT als ergänzendes Auswertungsverfahren genutzt wurde, um das systematische transmediale Vergleichen zu erleichtern, wurde auch die Medialität betrachtet. Dies war erforderlich, da bereits analysierte Punkte durch die zuvor durchgeführten neoformalistischen Analysen sichtbar geworden waren. Während des offenen Codierens bewegte ich mich zwischen den Daten hin und her, um neue Phänomene zu identifizieren und zu benennen. Dies ermöglichte eine erste Bewertung des Materials und die Bildung erster Kategorien. Dabei wurden sowohl die mediale als auch die inhaltliche Komponente berücksichtigt und näher betrachtet. In den Videospielen wurde die spielerische Ebene und in den Comics die visuelle Ebene genauer betrachtet. Beim offenen Codieren wurde zunächst alles codiert, das heisst jedes Objekt, jede Handlung, jeder mythologische Bezug und jede auffällige Eigenschaft mit einem Code versehen. Die Codierung erfolgte nicht zeilenweise, sondern bei Videospielen «Minute für Minute» oder «Sekunde für Sekunde» und bei Comics «Seite für Seite» oder «Frame für Frame» beziehungsweise «Bild für Bild». Nach Identifikation neuer Schlüsselszenen wurde das Material erneut überprüft, um festzustellen, ob ähnliche Szenen bereits aufgetreten waren. Dies diente auch der Mustererkennung im Material. Die zahlreichen offenen Codes wurden dann

gebündelt und zu insgesamt vier Kategorien zusammengefasst. Zusätzlich wurde mit «in vivo»-Codes gearbeitet, die sich auf die wörtliche Rede von Spiel- und Comicfiguren beziehen. Die Kategorien wurden aus zwei Perspektiven gebildet: Figuren- und Rezipierendensicht. Bei der Ergebnispräsentation wird zwischen diesen beiden Aspekten differenziert. Zusätzlich wurden den Kategorien beschreibende Elemente zugeordnet, um das Verständnis zu verbessern. Um die Schlüsselkategorie zu ermitteln, wurden die Kategorien auf Berührungspunkte hin miteinander verglichen. Dadurch konnte eine Schlüsselkategorie identifiziert werden, die mit allen weiteren Kategorien in Verbindung steht und sich wie ein roter Faden durch das Datenmaterial zieht. Sie bildet das zentrale Untersuchungsphänomen der Arbeit.

#### *4.4.4 Zusammenfassung*

In diesem Kapitel wurde das Forschungsdesign vorgestellt und die Methodentriangulation erläutert. Zu diesem Zweck wurde der methodologische Ansatz (Neoformalismus), der Forschungsstil (Grounded Theory) sowie die Datenauswertung und -analyse (neoformalistische Computerspielanalyse, Comicanalyse, Codierung) vorgestellt. Der Neoformalismus wird in der Fachliteratur als methodologischer Ansatz diskutiert (Holze 2022; Holze und Verständig 2021; Fromme und Könitz 2014). Die Grounded Theory als ergebnisoffener Forschungsstil fokussiert insbesondere das Sampling und die Auswertung qualitativer Daten. Vorliegende Arbeit nutzte mediales Datenmaterial in Form von Videospielaufzeichnungen und Comics. Der Neoformalismus eignet sich zur Analyse, da er stärker an der formalen, gestalterischen Ebene als an inhaltlichen Aspekten orientiert ist.<sup>7</sup> Könitz hat das Defizit der formalen Betrachtung der GT mit dem «strukturellen Codieren» behoben. Ebenso beschränkt er sich auf ein einziges Medium, nämlich das Videospiel. Aus diesem Grund wurde sich zu Beginn des Forschungsprojekts für das schliesslich realisierte Forschungsdesign entschieden (und nicht für das strukturelle Codieren im Sinne von Könitz, auch wenn Ähnlichkeiten bestehen). Im Rahmen dieser Untersuchung wird der GT-Forschungsstil als ergänzendes Auswertungsverfahren eingesetzt, um systematische transmediale Vergleiche zu erleichtern. Dabei wird der GT-Forschungsstil nicht als Methodologie, sondern als Forschungsstil betrachtet. Die GT wird vor allem genutzt, um eine inhaltliche Verbindung zwischen den Medien herzustellen und die einzelnen Ergebnisse für die Werkanalysen auszuwerten. Dies stellt einen ersten Versuch dar, die Medialität (zweier) unterschiedlicher Medien im Sinne der Strukturalen Medienbildung methodisch zu untersuchen.

---

7 Im Sinne der Strukturalen Medienbildung wird die Bedeutung von Medien im Sinne von McLuhan nicht auf der inhaltlichen, sondern auf der formalen Ebene konstituiert.

## Literatur

- Abel, Julia, und Christian Klein, Hrsg. 2016. *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Springer eBook Collection. Stuttgart: J. B. Metzler. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05443-2>.
- Asmussen, Michael. 2020. *Annäherung an einen praxistheoretischen Bildungsbegriff: Eine Analyse der Theoriearchitektur ausgewählter Bildungstheorien*. 1. Auflage 2020. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Baacke, Dieter, Theodor Schulze, Günther Bittner, Eckhard Dittrich, und Juliane Dittrich-Jacobi, Hrsg. 1993. *Aus Geschichten lernen: Zur Einübung pädagogischen Verstehens*. Neuausg. Weinheim, München: Juventa.
- Bateson, Gregory. 1983. *Ökologie Des Geistes: Anthropologische, Psychologische, Biologische Und Epistemologische Perspektiven*. 5. Aufl., Sonderausg. Weißes Programm im 33. Jahr Suhrkamp. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bonnemann, Jens. 2020. *Filmtheorie: Eine Einführung*. Stuttgart: J. B. Metzler'sche Verlagsbuchhandlung & Carl Ernst Poeschel GmbH.
- Bordwell, David, Kristin Thompson, und Jeff Smith. 2017. *Film Art, an Introduction: An Introduction*. 11th edition. New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Dittmar, Jakob F. 2011. *Comic-Analyse*. 2., überarbeitete Auflage. Medienwissenschaft. Konstanz: UVK-Verlagsgesellschaft mbH.
- Ecarius, Jutta, Burkhard Schäffer, Micha Brumlik, Ingrid Miethe, Rudolf Tippelt, Christine Wiezorek, Sylke Fritzsche et al., Hrsg. 2020. *Typenbildung und Theoriegenerierung: Methoden und Methodologien qualitativer Bildungs- und Biographieforschung*. 2. Auflage. Leverkusen: Verlag Barbara Budrich. <https://www.jstor.org/stable/10.2307/j.ctvtwx2zx>.
- Engelhardt, Michael v. 2011. «Narration, Biographie, Identität». In *Lernen und Erzählen interdisziplinär*, 39–60. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-93478-5\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-531-93478-5_3).
- Equit, Claudia, und Christoph Hohage, Hrsg. 2016. *Handbuch Grounded Theory: Von Der Methodologie Zur Forschungspraxis*. 1. Auflage. Weinheim: Beltz Juventa.
- Erlich, Victor. 1973. *Russischer Formalismus*. München: Hanser.
- Friebertshäuser, Barbara. 2016. «Fremde und Fremdes forschend verstehen». In *Von der Bildung zur Medienbildung: Festschrift für Winfried Marotzki*, herausgegeben von Dan Verständig, Jens Holze, Ralf Biermann, und Winfried Marotzki, 17–42. Medienbildung und Gesellschaft Band 31. Wiesbaden: Springer VS. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-10007-0\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-658-10007-0_2).
- Friebertshäuser, Barbara, Antje Langer, und Annedore Prengel, Hrsg. 2013. *Handbuch Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft*. 4., durchgesehene Auflage. Weinheim: Beltz; Beltz Juventa. <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1135234>.
- Fromme, Johannes. 2006. «Zwischen Immersion und Distanz». In *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit: [1. International Computer Game Conference Cologne, unter dem Titel Clash of Realities, 22. – 24. 3. 2006]*, herausgegeben von Winfred Kaminski. München: kopaed.

- Fromme, Johannes, Benjamin Jörissen, und Alexander Unger. 2008. «Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen». *MedienPädagogik* 15 (Computerspiele und Videogames): 1–23. [https://doi.org/10.21240/mpaed/15\\_16/2008.12.22.X](https://doi.org/10.21240/mpaed/15_16/2008.12.22.X).
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki, und Norbert Meder, 235–86. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11).
- Furniss, Maureen. 2007. *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics*. Revised edition. Baltimore, Maryland, Bloomington [Indiana], New Barnet [England]: Project Muse; Distributed in North America by Indiana University Press; John Libbey.
- Glaser, Barney G., und Anselm L. Strauss. 2010. *Grounded theory: Strategien qualitativer Forschung*. Unter Mitarbeit von Bruno Hildenbrand. 3., unveränderte Auflage. Programmbereich Gesundheit. Bern: Verlag Hans Huber.
- Hensel, Thomas. 2018. «Kunst». In *Game Studies*, herausgegeben von Benjamin Beil, Thomas Hensel, und Andreas Rauscher. SpringerLink. Wiesbaden: Springer VS.
- Holze, Jens. 2022. «Film und Interaktion». *MedienPädagogik* 50:113–44. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.05.X>.
- Holze, Jens, und Dan Verständig. 2021. «Film und Bildung». In *Handbuch Filmsoziologie*, herausgegeben von Alexander Geimer, Carsten Heinze, und Rainer Winter, 1297–1313. Springer reference. Wiesbaden: Springer VS. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-10729-1\\_81](https://doi.org/10.1007/978-3-658-10729-1_81).
- Humboldt, Wilhelm von. 1988. *Wilhelm von Humboldt's gesammelte Werke Bd. 6*. Photomechan. Nachdr. der Ausg. Berlin, Reimer, 1848 1988.
- Jörissen, Benjamin. 2013. ««Medienbildung» in 5 Sätzen». <https://joerissen.name/medienbildung/medienbildung-in-5-satzen/>.
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2008. «Mediale Inszenierungen des Erinnerns und Vergessens». In *Bildung: Angebot oder zumutung?* herausgegeben von Yvonne Ehrenspeck, Gerhard de Haan, und Felicitas Thiel, 93–105. [S.l.]: Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-90828-1\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-531-90828-1_7).
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung – eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen*. 1. Auflage. utb-studi-e-book 3189. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. <https://doi.org/10.36198/9783838531892>.
- Jörissen, Benjamin. 2011. «Transritualität im Social Web: Ritualisierte Ästhetisierungen des Alltags auf «Twitter»». In *Rituale der Kunst*, 75–86. [https://www.researchgate.net/publication/273129734\\_Transritualitat\\_im\\_Social\\_Web\\_Ritualisierte\\_Asthetisierungen\\_des\\_Alltags\\_auf\\_Twitter](https://www.researchgate.net/publication/273129734_Transritualitat_im_Social_Web_Ritualisierte_Asthetisierungen_des_Alltags_auf_Twitter).
- Klafki, Wolfgang. 2007. *Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik: Zeitgemäße Allgemeinbildung und kritisch-konstruktive Didaktik*. 6., neu ausgestattete Aufl. Beltz-Bibliothek. Weinheim: Beltz. <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1142767>.

- Kleibrink, Ariane. 2014. *Die TV-Serie als Bildungsfernsehen? Eine Untersuchung der Selbst- und Weltbilder in der Quality-Primetime-Serie Mad Men*. Hannover: Ibidem Press. <https://elibrary.utb.de/doi/book/10.24216/9783838265513>.
- Könitz, Christopher. 2022. *Die Darstellung von künstlichem Leben in Computerspielen. Konstruktionsprinzipien von Bildungspotenzialen im Kontext einer komparativen Methodologie*. Zürich: OAPublishing Collective. <https://doi.org/10.21240/mpaed/diss.ck.X>.
- Marotzki, Winfried. 1991. *Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie: Biographietheoretische Auslegung von Bildungsprozessen in hochkomplexen Gesellschaften*. Dr. nach Typoskript. Studien zur Philosophie und Theorie der Bildung 3. Weinheim: Dt. Studien-Verl. Zugl. Hamburg, Univ., Habil.-Schr., 1989.
- Marotzki, Winfried. 2006. «Bildungstheorie und Allgemeine Biographieforschung». In *Handbuch erziehungswissenschaftliche Biographieforschung*, herausgegeben von Winfried Marotzki, und Heinz-Hermann Krüger. 2., überarb. und aktualisierte Aufl., 59–70. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-90010-0\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-531-90010-0_4).
- Marotzki, Winfried. 2007a. «Die Macht der Erinnerung — Involvement und Reflexion Aspekte einer strukturalen Medienbildung am Beispiel Film». In *Medien – Macht – Gesellschaft*, herausgegeben von Johannes Fromme, und Burkhard Schäffer. 1. Aufl., 77–100. Medienbildung und Gesellschaft Bd. 4. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-90513-6\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-531-90513-6_6).
- Marotzki, Winfried. 2007b. «Über das schwierige Finden der verlorenen Zeit. Biographisierungsprozesse im Film aus bildungstheoretischer Perspektive». In *Bildungsprozesse und Fremdheits-erfahrung: Beiträge zu einer Theorie transformatorischer Bildungsprozesse*. Bd. 7, herausgegeben von Hans-Christoph Koller, 181–98. Theorie Bilden Bd. 7. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839405888-008>.
- Marotzki, Winfried, und Heinz-Hermann Krüger, Hrsg. 2006. *Handbuch erziehungswissenschaftliche Biographieforschung*. 2., überarb. und aktualisierte Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Much, Josefa. 2022. «Eine strukturelle Analyse von Comics». *MedienPädagogik* 50:145–72. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.06.X>.
- Müller, Hans-Rüdiger, und Wassilios Stravoravdis. 2007. *Bildung im Horizont der Wissensgesellschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-90713-0>.
- Müller, Tanja, und Annekatriin Skeide. 2018. «Grounded Theory Und Biographieforschung». In *Handbuch Biographieforschung*, herausgegeben von Helma Lutz, Martina Schiebel, und Elisabeth Tuidar, 49–61. Handbuch. Wiesbaden: Springer VS. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-18171-0\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-658-18171-0_5).
- Packard, Stephan, Andreas Rauscher, Véronique Sina, Jan-Noel Thon, Lukas R. A. Wilde, und Janina Wildfeuer. 2019. *Comicanalyse: Eine Einführung*. Springer eBook Collection. Stuttgart: J. B. Metzler Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-04775-5>.

- Pentzold, Christian, Andreas Bischof, und Nele Heise, Hrsg. 2018. *Praxis Grounded Theory: Theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten: ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Lehrbuch. Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-15999-3>.
- Ricœur, Paul. 1991. *Die erzählte Zeit*. 2. Auflage. Übergänge 18,3. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Ruge, Wolfgang, und Christopher Könitz. 2014. «Theoriegenerierung mit Spielfilmen». *MedienPädagogik*, 131–54. <https://www.medienpaed.com/article/view/979>.
- Schlette, Magnus, und Matthias Jung, Hrsg. 2005. *Anthropologie der Artikulation: Begriffliche Grundlagen und transdisziplinäre Perspektiven*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Strauss, Anselm L., und Juliet M. Corbin. 1996. *Grounded theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union.
- Strübing, Jörg. 2014. *Grounded Theory: Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung eines pragmatistischen Forschungsstils*. 3., überarbeitete und erweiterte Aufl. 2014. Qualitative Sozialforschung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften; Imprint. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-19897-2>.
- Thompson, Kristin. 1995. «Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden». <https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/482>.
- Tiefel, Sandra. 2005. «Kodierung nach der Grounded Theory lern- und bildungstheoretisch modifiziert: Kodierleitlinien für die Analyse biographischen Lernens». *Zeitschrift für qualitative Bildungs- und Sozialforschung* (6): 65–84. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-279183>.





---

Biografisches Erzählen in Videospielen und Comics.

Eine struktural-transmediale Analyse der Tomb Raider Survivor-Storyworld

## Bildung, Comics, Games und alles dazwischen

### Forschungsstand und Desiderat

Josefa Much<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Universität Rostock

#### Zusammenfassung

*Dieses Kapitel gibt einen systematischen Überblick über den medienpädagogischen und medienwissenschaftlichen Forschungsstand zu Videospielen, Comics und transmedialem Erzählen und leitet daraus das Forschungsdesiderat der vorliegenden Arbeit ab. Zunächst wird die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Videospielen in der Medienpädagogik nachgezeichnet: vom kulturpessimistischen Diskurs der frühen Forschung über die «Killerspiel»-Debatte bis hin zur Anerkennung von Lern- und Bildungspotenzialen digitaler Spiele. Anschliessend werden einschlägige Grundlagenwerke der Comicforschung vorgestellt und auf die vergleichsweise marginale Stellung von Comics innerhalb der Medienpädagogik hingewiesen. Im dritten Schritt wird der Forschungsstand zu Medienkonvergenz und Transmedia Storytelling aufgearbeitet, wobei zentrale Beiträge u. a. von Jenkins, Ryan, Thon sowie Tosca und Klastrop diskutiert werden. Darüber hinaus wird der spezifische Forschungsstand zu Tomb Raider und der Protagonistin Lara Croft beleuchtet, der bislang vor allem durch Gender-Studies-Perspektiven geprägt ist. Abschliessend wird die Forschungslücke präzisiert: Eine bildungstheoretisch fundierte, medienanalytische Untersuchung transmedialer Storyworlds aus der Perspektive der Strukturalen Medienbildung – unter gleichzeitiger Einbeziehung von Videospiel und Comic als Medienformate – liegt bislang nicht vor. Genau diese Lücke adressiert die vorliegende Dissertation.*

#### Education, Comics, Games and Everything in Between. Current Research and Future Directions

#### Abstract

*This chapter provides a systematic overview of the state of research in media education and media studies on video games, comics, and transmedia storytelling, from which the research gap addressed by this dissertation is derived. The chapter begins by tracing the academic engagement with video games in media pedagogy, from early cultural-pessimistic discourses and the so-called "killer game" debate to the growing recognition of digital games' educational and formative potential. It then presents key foundational*

*works in comic studies and highlights the comparatively marginal status of comics within media education research. In a third step, the state of research on media convergence and transmedia storytelling is reviewed, discussing central contributions by Jenkins, Ryan, Thon, and Tosca and Klastrup, among others. In addition, the specific research landscape on Tomb Raider and its protagonist Lara Croft is examined, which has been predominantly shaped by Gender Studies perspectives. The chapter concludes by identifying the research gap: a theoretically grounded, media-analytical study of transmedial storyworlds from the perspective of Structural Media Education — incorporating both video games and comics — has yet to be undertaken. This dissertation sets out to address precisely this desideratum.*

## 5. Forschungsstand und Desiderat

Die zunehmende Verbreitung von Videospielen und Comics hat in den vergangenen Jahrzehnten zu einer verstärkten wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit diesen Medien geführt, die Gegenstand vielfältiger Forschungsarbeiten sind. Sie werden nicht mehr als etwas «Kindliches» abgetan. Die Vielfalt an Videospielen und Comics sowie deren Genrevielfalt inspirieren eine breite Palette von Untersuchungsansätzen. Einerseits können die Objekte selbst untersucht werden, um bestimmte Mechanismen zu klären oder spezifische Analysemodelle zu entwickeln. Andererseits kann die Sicht der Rezipierenden genauer betrachtet werden. Zudem lassen sich sozialwissenschaftliche, literatur- und sprachwissenschaftliche, historiografische oder informatische Perspektiven einnehmen. In dieser Arbeit liegt der Fokus auf einer medienpädagogischen Betrachtung.

### 5.1 Videospiele in der (praktischen) Medienpädagogik

Videospiele sind seit den 1990er- und frühen 2000er-Jahren ein ernst zu nehmender Forschungsgegenstand. Da sie mittlerweile nicht nur bei Kindern und Jugendlichen, sondern auch bei Erwachsenen zur Alltagskultur gehören, sind sie nunmehr zu einem bedeutenden massentauglichen Phänomen geworden (game 2022). Aus sehr unterschiedlichen Disziplinen (Medienwissenschaft, Literatur- und Sprachwissenschaft, Soziologie etc.) liegen mittlerweile Untersuchungen zum Gegenstand vor. Die Auseinandersetzung der Pädagogik mit Videospielen lässt sich relativ früh beobachten. Anfänglich herrschte eine eher kulturpessimistische Perspektive vor (siehe dazu z. B. Postman 2014). Diese fokussierte sich auf potenzielle negative Auswirkungen des digitalen Spielens. Seit den 1990er-Jahren ist jedoch ein Paradigmenwechsel zu beobachten: Während zuvor die Frage im Vordergrund stand, welchen Einfluss Medien auf den Menschen haben, wird nun anerkannt, dass auch der Mensch selbst aktiv auf Medien zugreift. Diese Perspektive hat auch die sich seit den 1990er Jahren etablierende wissenschaftliche Medienpädagogik massgeblich geprägt (siehe Arbeiten zu Dieter Baacke 1996, 1997, 1999, Stefan

Aufenanger 2001, 2004, 2022 etc.). Aber auch aus einer bewahrpädagogischen Perspektive, die insbesondere Anfang der 2000er-Jahre infolge der «Killerspiel»-Debatte kulminierte, gibt es zahlreiche Betrachtungen von Videospielen. Diese Debatte ist in den letzten Jahren «abgeflaut» (Fromme, Iske, und Biermann 2021, 9). Eine weitere anhaltende Debatte adressiert Sucht nach und Abhängigkeit von Videospielen, sodass «Gaming Disorder» von einigen Institutionen als psychische Störung anerkannt wird (WHO 2024), wenngleich diese Entscheidung umstritten ist (Fromme, Iske, und Biermann 2021, 10). Diese Debatten werden jedoch mehr im öffentlichen Raum geführt und von wissenschaftlicher Seite aus der Sicht der Psychologie, weniger aus einer medienpädagogischen Betrachtungsweise beleuchtet. Des Weiteren wird an dieser Stelle der Fokus auf die Untersuchung von Wirkungsfragen gelegt. In Kontrast dazu basieren die Forschungsarbeiten zum Thema Mediensozialisation auf der Prämisse der *aktiven Medien-nutzung*. Somit geht es bei der Erforschung von Videospielen auch um die Auswirkungen auf Persönlichkeit, Identität und (Medien-)Sozialisation. Neben der Wirkung von Gewaltdarstellungen werden weitere Bereiche untersucht. Die Frage nach stereotypen und geschlechtsspezifischen Darstellungen in Videospielen ist ein wichtiger Bestandteil der Gender-Forschung. Auch spielerische Auseinandersetzungen mit Gesellschafts- und Politikmodellen sowie historischen Konstruktionen sind von Bedeutung. Zudem bieten Videospiele Lern- und Bildungspotenziale (Fromme 2017; Fromme, Iske, und Biermann 2021; Fromme und Könitz 2014; Könitz 2022). Ebenso existieren zahlreiche bewährte Modelle für die aktive Medienarbeit mit Videospielen. Auch medienpädagogische Auseinandersetzungen mit Videospielen sind weit verbreitet, beispielsweise bei Geisler (2019) und Demmler (2014). Im schulischen Kontext können ebenfalls solche Modelle Anwendung finden (Fromme, Iske, und Biermann 2021). Der Einsatz von Videospielen im Geschichtsunterricht ist nicht neu. Zum Beispiel versucht *Assassin's Creed*, Geschichte zu rekonstruieren. Ubisoft hat für die Spiele *Assassin's Creed: Odyssee* und *Assassin's Creed: Origins* einen «Museumsmodus» entwickelt, der von Schulen genutzt werden kann und zusätzliches Material für Lehrkräfte enthält. Einzelne Vertreter der Medienpädagogik bzw. erziehungswissenschaftlichen Medienforschung haben sich bereits seit den späten 1980er-Jahren mit Videospielen befasst und diese erforscht. Seit den 1990er-Jahren gibt es zudem bereits eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema. Der Versuch einer analytischen Annäherung an den Gegenstand erfolgt beispielsweise in Form pädagogischer Bewertungen (Fritz und Fehr 1999). Aktuelle Plattformen wie spielbar.de dienen in diesem Kontext ebenfalls als Informationsquelle. Des Weiteren wurden Vorarbeiten zum gewählten Analysemodell von Fromme und Könitz (2014) durch Fromme (2006) erbracht, welches erste Merkmale für eine medienpädagogische und bildungsrelevante Videospielanalyse beinhaltet. Diesbezüglich sei beispielsweise die Einführung des Irritationsbegriffs sowie die Erläuterung der Auslösung von Irritation in Videospielen genannt. Diese Überlegungen werden von Fromme in weiteren Werken vertieft und

weiter ausgeführt (Fromme und Meder 2001; Fromme 2006; Fromme und Meder 2001; Jörissen und Unger 2008).

## 5.2 Comics und Bildung

Comics sind im Vergleich zu Computerspielen das ältere Medium, haben aber erst in den letzten Jahren vermehrt Aufmerksamkeit erhalten. Dies zeigt sich auch am Umsatz der Verlagsbranche: Innerhalb von zehn Jahren hat sich die Zahl der verkauften Comic-Hefte in Nordamerika fast verdreifacht (Statista 2023). Eine bedeutende Rolle spielen sehr wahrscheinlich die vielen Verfilmungen von Superhelden-Comics, die in den Jahren 2008 bis 2019 den Filmmarkt dominierten. Grundlagenforschung in diesem Bereich findet sich auch in verschiedenen Disziplinen. Eines der Hauptwerke und Grundlage im deutschsprachigen Raum ist Martin Schüwers «Wie Comics erzählen» (2008), in dem der Autor die Merkmale von Comics – Bewegung, Raum, Zeit sowie Sprache, Schrift und Bild – aus erzähltheoretischer Perspektive untersucht. Eine bedeutende, im Original englischsprachige und damit international stärker wahrgenommene und vielzitierte Publikation ist Scott McClouds «Comics richtig lesen – die unsichtbare Kunst» (2001). McClouds Sachbuch, das selbst als Comic gezeichnet ist, bietet eine grundlegende Einführung in die Theorie und Praxis des Comics. Es erläutert die Grundlagen des Comics, seine Funktionen, Genres und Zeichen und stellt damit eine umfassende und anschauliche Einführung in den komplexen Gegenstand des Comics dar. Dementsprechend kann das Buch als Standardwerk der Comicforschung bezeichnet werden, da es eine grundlegende, theoretisch fundierte und präzise Auseinandersetzung mit dem Begriff des Comics präsentiert. Eine weitere umfangreiche deutschsprachige (medienwissenschaftliche) Analyse zu Comics und deren formalen Aspekten bietet Dittmars Band «Comic-Analyse» (2011), dessen Analysemodell die Grundlage für die Comicanalyse der vorliegenden Arbeit bildet. Dittmar präsentiert in seinem Werk eine Systematik zur Analyse von Comics. Weitere konkrete Modelle und Annäherungen für die wissenschaftliche Analyse von Comics finden sich bei Abel und Klein (2016). In ihrem Werk «Comics und Graphic Novels: Eine Einführung» stellen sie einen Leitfaden zur Comicanalyse vor, der sich auf neun zentrale Merkmale konzentriert: Format- und Genrespezifika, Zeichen, Zeichenstil und Farbgebung, Sequenz, Bewegung, Seite, Zeit, Raum und Text-Bild-Beziehung. Der Band bietet einen ersten analytischen Zugang zur Comicforschung. In dem Sammelband von Packard et al. (2019) werden semiotische, multimodale, narratologische, genretheoretische, intersektionale und interkulturelle Zugänge zur Analyse von Comics dargestellt. In der schulischen Medienarbeit gibt es insgesamt vermehrt Annäherungen an Comics (z. B. Ammerer et al. 2022; Jost und Krommer 2014). Comics sind zuweilen im historisierenden Kontext angesiedelt. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist Art Spiegelmans «Maus – Die Geschichte eines Überlebenden». In diesem Werk behandelt der Autor die Geschichte

seines Vaters, eines Auschwitz-Überlebenden. Nicht nur dessen Geschichte, sondern auch der Umgang des Autors und seiner Mutter mit diesen Erfahrungen wird dargestellt.

In der Medienpädagogik werden Comics eher selten behandelt bzw. wenig beachtet. Dies zeigt sich beispielsweise im Sammelband «Comics – Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis», in dem sie als «Stiefkind» der Medienpädagogik bezeichnet werden (Dallmann et al. 2018). Comics gelten hier als eine fruchtbare Möglichkeit, um medienpädagogisch zu arbeiten und ihre Rolle in der Mediensozialisation zu untersuchen. Sie werden als omnipräsentes und fest in der Jugendkultur verankertes Medium dargestellt, das auch medienbiografische Zugänge bieten kann. In der aktiven Medienarbeit gibt es Projekte, in denen Comics verwendet werden, z. B. indem die Teilnehmenden mit Apps wie *Comic Life 3* selbst Comics erstellen.

### 5.3 Medienkonvergenz und Transmedia Storytelling

Im medienpädagogischen Kontext wird die gemeinsame Betrachtung von Comics und Videospielen selten vorgenommen. Im medienwissenschaftlichen Kontext geschieht dies jedoch häufiger, insbesondere im Zusammenhang mit Erzählweisen wie dem *Transmedia Storytelling* und der Medienkonvergenz. Da dies der Start- und Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit ist, wird ein kurzer Überblick zum Forschungsstand des Transmedia Storytelling gegeben. Untersuchungen zum transmedialen Erzählen finden sich in diversen Forschungsrichtungen. Die Literatur- und Medienwissenschaften sowie die Informatik haben sich bereits in mehreren Beiträgen mit dem Thema auseinandergesetzt und verschiedene Analysemodelle und Untersuchungen vorgestellt (Ng 2021). Wie bereits in der Einleitung zur Problemstellung erwähnt, hat Henry Jenkins 2006 in seinem Buch «Convergence Culture» eine erste Analyse zu Franchises mit Transmedia Storytelling durchgeführt. Clare Parody entwickelte 2011 in ihrer Dissertation eine erste wissenschaftliche Analyse transmedialer Charaktere. Dabei betrachtete sie Charaktere aus verschiedenen transmedialen Franchises als fiktionale Objekte und untersuchte deren Interpretationen, Aufbau und Repräsentation. Laure-Marie Ryan untersuchte 2013 das transmediale Erzählen und identifizierte zwei Pole (Ryan 2013, 89): den Schneeballeffekt und das Franchise. Beim Schneeballeffekt entstehen spontan Prequels, Sequels, Fan Fiction usw., wenn die Geschichte kulturelle Bedeutung erlangt und es einen «Ausgangstext» gibt, auf den sich immer wieder berufen wird. Beim Franchising handelt es sich um ein geplantes, von Anfang an als solches konzipiertes Projekt, das mehrere Medienplattformen sowie kommerzielle Lizenzprodukte einschließt. Ausserdem prägte Ryan den Begriff der Storyworlds und brachte ihn explizit mit dem Transmedia Storytelling zusammen. Besonders wichtig sind die Arbeiten von Ryan im Bereich der Erzählung (Grishakova und Ryan 2010; Ryan 2004; Ryan 2012; Ryan 2013 usw.). Eine erste Untersuchung zur Rolle von Videospielen und Erzählungen findet sich in «Narrative across Media» (2004). Dort werden erste Beispiele dafür zusammengefasst, wie dies umgesetzt

werden kann. Ryan schloss ebenfalls, dass bestimmte Medien besser geeignet sind als andere, um narrative Inhalte zu vermitteln, und dass das Medium auch immer die Inhalte prägt (Friedmann 2016, 31). Basierend auf dieser Arbeit veröffentlichten Ryan und Jan-Noël Thon 2014 «Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology». Schröter und Thon untersuchten in ihrem Beitrag «Video Game Characters» (2014) die Medialität von Videospielcharakteren und Komponenten wie die Wahrnehmung der Spielenden, die Erzählung, Simulation und Kommunikation zur Charakterrepräsentation und zur intersubjektiven Konstruktion. Thon verdeutlichte ausserdem (2014), wie subjektive Repräsentationen in Filmen, Graphic Novels und Computerspielen umgesetzt oder analysiert werden können. Schröter und Thon zeigten, wie sich die Gestaltung einer narrativen Figur von einer rein deskriptiven Darstellung unterscheidet, und erläuterten medienspezifische Gestaltungsstrategien von Charakteren in Film und Videospiel (Schröter und Thon 2014). Jedoch fehlt noch eine Darstellung für andere Elemente des (medialen) Erzählens. Friedmann (2016, 31) betonte seinen Anspruch, diese Lücke zu schliessen: Es sollte auch Comic in die Untersuchung einbezogen werden. Allerdings blieb auch er auf einer erzähltheoretischen bzw. narratologischen Ebene.

Charakterzentrierte Analysen und Typisierungen gehen über Parody (2011) hinaus. Zum Beispiel hat Bertelli (2014) eine erste Typisierung für charakterzentrierte Transmedia-Welten vorgeschlagen, die auf einer semiotischen Herangehensweise basiert. Thon (2019) entwarf einen theoretischen Rahmen für die Analyse transmedialer Charaktertypen und erarbeitete erste Strukturmerkmale. Wie der Autor selbst erwähnte, ging er nur flüchtig auf seine drei Beispiele ein (Sherlock Holmes, Batman und Lara Croft). Er identifizierte jedoch drei Merkmale für das Verhältnis transmedialer Charaktere innerhalb eines «Transmedia Character Network» und beschrieb, wie Rezipierende die unterschiedlichen Versionen von Charakteren wahrnehmen und interpretieren:

«The connections between these work-specific characters within a transmedia character network could then be described as either relations of redundancy, relations of expansion, or relations of modification» (Jan-Noël Thon 2019, 193).

Joachim Friedmann hat in seinem Buch «Transmediales Erzählen. Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game» aus dem Jahr 2017 erzählerische Strukturen in unterschiedlichen Medien untersucht. Dabei bezog er sich stark auf das Werk von Ryan. Ein weiteres Thema des Buchs bilden Reinkarnation, Neuauflage und Neuinterpretation etablierter Medienfiguren. Auch Roberta Pearson beschäftigte sich mit diesem Aspekt und veröffentlichte mit William Uricchio 1991 den Band «The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media», der sich erstmals aus akademischer Sicht interdisziplinär mit Batman als kulturellem Phänomen auseinandersetzte. Darüber hinaus widmete sie sich unter anderem der Frage, welche Rolle Fans bei der Beurteilung der «Konsistenz neuer Inkarnationen fiktiver Charaktere» (R. Pearson 2018) spielen. Als Beispiele zog sie die Figuren Sherlock Holmes und Batman heran



(R. 2. Pearson 2017). Ausserdem diskutierte sie in ihren Beiträgen Probleme des Copyrights, zum Beispiel im Fall von Arthur Conan Doyles Sherlock-Holmes-Texten, die nicht mehr existieren, und wie sie für unterschiedliche, teilweise zeitgleiche Medienadaptionen genutzt werden können. Diese Texte vergleichen Medienadaptionen wie zum Beispiel die TV-Serien *Sherlock* (BBC 2010–2017) und *Elementary* (CBS 2012–2019). Dabei wird die Perspektive der Fans berücksichtigt und auf das Feld der «Fan Studies» Bezug genommen. Bennett (2017) beschäftigte sich mit der variierenden Darstellung einer Medienfigur. Je nach verwendetem Ausgangsmaterial differiert die Darstellung des fiktiven Charakters James Bond. Das Interesse an der Analyse einzelner Medienfiguren und ihrer medialen Umsetzung spiegelt sich in den Publikationen der Zeitschrift «The International Journal of James Bond Studies» wider, die sich regelmässig mit James-Bond-Büchern, -Filmen und der kulturellen Geschichte der Figur befassen. Erste Versuche, eine transmediale Welt zu erfassen und zu bewerten, unternahm Tobias Steiner 2013 in seinem Text «Transmediales Erzählen im Universum von *Game of Thrones*». Dabei beschäftigte er sich auch mit der Rezipierendenseite und untersuchte, ob die eingesetzten Medien (u. a. Videospiel und Comic) zur Geschichte beitragen. Auch Susanna Tosca und Lisbeth Klastруп haben sich mit der transmedialen Welt von *Game of Thrones* beschäftigt (2014) und Fans zum *Social Online Game* von *Game of Thrones* interviewt. Die Autorinnen unternahmen in ihrer ethnografischen Studie eine transmediale Einordnung und Untersuchung des Onlinespiels *Herr der Ringe*. Sie interviewten Fans und dokumentierten eigene Beobachtungen im Spieluniversum. Aus ihren vielen Studien ist schliesslich ein transmediales, in Mythos, Topos und Ethos gegliedertes Modell hervorgegangen (Tosca und Klastруп 2020). Aufschlussreich ist an diesem Modell, dass die transmediale Welt vollständig untersucht werden kann und die Rezipierenden einbezogen werden. In einem zweiten Schritt analysierten sie, wie die Fans zu dieser Welt gekommen sind und welche Bedeutung sie ihr beimessen. Im Zusammenhang mit der vorhergehenden Analyse transmedialer Welten betonten sie deren starke soziale Komponente, die uns mit Freund:innen und Gleichgesinnten verbindet. Diese Welten generieren Bedeutung in unserem Alltag und sollten nicht auf Fluchten vor der Realität reduziert werden (Tosca und Klastруп 2020, 184).

Eine erste Zusammenstellung zu «Transmedia Studies» findet sich im 2019 veröffentlichten Sammelband «The Routledge Companion to Transmedia Studies» von Matthew Freeman und Renira Rampazzo Gambrato, der Modelle für und analytische Herangehensweisen an transmediale Phänomene wie Film, Comics, Computerspiele und Sport vorstellt sowie die dahinterstehenden Kommerzialisierungsindustrien offenlegt. Ausserdem werden Modelle zum «World-Building» vorgestellt, auch aus der Marketingperspektive, sowie Ansätze zur Analyse transmedialer Storyworlds umrissen.

Grundlage der meisten transmedialen Betrachtungen bilden die Werke von Henry Jenkins und Laure-Marie Ryan. Daniel Pietschmann und Sabine Völkel haben unter anderem die Modelle von Jenkins und Ryan zu einer Typologie des transmedialen Storytellings zusammengeführt (Pietschmann und Völkel 2020). Sie unterscheiden zwischen

zwei Modellen: dem ausgeglichenen und dem unausgeglichenen. Beim ausgeglichenen Modell, auch *Portmanteau* genannt, tragen alle Teile zur Gesamterfahrung der Narration bei. Es gibt kein zentrales Werk. Beim unausgeglichenen Modell, auch *Franchise* genannt,<sup>8</sup> wird auf ein zentrales Werk gesetzt, das als Ausgangspunkt der Geschichte dienende «Mothership» (in Anlehnung an Jenkins). Auch dies wird insofern aus literaturwissenschaftlicher Perspektive betrachtet, als unter anderem von Textanalysen ausgegangen wird. Es gibt viele Zugänge zum transmedialen Erzählen, wie Literatur- und Medienwissenschaft sowie marketingorientierte Ansätze (Pratten 2011) deutlich belegen. Es existieren bereits umfangreiche Erkenntnisse zu medialen Erzählstrukturen sowie erste Methoden und Analyseversuche zur transmedialen Aufbereitung. Ansätze, wie dies in die Lebenswelt von Menschen integriert werden kann, finden sich beispielsweise bei Jenkins (2006) oder Tosca und Klastrup (2004; 2020). Die meisten dieser Ansätze stammen jedoch aus der Medien- oder Literaturwissenschaft. Eine erziehungswissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesen Phänomenen ist bisher nicht realisiert worden – eine deutliche Forschungslücke.

Innerhalb der erziehungswissenschaftlichen Forschung findet sich nur eine geringe Anzahl von Publikationen, die sich mit dem Thema Medienkonvergenz befassen. In den Jahren 2001 bis 2013 führte das JFF mehrere empirische Studien durch, welche sich mit den Medienhandlungsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen im konvergenten Medienensemble sowie den daraus resultierenden Implikationen für die Förderung von Medienkompetenz, die Ausgestaltung von Medienaufsicht bzw. Jugendschutz befassten (vgl. JFF 2024; Deutscher Kulturrat 2024). Für die erziehungswissenschaftliche Medienforschung ist das transmediale Erzählen dahingehend interessant, dass – wie in der strukturalen Medienbildung – davon ausgegangen wird, dass Medien für Orientierungsprozesse relevant sind, weil sie in den Lebenswelten der Menschen eine Vielfalt von Sinnangeboten und damit auch «neue Anlässe und neue Räume für Bildungserfahrungen und -prozesse» (Jörissen und Marotzki 2009, 30) bereitstellen. In der Konsequenz ergibt sich ein analytisches Interesse an der Identifizierung von Bildungs- und Orientierungspotenzialen von Medien.

#### 5.4 Forschungsstand *Lara Croft: Tomb Raider*

Die Forschung zu *Tomb Raider* und ihrer Protagonistin Lara Croft stammt grösstenteils aus den *Gender Studies*. *Tomb Raider* war die erste Spielreihe mit einer starken weiblichen Hauptprotagonistin. Das Spiel hat somit nicht nur das Actionspielgenre verändert, sondern auch die Welt der Videospiele insgesamt beeinflusst. Bis dahin dominierten in Videospielen männliche Hauptfiguren weibliche waren im Wesentlichen auf passive Nebenrollen beschränkt. Die Branche sah ihre Zielgruppe fast ausschliesslich im Bereich männlicher Heranwachsender und Erwachsener (Marie 2016). *Tomb Raider* hat gezeigt, dass es

---

8 *Tomb Raider* kann in das Format des Franchise eingeordnet werden.

auch einen Markt für Spiele mit weiblichen Hauptfiguren gibt. In der Forschung wurde unter anderem das durch Lara Croft repräsentierte Frauenbild eingeordnet (Kennedy 2002; Deuber-Mankowsky 2001; Mikula 2004). Auch das Verhältnis der Spielenden zu dieser Serie wurde untersucht (Klimmt und Vorderer 2002). Kritisch wurde diskutiert, dass Lara Croft als weiblicher Charakter objektiviert wird und von Spielenden mit dem «Male Gaze» (Unterhuber 2013) betrachtet wird. Helen Kennedy hat die Frage aufgeworfen, ob Lara Croft eine feministische Ikone oder einfach nur eine popkulturelle Erscheinung sei (Kennedy 2002), und stellte fest, dass Lara als erste spielbare Frau trotz ihres sehr sexualisierten Aussehens insofern für die Repräsentation einer Frau sorgt, als nun eine mögliche Identifikationsfigur greifbar ist. Astrid Deubner-Mankowsky erweiterte den Diskurs rund um Lara Croft und ihre Rolle (und ihre Sexualisierung) 2001 mit ihren Werken «Lara Croft. Modell, Medium, Cyberheldin – Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken» und 2005 mit «Lara Croft Cyber Heroine. Electronic Mediations». Ihre Studien wurden auch international beachtet. Diese beiden Werke zielen jedoch auf die ersten Tomb-Raider-Spiele ab (siehe Storyworld Origin 1996–2003). Ähnlich verhält es sich mit der Betrachtung weiterer Darstellungen von Lara Croft aus den frühen 2000er-Jahren. In ihrem Artikel «Lara Croft: Ein neues Vorbild für Actionheldinnen und Frauen?» untersuchte Giomi (2005) die Tomb-Raider-Verfilmungen mit Angelina Jolie genauer. 2004 legte Winfried Marotzki eine erste erziehungswissenschaftliche Betrachtung vor, die sich auf die ersten Spiele aus dem Jahr 1996 (Storyworld Origin) bezog und danach fragte, welche Personen für Kinder und Jugendliche Vorbilder mit einem orientierenden Potenzial darstellen. Demnach besitzt die als Popstar inszenierte Lara Croft durchaus orientierendes Potenzial (Marotzki 2004, 377), wenngleich dies nicht konkretisiert wird. Bei den neuesten Tomb-Raider-Spielen (2013–2019) gibt es erste Ansätze, Lara Croft als neuen Archetypen für weibliches Heldentum zu begreifen (Engelbrecht 2020). Engelbrecht betonte, die neue Version von Lara Croft weise eine komplexere Narration und emotionale Bandbreite auf. Tobias Unterhuber stellte in seinem Artikel «Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie» fest, dass die neueste Reinkarnation von Lara Croft den «Male Gaze» erfolgreich vermeidet, und wies darauf hin, dass die neue Darstellung von Lara Croft die Figur als junge Erwachsene zeigt, die hauptsächlich gegen Männer kämpft und diese besiegen muss, um das Spielziel zu erreichen. Dies soll ausdrücklich dazu beitragen, dass Lara Croft nicht mehr als Sexsymbol inszeniert wird, und eine «Entsexualisierung» bewirken (Unterhuber 2013). Nicht vergessen sei, dass Lara trotz des Wunschs nach einer realistischen Darstellung noch immer unrealistische Körpermasse aufweist.

MacCallum-Stewart (2014) resümierte, dass Lara oft als Videospielfigur herangezogen wird, um in den *Game Studies* Geschlechterrollen und Stereotypen zu diskutieren. Auch wird erörtert, ob Lara eine feministische oder eine antifeministische Figur sei (MacCallum-Stewart verweist auf Arbeiten von King und Krzywinska 2006; Dovey und Kennedy 2006; Rutter und Bryce 2006; Egenfeldt Nielsen et al. 2008). Ein Widerspruch besteht hier darin, dass Lara sowohl als Symbol für «Female Power» als auch als Objekt

für «male pleasure» steht (MacCallum-Stewart 2014). Ausserdem wird Lara in Bezug auf Gender Studies meist binär gelesen (MacCallum-Stewart), ihre Weiblichkeit beim Spielen allerdings ignoriert.

Aarseth (2004) wies auf Arbeiten mit anderem thematischen Fokus hin, zum Beispiel in Bezug auf Tomb Raider als Franchise und Storyworld. Die Macher:innen von Tomb Raider haben im Jahr 2009 versucht, beim Übergang zum nächsten Teil der Installation *Tomb Raider: The Angel of Darkness* transmediale «Events» zu inszenieren. Hierzu haben sie Bücher und Comics veröffentlicht, die sich teilweise auf die Vorgeschichte konzentrierten und einen ganzheitlichen Zusammenhang gestalten sollten. Andreas Rauscher (2012) analysierte diesen Versuch des transmedialen, zusammenhängenden Erzählens und konstatierte, dass er kaum gelungen sei und es nach diesem Teil zu einem Soft-Reboot der Serie gekommen sei. Christoph Klimmt und Peter Vorderer haben sich mit Lara Croft in der deutschen Forschungslandschaft beschäftigt. Ihr Text «Lara ist mein Medium» (2002) beschäftigte sich mit parasozialen Interaktionen mit Lara Croft im Vergleich zu Lieblingsfiguren aus Film und Fernsehen bei Rezipient:innen zu Beginn der 2000er-Jahre. Hier zeigte sich, dass bis dahin weder eine medienpädagogische noch eine analytische Betrachtung von Tomb Raider erfolgt war. Daher bot sich Tomb Raider als Forschungsgegenstand aus einer AAA<sup>9</sup>-Storyworld-Perspektive an, wobei nicht nur eine Gender-Studies-Sicht einbezogen werden sollte.

## 5.5 Forschungslücke und Vorarbeiten

In der vorliegenden Arbeit geht es um eine bildungstheoretisch fundierte Analyse des transmedialen Erzählens im Sinne der Strukturalen Medienbildung, die bisher aus medienpädagogischer Perspektive nicht erbracht wurde. Ansätze dazu finden sich im studentischen Bereich in medienpädagogischen Bachelor- und Masterarbeiten, von denen jedoch nur wenige den Weg in die Publikation finden. In den Arbeitsschwerpunkten der Medienpädagogik<sup>10</sup> verortet sich Medienbildung vor allem in der Mediensozialisation und fragt dabei vor allem nach dem Orientierungspotenzial von Medien. Hier setzt die vorliegende Arbeit an. Das Gleiche gilt für das Tomb-Raider-Franchise, insbesondere aus Sicht der Strukturalen Medienbildung. Bislang wurden schwerpunktmässig als «künstlerisch wertvoll» gelabelte und meist aus dem Indie-Game-/Arthouse-Bereich stammende Werke analysiert. Eine weitere Forschungslücke und daher Zielsetzung dieser Arbeit besteht darin zu zeigen, dass Strukturelle Medienbildung auch für kommerziell erfolgreiche Medienerzeugnisse genutzt und fruchtbar gemacht werden kann. In Bezug auf die Medienbildung wurde dies bisher nur 2022 in der Dissertation von Christopher Könitz

---

9 AAA-Games/Videospiele, also Triple A Games, sind Videospiele die mit viel Budget und von grossen Firmen produziert wurden und sind meist kommerziell erfolgreich. Beispiele dafür sind Final Fantasy VII Remake (2024), Horizon: Forbidden West (2022), God of War: Ragnarök (2023), The Witcher 3: Wild Hunt (2015), Dark Souls 3 (2016), The Elder Scrolls V: Skyrim (2011).

10 Mediendidaktik, Medienerziehung, Mediensozialisation.

untersucht, in der er die Mass-Effect-Spieltrilogie neoformalistisch-computerspielanalytisch untersuchte. Auch in den Werkanalysen der Strukturalen Medienbildung wurde das Medium Comics bisher nicht behandelt. In Vorbereitung auf diese Arbeit fand eine erste systematische Auseinandersetzung statt: «Eine strukturelle Analyse von Comics – Ein erster Entwurf und transmediale Vorüberlegungen» (Much 2022). Die Auseinandersetzung mit Comics wird somit durch den Analysegegenstand mitbearbeitet, da es sich um eine vergleichende Untersuchung von Comics und Games aus transmedialer Perspektive handelt, mit dem Ziel, Orientierungspotentiale nicht nur in den beiden medialen Formen, sondern auch im transmedialen Kontext zu untersuchen. Eine weitere Forschungslücke tritt angesichts der eher mageren medienpädagogischen Auseinandersetzung mit Comics sowie Betrachtung von Medien zutage, die aufeinander wirken und potenziell Storyworlds bilden. Ein Vergleich zwischen diesen beiden Medien, insbesondere im Bereich der Strukturalen Medienbildung, ist daher von Bedeutung.

Die Recherche zum Forschungsstand belegt eindeutig, dass bei der Betrachtung mehrerer Medien zumeist ein erzähltheoretischer oder fanbasierter Schwerpunkt gewählt wird. Letzteres ist zwar partizipativer, lässt jedoch eine medienanalytische und medienstrukturelle Betrachtung ausser Acht. Die genannten Aspekte sind für die vorliegende Untersuchung von untergeordneter Bedeutung, da eine fanbasierte Auseinandersetzung nicht stattfindet und somit nicht im Fokus der Betrachtung steht. In der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung sind Computerspiele in den letzten Jahren stärker in den Fokus gerückt. Fromme und Könitz (2014) haben ein neoformalistisches Computerspielanalysemodell vorgestellt, das im Zusammenhang mit der Strukturalen Medienbildung diskutiert wird. Könitz hat in seiner Dissertation (2022) eine Analyse der Mass-Effect-Reihe durchgeführt, deren Resultate in vorliegender Arbeit genutzt werden.

Die vorliegende Arbeit fokussiert jedoch andere relevante Aspekte. Zwar existieren bereits umfangreiche Erkenntnisse zu Erzählstrukturen in verschiedenen Medien sowie erste Methoden und Analyseversuche zur transmedialen Aufbereitung. Erste Ansätze, wie dies in die Lebenswelt von Menschen integriert werden kann, finden sich beispielsweise bei Jenkins (2006) oder Tosca und Klausstrup (2011). Die meisten dieser Ansätze stammen jedoch aus der Medien- oder Literaturwissenschaft. Eine erziehungswissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesen Phänomenen ist bisher nicht vollzogen worden – und diesem Desiderat widmet sich vorliegende Arbeit.

## Literatur

- Aarseth, Espen. 2004. «Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation». In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, herausgegeben von Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, und Michael Crumpton. First MIT Press paperback edition. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press.
- Abel, Julia, und Christian Klein, Hrsg. 2016. *Comics und Graphic Novels: Eine Einführung*. Springer eBook Collection. Stuttgart: J. B. Metzler. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-05443-2>.
- Ammerer, Heinrich, und Markus Oppolzer, Hrsg. 2022. *Was kann der Comic für den Unterricht leisten? Fachdidaktische Perspektiven auf ein subversives Erzählmedium*. 1st ed. Salzburger Beiträge zur Lehrer/innen/bildung 12. Erscheinungsort nicht ermittelbar: Waxmann Verlag. <https://directory.doabooks.org/handle/20.500.12854/94633>.
- Bennett, Tony. 2017. «The Bond Phenomenon: Theorising a Popular Hero – A Retrospective». *International Journal of James Bond Studies* 1 (1): 2. <https://doi.org/10.24877/jbs.4>.
- Bertetti, Paolo. 2014. «Toward a Typology of Transmedia Characters». *International Journal of Communication* 8: 2344–61.
- Carman Ng. 2021. «Interfacing Comics and Games – a Socio-Affective Multimodal Approach». In *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, herausgegeben von Andreas Rauscher, Daniel Stein, und Jan-Noël Thon. Routledge Advances in Game Studies. Erscheinungsort nicht ermittelbar: Taylor & Francis.
- Dallmann, Christine, Anja Hartung-Griemberg, Alfons Aigner, und Kai-Thorsten Buchele, Hrsg. 2018. *Comics: Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind der Medienpädagogik: Festschrift für Ralf Vollbrecht zum 60. Geburtstag*. Unter Mitarbeit von Ralf Vollbrecht. München: kopaed.
- Demmler, Kathrin, Hrsg. 2014. *Computerspiele und Medienpädagogik: Konzepte und Perspektiven*. Materialien zur Medienpädagogik 11. München: kopaed.
- Deuber-Mankowsky, Astrid. 2001. *Lara Croft: Modell, Medium, Cyberheldin; das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken*. 1. Aufl. Gender studies 1745 = N. F., 745. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Deutscher Kulturrat. 2024. «Kulturgut Computerspiele | Deutscher Kulturrat». <https://www.kulturrat.de/thema/kulturgut-computerspiele/>.
- Engelbrecht, Janine. 2020. «The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of *Rise of the Tomb Raider*». <https://gamestudies.org/2003/articles/engelbrecht>.
- Friedmann, Joachim. 2016. *Transmediales Erzählen: Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game*. 1. Auflage. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft. Dissertation.
- Fritz, Jürgen, und Wolfgang Fehr, Hrsg. 1999. *Handbuch Medien: Theorie, Forschung, Praxis*. Unveränd. Nachdr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fromme, Johannes. 2006. «Zwischen Immersion und Distanz». In *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit: [1. International Computer Game Conference Cologne, unter dem Titel Clash of Realities, 22. – 24. 3. 2006]*, herausgegeben von Winfred Kaminski. München: kopaed.

- Fromme, Johannes. 2017. «Computerspiele». In *Grundbegriffe Medienpädagogik: 6., neu verfasste Auflage*, herausgegeben von Bernd Schorb, Anja Hartung-Griemberg, und Christine Dallmann. 6. Auflage. München: kopaed.
- Fromme, Johannes, Stefan Iske, und Ralf Biermann. 2021. «Diskussionsfelder der Medienpädagogik: Digitale Spiele». In *Handbuch Medienpädagogik*, herausgegeben von Uwe Sander, Friederike von Gross, und Kai-Uwe Hugger. 2. Auflage, 1–15. Springer Reference Sozialwissenschaften. Wiesbaden: Springer VS. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-25090-4\\_81-1](https://doi.org/10.1007/978-3-658-25090-4_81-1).
- Fromme, Johannes, Benjamin Jörissen, und Alexander Unger. 2008. «Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten | Computer- and Videogames in Formal and Informal Educational Contexts». *Medienpädagogik* 15 (Computerspiele und Videogames): 1–23. [https://doi.org/10.21240/mpaed/15\\_16/2008.12.22.X](https://doi.org/10.21240/mpaed/15_16/2008.12.22.X).
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki, und Norbert Meder, 235–86. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11).
- Fromme, Johannes, und Norbert Meder. 2001. *Bildung und Computerspiele: Zum Kreativen Umgang Mit Elektronischen Bildschirmspielen*. Unter Mitarbeit von Norbert Meder. Virtuelle Welten Ser v.3. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften GmbH.
- game. 2022. «Zahl der Gamerinnen und Gamer in Deutschland wächst weiter». *game – Verband der deutschen Games-Branche*, 16. Juni 2022. <https://www.game.de/zahl-der-gamerinnen-und-gamer-in-deutschland-waechst-weiter/>.
- Geisler, Martin. 2019. *Digitale Spiele in der Medienpädagogik: Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden*. München: kopaed.
- Giomi, Elisa. 2005. «Lara Croft – ein neues Vorbild für Actionheldinnen und Frauen?». *tv diskurs* Jg. 9 (Nr. 4).
- Grishakova, Marina, und Marie-Laure Ryan. 2010. *Intermediality and Storytelling*. Unter Mitarbeit von Marie-Laure Ryan. Narratologia 24. New York: De Gruyter. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=669184>.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0733/2006007358-b.html>.
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung – eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen*. 1. Auflage. utb-studi-e-book 3189. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. <https://doi.org/10.36198/9783838531892>.
- Jost, Roland, und Alexander Krommer, Hrsg. 2014. *Comics und Computerspiele im Deutschunterricht: Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte*. 2., unveränd. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider Verl. Hohengehren.
- Kennedy, Helen W. 2002. «Game Studies – Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis». <https://gamestudies.org/0202/kennedy/>.



- Klastrup, Lisbeth, und Susana Pajares Tosca. 2004. «Transmedial worlds – rethinking cyberworld design». *undefined*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Transmedial-worlds-rethinking-cyberworld-design-Klastrup-Tosca/aa81bb2f10785022914c17715742b9d112288c35>.
- Klimmt, Christoph, und Peter Vorderer. 2002. ««Lara ist mein Medium»: Parasoziale Interaktionen mit Lara Croft im Vergleich zur Lieblingsfigur aus Film und Fernsehen». In *Empirische Perspektiven der Rezeptionsforschung*, herausgegeben von Patrick Rössler. Angewandte Medienforschung 23. München: Fischer.
- Könitz, Christopher. 2022. *Die Darstellung von künstlichem Leben in Computerspielen. Konstruktionsprinzipien von Bildungspotenzialen im Kontext einer komparativen Methodologie*. Zürich: OAPublishing Collective. <https://doi.org/10.21240/mpaed/diss.ck.X>.
- MacCallum-Stewart. 2014. «Game Studies – “Take That, Bitches!” Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives». <https://www.gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.
- Marie, Meagan. 2016. *20 Years of Tomb Raider: Digging up the Past, Defining the Future*. Indianapolis, IN: Prima Games.
- Marotzki, Winfried. 2004. «Bildung und Orientierung im Zeichen neuer Informationstechnologien. Oder: Warum Lara Croft eine kulturelle Ikone ist». In *Kontinuität, Krise und Zukunft der Bildung: Analysen und Perspektiven*, herausgegeben von Petra Korte, und Hein Retter. Texte zur Theorie und Geschichte der Bildung Bd. 21. Münster: LIT.
- Mikula, M. H. 2004. *Lara Croft: between a feminist icon and male fantasy*. Unter Mitarbeit von R. Schubart und A. Gjelsvik: Nordicom. <https://opus.lib.uts.edu.au/handle/10453/1291>.
- Much, Josefa. 2022. «Eine strukturelle Analyse von Comics». *MedienPädagogik* 50:145–72. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.06.X>.
- Packard, Stephan, Andreas Rauscher, Véronique Sina, Jan-Noel Thon, Lukas R. A. Wilde, und Janina Wildfeuer. 2019. *Comicanalyse: Eine Einführung*. Springer eBook Collection. Stuttgart: J. B. Metzler Verlag. <https://doi.org/10.1007/978-3-476-04775-5>.
- Parody, Clare. 2011. *A Theory of the Transmedia Franchise Character*. Edited by Andy Sawyer and Claire Taylor.
- Pearson, Roberta. 2018. «“You’re Sherlock Holmes, Wear the Damn Hat!”: Character Identity in a Transfiction». In *Reading Contemporary Serial Television Universes: A Narrative Ecosystem Framework*, herausgegeben von Paola Brembilla, und Ilaria A. de Pascalis. Routledge advances in television studies 11. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Pearson, Roberta 2017. «World-Building Logics and Copyright: The Dark Knight and the Great Detective».
- Pietschmann, Daniel, und Sabine Völkel. 2020. «Transmediales Erzählen». In *Handbuch Kinder- und Jugendliteratur*, herausgegeben von Tobias Kurwinkel, und Philipp Schmerheim, 95–104. Stuttgart: J. B. Metzler. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-04721-2\\_12](https://doi.org/10.1007/978-3-476-04721-2_12).
- Postman, Neil. 2014. *Das Verschwinden der Kindheit*. 18. Auflage, ungekürzte Ausgabe. Fischer 3855. Frankfurt am Main: FISCHER Taschenbuch.
- Pratten, Robert. 2011. *Getting Started with Transmedia Storytelling*. S. I. Createspace.

- Rauscher, Andreas. 2012. *Spielerische Fiktionen: Transmediale Genrekonzepte in Videospielen*. 1. Aufl. Marburger Schriften zur Medienforschung 31. Marburg: Schüren. Zugl. Mainz, Univ., Habil.-Schrift, 2011.
- Ryan, Marie-Laure, Hrsg. 2004. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Frontiers of narrative. Lincoln: University of Nebraska Press. <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0708/2003015225-b.html>.
- Ryan, Marie-Laure. 2012. «Space, Place and Story». In *Medienkonvergenz – transdisziplinär: Media convergence – across the disciplines*, herausgegeben von Stephan Füssel, 109–28. Media convergence 1. Berlin: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110262094.109>.
- Ryan, Marie-Laure. 2013. «Transmediales Storytelling und Transfiktionalität». In *Medien. Erzählen. Gesellschaft: Transmediales Erzählen Im Zeitalter Der Medienkonvergenz (Media Convergence)*, herausgegeben von Karl N. Renner, Dagmar Hoff, und Matthias Krings, 88–117: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110264548.88>.
- Ryan, Marie-Laure, und Jan-Noël Thon, Hrsg. 2014. *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Frontiers of narrative. Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Schröter, Felix, und Jan-Noël Thon. 2014. «Video Game Characters. Theory and Analysis». *DIEGESIS* 3 (1). <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/151>.
- Steiner, Tobias. «Transmediales Erzählen im Universum von Game of Thrones». In *Journal of Serial Narration on Television*.
- Thon, Jan-Noël. 2019. «Transmedia characters: Theory and analysis». *Frontiers of Narrative Studies* 5 (2): 176–99. <https://doi.org/10.1515/fns-2019-0012>.
- Tosca, Susana Pajares, und Lisbeth Klastorp. 2011. «When Fans Become Players: LOTRO in a Trans-medial World». In *Ring Bearers: The Lord of the Rings Online as Intertextual Narrative*, herausgegeben von Tanya Krzywinska, Ester MacCullum-Stewart, und Justin Parsler. first published. Manchester: Manchester University Press.
- Tosca, Susana Pajares, und Lisbeth Klastorp. 2020. *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315151175>.
- Unterhuber, Tobias. 2013. «Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie – Paidia». <https://paidia.de/die-geburt-des-menschen-lara-croft-aus-der-tragodie/>.
- WHO. 2024. «Addictive behaviours: Gaming disorder». <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.



Biografisches Erzählen in Videospielen und Comics.

Eine struktural-transmediale Analyse der Tomb Raider Survivor-Storyworld

## Transmediale Grenzräume in der Tomb-Raider-Storyworld

Neoformalistischer Vergleich von Videospielen und Comics im Licht Strukturaler Medienbildung

Josefa Much<sup>1</sup> 

<sup>1</sup> Universität Rostock

### Zusammenfassung

*Dieses Kapitel präsentiert die empirische Analyse der transmedialen Storyworld des Tomb Raider-Franchises anhand der Medienformate Videospiel und Comic. In einem ersten Schritt werden die drei Videospiele der Reboot-Trilogie (Tomb Raider 2013, Rise of the Tomb Raider, Shadow of the Tomb Raider) sowie die zugehörigen Comics mithilfe eines neoformalistischen Analyserahmens untersucht. Dabei werden Figuren, Objekte, Inszenierungsmittel, Narration und die spezifische mediale Realisierung beider Medienformate systematisch beschrieben und verglichen. In einem zweiten Schritt wird auf Basis der Grounded Theory ein Kategoriensystem erarbeitet, das medienübergreifend gültig ist. Es werden vier Kategorien – Sicherheit und Kontrolle, Reflexion des eigenen Handelns, Zeit sowie Erinnerungen – sowie die übergeordnete Schlüsselkategorie der Grenzüberschreitung identifiziert. Ergänzend werden medienübergreifende Dominanten und Grenzmuster auf physischer, psychischer, metaphysischer, kultureller, räumlicher und biografischer Ebene herausgearbeitet. Abschliessend wird die Schlüsselkategorie anhand einer exemplarischen Szene bildungstheoretisch kontextualisiert: Am Beispiel der Erinnerungs- und Trauerarbeit der Protagonistin Lara Croft wird aufgezeigt, wie transmediale Narration Prozesse der Biografisierung und Selbst-Weltverhältnis-Transformation im Sinne der Strukturalen Medienbildung (Jörissen und Marotzki 2009) medial inszeniert und für Rezipierende erfahrbar macht.*

**Transmedial Border Spaces in the Tomb-Raider-Storyworld. A Neoformalist Comparison of Video Games and Comics in the Light of Structural Media Education**

### Abstract

*This chapter presents the empirical analysis of the transmedial storyworld of the Tomb Raider franchise, focusing on the media formats of video game and comic. In a first step, the three video games of the reboot trilogy (Tomb Raider 2013, Rise of the Tomb Raider, Shadow of the Tomb Raider) and their corresponding comics are examined using a neo-formalist*

*analytical framework. Characters, objects, mise-en-scène, narrative structures, and the specific medial realization of both formats are systematically described and compared. In a second step, a category system valid across media is developed using Grounded Theory methodology. Four categories are identified — security and control, reflection on one's own actions, time, and memories — alongside the overarching key category of boundary transgression. In addition, cross-media dominants and boundary patterns are identified at the physical, psychological, metaphysical, cultural, spatial, and biographical levels. Finally, the key category is contextualized within educational theory through an exemplary scene analysis: using the protagonist Lara Croft's process of memory work and mourning as a case study, the analysis demonstrates how transmedial narration mediates and renders experienceable processes of biographization and the transformation of self-world relations in the sense of Structural Media Education (Jörissen and Marotzki 2009).*

## 6. Analyse

In diesem Kapitel wird das Material in zwei Schritten analysiert: Zunächst werden die Videospiele und Comics untersucht, danach die mithilfe der Grounded Theory erarbeiteten Kategorien und die Schlüsselkategorie präsentiert. Die bildungstheoretische Kontextualisierung wird im Zusammenhang mit den einzelnen Analyseschritten vorgenommen. Im Rahmen der Untersuchung werden darüber hinaus Dominanten identifiziert und in der bildungstheoretischen Kontextualisierung aufgezeigt, wie die biografische Geschichte über mehrere Medienformate hinweg konstruiert wird.

### 6.1 Videospieleanalyse

Die Analyse des Spiels folgt den in Abschnitt 0 erläuterten Untersuchungsschritten.

#### 6.1.1 Benennung und Beschreibung der Formen, Objekte und Figuren

##### *Spielfiguren*

Die Beschreibung der Figuren aus den Videospielen und Comics ist konstant und enthält keine abweichenden Merkmale oder Inszenierungen<sup>11</sup> in der Storyworld. Für einige Beschreibungen wird auf eigene Beobachtungen sowie auf Bonusmaterial aus Videospielen, *Artbooks* (Davies und Dubeau 2018; McVittie und Davies 2015) und dem Jubiläumsband «20 Years of Tomb Raider» (Marie 2016) zurückgegriffen.

---

11 Dies bedeutet, dass die Figuren in der Storyworld immer gleiche Merkmale aufweisen und nicht ausserhalb des Kanons fallen. Dies wäre z. B. der Fall im Film *Tomb Raider* (2018) in dem Laras Vater zum Beginn der Geschichte noch lebt. Streng genommen bildet damit der Film eine eigene Storyworld (Wikiraider 2024: [https://www.wikiraider.com/index.php/Main\\_Page](https://www.wikiraider.com/index.php/Main_Page)).

*Lara Croft*

«Meet Lara Croft, a third time» (Marie 2016, 122).

In den Tomb-Raider-Spielen ist Lara die einzige steuerbare Figur. Sie wird im Verlauf der Spiele nur leicht verändert, meist durch wechselnde Bekleidung. Von Spiel zu Spiel wird sie als fitter, muskulöser und erfahrener dargestellt. Typische Merkmale wie ihre braunen Haare, die zu einem Zopf gebunden sind, ihre britische Nationalität und ihr abgeschlossenes Archäologiestudium bleiben erhalten. Im ersten Spiel *Tomb Raider* (2013) ist Lara eine 21-Jährige, die sich ihren Lebensunterhalt mit Aushilfsjobs wie Kellnern in Bars verdient. Sie interessiert sich für Bogenschiessen, Klettern, Wandern und Forschung. Im Verlauf der Spiele erwirbt Lara immer mehr Fähigkeiten, die den Spielenden zur Verfügung stehen. Zum einen wird dies durch einen Fähigkeitsbaum (siehe Abb. 14) verdeutlicht, zum anderen beherrscht Lara bereits zu Beginn des Spiels Grundlegendes, beispielsweise Laufen, Klettern, Schiessen mit verschiedenen Waffen, Plündern von Gegner:innen und Sammeln von Ressourcen. Im Verlauf des Spiels wird Laras Ausrüstung kontinuierlich erweitert. In *Shadow of the Tomb Raider* (2018) kann die Spielfigur beispielsweise mit Schlamm bedeckt werden, um sich zu tarnen. In jedem Spiel können Outfits freigeschaltet und gewechselt werden. In *Shadow of the Tomb Raider* wird die Outfitauswahl um einzelne Kleidungsstücke für Torso und Unterkörper erweitert. Wenn ein vollständiges Outfit ausgewählt wird, erhält man einen zusätzlichen «Outfit-Bonus». Lara wird als Workaholic beschrieben, die eine privilegierte Kindheit genossen hat. Sie reiste viel mit ihren Eltern, auch zu archäologischen Ausgrabungsstätten. Auf diesen Reisen entdeckte sie ihre Leidenschaft für Mythen. Die Suche nach Yamatai markiert den Beginn des Spiels im Jahr 2013 und ist Laras erster eigener Job in diesem Bereich. Lara wird als clever, einfallsreich und entschlossen inszeniert und zeigt grosse Loyalität gegenüber ihren Freund:innen. Ihre Eltern sind verstorben und ihre Freund:innen die ihr am nächsten stehenden Personen. Dazu gehören vor allem Jonah Maiava, der Lara in allen drei Spielteilen begleitet, sowie Sam Nishimura, die im ersten Spiel eine bedeutende Rolle einnimmt. Roth, der Kapitän der «Endurance», ist ein enger Freund von Laras Vater und fungiert für sie als Vatersersatz.



**Abb. 14:** Laras Fähigkeitsbäume in den Spielen. Oben: Tomb Raider 2013. Mitte: Rise of the Tomb Raider. Unten: Shadow of the Tomb Raider. Quelle: eigene Screenshots.

## Jonah Maiava

Jonah ist seit dem ersten Spiel Schiffskoch der «Endurance». Nach den traumatischen Erlebnissen auf Yamatai arbeitet er in Teilzeitjobs und findet in Lara Croft eine Verbündete und sehr gute Freundin, die er auf ihren weiteren Reisen begleitet und unterstützt. Jonah besitzt ein fröhliches Gemüt, das sowohl Lara als auch ihm schon durch schwierige Situationen geholfen hat. Als ehemaliger Soldat verfügt er über Kampf- und Überlebensfähigkeiten, die für ihre gemeinsame Reise hilfreich sind. Jonah ist Laras engster Verbündeter und ihre Stütze während der Abenteuer. Wie Lara trägt auch er meist praktische Kleidung. Seine dunklen Haare werden im Verlauf der Spiele länger und sind zu einem Zopf gebunden.



## *Die abwesende Familie*

### *Richard Croft*

Laras Vater ist unter mysteriösen Umständen gestorben, als sie noch ein Kind war. Nach dem Tod ihrer Mutter war Richard Croft ihre Hauptbezugsperson und er nahm sie oft mit auf Reisen. Croft war als Archäologe immer auf der Suche nach Entdeckungen. Dies sorgte oft für Unmut in Laras Elternhaus. Im Spiel wird er vermittels Erinnerungen, Audio-Aufzeichnungen und Laras Tagebucheinträgen dargestellt. Für Lara ist es wichtig, sein in Verruf geratenes Vermächtnis wiederherzustellen. Richard Croft stammt wie Amelia Croft aus einem aristokratischen Elternhaus, weshalb Lara in einer wohlhabenden Familie aufgewachsen ist. Er ist fasziniert von alten Mythen und versucht nach dem Tod von Amelia Croft verzweifelt, ein Mittel zur Unsterblichkeit zu finden, um sie wiederzubeleben. In Laras Erinnerungen wird offenbart, dass ihr Vater Suizid begangen haben soll. Im Verlauf des Spiels wird jedoch aufgedeckt, dass sein Tod inszeniert war. Nachdem Richard Croft seine Frau in der Croft-Krypta beerdigt hatte, widmete er sich vollständig der Erforschung von Unsterblichkeitsmythen. Dabei geriet er ins Visier von Trinity, der Organisation, gegen die Lara in den Spielen kämpft (vgl. die Beschreibungen in Kap. 2.5). Da Richard Croft zu sensibles Wissen erlangt hatte, beschloss Trinity, ihn zu ermorden.

### *Amelia Croft (geborene DeMornay)*

Amelia Croft wird als Richards Muse beschrieben. Beide lernten sich während des Studiums in Oxford kennen. In Aufzeichnungen wird sie als geistreich, schlau und kreativ beschrieben. Sie war eine talentierte Malerin.

### *Verbündete*

Lara hat in allen Teilen Verbündete, die ihr bei ihrer Reise helfen. In *Tomb Raider 2013* sind dies ihre Freunde.

### *Jacob der Prophet (RotTR)*

Jacob ist Laras Hauptverbündeter in RotTR und ihre Verbindung zu den Verbliebenen. Er ist der geistige Anführer der Verbliebenen und lebt mit ihnen in der sibirischen Wildnis. Jacob kennt den geheimen Ort der göttlichen Quelle, nach der Lara sucht. Seit er vor Jahrhunderten seine Seele in die göttliche Quelle gesperrt hat, lebt er unverändert weiter. Er hat viele Freund:innen und Familienmitglieder sterben sehen und den Aufstieg und Fall der grossen Stadt Kitesch miterlebt. Lara befreit ihn aus dem Gefängnis von Trinity und er unterstützt sie seitdem. Allerdings versucht er auch, Lara davon abzubringen, die göttliche Quelle zu suchen. Nachdem er sie besser kennengelernt hat und um ihre Motive und Absichten weiss, vertraut er ihr den geheimen Standort an. Er hofft, dass Lara mit diesem Wissen das Richtige tut.

## *Die Verbliebenen (RotTR)*

In RotTR gibt es eine Gruppe, die den Propheten Jacob verehrt und die göttliche Quelle beschützt. Diese Gruppe wird als «Einheimische» bezeichnet und ist in Kettenhemden und natürliche Materialien gekleidet. Die Rüstungen der Einheimischen weisen Merkmale des byzantinischen Zeitalters auf. Lara trifft zu Beginn ihrer Reise nach Sibirien auf *Sofia*, die von Trinity-Soldaten gejagt wird. Da Lara eine Fremde ist, ist Sofia ihr feindlich gesinnt. Allerdings gibt sie ihr eine Warnung und fordert sie auf umzukehren, da sie Lara sonst töten würde. Die Hauptbasis der Verbliebenen ist das geothermale Tal, das Lara mit Jacobs Hilfe erreicht. Jacob erklärt Lara zur Verbündeten und sie wird nun nicht mehr als Feindin angesehen. Als Lara gemeinsam mit den Verbliebenen gegen Trinity kämpft, wird sie endgültig als Verbündete akzeptiert. Im geothermalen Tal finden die Spielenden verschiedene Artefakte, die darauf hinweisen, dass die Bewohner:innen bereits eine mongolische Invasion und eine sowjetische Besetzung überstanden haben. Einige von ihnen tragen Gesichts-Tattoos. Ihr Aussehen wird beschrieben als von der Witterung gezeichnet, und ihre Kleidung besteht aus Uniformen und Kleidungsstücken, die sie während der sowjetischen Besatzung geplündert und bei Bedarf ausgebessert haben. Jedes Mitglied der Verbliebenen ist im Guerillakampf ausgebildet und kann selbstständig in der Wildnis überleben. Allerdings ist der letzte Angriff über dreissig Jahre her. Daher sind die Verbliebenen nicht mehr so geübt wie zu Besatzungszeiten.

## *Unuratu (SotTR)*

Unuratu ist die Herrscherin von Paititi. Allerdings wird ihre Rechtmässigkeit vom Kult von Kukulkan infrage gestellt. Gemeinsam mit ihren Rebellen kämpft sie gegen den *Kult von Kukulkan*, um die Stadt zu befreien. Unuratu ist mit der Prophezeiung aufgewachsen, dass sie das Ritual von Ix Chel und Chak Chel durchführen muss, um die Sonne wiederherzustellen. Dieses mystische Maya-Ritual soll eine Säuberung der Welt einleiten. Unuratu trägt stets traditionelle blaue Gewänder, die Farbe der Rebellen. Ausserdem hat sie Tattoos, die ihr Schicksal zeigen.

## *Etzli (SotTR)*

Etzli ist der Sohn von Unuratu und wird als Nachfolger und zukünftiger Anführer von Paititi aufgezogen. Lara befreit ihn aus einer Notlage und gewinnt dadurch sein Vertrauen. Etzli hat eine starke Persönlichkeit und ist sich seiner Rolle als zukünftiger Anführer bewusst. Nach dem Tod seiner Mutter übernimmt er diese Rolle trotz grosser Trauer.

## *Die Bewohner:innen Paititis (SotTR)*

In Paititi kann Lara nur solche Kleidung tragen, die auch die Bewohner:innen nutzen. Je nachdem, welches Gewand sie trägt, kann sie mit Bewohner:innen kommunizieren. Wenn sie sich als Anhängerin der Rebellen kleidet, interagieren einige Bewohner:innen nicht mit ihr. Dies ändert sich jedoch, wenn Lara das Gewand des *Kults von Kukulkan*

trägt. Viele Bewohner Paititis sind bemalt oder tätowiert. Paititi ist in verschiedene Distrikte unterteilt, zu denen nicht jeder Zugang hat. Zum Beispiel haben nicht alle Zugang zu den Distrikten, die vom *Kult von Kukulkan* bewohnt werden. Kinder und Eltern tragen Familieninsignien, die ihren Stand und ihre Familienzugehörigkeit anzeigen.

#### *Antagonist:innen und Gegner:innen*

##### *Mathias und die Solarii-Bruderschaft (TR 2013)*

Mathias ist der Hauptantagonist im ersten Reboot-Teil von Tomb Raider (2013). Zu Beginn gibt er sich als freundlicher Fremder aus, der ebenfalls auf der Insel gestrandet ist. Nachdem er Sam und die Crew von der «Endurance» entführt hat, wird klar, dass Mathias nicht das ist, was er vorgibt zu sein. Lara erfährt schnell, dass er wie alle anderen vor ihnen durch einen Sturm auf der Insel gestrandet ist. Als er feststellte, dass es kein Entkommen von der Insel gibt, durchsuchte er Yamatai nach einem Ausweg. Dabei erfuhr er, dass Himikos Seele immer noch in ihrem verwesenden Körper gefangen ist und ein neues menschliches Gefäß benötigt. Nach und nach gründete er auf der Insel einen Kult, die Solarii-Bruderschaft. Er gab allen, die sich ihm anschlossen, Halt, Struktur und eine Aufgabe. Alle, die ihm widersprachen, wurden getötet. Alle Frauen, die auf der Insel verblieben waren, wurden in einer Feuerzeremonie geopfert, um eine Nachfolgerin von Himiko zu finden.

##### *Trinity*

Der Trinity-Orden, kurz Trinity, ist eine Geheimorganisation, gegen die Lara während der gesamten Erzählung kämpft. Trinity ist der Hauptantagonist. Diese Organisation existierte bereits vor der Geburt Christi und wird von einem Hohen Rat geleitet. Trinity ist dafür verantwortlich, dass Laras Vater ermordet wurde, und bereitet ihr regelmässige Probleme. Trinity ist ein militärischer Orden von Fanatiker:innen, die versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Sie bilden eine religiöse Gruppierung und glauben, dass nur sie die Menschheit ins Paradies führen können. Dabei sind ihnen alle Mittel recht, einschliesslich des Einsatzes vermeintlich religiöser und mächtiger Artefakte wie der göttlichen Quelle. Trinity ist militärisch organisiert, straff aufgestellt und schreckt vor Gewalt nicht zurück, um die eigenen Ziele zu erreichen. Als Lara erfährt, dass Trinity für die Ermordung ihres Vaters und die Zerstörung seiner Reputation verantwortlich ist, schwört sie, diese Organisation und all ihre Zellen zu zerstören. Ihre oberste Priorität ist es, Trinity aufzuhalten.

##### *Konstantin (RotTR)*

Konstantin wurde vom Trinity-Orden aufgezogen und ist der Bruder von Ana. Als er noch jünger war, fügte Ana Konstantin Stigmata an den Händen hinzu, um den Orden davon zu überzeugen, dass er von Gott auserwählt ist. In dem Glauben, dass er die Welt von

Sünde reinigen muss, steigt Konstantin schnell in der Trinity-Organisation auf und kommandiert zum Zeitpunkt des Spiels einen Trupp treu ergebener Soldaten. Er sucht die göttliche Quelle auf, einerseits im Namen von Trinity, andererseits in der Hoffnung, mit der Macht, die sie verleiht, seine Schwester Ana zu heilen. Um sein Ziel zu erreichen, geht er brutal und unerbittlich vor und tötet jede:n, der:die sich ihm in den Weg stellt. Er ist von dem Gedanken besessen, eine neue heilige Weltordnung zu erschaffen. Er hat kurze blonde Haare, einige Narben im Gesicht und ist meist in schwarzer oder Militärkleidung dargestellt.

#### *Ana (RotTR)*

Nach dem Tod von Laras Mutter hatte Ana eine Beziehung mit Richard Croft und lebte zeitweise bei Lara und ihrem Vater. Sie arbeitet heimlich für Trinity und ist ein hoch angesehenes Mitglied. Ihr Versuch, Richard Croft für Trinity zu rekrutieren, ist misslungen. Jetzt versucht sie, Lara für Trinity zu gewinnen. Ana ist entschlossen, die göttliche Quelle um jeden Preis zu finden, da sie an einer unheilbaren Krankheit leidet. Sie wird als blasse, dünne weisse Frau mit kurzen blonden Haaren beschrieben. Es wird deutlich, dass sie bereits von der Krankheit geschwächt ist, zum Beispiel anhand ihrer rot unterlaufenen und eingesunkenen Augen sowie ihres blutigen Hustens. Als Mitglied von Trinity ist sie besessen von dem Gedanken, eine neue elitäre Weltordnung zu erschaffen, indem sie und ihr Bruder unsterblich werden. Sie verfolgt ihr Ziel mit allen Mitteln.

#### *Dr. Pedro Dominguez/Amaru (SotTR)*

In *Shadow of the Tomb Raider* wird Dr. Dominguez als oberster Archäologe von Trinity eingeführt und später als Mitglied des hohen Rats enttarnt. Wie Lara ist er auf der Suche nach dem Dolch von Ix Chel und der Schatulle von Chak Chel. Später im Spiel wird enthüllt, dass Dr. Pedro Dominguez auch ein Bewohner von Paititi ist und früh von Trinity rekrutiert wurde. In Paititi ist er als Amaru bekannt und führt den Kult von Kukulkan an. Der Kult glaubt an die Einleitung der letzten Tage – einer Apokalypse, die die Welt reinigt und neu entstehen lässt. Dr. Dominguez ist meist in Militärkleidung unterwegs; als Amaru trägt er Priesterkleidung vom *Kult von Kukulkan*. Amaru betrachtet sich selbst als die Reinkarnation von Kukulkan und sieht es als sein Recht an, eine neue Weltordnung zu schaffen, um die gesamte Menschheit zu retten.

#### *Uralte Beschützer:innen*

Die uralten Beschützer:innen verteidigen ein bestimmtes Artefakt mit ihrem Leben. Sie befinden sich meist in unmittelbarer Nähe des gesuchten Artefakts und bilden unter anderem die letzte Verteidigungslinie. Dabei gehen sie gewaltsam gegen alle Eindringlinge vor, sowohl gegen Lara als auch gegen Trinity. Die Beschützer:innen leben in Tempelanlagen, die dem Artefakt gewidmet sind.

## *Oni*

Die Oni, auch als Sturmwache bekannt, sind die ersten übernatürlichen Gegner in Tomb Raider. Sie gehören einer untoten Armee von Samurai an, die geschworen haben, die Sonnenkönigin Himiko zu beschützen. Die übergrossen Samurai-Krieger können Gegner:innen mit grosser Kraft und blossen Händen zerquetschen. Sie kämpfen gegen jegliche Eindringlinge, sowohl Mathias und seine Bruderschaft von Solarii als auch Lara Croft. Um neue Energie zu erhalten, essen sie menschliches Fleisch. Da die Seele der Königin Himiko in einem verfallenden Körper gefangen ist, sind die Oni genauso verflucht wie die Königin selbst.

## *Die Unsterblichen*

Die Unsterblichen sind die uralten Beschützer:innen in dem Spiel *Rise of the Tomb Raider*. Sie bilden die erste Armee, die unter Jacob dem Propheten gedient hat, und sind Hunderte Jahre alt. Sie haben ihre Seelen der göttlichen Quelle geopfert und dem Propheten ewige Treue geschworen. Ihre Ursprünge reichen bis ins byzantinische Zeitalter zurück. Nachdem sie aus Konstantinopel verstossen worden waren, schlossen sie sich Jacob und seinen Anhänger:innen an. Ihre Aufgabe besteht darin, die Pilger:innen und Anhänger:innen von Jacob zu schützen, insbesondere das Artefakt, das ihre Seele gefangen hält: die göttliche Quelle. Diese befindet sich in der verlorenen Stadt Kitesch, weshalb die Unsterblichen gezwungen sind, sie für immer zu bewachen. Sie tragen Kettenhemden, metallische Rüstungen und Helme sowie wärmende Mäntel. Sie sind mit Schild, Schwert und Bogen bewaffnet. In ihre schweren Rüstungen gehüllt wirken sie nicht mehr menschlich. Sie bekämpfen jeden Eindringling in die verlorene Stadt Kitesch mit aller Gewalt. Wenn sie getötet werden, zerfallen sie zu Staub und blauem Licht, übrig bleibt nur ihre Rüstung. Die Verbliebenen betrachten sie als Beschützer:innen und hinterlassen ihnen oft Opfernaben wie Essen (ob diese angenommen werden, wissen die Verbliebenen jedoch nicht). Die Orte der Unsterblichen werden jedoch von den Verbliebenen gemieden, da sie selbst Angst vor ihnen haben.

## *Yaaxil*

In *Shadow of the Tomb Raider* sind die uralten Beschützer:innen die Yaaxil, auch Schlangenvolk genannt. Sie sind sehr aggressiv und animalisch. Zu Beginn des Spiels begegnen die Spielenden diesen Gestalten nur flüchtig, da sie sehr schnell und agil sind. Sie jagen gezielt Trinity-Soldat:innen, da sie diese als aktive Bedrohung wahrnehmen, je weiter sie in den Dschungel vordringen. Die Yaaxil sind fast nackt und weiss-rot bemalt. Sie haben keine Lippen, sodass ihre Zähne immer sichtbar sind. Sie tragen traditionellen Maya-Schmuck und eine besondere Art von Rüstung aus Holz und Knochen, was ihre furchteinflössende Wirkung verstärkt. Die Yaaxil beschützen die Schatulle von Ix Chel, ein wichtiges Artefakt im Spiel. Als Lara versucht, diese zu plündern, muss sie feststellen, dass sie bereits gestohlen wurde. Im Spielverlauf erkennen die Yaaxil, dass Lara auf

ihrer Seite steht, und helfen ihr im finalen Kampf – sie werden zu Laras Verbündeten, auch weil Lara Unuratu und dem Volk von Paititi hilft.

## *Tiere*

Da Tomb Raider in unserer Welt spielt, gibt es je nach Spielumgebung entsprechende einheimische Tiere. So finden sich in fast jedem Spiel Rehe, Hirsche und Vögel. In tropischen Gegenden leben Affen, Wasserschweine oder harmlose Alpakas. Für die Spielenden sind diese Tiere Ressourcen für Fleisch und Fell, für die Herstellung von Kleidung und Waffen. Es gibt aber auch angriffslustige und gefährliche Tiere wie Wölfe, Berglöwen, Bären oder Jaguare, vor denen sich die Spielenden in Acht nehmen müssen. Sie sind meist nicht einfach zu erlegen und der Kampf mit ihnen kann teils mit einem Mini-Boxkampf verglichen werden. Die Tiere können erheblichen Schaden anrichten und flüchten im Gegensatz zu den harmlosen einheimischen Tieren nicht.

## *6.1.2 Objekte und Gegenstände*

Typisch für die Welt von Tomb Raider sind meist verlassene alte Tempelanlagen, Ruinen, Baracken und Gräber. Grössere Städte werden nur kurz besucht und Siedlungen mit Menschen dienen dem Ressourcenhandel, Nebenmissionen oder der Informationsbeschaffung. Siedlungen können als Rückzugsort betrachtet werden, da dort keine Kämpfe stattfinden – ausser bei einem geplanten Story-Event. Alle anderen Orte sind in der Regel verlassen und versteckt.

## *Artefakte*

Neben den vielen Artefakten, die Lara auf ihrem Weg zum Hauptziel findet, gibt es in jedem Teil eine Art heiliges Artefakt. Dieses wird sowohl von Lara als auch von den Gegner:innen gesucht. Die uralten Wächter:innen, meist menschenähnliche Monster, versuchen, dies zu verhindern. Alle heiligen Artefakte werden am Ende von Lara zerstört.

## *Himiko*

Himiko ist die Anführerin der Sturmwächter:innen und wird auch als Sonnenkönigin von Yamatai bezeichnet. Ihr Körper ist kein Artefakt, sondern ihre Seele, die durch ein dunkles Ritual über Jahrhunderte hinweg überdauert hat. Himiko hat eine der Priesterinnen von Yamatai zu ihrer Nachfolgerin auserwählt. Jedoch übertrug sie nicht nur ihre Macht auf die Priesterin, sondern auch ihre eigene Seele. Dadurch wurde das Leben der Priesterin ausgelöscht und Himiko konnte über Jahrhunderte hinweg herrschen. Die letzte auserwählte Priesterin war sich dessen bewusst und tötete sich während des Rituals selbst, um den ewigen Kreislauf zu durchbrechen. Himiko hat somit keinen lebenden Körper mehr, mit dem sie wirken kann. Ihre Macht wirkt jedoch immer noch auf der Insel. Jedes Mal, wenn jemand versucht, die Insel zu verlassen, verhindert dies ein Sturm. Um den Fluch zu brechen, der auf der Insel liegt, muss ihr Körper zerstört werden.

## *Die göttliche Quelle*

Die göttliche Quelle ist ein sagenumwobenes Artefakt, das angeblich Unsterblichkeit verleiht. Für Lara Croft spielt dieses Objekt eine besondere Rolle, da ihr Vater jahrelang auf der Suche danach war und durch seine besessene Suche seine Reputation als Archäologe verloren hat. Es stellt sich heraus, dass die göttliche Quelle echt ist und Jacob zuletzt zur Unsterblichkeit verholfen hat. Mithilfe des Artefakts hat er eine Armee (Die Unsterblichen) zum Schutz der Stadt Kitesch und somit für den Aufenthaltsort des magischen Artefakts geschaffen. Am Ende wird das Artefakt mit Jacobs Einverständnis durch Lara zerstört.

## *Schlüssel von Chak Chel*

Der Schlüssel von Chak Chel ist das erste Artefakt in *Shadow of the Tomb Raider* und dient als Opfermesser. Lara findet den Schlüssel in einer geheimen Höhle in Mexiko. Als sie den Schlüssel entwendet, aktiviert sie ungewollt den Countdown zur «Erneuerung der Sonne». Dann brechen plötzlich verschiedene Naturkatastrophen über die Welt herein. Der Schlüssel wird benötigt, um die Schatulle von Ix Chel zu aktivieren und somit übernatürliche Macht zu erhalten.

## *Schatulle von Ix Chel*

Die Schatulle von Ix Chel ist das zweite Artefakt, nach dem Lara in *Shadow of the Tomb Raider* sucht. Zusammen mit dem Schlüssel von Chak Chel wird die Schatulle benötigt, um die Sonne zu zerstören und wiederherzustellen. Das Ritual kann nur während einer Sonnenfinsternis vollzogen werden. Sobald es abgeschlossen ist, trägt der erwählte Avatar die Macht der Sonne in sich. Nachdem er zu Kukulcan, dem Gott der Schöpfung, geworden ist, muss er diese Macht opfern und freisetzen, um die Sonne wiederherzustellen. Die Schatulle lockt die Menschen jedoch mit Visionen von einer idealisierten Welt, die sie mit dieser Macht erschaffen könnten. Es handelt sich um ein Trugbild, das ihrem eigenen Geist entspringt und eine vollkommen neue Realität schafft. Der Preis dafür ist die Zerstörung der jetzigen Welt.

## *Laras Equipment*

Lara besitzt in allen Teilen als Hauptwaffe einen Bogen und Pfeile dafür. Im Verlauf des Spiels findet sie ausserdem verschiedene Handfeuerwaffen, Maschinengewehre und Hilfsmittel, die als Waffe genutzt werden können. Sie trägt einen Rucksack und mehrere Taschen an ihrem Gürtel, die im Spielverlauf aufgerüstet werden können, indem Ressourcen gesammelt oder erbeutet werden. Nach ihrem ersten Abenteuer ist Lara deutlich besser ausgestattet. Zur dauerhaften Ausrüstung gehören Kletteräxte, Leuchtmittel wie Taschenlampen oder *Glow Sticks* sowie ein praktisches Messer.



## 6.1.3 Analyse der Ordnung der Spielelemente

### *Kulturelle Bedeutung von Objekten, Figuren und Ereignissen*

Die Welt von Tomb Raider wird aus einer westlichen, europäischen Perspektive inszeniert und geht von einer religiös-christlichen Sozialisation aus. Es wird vorausgesetzt, dass die Spielenden wissen, wie ein Kreuz zu interpretieren ist und welche Bedeutung einem Propheten oder Gott zukommen kann. Wenn aussereuropäische Mythen behandelt werden, wie zum Beispiel die Maya-Kultur, erklärt Lara diese. Sie ist sehr bewandert in Geschichte und kann (als Archäologin) alte Steintafeln in verschiedenen Sprachen lesen sowie Wandgemälde interpretieren. Sie präsentiert und inszeniert «heilige» Stätten und fügt diesen durch das Sounddesign, wie zum Beispiel den Hintergrundgesang eines Männerchors, eine sakrale Atmosphäre hinzu (ausser-diegetisch). Die meisten Zusammenhänge werden durch Diegese hergestellt (siehe dazu Abschnitt 0). Im Rahmen der Darstellung anderer Kulturen ist die Vermeidung von Klischees und Stereotypen erforderlich. Des Weiteren wird die Art und Weise der Darstellung kultureller Elemente analysiert. In der Videospielreihe von Tomb Raider ist eine Vielzahl kultureller Verweise zu beobachten.<sup>12</sup> Es kann sinnvoll sein, andere kulturelle Vorstellungen zu präsentieren und dadurch eigene Erwartungshaltungen zu hinterfragen, wie beispielsweise die Apokalypse aus Sicht der Maya.

### *Durch Regeln gestiftete Sinnzusammenhänge*

#### *Spielprinzipien*

Tomb Raider ist ein Open-World-Spiel, das jedoch sehr geradlinig verläuft. Es ist möglich, alle Orte zu bereisen und sich innerhalb der Areale frei zu bewegen. Allerdings gibt es Spielgrenzen durch Berge, Flüsse oder Mauern. Es gibt wenige freie Handlungsoptionen, wenn ein temporäres Spielziel erreicht werden soll. Das Spiel wird durch *Quick-Time Events* aufgelockert, in denen die Spielenden schnell reagieren und eine vorgegebene Tastenkombination drücken oder schnell ausweichen müssen. Die Spielfigur Lara Croft wird in der Third-Person-Perspektive gesteuert. Das Spiel enthält typische Elemente von Jump 'n' Run sowie Action-Adventure. Die Spielfigur muss häufig von Plattform zu Plattform springen, Rätsel lösen, Gegner:innen besiegen und Kletterpassagen überwinden. Rätsel werden meist in separaten Arealen wie Gräbern gelöst und sind von Kampfhandlungen losgelöst. Ab dem zweiten Teil RotTR können Nebenmissionen von Verbündeten angenommen werden. Für erledigte Aufgaben erhält man wertvolle Gegenstände, Münzen zum Handeln oder kann neue Fähigkeiten erproben. Es ist auch möglich, den Schwierigkeitsgrad zu bestimmen.

---

12 Beispielhaft seien an dieser Stelle antike Zivilisationen aus der griechischen Mythologie und Architektur (Tempel, Statuen) sowie aus der Mythologie und Religion (Maya, Azteken, Inka) genannt. Ferner werden biblische Erzählungen eines unsterblichen Retters und die Suche nach religiösen Relikten aufgeführt

## Spielziele

Das Hauptziel jedes Tomb-Raider-Spiels ist das Aufspüren eines bestimmten Artefakts (und meist auch dessen Zerstörung). In TR ist es die Seele von Himiko, in RotTR die göttliche Quelle, in SotTR geht es um den Schlüssel von Chak Chel und die Schatulle von Ix Chel. Um diese Ziele zu erreichen, wird das Spiel jeweils in mehrere Etappen und Missionen aufgeteilt. Dies kann als Levelstruktur verstanden werden.

## Zwischenziele

Die Ziele werden vom Spiel und von der Story vorgegeben und sind entsprechend dem Auftrag betitelt (Abbildung 15).

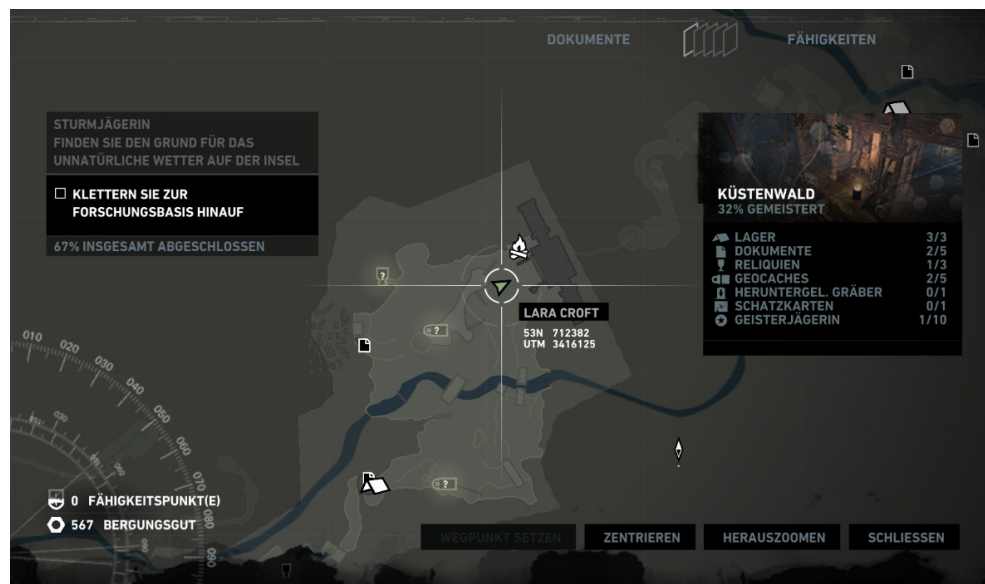


Abb. 15: Haupt- und Zwischenziele.

In der Regel hat jede Mission ein Hauptziel, das in kleinere Missionsziele gegliedert ist. Zusätzlich gibt es Hinweise für die Spielenden, was zu tun ist. Dafür werden Wegweiser eingesetzt, die sich in einer hellen Lichtsäule äussern, der Lara folgen kann. Die Level- und Missionsstrukturen sowie Ziele gehen fließend ineinander über. Die Spielenden erfahren meist durch die Einblendung in das HUD und einen kurzen ausserdiegetischen Sound, dass ein neuer Missionsabschnitt beginnt. Es handelt sich um ein Open-World-Spiel, das allerdings stark geführt ist. Dennoch steht es den Spielenden in den meisten Fällen frei, durch Schnellreise an Orte zurückzukehren. Es gibt jeweils Kapitel mit Unterkapiteln, die den Spielenden Hinweise geben, was zu tun ist. Es gibt immer einen Wegweiser, der anzeigt, wohin sich der:die Spieler:in bewegen muss – die Levelstruktur ist fließend. Man erkennt zuweilen erst bei Einblendung des aktuellen

Zwischenziels, dass es sich um ein neues Level handelt. Wenn eine Spielfigur stirbt und ein Ziel nicht erreicht werden kann, wird die Handlung zum letzten Speicherpunkt zurückgesetzt und die Spielenden können es erneut versuchen. Ein endgültiges *Game Over*, wodurch das Spiel von vorne beginnt, ist nicht vorgesehen. Neben den Hauptmissionen gibt es eine Vielzahl optionaler Nebenmissionen. Diese bringen zusätzliche Erfahrungspunkte, Munition, Waffen, Outfits und Skill-Punkte. Ein Beispiel dafür sind kleine Missionen wie «Zielwasser – Schiessen Sie 10 Feinde von Seilrutschen ab» oder «Unterwasser-Archäologie – Sammeln Sie 5 Unterwasser-Artefakte». Auch optionale Gräber können erkundet werden. Diese Missionen verlaufen meist ähnlich: Die Spielenden finden einen Eingang zu einem versteckten Grab und müssen durch verschiedene Kletteraktionen und Rätsel hindurch, um am Ende einen geheimen Schatz zu erhalten. In RotTR kann Lara in der Mission «Alte Geheimnisse» in Gräbern neue Kenntnisse erwerben. In den «Katakomben der heiligen Gewässer» muss Lara mithilfe von Winden, Booten und präzisiertem Zeitmanagement einen reissenden Fluss überwinden, um am Ende ein Buch mit neuen Fähigkeiten zu finden. Eine dieser Fähigkeiten sind anatomische Kenntnisse, mit denen Lara das Herz von Tiergegnern sehen und diesen somit grösseren Schaden anrichten kann (Abb. 16).

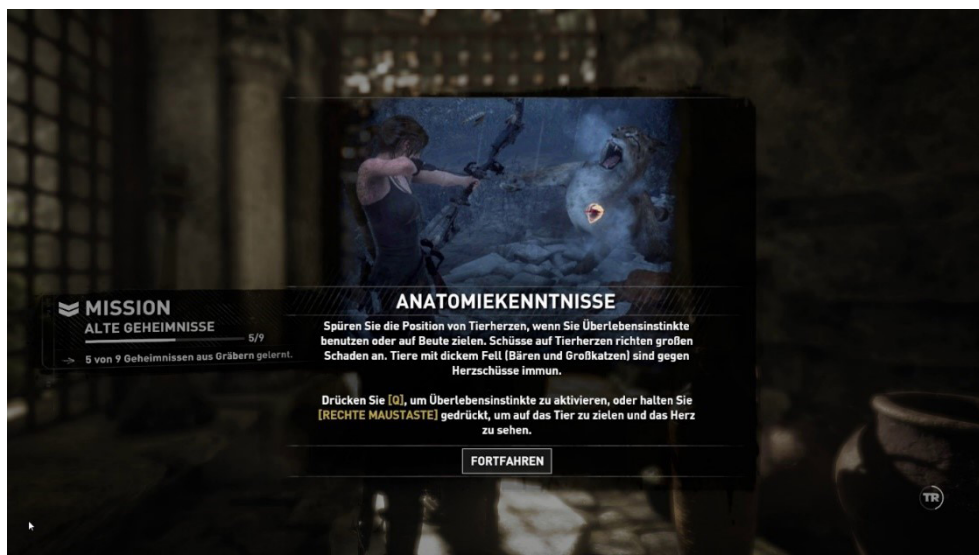


Abb. 16: Eine neue Fähigkeit wurde gemeistert. Quelle: eigener Screenshot.

Ebenso gibt es Nebenmissionen von Verbündeten. Lara schießt beispielsweise im geothermalen Tal Überwachungsdrohnen des Trinity-Ordens ab oder beschafft in SotTR einen rituellen Bogen, der von einem verwunschenen Tiger bewacht wird.

### *Soziale und kommunikative Ordnung*

Die Tomb-Raider-Reihe ist in der Regel ein Single-Player-Spiel. Davon gibt es nur wenige Ausnahmen. In *Shadow of the Tomb Raider* können beispielsweise selbst erreichte Gesamtpunkte mit den Werten anderer Spielender bei den optionalen DLC-Gräbern verglichen werden. In allen Spielen hat Lara Verbündete, mit denen sie sprechen kann und die ihr zusätzliche Missionen geben (TR: Crew der «Endurance», RotTR: die Verbliebenen, SotTR: unter anderem die Bewohner:innen von Paititi). Die Spielenden haben keinen Einfluss auf die Beziehungen zwischen den Charakteren, denn diese sind ausschliesslich vom Spielverlauf vorgegeben. Die Spiele werden grundsätzlich aus der Perspektive von Lara Croft erzählt, die von den Spielenden gesteuert wird. Wichtige soziale Beziehungen für die Spielfigur werden bereits im ersten Spielteil etabliert. Die Crew bildet einen Teil ihres Freundes- und Bekanntenkreises ab. Sam, die von den Solarii entführt wird, um als neues Gefäss für Himiko zu dienen, ist Laras beste Freundin. Dies wird anhand von Gesprächen, Tagebucheinträgen sowie Fotos und Videoaufzeichnungen deutlich. Erkennbar ist auch, dass Lara ihr eigenes Leben aufs Spiel setzt, um Sam zu retten. Sam taucht in weiteren Spielverläufen nicht mehr auf, wird jedoch häufiger von Lara oder Jonah erwähnt. Jonah ist im Spielverlauf einer der wichtigsten NPCs für Lara. Er ist Mitglied der Endurance-Crew und hat mit Lara die Insel Yamatai überlebt. In den folgenden Teilen begleitet er Lara und hilft ihr bei ihren Missionen und Recherchen. Lara diskutiert mit ihm auch moralische Dilemmata und er hat eine grundsätzlich positive und bodenständige Einstellung, die er Lara mitteilt. Er unterstützt Lara im Spiel und begleitet sie bei aktiven Missionen (Abb. 17).



**Abb. 17:** Nur mithilfe von Jonah können Spielende dieses Rätsel lösen. Quelle: eigener Screenshot.

## 6.1.4 Analyse der Inszenierung der Spielelemente

### *Mediale Darstellung der Spielwelt*

#### *Dimensionalität und Perspektive*

In den Spielen wird eine realistisch wirkende 3-D-Umgebung erzeugt. Die einzige spielbare Figur Lara Croft ist via Third-Person-Perspektive zugänglich. Sie steht stets in der Mitte des Bildschirms. Dies ist der normale Lauf- und Erkundungsmodus. Sobald es in den Kampfmodus geht und die Spielenden zielen, ändert sich die Perspektive. Dann wird auf Hüfthöhe auf die Spielfigur herangezoomt. Das Fadenkreuz befindet sich immer zum Zielen in der Mitte. Bei Cutscenes werden filmische Mittel eingesetzt, wobei aus der filmischen Formensprache vertraute Kameraeinstellungen übernommen werden, beispielsweise Nah-, Halbnah- und Amerikanische Einstellungen<sup>13</sup>.

#### *Mise-en-scène*

Bei der Analyse der Mise-en-scène werden das Setting, das Licht und die grafischen Elemente, die Bewegungen und die Gestaltung des Avatars berücksichtigt.

#### *Setting: Land*

Wie bereits erwähnt, orientieren sich die Spiele (und die Comics) an der uns bekannten Welt (und an europäischen Mythen). Je nach Spiel befindet sich Lara in einem ihr (und ggf. dem:der Spielenden) fremden und sogar unerforschten Land. In *Tomb Raider* ist es die Insel Yamatai in der Nähe zu Japan. In *Rise of the Tomb Raider* bereist Lara Syrien und einen Teil von Sibirien. In *Shadow of the Tomb Raider* erforscht Lara zwei Kontinente: In Nord- und Südamerika pendelt sie zwischen Mexiko und Peru. In den folgenden Teilen von TR ist Croft Manor ein wichtiger Ort für Laras Recherchen und ihr Gedenken an die Familie. Je nach Land, in dem sich Lara befindet, werden landestypische Elemente integriert. Zum Beispiel wird in Mexiko Laras Ankunft am Tag der Toten gefeiert. In Yamatai, das in Asien liegt, gibt es viele Samurai und Tempelanlagen. In *Rise of the Tomb Raider* finden Spielende viele Bezüge zur ehemaligen Sowjetunion.

#### *Setting: Städte*

In der Welt von Tomb Raider sind typischerweise verlassene alte Tempelanlagen, Ruinen, Baracken und Gräber zu finden. Grössere Städte werden nur kurz besucht und Siedlungen mit Menschen dienen dem Ressourcenhandel, Nebenmissionen oder der Informationsbeschaffung. Siedlungen können als Rückzugspunkte betrachtet werden,

---

<sup>13</sup> Die Amerikanische (Einstellung) ist ein Begriff aus dem Film bzw. der Bildkomposition. Diese Einstellung bezieht sich auf eine Ansicht knapp über den Knien und wird alternativ auch three-quarter shot genannt. Die Bezeichnung kommt aus Western Filmen, da bei Duell-Szenen so das Ziehen der Waffen gezeigt werden konnte ohne in eine Totale oder Halbtotale Einstellung überzugehen. Die Amerikanische befindet sich in der Bildkomposition zwischen Halbnahen und Halbtotale Einstellung.

da hier keine Kampfhandlungen stattfinden – ausser durch ein geplantes Story-Event. Hier können Vorräte aufgefüllt, neue Waffen gekauft oder neues Equipment hergestellt werden. Alle anderen Orte sind meist verlassen und versteckt. Verlassene Städte sind meist storyrelevant und können Gräber oder heilige Stätten sein, in denen Artefakte versteckt sind. Alle Städte sind landestypisch gestaltet. Die Stadt Paititi befindet sich in einer tropischen Umgebung mit viel Wasser, Palmen, Farnen und anderen ortstypischen Pflanzen. Die Architektur ist von südamerikanischen Einflüssen geprägt.

### *Setting: Feindbasis*

In allen Teilen sind Stützpunkte und Aussenposten von Feind:innen zu finden. Diese sind meist umzäunt oder verbarrikadiert, die Feind:innen bewaffnet und gut ausgerüstet. Ausserdem tragen sie Schutzkleidung oder können Bewegungen durch Lichtquellen wie Scheinwerfer oder Nachtsichtgeräte wahrnehmen. Sie nutzen alte Ruinen, übernehmen Tempelanlagen oder bauen eigene Stützpunkte auf.

### *Setting: Croft-Anwesen/Croft Manor*

Croft Manor ist das Haus, in dem Lara aufgewachsen ist und mit ihren Eltern lebte. Es ist der Projektionsort von Laras Flashbacks. In RotTR DLC «Blutsbande» und «Laras Albtraum» hat man erstmals die Möglichkeit, das Grundstück selbst zu erkunden. In SotTR ist eine Flashback-Szene mit Lara als Kind in Croft Manor Teil der Hauptstory. Das grosse Landhaus hat hohe Decken und grosse Räume, die voller Artefakte und Mitbringsel von den Reisen der Crofts sind. Ausserdem befinden sich hier viele Familienschätze wie Porträts von Familienmitgliedern, alte Ritterrüstungen und Kunstmalereien von Laras Mutter. Das Haus verfügt über eine mehrstöckige Bibliothek, diverse Kamine, alte Möbel aus dunklem Holz und einen grosszügigen Garten. Das Anwesen ist ein wichtiges persönliches Setting für die Hauptfigur Lara Croft.

### *Setting: Höhle*

In Höhlen leben meist wilde Tiere, die Schätze bewachen. Die Eingänge sind Felsvorsprünge, unter denen es tiefer in einen Berg hineingeht. Höhlen sind dunkel und schlecht ausgeleuchtet. Oft findet man hier Ressourcen oder Eingänge zu versteckten Gräbern oder Zugänge.

### *Licht und grafische Effekte*

#### *Klimazonen*

Je nach aktuellem Aufenthaltsort und Klimazone wird das Licht unterschiedlich reflektiert. Schneelandschaften sind weiss geprägt, haben jedoch oft einen Blaufilter oder viele Blautöne, um die Kälte besser zu veranschaulichen. Ähnlich gilt für heisse Klimazonen: Orte wie Mexiko oder Syrien haben einen starken gelb-orange Filter. Ereignisse,



die sich in der Wildnis abspielen, sind oft von grünen Elementen wie Bäumen oder Büschen durchzogen.

### *Surreales, Unnatürliches und Horrorelemente*

Traumsequenzen, Vergiftungserscheinungen, Fieberträume oder (drogeninduzierte) Albträume werden oft verzerrt und in variierenden Farbmustern dargestellt. Das Spiel zeigt den Spielenden, was Lara möglicherweise in diesem Moment sieht. Bei der Vergiftung in RotTR durch die Hexe Baba Yaga pulsiert die Umgebung und ist in dunkle grünlich-bläuliche bis gelbliche Töne gehüllt. Ausserdem wird das Bild unscharf und gelegentlich schief dargestellt. In Albträumen dominieren Blau- und Lilatöne.

### *Gefahr*

Gefährliche Szenen, wie beispielsweise eine Flucht vor Feinden, werden dunkel und rötlich inszeniert. Dies geschieht mittels roter Warnleuchten, Blut an Wänden und auf dem HUD sowie an der Spielfigur oder durch getötete Gegner. Übergangsszenen oder Schlauchabschnitte werden mit Fackeln oder Kerzen beleuchtet. Bei gefährlichen Passagen herrscht oft schlechtes Wetter wie Sturm, Regen oder Gewitter.

### *Sicherheit*

Städte und Orte, an denen Waffen nicht erlaubt sind, werden natürlich beleuchtet und sind immer gut sichtbar. Hier werden häufig Natürlichkeit und Harmonie mit der Natur betont. Zumeist herrscht klarer Himmel oder es eröffnet sich eine sonnendurchflutete Landschaft mit klarer Sicht.

### *Überlebensinstinkte*

Die Überlebensinstinkte sind eine bestimmte Sichtweise, die im Spiel aktiviert werden kann und Lara von Anfang an zur Verfügung steht. Diese kann durch das Erlangen weiterer Fähigkeiten verbessert werden. Der Bildschirm wird dann schwarz-weiss, und nur «wichtige» Elemente wie beispielsweise Kisten, Munition, Waffen, Feind:innen, später auch Fallen werden gelblich hervorgehoben. Bei Gegner:innen gibt es eine Unterscheidung zwischen Rot und Gelb: Wenn der Gegner rot markiert ist, hat er noch Blickkontakt zu anderen Gegnern. Ist er gelb markiert, kann er unbemerkt ausgeschaltet werden, ohne andere Gegner zu alarmieren.

### *Erinnerungen/Flashbacks*

Erinnerungen werden in der Regel grell dargestellt und oft wird der «Lens-Flare-Effekt» verwendet. Im späteren Verlauf werden Erinnerungen meistens heller dargestellt. Wenn es sich um positive Erinnerungen handelt, werden sie mit einem hellgelben Filter versehen. Erinnerungen werden auch durch flackerndes Licht und leuchtende Staubpartikel angezeigt (wie z. B. in DLC «Blutsbande»).



## Movement

Die Tomb-Raider-Serie ist in einer mehr oder weniger zeitgenössischen Welt verortet. Um die Charaktere so menschlich und realistisch wie möglich abzubilden, wird intensiv *Motion Capturing* eingesetzt (Abb. 18). Dieses Vorgehen ist bei aktuellen (AAA-)Videospielen üblich. Für das *Motion Capturing* und die Synchronisierung der Spielfiguren wurden professionelle Schauspieler:innen engagiert und deren Stimme und Bewegungen auf die Computerspielfiguren übertragen. Dies zeigt sich häufig in quasi cineastischen Cutscenes. Das Movement ist hier sehr ausgeprägt. Auch Bewegungen wie Rennen, Springen, Klettern, Kämpfen und Schiessen wirken fließend und natürlich. Ausserdem wurde versucht, realistische Körperbilder zu erzeugen, wenngleich sie an gängigen Idealtypen orientiert sind.



Abb. 18: Motion Capturing von Shadow of the Tomb Raider (Screenshot). Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=9frwUqRAYkM>

Umgebung, Natur und Tiere sind realistisch dargestellt. Lara nimmt automatisch eine geduckte Haltung ein, wenn Gefahr droht. Ist sie vorüber, entspannt sich der Avatar und nimmt eine normale, stehende Haltung ein (abhängig davon, ob die Gefahr erkannt wurde oder nicht). Auch signalisiert die Spielfigur, wenn sie sich nah an einer Wand befindet, indem sie ihren Arm ausstreckt und die Wände berührt oder versucht, Abstand zu halten. Dadurch wird den Spielenden angezeigt, dass die Spielfigur sich einer Wand nähert und es zu einer Unterbrechung der laufenden Bewegung kommen könnte.

## Avatargestaltung

Der fest gesetzte Avatar in der Tomb-Raider-Reihe ist Lara Croft. Wie bereits erwähnt, hat Lara Croft wiederkehrende Erkennungsmerkmale wie langes braunes Haar, das zu einem Zopf gebunden ist, eine sportliche Figur, eine helle Hautfarbe und braune Augen. In dieser Spielreihe wird sie als junge Erwachsene mit adligen britischen Wurzeln dargestellt. Lara kann unterschiedlich gekleidet werden. Die Outfits werden entweder im Verlauf des Spiels durch Errungenschaften oder den Story-Verlauf freigeschaltet oder können als DLC heruntergeladen werden (Abb. 19).

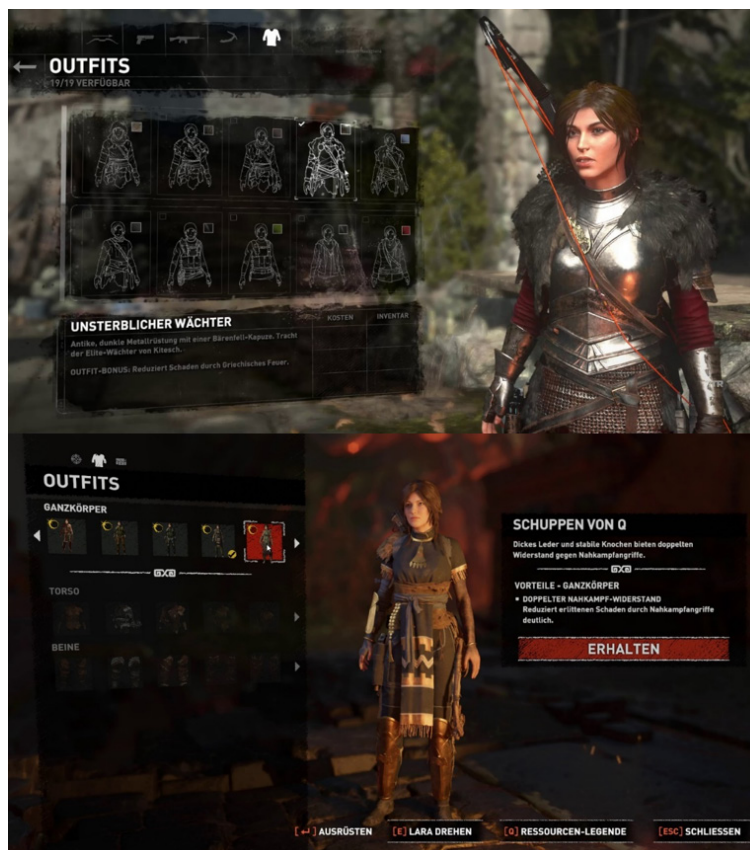


Abb. 19: Outfits in Rise of the Tomb Raider (oben) und Shadow of the Tomb Raider (unten).

Ausserdem passt sich das Aussehen den Umweltbedingungen an. Wenn Lara durch Schlamm läuft, verschmutzen Haut und Outfit. Wenn sie ins Wasser springt und wieder an Land geht, ist die Verschmutzung wieder verschwunden. In *Tomb Raider 2013* haben die Spielenden keine Möglichkeit, das Outfit von Lara zu wechseln. Stattdessen wird es zunehmend rissig und wirkt geflickt. Ausserdem kommen immer mehr Wunden und Verbände hinzu (Abb. 20).



**Abb. 20:** Charaktermodelle aus Tomb Raider 2013. Zu Beginn des Abenteuers (links) und zum Ende (rechts). Quelle: eigener Screenshot.

### *Gestaltung von Übergängen*

#### *Level zu Level*

Die Tomb-Raider-Spiele sind in der Regel geradlinig erzählt und haben direkte Levelübergänge. Es sind keine Ladebildschirme oder Pausen im Spiel erforderlich, um die Umgebung eines einzelnen Levels zu laden. Nur zu Beginn des Spiels wird einmalig geladen, was durch einen Ladebildschirm angezeigt wird (und beim *Game Over*). Die Illusion einer geradlinigen offenen Welt wird zum Beispiel durch Schlauchabschnitte aufrechterhalten. Lara muss durch Tunnel kriechen oder sich durch enge Zwischenräume quetschen. Die Kamera zoomt dabei an Lara heran, sodass sie mehr Raum im Bild einnimmt.

Lara wird dann in der sogenannten Amerikanischen Bildeinstellung gezeigt. Übergänge zu Cutscenes werden natürlich eingeleitet, indem aus dem Bildschirm herausgezoomt und mit Schnitten gearbeitet wird. Dadurch wird die Perspektive für Spielende unauffällig umgelenkt. Lara wird nicht mehr mittig auf dem Bildschirm platziert, sondern zur Seite verschoben oder die Kamera fährt an ihr vorbei, um eine Cutscene einzuleiten. Übergänge werden durch langsames Gehen und das Anzünden einer Fackel gestaltet. Cutscenes werden durch kurze Schwarzblenden eingeleitet und beendet und durch die üblichen Kameraeinstellungen aufgebaut. Bei Übergängen in neue Räume und beim Aufbrechen von Schlössern wird ebenfalls mit Zoom gearbeitet. Ist ein Schloss aufgebrochen, zoomt die Kamera ruckartig aus der Szene hinaus. Übergänge zu Lagerfeuern werden durch schnelle Schnitte eingeleitet, bei denen Lara sich bereits auf den Boden setzt. Bei Übergängen während Waffenanwendungen wird der Fokus auf das Waffenkreuz gelegt und der Avatar rutscht in die linke Seite des Bilds. Beim Übergang zu Cutscenes wie Erinnerungen oder Rückblenden wird mit Schwarzblenden gearbeitet. Ein häufig genutztes Mittel, um einen neuen Abschnitt einzuleiten, ist die Verwendung einer Seilrutsche. Dabei springt Lara an ein bereits gespanntes Seil und überbrückt damit einen grossen Abschnitt der Karte oder gleitet damit in einen neuen Bereich.

## *Sounddesign*

Im Spiel gibt es viele diegetische und extradiegetische Sounds. Erstere reichen von Umgebungsgeräuschen wie Regen, Sturm, verbrennendem Holz, Fluss- oder Meeresrauschen bis hin zu Tiergeräuschen von Vögeln, Rehen, Panther und Lamas sowie menschlichen Geräuschen wie Lauf- und Gehgeräuschen, Atmung oder dem Feuern von Waffen oder dem Schneiden von Gegenständen. Jede Handlung wird von einem Ton begleitet. Zu jedem Spiel gibt es einen eigenen Soundtrack, der die jeweilige Stimmung unterstreicht. Der Soundtrack ist extradiegetisch. In SotTR sind traurige und scheinbar hoffnungslose Sequenzen immer mit schwerer Streichinstrumentenmusik untermalt. Beim Betreten sakraler Orte oder heiliger Stätten wie der Stadt Kitesch in RotTR ertönt im Hintergrund ein Chor. Bei actiongeladenen Szenen wird im schnellen Takt mit Hörnern, Glockenläuten und Trommelschlägen die Dringlichkeit der Mission vertont. Als Lara das auseinanderfallende Kloster besteigt, um Sam in TR zu retten, wird dies musikalisch begleitet. In allen drei Teilen ertönt ein leicht verändertes Tomb-Raider-Thema auf. Es kann nicht nur als das Tomb-Raider-Spielthema, sondern auch als das Lara-Thema gewertet werden. Es wird an besonders hoffnungsvollen Stellen oder nach einem besonderen Durchbruch im Spiel intoniert. Eine Orchester-Version des Themas erklingt, als es Lara in Tomb Raider gelingt, den Funkturm zu erklimmen und zu aktivieren, sodass sie Hilfe rufen kann. Das Thema findet sich auch in kürzeren Varianten, beispielsweise von einer Violine angespielt. Die längeren Versionen erklingen jedes Mal zum Abschluss des Spiels. In SotTR ist das Tomb-Raider-Thema meist langsamer und wird zusätzlich von Klaviertönen begleitet. Dadurch wirkt es schwerer und passender zur im Spiel ausgelösten Apokalypse.

#### *6.1.5 Mediale Realisierung der ludischen Dimension*

Im Spiel Tomb Raider gibt es kein dauerhaft eingeblendetes Head-up-Display (HUD). Stattdessen besteht die Möglichkeit, über eine Weltkarte den aktuellen Aufenthaltsort aufzurufen. Hier werden aufgedeckte Lager, Schätze, Geocaches und Ähnliches angezeigt. Ausserdem gibt es eine Übersicht über bereits gefundene Gegenstände sowie Einsicht in die aktuelle Missionsliste. Beim Waffenwechsel im Spiel werden eine Munitionsübersicht, nützliche Tipps oder aktuelle Wegmarkierungen eingeblendet. Diese Hinweise verschwinden nach kurzer Zeit wieder. Jede HUD-Einblendung ist mit einer aktuellen Aktion verbunden. Die Spielenden sehen nur, was auch der Avatar sieht. Das Gleiche gilt für die Lebensanzeige. Es gibt keine extra Einblendung von Lebenspunkten, sondern das Sichtfeld verändert sich. Wenn Lara verletzt wird, dunkelt der Bildschirmrand zuerst ab. Wenn sie sich erholt, normalisiert sich auch die Anzeige. Im Kampf wird der Bildschirm zunehmend farblos, der Rand zieht sich schwarz zu und bekommt Blutflecken. Wenn Lara kurz vor dem Tod steht, wird der Bildschirm schwarz-weiss. Nachdem der Avatar geheilt ist oder sich erholt hat, wird der Bildschirm wieder klar. Zusätzlich gibt es ein Menü, das jederzeit an Lagerfeuern aufgerufen werden kann. Diese dienen zum einen als Schnellreisepunkte, zum anderen als Basis für Crafting, Outfit-Wahl oder das Einlösen von Fähigkeitspunkten. Dies ist nur in diesen Spielen möglich. Wenn Lara Dinge findet, kommentiert sie diese, zum Beispiel mit «Kleine Behälter – wer hat das zurückgelassen?». Wenn sich Feind:innen in unmittelbarer Nähe befinden, werden Interaktionsmöglichkeiten über deren Köpfen eingeblendet, wie beispielsweise ein Nahkampf-Kill. Je nach Spielmodus erscheint über Objekten, die genutzt werden können, die Aufforderung «Drücken Sie [Taste XY], um aufzuheben» oder einfach nur ein Symbol mit einer Hand. Dies zeigt Spielenden an, dass sie mit diesem Gegenstand interagieren können. Wenn Spielende den Überlebensmodus aktivieren, wird für kurze Zeit alles schwarz-weiss, ausser den Elementen, mit denen interagiert werden kann. Dies betrifft sowohl Ressourcen und Tiere als auch Feind:innen, die dann gelb hervorgehoben sind. Feind:innen, die in Kontakt stehen und bei einem Angriff alarmiert werden könnten, sind rot markiert (siehe Überlebensinstinkte). Im späteren Verlauf können auch Fallen im Überlebensmodus durch Fähigkeitspunkte in Rot sichtbar gemacht werden. Die Munitionsanzeige wird entweder bei der Waffenauswahl oder beim Schiessen angezeigt. Es wird auch ein Nachladehinweis eingeblendet, sobald dies möglich ist. Wenn Ressourcen oder Objekte nicht aufgenommen werden können, wird ein rot durchgestrichenes Symbol angezeigt. Wenn Objekte eingesammelt werden können, verschwinden sie nach dem Aufheben. Andernfalls bleiben sie zurück und man kann sie ggf. später einsammeln.

In den Videospielen gibt es häufig wiederkehrende Kämpfe mit verschiedenen Gegnergruppen, ebenso wie End- oder Bosskämpfe. Wenn es um menschliche Gegner:innen geht, ist es üblich, dass ein bestimmtes Gebiet von Feind:innen besetzt ist und von Spielenden befreit werden muss. Dazu können sie verschiedene

Vorgehensweisen anwenden, zum Beispiel Stealth-Techniken, Fernangriffe oder direkte Nahangriffe. Tiere können im Spiel gejagt werden, um Ressourcen zu erhalten. Gegner:innen können entweder weglaufen, nachdem Lara entdeckt wurde, oder von Raubtieren wie Bären oder Wölfen angegriffen werden. Die abschliessenden Bosskämpfe verlaufen identisch (Abb. 21).

Auf dem Weg dorthin müssen Spielende beweisen, wie gut sie Laras Fähigkeiten beherrschen, indem sie einen umfassenden Hindernisparcours bewältigen. Hier müssen sie möglicherweise verschiedene Waffen bedienen, mehrere Kletterwände und Rätsel lösen und unterschiedliche Gegnergruppen ausschalten. Lara sieht den:die Endgegner:in, der:die das begehrte Artefakt beschützt, meist auf einer erhöhten Plattform in der Mitte des Spielgebiets. Um dorthin zu gelangen, muss sie in kreisförmig angelegten Gebieten Gegnerscharen bezwingen und sich durchkämpfen. In allen Teilen bekommt sie dabei Hilfe. In *Tomb Raider 2013* werden die uralten Beschützer:innen, die die Anhänger:innen von Mathias aufhalten wollen, eher ungewollt von Lara bekämpft. In *RotTR* erhalten Laras Verbündete Hilfe von den Verbliebenen. In *SotTR* bekommt Lara Unterstützung von den Bewohner:innen Paititis und den uralten Beschützer:innen, die am Ende des Spiels beide zu ihren Verbündeten werden. Lara besiegt den:die Antagonist:in des Spiels schliesslich im direkten Duell, wobei der Todesstoss meist im Nahkampf ausgeführt wird (Abb. 22).





**Abb. 21:** Eine ähnliche Inszenierung auf dem Weg zum Bosskampf findet sich in allen Spielen. Oben: Tomb Raider 2013. Mitte: Rise of the Tomb Raider. Unten: Shadow of the Tomb Raider. Quelle: eigene Screenshots.





**Abb. 22:** Lara führt per Cutscene den tödlichen Stoss aus und tötet damit den jeweiligen Hauptantagonisten im Spiel. Quelle: eigene Screenshots.

Die Spielverläufe sind ebenfalls identisch (siehe dazu auch Abschnitt 0). Das Spiel ist grob durch einzelne Zielmarken strukturiert, die sich ergebenden strukturellen Einheiten können als Level bezeichnet werden. Diese werden im jeweiligen Abschnitt aufgezählt. Es ist jederzeit möglich, das Spiel zu speichern, und es wird auch automatisch gespeichert. Das Verbessern von Fähigkeiten und Waffen sowie das Erreichen von Wegpunkten ist nur an Lagerfeuern möglich. Diese dienen als Schnellreisepunkte und können ab einem bestimmten Punkt im Spiel jederzeit bereist werden. In jedem Spiel gibt es optionale Herausforderungsgräber (quasi zusätzliche Level), die zusätzliches Equipment, Erfahrungspunkte und Fähigkeiten als Belohnung bieten. Es empfiehlt sich daher, im Spiel möglichst viele davon zu besuchen. Gleiches gilt auch für Artefakte wie Tagebücher, Geocaches, alte Dokumente, Wandgemälde, Monolithen oder Gegenstände aus einer bestimmten Epoche. Diese liegen teilweise sehr offensichtlich auf dem Weg durch das Spiel und bringen zusätzliche Erfahrungspunkte. Die Spiele arbeiten mit Rückblenden, die im Verlauf der Spielreihe immer zahlreicher auftreten. Im letzten Teil, *Shadow of the Tomb Raider*, ist eine Rückblende, die Lara als Kind zeigt, sogar spielbar.

## 6.2 Comicanalyse

Der Tomb-Raider-Comic dient hauptsächlich dazu, eine Geschichte zu erzählen. Es gibt weniger Action-Szenen und dafür mehr innere Monologe. Die Geschichte wird aus der Ich-Perspektive von Lara Croft erzählt und der Comic selbst wirkt wie ihr Tagebuch. Ab und zu gibt es im Comic umfangreichere Szenen – und damit Perspektivwechsel. So wird beispielsweise in *Inferno #2* die Geschichte der Antagonistin aus deren Perspektive mithilfe von Rückblenden erzählt. Dies dient als Parallelmontage zu Laras Leben. Im Comic sind Szenen von besonderem bildungsmässigen Interesse, die eine ganze Seite einnehmen oder im wahrsten Sinne des Wortes aus dem Rahmen fallen. Diese Szenen erfordern mehr Zeit, um die Seite und die Zeichen zu lesen und zu interpretieren. Im Tomb-Raider-Comic wird grundsätzlich mit einem Lesecode gearbeitet, der kulturell westlich sozialisierten Lesenden verständlich ist. Symbole und Zeichen werden einheitlich interpretiert. Zum Beispiel steht die Farbe Rot für Gefahr. Der Tomb-Raider-Comic ist anders zu analysieren als das Videospiel. Obwohl es eine klare Kontinuität in Bezug auf Figuren, Themen und Erzählung gibt, die in die Storyworld passen, gibt es aus neo-formalistischer Sicht formale Unterschiede zwischen den Ausgaben. Jedes Volume wird von einem anderen Team erstellt, was sich vor allem in den Zeichnungen widerspiegelt, in die die Künstler:innen ihren eigenen Stil einbringen. Aufschlussreich ist, dass einiges über die Volumes hinweg gleichbleibt und so ein Wiedererkennungseffekt eintritt. Die Comics sind in vier Volumes bzw. zusammenfassende Ausgaben eingeteilt. Zusätzlich gibt es eine Ausgabe #0, die die Vorgeschichte des Spiels darstellt. Die Ausgaben umfassen 21–24 Seiten. Die #0-Ausgabe kann als Sonderausgabe betrachtet werden, da sie über 50 Seiten inklusive Bonusseiten mit Charakterentwürfen verfügt.

## 6.2.1 Rahmen

«Aus der Filmtheorie kommt das Verständnis, dass der Rahmen und die Rahmung wesentlich und bestimmend für die entsprechende Ästhetik des Films sind. Ohne Rahmen kein Film. Das ist beim Comic nicht anders: ohne Rahmen keine Comics» (Dittmar 2008, 60).

Die Tomb-Raider-Comics sind ein klassischer Comic des Action-Genres, ähnlich wie Superhelden-Comics. Sie weichen wenig von den konventionellen Strukturen ab und unternehmen kaum Experimente.<sup>14</sup> Daher ist es umso bedeutungsvoller, wenn doch ein Bruch erfolgt. Die Rahmen geben in den Tomb-Raider-Comics das Erzähltempo vor. Da es sich um eine Fortsetzung des Action-Adventure-Spiels handelt, gibt es auch Action-Szenen. Darin wird mit mehreren kleinen Rahmen gearbeitet, die sich aneinanderreihen, um den Ablauf einer schnellen Action-Szene zu signalisieren.

### Besondere Rahmen

Wie bereits erwähnt, wird im Tomb-Raider-Comic selten von konventionellen Strukturen abgewichen. Daher sind ungewöhnliche Rahmen besonders interessant. In den untersuchten Ausgaben sind in diesem Sinn andersfarbige Rahmen, runde Rahmen und Rahmenbrüche zu finden. Um die Besonderheit zu verdeutlichen, seien einige Beispiele präsentiert (Abb. 23, Abb. 24).



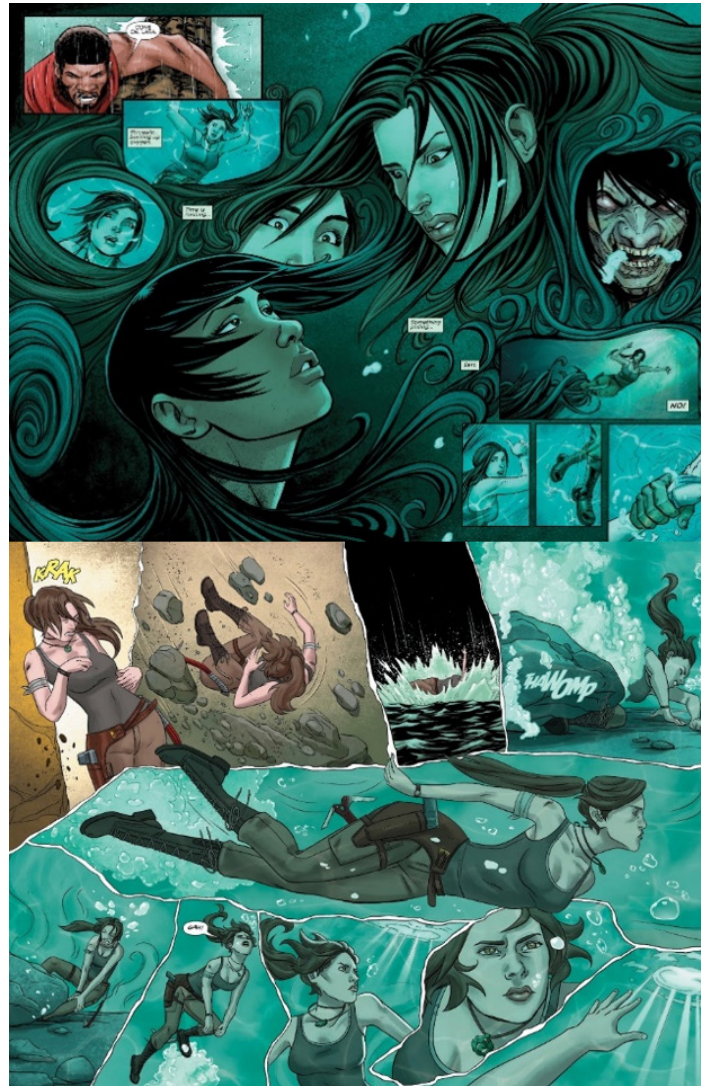
**Abb. 23:** Besondere Rahmen – runde Rahmen. Spore #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Ab dem Story-Arc *Spore* werden runde Rahmen verwendet um zu zeigen, was Lara Croft in diesem Moment hört und wahrnimmt. Dadurch wird die subjektive Wahrnehmung der Protagonistin verstärkt.

---

<sup>14</sup> Dies impliziert, dass in den Comics Sehgewohnheiten aus diesem Medium, wie beispielsweise ein gerader Rahmen, die Leserichtung von links nach rechts und von oben nach unten sowie eine klare Trennung von Bildern, Anwendung finden.

In Tomb Raider spielt Wasser eine besondere Rolle (Abb. 24).



**Abb. 24:** Besondere Rahmen. Oben: Survivor's Crusade #2. Unten: Spore #4. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Um anzuzeigen, dass sich die Szenerie unter Wasser abspielt, sind die Rahmen rissig und flüssig gestaltet und wirken instabil oder wie eine Momentaufnahme von Wasseroberflächen. Dadurch wird die Perspektive der Protagonistin verdeutlicht. Die erzählte Zeit ist wesentlich länger als die abgebildete und zeigt das Gefahrenempfinden des Charakters. Ausserdem scheint Lara bereits zu halluzinieren (Abb. 24), was die zusätzliche Gefahr im Wasser unterstreicht.



Rot gilt als Gefahrenfarbe und wird oft für Rahmen verwendet (Abb. 25).

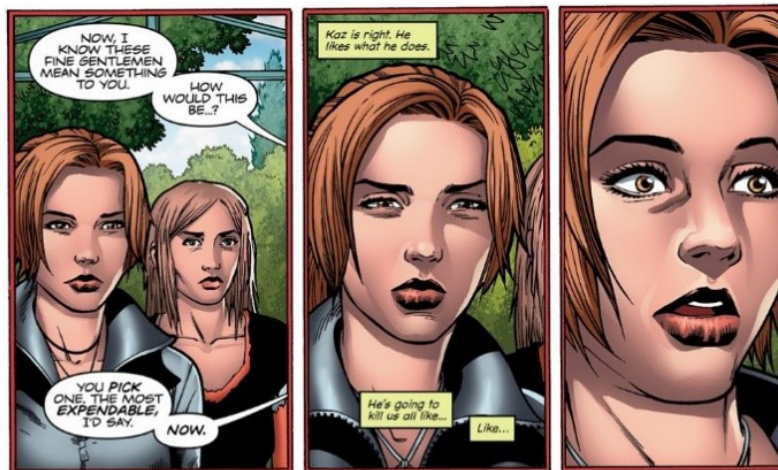


Abb. 25: Besondere Rahmen – rote Umrandung. Secrets & Lies #2. Copyright: Dark Horse Comics/ Square Enix.

Der Rahmen um die Person mit der Waffe ist jedoch nicht rot, was die Macht- und Kraftverteilung in diesem Moment signalisiert. Andererseits könnte dies auch bedeuten, dass von Lara selbst eine Gefahr ausgeht, da sie eine nicht zu unterschätzende Gegnerin darstellt. Abb. 26 zeigt die Rahmen der Symbole. In der Mitte befindet sich die Protagonistin Lara Croft.



Abb. 26: Inferno #1 (links) und Inferno #3 (rechts).

In Abb. 26 (links) wird das Trinity-Symbol dargestellt, das von einem gelben Rahmen umgeben ist. In der Mitte befindet sich die Protagonistin Lara Croft. Hier wird deutlich, dass Lara in die feindliche Basis von Trinity eingedrungen ist und gleichzeitig als Feindbild von Trinity etabliert wird. Die Rahmen dienen als visuelle Unterstützung, um auf etwas Aussergewöhnliches hinzuweisen. Auf diese Stellen soll die Aufmerksamkeit des Lesers gelenkt werden.

#### 6.2.2 Bild

Die Zeichner:innen verwenden hier «tradierte Abbildungsweisen» (Dittmar 2011). Es existiert eine Vorgabe bzw. Palette an Stilmitteln, die bei Tomb Raider angewendet werden kann. Die Leserichtung kann je nach Leser:in variieren. Kapitel 5 erläutert die für diese Arbeit angenommenen Lesegewohnheiten. Trotz der unterschiedlichen Comic-Künstler:innen gibt es eine «natürliche» Leseweise für Personen mit westlichen Rezeptionsgewohnheiten. Der Lesefluss im Tomb-Raider-Comic verläuft von links nach rechts und von oben nach unten. Um die Handlung zu verdeutlichen, werden zumeist kleine Bilder verwendet, die schnell erfasst werden können. Im Durchschnitt gibt es pro Seite fünf Bilder, je nach Situation mehr oder weniger. Ausserdem enthält fast jede Ausgabe ein ganzseitiges Bild. Insgesamt gibt es fast 60 ganzseitige Bilder, einschliesslich einiger *Splash Pages*, die über zwei Seiten gehen. Diese dienen hauptsächlich zur Darstellung von Actionszenen, in denen viel gleichzeitig passiert, zum Beispiel Schusswechsel, Kontakte mit Feind:innen oder Raubtieren oder sonstige Kampfhandlungen. Dabei sind Bewegungslinien, Schussfeuer, Explosionen, einstürzende Mauern und Blut erkennbar. Diese Art von Bildern wird verwendet, um Laras Träume, Erinnerungen, Flashbacks und später auch Halluzinationen darzustellen. Ausserdem dienen sie als «Location Shots», um einen Ort zu etablieren, oder als Einstieg oder Ausstieg in den oder aus dem Comic, also als erste oder letzte Seite. Des Weiteren werden sie gewählt, um Gruppen besser und ausführlicher darzustellen. Zum Beispiel werden Laras Freund:innen oder Verhandlungen mit feindlichen Gruppen dargestellt. Ebenfalls werden Zuordnungen zur:in aktuellen Antagonist:in durch seine:ihre Anhängerschaft auf einem Bild dargestellt. Jedes Bild treibt die Handlung voran, sorgt für einen klaren Lesefluss und eine einheitliche Leserichtung. Es wird auf die Sehgewohnheiten der Lesenden vertraut. Die Hierarchien zwischen den Figuren werden schnell geklärt: Lara Croft ist die Hauptprotagonistin, aus deren Perspektive die Geschichte erzählt wird. Die Freund:innen werden schnell etabliert, da sie freundlich und mit ihr vertraut sind.

#### *Ansicht und Perspektive*

Der Tomb-Raider-Comic bedient sich gängiger Filmtechniken (mit dem Unterschied, dass es sich hier nicht um Bewegtbilder handelt): Zur Darstellung von Emotionen werden häufig Gross-, Nah- oder Detailaufnahmen bzw. -ausschnitte verwendet. Für Bewegungsabläufe kommen in der Regel Totale, Halbtotale oder Amerikanische Einstellung

zum Einsatz. Für Gespräche und Ähnliches wird die Halbnah- oder Nahaufnahme verwendet. Zusätzliche Räumlichkeit wird hergestellt, indem die Bilder sich überlappen oder jeweils im Vorder-, Mittel- oder Hintergrund platziert werden.

### *Dargestellte Bewegung*

Bewegungen werden durch herkömmliche Comic-Mittel wie Bewegungslinien dargestellt. Auch entsprechende Körperhaltungen, zum Beispiel eine laufende Haltung, oder eine dynamische Zeichnung werden mit Bewegung assoziiert (Abb. 27).



**Abb. 27:** Darstellung eines schnellen Falls durch Bewegungslinien. *Season of the Witch #1*. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Zudem wird Bewegung durch Lautmalerei wie «Zisch» oder durch verlaufende Farben dargestellt. Auch Geräusche, die eine Bewegung imitieren sollen, wie das «Rrrrrr» von Zügen auf Schienen, werden verwendet. Längere Zeitspannen werden ebenfalls illustriert. Im Story-Arc *Survivor's Crusade* (Abb. 28) wird jahreszeitlicher Ablauf durch eine Texttafel unterstrichen.



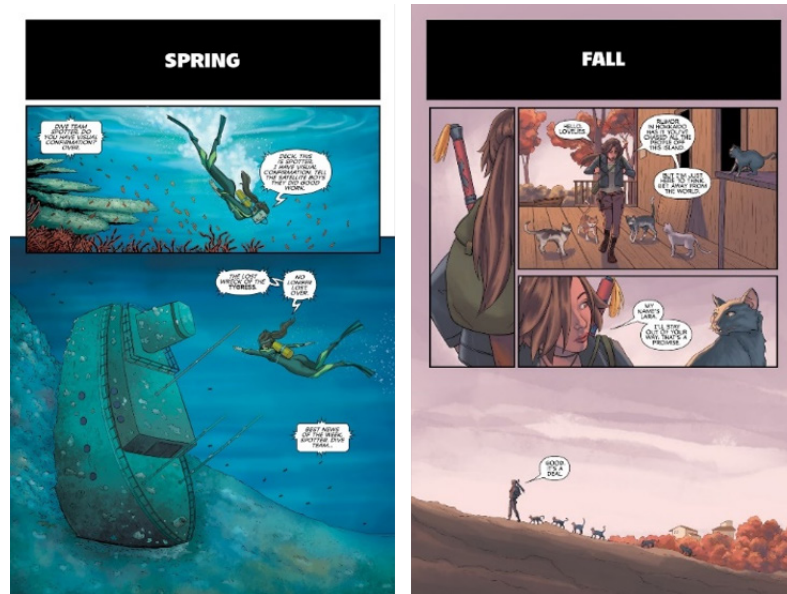


Abb. 28: Zeitdarstellung durch Einblendung der Jahreszeiten. Survivor's Crusade #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Zudem wird die aktuelle Jahreszeit anhand der Kleidung der Charaktere verdeutlicht.



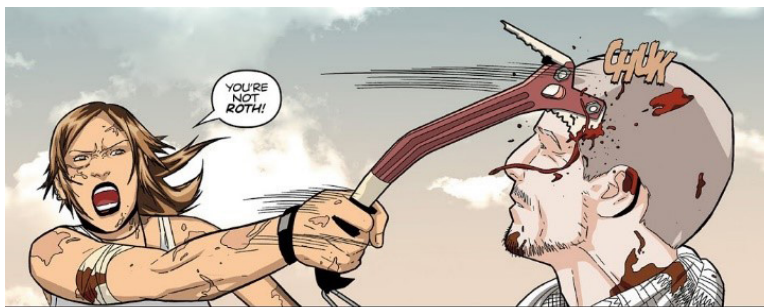
Abb. 29: Bewegung innerhalb eines Raums. Inferno #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

## Dargestellte Emotionen

Emotionen sind im Comic eindeutig zuordenbar. Wenn Lara wütend oder fröhlich ist, wird dies entsprechend angezeigt (Abb. 30, Abb. 31).



**Abb. 30:** Darstellung von Freude. Season of the Witch #2 (links) und Queen of Serpents #3 (rechts). Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.



**Abb. 31:** Entsetzen und Wut. Season of the Witch #1. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Wenn sie verzweifelt oder traurig ist, wird sie zum Beispiel weinend dargestellt (Abb. 32, Abb. 33).



Abb. 32: Erschöpfung und Entsetzen. Queen of Serpents #4. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.



Abb. 33: Lara weint. Survivor's Crusade #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.



Solcherlei Darstellung wird meist durch Setting und Farbe gestützt. Ebenso wird Lara in einigen Ausgaben als Kind dargestellt. Dies sind nicht immer nur Erinnerungen, sondern bisweilen subjektive Wahrnehmungen und Gefühle von Lara, die zum Beispiel Unsicherheit widerspiegeln (Abb. 34).



**Abb. 34:** Lara «schrumpft» zu einem Kind in einem Traum. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

### 6.2.3 Text

Im Tomb-Raider-Comic werden die gängigen Textformen verwendet. Elliptische bis runde Sprechblasen geben direkte Rede wieder. Ein Pfeil zeigt an, zu wem die Rede gehört. Ausserdem werden üblicherweise serifenlose Grossbuchstaben verwendet, wie es bei den meisten Comics der Fall ist. Ist dies nicht der Fall, handelt es sich um eine Besonderheit. In der Darstellung der jungen Lara Croft wird im Verlauf der Erzählung ihre Sprechblase mit Gross- und Kleinbuchstaben gefüllt. Dies zeigt, dass Lara in diesem Szenario eher kleinlaut ist und nicht selbstbewusst spricht, anders als man es von dieser Figur kennt. Wenn ein bestimmtes Wort im Text fett gesetzt ist, liegt eine Betonung in der wörtlichen Rede vor. Ebenso wird dadurch Andersartigkeit ausgedrückt (Abb. 35).



Abb. 35: Der untote Antagonist erhält eine andere Schriftart in der Sprechblase, um Andersartigkeit und andere Sprechweisen zu versinnbildlichen. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

In der Handlung von *Season of the Witch* wird die im ersten Teil von Tomb Raider getötete Figur durch ein Ritual wiederbelebt. Die Sprechblase der Figur ist breit umrandet. Wörtliche Rede kann auch durch Texttafeln angezeigt werden. Dies geschieht, wenn gesprochen wird, aber die Person nicht abgebildet ist. Dies kommt z. B. vor, wenn über einen bestimmten Sachverhalt gesprochen und den Lesenden ein Gegenstand, eine Situation oder eine Parallelhandlung gezeigt wird. Wenn zwei Personen sprechen, wird die Texttafel farblich markiert oder auf die Position des:der Sprechenden gerückt, um ihn:sie klar zuzuordnen. Texttafeln können beispielsweise abwechselnd links und rechts platziert werden, um anzuzeigen, dass es sich um eine Konversation handelt. Eine klare Redezuordnung ist auch erkennbar, wenn die Sprechblase ohne Pfeil an den Rahmen gebunden ist. Weitere auffällige Sprechblasen sind solche, die ein Telefonat, eine Radio-wiedergabe oder Fernsehsprechende anzeigen. Um dies zu symbolisieren, sind zusätzlich Spitzen an den Blasen angebracht (Abb. 36).



Abb. 36: Die spitzen Zacken an der Sprechblase illustrieren, dass das Gespräch über ein externes Gerät stattfindet. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Im Comic werden andersfarbige, farbig gerahmte oder Sprechblasen mit einer anderen Schriftart genutzt, um die Rede unnatürlicher Personen anzuzeigen und deren Sprechen als nicht menschlich symbolisieren. In Abb. 37 spricht Laras Halluzination von Alex über eine grünlich umrandete, wabbelige Sprechblase.

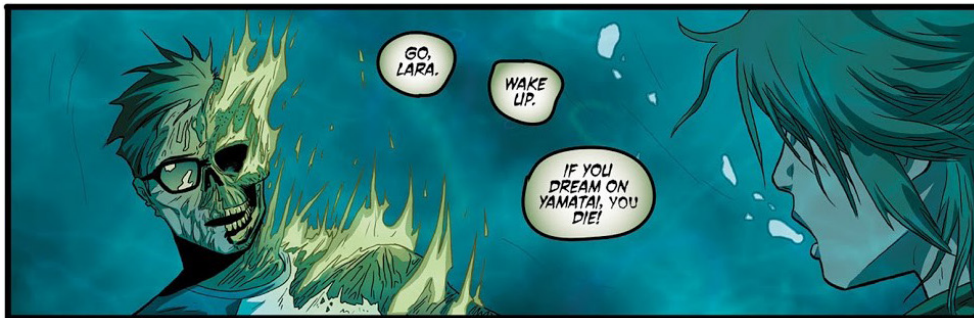


Abb. 37: Alex in Geistergestalt hat andersfarbige Sprechblasen. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Die Sprechblase, die den Geist von Himiko darstellt, ist schwarz gefüllt mit weißen Buchstaben. In Träumen wird die Schrift mit verschiedenen Schriftarten dargestellt oder verzerrt, um das Traumstadium anzuzeigen (siehe Abb. 38).



Abb. 38: Verwendung unterschiedlicher Schriftarten. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.



Eine weitere Form ist die Übersetzung aus einer anderen Sprache, die in Sprechblasen durch spitze Klammern angezeigt wird (Abb. 39).



Abb. 39: Darstellung von Fremdsprache. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Wenn die fremde Sprache bekannt ist, wird dies normalerweise auf einer separaten Texttafel mit einem Sternchen gekennzeichnet. Auch wird angezeigt, ob ein Charakter ausser Atem ist oder ungewöhnlich spricht, indem der Pfeil der Sprechblase verzerrt ist. Zusätzlich gibt es die Erzählform durch Briefausschnitte. Die Texttafel in Abb. 40 erinnert an einen abgerissenen Brief.

Die Darstellung von Geräuschen variiert je nach Art des Geräuschs in Grösse, Farbe und Form. Zum Beispiel wird eine Explosion oft mit «BOOM!» unterlegt, das aufgrund des Ausrufezeichens und der Grossbuchstaben als Anzeigen eines lauten Geräuschs gilt. Bei Tropfgeräuschen zum Beispiel werden diese Worte kürzer und mehrmals wiederholt geschrieben. Zudem werden sie in blauer Farbe dargestellt, da Wasser im Spiel ist. Weitere Textformen sind beispielsweise das Tomb-Raider-Logo oder die Ankündigung des folgenden Handlungsrahmens.





Abb. 40: Ein abgerissener Brief führt durch die Narration. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

## Rechteckige Blöcke

Rechteckige Blöcke werden in der Regel für die Erzählung verwendet. Oft handelt es sich um eine Ich-Erzählung, die Lara Croft aus ihrer Perspektive wiedergibt. In einigen Ausgaben aber wechselt die Erzählperspektive und der:die Antagonist:in berichtet. Dies wird durch eine andere Farbe oder Schriftart der Blöcke verdeutlicht. Im Vergleich zu Laras Blöcken sind sie stark verfremdet (Abb. 41).



**Abb. 41:** Verwendung unterschiedlicher rechteckiger Blöcke und Farben, die anzeigen, wessen innere Rede gerade aktiv ist. Oben links: Survivor's Crusade #4. Oben rechts: Inferno #2. Unten: Queen of Serpents #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Gedankenblasen offenbaren Lesenden die Gedanken einer Figur. Geräusche gehören zu den Bildelementen und liegen auf der «akustischen» Ebene des Comics (Dittmar 2011). Die Art der Darstellung ist wegen der abzubildenden Klangfarbe von Bedeutung (Abb. 42).



Abb. 42: Beispiele für Geräusche in Spore #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

## 6.2.4 Konstruktion der Narration

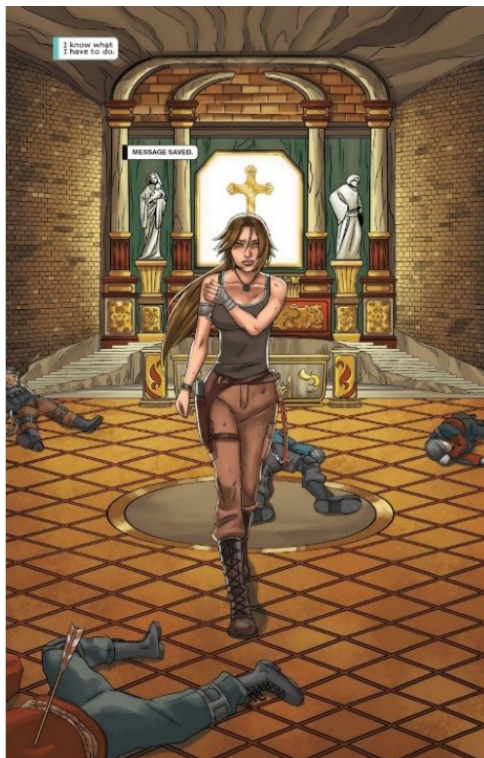
Die Comics weisen eine lineare Erzählstruktur auf und bedienen sich der erzählerischen Montage. Die Handlung wird linear entwickelt und Ortswechsel zur Orientierung eingebildet. Wesentliche Zeitsprünge geschehen nicht und die Handlungen der Charaktere basieren aufeinander. Ein weiteres narratives Mittel, das häufig eingesetzt wird, sind Rückblenden und fantastische Sequenzen wie Träume oder Halluzinationen der Protagonist:innen. Dieses narrative Mittel wird den Lesenden schnell bewusst, ohne dass direkte Hinweise wie «Damals» oder genaue Orts- oder Zeitbeschreibungen notwendig sind. Da an jedem Handlungsrahmen unterschiedliche Autor:innen und Kunstschaffende beteiligt sind, werden verschiedene Narrationsmittel und Cues genutzt. In den ersten Ausgaben sind Rückblenden grundsätzlich mit einem schwarzen Hintergrund abgebildet, zum Beispiel die Erinnerung, wie sich Reyes und Roth kennengelernt haben, oder Laras Erinnerung an den Untergang der «Endurance». In späteren Ausgaben (ab *Queen*



*of Serpents*) werden Erinnerungen durch Sprache eingeleitet und das Erzählte bzw. das vom Charakter erinnerte abgebildet. Träume oder Halluzinationen können schnell identifiziert werden, da die Personen darin meistens obskur dargestellt werden, die Bilder ineinanderfließen oder die Rahmenstruktur aufgebrochen wird. Ebenso sind die Farben entweder sehr blass, mit einem Blauschleier versehen oder bilden starke Kontraste, zum Beispiel zwischen Rot und Schwarz.

#### 6.2.5 Zeichen

Der Comic enthält zahlreiche Symbole. Einige sind offensichtlich und eindeutig christlicher Kultur zuzuordnen, zum Beispiel das Kreuz (Abb. 43). Im Comic steht es einerseits für christliche Religion, andererseits im Zusammenhang mit Tod und Friedhöfen. Je nachdem, in welchem Land Lara Croft sich gerade befindet, passen sich die Symboliken an. Zeichen werden erklärt oder benannt, zum Beispiel der Buddha in Thailand. Eine bedeutende Rolle in der aktuellen Storyworld spielt die Organisation Trinity als omni-präsenter Antagonist. Sie verwendet ein eigenes Symbol, ein stilisiertes T, das als Kreuz und auch Heilige Dreifaltigkeit interpretiert werden kann, da sich die Organisation als Orden bezeichnet. Ein weiteres starkes Symbol ist das Wasser.



**Abb. 43:** Symbole, Symbole, Symbole: Kreuze, Licht und Heiligenschein. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

## Licht und Schatten

Licht und Schatten werden häufig symbolisch genutzt. Sie zeigen, wer im Licht oder im Schatten steht, und können helfen, Gut und Böse zu unterscheiden. Licht symbolisiert oft Positives wie einen neuen Weg oder einen Ausweg (Abb. 44).

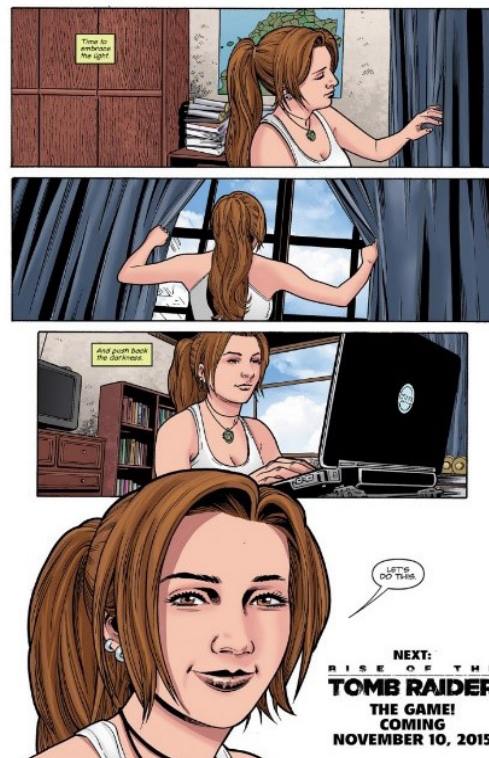
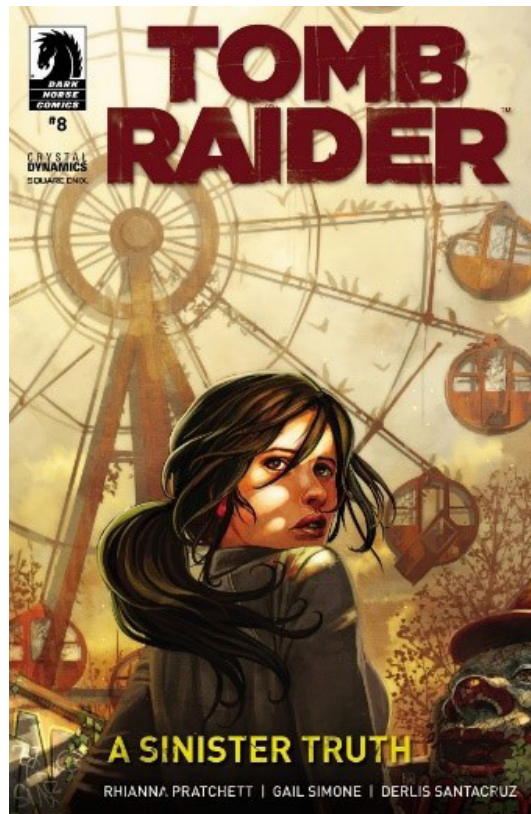


Abb. 44: Die Protagonistin lässt Licht in die Szenerie. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Wasser und Feuer haben in diesem Szenario einen starken Symbolcharakter. Sie wechseln zwischen Licht und Schatten, je nachdem in welchem Gewässer Lara unterwegs oder wie gross das Feuer ist und wie intensiv es zum Beispiel zu Rauchentwicklung kommt. Beide Elemente haben sowohl etwas Bedrohliches als auch etwas Reinigendes oder Vernichtendes. Schlechtes Wetter oder Unwetter symbolisieren eine lauernde Gefahr. Symbole werden genutzt, um den aktuellen Standort anzuzeigen. Das Underground-Schild ist typisch für London, während ein verlassenes und verwildertes Riesenrad Tschernobyl (Abb. 45) repräsentiert. Es gibt auch popkulturelle Anspielungen wie die Erwähnung von Jane Austens «Stolz und Vorurteil» sowie des Tourismus rund um Tschernobyl. Ein häufig verwendetes Symbol ist, dass Lara von hinten von der Sonne angestrahlt wird. Dadurch bekommt sie eine Art Heiligenschein und wirkt ikonenhaft.



**Abb. 45:** Cover Art für Tomb Raider #8

Besondere Symbolkraft haben sich wiederholende Szenen, die sowohl im Comic als auch im Spiel vorkommen: der Schiffbruch und der Verlust von Freund:innen oder Orten, die Lesenden und Spielenden bereits bekannt sind und von Lara erneut besucht werden.

#### 6.2.6 Stil und Farbe

Da es sich um einen Comic handelt, der eher von älteren Heranwachsenden bzw. Erwachsenen gelesen wird, sind die Zeichnungen detaillierter und es wird mit Farbmustern gespielt. Der komplementäre Kontrast zwischen einer Primärfarbe und der im Farbkreis gegenübergestellten Sekundärfarbe wird genutzt, zum Beispiel Rot-Grün, Blau-Orange oder Gelb-Violett. Ausserdem werden etablierte Assoziationen genutzt, zum Beispiel Rot in Verbindung mit Gefahr und Tod. Rot und Schwarz werden im Comic häufig verwendet, um Mord oder Tod darzustellen (Abb. 46).





**Abb. 46:** Darstellungen von Töten in Notwehr. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Orange wird als Warnfarbe genutzt, was besonders deutlich wird, wenn Lara in den Angriffsmodus wechselt oder auf der Suche nach Feind:innen ist. Dort trägt sie entsprechende Kleidung. Blau wird häufig mit Wasser und Erinnerungen in Verbindung gebracht und suggeriert auch Kälte und Angst. Lara gerät zuweilen in brenzlige Situationen unter Wasser, fällt hinein oder ertrinkt beinahe (Abb. 47).



**Abb. 47:** Überwasser- und Unterwasser-Darstellungen. Season of the Witch #3 (links und rechts). Spore #3 (Mitte). Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

#### 6.2.7 Zeit

Die erzählte Zeit ist in den meisten Fällen länger als die Dauer des Berichts. Es wird in ruhigen Sequenzen gleichmässig erzählt, während in actionreichen Szenen das Erzähltempo erhöht und somit auch die Erzählzeit verkürzt wird, indem die Rahmen kleiner ausfallen, sodass die Augen nicht so lange benötigen, um das Bild nach Informationen abzusuchen. Auffällig ist, dass in Traumsequenzen oder Halluzinationen die Erzählzeit und die erzählte Zeit erheblich voneinander abweichen und das Zeitgefühl des Charakters verloren geht. Es ist daher schwierig, die Erzählzeit abzuschätzen. Rahmengrösse und -form sind bedeutende Faktoren für die Darstellung von Zeit. Bei einem ruhigen Erzähltempo werden wenige gleich grosse Rahmen und Panels verwendet. Aufgebrochene, kleine Rahmen suggerieren ein dynamischeres, schnelleres Erzähltempo (Abb. 48).



**Abb. 48:** Aufgebrochene Rahmen. Inferno #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

## *Historischer Zeitbezug*

Ein historischer Bezug spielt bei Tomb Raider eine besondere Rolle, da der Comic sich viel mit der Vergangenheit beschäftigt, zum einen durch Erforschung historischer Mythen, zum anderen durch Reflexion zur Vergangenheit der Figuren. Der Comic spielt grundsätzlich in der Gegenwart, wenngleich Zeitsprünge in die Vergangenheit – meist nicht länger als 15 Jahre – mehrfach vorkommen. Zeitbezug wird hergestellt durch die erzählten Mythen und die gesuchten Artefakte, über die recherchiert wird, um neue Informationen zu gewinnen. Entsprechende Zeitebenen oder -epochen werden hauptsächlich über die Kleidung, Architektur und Orte vermittelt. Es kann auch vorkommen, dass eine Figur aus einer anderen Zeit plötzlich in der Gegenwart erscheint, wie zum Beispiel mumienartige Wesen (Abb. 49). Diese wirken in modernen Umgebungen unnatürlich, passen jedoch perfekt, wenn sie in das entsprechende Setting gesetzt werden, wie zum Beispiel Yamatai.



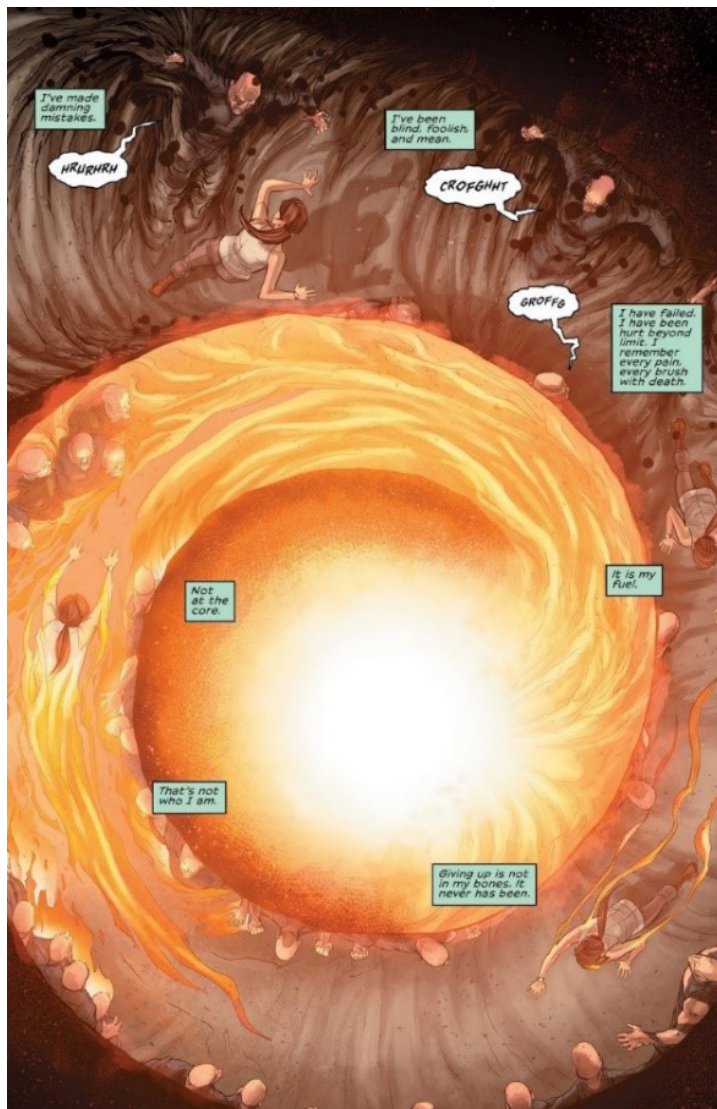
**Abb. 49:** Mumienartige Wesen. Season of the Witch #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

#### 6.2.8 Erzählebenen

Die Tomb-Raider-Comics enthalten unterschiedliche Erzählebenen. In der Regel wird aus der Perspektive Lara Crofts erzählt. Dies entspricht der Gegenwartsebene. Es gibt auch eine Vergangenheitsebene, in der Erinnerungen und Flashbacks dargestellt werden. Erinnerungen werden meist mit anderen Charakteren geteilt. Die Bildfolge, woran sich der Charakter gerade erinnert, überlappt sich mit der aktuellen Erzählung. Dies gilt nicht nur für Lara Croft. Zum einen werden Hintergrundgeschichten von hinzukommenden Charakteren oder Freund:innen vorgestellt. Im letzten Handlungsrahmen *Inferno* erhalten die Lesenden sogar Einblick in die Lebensgeschichte der Antagonistin. Wenn Lara träumt, hat die Erzählebene oft etwas Fantastisches und aktuelle Elemente werden beispielsweise mit Erinnerungen gemischt. Die Erzählebene, auf der sich Laras Halluzinationen abspielen, weicht von den anderen Ebenen beträchtlich ab. Sie werden im



Comic sehr unkontrolliert dargestellt, da sie für die Protagonistin unvorhersehbar sind. Zum Beispiel erscheint ein toter Freund mit verbranntem Gesicht und spricht mit Lara. Oder es erfolgt eine vollständige Auflösung der vorherigen Erzählebene und Erzählstruktur. Dann überlappen sich Bilder, Rahmen, Figuren, Bewegungsabläufe und Handlungsstränge und wirken diffus (Abb. 50).



**Abb. 50:** Aufgebrochene Rahmen und Erzählstruktur auf einer ganzen Seite. Inferno #3. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Wenn Erzählebenen geechelt werden, ändert sich an vielen Stellen die Schrift. Dies gilt sowohl für die Traum- als auch für die Halluzinationsebene.

## 7. Ergebnisse

### 7.1 Vergleich der (neoformalistischen) Analysen

In den Unterkapiteln 6.1 und 6.2 wurden Medialität und Form der Medien Videospiel und Comic analysiert und beide jeweils als Einheit betrachtet, weil es konstant vorhandene Mittel und Wiederholungen in den Darstellungen gibt. Da sich die beiden Medien aufgrund ihrer unterschiedlichen Medialität nicht auf den ersten Blick miteinander vergleichen lassen, wird im Folgenden nach Gemeinsamkeiten in den formalen Mitteln gesucht. Herausgestellt wird, in welchen Punkten sich eine vergleichende Analyse eignet. Dafür wurde in dieser Arbeit untersucht, welche Aspekte in den jeweiligen Analysemodellen Ähnlichkeiten aufweisen (über die Medialität hinaus). Zur besseren Übersichtlichkeit sei dies in Tabellenform dargestellt (Tab. 5).

| Schwerpunkt                             | Neoformalistische Computerspiel-analyse                                               | Comic-Analyse                                                                        |
|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Narration                               | Narration/Plot und Story                                                              | Erzählebenen                                                                         |
|                                         | Dimensionalität und Perspektive                                                       | Bild, Wahrnehmung und Lesen von Bildern                                              |
| Charaktere/<br>Figuren                  | Benennung und Beschreibung der basalen Figuren; Gestaltung des Avatars                | Figuren (Zeichen)                                                                    |
| Mise-en-scène                           | Setting, Licht und grafische Elemente                                                 | Stil und Farbe, Kommentar, Erläuterungen                                             |
|                                         | Gestaltung von Übergängen                                                             | Bildfolge, Gleichzeitigkeit von Bildern, Montage, Zwischen den Rahmen/Rahmengitter   |
|                                         | Dimensionalität und Perspektive                                                       | Bild                                                                                 |
|                                         | Movement                                                                              | Dargestellte Bewegung und Emotionen                                                  |
|                                         | Kulturelle Bedeutung von Objekten, Figuren und Ereignissen                            | Zeichen, Symbol und Darstellung                                                      |
|                                         | Durch Diegese gestiftete Sinnzusammenhänge                                            | Rahmen, Konstruktion der Narration                                                   |
|                                         | Soziale und kommunikative Ordnung                                                     | Genres und Stimmungen                                                                |
|                                         | Sounddesign                                                                           | Text, Sprech- und Geräuschblasen, Geräusche                                          |
| Bildungstheoretische Kontextualisierung | Vier Orientierungsdimensionen der Strukturalen Medienbildung (Fromme und Könitz 2014) | Vier Orientierungsdimensionen der Strukturalen Medienbildung (Erweiterung Much 2022) |

**Tab. 5:** Vergleich der Analyseelemente.



In der Analyse von Videospielen steht die mediale Umsetzung der spielerischen Dimension im Vordergrund und bildet eine Besonderheit in der Medienlandschaft. Gleiches gilt für das Involvement und die Steuerung durch die Spielenden. Bei Comics gilt dies für die Rahmen, Panels und den Raum zwischen den Rahmen (die sogenannten *Gutters*). Hier ist es möglich, Bilder intensiv und in Ruhe zu interpretieren. Ähnlich wie Videospiele folgen auch Comics bestimmten Richtlinien. Daher können die Spielregeln mit den Rahmen auf eine Ebene gesetzt werden, da sich Lesende daran orientieren und Grenzen aufgezeigt werden können. Die Regeln im Videospiel geben den Spielrahmen vor, während der Rahmen im Comic diesen formt. Durch diesen Vergleich auf der Meta-Ebene veranschaulicht Tab. 5, dass die beiden Analysemodelle durchaus miteinander verglichen werden können. Für die meisten Komponenten gibt es ein passendes Gegenstück und eine entsprechende Umsetzung. Zum Beispiel kann Bewegung in beiden Medienanalysen gefunden werden: zum einen «Movement» in der Computerspielanalyse, zum anderen «Bewegungslinien» in der Comicanalyse usw. Die Tatsache, dass für fast jeden formalen Aspekt ein Gegenstück gefunden werden kann, verdeutlicht die Komplementarität beider Medien. Dem Comic kann jedoch eine bessere Zugänglichkeit unterstellt werden, da nicht jedes Mal, wenn ein neuer Comic begonnen wird, neue Regeln erlernt werden müssen. Inhaltlich verlassen sich die Medien darauf, dass die Rezipient:innen dem Handlungsstrang und den medialen Eigenheiten folgen können. Dies wird unter anderem dadurch umgesetzt, dass etablierte Sehgewohnheiten bedient werden. Der Bruch zwischen den Medien erfordert insofern möglicherweise eine Umstellungszeit, weil sich eine Sehweise an «neue Regeln» einstellen muss und diese zutreffend zu interpretieren sind. Beim Comic besteht die zusätzliche Herausforderung, dass in jedem Story-Arc ein neues künstlerisches Team vertreten ist, sodass sich beispielsweise der:die Zeichner:in und somit auch die Gestaltungsweise ändern. Bei Videospielen ist dies anders: Hier finden zwar auch immer neue Gestaltungsweisen Eingang, jedoch werden diese innerhalb des Spiels etabliert und den Spielenden vorgestellt. Ebenso werden genrespezifische Konventionen erfüllt. Verfremdungen werden bewusst als Story-Element eingesetzt, um auf Besonderheiten hinzuweisen. So ist das zweite Traumlevel von Lara unter anderem stark durch die Farbe Lila verfremdet und es ist realiter unmöglich, Gegenstände aus Traumszenen in die Realität zu übernehmen. Eine bildungstheoretische Kontextualisierung kann durch die Deutung und Interpretation der medialen Phänomene hergestellt werden. Inhaltlich gibt es ähnliche Potenziale, die sich übertragen lassen und jeweils anders dargestellt werden (Kapitel «Ergebnisse»). Der Vorwurf, Videospiele seien zu komplex, um Bildungspotenziale auszulösen (Holze 2022), hängt von den Rezipierenden selbst ab. Gleiches gilt für Comics, da sie auch oberflächlich durchgeblättert oder überflogen werden können. Um das Spiel oder den Comic jedoch wirklich zu meistern, muss man sich zwangsläufig mit den wirkenden Mechanismen auseinandersetzen. Die verbindende Grundlage ist die Story, wobei jedes Medium diese für sich selbst leistet, ebenso wie der Hauptcharakter und dessen Abenteuer, die im Rahmen dieser Story erlebt werden. Im Comic liegt möglicherweise ein

stärkerer Fokus auf der Erzählung. Das Geschichtenerleben ist hier intensiver, da nicht einfach Missionen «abgearbeitet» werden können. Besonders interessant ist der Bruch mit Betrachtungskonventionen, da sich jedes Mal ein neuer Zeichenstil vor den Lesenden ausbreitet. Die Storyworld bietet sogar noch grösseres Potenzial, das erforscht werden kann. Bekannte Themen wie Lara Croft und Tomb Raider werden immer wieder neu interpretiert und bieten somit die Möglichkeit, in eine neue Welt einzutauchen. Eine genauere Betrachtung der Fan-Ebene liesse hier Aufschlussreiches erwarten. Die Vergleichbarkeit kann helfen, grundlegende Muster zu erkennen.

Für die weitere Auswertung werden die ersten Gemeinsamkeiten und Unterschiede beider Medien auf drei Ebenen vorgestellt: Formal, narrativ und medial.

## *Formal*

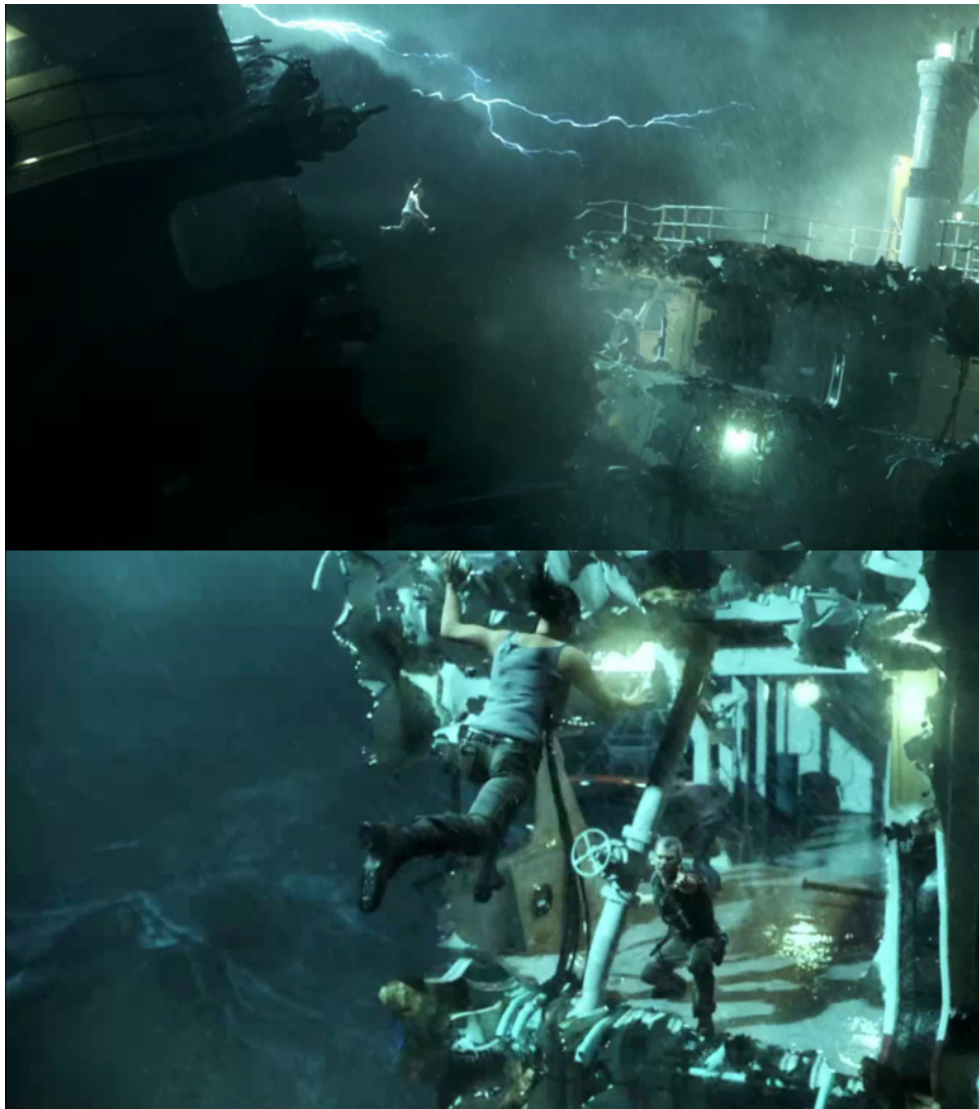
Die mittels neoformalistischer Analyse in beiden Medien festgestellten Ableitungen führen zu denselben inhaltlichen Bezügen und Themen. Videospiel und Comic sind auf den ersten Blick formal durch ein weiteres Medium verbunden: den Film. Beide Medien bedienen sich filmischer Einstellungen und Mittel und erlauben eine Betrachtung Lara Crofts als Figur von aussen, nicht aus der Ich-Perspektive. Leser:innen wie Spieler:innen tauchen in die Welt von Lara Croft ein und begleiten sie, ohne selbst zu Lara Croft zu werden. Diese Wahrnehmung wird durch die Darstellung nahegelegt, Lara Croft als eigenständige Akteurin zu identifizieren. Dadurch wird Distanz geschaffen. Videospiel und Comic verwenden übereinstimmende Stilmittel, zum Beispiel Farbmuster, und Charaktere. Die Geschichte integriert einen westlich-europäischen Zeichen- und Symbolbezug. Ein Beispiel ist das Kreuz, das christliche religiöse Bedeutung hat und auch für den Tod stehen kann. Die oben genannten Muster und Symbole tauchen in beiden Medien narrativ, formal und medial immer wieder auf.

## *Narrativ*

Die offensichtlichsten Gemeinsamkeiten der beiden Medien sind die Figuren und die Hauptprotagonistin Lara Croft. Aufgrund der gleichbleibenden Erzählweise<sup>15</sup> finden sich wiederkehrende Elemente und Figuren sowohl im Comic als auch im Videospiel. Die Geschichte wird immer aus der Perspektive von Lara Croft erzählt und begleitet sie permanent. Im Videospiel und im Comic werden nur wenige Szenen aus einer Perspektive gezeigt, an der Lara Croft nicht beteiligt ist. Beispiel dafür sind die Szenen zwischen Ana und Konstantin in *Rise of the Tomb Raider* oder die Erzählung der Lebensgeschichte der Antagonistin in *Inferno #2*. Die Geschichte wird linear erzählt und Feind:innen wie Gegenspieler:innen bleiben dieselben, da die Organisation Trinity der Hauptgegner ist. Auch Laras Erinnerungen und Rückblenden gleichen sich in beiden Medien und werden teils sogar identisch dargestellt (Abb. 51, Abb. 52).

---

15 Zum Beispiel die gleichbleibende Ich-Perspektive in den Comics, oder die Ich-Perspektive in Tagebucheinträgen in den Videospielen.

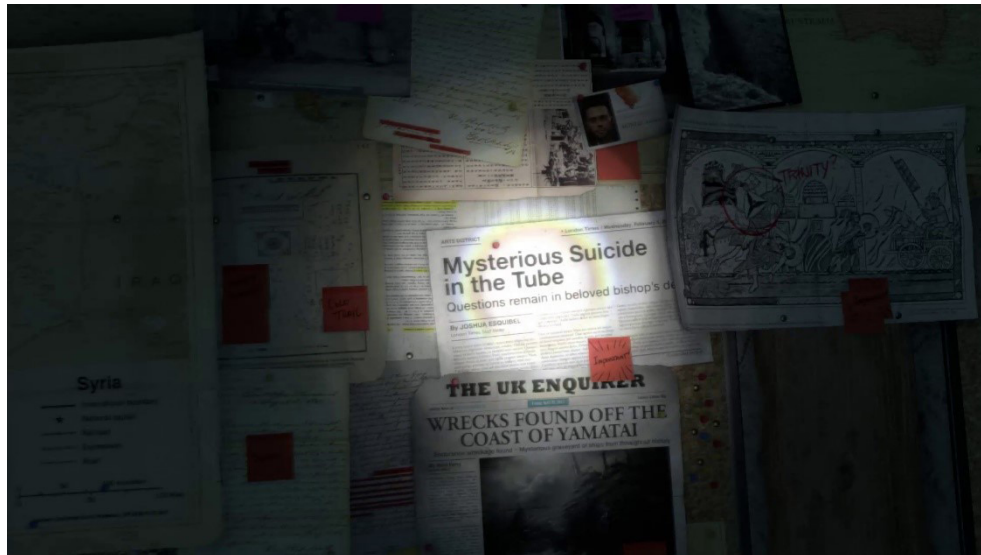


**Abb. 51:** Sprung in Tomb Raider 2013, Eröffnungssequenz. Quelle: eigene Screenshots.



**Abb. 52:** Sprung aus der Eröffnungssequenz in Tomb Raider. Season of the Witch #2. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

Darüber hinaus werden Elemente aus beiden Medien verarbeitet und dargestellt. Dies gilt jedoch weniger für das Videospiel als für den Comic, der in dieser Hinsicht eher autark ist. Trotzdem gibt es viele Bezüge zu den Comics, zum Beispiel an der Pinnwand in Laras Wohnung (Abb. 53) oder in einem Gespräch mit Jonah über Sams Erlebnisse (diese Ereignisse finden im Comic-Arc *Queen of Serpents* statt).



**Abb. 53:** An Laras Pinnwand befindet sich ein Zeitungsausschnitt, der direkten Bezug zu Geschehnissen im Comic nimmt. Quelle: eigener Screenshot.

Der Artikel (Abbildung 53) kann von den Spielenden auf Laras Pinnwand entdeckt werden und ist Teil einer Cutscene. Die Geschehnisse aus dem Comic werden im Videospiel meist verbal verarbeitet – zum Beispiel im Austausch mit dem NPC Jonah oder durch Monologe von Lara am Lagerfeuer. Im Spiel kann man sich diese Passagen immer wieder anhören, indem man im Menü auf Laras Tagebuch klickt. Die Lagerfeuersitzungen sind also mit Laras Tagebuch gleichzusetzen. Lara besucht in beiden Medien teilweise dieselben Orte, zum Beispiel Yamatai, London oder das Haus ihrer Eltern, die im Videospiel eine wichtige Rolle spielen. Zusätzlich zur geradlinigen Handlung ist zu erwähnen, dass Laras Erinnerungen und Halluzinationen zeitlich verzerrt dargestellt werden und surrealistische Elemente enthalten.

## *Medial*

Vergleiche zwischen Videospielen und Comics sind aufschlussreich, da es sich um zwei sehr unterschiedliche Medien handelt, wenngleich zwischen beiden eine mediale Annäherung zu beobachten ist. So finden sich im Comic genretypische Actionelemente, die auch in Videospielen vorkommen. Ausserdem wird das Head-up-Display im Computerspiel nur dann eingeblendet, wenn es unbedingt notwendig ist. So entsteht der Eindruck eines laufenden Films oder einer realitätsnahen Darstellung. Gleiches wird im Comic versucht. Der Comic spielt in einer natürlichen Umgebung, die unserer Welt zum Verwechseln ähnlich ist. Auch die Panels sind schlicht gehalten, ohne weitere typische formale Überlagerungen durch Sprechblasen oder Ähnliches. Darüber hinaus werden Elemente der Geschichte teilweise eins zu eins wiedergegeben (Abb. 54 bis Abb. 57). Rahmen spielen nicht nur im Comic eine Rolle, sondern auch im Videospiel. Wenn sich der Rahmen im



Videospiel verfärbt oder verändert, deutet dies auf Gefahr oder eine Verletzung der Protagonistin hin. Beide Medien bedienen die gleichen Genres: Action, Abenteuer und Fantasy. Darüber hinaus kann hier eine mediale Metaebene eröffnet werden, indem die Medien als Erinnerungsquelle genutzt werden. In beiden Medien finden sich teilweise sogar identische Fotos oder Videoaufnahmen, Zeitungsartikel oder Sprachaufzeichnungen.



**Abb. 54:** Ein Foto von Lara und Sam in ihrer Wohngemeinschaft. Copyright: Dark Horse Comics/ Square Enix.



**Abb. 55:** Ein sehr ähnliches Foto findet Lara in Tomb Raider (2013) in ihrem Spind. Quelle: eigener Screenshot.





Abb. 56: Ein Gruppenbild mit der Crew der «Endurance» führt Lara im Comic ständig mit sich. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

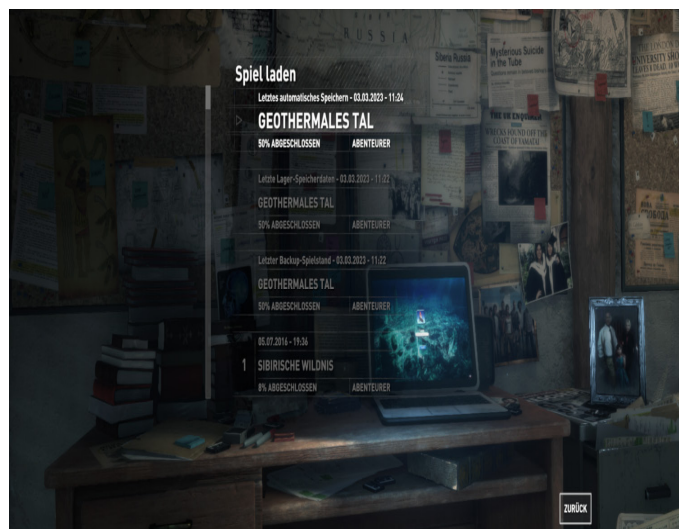


Abb. 57: Ein sehr ähnliches Bild der Crew hängt über Laras Schreibtisch, ebenso das Bild mit ihr und Sam sowie ein Familienporträt mit ihrem Vater und Ana. Quelle: eigener Screenshot (RotTR).

Weitere Überschneidungen zwischen den Medien finden sich in der Übernahme von Comic-Elementen. Wenn im Spiel jemand angesprochen wird, wird dies durch eine Sprechblase dargestellt. Ausserdem wird im Spiel mit Untertiteln gearbeitet, wodurch sich die Spielenden auf einer ähnlichen Textebene wie im Comic befinden. Dies ist auch bei Texteinblendungen oder Verortungen zu beobachten, die sowohl im Computerspiel als auch im Comic übereinstimmend angegeben werden.

### *Klärung der Dominante*

Im Sinne des methodologischen Ansatzes und des Neoformalismus sei noch auf die Dominante eingegangen. Videospiel und Comic haben medienübergreifende Dominanten. Zum einen ist dies die Hauptprotagonistin. Die Hauptfigur Lara Croft tritt eine Reise ins Unbekannte an, die sie mutig bewältigt. Daraus entwickeln sich meist komplexere Handlungsstränge (siehe *Tomb Raider 2013* oder *Survivor's Crusade*). Hier werden oft unterschiedliche Charaktere neu vor- oder bereits etablierte Charaktere komplexer dargestellt. Dies gilt insbesondere für Lara Croft, die durch die Storyworld durchgehend in den Fokus gerückt wird. Allerdings trifft dies auch auf Nebencharaktere wie Sam Nishimura oder Jonah Maiava zu, die Lara durchgängig begleiten. In den Comics erhält die Geschichte von Sam sogar einen eigenen Story-Arc, in dem sie versucht, die Geschehnisse von Yamatai zu verarbeiten. Eine weitere (erzählerische) Dominante, die sich in unterschiedlichen formalen und strukturellen Formen äussert, ist der Unsterblichkeitsmythos. Dieser ist immer wieder ein zentrales erzählerisches Element und veranlasst die Figuren, sich auf eine Reise zu begeben. Die stärkste und offensichtlichste Dominante ist die Hauptfigur selbst, Lara Croft. Spielende und Lesende steuern nicht nur ihre Figur oder begleiten sie auf ihren Abenteuern, sondern können auch eine Charakterentwicklung der Figur beobachten. Dies ergibt sich nicht nur aus formalen Mitteln wie dem Erlernen neuer Fähigkeiten im Spiel oder der Darstellung des Lernens im Comic, sondern auch daraus, wie der Charakter aus vergangenen Ereignissen lernt. Dies wird insbesondere daran deutlich, dass der Charakter sich auf vergangene Erlebnisse bezieht. Ausserdem verändert sich das Aussehen des Charakters im Laufe der Zeit. Die Figur wird zu Beginn als schlanke junge Frau in sportlicher Kleidung dargestellt. Im Verlauf der Geschichte wird sie fitter und muskulöser und trägt je nach Umgebung praktische Kleidung. Ausserdem sind einige Narben dauerhaft sichtbar. Die Fähigkeiten des Charakters im Spiel und im Comic, wie Klettern, Bogenschiessen und Parkour-Fortbewegung, werden in der Darstellung der Figur plausibel umgesetzt (Davies und Dubeau 2018, 14).

Wie diese übergreifende Dominante in Verbindung mit Comics und Computerspielen zur Konstruktion der biografischen Erzählung beiträgt, wird im nächsten Schritt mithilfe der Kategorien untersucht.

### **7.2 Bildung der Kategorien und Schlüsselkategorie mit der Grounded Theory**

Die GT wurde als vergleichende Analysemethode herangezogen. Wie Christopher Könitz in seiner Dissertation festgestellt hat, bildet die Werkanalyse der Strukturalen Medienbildung keine kodifizierbare vergleichende Methodik ab (Könitz 2022). Sie bezieht sich lediglich auf Videospiele bzw. ein singuläres Medium. Die Herausforderung in dieser Arbeit besteht darin, mehrere Medien zu vergleichen. Im vorherigen Schritt wurde gezeigt, dass bestimmte Komponenten auf formaler Ebene verglichen werden können. Allerdings sind diese limitiert und immer noch erheblich von der Medialität abhängig.

Um die genannte Problematik zu lösen und die transmediale Komponente zu vertiefen, wurde auf die GT zurückgegriffen. Nach der Codierung wurde auf formaler Ebene herausgearbeitet, an welchen Stellen sich wichtige Codes sowohl im Comic als auch im Videospiel sammeln und miteinander vergleichen lassen. Daraus ergaben sich die in der folgenden Übersicht vorgestellten Kategorien. Eine Schlüsselkategorie konnte ebenfalls ermittelt werden. Die Kategorien sind in drei Ebenen unterteilt:

1. Worauf bezieht sich die Kategorie? (Handlungsbezug)
2. Wie zeigt sie sich bei der Figur? (Figurbezug)
3. Welche Deutungsangebote und Lesarten legt sie nahe? (Deutungsbezug)

Zur besseren Nachvollziehbarkeit werden am Ende jeder Kategorienexplikation Beispiele gegeben. Alle Kategorien einschliesslich der Schlüsselkategorien sind in beiden Medien vorhanden.

## *7.2.1 Handlungskategorie: Sicherheit und Kontrolle*

Die in dieser Kategorie ermittelten Codes treiben die Handlung voran. Rezipierende sind gefordert und werden aktiv einbezogen, beispielsweise bei gefährlichen Situationen im Spiel- und Leseverlauf. Spielende müssen in brenzligen Situationen handeln und Lesende müssen den Handlungsrahmen und den Inhalt auffassen und verstehen können. Herstellung und Verlust von Sicherheit und Kontrolle werden in dieser Kategorie thematisiert. Dieser Text beschreibt Kampfgeschehnisse oder gefährliche Situationen, die meistens eine äussere Bedrohung darstellen, zum Beispiel Naturkatastrophen oder Kontakt zu Feind:innen. Diese Elemente treiben die Handlung voran.

### *Figurbezug*

Die Spielfigur gibt Sicherheit nur freiwillig auf, wenn sie dadurch in eine bessere Situation gelangen kann. Dies wird meist von der Protagonistin Lara Croft eingeleitet. Falls Sicherheit und Kontrolle zufällig verloren gehen, wird versucht, diese schnell wiederherzustellen. Die Handlung wird von der Figur durch Gedanken und innere Rede angekündigt, um sie für die Rezipient:innen nachvollziehbar zu machen. Gleichzeitig werden der moralische Kompass und die damit verbundenen Gefühle der Protagonistin offenlegt. Hier werden innere Konflikte geäussert.

### *Deutungsbezug*

In dieser Handlungskategorie werden moralische Fragen, ihre Konsequenzen für das eigene Handeln und der Umgang mit aussergewöhnlichen Situationen thematisiert. Die Spielfigur wird zu Beginn als verunsichert dargestellt, hält jedoch einigen Situationen stand und versucht, sich aus eigener Kraft zu befreien, bis eine scheinbare Verbesserung der Situation eintritt. Neben der Darstellung des Alltags lenken Medien oft auch auf der spielerischen Ebene durch neue Spielmechanismen ab, die gemeistert werden können.

Jede Handlung bildet zudem ein Voranschreiten in der Geschichte rund um die Protagonistin. In Comics können Lesende sich die Zeit nehmen, um offensichtliche Irritationen zu hinterfragen, zum Beispiel die Flutwelle im Grand Canyon in *Season of the Witch #1*. Ebenso können Vergleiche mit der eigenen Lebenswelt gezogen werden, da die Welt von Tomb Raider Ähnlichkeiten aufweist. Es ist möglich, sich zu fragen, wie man in einer solchen Situation handeln würde. Die in dieser Kategorie zusammengefassten Spielmerkmale weisen einen hohen Grad an Involvierung auf. Diese Kategorie stellt die schwächste der gefundenen Kategorien dar: Da von den Rezipierenden schnelles Handeln und Lesen erwartet wird, kann es sein, dass nicht alle Informationen so unvermittelt und detailliert verarbeitet werden können. Auf der anderen Seite ist diese Kategorie sehr partizipativ für Nutzende.

#### *Mediale Beispiele*

##### *Videospiel*

- Alle Spieleröffnungen/Start der Spiele: Schiffsbruch (TR), Flut (SotTR), Kletterabsturz in sibirischen Bergen/Schneesturm (RotTR)
- Gefangennahme durch Feinde
- Drogeninduzierte Halluzinationen/Vergiftung mit Beeren durch Baba Yaga

##### *Comic*

- Plötzliche Flut im Grand Canyon (*Season of the Witch #1*)
- Gefangennahme durch die Queen of Serpents (*Queen of Serpents #3*)
- Drogeninduzierte Halluzinationen/Baum des Lebens (*Inferno #3*)

#### *7.2.2 Subjektivitätskategorie: Reflexion des eigenen Handelns*

Diese Kategorie gewährt Einblicke in die Gedankenwelt und Reflexionen der Hauptprotagonistin. Diese subjektiven Wahrnehmungen werden ausschliesslich aus der Perspektive der Hauptfigur dargestellt und die Lesenden beobachten Fühlen und Verhalten der fiktiven Figur.

##### *Figurbezug*

Die Protagonistin Lara Croft versucht regelmässig, die Geschehnisse um sich herum einzuordnen. Sie erlebt viele Rückschläge während der Geschichte und muss zahlreiche Verluste verarbeiten, darunter den Tod ihrer Eltern, aber auch aktuellere Ereignisse wie den Verlust von Freund:innen. In ruhigen Szenen reflektiert sie ihr eigenes Verhalten, beispielsweise auch in Traumszenen, wenn Lara bewusstlos ist oder mit anderen Personen über vergangene Ereignisse spricht. Lara kommentiert und reflektiert dabei ihr eigenes Verhalten und ihr eigenes Scheitern. Sie erkennt eigene Verhaltensweisen und Muster, scheitert jedoch daran, diese zu ändern oder zu durchbrechen. Die Protagonistin

handelt wider besseres Wissen weiterhin impulsiv. In der Reflexion rechtfertigt sie ihr teilweise gefährliches Vorgehen mit der Hoffnung, das Richtige zu tun.

## *Deutungsbezug*

Rezipierende haben hier die Gelegenheit zu betrachten, wie andere ihr eigenes Verhalten hinterfragen. Zwar sind einige dieser Verhaltensweisen stereotyp und klischeehaft, jedoch wird in diesem Prozess das Scheitern der Protagonistin gezeigt und veranschaulicht, wie sie damit umgeht. Der Umgang mit dem Nicht-wahrhaben-Wollen und die Akzeptanz von Scheitern sind wiederkehrende Themen, mit denen sich die Protagonistin auf sehr unterschiedliche Weise auseinandersetzt. In der Geschichte wird nicht nur versucht, das eigene Scheitern wiedergutzumachen, sondern auch gezeigt, welchen Druck die Figur auf sich selbst ausübt. Bemerkenswerterweise werden nicht alle Konflikte aufgelöst oder zu einem Happy End geführt. Die Figur kann die Beziehungen zu ihrer Freundin Sam und auch zu Reyes nicht aufrechterhalten, obwohl sie sich nichts sehnlicher wünscht. Ebenso kann sie ihre verstorbenen Eltern nicht zurückholen. Verarbeitung und Akzeptanz dieser Fakten werden in der Geschichte lebhaft inszeniert.

## *Mediale Umsetzung*

- «Innere Stimme» in Tagebuchform oder als Audioaufnahme – kann im Spiel nachgelesen werden, im Comic ist innere Rede Teil des Handlungsverlaufs
- Am Lagerfeuer (Videospiel)
- Therapiesitzung in RotTR
- Laras Gedanken in Form von gelben Plaketten und kleiner Schrift
- Streitgespräche mit Jonah (Comic und Videospiel)

## *7.2.3 Medienkategorie: Zeit*

Die Zeit kann als Medienkategorie bezeichnet werden, da sie medial übergreifend und immer präsent ist. Hierbei kommen vor allem formale Mittel zum Vorschein. Zeit kann auf medialer Ebene leicht manipuliert werden. Die Zeit ist insofern ein Machtinstrument für Rezipierende, als sie sich frei in der Handlung vor- und zurückbewegen können. Auch die Protagonistin bewegt sich in unterschiedlichen zeitlichen Ebenen. Die Zeit wird in dieser Kategorie und im Spiel und Comic sichtbar gemacht – somit können Prozesse besser verstanden werden. Ebenso kann die Zeit schneller oder langsamer laufen, wodurch die Subjektivität von Zeit und ihre Bedeutung für die eigenen Handlungen verdeutlicht wird.

## *Figurbezug*

Grundsätzlich sind Protagonistin und Erzählung in der Gegenwart verortet. Jede Handlung hat unmittelbare Konsequenzen. Lara Croft blickt jedoch gelegentlich auf ihre Kindheit und den Umgang mit ihren Eltern zurück. Dies wird im Spiel und im Comic durch Rückblenden verdeutlicht, beispielsweise einem eigenen Level mit Lara als Kind oder

anhand gemeinsamer Erinnerungen mit ihrem Vater bei Ausgrabungen. An manchen Stellen wird die Wahrnehmung der Zeit durch die Figur jedoch diffus dargestellt: Lara hat Schwierigkeiten, Zeitliches einzuordnen, wenn verschiedene Zeitebenen ineinanderfließen, sie zum Beispiel vergiftet wird oder einen Albtraum hat. Reale und surreale Elemente vermischen sich. So wird die Protagonistin in einem Moment als Erwachsene und im nächsten als Kind dargestellt, eine eindeutige zeitliche Zuordnung ist dann nicht mehr möglich. In der Erzählwelt von Tomb Raider identifiziert und benennt Lara verschiedene Zeitepochen.

#### *Deutungsbezug*

Alles, was «in der Vergangenheit» oder «im Traum» gefunden wird, kann nicht in die primäre Erzählebene übernommen werden und nur diese ist für die Rezipierenden erkennbar. Dies gilt auch dann, wenn die Spielenden diese Gegenstände aktiv finden oder wenn Lesende verfolgen, wie Lara Croft sie einsammelt. Alles, was der Protagonistin realistisch erscheint, wird auch als solches behandelt, selbst wenn die Spielenden oder Lesenden in diesem Moment wissen, dass es sich um einen Albtraum oder eine Rückblende handelt. Eine weitere Ebene dieser Kategorie ist die verzögerte Zeit. Beispielsweise wird Spielenden mittels Quick-Time-Events in brenzligen Situationen die Gelegenheit gegeben, schnell zu handeln, indem die Zeit plötzlich langsamer verläuft. Das HUD zeigt durch Symbole und Countdown an, wann welche Tastenkombination gedrückt werden muss. Gleiches gilt, wenn sich Laras Gesundheitszustand kritisch entwickelt. Es wird angezeigt, dass ihr Leben sich dem Ende zuneigt (Game Over), indem der Bildschirm allmählich in ein schwarz-weisses Muster übergeht oder der Rahmen mit Blutflecken bedeckt wird. Dies ist insofern ein besonderes Element, als die Spielenden Laras Perspektive übernehmen, obwohl sie noch in der Third-Person-Perspektive zu sehen ist. Hier werden First-Person- und Third-Person-Perspektive vermischt. Die Zeit wird für die Rezipierenden durch Rahmen, Leerstellen und den Raum zwischen den Rahmen und Speicherpunkten sichtbar gemacht. Ebenso kann die Erzählzeit für die Rezipierenden wiederholt werden, um bereits erlebte Ereignisse der Figur ins Gedächtnis zu rufen oder Hinweise erneut zu betrachten. Im Spiel kann man auch an alte Orte zurückkehren, um beispielsweise neue Ressourcen zu finden oder Nebenmissionen zu erledigen. Lesende können ihr eigenes Lesetempo bestimmen und in den Seiten vor- und zurückblättern. Das Verständnis von Zeit und dessen Zusammenhänge zwischen verschiedenen Medien sind anspruchsvoller als bei einem einzelnen Medium. Eine Verortung in beiden Medien ist dafür notwendig. Im Spiel kann mit dem Wissen, dass es kein Game Over und somit kein absolutes Scheitern gibt, experimentiert werden. Zum Beispiel können diverse Game Overs mit variierenden Cutscenes ausprobiert werden. Das Spiel kann auf verschiedene Arten erforscht werden, indem beispielsweise ludische Spielgrenzen getestet werden.



## *Mediale Darstellung*

- Filter über Vergangenheitsszenarien
- Schnellreise (Videospiel)
- Vor- und Zurückblättern (Comic)
- Rahmen (Fall durch Rahmen)/Rahmenbruch = Zeitbruch (Comic)
- Hallender Echo-Effekt bei Stimmen (Videospiel)

## *7.2.4 Deutungskategorie: Erinnerungen*

Diese Kategorie ist bedeutungsgenerierend und eine Formkategorie. Erinnerungen spielen im gesamten Verlauf der Erzählung eine wesentliche Rolle: Sie erfahren im Spiel wie im Comic eine besondere Bedeutung, Darstellung und Inszenierung. Oftmals wird die Bedeutung für Figuren, Artefakte und die Entwicklung der Geschichte erst durch entsprechende Erinnerungen – die nicht nur Lara betreffen – generiert. Ein wichtiger Aspekt des Spiels ist das Suchen und Finden von Artefakten, die an Erinnerungen geknüpft sind.

## *Figurbezug*

Lara besitzt einige persönliche Artefakte, die Erinnerungen hervorrufen. Eines davon ist ihre markante Halskette, die sie mit ihrem Vater bei einer Ausgrabung gefunden hat. Das «Hauptartefakt», nach dem in jeder Spiel- oder Comic-Episode gesucht wird, hat gewöhnlich auch eine kulturelle oder persönliche Bedeutung: So verleiht die göttliche Quelle im zweiten Videospiel *Rise of the Tomb Raider* dem:der Besitzer:in Unsterblichkeit. Wie im Verlauf der Geschichte offenbart wird, lebt der Besitzer Jacob bereits seit mehreren Hundert Jahren. Da Lara am Ende des Spiels die Quelle zerstören möchte, damit niemand diese Macht erhält, steht auch das Leben von Jacob auf dem Spiel. An einigen wenigen Stellen werden Erinnerungen eingeblendet – was ungewöhnlich ist –, wobei der sich vollziehende Wechsel von der Third-Person- in die First-Person-Perspektive der Hauptfigur eine sehr persönliche und subjektive Ebene eröffnet. Weitere Erinnerungen ziehen sich durch die Geschichte, beispielsweise an die verstorbenen Eltern oder die Freundin Sam, zu der sich das freundschaftliche Verhältnis im Verlauf der Geschichte verschlechtert.

## *Deutungsbezug*

Zusätzlich gibt es innerhalb des Spiels oder des Comics Artefakte aus vergangenen Zeiten, die als historische Zeugnisse dienen. Auf der Insel Yamatai finden Spielende und Lesende Artefakte wie alte Schriftrollen, Geschosse aus dem Zweiten Weltkrieg oder Puppen, deren Besitzer:innen verloren gegangen sind. Hieraus lässt sich schliessen, dass im Lauf der Jahrhunderte Menschen auf der Insel gelebt haben oder gestrandet sind. Das Auffinden dieser Artefakte verleiht Spielenden zusätzliche Erfahrungspunkte und sie erfahren mehr über die Geschichte des Orts. Die Comics fokussieren oft auf ein spezifisches Artefakt, das im Lauf der Handlung näher erläutert oder verwendet

wird. Zusätzliche Artefakte und Aufenthalte in anderen Ländern sollen kulturelle Bezüge herstellen und kulturelles Wissen vermitteln. Auch erweitert der Comic die Ebene der Erinnerung, wenn er Einblicke in die Erinnerungen von Antagonist:innen oder anderen Figuren gibt. Rückblenden werden entsprechend gezeigt.

### *Mediale Ebene*

Wenn nicht mehr klar ist, ob das Gesehene gerade der abgebildeten Realität entspricht, erhalten Spielende eine visuelle Rückmeldung auf dem Bildschirm, etwa durch Verzerrungen, unterschiedlich farbige Filter oder eine Vignette. Im Comic werden dazu ungewöhnliche Rahmen und Farbveränderungen genutzt.

- Albtraum-Level
- Erinnerungen mit Laras Vater
- Rückblicke in *Survivor's Crusade*
- Erinnerungen mit Roth beim Wandern

### *7.2.5 Schlüsselkategorie: Grenzüberschreitung*

Grenzen, Grenzerfahrungen und Grenzüberschreitungen sind nicht nur wiederkehrende Narrative, sondern auch formal wirksam. Die Grenzüberschreitung bildet das zentrale Muster im Material. Alle anderen (Unter-)Kategorien können dieser Kategorie subsumiert werden. Sie umfasst auch die medialen Grenzen und thematisiert den Medienwechsel als Grenzüberschreitung. Zudem finden sich alle Kategorien in allen Medien wieder.

### *Figurbezug*

Viele Ereignisse in der Geschichte adressieren Grenzüberschreitungen. Häufig führen scheinbar ausweglose Situationen dazu. Zu Beginn wird Lara mit ihrer eigenen Sterblichkeit konfrontiert und ist oft verletzt, sodass sie Schutz oder Heilung benötigt. Da sie regelmässig in risikoreichen Gebieten unterwegs ist, befindet sie sich in einem Zustand permanenten Abwägens. Lara begibt sich absichtlich in diese Situationen, um ihr Ziel zu erreichen, während sie gleichzeitig versucht, möglichst unentdeckt zu bleiben. Sie hegt aufgrund ihrer archäologischen Ausbildung eine professionelle Neugier gegenüber den Artefakten. Ihr Ansporn liegt im Wunsch, den Ruf ihres Vaters wiederherzustellen und dessen Suizid zu verstehen (bis sie entdeckt, dass dieser fingiert war). Ebenso sucht Lara nach dem Movers ihres Vaters. Auf ihren Reisen erlebt sie häufig Übersinnliches und Mystisches, was ihr neue Denkweisen und Möglichkeiten aufzeigt und eine entsprechende Herangehensweise erfordert. Ihr Ziel ist, aus der aktuellen Situation auszubrechen, indem sie ihr Leben und Handeln reflektiert. Die Protagonistin fühlt sich gegenwärtig unwohl und empfindet ihren Zustand als bedrohlich. Der Ruf der Heldin wird verdeutlicht, indem Lara immer wieder Grenzen überschreitet und entsprechend handelt. Die Grenzüberschreitung beinhaltet sowohl Verlust als auch Gewinn. An mehreren

Stellen scheint die Protagonistin den Verlust ihres Verstands in Kauf zu nehmen. Und im Verlauf der Geschichte verliert sie Freund:innen und Bekannte, die sterben oder sich von ihr abwenden, weil sie Lara als Bedrohung einschätzen. Im Unterschied dazu erweitert Lara kontinuierlich ihr Wissen und ihre Erkenntnisse, vor allem seit sie die Grenzen (und Grenzerweiterungen) ihrer Fähigkeiten erkannt hat.

## *Deutungsbezug*

Grenzen bilden das zentrale narrative Element und bestimmen formale Aspekte sowie inhaltliche Darstellungen. Daher wurden Grenzen als Kernbegriff und die Grenzüberschreitung als Schlüsselkategorie identifiziert. Alle Kategorien haben etwas Grenzüberschreitendes, das schliesst das Festhalten und die Erweiterung von Grenzen ein. Rezipierende erleben, wie die Protagonistin an Grenzen festhält und diese nicht überschreiten möchte. Bis zum Schluss bewahrt sie die Erinnerungen an ihre Eltern und die immer gleiche Erinnerung an ihren Vater. Grenzen werden nicht nur überschritten, sondern auch erweitert, zum Beispiel in moralischer Hinsicht, wie insbesondere ein Vergleich von Beginn und Ende der Erzählung verdeutlicht. In der ersten Sequenz, in der die Spielenden ein Reh töten müssen, um zu überleben, entschuldigt sich die Protagonistin bei dem Tier und empfindet Mitleid. Dies ändert sich jedoch drastisch im Verlauf der Geschichte, indem eine klare Unterscheidung zwischen Freund:in und Feind:in getroffen wird. Feind:innen werden ohne schlechtes Gewissen aus dem Weg geräumt, um das eigene Leben und Vorankommen zu sichern. Gleiches gilt für Tiere, die als Ressourcen dienen. Spielende erfahren eine Erweiterung ihrer physischen Grenzen im Verlauf der Narration, indem sie mithilfe von Erfahrungspunkten oder durch das Lösen von Rätseln weitere Fähigkeiten freischalten. Spielende können bis zu einem gewissen Punkt selbst entscheiden, welche Fähigkeiten sie in welcher Reihenfolge erlernen möchten. Auch im Comic werden neue Fähigkeiten der Protagonistin vorgestellt, in die laufende Geschichte integriert und durch besondere Rahmen für Lesende gekennzeichnet. Das Wissen über die Welt und ihre Grenzen nimmt kontinuierlich zu. Es gibt eine Akzeptanz von Grenzen, die nicht überschritten werden können oder sollten. Dadurch können bei den Rezipienten Fragen wie «Was wäre, wenn?» entstehen. Zum Beispiel wird die Grenze zum Übernatürlichen oder Übersinnlichen narrativ akzeptiert und nicht dauerhaft überschritten. Ein gutes Beispiel dafür ist die Darstellung der Dominante der Unsterblichkeit. Die Grenze zwischen Leben und Tod bzw. Sterblichkeit und Unsterblichkeit wird als Quintessenz der Menschlichkeit verdeutlicht, indem die Figur Artefakte zerstört, die diese übernatürliche Macht in sich tragen sollen (z. B. die göttliche Quelle in RotTR oder die Pilzvorkommen in *Spore*). Die Darstellungen der Grenzen sind nicht eindeutig und lassen keine klare Differenzierung zwischen den einzelnen Grenzen zu. Dies gilt auch für die Abgrenzung zwischen menschlichem und unmenschlichem Verhalten. Zum Beispiel werden unsterbliche Figuren wie die Sturmwatchen als besonders brutal und entmenslicht dargestellt. Eine besondere

Nähe zur Dimension des Grenzbezugs lässt sich erkennen, wenn mit Grenzen und Grenzüberschreitungen Transformationsprozesse dargestellt und eingeleitet werden. Hier besteht eine enge theoretische Verbindung zur Grenz- und Biografiedimension in der Strukturalen Medienbildung. Die zunehmende Auflösung klar definierter Grenzen, wie beispielsweise die Abgrenzung zwischen menschlichem und unmenschlichem Verhalten sowie die sich wandelnde Wahrnehmung von Gut und Böse eröffnen Raum für Reflexion. Dies wird z. B. ersichtlich, wenn man die Rolle der Unsterblichen Wächter betrachtet, die sich in den meisten Fällen für etwas von grosser Bedeutung einsetzen. Die Bedeutung der Schlüsselkategorie für die Ergebnisse dieser Arbeit wird im nächsten Unterkapitel erläutert.

### **7.3 Grenzen – Dominante und Muster**

Anschliessend an die Schlüsselkategorie Grenzüberschreitung wurden für diese Arbeit weitere Muster identifiziert. Das konstante Muster der Grenze – gleichzeitig die Dominante – wird genauer erläutert. Es wurden verschiedene Arten von Grenzen herausgearbeitet. Um eine bessere Übersicht in der Analyse zu gewährleisten und die Fragestellung zu beantworten, werden sowohl die Grenzen im Videospiel als auch diejenigen im Comic vorgestellt und mit Beispielen erläutert.

#### **7.3.1 Physische Grenzen**

##### *Videospiel*

Zu Beginn des Spiels wird deutlich, dass Lara an ihre körperlichen Grenzen stösst. Die Spielfigur wird als fit und schlank dargestellt, beispielsweise kann sie von Anfang an sehr gut klettern. Dies ist auch spielerisch hilfreich, um mit der Spielfigur die Spielwelt zu erkunden. Wenn Lara verletzt wird, ist sie jedoch schwach und die Spielenden müssen ihr helfen. In Tomb Raider ist ihre Behandlung sogar eine eigenständige Mission. In der Mission «Offene Wunden – Suchen Sie nach Hilfe» befindet sich Lara nach einer Bruchlandung mit dem Fallschirm in der Barackenstadt in feindlichem Gebiet. Sie ist so schwer verletzt, dass sie nur noch gehen kann. Zudem hält sie sich den Bauch und äussert ihren Schmerz durch lautes Stöhnen bei falschen Bewegungen. Der Bildschirm färbt sich zudem schnell schwarz-weiss und zeigt verzerrte Bilder. Diese Anzeichen deuten darauf hin, dass Lara schwer verletzt ist und sich kurz vor Game Over befindet. Erst nachdem sie ihre Wunden versorgt hat, kann das Spiel im normalen Modus fortgesetzt werden (Abb. 58).



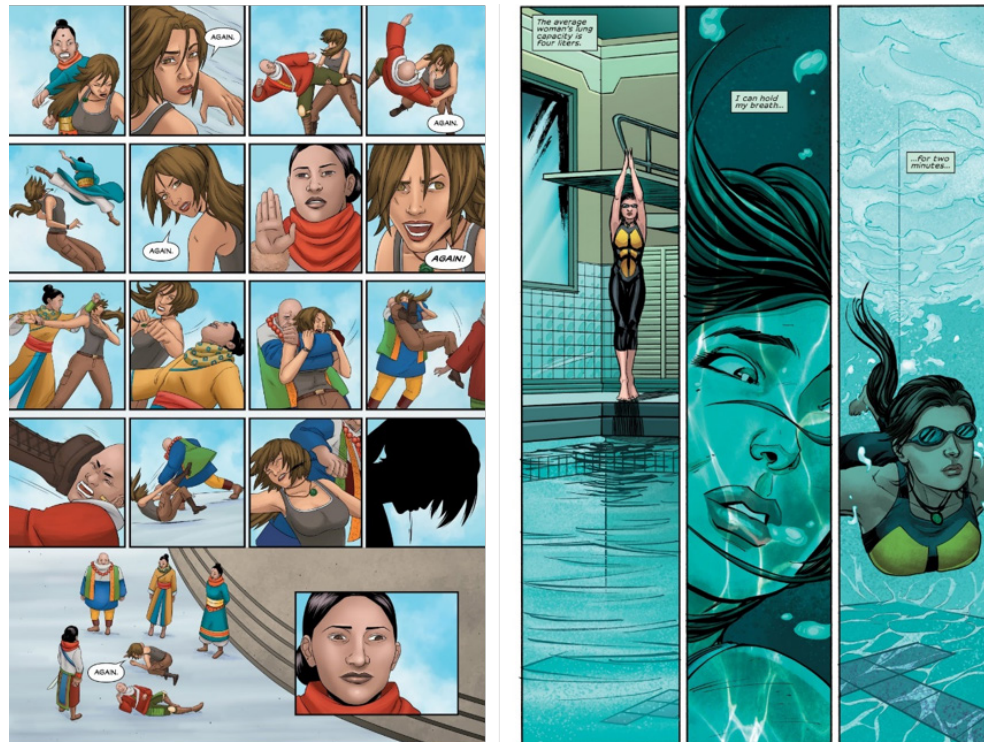
**Abb. 58:** Lara nach einer Bruchlandung in der Mission «Offene Wunden». Die Spielfigur ist offensichtlich verletzt und kann nicht mehr «normal» gesteuert werden. Quelle: eigener Screenshot.

Ebenso können mit (technischen) Hilfsmitteln die physische Grenze der Spielfigur erweitert und körperliche Fähigkeiten verbessert werden. Fortschrittliche Steigbügel ermöglichen schnelleres Klettern; Kräuter und Beeren können kurzfristig die Sinne der Spielfigur schärfen. Spielende erhalten einen Vorteil, indem bestimmte Elemente im Spielgeschehen hervorgehoben werden oder die Heilung des Charakters beschleunigt wird. Durch das Herstellen und Tragen von Kleidung können Spielende ihre Tarnung verbessern und sich beispielsweise besser vor griechischem Feuer schützen.

## Comic

Auch den Lesenden wird regelmässig gezeigt, wo die Figur an ihre Grenzen stösst oder versucht, diese zu überwinden. Sie trainiert regelmässig und bereitet sich explizit auf mögliche Hindernisse vor. Erzählerisch und formal ist hier mehr Zeit, um aufgebaute Ausdauer und den Weg zu neuen Fähigkeiten zu erklären. So wird die Figur häufiger in Trainingssituationen beim Klettern oder im Story-Arc *Spore* dargestellt, wie sie ihr Gehör schult und ihren Atem trainiert, um länger unter Wasser bleiben zu können. In *Survivor's Crusade* wird gezeigt, wie sie neue Kampftechniken erlernt (Abb. 59). Dies erklärt die körperliche Präsenz und Sportlichkeit im letzten Story-Arc des Comics und im Videospiel.





**Abb. 59:** Trainingsdarstellungen im Comic. Links: Spore #3. Rechts: Survivor's Crusade #3. Quelle: Dark Horse Comics/Square Enix.

## 7.3.2 Psychische Grenzen

### Videospiel

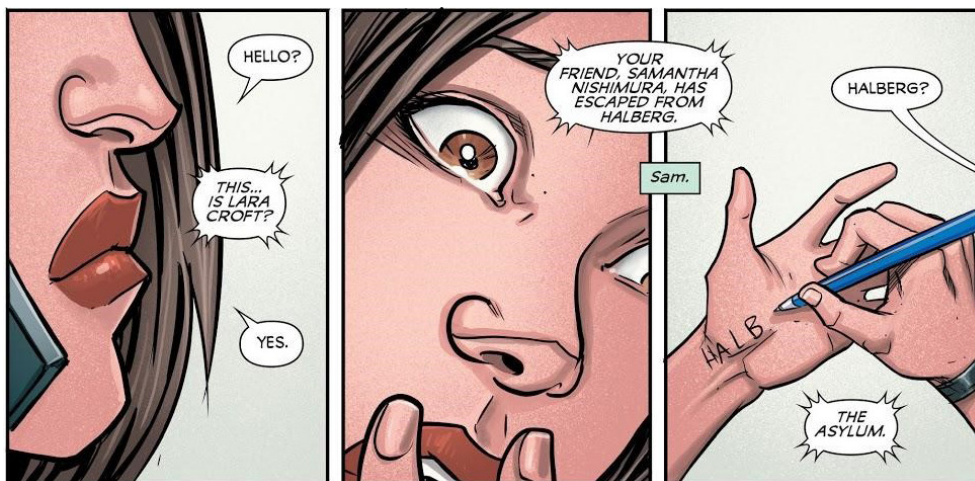
Die Erzählung über Lara Croft zeigt, wie die Figur an ihre physischen und psychischen Grenzen stösst. Zu Beginn der Geschichte wird die Hauptprotagonistin als junge, abenteuerlustige Studienabsolventin präsentiert, mit der sich einige Rezipierende möglicherweise identifizieren können. Lebensbedrohliche Extremsituationen gehören hier (noch) nicht zum Erfahrungsraum der Spielfigur. Die bereits erwähnten Beispiele ihrer physischen Grenzen vermitteln jedoch einen Eindruck von den psychischen Herausforderungen, denen sich die Spielfigur stellen muss. Der Überlebenskampf und die Stresssituationen werden Spielenden auf sehr unterschiedliche Art vermittelt. Zum einen äussert die Figur in einer Art Selbstgespräch ihren Stress oder Unmut über bestimmte Situationen oder notiert dies in ihrem Tagebuch, das von Spielenden gelesen werden kann (bzw. von der Figur vorgelesen wird). Auch in Gesprächen mit NPC erwähnt sie die grosse Herausforderung, der sie gegenübersteht. Zum einen können Spielende selbst mit NPC interagieren und ihre Meinung zur aktuellen Situation einholen (was meist optional ist). Alternativ wird dies durch Cutscenes vermittelt. Zum Beispiel wird den Spielenden



unmissverständlich mitgeteilt, wie bedeutend Sams Entführung für Lara ist und dass ihre Rettung ein wichtiges Missionsziel darstellt. Die psychische Stärke und das Lösungshandeln der Figur werden durch ihr aktives Hineinbegeben in brenzlige Situationen und ihre Bereitschaft verdeutlicht, mögliche negative Konsequenzen zu akzeptieren. Ausserdem sucht die Protagonistin professionelle Hilfe bei einem Therapeuten.

## Comic

Die Spiele stellen Lara sehr aktiv dar und Spielenden müssen schnell reagieren, ohne über die Handlung nachdenken zu können. Die Reflexionsarbeit der Figur wird in den Comics vertieft: Lara kehrt in ihre Londoner Alltagswelt zurück und leidet unter Verfolgungswahn. Sie attackiert beinahe drei unschuldige Männer, bricht dann aber schockiert darüber in Tränen aus und zieht sich zurück. Solches Verhalten zeigt auch der Nebencharakter ihrer besten Freundin Sam Nishimura. Im ersten Teil von Tomb Raider sollte Sam als neues Gefäss für Himiko dienen und hat die Ereignisse auf der Insel wie alle anderen nur knapp überlebt. Nachdem sie gegenüber Fremden gewalttätig geworden war, wurde sie von Lara und ihren Freund:innen in eine Nervenheilanstalt eingewiesen. In *Season of the Witch* wird die «Survivor-Guilt», das «Überlebendenschuld-Syndrom», thematisiert (Abb. 60, Abb. 61).



**Abb. 60:** Ausschnitt aus *Choice and Sacrifice* #8. Lara erfährt, dass Sam aus der Nervenheilanstalt ausgebrochen ist. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.



**Abb. 61:** Ganze Seite in Queen of Serpents #6. Lara erleidet einen Nervenzusammenbruch. Copyright: Dark Horse Comics/Square Enix.

### 7.3.3 Metaphysische Grenzen

#### *Videospiel*

In der gesamten Tomb-Raider-Saga werden die Grenzen des Verstands regelmässig hinterfragt und bilden ein ständiges Motiv. Dies zeigt sich beispielsweise am Sturm, der jedes Mal aufzieht, wenn jemand die Insel Yamatai verlassen möchte, an der Himmelsgöttin Himiko, die das Wetter beherrscht, an der göttlichen Quelle sowie an den Maya-Artefakten Schlüssel von Chak Chel und Schatulle von Ix Chel. All diese Vorgänge und Artefakte wirken sehr mystisch. Dahinter verbergen sich mythologische Geschichten und das in der TR-Saga wiederkehrende Motiv der Unsterblichkeit. Die Erzählung verzichtet auf aktive Zauberei übernatürlicher Wesen und deutet sie lediglich an oder stellt die Existenz solcher Wesen in den Raum. Mystische Erzählungen finden sich immer wieder in alten Büchern, auf Schrifttafeln und in antiken Objekten. Je weiter man in

die Geschichte eintaucht und den Hinweisen folgt, umso stärker manifestieren sich diese mystischen Erzählungen in der Spielwelt. Im Verlauf der Handlung werden übermenschliche Wesen entdeckt, wie im Abschnitt zur Erzählung beschrieben. In *Tomb Raider* sind es die Oni-Wachen und Krieger, die die Himmelsgöttin Himiko schützen. In *Rise of the Tomb Raider* werden die Unsterblichen von Jacob angeführt und beziehen ihre Unsterblichkeit aus der Quelle. In *Shadow of the Tomb Raider* sind es die Yaaxil, die im Namen der Maya-Göttin die Schatulle beschützen. Im letzten Teil des Spiels erfährt die Protagonistin am eigenen Leib die Auswirkungen von Unsterblichkeit, als sie selbst in eine metaphysische Welt eintaucht. Dabei spielen das Motiv der Unsterblichkeit und das menschliche Verlangen, ewig zu leben und dem Tod zu entkommen, eine wichtige Rolle.

## Comic

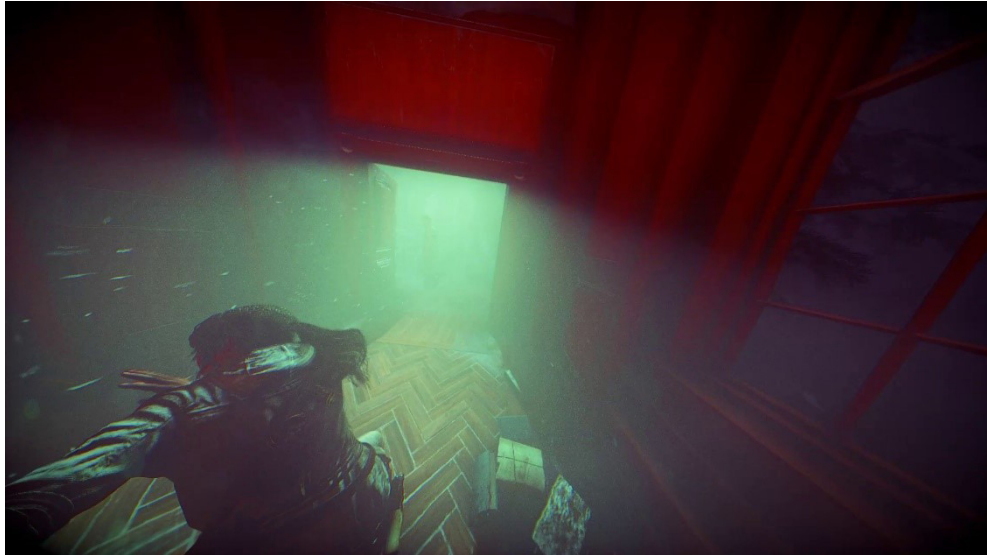
In den Comics wird immer wieder Himikos Macht thematisiert, insbesondere in Bezug auf Sam, von der sie Besitz ergriffen hat. Im Comic-Arc *Spore* treten übermenschlich starke graue Männer auf. Die Andeutung und Verfolgung dieser metaphysischen Elemente sind zentrale Aspekte der Erzählung und eng mit anderen Handlungssträngen verbunden, wie zum Beispiel Laras Ansporn, den Ruf ihres Vaters wiederherzustellen und seine Theorien zu beweisen.

## 7.3.4 Wahrnehmungsgrenzen und (T)Raumgrenzen

### Bewusstsein vs. Unterbewusstsein

## Videospiel

Die Erzählung thematisiert Überwindung und Erweiterung von Wahrnehmungsgrenzen auf vielfältige Weise. Sowohl formal als auch inhaltlich werden diese Aspekte dargestellt. Die Protagonistin erfährt durch eine Vergiftung eine Erweiterung ihrer Wahrnehmung. Im DLC *Baba Yaga: Der Tempel der Hexe* wird eine slawische Sage aufgegriffen. Lara gerät in Sibirien bei der Suche nach der Hexe Baba Yaga in einen Wald, dessen Blütenpollen bei ihr Halluzinationen verursachen. Dort durchlebt sie ihre Albträume, das heisst die Situation um den Tod ihres Vaters noch einmal als Erwachsene. Spielende erleben eine Überschreitung der Wahrnehmungsgrenze, indem ein verzerrter grüner Farbfilter über den Spielbildschirm gelegt wird (Abb. 62).



**Abb. 62:** Lara halluziniert, nachdem sie vergiftet worden ist (RotTR: Baba Yaga DLC). Quelle: eigener Screenshot.

Die Spielfigur lässt sich nur begrenzt steuern (Rennen oder das Ziehen von Waffen sind nur eingeschränkt möglich) und im Wald tauchen plötzlich Möbel aus Laras Zuhause auf: Türen, Tische oder Vasen. Darüber hinaus wird Laras Sprache verzerrt wiedergegeben und das Sounddesign wird immer intensiver. Dieser kurze Abschnitt im DLC wird schnell abgehandelt und Lara findet rasch eine Möglichkeit, sich gegen die Pollen zu immunisieren. Im DLC *Der Albtraum* von SotTR wird Lara unter Drogeneinfluss gesetzt, um Zugang zu einem Grab zu erhalten. Sie muss sich als würdig erweisen, indem sie sich einem eigenständigen Level stellt, das in ihrem Elternhaus stattfindet. Der Flur, den sie durchläuft, gleicht einem Museum. Hinter Glas sind verschiedene Szenen zu sehen, die abgespielt werden, sobald Spielende mit der Figur dort vorbeilaufen. Das gesamte Haus scheint unter Wasser zu stehen: Die Fenster reflektieren Wasser und Meeresgeräusche sind zu hören. Auf surreale Weise verarbeitet sie hier bisherige Erlebnisse und stellt sich ihrem eigenen schlechten Gewissen, das in Form einer Doppelgängerin erscheint. In diesem surrealen Traumlevel, das Elemente des Horror-Genres enthält, hinterfragt die Protagonistin ihre Wahrnehmung und Handlungen, indem sie sich selbst von aussen zu betrachten und ihre subjektive Sicht abzustreifen versucht. In dieser Introspektion schneidet sie aber nicht besonders gut ab. Ihre Doppelgängerin wirft ihr vor, nur Unglück zu bringen und anderen Schaden zuzufügen (Abb. 63, Abb. 64).





**Abb. 63:** Lara (rechts) wird von ihrer Traumdoppelgängerin (links) konfrontiert. Quelle: eigener Screenshot.



**Abb. 64:** Lara wird durch ihr schlechtes Gewissen wortwörtlich bedroht. Quelle: eigener Screenshot.

Die Spielenden werden mit surrealen Elementen überreizt, die schnell anzeigen, dass es sich um Level ausserhalb der üblichen Spielwelt handelt. Es wird mit Farbfiltern gearbeitet (Abb. 65) und es kommt zu Begegnungen mit bereits toten Figuren oder mit der Kind-Version von Lara.



**Abb. 65:** Im Level «Der Albtraum» kämpft sich Lara durch einen Tunnel, der aus ihren Opfern besteht. Der Lila-Filter zeigt an, dass es sich um (alb)traumhaftes Szenario handelt. Quelle: eigener Screenshot.

Die Szenerie ist grundsätzlich düster gehalten und es wird mit schnellen Setting-Wechseln und Cutscenes gearbeitet, indem die Figur zum Beispiel plötzlich ins Wasser fällt. Eine Wahrnehmungsgrenze innerhalb des Spiels sind die sogenannten Überlebensinstinkte. Als subjektive Perspektive dienen sie Lara zur Schärfung ihrer Sinne. Der Bildschirm wird zu einem dumpfen Sound in Schwarz-Weiss gehüllt und besonders auffällige Objekte, mit denen interagiert werden kann (z. B. Artefakte, die Erfahrungspunkte oder Munition bringen), werden gelb hervorgehoben. Das Gleiche passiert, wenn Spielende diesen Überlebensinstinkt aktivieren und auf Feind:innen treffen. Die Feind:innen werden gelb markiert, solange Lara noch nicht entdeckt worden ist (im ersten Teil des Spiels sind sie weiss) und rot, wenn sie entdeckt worden ist oder zwei Feind:innen des Teams in Kontakt stehen. Erst nach ihrer Niederlage und dem Erscheinen der Beute werden Gegner:innen (wieder) gelb gefärbt. Rot signalisiert höchste Alarmbereitschaft und Gefahr für Lara (Abb. 66, Abb. 67).





**Abb. 66:** Tomb Raider (2013): Ein:e Feind:in in Rot bedeutet, dass er:sie nach Hilfe ruft, sobald Lara angreift. Quelle: eigener Screenshot.



**Abb. 67:** Shadow of the Tomb Raider: Die Überlebensinstinkte zeigen den Spielenden Laras Feind:innen an. Gelb gefärbte sind ausserhalb Sicht- und Hörweite anderer Feind:innen und können unauffällig ausgeschaltet werden. Quelle: eigener Screenshot.

Die Überlebensinstinkte zeigen Lara das aktuelle Missionsziel und die Richtung, in die sie gehen muss.

Die Verarbeitung von Laras Trauma findet auf mehreren formalen Ebenen statt. Sie veranschaulicht im Spiel ihre Gedanken am Lagerfeuer oder im direkten Austausch mit Jonah, der sie im dritten Teil wesentlich aktiver als in den Vorgängerspielen begleitet. Es ist erkennbar, dass Lara mit diesem Zustand unzufrieden ist und dies einen kontinuierlichen Verarbeitungsprozess bewirkt. Dies wird nicht nur durch Rückblenden-Cutscenes deutlich, sondern auch durch spielbare Traumebenen und Traumsequenzen, die auch Lesenden offenbart werden.

#### *Comic*

Lara durchlebt im Comic-Arc *Inferno* eine ungewollte Drogenerfahrung, in der Vergangenes reflektiert wird. Die surrealen Bilder zeigen düstere Szenen in Blau und Grau, die in Rot übergehen und schliesslich heller werden, je mehr der innere Konflikt der Figur gelöst wird. Genauso wie im Spiel werden hier zurückliegende Ereignisse verarbeitet und die Figur wird selbst als Kind dargestellt. Auf der formalen Ebene werden viele Rahmenbrüche und Auflösungen vorgenommen, was die Grenzüberschreitung erst verschwommen und dann sehr klar anzeigt (Abb. 68).



**Abb. 68:** Lara fällt buchstäblich durch den Rahmen. Inferno #3. Copyright: Dark Horse Comics/ Square Enix.

Im Comic wird gezeigt, wie Lara ihr Training gezielt erweitert, um ihre Wahrnehmungsgrenzen zu verschieben. Im Story-Arc *Spore* schult sie ihr Gehör und versucht, das Erlernte umzusetzen. Zur Betonung ihres Fortschritts werden im Comic andersartige Rahmen und Bilder verwendet (Abb. 69).





**Abb. 69:** Im Comic-Arc Spore trainiert Lara ihr Gehör. Alles, was sie hört, wird in runden Rahmen versinnbildlicht

Inhaltlich greift die Narration dieser Storyworld längst etablierte Ereignisse auf, zum Beispiel dargestellte Freund:innen und Feind:innen, Artefakte und Orte.

## 7.3.5 Landesgrenzen

### *Videospiel*

Eine klare Abgrenzung stellen territoriale Grenzen dar. Die Spielfigur überschreitet sie unbeabsichtigt (z. B. Schiffbruch auf der Insel Yamatai in TR oder Flugzeugabsturz im Dschungel in SotTR) oder intendiert und illegal (z. B. heimliches Vordringen in Kriegsgebiete in Syrien in RotTR). In den meist verlassenen Gebieten sind Spuren untergegangener Zivilisationen oder Hinweise darauf zu finden, dass an diesen Orten Menschen gelebt haben. Dorthin zu gelangen, ist ausschlaggebend für Lara, um in ihren Recherchen voranzukommen und neue Informationen über Aufenthaltsorte gesuchter Artefakte zu erhalten. Spielenden wird angezeigt, dass viele Informationen auf die Aufzeichnungen von Laras Vater zurückzuführen sind. Lara tritt dadurch in dessen Fussstapfen, was den Vorbildcharakter dieser Figur für die Protagonistin hervorhebt. Landestypische Elemente vermitteln Spielenden, sich in einem anderen Land zu befinden. Die Protagonistin trägt im Vereinigten Königreich meist Jeans und Lederjacke und bewegt sich in städtischem Umfeld, in dem es in der Regel regnet. Im Gegensatz dazu (hier kommen blaue Filter zum Einsatz) agiert die Spielfigur in Syrien in einem Wüstensetting, trägt T-Shirt und Funktionshose (in denen viel mit beige und gelben Farben gearbeitet wird). Auf einer weiteren formalen Ebene wird den Spielenden durch Texteinblendungen gezeigt, wo die Szenerie stattfindet. Auch kann dies im Menü auf der Spielkarte eingesehen werden.

### *Comic*

Wenngleich im Comic ähnliche narrative Komponenten vorkommen, erfüllen Landesgrenzen hier noch weitere Aspekte. Zumeist soll in gefährlichen Gebieten oder fremden Ländern Verbündeten oder Freund:innen geholfen werden. So reist die Protagonistin heimlich nach Tschernobyl in der Ukraine, um eine Freundin von Trinity zu befreien (Story-Arc *Secrets and Lies*). In dem Text werden landestypische und popkulturelle Marker verwendet, zum Beispiel die berühmte Landmarke des verlassenen Riesenrads in Prypjat oder die Tatsache, dass die Figur stets ein Strahlungsmessgerät bei sich trägt. Ausserdem reist die Hauptfigur in neue Länder, um neues Wissen zu erlangen oder weitere Reflexionsarbeit zu leisten. Vor dem letzten Spiel der Trilogie unternimmt Lara im Comic eine weitere Weltreise auf den Spuren ihres Vaters und besucht gemeinsame Erinnerungsorte in Italien, Thailand und weiteren – ungenannten – Orten Asiens. Ortswechsel werden auf der formalen Ebene durch Texttafeln angezeigt. Das Reisen in fremde Länder wird hier mit Erinnerungen verknüpft.

### 7.3.6 Kulturelle Grenzen

#### *Videospiel*

In der Erzählung werden diverse Kulturen präsentiert, insbesondere die westliche Welt kontrastierend, die durch die Figur Lara Croft repräsentiert wird. Die Figur wird meistens als Fremde in anderen Kulturen dargestellt, was zu Beginn vor allem durch ihr Aussehen deutlich wird. Die von der Figur bereisten Regionen sind meist nicht westlich und werden entsprechend inszeniert. Um sich in diesen Kontexten zu orientieren, lernt die Figur viel über die unterschiedlichen Kulturen. Dieses Wissen wird meistens auch Spielenden zur Verfügung gestellt. Gefundene Relikte werden kommentiert und Epochen zugeordnet. Spielende werden ausserdem belohnt, wenn sie kulturelle Artefakte finden. Auf diese Weise oder durch das Lesen von Wandreliefs und Obelisksen können Erfahrungspunkte gesammelt werden, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Auch sind bestimmte Fremdsprachenkenntnisse erforderlich, um optionale Missionen zu absolvieren und Karten oder Hinweise lesen zu können. Wenn das erforderliche Sprachniveau noch nicht erreicht wurde, können die Hinweise nicht gelesen und die Mission nicht gestartet werden. Es ist bemerkenswert, dass die Figur die Sprachen erst erlernen kann, wenn sie sich in den entsprechenden sprachlichen Regionen aufhält. Im Spiel werden dargestellte Kulturen möglichst breit gefächert inszeniert. Beispielsweise werden viele Legenden und Geschichten aus der Kultur der Inka und Maya durch Nebenmissionen eingefügt oder es wird versucht, ein nachvollziehbares Abbild einer untergegangenen Zivilisation zu zeichnen. Ebenso werden eigene Versionen von Mythologien und Sagen entwickelt. Spielende können in diese Welten eintauchen, indem sie Outfits erwerben oder freischalten, die an diese Kulturen erinnern und Vorteile bieten, zum Beispiel das Outfit «Unsterbliche Wächter», eine Nachbildung der legendären Wächter, denen Lara während der Geschichte begegnet. Dieses Outfit schützt Spielende vor griechischem Feuer – einer weiteren Gefahrenquelle. Spielende können aus verschiedenen Gegenständen und Materialien neue Outfits erstellen, beispielsweise aus Tierfellen und -häuten. Dabei tauchen sie über die Figur in die lokale Kultur ein, wenngleich Lara als geduldete Gästin nicht Teil dieser Kultur ist und sich gegebenenfalls behaupten muss. Sie wird von der örtlichen Bevölkerung mit eigenen Namen bezeichnet, die sie als Fremde kennzeichnen. In *Tomb Raider* wird sie als «Outsiderin», in *Rise of the Tomb Raider* als «Fremde» und in *Shadow of the Tomb Raider* als «Ixik» oder «Ahau» (Frau/Fremde/Lord) bezeichnet. Es entsteht ein narratives Zusammenspiel unterschiedlicher Kulturen und Religionen, das für die Gestaltung der Umgebung, Figuren und Spielelemente genutzt wird. Auch der Einfluss der westlichen Lebenswelt auf nicht westliche Lebensformen sowie Einmischungen und Kolonialisierung spielen eine Rolle. In *SotTR* wird die Verbreitung der biblischen Erzählung durch Missionare in Südamerika insofern als aktives Story-Element genutzt, als Missionare Schätze der Maya gestohlen und versteckt haben. Das Eintauchen in eine neue Kultur wird im Spiel nicht nur durch das Interesse



der Spielfigur angezeigt, sondern auch durch das veränderte Aussehen im Verlauf des Spiels. Es können neue Outfits freigespielt werden, die Elemente der vorherrschenden Kultur vereinen und nur an bestimmten Orten getragen werden dürfen.

## *Comic*

Im Comic werden Laras Alltagswelt und ihre europäische Kultur ausführlich inszeniert und mehr innere Prozesse und persönliche Beziehungen dargestellt. Die Comics dienen der ausführlichen Darstellung der Selbstwahrnehmung von Lara.

### *7.3.7 Grenze Leben und Tod*

## *Videospiel*

Die Grenze zwischen Leben und Tod sowie die menschliche Vergänglichkeit und das Überwinden des Todes sind Konstanten und Dominanten<sup>16</sup> in der Erzählung der Tomb-Raider-Storyworld. Der Mythos der Unsterblichkeit und das damit verbundene ewige Leben werden als wichtiges narratives Mittel und als Motivation bestimmter Figuren und Antagonist:innen inszeniert. Die Reinkarnation von Himiko und ihrer unsterblichen Seele wird durch die göttliche Quelle ermöglicht, die Ana von ihrem Lungenkrebs heilen soll. Ebenso wird im Maya-Ritual die Sonne erneuert, indem eine einzelne Person über Leben und Tod vieler entscheidet. Hierbei wird auch das Streben nach Macht inszeniert. Das Thema Tod wird Spielenden immer wieder vor Augen geführt. Es wird gezeigt, wie die Protagonistin selbst über den Tod und Verstorbene denkt oder wie ihr Vater vergeblich versucht hat, ihre Mutter mit einem mystischen tibetischen Ritual wieder zum Leben zu erwecken. Auf einer erzählerischen Ebene können diese Grenzen im Spiel zwar gedehnt und erweitert werden, aber letztendlich wird die Grenze nur in eine Richtung überschritten – vom Leben in den Tod. Auf einer spielerischen Ebene kann dies jedoch anders gelesen werden: Als Spielende verfügen wir über unendliche Leben und können immer wieder von einem Speicherpunkt aus starten. Obwohl die Figur im Spiel stirbt und ein Game Over erhält, können wir jederzeit neu beginnen. Fehlentscheidungen können im Spiel korrigiert werden, was im realen Leben nicht möglich ist.

## *Comic*

Im Comic wird das narrative Element der Unsterblichkeit weiter aufgegriffen und erneut negativ konnotiert. Im Story-Arc *Spore* ist das gesuchte Artefakt der Pilz der Unsterblichkeit, der heilende Kräfte haben soll. Um diesen Pilz hat sich ein gefährlicher und brutaler Kult gebildet, der jede:n tötet, der:die nur in die Nähe des Pilzes kommt. Die Person, die Lara dabei hilft, den Pilz zu finden, stirbt letztendlich daran. Im Comic werden bisweilen im Spiel begonnene Geschichten weitergeführt, insbesondere rund um

---

<sup>16</sup> An dieser Stelle werden zwei Auswertungsverfahren miteinander kombiniert – sowohl die Kategorien aus der GT, als auch die Dominanten aus dem Neoformalismus.

die Unsterblichkeitsartefakte. Der Story-Arc *Choice & Sacrifice* handelt davon, wie ein Teil von Himikos Seele auf Sam in Yamatai übergegangen ist, als das Ritual gestartet wurde. Anders als das Videospiel inszeniert der Comic das Ausschalten von Gegner:innen zurückhaltender.

#### **7.4 Bildungstheoretische Kontextualisierung anhand eines Beispiels**

Im Folgenden soll exemplarisch anhand von Comics und Videospielen eine Analyse von Lern- und Bildungspotenzialen im Sinne der Medienbildung vorgenommen werden. Dazu werden Schlüsselszenen sowohl des Comics als auch des Videospiels herangezogen. Auch weitere Szenen können veranschaulichend genutzt werden, wie sich beispielsweise in den Ergebnissen zeigt. Da diese Szenen wiederkehrend sind und zu den Schlüsselszenen gehören, haben sie eine besondere Bedeutung innerhalb der Erzählung. Mithilfe dieser Szenen soll eine übergreifende bildungstheoretische Lesart entwickelt werden.

##### *7.4.1 Kurze inhaltliche Zusammenfassung der Szene*

Als Lara Croft noch ein Kind war, hat sich ihr Vater in seinem Arbeitszimmer in ihrem Elternhaus mit einer Schusswaffe vermeintlich das Leben genommen. Lara hörte den Schuss, als sie gerade im Haus spielte, und fand seine Leiche. Seitdem ist sie Vollwaise, da ihre Mutter bereits einige Jahre zuvor bei einem Flugzeugabsturz ums Leben gekommen war. Dieser Unfall trieb Laras Vater Richard Croft an den Rand des Wahnsinns. Er war besessen von Unsterblichkeitsmythen und suchte einen Weg, seine verstorbene Frau Amelia wiederzubeleben. Rückblickend zeigt sich, dass Laras Vater während ihrer gesamten Kindheit vermehrt auf Reisen und selten für seine Tochter da war. Lara verübte ihm dies und hielt seine Theorien jahrelang für Hirngespinnste, die seinen Ruf ruiniert hätten. Nachdem sie auf Yamatai die unsterbliche Seele von Himiko gesehen hatte, begann sie, den Theorien ihres Vaters Glauben zu schenken und seine Nachforschungen fortzusetzen, um seine Reputation wiederherzustellen.

Im Verlauf der Geschichte stellt sich heraus, dass Laras Vater keinen Suizid begangen hat, sondern vom Antagonisten der Serie, dem Trinity-Orden ermordet wurde. Nach den Ereignissen in *RotTR* kehrt Lara zu ihrem Familiensitz zurück und findet viele Erinnerungen an ihre Kindheit. Ausserdem entdeckt sie eine geheime Gruft, in der sich die sterblichen Überreste ihrer Mutter und ein Brief von ihr befinden. In Trauer um ihre verstorbenen Eltern und ihre geraubte Kindheit ist Lara entschlossener denn je, den guten Ruf ihrer Eltern wiederherzustellen und den:die Mörder:in ihres Vaters zu finden. Im Spielfinale von *Shadow of the Tomb Raider* gelangt Lara an ein heiliges Artefakt. Das Ritual zur Wiederherstellung der Sonne verleiht ihr die Möglichkeit, die Vergangenheit zu ändern und ihre Eltern wiederzubeleben. Sie entscheidet sich jedoch dagegen und belässt die Welt, wie sie ist.

## 7.4.2 Mediale Darstellung des Plots

Im ersten Spiel erhalten Spielende nur über Erzählungen anderer Crew-Mitglieder wie Roth oder von Lara selbst Informationen über deren Vater. Roth, der langjährige Freund des Vaters, vergleicht Lara mit ihm. Spielende erfahren von Laras ambivalentem Verhältnis zu ihrem Vater durch Aussagen wie «Sie klingen wie mein Vater», wenn es um Übersinnliches, von der Spielfigur in Zweifel Gezogenes geht. Auch ihre Tagebucheinträge am Lagerfeuer, die Spielende zum ersten Mal hören und im Spielmenü unter «Laras Tagebücher» einsehen können (Abb. 70), verdeutlichen dies.

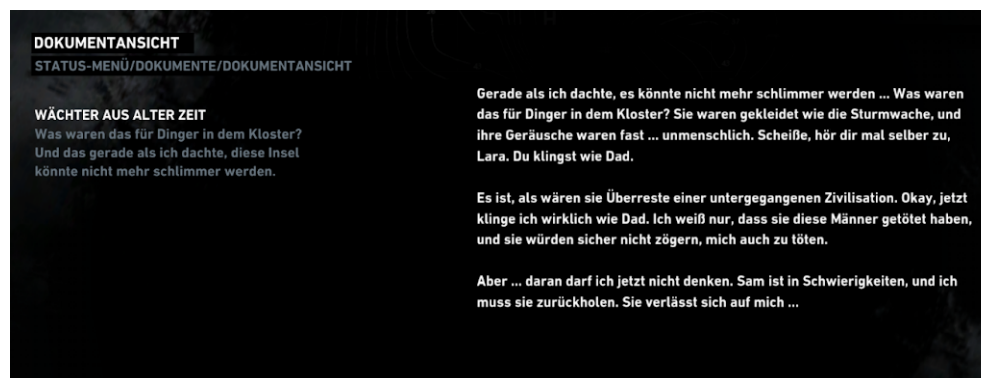


Abb. 70: Tagebucheintrag des Lara-Croft-Charakters in Tomb Raider 2013. Quelle: eigener Screenshot.

Das erste Spiel endet mit einer langen Cutscene, in der die Spielenden beobachten können, wie alle Überlebenden – Crewmitglieder und Lara – von der Insel flüchten. In einer Einzelaufnahme fasst Lara zusammen:

«Jahrelang habe ich an meinem Vater gezweifelt, wie alle anderen auch. Dabei hatte er mit so vielen Dingen Recht. Ich wünschte, ich könnte ihm das jetzt sagen. Ich war mir der Wahrheit immer so sicher. Aber nach dem, was ich gesehen habe, weiss ich nicht mehr, was ich glauben soll.»

In der Erzählung von Tomb Raider beginnt die Aufarbeitung von Laras Erinnerungen an ihren Vater mit den Worten: «Ich muss Antworten finden, ich muss verstehen.» Im weiteren Verlauf reflektiert Lara ihre Kindheit und gibt den Lesenden Einblicke in ihre Erinnerungen. Diese werden als Panels dargestellt und von ihr kommentiert. Lara wird als Kind gezeigt, das die Reiserouten des Vaters verfolgt und in Croft Manor aufwächst, wo sie sich oft einsam fühlt. Die Angestellten werden als Bezugspersonen inszeniert. Ebenso erinnert sich der Charakter daran, dass der Vater stets Geschenke mitbrachte. Auch wenn sie sie später als Bestechungen betrachtet, hat sie sich immer darüber gefreut wie auch dann, wenn sie ihn wenige Male auf seinen Reisen begleiten durfte. Doch auch dann war er mit anderen Dingen beschäftigt. Die Darstellung des Kinds Lara wird nicht nur über ihre Grösse, sondern auch über ihre kindliche Kleidung, zum Beispiel einen

rosafarbenen Pinguin-Pyjama, realisiert. Im Gegensatz dazu sind vom (abwesenden) inszenierten Vater nur Ausschnitte zu sehen und sein Gesicht bleibt verborgen (Abb. 71).

Der Story-Arc zeigt eine aktive Erinnerung Laras, die in der Vergangenheit spielt. Dies wird durch den schwarzen Hintergrund der Panels verdeutlicht, während Handlungen in der Gegenwart auf einem weissen Hintergrund stattfinden. Im zweiten Spiel, *Rise of the Tomb Raider*, ist das Thema Vater allgegenwärtig und die Spielfigur beschäftigt sich intensiv mit der Beziehung zu ihm. Sie hat alle Notizen gesammelt, die sie von ihm finden konnte. Auch hört sie sich seine Tonbänder an. Dadurch werden Spielende zum ersten Mal mit der Stimme von Richard Croft konfrontiert. Diese eröffnet sogar die Startsequenz. In der Eröffnungssequenz nimmt Laras Begleiter Jonah unmittelbar Bezug auf ihren Vater (Abb. 72).

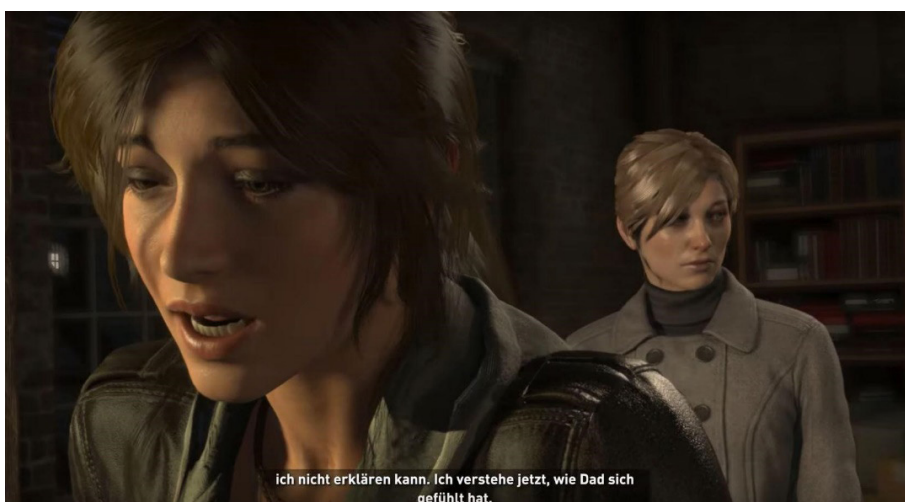


**Abb. 71:** Ausschnitte aus *Secrets & Lies*. Lara als Kind. Quelle: Dark Horse Comics/Square Enix.



**Abb. 72:** Jonah baut Lara auf mit: «Selbst wenn wir hier nichts finden – dein Dad wäre stolz auf dich.» Darauf Lara Croft: «Ich weiss». Quelle: eigener Screenshot.

In einer weiteren Cutscene, die zwei Wochen vor Spielbeginn datiert, erfahren Spielende, dass Lara mithilfe der Unterlagen ihres Vaters ein verstecktes Grab lokalisieren konnte. Sie teilt dies seiner letzten Lebensgefährtin Ana mit, die sich weiterhin um Lara kümmert: «Dad hatte Recht.» Ana beschreibt ihn jedoch als verwirrt, was Lara bestreitet und richtigstellt, dass er kurz vor einer grossen Entdeckung gestanden habe. Beim Spielen bemerkt Ana, dass Lara aufgebracht und ihr Apartment unaufgeräumt ist. Sie sorgt sich um Lara und vergleicht deren Zustand mit demjenigen ihres Vaters. Lara bestreitet dies und fühlt sich ihrem Vater mehr denn je verbunden (Abb. 73).



**Abb. 73:** Lara rechtfertigt sich vor Ana. Quelle: eigener Screenshot.



Die Szene findet abends im verregneten London statt und wird durch mystische Musik untermalt. Bei ihrer ersten Expedition steuern Spielende Lara in Syrien auf der Suche zum Grab des Propheten. Nach einiger Zeit wird es schliesslich gefunden. Die Spielfigur kommentiert den Fund: «Unglaublich ... wenn Dad das nur hätte sehen können!» (Abb. 74). Auch hier wird rätselhafte, epische Musik eingeblendet, als das verlassene und überwucherte Grab gefunden wird. In der zweiten Rückblende, die durch eine Cutscene inszeniert wird, durchsucht Lara ihr Elternhaus nach Unterlagen ihres Vaters und trägt diese zusammen. Ihr bester Freund Jonah stösst zu ihr, ist hinsichtlich der von ihr so bezeichneten Entdeckungen skeptisch und sorgt sich ebenfalls. Sie sitzt im Dunkeln auf dem Boden und betrachtet die Notizen ihres Vaters bei nur wenig Licht. Als Lara Jonah mitteilt, den Ort der göttlichen Quelle in einem alten Buch ihres Vaters gefunden zu haben, und ihn bittet, mit ihr nach Sibirien zu reisen, verlässt er wütend den Raum. Er ist besorgt über Laras naive Risikobereitschaft, die nur darauf abzielt, ihrem Vater zu folgen (Abb. 75).



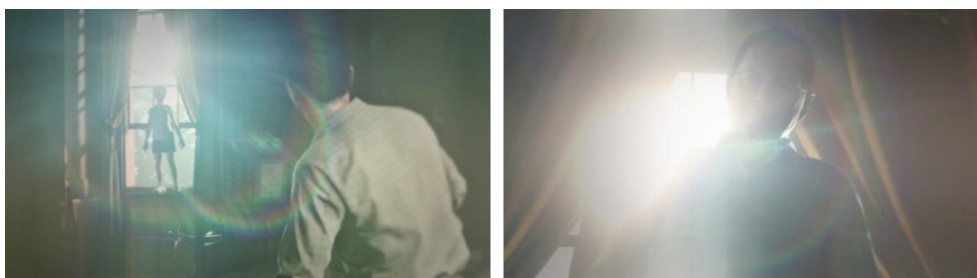
**Abb. 74:** Am Grab des Propheten in Rise of the Tomb Raider. Quelle: eigener Screenshot.





**Abb. 75:** Weitere Cutscene in Croft Manor in Rise of the Tomb Raider. Quelle: eigener Screenshot.

Dass sie auf der richtigen Spur ist, wird durch den Überfall im Haus bestätigt, bei dem ihr das Buch mit den Informationen zum Aufenthaltsort gestohlen wird. Im Verlauf der Geschichte werden über Cutscenes mehrere Flashbacks aus unterschiedlichen Perspektiven inszeniert, wenn die Protagonistin Lara Croft bewusstlos ist oder schläft (Abb. 76 bis Abb. 79).



**Abb. 76:** Flashbackszene Laras Kindheit. Quelle: eigene Screenshots.

In der ersten Szene klettert Lara als Kind über das Fenster in das Büro ihres Vaters. Weder dessen Gesicht noch ihr eigenes ist im intensiven Gegenlicht klar zu erkennen. Die Szenerie ist sehr hell, verwaschen und wird durch Lens-Flares bestimmt. Nach kurzer Zeit wechselt die Beobachtungsperspektive der Spielenden in die First-Person-Perspektive und somit in die subjektive Sicht der Spielfigur Lara Croft als Kind. Sie schaut zu ihrem Vater auf, kann jedoch sein Gesicht nicht klar erkennen. Beide sprechen darüber, dass er erneut auf Expedition gehen müsse und Lara ihn nicht begleiten könne, obwohl sie es gerne täte. Er versichert ihr, dass sie eines Tages grosse Spuren

in der Welt hinterlassen und er stolz auf sie sein werde. Dann klingelt das Telefon und er vertröstet Lara erneut.

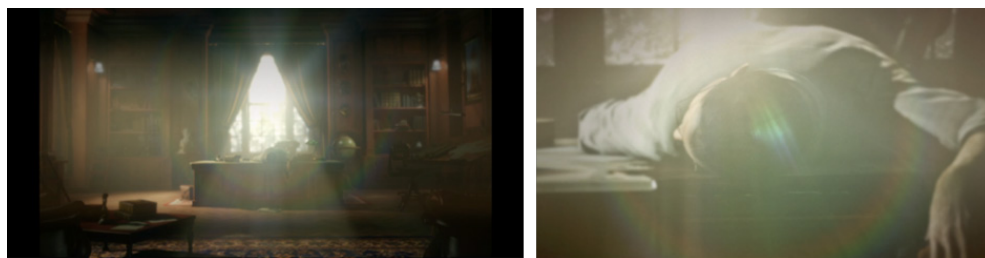
Die zweite Flashbackszene schliesst direkt an die vorherige an: Laras Vater legt offensichtlich aufgebracht den Telefonhörer auf. Lara teilt ihrem wütenden Vater mit, dass ihr seine Laune Angst mache. Er versichert ihr, sie werde ihn eines Tages verstehen. Lara verlässt das Büro ihres Vaters mit den Worten: «Sei einfach wieder mein Dad.» Während der Sequenz wird kurz ein Zeitungsartikel eingeblendet, demzufolge Richard Crofts Reputation stark beschädigt ist.

Die dritte Flashbackszene spielt kurz darauf. Aus Laras First-Person-Perspektive hört man einen deutlichen Knall. In der Cutszene stürmt Lara in das Büro ihres Vaters und findet ihn blutüberströmt über seinem Schreibtisch liegen. Es folgen Schnitte zur Pistole in seiner Hand und der nun blutigen Zeitung (Abb. 77).



**Abb. 77:** Die Zeitschrift vor und nach dem Tod des Vaters. Quelle: eigener Screenshot.

Die Szenerie verbleibt in weissem, verschwommenem Licht, wodurch Unschärfe entsteht. Der Kontrast ist entweder zu hell oder zu dunkel, um Bildinhalte zu erkennen. Im Hintergrund ist leise traurige Musik zu hören. Lara fragt nach ihrem Vater.



**Abb. 78:** Flashbackszenen: subjektive Perspektive auf den Tod des Vaters. Quelle: eigener Screenshot.

Direkt im Anschluss folgt eine Cutszene in die Gegenwart: Lara erwacht in einer Hütte. Jacob, mit dem sie zuvor geflohen ist, bittet sie, die göttliche Quelle nicht mehr zu suchen und gemeinsam mit ihm und seiner Dorfgemeinschaft gegen Trinity zu kämpfen. Dabei ereignet sich folgender Wortwechsel:

L: «Als ich klein war, gab es nur meinen Vater und mich. Er war auch Archäologe. In seinen letzten Jahren war er besessen über Mythen von Unsterblichkeit. Natürlich hat ihm niemand geglaubt. Ich auch nicht. Unser letztes Gespräch war ein Streit. Er hat sich umgebracht. Ich dachte, ich würde damit zurückkommen ... Und ich sah etwas, von dem ich dachte, es sei unmöglich. Es hat alles verändert. Ich erkannte, dass mein Vater richtig lag. Er starb allein und gebrochen. Aber er starb nicht umsonst [...]. Ich bekämpfe Trinity mit Ihnen, aber das Ziel bleibt dasselbe. Wenn ich jetzt aufgebe ...»

J: «... wäre es, als würden Sie ihn im Stich lassen»

Im weiteren Verlauf der Geschichte von RotTR gibt es nach vielen Cutscenes erstmals die Möglichkeit, Laras Erinnerungen aktiv als Spielende nicht nur in Form von Cutscenes zu erleben: Lara wird durch Dämpfe vergiftet und durchlebt die beschriebenen Erinnerungen viel intensiver in einer Albtraumsequenz. Der Spielbildschirm wird in grüne und rote Töne getaucht, um die Bewusstseinsveränderung und Vergiftung der Spielfigur anzuzeigen. Die Szenerie wirkt surreal: Es gibt nur einen engen, verschneiten Waldweg, den die Spielenden entlanggehen können. An einigen Stellen ist die Steuerung eingeschränkt und die Spielenden können nur langsam mit der Spielfigur voranschreiten. Die Kommentatorin beschreibt die Szenerie und ihre Ängste: «Das ist nicht real.» Immer wieder tauchen Figuren hinter den Büschen auf und laufen dann schnell weg. Dies wird von spannender und nervenaufreibender Musik begleitet, die kurz laut wird, wenn etwas passiert. Kurzzeitig werden Elemente aus dem Horror-Genre eingesetzt. Die Szenerie ist düster. Auf ihrem Weg sieht Lara immer wieder ihren Vater, der sich von ihr zu entfernen scheint und immer wieder verschwindet (Abb. 79). Schließlich findet sie auf dem Weg Möbelstücke aus ihrem Elternhaus und eine Tür, die der aus ihrer Erinnerung zum Verwechseln ähnlich sieht. Als sie hindurchgeht, befindet sie sich plötzlich wieder im Arbeitszimmer ihres Vaters, der sich in diesem Moment erschossen will (Abb. 80).



**Abb. 79:** Durch eine Vergiftung ändert sich der Spielmodus.



**Abb. 80:** Der vermeintliche Suizid des Vaters wird in der Vergiftungssequenz gezeigt.

Als er sich zu ihr umdreht, bemerkt sie, dass der Körper ihres Vaters einen Tierschädel trägt. Das Arbeitszimmer ist schlecht beleuchtet und weitgehend dunkel. Lediglich grelle grüne Lichtstrahlen scheinen durch das Fenster. Nach dem Schuss erwacht Lara aus ihrer Halluzination und Spielende bekommen wieder die vollständige Kontrolle über die Spielfigur. Wenig später erreicht Lara das Dorf von Jacob und erfährt, dass er eine Tochter hat, die Lara ähnlich ist: jung, kämpferisch, sportlich und mit einer Mission. Die Tochter

hat sich grosse Sorgen um ihren Vater gemacht und ist froh, dass er wieder da ist. Sie misstraut Lara, da diese ihn um jeden Preis beschützen will. In einer weiteren Cutscene wird den Spielenden gezeigt, dass dies Lara traurig stimmt und sie an die Beziehung zu ihrem Vater erinnert. Die letzte Erinnerung in diesem Spiel wird erneut als Cutscene inszeniert. Lara versucht, ihren entführten Freund Jonah von Trinity zu befreien. Auf dem anstrengenden Weg dorthin schläft sie kurz vor Erschöpfung ein. Die Szene spielt sich am Grab ihres Vaters ab. Alles ist in gleissendes Licht getaucht und die Ansicht überbelichtet. Spielende beobachten hier wieder aus Third-Person-Perspektive (Abb. 81):



**Abb. 81:** Lara am Grab ihres Vaters. Quelle: eigener Screenshot.

- L: «Ich hätte nie an dir zweifeln dürfen, Dad. Ich war nicht da, als du mich am meisten brauchtest. Ich beweise allen, dass du Recht hattest, von Anfang an, dass es die Wahrheit war. Keine Ammenmärchen. Ich bringe es in Ordnung, Dad. Das schwöre ich».

Danach kommt Ana zu ihr und teilt ihr mit, dass sie gehen müssen, weil Jonah wartet. Lara wacht erschrocken auf. Zum ersten Mal wurde hier in einer Rückblende etwas mit der Gegenwart vermischt. Es stellt sich die Frage, wie real die Erinnerungen der Spielfigur sind. Die nächsten aktiven Erinnerungen an Laras Vater sind in den letzten beiden Comic-Story-Arcs *Survivor's Crusade* und *Inferno* zu finden. In *Survivor's Crusade* werden die Erinnerungen anders dargestellt als zuvor und den Lesenden in der Gegenwart gezeigt, indem die Erinnerungen ihres Vaters als transparentes Bild, Geist, Spiegelung in Fenstern oder Rauch erscheinen. Auch spricht die Hauptprotagonistin in *Survivor's Crusade* mit ihrem verstorbenen Vater bzw. dessen Erinnerung. Sie unternimmt eine Reise in die Vergangenheit an Orte, die sie gemeinsam mit ihrem Vater besucht hat. Die Lesenden werden durch die Eins-zu-eins-Nachstellung der Situationen in die Handlung hineingezogen: Die Figur bereist diese Orte zwar in der Gegenwart, die Szenen werden aber teils als Vergangenheit visualisiert. Die Gleichzeitigkeit der Bilder ist hier besonders effektiv, da Rezipierenden verdeutlicht wird, dass die Figur genau in diesem Moment empfindet. Ebenso erinnert sich Lara in ihrem Elternhaus an ihren Vater, wenn sie alte Bilder von sich und ihm findet. Anscheinend verbringt sie viel Zeit damit, in Erinnerungen an ihn zu schwelgen (Abb. 82 bis Abb. 84).





**Abb. 82:** Fast die gesamte Seite wird von der Erinnerung und dem «Herauszoomen» aus der Szenerie eingenommen.





Abb. 83: Lara sieht ihren Vater im Rauch eines Lagerfeuers (Ausschnitt Seite).



Abb. 84: Lara betritt Orte, die sie mit ihrem Vater besucht hat.

Im Verlauf ihrer Erinnerungsreise wird die Erinnerung an ihren Vater immer deutlicher. Er erscheint nicht mehr nur als blasse Figur im selben Panel neben Lara, sondern eigene Panels werden mit positiven Erinnerungen gefüllt und heller dargestellt. Beim letzten Ort, den Lara betritt, stehen die Panels mit Lara allein im Bild gegenüber den Erinnerungen. Sie befindet sich in einem dunklen Raum, der weit und still wirkt. Die Erinnerungen mit ihrem Vater strahlen hell in braun-gelben Tönen und die beiden Figuren wirken sehr vertraut miteinander. Eine weitere Besonderheit an dieser Stelle ist, dass Rezipierende Laras Vater zum ersten Mal deutlich und in längeren Abschnitten über mehrere Seiten hinweg erkennen können.

Im Story-Arc *Inferno* begibt sich die Figur auf eine unfreiwillige Reflexionsreise, ähnlich wie in *Survivor's Crusade*. Erneut wird die Hauptprotagonistin unter Drogen gesetzt und sie durchlebt ihre schlimmsten Erinnerungen und Gewissensbisse. Der Tod ihres Vaters wird sehr kontrastreich mit Blau und Rot über eine ganze Seite hinweg dargestellt: Lara sitzt auf dem Boden und ist von Ana und anderen trauernden Personen umgeben, während es in dem Raum regnet. Als Lara sich dem toten Körper nähert, um sich von ihm zu verabschieden, greift dieser nach ihrer Hand und ruft ihr zu, dass es ihr Fehler sei. Laras Halluzinationen durchlaufen nun mehrere zurückliegende Erlebnisse, bis sie plötzlich ihrem Vater gegenüber sitzt – erst als Kind, dann wieder als Erwachsene. Hier erkennt Lara, dass sie sich für nichts entschuldigen muss und eine Aussprache mit ihrem Vater nicht notwendig ist. In ihrer Halluzination entschuldigt sich ihr verstorbener Vater bei ihr und ermutigt sie. Er sagt, dass er stolz auf sie sei. Die Szene beginnt in dunklen blauen Farben und hellt sich allmählich auf. Im Verlauf des Gesprächs ändern sich Schriftart und -größe und symbolisieren die Entwicklung vom verunsicherten Kind zur erwachsenen Frau, die auf Augenhöhe mit ihrem Vater spricht. Nach einigen weiteren positiven Sequenzen gelingt es Lara mithilfe von Jonah, aus dem Drogenrausch zu erwachen und zu fliehen (Abb. 85).

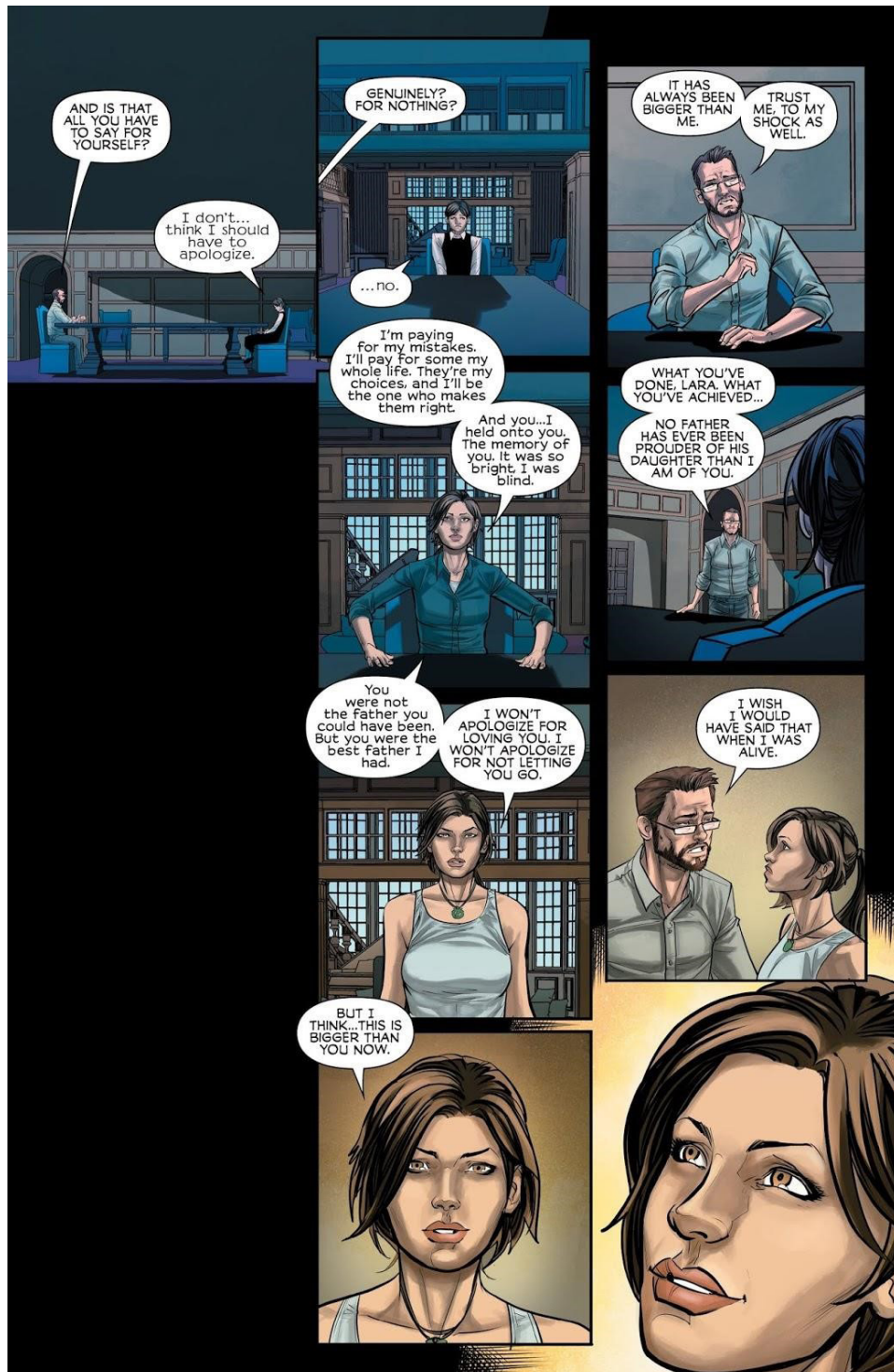


Abb. 85: Inferno #3. Lara tritt in einer Halluzination ihrem toten Vater gegenüber.

Auch in der nächsten Erinnerungssequenz handelt es sich um eine neue Erfahrung, in die die Rezipierenden immer mehr einbezogen werden. In einer weiteren Traumsequenz in SofTR können die Spielenden zum ersten Mal Lara als Kind selbst steuern. Sie befindet sich im Garten des Croft-Anwesens und erlebt ein fröhliches Abenteuer, das sie selbst kommentiert. Das Setting ist hell und freundlich und wird von verspielter kindlicher Musik begleitet. Die Spielenden klettern mit der Figur über das gesamte Anwesen, dann auf das Dach und erreichen schliesslich eine Bibliothek, in der sie ein Rätsel lösen müssen. Spielende können ausserdem das Anwesen erkunden, bevor wie in *Rise of the Tomb Raider* dargestellt alles abgedeckt und dem Verfall preisgegeben wird. In jeder Ecke finden sich Bücher und Schätze von Ausgrabungen. Lara findet auch Andenken wie Fotos (Abb. 86). Hier ist im Gegensatz zu den vorherigen Erinnerungen alles sehr klar und nüchtern beschrieben. Die negativen Erinnerungen an die streitenden Eltern sind hingegen sehr düster dargestellt (Abb. 87).



Abb. 86: Erinnerungsfoto im Flashbacklevel. Quelle: eigener Screenshot.





**Abb. 87:** Flashbackszene: Lara als Kind. Quelle: eigener Screenshot.

Auch in *Shadow of the Tomb Raider* wird Lara unfreiwillig unter Drogen gesetzt. Um Zugang zu einem Grab zu erhalten, muss sie eine Prüfung bestehen, die das Überleben dieser Vergiftung beinhaltet. Wie bereits in der Vergiftungsszene bei RotTR finden sich sehr düstere und dunkle Settings, die im Anwesen von Laras Eltern ihren Anfang nehmen. Die Bewegungen der Spielenden sind im ersten Abschnitt dieses Levels teilweise eingeschränkt und werden durch kurze Cutscenes unterbrochen. Es scheint, dass sich das Anwesen unter Wasser befindet: Von aussen dringt blaues Licht herein und im Haus sind Reflexionen zu erkennen. Zudem werden die Spielenden durch eine Art Museum geführt und verzerrte Ausschnitte aus Laras Erinnerungen werden vorgeführt (Abb. 88).



**Abb. 88:** DLC – der Albtraum. Quelle: eigener Screenshot.

Ausserdem begegnet den Spielenden die Kinderversion von Lara, die verängstigt in einem Glaskasten sitzt. Das gesamte Setting ist mit unheimlicher Musik untermalt und bedient sich erneut gängiger Horror-Elemente. Laras inneres Kind ist buchstäblich im Haus ihrer Eltern gefangen. Dann bricht der Boden unter ihr weg und das Level entwickelt sich in eine andere Richtung. Wenn die Spielenden es bis zur Endsequenz des Levels schaffen, ist die Prüfung überstanden. Die letzte Erinnerungssequenz in *Shadow of the Tomb Raider* ist wieder eine Cutscene. Nachdem Spielende den finalen Antagonisten Trinity – und damit den Endboss der Trilogie – besiegt haben, muss Lara selbst das Ritual zur Vollendung der Sonne vollziehen, damit die vorher angekündigte Apokalypse nicht eintritt. Lara wird eine glückliche Szene mit ihren Eltern präsentiert: Beide sind am Leben und picknicken. Ihr kindliches Ich gesellt sich zu ihnen. Die Szenerie ist fröhlich und ausgelassen. Lara beobachtet sehnsüchtig das Spektakel, während die Familie eine gemeinsame Reise plant. In diesem Moment kann sie die Welt nach ihren Vorstellungen formen und ihre Eltern zurück in die Welt der Lebenden bringen. Im nächsten Moment wirkt die Protagonistin aber traurig und verabschiedet sich: «Leb wohl. Leb wohl, Dad.» Sie dreht sich um und geht. Die Szene wird in Nebel gehüllt und löst sich langsam auf.



In der End- und Abschlussequenz von *Shadow of the Tomb Raider* kehrt Lara ins Haus ihrer Eltern zurück. Die Räumlichkeiten sind nun bei Tageslicht zu sehen und erstrahlen in neuem Glanz (Abb. 89).



**Abb. 89:** Letzte Einstellung von *Shadow of the Tomb Raider*. Quelle: eigener Screenshot.

#### 7.4.3 Bildungstheoretische Interpretation und Kontextualisierung des Beispiels

Das herangezogene Beispiel veranschaulicht, wie Erinnerungsarbeit einer fiktiven Lebensgeschichte medial durchgeführt wird und gleichzeitig biografische Arbeit mittels der geleisteten Trauerarbeit stattfindet. Dies geschieht im Einklang mit den zuvor erarbeiteten Grenzmustern. Die Erinnerungen, die den Rezipierenden gezeigt werden, entfalten sich erst im Verlauf der Narration. Zu Beginn des ersten Comics (*The Beginning*) und Videospiels (*Tomb Raider 2013*) wird wenig über den Vater enthüllt. Der Protagonistin ist es unangenehm, über ihren Vater zu reden oder sich an ihn zu erinnern. Als sie jedoch bemerkt, ihrem Vater unrecht zu tun, überdenkt Lara ihre Sicht und beginnt zu reflektieren. Sie betrachtet das vorhandene Wissen über ihren Vater aus einem anderen Blickwinkel und hinterfragt ihren eigenen Umgang mit seinem Tod. Je mehr sie reflektiert, desto mehr präsentieren sich den Rezipierenden neue Szenen und Erinnerungen. Einige dieser Erinnerungen stimmen überein, werden jedoch aus einem neuen Blickwinkel betrachtet. Die Erinnerung an ihren Vater entwickelt sich von einer kindlichen, subjektiven aus der Froschperspektive über eine subjektive auf Augenhöhe bis zu einer Third-Person-Perspektive, in die die Rezipierenden als Zuschauende einbezogen werden. Lara baut immer mehr Distanz zur Szenerie auf, betrachtet diese aus neuen Blickwinkeln und erobert sich so die zeitliche Distanz in der Vergangenheit zurück. Im Verlauf der Erzählung werden Erinnerungen sukzessive präsenter und bilden ein Spiel zwischen Nähe und Distanz ab. Der abwesende Vater, über den nicht gesprochen wird

(*Tomb Raider 2013; Secrets & Lies*), wird zum gesichtslosen, überhöht dargestellten Vater, der in den Abbildungen immer nur im Gegenlicht gezeigt wird (*Rise of the Tomb Raider*) und eine Art Heiligenschein bekommt. In der lebendig gewordenen, in die Gegenwart gezerrten Erinnerung (*Survivor's Crusade*) wird mit dem Abbild gesprochen und sich damit auseinandergesetzt (*Inferno*). Der Erinnerungs- und Verarbeitungsprozess endet im letzten Spiel, *Shadow of the Tomb Raider*. Die Erinnerungen werden klar und lebhaft durchlebt und Spielende müssen nun eine aktive Rolle einnehmen. Sie bekommen nicht nur Cutscenes präsentiert, sondern müssen diese Erinnerungen erspielen, um im Spiel voranzukommen. Konnten zuvor Cutscenes übersprungen werden, ist dies nun nicht mehr möglich und Spielende müssen die Figur durch dieses Erinnerungslevel führen. Die Signifikanz dieser Szene und damit der zurückliegenden Erinnerungen unterstreichen auch die formalen Mittel: Erstmals beginnt eine Szene im Freien, auf einem Spielplatz vor dem Elternhaus. Das Setting wirkt kindgerecht, die Sonne scheint und helle, Pastelltöne dominieren. Die als Kind dargestellte Spielfigur wirkt fröhlich und aufgeweckt. Dies wird von einer leichten, fröhlichen Musik im Hintergrund untermalt. Als Lara das Level-Rätsel löst, entdeckt sie einen geheimen Raum mit Gegenständen von und Andenken an ihre Mutter. Dadurch flackern weitere Erinnerungen an ihre Kindheit auf. All dies ändert sich, als Lara den tödlichen Schuss hört. Das Sounddesign ändert sich. Schwermütige, langsame Violinen sind zu hören. Die Szenerie wirkt nun natürlicher und dunkler, die Third-Person-Perspektive besteht fort und bleibt im Gegensatz zu den eingeblendeten Erinnerungen aus den anderen Teilen unverändert. Das Setting wird im Ganzen gezeigt, ohne Überblendungen oder verschwommene Bilder. Die Protagonistin hat somit ihre Erinnerung klar zurückgewonnen und war bereit, diese schmerzhafteste Erinnerung erneut zuzulassen. Hier findet eine intensive biografische Arbeit statt, die sich auf die positive Verarbeitung von Trauer konzentriert. Im Finale entscheidet sich Lara dafür, in der Gegenwart zu leben, nicht in der Vergangenheit zu verharren. Obwohl sie mithilfe des übernatürlichen Artefakts in der Lage wäre, ihre Eltern zurückzuholen, wählt sie diesen Weg nicht. In der letzten Szene des Spiels wird den Rezipierenden gezeigt, dass die Protagonistin ihre Entscheidung nicht bereut. Sie sitzt in ihrem renovierten Elternhaus, umgeben von zuvor weggeschlossenen Gegenständen, die ihren Eltern gehört hatten. Hier wird deutlich, dass die Geschehnisse anders betrachtet werden. Der Familiensitz wird nicht mehr als «Gruft» oder nur als Haus der Eltern betrachtet, die das Anwesen nicht mehr bewohnen, sondern als Zuhause und Erbe anerkannt, woraus Lara etwas Eigenes aufbaut.<sup>17</sup> Im Rahmen dieser Inszenierung wird eine interessante, die Reflexion der Spielenden und Lesenden anregende Form der Erinnerungsarbeit präsentiert. Die Anregung erfolgt auf mehreren Ebenen durch Irritationen (Fromme 2006): So wird zum Beispiel mit Wahrnehmungskventionen gebrochen, indem Abschnitte wie das Albtraum-Level

---

17 An dieser Stelle sei darauf verwiesen, dass die Entscheidungen der Spielenden und Lesenden keinen Einfluss auf die Handlung haben. Dies bedeutet, dass die Handlung nicht verändert wird, andere Handlungsmöglichkeiten nicht offenbart werden und das Spielende nicht anders ausgehen kann.

verzerrt und schräg dargestellt werden oder indem mit starken Farbfiltren gearbeitet wird. Ebenso werden übernatürliche Elemente verwendet, die in Kontrast zum zuvor konstruierten, stark realistischen Abbild im Videospiel stehen. Ein weiterer Aspekt ist der Medienwechsel. Dieser erfolgt durch die Überschreitung medialer Grenzen, konkret durch den Wechsel vom Videospiel zum Comic. Dadurch wird ein Verfremdungseffekt erzeugt, auf den sich die Spielenden und Lesenden jederzeit einstellen müssen. Diesbezüglich ist insbesondere der Comic zu nennen, da hier in der Regel ein Wechsel zwischen Autor:innen und Künstler:innen stattfindet, was zu Brüchen im Zeichenstil führt. Im DLC Blutsbande kann die Trauerarbeit von Lara Croft weiter begleitet werden. Der Vater trägt Erinnerungen als Off-Text vor, die bei Berührung eines hellen Lichtstrahls innerhalb des Hauses ausgelöst werden. Spielende können mit der Spielfigur die Familiengeschichte aufdecken. Die Figur akzeptiert ihre Vergangenheit und versucht, mit der Geschichte abzuschließen. Jörissen und Marotzki verstehen dies als Indiz, dass biografische Arbeit ein Bildungsprozess ist und dass dies eine Art davon darstellt (Jörissen und Marotzki 2009, 88). Es wird gezeigt, wie sich Laras Selbst- und Weltverhältnis ändert und dadurch alternative Zukunftsentwürfe ermöglicht werden:

«Das Akzeptieren des Nichtveränderbaren enthält dagegen die Möglichkeit der Flexibilisierung narrativer Horizonte: spezifische Fremdheitsstile werden Teil der eigenen Identität und damit erhält die Zukunft wieder eine Chance» (Jörissen und Marotzki 2009, 90).

Dies wird in der Handlung erneut betont, als die Hauptfigur erfährt, dass ihr Vater keinen Suizid begangen hat, sondern von Trinity ermordet wurde. Somit wird das Akzeptieren des Nichtveränderbaren und damit ein dramatischer Moment des Erinnerns neu eingeordnet, auch in das Familienbild von Lara. Der Tod ihres Vaters kann nicht ungeschehen gemacht werden, genauso wenig wie die bereits geleistete Reflexionsarbeit. Allerdings hat Lara in dieser Erzählung die Möglichkeit, nach der sich viele Menschen in ihrer Trauerarbeit sehnen, ihre Familie zurück- und somit ihre Kindheit nachzuholen. Schliesslich distanziert sie sich jedoch klar von ihrer Vergangenheit und akzeptiert die Entwicklung in der Gegenwart. Sie nutzt die Chance der neuen Zukunftshorizonte. Mit dem Abschluss gibt Lara die Erinnerungen frei und zeigt damit, dass sie keine Macht mehr über sie haben und nicht mehr nach der «verlorenen Zeit» (Marotzki 2007) suchen wolle. Marotzki spricht hier davon, dass Erinnerungen uns überwältigen können. Dieses Gefühl wird zumeist medial ausgedrückt und damit in Verbindung gebracht. Das Element Wasser spielt eine wichtige Rolle in der Storyworld. Lara durchlebt einen ihrer vergifteten Albträume unter Wasser und muss sich aus den Fluten retten. Ausserdem werden einige Erinnerungen ausgelöst, nachdem Lara ins Wasser gestürzt ist. Es entsteht auch der Eindruck, dass sie die meiste Zeit unter Wasser ist. Wasser nimmt innerhalb des «Tomb Raider»-Franchises eine herausragende Stellung ein. Es steht in der Symbolik für das Leben und den Tod sowie für Trauer. Einerseits kann Wasser für Erneuerung

stehen, andererseits kostet es Lara Croft mehrmals fast das Leben und bringt sie zum Erstarren. Des Weiteren fungiert Wasser als Symbol der Reinigung: Zahlreiche Szenen, in denen Lara aus dem Wasser auftaucht, verleihen ihr neue Energie und befreien sie von den Lasten der zurückliegenden Aktion. Ausserdem symbolisiert Wasser die verstrichene Zeit, wobei hier der Fluss der Zeit von Bedeutung ist (*panta rhei*, alles fliesst). Dieser veranschaulicht, dass Erinnerungen in einer gewissen Ordnung miteinander verflochten sind, allerdings sind einzelne Erinnerungen in ihrer Abfolge durcheinandergeraten. Der Fluss der Zeit stellt somit ein verbindendes Element dar, da er von einer Erinnerung zur nächsten führt und dadurch eine Art Verbindung und Übergang herstellt. Die offensichtlichste Ebene dient der Reflexion, welche durch die Spiegelungen der Wasseroberfläche dargestellt wird. Dabei zeigt sie Schichten und Tiefen an. Aus mythologischer Perspektive stellt Wasser ein zentrales Motiv im gesamten Tomb Raider Franchise dar. So wird in einer der grossen Naturkatastrophen, die zum Auslösen der Maya-Apokalypse führen, eine Tsunami-Flutwelle dargestellt, die aus dem Nichts erscheint. Im weiteren Verlauf der Handlung wird Lara im Storyarc «Season of the Witch» im Grand Canyon von einer solchen Flutwelle überrascht.

Dies ist nur ein Ausschnitt der gesamten dargestellten Erinnerungsarbeit. Im Spiel werden Spielende regelmässig mit Tonbändern von Laras Vater konfrontiert und im eigenen DLC wird der Tod ihrer Mutter behandelt. Im Comic führt Laras innere Stimme oft zu Erinnerungen an ihren Vater zurück. Bemerkenswert ist, dass viele Erinnerungen unbewusst ausgelöst werden, zum Beispiel wenn Lara schläft oder vergiftet wird. Ihre Erinnerungen infolge von Vergiftungen sind deutlich düsterer und verzerrter dargestellt als andere. Beispielsweise werden dunkle Grün- oder Lilatöne verwendet und diese sind meistens mit Situationen verbunden, in denen Lara in Lebensgefahr schwebt wie beim Ertrinken oder wenn sie sich im Wald verirrt hat.

Durch die transmediale Narration über Videospiele und Comics hinweg wird es für Rezipierende komplexer als beispielsweise anhand von Stand-Alone-Videospielen oder One-Shots,<sup>18</sup> der biografischen Erzählung und somit der Entwicklung der Protagonistin zu folgen. Es erfolgt eine Rekontextualisierung von Wissen. Die Betrachtung neu gewonnener Fakten kann zu einem kompletten Perspektivwechsel führen. Ebenso lässt sich feststellen, dass durch diese neue Kontextualisierung und Verarbeitung vergangenes Wissen besser aufgearbeitet und verstanden werden kann. Des Weiteren zeigt sich, dass durch diese Reflexion ein Einklang mit der Situation erreicht und eine erfolgreiche Biografisierung abgeschlossen werden kann. Selbst als Lara die theoretische Möglichkeit hat, ihre Eltern zurückzuholen, entscheidet sie sich dagegen, da sie den Verlust bereits verarbeitet hat und wieder Sinn in Gegenwart und Zukunft gefunden hat. Gleiches gilt, wenn neue Fakten hinzukommen. Dies zeigt, dass die Auseinandersetzung mit dem Problem nicht zwangsläufig in der äusseren Welt liegt, sondern in der eigenen subjektiven Welt. Daher ist es lohnenswert, sich auf unterschiedliche Weise mit den Fakten zu

---

18 One-Shots sind Comic-Hefte die als einmalige Ausgaben veröffentlicht werden ohne (geplante) Fortsetzung.

beschäftigen. Individuen müssen diese für sich selbst einordnen und kontextualisieren, um sie verarbeiten zu können (Jörissen und Marotzki 2009, 33). In der TR Storyworld wird durchgespielt, wie man an ein mystisches oder übernatürliches Artefakt gelangen kann. Die Protagonistin entscheidet sich jedes Mal dafür, dieses Artefakt und das damit verbundene Wissen zu zerstören oder geheim zu halten. Komplexe Fragen werden aufgeworfen, zum Beispiel wer über solches Wissen verfügen oder Zugang dazu haben sollte und wer darüber entscheidet. Auch die gesellschaftliche Verantwortung wird diskutiert: Darf solches Wissen überhaupt offenbart werden?<sup>19</sup> Ebenso wird hier die Frage nach Gut und Böse abstrahiert. Allerdings kann das eigene Handeln trotz guter Absichten fragwürdig werden. Es werden menschlich schwierige Situationen veranschaulicht (Jörissen und Marotzki 2009, 63–64), auch wenn die Rezipierenden keine eigene und offene Entscheidungsgewalt über das Vorgehen der Protagonisten haben. Das Verhalten kann aus der Distanz beobachtet werden. Diese Handlungen werden im Videospiel quasi in Echtzeit miterlebt. Durch den Medienwechsel zum Comic werden diese Situationen zusätzlich beleuchtet. Auch der Umgang mit Mitgliedern der Gemeinschaft und Freunden wird gezeigt und ihr hoher Sozialisationswert für die Protagonistin verdeutlicht. Des Weiteren werden «schwierige menschliche Grenzprobleme» (Jörissen und Marotzki 2009, 67) behandelt und somit verdeutlicht, was es bedeutet, Mensch zu sein. Das Übernatürliche wird gejagt und am Ende abgelehnt. Dennoch wird das Übernatürliche – wie auch das Albtraumhafte und Vergiftete – als etwas Unbestimmtes und nicht Greifbares dargestellt, was aber irgendwie verarbeitet werden muss. Das Einordnen und Verarbeiten von Unbestimmtheiten oder deren Umwandlung in Bestimmtheiten stellt einen notwendigen Schritt in der vorgestellten Geschichte dar und ist auch für den Spielverlauf von entscheidender Bedeutung. Das Wort «übernatürlich» impliziert, dass es sich um etwas handelt, das nicht menschlich ist und über die Natur hinausgeht. Es stellt auch die Frage, was als normal angesehen wird und wie verschwommen die Grenze zum Wahnsinn ist. Es spiegelt das «So-Sein im Horizont eines möglichen Anders-Seins» wider (Jörissen und Marotzki 2009, 69).<sup>20</sup> Rezipierende erleben die Handlung gemeinsam mit der Figur und begleiten die Protagonistin auf ihrer Suche nach Sinn durch ihre Biografie. Für die Spielenden und Lesenden werden derlei Elemente beispielsweise als bewusste Irritationen gedeutet, zu denen unter anderem die Änderung und Verzerrung der Perspektive, Farben und Rahmen zählt. Das Spiel bietet hohe Interaktionsanteile, indem die Identität der Figur kurzzeitig übergestülpt oder projiziert wird (Gee 2004). Mit diesem Umfang hat man fast voyeuristisch die Möglichkeit, das biografische Vorgehen

---

19 In der Survivor-Storyworld wird ein realer Bezug zu (un)entdeckten Stämmen hergestellt, wie zum Beispiel in Südamerika mit Paititi, der verlorenen Stadt aus Inka-Mythen. Die Stadt schirmt sich bewusst von der Aussenwelt ab, auch wenn die Bewohner:innen von der Aussenwelt wissen. Auf der ganzen Welt gibt es noch Ureinwohnerstämme, zu denen bewusst kein Kontakt aufgenommen wird, um die gesellschaftlichen Strukturen nicht zu (zer)stören.

20 Hinweis: Alle aufgezeigten Grenzen können auch auf das vorliegende Beispiel angewendet werden. Ebenso wird anhand einer Kunstfigur gezeigt, wie komplexe menschliche Sinnbildungs- und Identitätsprozesse thematisiert werden.

einer fiktiven Figur nachzuvollziehen und mitzuerleben. Es wird gezeigt, wie eine sinnstiftende Biografisierung erfolgen kann – allerdings in einem eigenen Tempo und mit einer selbst gewählten Reihenfolge. «Informationen, Ereignisse und Erlebnisse» werden in Beziehung gesetzt und eingeordnet (Jörissen und Marotzki 2009). Dadurch kann es zu einem neuen Welt- und Selbstbild kommen. Die Protagonistin Lara Croft befreit sich selbst, indem sie sich von Traditionellem löst. Dies führt scheinbar zu einer höheren Reflexion. Darüber hinaus wird gezeigt, dass Traditionelles nicht grundsätzlich schlecht ist. Die Protagonistin versucht, es einzuordnen und sinnvoll in ihr Leben zu integrieren, indem sie zum Beispiel in ihr altes Elternhaus zieht und ihr Erbe antritt. Hier zeigt sich, dass es zum Ausleben unterschiedlicher Teilidentitäten kommen kann. Diese medial konstruierte Biografie könnte die Darstellung eines modernen Menschen sein, der gleichzeitig buchstäblich ein Weltenwanderer ist (wie es Jörissen und Marotzki nennen): Der «moderne Mensch muss sich sowohl nach außen (Globalisierung) als auch nach innen (Multikulturalismus) mit anderen, oft fremden Kulturen auseinandersetzen» (Jörissen und Marotzki 2009, 37).

Marotzki konstatiert, dass die Protagonistin Lara Croft ein orientierendes Potenzial aufweist, da sie als Einzelgängerin Abenteuer erlebt, gleichzeitig aber «auf der Suche nach ihrem eigenen Ich» ist (Marotzki 2004, 371). Marotzki bezieht sich in seiner Analyse zwar auf die Origin-Storyworld, doch mit dem Aufbau der Survivor-Storyworld wurde diese Erzählung nun vertieft. Dabei werden Fragen nach der Herkunft, dem Einfluss der Eltern auf das eigene Leben und ähnliche Themen behandelt. Im Rahmen ihrer Reisen sieht sich Lara Croft bewusst einer Konfrontation mit dem Anderen, dem Fremden und dem noch nicht Bekannten ausgesetzt. Dies dient der Prüfung und Hinterfragung ihres eigenen Weltbilds sowie der richtigen Einordnung und Aufarbeitung eigener Erinnerungen, beispielsweise an den Vater. In der Umsetzung von Tomb Raider wird somit eine Konfrontation mit dem Selbst- und Weltverhältnis des Menschen thematisch. Lesende und Spielende können sich damit auseinandersetzen, indem sie Lara Croft auf ihrer fiktiven biografischen Reise begleiten.

Um eine weitere bildungstheoretische Kontextualisierung zu ermöglichen, wird den Spielenden und Lesenden gezeigt, wie Trauer- und Erinnerungsarbeit erfolgreich bewältigt werden können. Es wird verdeutlicht, dass eine «gelungene» Biografie erst möglich ist, wenn die Vergangenheit aufgearbeitet wurde. Es wird veranschaulicht, dass es sich lohnen kann, diesen schmerzhaften Prozess zu durchleben und dass eine Änderung der Sichtweise hilfreich sein kann. Fakten ändern sich nicht, können jedoch neu interpretiert werden (Ricoeur). Dies kann in Storywelten und verschiedenen Medien dargestellt werden. Aufgrund der Beschaffenheit des jeweiligen Mediums werden gleiche Erlebnisse oder Ereignisse zwangsläufig je anders dargestellt und betrachtet. Dies gibt den Leseenden die Möglichkeit, sich mit den jeweiligen Themen auseinanderzusetzen, eigene Schlüsse zu ziehen und diese auf die eigene Lebenswelt zu übertragen. In Tomb Raider werden viele ernste und erwachsene Themen in eine Coming-of-Age-Story



verpackt. Eine «Rückeroberung der zeitlichen Distanz» ist wertvoll und lohnenswert, erfordert jedoch Zeit. Dies wird in dieser Storyworld verarbeitet. Beim Erzählen wird sich Zeit gelassen, was auch den grösseren Medienumfang erklärt.<sup>21</sup> Ausserdem werden Szenarien durchdacht, in denen die Allmacht, Dinge zu ändern, infrage gestellt wird. Verlust, Angst und Trauer sind Prozesse, die eine Person menschlich machen und somit auch zur menschlichen Gesellschaft gehören. Es wird verdeutlicht, dass vergangene Zeit nicht nachgeholt oder zurückgeholt werden kann. Solche Medien bieten mögliche Wege im Umgang mit diesen Themen an. Ethische Paradoxien<sup>22</sup> und unterschiedliche Biografieansätze werden thematisiert. Lara sieht sich häufig mit der Notwendigkeit konfrontiert, persönliche Opfer zu bringen, um andere zu retten oder eine grössere Gefahr abzuwenden. Des Weiteren stösst sie häufig auf Artefakte mit mystischen Kräften, welche sie selbst nutzt, anderen zugänglich macht oder zu einem späteren Zeitpunkt zerstört. Inwiefern ist es gerechtfertigt, dieses Wissen zu erlangen? Diese Problematik wird insbesondere in «Rise of the Tomb Raider» thematisiert, wo Lara vor die Entscheidung gestellt wird, ob sie die «unsterbliche Quelle» der Welt zugänglich machen will. Letztlich entscheidet sie sich dagegen.<sup>23</sup> Obwohl eine Vereinfachung vorliegt, birgt dies das Potenzial, dass sich möglichst viele Personen damit identifizieren können. Das wichtigste Thema steht damit einer breiten Masse zur Verfügung. Personen, die sich nicht bewusst mit dem Thema auseinandersetzen möchten, sondern lediglich ein unterhaltsames Action-Spiel spielen oder Comics lesen wollen, werden zwangsläufig mit diesen Themen konfrontiert. Es bleibt ihnen überlassen, inwieweit sie sich damit auseinandersetzen wollen. Allerdings bietet sich hierbei ein hohes Potenzial, dies ausserhalb von Zwängen und Konventionen sowie ausserhalb der Schul- oder Berufswelt zu tun, wodurch diese Prozesse eher fruchtbar sein können als in einem gezwungenen Umfeld.

## 8. Ergebnisdiskussion und Ausblick

Die vorgestellte Analyse, die zu den bereits dargelegten Ergebnissen führt, soll nun genauer diskutiert werden. Ausserdem wurde versucht, mögliche Vergleichselemente zwischen verschiedenen Medien zu finden. Durch den Vergleich beider Medien konnte als wichtigstes Ergebnis die Identifikation der Grenze als Muster sowie weiterer Dominanten und Konstanten im Material erzielt werden. Dies erleichtert die Einordnung in den

---

21 Es kann natürlich immer von einem kommerziellen Standpunkt aus argumentiert werden, jedoch müssen Medien anständig und lohnenswert verarbeitet und präsentiert sein, damit sich auch entsprechende Kaufkraft findet. Ein Beispiel hierfür ist der erste (fehlgeschlagene) Transmedia-Storyworld-Versuch bei Tomb Raider 6: Angel of Darkness (2006).

22 Weitere Beispiele für ethische Paradoxien sind zum Beispiel, dass Lara in ihrer Rolle als Archäologin in antiken Tempeln und Stätten unterwegs ist und dabei oft ggf. historisch wertvolle Dinge zerstört. Zum einen zerstört sie dort Artefakte, zum anderen schützt sie damit den Missbrauch durch andere Personen (z. B. Trinity). Genauso tötet Lara im Handlungsverlauf viele Personen – dies geschieht im Akt der Notwehr – hier kann hinterfragt werden ob dies moralisch gerechtfertigt ist.

23 Siehe dazu Kapitel 2.4.5.

bildungstheoretischen Kontext sowie die Zuordnung zu den vier Dimensionen der Medienbildung. Dadurch können weitreichende Rückschlüsse auf das biografische Erzählen gezogen und bestätigt werden. Zum Beispiel durch retrospektive Betrachtungen oder in Form von Tagebüchern oder Konversationen. Es zeigt sich, dass der Grenz- und der Biografiebezug im Hinblick auf die strukturelle Medienbildung dominieren, was in Bezug auf die Biografiedimension wenig überrascht. Auch wenn zuvor die Annahme bestand, der Grenzbezug werde weniger Raum einnehmen, ist dies ein Ergebnis aus den Analysen. Ebenso zeigt sich, dass transmediale Analysen machbar und lohnenswert sind, um komplexe fiktive biografische Erzählungen einer Kunstfigur aufzudecken, selbst für ein AAA-Game. Comics können ebenso wie andere Medien in einen erziehungswissenschaftlichen Rahmen eingeordnet und innerhalb der strukturalen Medienbildung verwendet werden. Im Bereich der Medienpädagogik gibt es nun eine weitere Arbeit, die sich mit Comics beschäftigt und somit dem zuvor genannten «Stiefkind» (Dallmann et al. 2018) mehr Beachtung schenkt. Ausserdem gibt es nun eine multimediale und transmediale Herstellung durch die bildungstheoretische Kontextualisierung im Sinne der strukturalen Medienbildung und ihrer Bildungsdimensionen. Den Rezipierenden werden durch die mediale Inszenierung Bildungspotenziale angeboten und nahegelegt, die sich mit lebensweltlichen Entwürfen auseinandersetzen. Sie können Ängste und Wünsche auf die Figur projizieren und Identitäten ausprobieren. Dennoch übernehmen Rezipierende nicht die volle Handlungsverantwortung, da die endgültige Handlung und die Entscheidungsmacht bei der Figur liegen. Dies wird durch die Third-Person-Perspektive verdeutlicht. Die Handlungen werden durch Grenzen und Grenzüberschreitungen ausgelöst und vorangetrieben. Diese sind formalistisch gerahmt und ihre Bedeutung wird beispielsweise durch unterschiedliche Farben hervorgehoben. Für diese Arbeit wurde die GT als medienübergreifende, vergleichende Methode zur Inhaltsanalyse verwendet. Dadurch können weitere Bildungspotenziale für die Rezipierende abgeleitet werden. Diese Potenziale erfordern allerdings auch eine gesteigerte Kompetenz im Umgang mit Medien. Jenkins spricht in diesem Fall von «Transmedia Navigation» (Jenkins 2013). Spielen ist eine wichtige Fähigkeit, weil es um das Ausprobieren und Testen der Welt geht, in der sich die Spielenden bewegen (Jenkins 2013). Dies gilt z. B. auch für Bücher und Comics. Bei Videospielen kann man von einer «projective identity» (Gee 2004) sprechen:

«Diese projizierte Identität erlaubt dem Spieler, eine starke Identifikation und somit ein immersives Erlebnis im Spiel zu haben und gleichzeitig den Charakter als Spiegel zu benutzen, um die eigenen Werte und Entscheidungen zu reflektieren» (Jenkins 2013, 37).

Mediale Welten generieren Bedeutung in unserem Alltag und sollten nicht nur als Flucht vor der Realität betrachtet werden (Tosca und Klastrop 2020). Für diese Arbeit wurde ein Handlungsuniversum betrachtet, dessen Mittelpunkt eine einzelne Figur bildet. Dies muss nicht der Weg sein, wenn es sich z. B. um Spiele handelt, in denen der

eigene Avatar selbst projiziert werden kann und ggf. eigene Wünsche und Vorstellungen in die Gestaltung einfließen. Der Gegenstand dieser Darstellung folgt einem anderen Muster, da die Spielenden und Lesenden in die Geschichte von Lara Croft mitgenommen werden, aber bis zu einem gewissen Punkt frei über die Entwicklung der Spielfigur entscheiden können. Hier kann ggf. eine grössere Distanz aufgebaut werden und somit die starke involvierende Komponente angesprochen werden, die als Kritikpunkt z. B. bei Holze (2022) zu finden ist. Ebenso kann der bewusste Medienbruch (Wechsel vom Videospiel zum Comic) in der Geschichte zu einer Distanzierung führen, die auch eine gewisse Kompetenz mit sich bringt und in der heutigen Gesellschaft immer wichtiger wird. Jenkins stellt in seinem Beitrag zu «Transmedia Navigation» in Anlehnung an Kress fest, dass «moderne Bildung die Fähigkeit erfordert, Ideen über eine ganze Bandbreite von Repräsentations- und Bedeutungssystemen zu artikulieren» (Jenkins 2013). Es geht um den Umgang mit und die Reflexion über Medien und Lebensgeschichten. Diese Geschichte zu deuten und in allen Medienformaten zu erkennen, geht über eine erhöhte Medienkompetenz<sup>24</sup> hinaus. Die Fähigkeit, diese Muster zu deuten, eröffnet Lern- und Bildungspotenziale, um ggf. einen Mehrwert für die eigene biografische Arbeit mitzunehmen oder mit ihrer Hilfe eigene Verarbeitungsprozesse anzustossen. Dies zeigt, dass Medien und Medienwelten (auch in technischer Hinsicht) komplexer werden, als dies noch in den 1990er-Jahren der Fall war. Auch gibt es keine klare Trennung zwischen den Medien, sondern die Mechanismen passen sich einander an, wie die zunehmende Konvergenz der Medien zeigt. Diese «Transmedia Navigation» (Jenkins 2013) wird immer wichtiger, denn sie beinhaltet die Kompetenz, Dinge richtig einzuordnen und zu lesen. Diese Fähigkeit ermöglicht, komplexen Geschichten zu folgen. Bei den hier behandelten grossen Medienfranchises können die Medien für sich stehen – hier gibt es Möglichkeiten, sich auszuprobieren. Auch Verfremdungen und damit Irritationen treten z. B. in Comics infolge der Vielfalt beteiligter Autor:innen, Zeichner:innen und Gestaltungsweisen auf, die so an das Medium herangetragen werden:

«Kurz gesagt, beinhaltet eine Neue-Medienbildung die Fähigkeit, medienübergreifend zu denken, sei es auf der Ebene reinen (Wieder-)Erkennens (Identifizieren des selben Inhalts, wenn er zwischen den verschiedenen Repräsentationsformen übersetzt wurde), auf der Ebene narrativer Logik (Verstehen der Verbindungen einzelner Elemente einer Geschichte, die über verschiedene Medien erzählt wird) oder der Ebene der Rhetorik (Lernen, Ideen innerhalb eines einzelnen Mediums oder über die ganze Spannbreite der Medien auszudrücken)» (Jenkins 2013, 45).

Um Spiele und transmediales Navigieren zu beherrschen, benötigt eine vertiefte Medienbildung, auch als Orientierung in der theoretischen Praxis. Der Wechsel der Medien und der Erzählperspektive kann zu Irritationen führen. Comics und Videospiele

---

24 Siehe dazu: «Medienbildung und Medienkompetenz – Berührungspunkte und Differenzen nicht ineinander überfahbarer Konzepte» (Fromme und Jörissen 2010).

können als Lernorte oder Orte zum Ausprobieren genutzt werden. Auch Wissen kann spielerisch erworben werden, zum Beispiel indem Traditionen und Bräuche anderer Kulturen eingebettet werden. Auch hier werden moralische Wertfragen verhandelt und Werte reflektiert, aber es kann auch hinterfragt werden, ob eine Figur in den Augen der Rezipierenden das Richtige tut, auch wenn an manchen Stellen noch mit Stereotypen oder Klischees gearbeitet wird – hier besteht aber die Möglichkeit, anzusetzen und diese zu hinterfragen. Gerade langlebige Franchises können auch gut in einen historischen Kontext gestellt werden. Dies geschieht in erster Linie auf der medialen Ebene: So können diese z. B. verglichen und aktuellen Trends gegenübergestellt werden. Für Tomb Raider und Lara Croft ist ein Vergleich der Originalversion von 1996 mit der aktuellen Version von 2019 aufschlussreich. Hier wird deutlich, dass aktuell auf eine realistische Darstellung Wert gelegt wird und eine (sexuelle) Objektivierung der Figur nicht mehr erwünscht ist (Marie 2016; Kiel 2014). Gleiches gilt für Abbildungen und Darstellungen in den Comics über die Jahre hinweg. Ebenso ist es ein Zeitzeugnis für den Umgang mit aktuellen politischen Diskursen, z. B. in den Gender Studies. Es zeugt davon, dass es inzwischen auch viele Spielerinnen gibt und dass sich die meisten Spielenden mehr Vielfalt und realistischere Darstellungen wünschen (Abbildung 90).

### Mehr Diversität in Games gewünscht

Inwieweit stimmen Sie folgenden Aussagen zu?

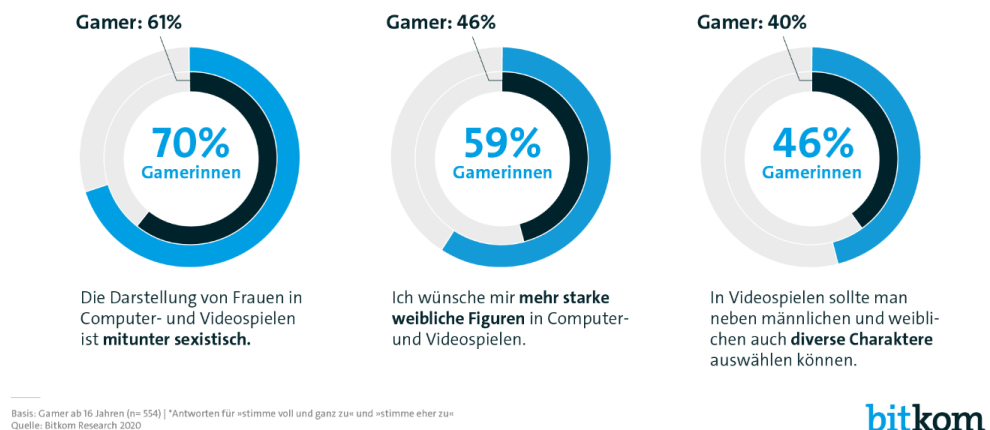


Abb. 90: Spielende wünschen sich mehr Diversität (Bitkom 2020).

So wie es immer neue Generationen von Spielenden gibt, wächst auch die alte Generation mit: Medienfranchises erhalten dadurch eine heterogenere Zielgruppe.

Mit dieser Arbeit wurden erstmals unterschiedliche Medien im Kontext der Strukturalen Medienbildung analysiert. Dazu wurde eine Storyworld aus einem Storyuniversum eines Medienfranchises herausgegriffen und «nur» Comics und Videospiele zueinander in Beziehung gesetzt. Wie im Gegenstandskapitel (Kap. 2) gezeigt wird, gibt es noch eine

Vielzahl weiterer Medien – hier wäre es interessant, die Perspektive zu erweitern und mit mehreren Medien zu analysieren. Ebenso ist der Vergleich mit anderen Storyworlds interessant: So würde sich z. B. anbieten, unter Einsatz methodisch variabler Ansätze verschiedene figurenzentrierte Storyworlds miteinander zu vergleichen. Gegebenenfalls könnte überlegt werden, wie dieses Modell vereinfacht oder in ein einheitlicheres transmediales Analysemodell überführt werden könnte. Gerade im partizipativen Bereich kann die Fan-Perspektive interessant sein. Wie sich bei Tomb Raider gezeigt hat, entstehen hier fruchtbare Synergien unter den Fans, indem z. B. gemeinsam inoffizielle Medienprodukte erstellt werden (z. B. die beiden Fan-Comics «Tales of Lara Croft» und «The Croft») oder sich die Community in Foren organisiert. Weitere partizipative Fan-Ansätze wie Fan Art, Fan Fiction oder Mods wurden hier nicht berücksichtigt. Ebenso wird im Sinne der Medienkonvergenz versucht, andere Medienelemente zu adaptieren, zum Beispiel die «ludischen» Elemente in den Tomb-Raider-Filmen (gleiche Bewegung wie Avatar). Insbesondere Lara Croft birgt ein «Orientierungspotenzial» (Marotzki 2004) für Heranwachsende und wurde bereits als «Popstar» inszeniert. Auch nehmen Spielende eine eigene Perspektive ein, sodass eine je eigene Konstruktion der Figur entsteht (Thon 2019). Mit Blick auf die Analyse mehrerer Medien lässt sich feststellen, dass hier die Narration sowie im Wesentlichen gleichbleibende Argumente wichtig sind.

## 9. Fazit

Für die Beantwortung der Fragestellung wurde gezeigt, dass komplexe Narration und mediale Umsetzung genutzt werden, um medienspezifische formale Mittel zu verwenden und auf das jeweils andere Medium zu übertragen. Durch die formale Analyse kann über die Narration hinaus auf den Inhalt geschlossen werden und können tiefergehende Themen abgeleitet werden. Es konnten biografische Erzählweisen in Zusammenhang mit Medialität identifiziert werden.

Die Arbeit leistet einen neuen Beitrag zur erziehungswissenschaftlichen Medienforschung. Es wird untersucht, wie Comics und Videospiele aufeinander wirken und miteinander verglichen werden können. Ausserdem werden wertvolle Lern- und Bildungspotenziale für die Rezipient:innen in ihrer eigenen Lebenswelt abgeleitet. Im Mittelpunkt der Arbeit stand die *Frage nach der Darstellung biografischer Erzählungen in Comics und Videospielen*. Darüber hinaus sollte untersucht werden, welche Lern- und Bildungspotenziale sich daraus ableiten lassen. Um diese beiden Fragen beantworten und beide Medien vergleichen zu können, musste zunächst ein theoretischer und methodologischer Rahmen geschaffen werden. Als theoretische Grundlage wurde die Strukturelle Medienbildung herangezogen, mit deren Hilfe bereits Werkanalysen für verschiedene Medien erstellt wurden. Ein Modell für Videospiele wurde bereits von Fromme und Könitz (2014) entworfen, für Comics lag ein solches nicht vor. In eigenen Vorarbeiten wurde die bildungstheoretische Kontextualisierung für Comics im Sinne der Medienbildung

erarbeitet (Much 2022). So konnten beide Medien für sich analysiert und anschliessend verglichen werden. Die GT wurde als ergänzendes Auswertungsverfahren eingesetzt, um systematische transmediale Vergleiche zu erleichtern. In der Konsequenz konnten übergreifende Kategorien herausgearbeitet und weitere Muster identifiziert werden, die in beiden Medien auftreten. Mithilfe des Neoformalismus wurden formale Mittel auf den Inhalt zurückgeführt, die Strukturelle Medienbildung diente der Ableitung von Lern- und Bildungspotenzialen, indem die ausgewählten Schlüsselszenen genauer analysiert wurden. Die Grenzen zwischen den vier Orientierungsdimensionen sind fließend, den stärksten Einfluss nehmen die Grenz- und die Biografiedimension. Dies wurde mithilfe eines AAA-Franchise realisiert. Diese Auswahl wurde getroffen, um zu zeigen, dass Neoformalismus und Strukturelle Medienbildung zur Analyse nicht nur von «Arthouse»-Filmen oder vermeintlich anspruchsvolleren Medien – also fernab von Indie-Games und Indie-Comics – geeignet sind. Erstmals wurde hier die Strukturelle Medienbildung an Comics erprobt. Damit hat der werkanalytische Kanon der Medienbildung ein neues Analysekonzept hinzugewonnen. Darüber hinaus ist die Arbeit ein erster Schritt hin zu einer transmedialen erziehungswissenschaftlichen Betrachtung von Medien. Dies wird immer wichtiger, da Medien in unseren Lebens- und Alltagswelten sehr präsent sind.

### Literatur

- Bitkom. 2020. «Mehrheit kritisiert Frauenbild in Videospielen». *Bitkom e. V.*, 2020. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Mehrheit-kritisiert-Frauenbild-in-Videospielen>.
- Dallmann, Christine, Anja Hartung-Griemberg, Alfons Aigner, und Kai-Thorsten Buchele, Hrsg. 2018. *Comics: Interdisziplinäre Perspektiven aus Theorie und Praxis auf ein Stiefkind der Medienpädagogik: Festschrift für Ralf Vollbrecht zum 60. Geburtstag*. Unter Mitarbeit von Ralf Vollbrecht. München: kopaed.
- Davies, Paul, und Martin Dubeau. 2018. *Shadow of the Tomb Raider: The official art book*. First edition. London: Titan Books.
- Dittmar, Jakob F. 2008. *Comic-Analyse*. 1. Aufl. Kommunikationswissenschaft. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Dittmar, Jakob F. 2011. *Comic-Analyse*. 2., überarbeitete Auflage. Medienwissenschaft. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Fromme, Johannes. 2006. «Zwischen Immersion und Distanz». In *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit: [1. International Computer Game Conference Cologne, unter dem Titel Clash of Realities, 22.–24. 3. 2006]*, herausgegeben von Winfried Kaminski. München: kopaed.
- Fromme, Johannes, und Christopher Könitz. 2014. «Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens». In *Perspektiven der Medienbildung*, herausgegeben von Winfried Marotzki, und Norbert Meder, 235–86. Wiesbaden: Springer Fachmedien. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-658-03529-7_11).



- Gee, James Paul. 2004. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. 1. paperback ed. Education. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Holze, Jens. 2022. «Film und Interaktion». *MedienPädagogik* 50:113–44. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.05.X>.
- Jenkins, Henry. 2013. «Bildung neu gedacht: Spiel, Simulation, Performanz, Transmedia-Navigation». In *Serious Games, Exergames, Exerlearning: Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*, herausgegeben von Gundolf S. Freyermuth, Lisa Gotto, und Fabian Wallenfels, 23–48. Bild und Bit: Studien zur digitalen Medienkultur Band 2. Bielefeld: transcript.
- Jörissen, Benjamin, und Winfried Marotzki. 2009. *Medienbildung – eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen*. 1. Auflage. utb-studi-e-book 3189. Bad Heilbrunn: Klinkhardt. <https://doi.org/10.36198/9783838531892>.
- Kiel, Nina. 2014. *Gender In Games: Geschlechtsspezifische Rollenbilder in zeitgenössischen Action-Adventures*. 1st ed. GENDER STUDIES – Interdisziplinäre Schriftenreihe zur Geschlechterforschung v.27. Hamburg: Verlag Dr. Kovac.
- Könitz, Christopher. 2022. *Die Darstellung von künstlichem Leben in Computerspielen. Konstruktionsprinzipien von Bildungspotenzialen im Kontext einer komparativen Methodologie*. Zürich: OAPublishing Collective. <https://doi.org/10.21240/mpaed/diss.ck.X>.
- Marie, Meagan. 2016. *20 Years of Tomb Raider: Digging up the Past, Defining the Future*. Indianapolis, IN: Prima Games.
- Marotzki, Winfried. 2004. «Bildung und Orientierung im Zeichen neuer Informationstechnologien. Oder: Warum Lara Croft eine kulturelle Ikone ist». In *Kontinuität, Krise und Zukunft der Bildung: Analysen und Perspektiven*, herausgegeben von Petra Korte, und Hein Retter. Texte zur Theorie und Geschichte der Bildung Bd. 21. Münster: LIT.
- Marotzki, Winfried. 2007. «Über das schwierige Finden der verlorenen Zeit. Biographisierungsprozesse im Film aus bildungstheoretischer Perspektive». In *Bildungsprozesse und Fremdheitserfahrung: Beiträge zu einer Theorie transformatorischer Bildungsprozesse*. Bd. 7, herausgegeben von Hans-Christoph Koller, 181–98. Theorie Bilden Bd. 7. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839405888-008>.
- McVittie, Andy, und Paul Davies. 2015. *Rise of the Tomb Raider: The official art book*. First edition. London: Titan Books.
- Much, Josefa. 2022. «Eine strukturelle Analyse von Comics». *MedienPädagogik* 50:145–72. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.06.X>.
- Thon, Jan-Noël. 2019. «Transmedia characters: Theory and analysis». *Frontiers of Narrative Studies* 5 (2): 176–99. <https://doi.org/10.1515/fns-2019-0012>.
- Tosca, Susana Pajares, und Lisbeth Klastруп. 2020. *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*. New York, London: Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9781315151175>.