



Hochschule Neu-Ulm  
University of Applied Sciences

Bachelorarbeit  
im Bachelorstudiengang  
**GPM** (bsw. Game-Produktion und Management)  
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

**Untersuchung der Charakterdarstellung in Videospielen und Serien: Ein  
medienübergreifender Vergleich**

Erstkorrektor/-in: Prof. Dr. Brandstetter

Betreuer/-in: Prof. Dr. Faußer

Verfasser/-in: Henrik Kurz (Matrikel-Nr.: 293401)

Thema erhalten: 18.03.2025

Arbeit abgegeben: 17.07.2025

## **Abstract**

Diese Forschungsarbeit beschäftigt sich mit der Frage, wie sich die Darstellungsweisen und die narrative Entwicklung von Charakteren in Videospielen und Serien unterscheiden. Ziel ist es, zentrale Unterschiede und Gemeinsamkeiten in der emotionalen Inszenierung und Entwicklung von Figuren medienübergreifend zu analysieren, da transmediale Erzählformate zunehmend an Bedeutung gewinnen.

Während viele Studien Serien und Spiele getrennt betrachten, fehlt ein systematischer Vergleich beider Formate. Diese Arbeit schließt diese Forschungslücke durch eine qualitative Inhaltsanalyse von Szenen aus *The Last of Us* und *The Witcher* unter Verwendung eines eigens erstellten Codebuchs.

Die Ergebnisse zeigen, dass Serien emotionale Nähe vor allem durch filmische Mittel wie Schauspiel, Musik und Kameraführung herbeiführt. Spiele hingegen nutzen subjektive Perspektiven und räumliche Nähe, um emotionale Wirkung zu erzeugen. Die narrative Entwicklung der Hauptfiguren verläuft in beiden Medien ähnlich und bleibt in ihrer Struktur weitgehend konstant, trotz spielerischen Entscheidungsfreiheiten.

Die Analyse liefert neue Einblicke in die Charakterdarstellung im transmedialen Kontext und zeigt, dass emotionale Bindung vor allem durch erzählerisch gestaltete Schlüsselmomente entsteht. Weitere Forschungen könnten andere Medienformate einbeziehen oder quantitative Vergleiche ermöglichen.

**Key words:** Charakterdarstellung, Videospiele, Serien, Transmedialität, qualitative Inhaltsanalyse

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abbildungsverzeichnis</b> .....	IV
<b>Tabellenverzeichnis</b> .....	V
<b>1. Einleitung</b> .....	1
1.1 Problemstellung und Forschungsfrage .....	1
1.2 Ziel der Arbeit .....	2
1.3 Forschungsstand und Relevanz .....	2
1.4 Methodische Vorgehensweise .....	3
1.5 Aufbau der Arbeit .....	3
<b>2. Theoretischer Rahmen</b> .....	4
2.1 Narrative Unterschiede zwischen Videospielen und Serien .....	4
2.2 Charakterdarstellung und Immersion in unterschiedlichen Medien .....	6
2.2.1 Charakterdarstellung und Figurenbindung .....	6
2.2.2 Immersion als medientheoretisches Konzept .....	7
2.3 Ästhetische und inszenatorische Unterschiede zwischen Spielen und Serien... ..	7
2.4 Was ist narrative Charakterdarstellung .....	8
<b>3. Methodik und Forschungsdesign</b> .....	9
3.1 Qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring .....	9
3.2 Das Codebuch als Analyseinstrument .....	10
3.2.1 Ziel und Funktion des Codebuchs .....	10
3.2.2 Aufbau und Struktur des Codebuchs .....	11
3.2.3 Erweiterung und Differenzierung des Kategoriensystems .....	12
3.2.4 Qualitätssicherung des Codierprozesses .....	13
3.2.5 Verknüpfung mit der Forschungsfrage .....	14
3.3 Untersuchungsmaterial: Auswahl und Kriterien .....	14
3.3.1 Auswahl der Medienformate .....	14
3.3.2 Auswahl der Szenen .....	16
3.3.3 Materialaufbereitung .....	18
3.3.4 Relevanz des Materials .....	18
<b>4. Ergebnisse</b> .....	19
4.1 Charakterdarstellung in <i>The Last of Us</i> – Spiel vs. Serie .....	19
4.1.1 Formale Kategorien .....	19
4.1.2 Narrative Kategorien .....	20

4.1.3	Ästhetische Kategorien .....	22
4.1.4	Psychologische Kategorien .....	25
4.1.5	Handlungsbezogene Kategorien.....	28
4.1.6	Soziale Kategorien .....	30
4.1.7	Konfliktbezogene Kategorien .....	32
4.1.8	Auditive Kategorien .....	34
4.1.9	Ludische Kategorien .....	36
4.2	Charakterdarstellung in <i>The Witcher</i> – Spiel vs. Serie.....	37
4.2.1	Formale Kategorien .....	37
4.2.2	Narrative Kategorien .....	38
4.2.3	Ästhetische Kategorien .....	40
4.2.4	Psychologische Kategorien.....	42
4.2.5	Handlungsbezogene Kategorien.....	45
4.2.6	Soziale Kategorien .....	47
4.2.7	Konfliktbezogene Kategorien .....	49
4.2.8	Auditive Kategorien.....	51
4.2.9	Ludische Kategorien .....	53
<b>5.</b>	<b>Diskussion</b> .....	54
5.1	Erkenntnisse zur Charakterdarstellung in verschiedenen Medien.....	54
5.2	Relevanz der Ergebnisse für die Medienwissenschaften .....	57
5.3	Limitationen .....	58
<b>6.</b>	<b>Fazit</b> .....	59
6.1	Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse .....	59
6.2	Beantwortung der Forschungsfrage .....	59
6.3	Forschungsausblick.....	60
<b>7.</b>	<b>Literaturverzeichnis</b> .....	V
<b>8.</b>	<b>Übersicht verwendeter Hilfsmittel</b> .....	IX
<b>9.</b>	<b>Anhang</b> .....	X
<b>10.</b>	<b>Eidesstattliche Erklärung</b>	

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Vergleich der Darstellung von Joel in The Last of Us Part I und The Last of Us (Naughty Dog, HBO) .....	22
Abbildung 2 zeigt die Codierung der Haltung und des Gangbilds der Figur Joel auf einer Skala von 1 (schwach/ verletzt) bis 6 (entschlossen / aktiv) für die 21 analysierten Szenen.....	22
Abbildung 3 Vergleich der Darstellung von Ellie in The Last of Us Part I und The Last of Us (Naughty Dog, HBO) .....	23
Abbildung 4 zeigt die Codierung der Haltung und des Gangbilds der Figur Ellie auf einer Skala von 1 (schwach/ verletzt) bis 6 (entschlossen / aktiv) für die 16 analysierten Szenen.....	23
Abbildung 5 Vergleich der Darstellung von Sarah in The Last of Us Part I und The Last of Us (Naughty Dog, HBO) .....	24
Abbildung 6 zeigt die Codierung der Kameraperspektive in Spiel und Serie. Dabei steht „Nah“ für Nahaufnahme, „Weit“ für Weitwinkel, „3-Person“ für Third-Person-Perspektive und „Dyna“ für eine dynamische Kameraführung. ....	24
Abbildung 7 zeigt die Codierung der Charaktereigenschaften von Joel in Spiel und Serie.....	26
Abbildung 8 zeigt die Codierung der Charaktereigenschaften von Sarah in Spiel und Serie.....	26
Abbildung 9 zeigt die Codierung der Charaktereigenschaften von Ellie in Spiel und Serie.....	26
Abbildung 10 zeigt die Codierung der Vorgehensweise und Strategie von Joel in Spiel und Serie. Es wurden 21 Szenen analysiert.....	29
Abbildung 12 Vergleich der Darstellung von Geralt in The Witcher 3: Wild Hunt und The Witcher (CD Project Red, Netflix) .....	40
Abbildung 13 Vergleich der Darstellung von Ciri in The Witcher 3: Wild Hunt und The Witcher (CD Project Red, Netflix) .....	41
Abbildung 14 zeigt die Codierung der Kameraperspektive in Spiel und Serie. Dabei steht „Nah“ für Nahaufnahme, „Weit“ für Weitwinkel, „3-Person“ für Third-Person-Perspektive und „Dyna“ für eine dynamische Kameraführung. ....	41
Abbildung 17 zeigt die Codierung der Machtverhältnisse der Figuren Geralt und Ciri. ....	48

## Tabellenverzeichnis

Tabelle 1. Codierung der narrativen Kategorien in <i>The Last of Us</i> .....	20
Tabelle 2. Codierung der psychologischen Kategorien in <i>The Last of Us</i> .....	25
Tabelle 3. Codierung der handlungsbezogenen Kategorien in <i>The Last of Us</i> .....	28
Tabelle 4. Codierung der sozialen Kategorien in <i>The Last of Us</i> .....	30
Tabelle 5. Codierung der konfliktbezogenen Kategorien in <i>The Last of Us</i> .....	32
Tabelle 6. Codierung der auditiven Kategorien in <i>The Last of Us</i> .....	34
Tabelle 7. Codierung der ludischen Kategorien in <i>The Last of Us</i> .....	36
Tabelle 8. Codierung der narrativen Kategorien in <i>The Witcher</i> .....	38
Tabelle 9. Codierung der psychologischen Kategorien in <i>The Witcher</i> .....	42
Tabelle 10. Codierung der handlungsbezogenen Kategorien in <i>The Witcher</i> .....	45
Tabelle 11. Codierung der sozialen Kategorien in <i>The Witcher</i> .....	47
Tabelle 12. Codierung der konfliktbezogenen Kategorien in <i>The Witcher</i> .....	49
Tabelle 13. Codierung der auditiven Kategorien in <i>The Witcher</i> .....	51
Tabelle 14. Codierung der ludischen Kategorien in <i>The Witcher</i> .....	53

# 1. Einleitung

## 1.1 Problemstellung und Forschungsfrage

In den vergangenen Jahren ist ein deutlich wachsendes Interesse an Videospieladaptionen zu beobachten. Diese finden nicht nur verstärkt Einzug in den Kinomarkt, sondern verzeichnen dort auch bemerkenswerte kommerzielle Erfolge. So erreichte etwa *Der Super Mario Bros. Film* (2023) ein weltweites Einspielergebnis von rund 1,36 Milliarden US-Dollar, während die Verfilmung von *Minecraft* (2025) über 940 Millionen US-Dollar generieren konnte (vgl. Box Office Mojo, 2023).

Doch auch serielle Formate zeigen eine zunehmende Tendenz zur Adaption bekannter Videospielvorlagen. Spiele werden heute nicht mehr primär als reine Unterhaltung oder mechanisch orientiertes Medium verstanden, sondern zunehmend als erzählerisch anspruchsvolle und emotional wirksame Erzählformen wahrgenommen (Juul, 2005; Jenkins, 2006). Besonders deutlich wird dies bei Adaptionen wie *The Witcher* (Netflix, 2019–) oder *The Last of Us* (HBO, 2023), in denen die zugrunde liegende Spielhandlung in ein lineares, serielles Format übertragen wird.

Diese Entwicklungen werfen eine zentrale Frage auf: Wie verändert sich die Darstellung von Charakteren, wenn sie von einem interaktiven Medium (Videospiel) in ein passiv rezipierendes Medium (Fernsehserie) überführt werden?

Während Videospiele typischerweise emotionale Nähe durch spielerische Interaktion, Entscheidungsfreiheit und Immersion erzeugen, greifen Serien auf klassische filmische Mittel zurück, wie Schauspiel, Kameraführung und Musik, um Zuschauer an Charaktere zu binden.

Daraus ergibt sich die übergeordnete Forschungsfrage dieser Arbeit: Wie unterscheiden sich die Darstellungsweisen und die narrative Entwicklung von Charakteren in Videospielen und Serien?

## 1.2 Ziel der Arbeit

Diese Arbeit vergleicht systematisch die Charakterdarstellung zwei unterschiedlicher Medienformate. Dabei werden die ästhetischen, narrativen und erzählerischen Mittel und Strategien zweier populärer Franchises – *The Last of Us* und *The Witcher* – im Vergleich zwischen Videospiel und Serie untersucht.

Durch eine qualitative, szenenbasierte Inhaltsanalyse werden narrative und ästhetische Mittel herausgearbeitet, die medienbedingt unterschiedlich verwendet werden. Das Ziel ist es dabei sowohl die Charakterdarstellung, als auch die mediale Wirkung und Rezeption im jeweiligen Format zu reflektieren.

## 1.3 Forschungsstand und Relevanz

Trotz wachsender Forschung im Bereich der Game Studies und Medienadaptionen fehlt bislang eine systematische Untersuchung, die die Charakterdarstellung über Mediengrenzen hinweg vergleicht.

Jesper Juul (2005) bildet mit seinem Konzept „half-real“ eine wichtige theoretische Grundlage, die beschreibt, wie Videospiele zwischen festen Regeln und erzählerischen Welten vermitteln. Dabei hat das aktive Handeln der Spieler Einfluss auf die entstehende Geschichte und Figurendarstellung. Diese entwickeln sich im Zusammenspiel mit dem Spielverlauf und sind nicht komplett vorgefertigt.

Eine weitere Grundlage ist die Theorie von Chatman (1978) *Story und Discourse*. Diese macht deutlich, dass Figuren doppelt codiert sind. Sie sind ein Handlungselement und zeitlich ein inszenatorisches Produkt. Eder (2008) ergänzt diese Theorie mit dem Verständnis der Figur als Konstrukt, das sich im Verlauf der Geschichte durch Zuschreibung, Beziehungen und Entwicklung formt.

Die Grundlage für das Verständnis der Charakterdarstellung in Serien bildet Jason Mittells Analyse moderner Serien (Complex TV, 2015). Er beschreibt, wie Figuren sich über längeren Zeitraum durch wechselnde Perspektiven und nicht-linearen Strukturen aufbauen. Ergänzend liefert der Sammelband von Eichner, Mikos und Winter (2013) eine transnationale Perspektive auf Serienproduktion, -rezeption und -ästhetik.

Für die Spielanalyse bieten die Arbeiten von Fernández-Vara (2019) und Isbister (2016) einen fundierten Zugang. Fernández-Vara fokussiert dabei das Ineinandergreifen von Spielmechanik und Erzählung, während Isbister tiefer auf die emotionale Gestaltung der Spielfiguren eingeht.

Trotz dieser vielfältigen Grundlagen bleibt eine zentrale Forschungslücke bestehen. Es fehlt an direkten Vergleichen beider Formate. Insbesondere im Hinblick auf Adaptionen. Mit dem wachsenden Trend, erfolgreiche Spiele wie *The Last of Us* oder *The Witcher* als Serien umzusetzen, wird es wichtiger zu verstehen, wie sich die Charakterdarstellung durch den Medienwechsel verändert.

Bisherige Studien beschränken sich meist auf ein einzelnes Medium. Ein medienübergreifender Vergleich der emotionalen und ästhetischen Konstruktion von Charakteren steht jedoch noch aus. Die vorliegende Arbeit setzt genau hier an und leistet einen Beitrag zur Schließung dieser Forschungslücke.

#### **1.4 Methodische Vorgehensweise**

Die nachfolgende Untersuchung basiert auf der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring (2015), um die Charakterdarstellung systematisch zu untersuchen. Grundlage der Analyse ist ein theoriegeleitet entwickeltes Codebuch, das zentrale Kategorien zur Erfassung narrativer, ästhetischer und psychologischer Merkmale umfasst. Als Untersuchungsmaterial dienen ausgewählte Szenen aus den Videospielen *The Witcher 3: Wild Hunt* und *The Last of US Part I*, sowie deren Serienadaptionen auf *Netflix* und *HBO*. Der analytische Schwerpunkt liegt auf *The Last of Us*, wobei je 25 Szenen aus Spiel und Serie untersucht wurden; für *The Witcher* wurden jeweils 11 vergleichbare Szenen ausgewählt. Im Zentrum der Analyse stehen die Hauptfiguren Joel, Ellie, Geralt und Ciri sowie die Nebenfigur Sarah. Die Szenenauswahl erfolgte gezielt nach Kriterien wie Charakterbeziehung, medialer Vergleichbarkeit, sowie narrativen Konflikten und Wendepunkten.

#### **1.5 Aufbau der Arbeit**

Die vorliegende Arbeit ist in sieben Hauptkapitel gegliedert. Die Arbeit beginnt mit einer ausführlichen Einleitung in das Thema. Neben der Darstellung der Problemstellung und der zentralen Forschungsfrage (Wie unterscheiden sich die Darstellungsweisen und die narrative Entwicklung von Charakteren in Videospielen und Serien?) werden die Zielsetzung, der Forschungsstand sowie die Relevanz der Untersuchung erläutert. Zudem wird das methodische Vorgehen kurz umrissen, bevor das Kapitel mit einem Überblick über den Aufbau der Arbeit schließt.

Das anschließende Kapitel bildet den theoretischen Rahmen der Untersuchung. Es behandelt zentrale Unterschiede in Narration zwischen Spielen und Serien, Konzepte

der Charakterdarstellung und Immersion, ästhetische und inszenatorische Unterschiede der Medienformate, sowie das Verständnis narrativer Charakterdarstellung nach Chatman (1978) und Eder (2008). Die theoretischen Bezugspunkte reichen dabei von Game Studies über Medienästhetik bis hin zu narratologischen Theorien.

In Kapitel drei wird die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring als methodisches Fundament eingeführt. Das Kapitel umfasst die Entwicklung und Strukturierung eines deduktiv-induktiv aufgebauten Codebuchs, das zentrale Kategorien für die Charakteranalyse definiert. Des Weiteren werden die Auswahlkriterien und das Untersuchungsmaterial (*The Last of Us* & *The Witcher*, jeweils Spiel und Serie) vorgestellt und erläutert. Die Kriterien zur Szenenauswahl und die Durchführung werden ebenfalls transparent dargelegt.

Nachfolgend werden die Ergebnisse systematisch präsentiert. Es erfolgt eine vergleichende Analyse der Darstellungsweise der Charaktere in Spiel und Serie, aufgeschlüsselt nach den Modulen des Codebuchs. Die Ergebnisse werden tabellarisch, grafisch oder textuell dargestellt.

Anschließend werden die Ergebnisse im Hinblick auf Unterschiede, Gemeinsamkeiten und auffallenden Mustern interpretiert und in Zusammenhang mit theoretischen Grundlagen gebracht. Dabei werden zentrale Ergebnisse zur medialen Charakterdarstellung abgeleitet und deren Relevanz für die Medienwissenschaften diskutiert. Zudem werden die Grenzen und Einschränkungen der Untersuchung kritisch reflektiert.

Abschließend werden die wesentlichen Ergebnisse der Arbeit zusammengefasst und die Forschungsfrage beantwortet. Zusätzlich erfolgt ein Ausblick auf zukünftige Forschungsperspektiven, wie eine empirische Rezeption durch Spielende und Zuschauende.

## **2. Theoretischer Rahmen**

### **2.1 Narrative Unterschiede zwischen Videospiele und Serien**

Die narrative Struktur von Videospiele und Serien haben viele Gemeinsamkeiten und unterscheiden sich grundlegend in der Umsetzung der medialen Mittel. Dennoch gibt es einige Eigenschaften in der das Serienformat im Gegensatz zum Videospiele begrenzt ist. Darunter die Linearität, Interaktivität und Rezipientenrolle. Während

Serien typischerweise einer linearen Erzählweise folgen und sich episodisch entlang eines dramaturgischen Modelles entwickeln, bieten Videospiele häufig nicht-lineare oder emergente Erzählformen. Dazu kommt, dass Spieler anhand ihrer spielerischen Fähigkeiten oder Entscheidungen den Spannungsbogen vorübergehend beeinflussen können. Dies ermöglicht Spielern aktiv die narrative Entwicklung zu beeinflussen, wodurch die Charakterentwicklung nicht nur Ergebnis eines festen Skripts, sondern auch der Spielinteraktion ist (vgl. Juul, 2005).

Juul (2005) beschreibt das Phänomen als „half-real“ – eine Schnittstelle zwischen regelbegleiteter Spielmechanik und fiktionalem Erzählen. Die Handlung eines Spiels ist damit weder vollständig vorgegeben noch vollständig offen, sondern entsteht im Zusammenspiel vom System und Spielendem. Charaktere entfalten sich demnach nicht allein im narrativen Diskurs, sondern auch im Kontext ihrer Funktion innerhalb des Spiels und durch Entscheidungen der Spieler (vgl. Juul, 2005).

Besmond (2019) hebt ergänzend hervor, dass Entscheidungsfreiheit und Interaktivität wesentliche Bestandteile der Erzählstruktur in Videospiele darstellen. Diese ermöglichen neben individuellen Spielverläufen auch eine tiefere emotionale Einbindung ins Geschehen. Die Entwicklungen von Figuren können durch Entscheidungen des Spielenden beeinflusst werden und ermöglichen multiple Handlungsverläufe (vgl. Besmond, 2019).

Im Kontrast dazu steht die lineare Narration von Serienformaten. Die narrative Kontrolle liegt hierbei komplett bei dem Autor. Dieser kann anhand festgelegter dramaturgischer Bögen die Charakterentwicklung mithilfe von Inszenierungsmitteln wie Dialogen, Kameraperspektive, Musik und Schnitt. Damit kann der Regisseur die Wirkung auf den Rezipienten im Gegensatz zum Videospiele gezielt steuern und ihm nicht nur die Richtung weisen (vgl. Mittell, 2015).

Hinzuzufügen ist, dass Serien aufgrund der einschränkenden Linearität zunehmend komplexere narrative Strukturen entwickeln. Eichner, Mikos und Winter (2013) betonen, dass moderne Serien ein tieferes Figurenverständnis durch verschachtelte Erzählweisen, nicht-lineare Zeitstrukturen und multiple Handlungsstränge fördern. Dadurch wird eine langfristige Bindung zu Charakteren erzeugt und deren Handeln und Motivation wird hinterfragt und reflektiert (vgl. Eichner, Mikos & Winter, 2013).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Videospiele eine dynamischere Form der Charakterentwicklung erlauben, während Serien eine kontrollierte Figurenentwicklung erzeugen (vgl. Juul, 2005; Mittell, 2015; Eichner et al., 2013; Besmond, 2019).

## 2.2 Charakterdarstellung und Immersion in unterschiedlichen Medien

### 2.2.1 Charakterdarstellung und Figurenbindung

In Serien erfolgt die Figurenbindung primär über Identifikation, Empathie und narrative Kontinuität. Dies wird größtenteils über dramaturgische Elemente wie Drehbuch, Schauspiel, Kameraführung, Musik und Inszenierung dargestellt. Die Rezipienten begleiten dabei die Charaktere über einen längeren Zeitraum. Durch die Betrachtung von außen können die Zuschauer die Entwicklung und emotionalen Zustände erkennen, sind aber dennoch auf Interpretation angewiesen (vgl. Mittell, 2015).

Videospiele bedienen sich derselben Mittel wie Serien mit dem Zusatz, der Interaktion der Spieler mit dem Spiel. Dabei können Spieler nicht nur über Avatare direkte Beziehungen mit Figuren aufbauen, sondern können auch Charaktere und Handlung durch ihre Entscheidungen formen. Diese ludonarrative Verbindung erzeugt dabei eine spezifische Nähe, die stärker auf Teilhabe als auf Beobachtung basiert (vgl. Fernández-Vara, 2019; Juul, 2005). Diese Form der Teilhabe wird in der Game Studies häufig als *Agency* bezeichnet. Spieler erleben narrative Konsequenzen als Resultat eigener Entscheidungen und beeinflussen aktiv die Darstellung und Entwicklung von Charakteren (vgl. Murray, 1997).

Zu erwähnen ist, dass auch skriptgesteuerte Spielsequenzen, bei denen das Ergebnis vorgegeben ist, der Spieler dennoch aktiv Aktionen ausführen muss, bereits das Gefühl der Teilhabe hervorruft. Besonders relevant dabei ist die dadurch erzeugte Einbindung der Spieler in moralische Konflikte und Handlungsketten.

Bopp, Mekler und Opwis (2016) heben hervor, dass die affektive Reaktion der Spieler oftmals durch die Konsequenz eigener Handlungen entsteht. Dies erzeugt eine emotionale Tiefe, die sich grundlegend von der empathischen, aber passiven Bindung in audiovisuellen Medien unterscheidet (vgl. Bopp, Mekler & Opwis, 2016).

Ein weiterer Aspekt der Figurenbindung ergibt sich aus der emotionalen Belohnung, die Zuschauer aus der Rezeption fiktionaler Inhalte ziehen. Bartsch (2012) betont die Bedeutung von emotionaler Beteiligung in der Unterhaltung. Besonders in Medien, die sich über einen längeren Zeitraum entwickeln, fungieren sowohl positive als auch negative Emotionen als Katalysator für die Bindung an Charaktere. Für die emotionale Resonanz sind Schlüsselmomente wie Konflikte, Verluste oder moralische Dilemmata ausschlaggebend (vgl. Bartsch, 2012).

Ableiten lässt sich daraus, dass Videospiele auf dieselben Methoden der Charakterdarstellung von audiovisuellen Medien zugreifen wie Serien und mit dem Einsatz von Interaktivität diese verstärkt. Figurenbindung entsteht in beiden Medien über einen längeren Zeitraum und der emotionalen Entwicklung durch Konfrontation mit Konflikten, Verlusten oder moralischen Dilemmata (vgl. Juul, 2005; Bartsch, 2012; Mittell, 2015; Fernández-Vara, 2019).

### **2.2.2 Immersion als medientheoretisches Konzept**

Um die Wirkung der Charakterdarstellung in Serien und Videospiele besser zu verstehen, ist es notwendig, den Begriff der Immersion theoretisch zu verorten. Jörg Schweinitz bietet in seinem Aufsatz „*Totale Immersion, Kino und die Utopien von der virtuellen Realität*“ (2006) eine theoretisch differenzierte Definition. Er beschreibt die Immersion als das vollständige Eintauchen in eine mediale Welt, bei dem Realität und Fiktion temporär miteinander verschwimmen. Das Konzept der Immersion beinhaltet sowohl technische, kulturelle und psychologische Aspekte, weshalb es sowohl für Videospiele als auch für Serienformat eine wichtige Komponente darstellt (vgl. Schweinitz, 2006)

### **2.3 Ästhetische und inszenatorische Unterschiede zwischen Spielen und Serien**

Die Charakterinszenierung in Serien erfolgt primär über etablierte filmische Mittel wie Schauspiel, Kameraperspektive, Musik und Schnitt. Der Regisseur steuert dabei bewusst, wann welcher Charakter wie gezeigt wird und wirken soll (vgl. Mittell, 2015). Die Charakterdarstellung ist demnach eng verknüpft mit der schauspielerischen Performance und dem filmischen Rahmen.

Bei Videospiele ergibt sich die Darstellung von Figuren nicht rein aus filmischen Inszenierungen, sondern aus Animation, Steuerbarkeit und den Regeln des Spiels (Fernández-Vara, 2019).

Backe (2021) argumentiert, dass Spiele eine ästhetische Erfahrungsform schaffen durch die Verbindung von Regelmäßigkeit und Affektsteuerung. Diese unterscheidet sich nicht nur deutlich von linearen Medien, sondern erzeuge emotionale Tiefe durch Darstellung und Beteiligung. Videospiele erlauben den Spielern subjektive Sichtweisen, durch First-Person- oder Third-Person-Ansichten. Das bietet neben der Nähe zur Figur auch unterschiedliche Grade der Kontrolle der Situation, da Spiele

eine gewisse räumliche und zeitliche Freiheit durch erkunden, verweilen oder wiederholen von Handlungen bieten (vgl. Isbister, 2016).

Damit lässt sich festhalten, dass beide Medien spezifische Darstellungsstrategien nutzen, um Charaktere emotional aufzuladen, sich jedoch in der Erzeugung und Steuerung wesentlich unterscheiden. Serien basieren auf Rezeption und filmischer Codierung, während Spiele durch Interaktion und Regelstrukturen geleitet und ergänzt werden (vgl. Mittell, 2015; Fernández-Vara, 2019; Backe, 2021; Isbister, 2016).

## **2.4 Was ist narrative Charakterdarstellung**

Chatman (1978) betont in seiner Unterscheidung zwischen *Story und Discourse*, dass Figuren sowohl als Elemente der Handlungsebene, als auch als Vermittlungsinstanzen fungieren. Charakterdarstellung ist somit zeitgleich inhaltlich durch Hintergrundgeschichten oder Entscheidungen und formal durch filmische Mittel oder Spielmechanismen geprägt. Mit dieser Unterscheidung lässt sich die Charakterbindung nicht nur als Ergebnis emotionaler Rezeption verstehen, sondern als Effekt der spezifischen medialen Darstellungsform (vgl. Chatman, 1978).

Nach Eder (2008) lassen sich Figuren als narrative Konstrukte verstehen, die durch ein Ensemble von Eigenschaften, Zuschreibungen und Erwartungen geformt werden. Diese Eigenschaften werden immer in Relation zu anderen Figuren, zur Handlung und zur Erzählweise vermittelt, sodass ein dynamischer Prozess entsteht. Die Charakterdarstellung ist somit kein statisches Merkmal, sondern verändert sich mit der narrativen Entwicklung der Geschichte (vgl. Eder, 2008).

Daraus erschließt sich, dass narrative Charakterdarstellung den Prozess der fiktionalen Konstruktion, der repräsentationalen Ausgestaltung und der Rezeption von Figuren innerhalb einer Erzählung bezeichnet. Sie bildet das Bindeglied zwischen dramaturgischer Funktion, ästhetischer Vermittlung und emotionaler Wirkung.

### **3. Methodik und Forschungsdesign**

#### **3.1 Qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring**

Zur Beantwortung der Forschungsfrage wird die qualitative Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring (2015) als methodisches Verfahren gewählt. Da diese Methode sowohl theoriegeleitet als auch materialnah durchgeführt werden kann, eignet sie sich besonders für die systematische Auswertung medienvermittelnder Inhalte wie Filme, Serien oder Videospiele. Das Ziel dabei ist die Identifikation und Strukturierung sinntragender Merkmale in Text- und Bildmaterial zur Interpretation auf vorab definierte Fragestellungen.

Die qualitative Inhaltsanalyse unterscheidet sich grundlegend von offenen, rekonstruktiven Verfahren wie der *Grounded Theory* oder der hermeneutischen Videoanalyse. Während diese stark auf induktive Theoriebildung oder die Theorieschließung einzelner Fälle ausgerichtet sind, folgt die qualitative Inhaltsanalyse einem regelgeleiteten und nachvollziehbaren Analyseprozess. Dieser erlaubt vorstrukturiertem Material eine systematische Bearbeitung. Damit stellt die qualitative Inhaltsanalyse eine geeignete Methode zur vergleichenden Analyse dar, ohne Vernachlässigung der Kontextualität und Komplexität des Untersuchungsmaterials (vgl. Mayring, 2015).

In dieser Arbeit wird ein strukturiertes, deduktiv-induktives Vorgehen gewählt. Die Hauptkategorien werden dabei basierend auf den Konzepten der Narratologie, Medienästhetik und Game Studies (Juul, 2005; Mittell, 2015; Fernández-Vara, 2019) theorienbasiert entwickelt. Die Hauptkategorien werden im Verlauf der Analyse durch Feinkategorien ergänzt oder präzisiert, um Besonderheiten des untersuchten Materials aufzeichnen zu können. Der Codierprozess erfolgt szenenbasiert und richtete sich nach einem eigens entwickelten Codebuch. Dieses umfasst sowohl szenenbezogene als auch charakterbezogene Variablen, um Merkmale und Methoden der Charakterdarstellung zu identifizieren (siehe Anhang).

Damit folgt das Verfahren dem Modell der strukturierenden Inhaltsanalyse, das laut Mayring (2015) vor allem dann eingesetzt werden sollte, wenn spezifische Aspekte aus komplexem Material herausgearbeitet werden sollen. Wie in dieser Untersuchung wiederkehrende Muster der Charakterdarstellung, emotionale Dynamiken oder inszenatorische Mittel.

Um eine möglichst objektivierbare und nachvollziehbare Auswertung des Materials zu erstellen, werden die Szenen wiederholt gesichtet. Zudem erfolgt nach erstmaliger Sichtung eine Inhaltszusammenfassung.

Die Entscheidung für die qualitative Inhaltsanalyse basiert neben methodischen Überlegungen vor allem auf der Zielsetzung dieser Arbeit. Das Ziel ist kein quantitativer Nachweis bestimmter Merkmale, sondern ein systematischer Vergleich der medialen Darstellung von Charakteren. Die Methode erlaubt es, sowohl inhaltliche, emotionale als auch ästhetische Aspekte differenziert zu erfassen. Die Analyseergebnisse können somit reflektiert in bisherige theoretische Konzepte eingeordnet werden.

Abweichungen in der Codierung werden im Verlauf der Analyse unter Diskussion der Codierenden vereinheitlicht. Besonders in Kategorien wie moralische Haltung, gezeigte Emotionen und Wirkung der Charakter können unterschiedliche Interpretationen zwischen den Codierenden vermehrt auftreten. Führen die Diskussionen zu keiner Einigung, werden erneut die theoretischen Grundlagen zur Übereinkunft herangezogen. Dadurch wird die qualitative Inhaltsanalyse nicht nur als Auswertungswerkzeug, sondern auch als Reflexionsrahmen für die medialen Spielräume in der Charakterdarstellung verwendet.

## **3.2 Das Codebuch als Analyseinstrument**

### **3.2.1 Ziel und Funktion des Codebuchs**

Das Codebuch stellt das zentrale Instrument der Analyse dar. Es wird benutzt, um die Videoausschnitte aus beiden Medienformaten systematisch und vergleichbar auszuwerten. Dabei werden relevante Merkmale der Charakterdarstellung, Inszenierung und narrativen Einbindung nachvollziehbar erfasst und zugeordnet. Mit dem Codebuch werden die Inhalte der Szenen nicht nur beschrieben, sondern theoriegeleitet strukturiert, um sie anschließend auszuwerten.

Die Kategorien des Codebuchs orientieren sich dabei an den in Kapitel 2 beschriebenen Konzepten (u.a. Juul, 2005; Mittel, 2015; Fernández-Vara, 2019). Zudem werden sie im Verlauf der Analyse weiterentwickelt, um der Dynamik des Materials gerecht zu werden. Durch das Anwenden von deduktiv vorstrukturierten und induktiv erweiterbaren Kategorien ermöglicht die Analyse sowohl Vergleichbarkeit als

auch Interpretationstiefe (vgl. Mayring, 2015). Des Weiteren unterscheiden sich die Kategorien in zwei Ebenen. Den szenenbezogenen Kategorien, die sich auf den gesamten Ausschnitt konzentrieren, wie Erzählperspektive oder Musik, und den charakterbezogenen Kategorien, die einzelne Figuren innerhalb der Szene betreffen, wie soziale Rolle oder emotionale Haltung. Diese Trennung wird durch eine eindeutige Kennzeichnung mit den Kürzeln „-SZ“ für Szenenvariablen und „-CH“ für Charaktervariablen umgesetzt. Das verdeutlicht den Betrachtungsrahmen und hilft zwischen Mittel und Wirkung zu unterscheiden. Diese Eigenschaften des Codebuchs unterstützen gezielt die Beantwortung der Forschungsfrage.

### **3.2.2 Aufbau und Struktur des Codebuchs**

Das Codebuch ist in neun thematische Module untergliedert, die jeweils spezifische Aspekte der Szenen oder Figuren systematisch erfassen:

- Modul 1: Formale Kategorien
- Modul 2: Narrative Kategorien
- Modul 3: Ästhetische Kategorien
- Modul 4: Psychologische Kategorien
- Modul 5: Handlungsbezogene Kategorien
- Modul 6: Soziale Kategorien
- Modul 7: Konfliktbezogene Kategorien
- Modul 8: Auditive Kategorien
- Modul 9: Ludische Kategorien

Jedes Modul besteht aus mehreren Variablen mit definierten Codieroptionen. Die Ausnahme bilden Variablen, die eher beschreibenden Charakter haben. Dies tritt vor allem im Bereich der Ästhetik und der inhaltlichen Zusammenfassung der Szene auf. Die ursprünglichen Codierwerte werden zu Beginn theoriebasiert entwickelt und im Laufe der Analyse induktiv erweitert.

Modul 1 dient der formalen Einordnung des Materials. Hier werden grundlegende Angaben wie zum Beispiel Titel, Erscheinungsjahr, Medium und Genre erfasst. Diese Kategorien liefern kontextuelle Informationen, stehen jedoch nicht im Zentrum der vergleichenden Analyse.

Modul 2 erfasst narrative Aspekte der Szene. Dazu zählen unter anderem die zeitliche Verortung innerhalb der Erzählung, die dramaturgische Funktion sowie zentrale Themen oder Erzählmitte.

Modul 3 widmet sich der ästhetischen Darstellung von Figuren. Erfasst werden hier äußere Merkmale wie Kleidung, Körpersprache oder Mimik sowie visuelle Mittel wie Kameraperspektive und Symbolik.

Modul 4 umfasst psychologische Kategorien. Hier werden Charaktereigenschaften, emotionale Zustände, Verhaltensweisen in Stresssituationen sowie Selbst- und Fremdwahrnehmung systematisch codiert.

Modul 5 beschreibt das zielgerichtete Handeln der Figuren. Codiert werden dabei sowohl übergeordnete Ziele als auch Strategien, Entscheidungsverhalten und Kompromissbereitschaft.

Modul 6 konzentriert sich auf die sozialen Rollen und Interaktionen der Charaktere. Dabei werden sowohl Beziehungsstrukturen als auch Machtdynamiken und emotionale Nähe zwischen Figuren erfasst.

Modul 7 dokumentiert das Konfliktverhalten. Neben dem Typ und der Intensität des Konflikts wird auch erfasst, wie Figuren mit der Situation umgehen und ob emotionale Veränderungen stattfinden.

Modul 8 bezieht sich auf auditive Gestaltungsmittel wie Musik, Geräuschkulisse oder Stimmführung, sofern diese Charakterinszenierung beitragen.

Modul 9 ist ausschließlich auf das Medium Videospiel ausgerichtet. Hier werden spielerische Steuerung, interaktive Elemente und ludische Mittel zur Darstellung von Charakteren analysiert.

Durch diesen modularen Aufbau lässt sich das Codebuch auf unterschiedliche Szenen- und Figurentypen anwenden, ohne die Vergleichbarkeit der Ergebnisse zu verlieren.

### **3.2.3 Erweiterung und Differenzierung des Kategoriensystems**

Die initiale Entwicklung der Kategorien und Codierwerte basiert auf den theoretischen Grundlagen, die im theoretischen Teil der Arbeit dargestellt werden (vgl. Juul, 2005; Mittel, 2015; Fernández-Vara, 2019). Diese dienen als Orientierung für die Konzeption der Haupt- und Unterkategorien, sowie für die Ausdifferenzierung der Codieroptionen.

Im Verlauf der Analyse zeigt sich jedoch, dass bestimmte szenische Besonderheiten oder mediale Eigenheiten nicht vollständig durch die vorab festgelegten Codierwerte

abgedeckt werden. Daher werden einzelne Kategorien im Sinne eines induktiven Vorgehens ergänzt oder präzisiert. Ein konkretes Beispiel dafür ist die Erweiterung der Kategorie „Vorgehensweise und Strategie“ um die Ausprägung „Humor / Ironie“, da diese in mehreren Szenen genutzt wird. Auch der Bereich „Charaktereigenschaften“ wird um einige Nuancen erweitert, um eine spezifischere Auswertung zu erhalten. Diese Erweiterungen werden dokumentiert und im Diskurs der Codierer reflektiert und anschließend in das Codebuch aufgenommen. Diese Offenheit entspricht dem von Mayring (2015) empfohlenen qualitativen Vorgehen, bei dem induktiv gewonnene Kategorien zur besseren Materialschließung zulässig und sinnvoll sind.

Rückblickend stellte sich die theoriebasierte Vorstrukturierung der Kategorien als sinnvoll, jedoch nicht abschließend als vollumfänglich heraus. Insbesondere durch die medienspezifischen Unterschiede zwischen Spiel und Serie waren Anpassungen notwendig, um die Charakterdarstellung und Inszenierung adäquat abbilden zu können. Die Offenheit der Erweiterungen unterstützt das Ziel der Erfassung der Komplexität medienübergreifender Darstellung von Charakteren.

### **3.2.4 Qualitätssicherung des Codierprozesses**

Zur Sicherstellung eines einheitlichen Verständnisses der Kategorien und einer konsistenten Anwendung des Codebuchs werden alle Codierenden im Vorfeld ausführlich eingewiesen. Dabei wird der Codierprozess anhand einer Beispielszene gemeinsam erprobt und diskutiert. Wie bereits in Abschnitt 3.1 beschrieben, wird jede Szene zweifach gesichtet und zunächst inhaltlich zusammengefasst. Die konkrete Umgangsweise mit unterschiedlichen Wahrnehmungen wird im Folgenden näher erläutert.

Bei interpretativen Abweichungen zwischen Codierenden werden die unterschiedlichen Ergebnisse in einem gemeinsamen Diskurs angeglichen. In unklaren Fällen, wird auf das theoretische Fundament der jeweiligen Kategorie zurückgegriffen.

Für den Codierprozess wird eine gemeinsame Excel-Tabelle genutzt, in die neben den Ergebnissen auch Notizen für besonders ambivalente Fälle ergänzt werden.

### 3.2.5 Verknüpfung mit der Forschungsfrage

Das Codebuch dient als Bindeglied zwischen dem theoretischen Fundament (Kapitel 2) und der empirischen Analyse (Kapitel 4). Es ermöglicht, die narrative, emotionale und moralische Entwicklung von Charakteren im Verlauf der Handlung strukturiert zu erfassen. Dabei werden nicht nur inhaltliche Entwicklungen, sondern auch erzählerische Strategien, ästhetische Mittel und medienbezogene Besonderheiten systematisch abgebildet.

Die breite Erfassung erlaubt es, Beziehungen zwischen eingesetzten gestalterischen Mitteln und ihrer Wirkung auf die Charakterdarstellung gezielt zu untersuchen. Zusammenhänge zwischen Form und Wirkung können durch das Codebuch aufgezeigt werden. Auf diese Weise unterstützt das Codebuch die Beantwortung der zentralen Forschungsfrage: Wie unterscheiden sich die Darstellungsweisen und die narrative Entwicklung von Charakteren in Videospiele und Serien?

## 3.3 Untersuchungsmaterial: Auswahl und Kriterien

### 3.3.1 Auswahl der Medienformate

*The Last of Us* ist ein postapokalyptisches Action-Adventure-Franchise, das ursprünglich 2013 von *Naughty Dog* für die Playstation 3 veröffentlicht wurde. Die Handlung folgt Joel, einem traumatisierten Schmuggler, der beauftragt wird, die 14-jährige Ellie aus einer Quarantänezone zu schmuggeln. In kürzester Zeit entwickelt sich die Reise zu einem emotionalen Überlebenskampf durch ein von einer Pilzinfektion verwüstetes Amerika.

Durch den Erfolg des ersten Teils, welcher bereits mehrere Auszeichnungen erhielt, folgte 2020 der zweite Teil des Franchises und gewann den *Game of the Year Award*. Zusätzlich erhielten die Spiele mehrere *Remastered Editionen*, die als *Systemports* und Verbesserung grafischer Elemente dienten.

Im Jahr 2023 wurde das Spiel von *HBO* unter Mitwirkung des Originalautors Neil Druckmann als Serie adaptiert und konnte ebenfalls mehrere Auszeichnungen gewinnen, weshalb 2025 die zweite Staffel, welche den zweiten Teil der Spielereihe abdeckt, veröffentlicht wurde.

*The Witcher* ist ein transmediales Fantasy-Franchise, das auf der gleichnamigen Buchreihe des polnischen Autors Andrzej Sapkowski basiert. Weltweite Bekanntheit erlangte das Franchise insbesondere durch die erfolgreiche Videospielereihe des

polnischen Entwicklers *CD Project Red*, beginnend mit *The Witcher (2007)* und besonders durch *The Witcher 3: Wild Hunt (2015)*.

Das Open-World-Rollenspiel setzt die Geschichte des Hexers Geralt von Riva fort. Der Monsterjäger ist auf der Suche nach seiner Ziehtochter Ciri, die auf der Flucht von einer übernatürlichen Bedrohung, der *Wilden Jagd*, ist. Der Spielverlauf und der Ausgang der Geschichte werden dabei durch politische Intrigen und persönliche Entscheidungen maßgeblich beeinflusst.

Im Jahr 2019 adaptierte Netflix die Geschichte als Realserie, wobei sich die Serie an Elementen der Bücher, aber auch an der Ästhetik und Popularität der Videospiele orientiert.

Die Serie basiert primär auf den Kurzgeschichten und Romanen von Andrzej Sapkowski. Die erste Staffel folgt Geralt von Riva, Yennefer von Vengerberg und Ciri auf ihren eigenen Wegen, während diese in Staffel 2 und 3 vereint Konflikten und der *Wilden Jagd* entgegentreten. Zentrale Themen sind hier Magie, Macht, Vorbestimmung und moralische Konflikte in einer gesellschaftlich kaputten Fantasywelt.

Für die Auswahl der untersuchten Franchises werden mehrere inhaltliche und forschungspraktische Kriterien zugrunde gelegt:

1. Narrative Fokussierung der Spiele

Beide Videospiele (*The Last of Us Part I, Naughty Dog, 2022; The Witcher 3: Wild Hunt, CD Project Red, 2015*) gelten als herausragende Beispiele für erzählerisch dichte Spiele, bei denen die Charakterentwicklung und narrative Struktur zentraler Bestandteil des Spielerlebnisses sind.

2. Existenz einer seriellen Adaption mit narrativer Nähe zur Vorlage

Die zugehörigen Serien (*The Last of Us, HBO, 2023; The Witcher, Netflix, ab 2019*) weisen enge narrative Orientierung an Spiel- und Buchvorlage auf. Beide Serien adaptieren sowohl die Grundhandlung als auch zentrale Figurenkonstellationen und Konflikte. Dies ermöglicht direkte Vergleiche zwischen Spiel und Serie.

### 3. Kohärenz der Charaktere über Mediengrenzen hinweg

Die gewählten Franchises bieten dieselben Hauptfiguren im Spiel und in der Serie. Die Figurendramaturgie ist vergleichbar und erlaubt eine szenenbasierte, charakterzentrierte Analyse.

### 4. Hoher Bekanntheitsgrad und Rezeptionserfolg

Beide Franchises wurden vielfach ausgezeichnet und verfügen zudem über eine breite Spielerschaft. Dies erhöht nicht nur die Relevanz der Untersuchung, sondern auch die Zugänglichkeit der zu untersuchenden Materialien.

## **3.3.2 Auswahl der Szenen**

Die Szenen werden nach nachfolgenden Kriterien ausgewählt, um die narrative Charakterentwicklung und Darstellung der Figuren aufzeichnen zu können:

#### 1. Narrative Schlüsselmomente / Konflikte

Die Szenen werden so gewählt, dass sie entweder für den Handlungsverlauf wichtig oder eine emotionale oder moralische Entwicklung einer Hauptfigur darstellen.

#### 2. Vergleichbarkeit zwischen Spiel und Serie

Szenen müssen sich sinnvoll medienübergreifend vergleichen lassen. Dies kann entweder durch ähnliche Handlungsmomente, Figurenkonstellationen oder thematische Motive erfolgen.

#### 3. Charakterfokus

Die ausgewählten Szenen beinhalten mindestens eine Hauptfigur, um die Darstellung und Wirkung dieser analysieren zu können.

#### 4. Mediale Darstellungsmittel

Die Szenen werden so gewählt, dass sie unterschiedliche Ausdrucksmittel abbilden und mediale Unterschiede in der Charakterdarstellung sichtbar machen.

#### 5. Zeitliche und dramaturgische Streuung

Die Szenen verteilen sich über verschiedene Kapitel hinweg, um den Charakterwandel nicht nur punktuell, sondern im Verlauf der Handlung nachvollziehbar darstellen zu können.

Die Szenen werden in der Regel auf maximal fünf Minuten begrenzt. In wenigen Ausnahmefällen werden diese Grenzen leicht überschritten, wenn spielmechanische oder interaktive Elemente, wie zum Beispiel Kämpfe oder Rätselpassagen, den narrativen Ablauf spürbar verlängern.

Anzahl und Auswahl der Szenen richten sich nach den spezifischen Strukturen der beiden Medienformate. Für *The Last of Us* werden insgesamt 25 Szenen pro Medium ausgewählt. Da Spiel und Serie einer weitgehend identischen, linearen Haupthandlung folgen, lassen sich zentrale narrative Schlüsselmomente problemlos identifizieren. Die getroffene Auswahl deckt somit wesentliche Etappen der Charakterentwicklung ab und bietet eine solide Grundlage für den Vergleich von Darstellungsweisen.

Im Fall von *The Witcher* ist die Szenenauswahl aufgrund des nicht-linearen Spielaufbaus und des stärkeren Serienfokus auf Nebenfiguren deutlich komplexer. Eine direkte inhaltliche Vergleichbarkeit ist daher nicht durchgängig möglich. Während das Spiel ausschließlich aus Sicht der Hauptfiguren erzählt wird, greift die Serie auch eigenständige Nebenhandlungen auf, die ohne die Hauptfiguren stattfinden. Aus diesem Grund werden hier jeweils 11 Szenen pro Medium ausgewählt, die vor allem in Bezug auf die Darstellung der Figuren analysierbar sind. Der Schwerpunkt liegt daher weniger auf vollständiger Charakterentwicklung als vielmehr auf inszenatorischen Strategien in einzelnen Szenen.

Während *The Last of Us* durch seine stringente Handlung eine vergleichsweise lineare Szenenauswahl ermöglicht, liegt der Fokus bei *The Witcher* aufgrund der divergenten Erzählweisen stärker auf inszenatorischen Einzelmomenten.

### 3.3.3 Materialaufbereitung

Die Serienausschnitte aus *The Witcher* stammen aus der offiziellen *Netflix*-Produktion, die Szenen der *The Last of Us*-Serie aus der *HBO*-Adaption. Da beide Plattformen keinen direkten Download ermöglichen, erfolge die Analyse der *Netflix*-Inhalte im Streamingmodus, während alle übrigen Szenen über Bildschirmaufnahmen lokal abgelegt werden.

Das Gameplay-Material zu *The Last of Us Part I* entstammt dem YouTube-Video "The Last of Us Part I GANZES SPIEL DEUTSCH no Commentary 4k 60FPS" (Mike Kaneki, 2022). Für *The Witcher 3: Wild Hunt* werden verschiedene YouTube-Videos verwendet. Videodateien werden in einem einheitlichen Format verarbeitet und in der Regel auf eine maximale Länge von 5 Minuten pro Szene geschnitten.

Zur besseren Nachvollziehbarkeit werden die Ausschnitte systematisch benannt. Das Namensschema lautet:

A#(laufende Nummer)\_#(S für Serie/ F für Spiel)\_##(Folge- bzw. Kapitelnummer), z.B. A3\_S\_F1 für den dritten Ausschnitt der ersten Serienfolge.

### 3.3.4 Relevanz des Materials

Die ausgewählten Szenen stellen zentrale Charaktere in den Fokus und ermöglichen die Analyse ihrer narrativen und emotionalen Entwicklung. *The Last of Us* überträgt die Spielhandlung weitgehend linear in die Serie, wodurch ein direkter Vergleich möglich ist. Bei *The Witcher* fallen Spiel und Serie narrativ deutlich stärker auseinander. Die Spielhandlung ist interaktiv geprägt, während die Serie eigene Erzählstränge verfolgt. Dadurch liegt hier eine geringere Anzahl vergleichbarer Szenen vor. Damit bieten beide Franchises unterschiedlich, aber komplementäre Perspektiven auf die Darstellung und Inszenierung von Figuren über mediale Grenzen hinweg.

## 4. Ergebnisse

### 4.1 Charakterdarstellung in *The Last of Us* – Spiel vs. Serie

#### 4.1.1 Formale Kategorien

Die formalen Kategorien M1\_V1 bis M1\_V6 wie Quelle, Medium, Genre, Erscheinungsdatum, Darstellungsform und Szenenbeschreibung werden ausschließlich zur Dokumentation und Kontextualisierung der analysierten Szenen erhoben. Da für diese Kategorien keine inhaltliche Codierung stattfindet, werden diese nicht im Ergebnisteil ausgewertet.

Die Kategorie Charakterfokus (M1\_V7) stellt dar, welche Figurenkonstellation im Mittelpunkt der jeweiligen Szene steht. Folgende Verteilung wird datiert:

- In 11 Szenen stehen mehrere Protagonisten im Zentrum (Code 2).
- Der Protagonist ist in 9 Szenen alleine im Fokus (Code 1).
- In vier Szenen wird eine Gruppenszene codiert (Code 5).
- In einer Szene befindet sich ein Antagonist im Mittelpunkt (Code 4).

Die Codierungen des Spiels und der Serie sind identisch. Sie zeigen eine klare Konzentration auf die Hauptfiguren. Weitere Codes wie Nebenfigur (Code 3) oder indirekte Thematisierung (Code 6) treten im untersuchten Material nicht auf.

## 4.1.2 Narrative Kategorien

Tabelle 1. Codierung der narrativen Kategorien in *The Last of Us*

Ausprägung	Code	Spiel	Serie
<b>M2_V1 Zeitliche Einordnung</b>			
Chronologisch	1	24	24
Rückblende	2	1	1
Vorausblende	3	0	0
Parallelhandlung	4	0	0
Zeitsprung	5	1	1
Zeitschleife	6	0	0
Erzähler Rückblick	7	0	0
<b>M2_V2 Funktion innerhalb der Erzählung</b>			
Exposition	1	2	2
Konfliktaufbau	2	7	7
Höhepunkt	3	10	8
Auflösung	4	5	3
Übergang	5	4	5
Foreshadowing	6	2	2
Worldbuilding	7	1	2
<b>M2_V3 Dramaturgischer Aufbau</b>			
Einleitung	1	3	4
Steigende Handlung	2	10	8
Klimax	3	9	7
Fallende Handlung	4	3	3
Cliffhanger	5	2	2
Twist	6	2	3
Epilog	7	0	0
<b>M2_V4 Thematische Fokussierung</b>			
Subjektiv	1	3	0
Objektiv	2	22	25
<b>M2_V5 Zeitliche Dynamik</b>			
Langsame Erzählung	1	11	12
Schnelle Erzählung	2	3	1
Normales Tempo	3	12	9
Unterbrechung	4	1	0
Intensive Dynamik	5	2	5
Unregelmäßig	6	1	4
<b>M2_V6 Thematische Fokussierung</b>			
Figurenfokus	1	7	12
Konfliktfokus	2	6	4
Beziehungsfokus	3	8	8
Worldbuilding	4	2	1
Plotfokus	5	11	10

Für die Kategorie „Zeitliche Einordnung“ lassen sich keine Unterschiede feststellen. Die Codierung ist für beide Medien identisch (siehe Tabelle 1, M2\_V1).

In der Kategorie „Funktion innerhalb der Erzählung“ zeigen die Daten weitgehend ähnliche Verteilung der Funktionen. In einzelnen Fällen gibt es Abweichungen, wie bei der Anzahl der Höhepunkte und Auflösungen im Spiel, sowie bei Übergängen und Worldbuilding in der Serie (siehe Tabelle 1, M2\_V2).

Für die dramaturgische Rolle des Ausschnittes im Spannungsverlauf der Handlung zeigt die Analyse eine ähnliche Verteilung mit kleinen Abweichungen. Dabei weist das Spiel leicht erhöhte Werte in Klimax und steigender Handlung, während die Serie höhere Werte in Einleitung und Twist aufzeigt (siehe Tabelle 1, M2\_V3).

Bei der „Perspektivischen Erzählstruktur“ zeigen die Werte, dass die Serie in den Ausschnitten ausschließlich objektiv erzählt werden. Eine subjektive Erzählstruktur tritt ausschließlich in drei Szenen im Spiel auf (siehe Tabelle 1, M2\_V4).

Beide Medien zeigen in der Kategorie „Zeitliche Dynamik“ überwiegend langsame oder normale Erzählweisen. Anders als im Spiel, welches häufiger ein normales Tempo aufweist, treten in der Serie intensive oder unregelmäßige Dynamiken stärker auf. Eine Unterbrechung wurde lediglich im Spiel codiert (siehe Tabelle 1, M2\_V5).

In der Kategorie „Thematische Fokussierung“ erfasst die Analyse eine ähnliche Fokauslegung auf den Plot und die Beziehungen. Auffallend ist der Unterschied der Fokussierung der Figuren. Diese weist in der Serie einen deutlich höheren Wert auf (siehe Tabelle 1, M2\_V6).

### 4.1.3 Ästhetische Kategorien



Abbildung 1 Vergleich der Darstellung von Joel in *The Last of Us Part I* und *The Last of Us* (Naughty Dog, HBO)

Die ästhetische Erscheinung der Figur Joel wird in beiden Medien ähnlich dargestellt. Die Untersuchung ergibt keine auffallenden Unterschiede des äußerlichen Erscheinungsbilds (siehe Abbildung 1).

Das „Gangbild“ Joels weist, wie in Abbildung 2 dargestellt, im Verlauf der Szenen eine breite Streuung der codierten Haltungsausprägungen auf. In beiden Medien werden unterschiedliche körperliche Zustände erfasst, die zwischen niedrigen und höheren Codierungsstufen variieren. In den Serienszenen liegen die Codierungen tendenziell häufiger im mittleren bis oberen Bereich der Skala (siehe Abbildung 2).

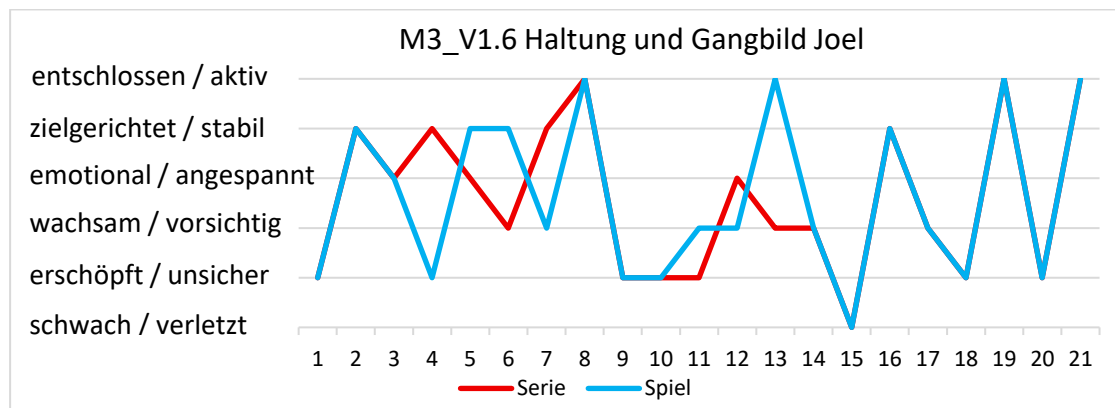


Abbildung 2 zeigt die Codierung der Haltung und des Gangbilds der Figur Joel auf einer Skala von 1 (schwach/ verletzt) bis 6 (entschlossen / aktiv) für die 21 analysierten Szenen.

Bei der Untersuchung der Kleidung werden keine deutlichen Unterschiede festgestellt.



Abbildung 3 Vergleich der Darstellung von Ellie in *The Last of Us Part I* und *The Last of Us* (Naughty Dog, HBO)

Für die Figur Ellie zeigt die Codierung „körperlicher Merkmale“ keine klaren Unterschiede auf, lediglich vereinzelte Abweichungen. Ellie wird im Spiel mit Sommersprossen dargestellt. Die Haarfarbe wird in der Serie von braunrot zu braun (siehe Abbildung 3).

Ellies Gangbild weist einige Unterschiede zwischen den zwei Medien auf. In beiden Medien treten Codierungen überwiegend im Bereich „emotional / angespannt“ und „erschöpft / unsicher“ auf. Die Codierung „entschlossen / aktiv“ wird in beiden Medien nicht vergeben. Die Serie weist insgesamt einen dynamischeren Kurvenverlauf auf. Besonders Szene 10 und 11 sind mit einer gegensätzlichen Codierung auffallend (Siehe Abbildung 4).

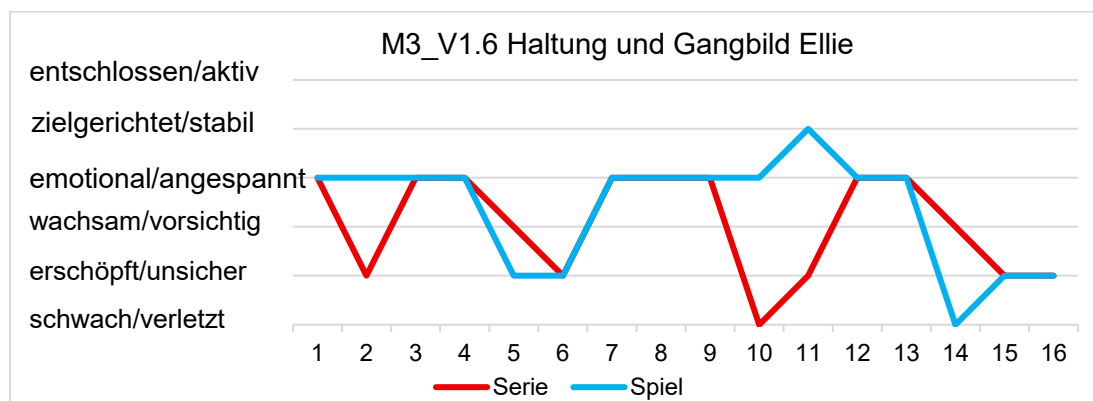


Abbildung 4 zeigt die Codierung der Haltung und des Gangbilds der Figur Ellie auf einer Skala von 1 (schwach/ verletzt) bis 6 (entschlossen / aktiv) für die 16 analysierten Szenen.

Die Analyse der Figur Ellie zeigt Unterschiede in Kleidungsstil und in der Materialcodierung zwischen Spiel und Serie. Während das Spiel durchgehend bunte Kleidung und einen Wechsel zu hochwertigerer Kleidung in späten Szenen zeigt, wird in der Serie ein unauffälliger Stil, sowie ebenfalls ein Wechsel zu Winterkleidung codiert. Beide Medien zeigen eine ähnliche Farbgebung. Weitere Unterschiede zeigen sich bei Accessoires und Symbolik. Ellie trägt im Spiel durchgehend einen Rucksack, dahingegen trägt Ellie in der Serie lediglich ein Stiletto-Messer bei sich.



Abbildung 5 Vergleich der Darstellung von Sarah in *The Last of Us Part I* und *The Last of Us* (Naughty Dog, HBO)

In der Kategorie „Körperliche Merkmale“ werden deutliche Unterschiede festgestellt. Die Figur Sarah unterscheidet sich in der Serie zum Spiel in Haarschnitt, Haarfarbe, Hautton (siehe Abbildung 5). Die Haltung in den ersten beiden Szenen unterscheidet sich ebenfalls. Während das Spiel eine „aufgeregte“ und „zurückhaltende“ Haltung codiert, zeigt die Serie eine „müde“ und „lockere“ Haltung.

Die Kleidung zeigt bis auf eine andere Hose keine auffallenden Unterschiede in Stil, Zustand, Farbgebung und Symbolik.

Für die „Kameraperspektive“ zeigt die Analyse deutliche Unterschiede zwischen den zwei Medien. Während die Serie durchgehend ein Zusammenspiel aus Nahaufnahme und Weitwinkelaufnahme aufzeigt, ist für das Spiel keine einheitliche Aussage möglich. Es sind häufige Wechsel zwischen den zwei Mischformen Nahaufnahme, Weitwinkel und Third-Person-Perspektive und Nahaufnahme und Weitwinkel zu erkennen. In einem Fall wurde ausschließlich die Third-Person-Perspektive codiert. Das Zusammenspiel aus Nahaufnahme, Weitwinkel, Third-Person-Perspektive und dynamischer Kameraperspektive, wie zum Beispiel eine Handkamera, wurde ebenfalls einmalig codiert (siehe Abbildung 6).

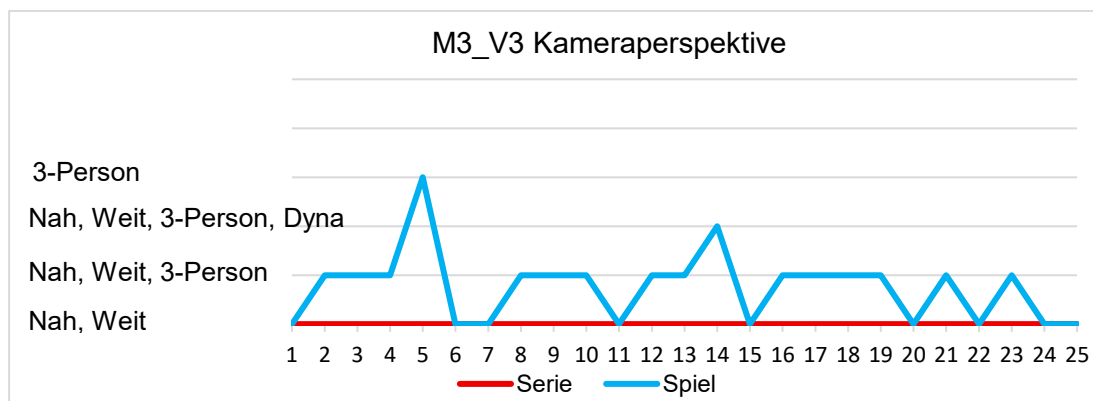


Abbildung 6 zeigt die Codierung der Kameraperspektive in Spiel und Serie. Dabei steht „Nah“ für Nahaufnahme, „Weit“ für Weitwinkel, „3-Person“ für Third-Person-Perspektive und „Dyna“ für eine dynamische Kameraführung.

#### 4.1.4 Psychologische Kategorien

Tabelle 2. Codierung der psychologischen Kategorien in *The Last of Us*

Ausprägung	Spiel Joel	Serie Joel	Spiel Sarah	Serie Sarah	Spiel Ellie	Serie Ellie
<b>M4_V2 Emotionen</b>						
Ängstlich	6	7	2	2	7	11
Wütend	6	4	0	0	5	3
Traurig	1	4	0	0	5	2
Freudig	2	1	1	1	4	3
Neutral	9	8	1	1	1	0
<b>M4_V3 Verhalten</b>						
Keine Aussage möglich	5	5	2	2	4	5
Kämpferisch	12	9	0	0	9	7
Fluchtbereit	0	0	0	1	1	0
Erstarrt	0	2	1	1	2	2
Vermittelnd	4	4	0	0	2	1
Überlegt	5	7	0	0	1	0
Machtlos	0	0	1	1	0	1
<b>M4_V4 Konfliktreaktion</b>						
Keine Aussage möglich	6	6	3	3	6	6
Konfrontativ	7	5	0	0	5	5
Defensiv	3	2	1	1	4	3
Manipulativ	1	2	0	0	1	1
Vermittelnd	3	5	0	0	2	1
Resilient	1	2	0	0	0	1
<b>M4_V5 Moralische Haltung</b>						
Keine Aussage möglich	1	4	1	1	7	7
Idealistisch	0	0	0	0	1	2
Pragmatisch	9	10	0	0	1	2
Opportunistisch	0	0	1	1	5	4
Selbstlos	4	2	1	1	1	2
Moralisch ambivalent	2	0	1	1	1	0
Egoistisch	5	5	0	0	0	0
<b>M4_V6 Selbstwahrnehmung</b>						
Held	1	0	1	1	1	2
Außenseiter	2	2	0	0	4	3
Opfer	1	1	0	0	5	5
Mächtig	4	3	0	0	0	0
Unzulänglich	2	3	3	2	2	5
Beschützer	12	15	0	0	2	1
Unterstützer	1	1	0	0	3	2
<b>M4_V7 Fremdwahrnehmung</b>						
Keine Aussage möglich	1	0	1	0	3	1
Vorbildlich	7	7	0	1	1	1
Bedrohlich	7	8	0	0	0	0
Schwach	0	0	3	3	6	8
Unzuverlässig	0	0	0	0	2	1
Inspirierend	1	0	0	0	1	4
Stark	10	10	0	0	3	3
Skeptisch / Zweifelnd	3	4	0	0	0	0
Naiv	0	0	0	0	3	3
Zuverlässig	2	4	0	0	3	1



Abbildung 7 zeigt die Codierung der Charaktereigenschaften von Joel in Spiel und Serie.



Abbildung 8 zeigt die Codierung der Charaktereigenschaften von Sarah in Spiel und Serie.



Abbildung 9 zeigt die Codierung der Charaktereigenschaften von Ellie in Spiel und Serie.

Bezüglich der „Charaktereigenschaften“ (M4\_V1) weisen alle drei Charaktere klare Unterschiede auf. Joel wird in der Serie mit mehr Charakterzügen datiert. Die Datierung zeigt eine ähnliche Verteilung mit erhöhten Werten für „Fürsorglichkeit“, „Strategie“ und „Impulsivität“ (siehe Abbildung 7). Sarah wird ausschließlich im Spiel als „verspielt“ datiert. Als „selbstbewusst“ und „selbstständig“ tritt sie hingegen ausschließlich in der Serie auf (siehe Abbildung 8). Die Codierung von Ellie zeigt eine ähnliche Verteilung mit Häufungen in „frech“ und „hilflos“ in der Serie und „Selbstständig“ im Spiel (siehe Abbildung 9).

Für die Kategorie „Emotionen“ weist die Analyse von Joel einige Unterschiede auf. Am häufigsten wurden „neutrale“, „ängstliche“ und „wütende“ Emotionen in beiden Medien verzeichnet. In der Serie wird häufiger „Trauer“ codiert als im Spiel. Sarahs Analyse ist dahingegen identisch. Bei Ellie treten im Spiel die Emotionen ausgeglichener auf als in der Serie, in welcher die „Angst“ einen großen Anteil hat (siehe Tabelle 2, M4\_V2).

In der Kategorie „Verhalten“ werden bei Joel kleine Abweichungen codiert. Im Spiel verhält sich Joel häufiger „kämpferisch“ während er in der Serie „überlegt“ vorgeht. Beim Verhalten von Sarah lassen sich keine großen Unterschiede feststellen. Auch Ellie weist keine großen Unterschiede auf (siehe Tabelle 2, M4\_V3).

Beim „Konfliktverhalten“ zeigt Joel kleinere Abweichungen in „konfrontativer“ und „vermittelnder“ Konfliktreaktion. Sarahs Konfliktverhalten ist identisch. Ellie zeigt keine größeren Unterschiede (siehe Tabelle 2, M4\_V4).

Joel zeigt sich in beiden Medien in einer Vielzahl von Szenen „pragmatisch“. Im Spiel tritt er sowohl häufiger „selbstlos“ als auch „moralisch ambivalent“ auf als in der Serie. Sarahs moralische Haltung ist identisch. Ellie ist in beiden Medien hauptsächlich „opportunistisch“. Es liegen keine auffälligen Unterschiede vor (siehe Tabelle 2, M4\_V5).

Für die Kategorie „Selbstwahrnehmung“ werden für Joel und Sarah keine auffälligen Unterschiede codiert. Ellies Selbstwahrnehmung zeigt eine unterschiedliche Verteilung. Im Spiel sieht Ellie sich häufiger als Beschützer und Unterstützer, während sie sich in der Serie deutlich häufiger als unzulänglich und als Held sieht (siehe Tabelle 2, M4\_V6).

In der Kategorie „Fremdwahrnehmung“ gibt es für Joel im Spiel und der Serie eine klare Tendenz zu „bedrohlich“ und „stark“. Deutliche Unterschiede treten nicht in Erscheinung. Auch bei Sarah sind keine Unterschiede klar erkennbar. Ellie hingegen wird im Spiel in mehr Szenen als „zuverlässig“ und „unzuverlässig“ codiert als im Spiel. Dort gibt es eine klare Tendenz zu „schwach“ und „inspirierend“ (siehe Tabelle 2, M4\_V7).

#### 4.1.5 Handlungsbezogene Kategorien

Tabelle 3. Codierung der handlungsbezogenen Kategorien in *The Last of Us*

Ausprägung	Spiel Joel	Serie Joel	Spiel Sarah	Serie Sarah	Spiel Ellie	Serie Ellie
<b>M5_V1 Ziel</b>						
Überleben sichern	10	10	2	1	11	10
Konflikt lösen	4	4	0	0	3	2
Informationen gewinnen	4	3	1	1	0	0
Macht ausüben	1	0	0	0	0	0
Beziehung stärken	3	3	1	2	3	3
<b>M5_V2 Vorgehensweise und Strategie</b>						
Konfrontation	8	7	0	0	8	4
Diplomatisch / Vermittelnd	5	10	0	0	3	2
Manipulativ	1	2	0	1	1	1
Passiv / Abwartend	3	1	0	0	2	3
Abenteuerlich / Risikoreich	3	1	3	2	2	4
Humor / Ironie	2	1	1	1	1	3
<b>M5_V3 Entscheidungsbewusstsein</b>						
Vorrausschauend	10	6	1	1	0	0
Spontan	1	4	0	0	5	6
Zögerlich	2	3	2	1	1	1
Berechnend	2	2	0	0	2	2
Instinktiv	10	10	1	1	8	8
<b>M5_V4 Kompromissbereitschaft</b>						
Keine Aussage möglich	2	3	3	3	2	6
Flexibel	1	1	1	1	7	2
Starrköpfig	5	0	0	0	0	2
Verhandlungsbereit	5	8	0	0	3	2
Resigniert	3	6	0	0	3	3
Kompromisslos	5	4	0	0	1	1

Das „Ziel“ weist für keinen der drei Charaktere deutliche Abweichungen auf. Es zeigt sich für Joel und Ellie eine klare Tendenz zu „Überleben sichern“ (siehe Tabelle 3, M5\_V1).

Für die Kategorie „Vorgehensweise und Strategie“ sind auffallende Unterschiede zu erkennen. Im Spiel weist Joel eine breitere Verteilung auf als in der Serie, die hauptsächlich „diplomatisch / vermittelnd“ codiert. Für Sarah ist ebenfalls ein Unterschied zu erkennen. In einer Szene geht sie in der Serie „manipulativ“ vor, während sie im Spiel zum Teil „abenteuerlich“ agiert. Auch Ellies Vorgehensweise unterscheidet sich. Im Spiel ist eine klare Tendenz zur „Konfrontation“ zu erkennen, während sie in der Serie in allen Kategorien ausgewogen datiert ist (siehe Tabelle 3, M5\_V2; Abbildung 10).

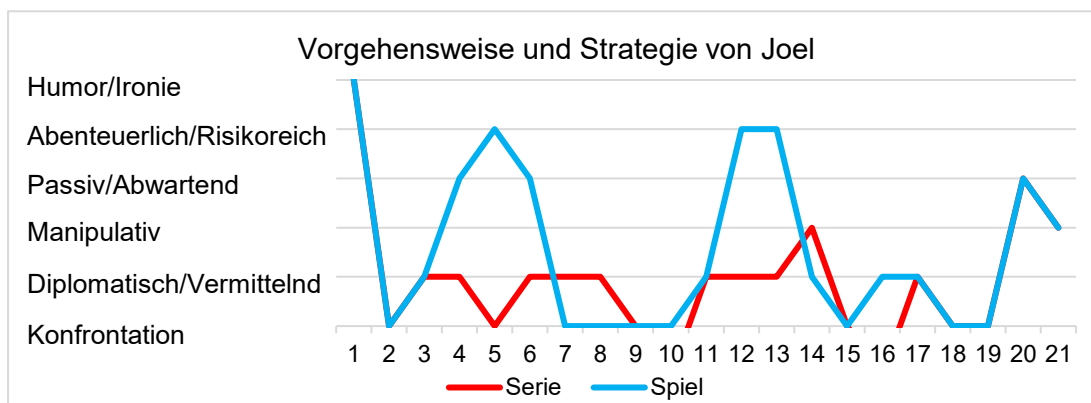


Abbildung 10 zeigt die Codierung der Vorgehensweise und Strategie von Joel in Spiel und Serie. Es wurden 21 Szenen analysiert.

In der Kategorie „Entscheidungsbewusstsein“ sind für Joel zwei Unterschiede auffallend. Während im Spiel die Codierung zu großen Anteilen aus „vorausschauend“ und „instinktiv“ besteht, deckt sie in der Serie zusätzlich „spontan“ ab. Für Sarah und Ellie sind in dieser Kategorie keine auffallenden Unterschiede datiert (siehe Tabelle 3, M5\_V3).

Die „Kompromissbereitschaft“ der Figuren Joel und Ellie weisen kleinere Unterschiede auf. Im Spiel tritt Joel überwiegend „starrköpfig“, „verhandlungsbereit“ und „kompromisslos“ auf. Dahingegen zeigt er sich in der Serie häufiger „verhandlungsbereit“ und „resigniert“. „Starrköpfigkeit“ wird in der Serie nicht codiert. Ellie zeigt sich im Spiel deutlich „flexibler“ als im Spiel. Dort können zu einigen Szenen keine Aussagen getroffen werden (siehe Tabelle 3, M5\_V4).

#### 4.1.6 Soziale Kategorien

Tabelle 4. Codierung der sozialen Kategorien in *The Last of Us*

Ausprägung	Spiel Joel	Serie Joel	Spiel Sarah	Serie Sarah	Spiel Ellie	Serie Ellie
<b>M6_V1 Soziale Rolle</b>						
Keine Aussage möglich	0	0	0	0	1	2
Anführer	7	7	0	0	1	0
Untergeordnete Rolle	0	0	3	2	5	7
Gleichgestellter Akteur	6	9	1	2	7	3
Mentor	5	3	0	0	0	1
Außenseiter	3	3	0	0	2	3
<b>M6_V2 Interaktionstyp</b>						
Keine Aussage möglich	0	1	1	0	1	2
Kooperativ	3	2	3	3	5	2
Konflikthaft	5	4	0	0	2	4
Neutral / Distanziert	5	4	0	0	5	5
Manipulativ	2	2	0	0	1	1
Beschützend	7	10	0	0	1	1
Empathisch	1	1	0	1	5	3
<b>M6_V3 Machtverhältnisse</b>						
Keine Aussage möglich	0	1	1	0	1	2
Dominant	8	7	0	0	1	1
Unterlegen	5	6	2	2	7	7
Wechselseitig	9	11	1	2	6	6
Unterdrückend	3	1	0	0	0	0
Abhängig	0	0	0	0	3	2
<b>M6_V4 Emotionale Nähe</b>						
Innig / Vertraut	8	8	2	4	11	8
Zurückhaltend	7	6	0	0	0	2
Distanziert / Kühl	4	4	0	0	1	1
Unkontrolliert / Emotional	2	4	1	0	1	3
Ambivalent	1	0	1	0	3	2
<b>M6_V5 Vertrauensniveau</b>						
Keine Aussage möglich	0	0	0	0	1	1
Volles Vertrauen	8	9	3	4	6	6
Grundlegendes Vertrauen	7	6	0	0	5	5
Neutral	2	4	1	0	0	0
Misstrauisch	3	2	0	0	3	3
Verraten	2	1	0	0	1	1

Für die Kategorie „Soziale Rolle“ können unterschiedliche Verteilungen festgestellt werden. Neben der „Führerrolle“ nimmt Joel im Spiel häufiger die Rolle des „Mentors“ ein. In der Serie hingegen ist er neben dem „Anführer“ überdurchschnittlich oft ein „gleichgestellter Akteur“. Sarah nimmt im Spiel häufiger eine „untergeordnete Rolle“ ein, während die Verteilung in der Serie ausgeglichen mit der „gleichgestellten Rolle“ ist. Auch Ellie unterscheidet sich in der Verteilung in „untergeordneter“ und „gleichgestellter“ Rolle (siehe Tabelle 4, M6\_V1; Abbildung 11).



Abbildung 11 zeigt die Codierung der sozialen Rolle von Ellie in Spiel und Serie.

Der „Interaktionstyp“ zeigt eine ähnliche Verteilung. In beiden Medien ist „beschützend“ für Joel überdurchschnittlich vertreten. Sarahs Codierung zeigt keine auffallenden Unterschiede. Ellie unterscheidet sich in einer höheren Datierung in den Werten „kooperativ“ im Spiel und „konflikthaft“ in der Serie (siehe Tabelle 4, M6\_V2).

In der Kategorie „Machtverhältnisse“ gibt es keine auffallend unterschiedlichen Verteilungen (siehe Tabelle 4, M6\_V3).

Für die „Emotionale Nähe“ sind Abweichungen bei Sarah und Ellie klar erkennbar. Während Sarah in der Serie ausschließlich „innig und vertraut“ wirkt, erscheint sie im Spiel zusätzlich als „unkontrolliert emotional“ und „ambivalent“. Ellie ist in beiden Medien zu großem Teil „innig und vertraut“. Im Spiel wird sie zudem als „ambivalent“ codiert. In der Serie weist Ellie eine größere Varianz auf. Es werden ebenfalls „zurückhaltend“ und „unkontrolliert / emotional“ häufiger datiert (siehe Tabelle 4, M6\_V4).

Das „Vertrauensniveau“ weist ähnliche Datierungsmuster auf. Sarahs und Ellies Codierung zeigt keine auffallenden Unterschiede (siehe Tabelle 4, M6\_V5).

#### 4.1.7 Konfliktbezogene Kategorien

Tabelle 5. Codierung der konfliktbezogenen Kategorien in *The Last of Us*

Ausprägung	Code	Spiel		Serie		
<b>M7_V1 Konflikttyp</b>						
Interpersonal Konflikt	1	16		14		
Innerer Konflikt	2	2		4		
Gesellschaftlicher Konflikt	3	0		0		
Physischer Konflikt	4	8		7		
Existenzieller Konflikt	5	5		4		
<b>M7_V2 Eskalationsgrad</b>						
Latent / Unausgesprochen	1	3		4		
Verbal, kontrolliert	2	13		13		
Verbal, eskaliert	3	4		4		
Körperlich, angedeutet	4	3		3		
Körperlich, eskaliert	5	8		6		
<b>M7_V3 Konfliktlösung</b>						
Keine Aussage möglich	0	3	1	1	1	6
Versöhnung	3	3	1	1	4	2
Kompromiss	5	7	0	0	3	2
Machtkampf	4	4	0	0	3	3
Vermeidung	6	3	2	2	5	3
Zerstörerisch	5	4	0	0	2	1
<b>M7_V4 Dilemmata</b>						
Keine	1	2	3	3	11	11
Loyalität vs. Selbstschutz	5	4	0	0	1	1
Rache vs. Vergebung	3	3	0	0	0	0
Opferung vs. Erhalt	4	3	0	0	2	1
Handeln vs. Passivität	3	2	1	1	2	2
Moral vs. Pragmatismus	7	8	0	0	0	1
<b>M7_V5 Emotionaler Einfluss</b>						
Keine Veränderung	1	2	0	1	3	3
Verunsicherung / Zweifel	5	4	1	1	6	4
Wut / Aggression	3	3	1	0	2	3
Verletzlichkeit / Trauer	4	3	0	0	2	2
Entschlossenheit / Wandel	3	2	2	2	4	3
Freude / Spaß	7	8	0	0	0	1

In der Kategorie „Konflikttyp“ verzeichnet die Codierung der beiden Medien eine ähnliche Verteilung. Auffallend ist die doppelte Anzahl der Codierung „Innerer Konflikt“ in der Serie (siehe Tabelle 5, M7\_V1).

Der „Eskalationsgrad“ zeigt keine deutlichen Abweichungen auf (siehe Tabelle 5, M7\_V2).

Die Codierung der „Konfliktlösung“ verzeichnet eine überwiegend unauffällige Verteilung. Eine deutliche Häufung der „nicht zu wertenden“ Szenen in der Serie ist klar erkennbar (siehe Tabelle 5, M7\_V3).

Für die Kategorie „Dilemmata“ können keine wesentlichen Unterschiede festgestellt werden (siehe Tabelle 5, M7\_V4).

Die Analyse der Kategorie „Emotionaler Einfluss“ weist keine deutlichen Abweichungen auf (siehe Tabelle 5, M7\_V5).

#### 4.1.8 Auditive Kategorien

Tabelle 6. Codierung der auditiven Kategorien in *The Last of Us*

Ausprägung	Code	Spiel		Serie		
<b>M8_V1 Musik &amp; emotionale Wirkung</b>						
Melancholisch / tragisch	1	11		8		
Bedrohlich / angespannt	2	4		8		
Heroisch / erhebend	3	1		2		
Sanft / intim	4	3		7		
Minimalistisch / verstärkend	5	4		3		
Minimalistisch / fehlend	6	6		3		
<b>M8_V2 Soundkulisse</b>						
Dystopisch / bedrückend	1	5		2		
Naturverbunden / ruhig	2	7		3		
Hektisch / chaotisch	3	10		6		
Hallend / isoliert	4	0		3		
Verstärkt / fokussiert	5	5		7		
Neutral / atmosphärisch	6	8		8		
<b>M8_V3 Stimme &amp; Sprechweise</b>						
Fest & entschlossen	12	12	0	0	5	2
Zögerlich / verunsichert	2	3	2	2	2	1
Erregt / laut	8	8	2	0	9	14
Leise / zurückhaltend	3	2	0	0	2	1
Brüchig / geschwächt	2	4	2	2	3	2
Verändert / künstlich	1	1	0	0	1	2
Fragend / überrascht	1	1	0	0	1	2
Ruhig / bedacht	2	4	0	0	0	0
Leicht / witzelnd	0	0	0	2	1	1
<b>M8_V4 Interaktion zwischen Sound &amp; Kulisse</b>						
Keine Reaktion / Interaktion	5	7	0	0	4	6
Reagiert bewusst	7	8	0	2	7	6
Ignoriert Geräusche	6	5	1	1	4	3
Beeinträchtigt	3	2	3	1	1	1
Steuert Geräusche aktiv	0	0	0	0	0	1

Die „Musik und emotionale Wirkung“ unterscheiden sich deutlich zwischen Spiel und Serie. Im Spiel kommt „melancholische“ und „minimalistisch / fehlende“ Musik deutlich häufiger vor. Dahingegen ist ein häufigeres Auftreten von „bedrohlicher“ und „sanfter“ Musik in der Serie klar erkennbar (siehe Tabelle 6, M8\_V1).

In der Kategorie „Soundkulisse“ werden auffällige Unterschiede festgestellt. Während im Spiel „dystopisch“, „naturverbunden“ und „hektisch“ deutlich häufiger codiert werden als in der Serie, werden in der Serie häufiger „isoliert“ und „verstärkt“ verzeichnet. Beide Medien zeigen einen Fokus auf eine „atmosphärische“ Soundkulisse (siehe Tabelle 6, M8\_V2).

Sowohl die Codierung für Joel als auch die von Sarah weisen in der Kategorie „Stimme und Sprechweise“ keine deutlichen Unterschiede auf. Ellie hingegen wird im Spiel häufiger als „fest und entschlossen“ codiert als in der Serie. Dort wird sie überwiegend als „erregt / laut“ verzeichnet (siehe Tabelle 6, M8\_V3).

Für die Kategorie „Interaktion zwischen Sound & Kulisse“ werden für Joel und Ellie keine klaren Abweichungen festgestellt. Sarah hingegen ist im Spiel überwiegend „beeinträchtigt“, während sie in der Serie hauptsächlich auf Geräusche „bewusst reagiert“ (siehe Tabelle 6, M8\_V4).

#### 4.1.9 Ludische Kategorien

Tabelle 7. Codierung der ludischen Kategorien in *The Last of Us*

Ausprägung	Code	Spiel
<b>M9_V1 Spielerinteraktion &amp; Einfluss</b>		
Keine Einflussmöglichkeiten	1	21
Minimale Interaktion	2	6
Dialogoption	3	0
Spieler hat volle Kontrolle	4	7
<b>M9_V2 Ludische Inszenierung der Charaktere</b>		
Skriptgesteuerte Szene	1	24
Dynamische Reaktion	2	3
Emergentes Verhalten	3	1
Spielmechanik als Ausdruck	4	7

Die Kategorie „Spielerinteraktion & Einfluss“ wird mit folgenden Werten codiert:

In 21 Szenen hat der Spieler keine Einflussmöglichkeit, in sechs Szenen ist eine „minimale Interaktion“ vorhanden und in sieben Szenen „hat der Spieler volle Kontrolle“ (siehe Tabelle 7, M9\_V1).

In der Kategorie „Ludische Inszenierung der Charaktere“ werden folgende Werte datiert:

24 Szenen sind „skriptgesteuert“, drei Szenen haben eine dynamische Reaktion, eine Szene hat ein „emergentes Verhalten“ zur Folge und in sieben Szenen wird die „Spielmechanik als Ausdruck“ verwendet (siehe Tabelle 7, M9\_V2).

## 4.2 Charakterdarstellung in *The Witcher* – Spiel vs. Serie

### 4.2.1 Formale Kategorien

Die formalen Kategorien M1\_V1 bis M1\_V6 wie Quelle, Medium, Genre, Erscheinungsdatum, Darstellungsform und Szenenbeschreibung werden ausschließlich zur Dokumentation und Kontextualisierung der analysierten Szenen erhoben. Da für diese Kategorien keine inhaltliche Codierung stattfindet, werden diese nicht im Ergebnisteil ausgewertet.

Die Kategorie „Charakterfokus“ (M1\_V7) stellt dar, welche Figurenkonstellation im Mittelpunkt der jeweiligen Szene steht. Folgende Verteilung wird festgestellt:

- Im Spiel stehen in zwei und in der Serie in vier Szenen mehrere Protagonisten im Zentrum (Code 2).
- Der Protagonist war im Spiel in sechs und in der Serie in fünf Szenen alleine im Fokus (Code 1).
- Im Spiel wurde in zwei und in der Serie in einer Szene(n) eine Gruppenszene codiert (Code 5).
- In einer Szene im Spiel befand sich ein Antagonist im Mittelpunkt (Code 3).

Die Codierungen des Spiels und der Serie weisen keine auffallenden Unterschiede auf. In der Serie stehen häufiger „mehrere Protagonisten“ im Zentrum. Der „Antagonist“ steht lediglich im Spiel in einer Szene im Fokus.

## 4.2.2 Narrative Kategorien

Tabelle 8. Codierung der narrativen Kategorien in *The Witcher*

Ausprägung	Code	Spiel	Serie
<b>M2_V1 Zeitliche Einordnung</b>			
Chronologisch	1	6	11
Rückblende	2	0	0
Vorausblende	3	0	1
Parallelhandlung	4	4	0
Zeitsprung	5	1	0
Zeitschleife	6	0	0
Erzähler Rückblick	7	0	0
<b>M2_V2 Funktion innerhalb der Erzählung</b>			
Exposition	1	2	4
Konfliktaufbau	2	4	1
Höhepunkt	3	2	3
Auflösung	4	0	0
Übergang	5	0	0
Foreshadowing	6	0	0
Worldbuilding	7	3	2
<b>M2_V3 Dramaturgischer Aufbau</b>			
Einleitung	1	3	6
Steigende Handlung	2	6	2
Klimax	3	2	3
Fallende Handlung	4	0	0
Cliffhanger	5	0	0
Twist	6	0	0
Epilog	7	0	0
<b>M2_V4 Thematische Fokussierung</b>			
Subjektiv	1	0	0
Objektiv	2	11	11
<b>M2_V5 Zeitliche Dynamik</b>			
Langsame Erzählung	1	4	3
Schnelle Erzählung	2	0	2
Normales Tempo	3	5	3
Unterbrechung	4	0	0
Intensive Dynamik	5	1	3
Unregelmäßig	6	1	0
<b>M2_V6 Thematische Fokussierung</b>			
Figurenfokus	1	2	2
Konfliktfokus	2	0	1
Beziehungsfokus	3	4	2
Worldbuilding	4	2	2
Plotfokus	5	3	4

In der Kategorie „Zeitliche Einordnung“ unterscheiden sich Spiel und Serie deutlich. Während das Spiel neben „chronologischen“ Zeitabfolgen auch „Parallelhandlungen“ und einen „Zeitsprung“ datiert, zeigt die Codierung der Serie fast ausschließlich „chronologische“ Zeitabfolgen (siehe Tabelle 8, M2\_V1).

Für die Kategorie „Funktion innerhalb der Erzählung“ werden ähnliche Verteilungen verzeichnet. Im Gegensatz zum Spiel dienen mehr Szenen dem „Konfliktaufbau“ als der „Exposition“ (siehe Tabelle 8, M2\_V2).

Der dramaturgische Aufbau des Ausschnittes im Spannungsverlauf der Handlung zeigt bis auf die Verteilung „steigende Handlung“ im Spiel und der „Einleitung“ in der Serie eine ähnliche Verteilung auf (siehe Tabelle 8, M2\_V3).

Bei der „Perspektivischen Erzählstruktur“ zeigt sich, dass sowohl das Spiel als auch die Serie ausschließlich objektiv erzählt werden (siehe Tabelle 8, M2\_V4).

In der Kategorie „Zeitliche Dynamik“ können eindeutige Unterschiede festgestellt werden. Das Spiel setzt zu einem großen Teil auf ein „langsames“ und „normales“ Erzähltempo, während das Spiel zu gleichen Teilen „langsam“, „schnell“, „normal“ und „intensiv dynamisch“ erzählt wird (siehe Tabelle 8, M2\_V5).

Die „Thematische Fokussierung“ weist kleinere Unterschiede auf. Auffallend ist der Beziehungsfokus im Spiel. Der Konfliktfokus tritt ausschließlich in der Serie auf (siehe Tabelle 8, M2\_V6).

### 4.2.3 Ästhetische Kategorien



*Abbildung 12 Vergleich der Darstellung von Geralt in The Witcher 3: Wild Hunt und The Witcher (CD Project Red, Netflix)*

Die Codierung des äußerlichen Erscheinungsbilds der Figur Geralt ist in beiden Medien ähnlich (M3\_V1.1, M3\_V1.2, M3\_V1.4, M3\_V1.6). Deutlich zu erkennende Unterschiede treten lediglich in Hautbild (M3\_V3) und Augen (M3\_V1.5) auf. Im Spiel hat Geralt eine Narbe über seinem linken Auge. In der Serie wird Geralt mit einem „intensiven Blick“ codiert, während der Blick in dem Spiel als „ausdruckslos“ datiert wird (siehe Abbildung 12).

Der Kleidungsstil weist mehrere Unterschiede auf. Während Geralt im Spiel unterschiedliche Kleidungsstile (M3\_V2.1) trägt, bleibt er in der Serie gleich und wird mit „gothic“ codiert. Zudem wirkt der Zustand (M3\_V2.2) der Kleidung in dem Spiel „makellos“ und im Spiel „leicht getragen“. Im Spiel trägt Geralt in jeder Szene „zwei Schwerter“ bei sich (M3\_V2.5). Zudem trägt Geralt in beiden Medien eine symbolische „Wolfskette“ (M3\_V2.6).



Abbildung 13 Vergleich der Darstellung von Ciri in *The Witcher 3: Wild Hunt* und *The Witcher* (CD Project Red, Netflix)

Ciri unterscheidet sich in „Statur“, „Hautbild“, „Blick“ und „Gangbild“ in der Serie vom Spiel (M3\_V1.1, M3\_V1.3, M3\_V1.5, M3\_V1.6). Im Spiel ist sie „schlank / athletisch“ und in der Serie „zierlich / dünn“ gebaut (siehe Abbildung 13). Im Spiel hat sie sowohl Sommersprossen als auch eine Narbe unter ihrem linken Auge. In beiden Medien hat sie „weißblondes“ Haar (M3\_V1.4). Im Spiel zeigt Ciri einen „Intensiven Blick“, während ihr Blick in der Serie als „ausdruckslos“ codiert ist. Ciris Haltung ist im Spiel häufig „erschöpft“ und „energiegeladen“. In der Serie hingegen zeigt Ciri überwiegend eine „ängstliche“ Haltung.

Die Codierung der Kleidung weist in allen Kategorien eine ähnliche Datenverteilung auf. Es sind keine auffallenden Unterschiede zu erkennen (M3\_V2.1-M3\_V2.6).

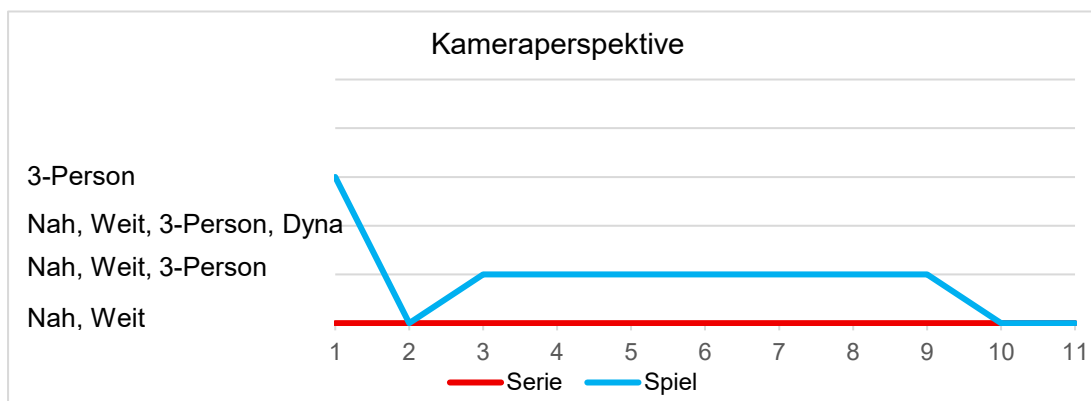


Abbildung 14 zeigt die Codierung der Kameraperspektive in Spiel und Serie. Dabei steht „Nah“ für Nahaufnahme, „Weit“ für Weitwinkel, „3-Person“ für Third-Person-Perspektive und „Dyna“ für eine dynamische Kameraführung.

Die „Kameraperspektive“ unterscheidet sich deutlich von Spiel zur Serie. Während die Serie ausschließlich aus „Nah- und Weitwinkelaufnahme“ erzählt, ergänzt im Spiel die Third-Person-Perspektive. In wenigen Fällen fällt diese weg oder wird alleine eingesetzt (siehe Abbildung 14).

## 4.2.4 Psychologische Kategorien

Tabelle 9. Codierung der psychologischen Kategorien in *The Witcher*

Ausprägung	Spiel Geralt	Serie Geralt	Spiel Ciri	Serie Ciri
<b>M4_V2 Emotionen</b>				
Ängstlich	0	0	2	3
Wütend	1	2	0	1
Traurig	0	1	1	1
Freudig	1	0	1	0
Neutral	3	3	3	1
<b>M4_V3 Verhalten</b>				
Keine Aussage möglich	0	2	1	1
Kämpferisch	4	2	4	1
Fluchtbereit	0	0	2	3
Erstarrt	0	0	0	1
Vermittelnd	0	0	1	1
Überlegt	1	1	0	0
Machtlos	0	0	0	0
<b>M4_V4 Konfliktreaktion</b>				
Keine Aussage möglich	0	0	1	1
Konfrontativ	3	3	0	1
Defensiv	0	1	4	4
Manipulativ	0	0	1	0
Vermittelnd	2	0	0	0
Resilient	0	1	0	0
<b>M4_V5 Moralische Haltung</b>				
Keine Aussage möglich	1	0	1	0
Idealistisch	0	0	0	0
Pragmatisch	1	3	1	1
Opportunistisch	0	0	2	4
Selbstlos	0	0	1	0
Moralisch ambivalent	5	1	1	1
Egoistisch	0	1	0	0
<b>M4_V6 Selbstwahrnehmung</b>				
Held	0	0	1	0
Außenseiter	2	3	3	1
Opfer	1	1	2	3
Mächtig	0	0	0	0
Unzulänglich	0	0	0	1
Beschützer	1	1	0	1
Unterstützer	2	0	0	0
<b>M4_V7 Fremdwahrnehmung</b>				
Keine Aussage möglich	1	1	0	0
Vorbildlich	0	0	0	1
Bedrohlich	2	2	0	0
Schwach	0	0	4	3
Unzuverlässig	0	0	3	0
Inspirierend	2	0	0	1
Stark	1	1	0	1
Skeptisch / Zweifelnd	0	1	0	1
Naiv	0	0	3	4
Zuverlässig	0	0	0	0



Abbildung 15 zeigt die Codierung der Charaktereigenschaften von Geralt in Spiel und Serie.



Abbildung 16 zeigt die Codierung der Charaktereigenschaften von Ciri in Spiel und Serie.

Bezüglich der „Charaktereigenschaften“ (M4\_V1) weisen beide Charaktere klare Unterschiede auf. Geralt wird sowohl in der Serie als auch im Spiel häufig „selbstbewusst“ dargestellt. Im Spiel zeigt sich Geralt häufiger „mitfühlend“, „selbstständig“ und „aufgeschlossen“, während er in der Serie häufiger „zögerlich“ und „impulsiv“ wirkt (Siehe Abbildung 15). Die Codierung von Ciri im Spiel zeigt ein „selbstbewusstes“, „verspieltes“ und „tapferes“ auftreten. In der Serie hingegen wird Ciri häufiger mit „hilflos“, „zögerlich“ und „impulsiv“ codiert (Siehe Abbildung 16).

Für die Kategorie „Emotionen“ sind bei Geralt keine auffallenden Unterschiede festzustellen. Ciri zeigt ebenso eine ähnliche Verteilung mit dem Unterschied einer deutlich häufigeren Codierung von „neutralen“ Emotionen im Spiel (siehe Tabelle 9, M4\_V2).

In der Kategorie „Verhalten“ zeigt Geralt eine ähnliche Verteilung in Spiel und Serie. Ciri hingegen wird im Spiel zusätzlich häufiger als „kämpferisch“ codiert (siehe Tabelle 9, M4\_V3).

Beim „Konfliktverhalten“ treten für Geralt und Ciri keine auffallenden Abweichungen auf (siehe Tabelle 9, M4\_V4).

In der „Moralischen Haltung“ zeigt die Codierung von Geralt deutliche Häufungen von „moralisch ambivalent“ im Spiel und „pragmatisch“ in der Serie. Ansonsten entsteht eine ähnliche Verteilung. Auch Ciri hat eine ähnliche Verteilung zu vermerken mit dem Zusatz der Häufung von „Opportunismus“ in der Serie (siehe Tabelle 9, M4\_V5).

Für die Kategorie „Selbstwahrnehmung“ werden für Geralt und Ciri auffällige Unterschiede codiert. Geralts Selbstwahrnehmung zeigt im Spiel eine zusätzliche Codierung des „Unterstützers“, während dieser Wert in der Serie nicht datiert ist. Ciri weist in der Serie eine breitere Verteilung auf, während sie im Spiel hauptsächlich als „Außenseiter“ und „Opfer“ codiert wird (siehe Tabelle 9, M4\_V6).

In der Kategorie „Fremdwahrnehmung“ wird Geralt sowohl im Spiel als auch in der Serie als „bedrohlich“ wahrgenommen. Zusätzlich wirkt er häufig „inspirierend“ im Spiel. Ciri wirkt häufig „schwach“ und „naiv“ in Spiel und Serie. Im Spiel wird sie außerdem häufig als „unzuverlässig“ wahrgenommen, während sich ihre Codierung in der Serie auf „vorbildlich“, „inspirierend“, „stark“ und „skeptisch“ verteilt (siehe Tabelle 9, M4\_V7).

## 4.2.5 Handlungsbezogene Kategorien

Tabelle 10. Codierung der handlungsbezogenen Kategorien in *The Witcher*

Ausprägung	Spiel Geralt	Serie Geralt	Spiel Ciri	Serie Ciri
<b>M5_V1 Ziel</b>				
Überleben sichern	1	2	4	3
Konflikt lösen	2	1	0	1
Informationen gewinnen	1	2	0	1
Macht ausüben	0	0	0	0
Beziehung stärken	1	0	2	1
<b>M5_V2 Vorgehensweise und Strategie</b>				
Konfrontation	3	1	1	1
Diplomatisch / Vermittelnd	2	1	0	0
Manipulativ	0	0	0	0
Passiv / Abwartend	0	1	2	4
Abenteuerlich / Abwartend	0	2	2	1
Humor / Ironie	0	0	1	0
<b>M5_V3 Entscheidungsbewusstsein</b>				
Vorrausschauend	1	1	1	1
Spontan	0	1	1	3
Zögerlich	0	0	0	0
Berechnend	2	1	0	0
Instinktiv	2	2	4	2
<b>M5_V4 Kompromissbereitschaft</b>				
Keine Aussage möglich	0	0	0	0
Flexibel	0	1	0	0
Starrköpfig	0	0	0	1
Verhandlungsbereit	3	1	4	2
Resigniert	0	1	1	2
Kompromisslos	2	2	1	1

In der Kategorie „Ziel“ sind für Geralt keine auffälligen Unterschiede zu erkennen. Die Codierung für Ciri hingegen unterscheidet sich in der Breite der Auswertung. Das Spiel konzentriert sich auf das Ziel „Überleben sichern“ und „Beziehung stärken“. Zusätzlich zu diesen Werten werden in der Serie auch „Konflikt lösen“ und „Information gewinnen“ codiert (siehe Tabelle 10, M5\_V1).

Die „Vorgehensweise und Strategie“ der Figuren unterscheiden sich ebenfalls in ihrer Auswertung. Während Geralts Strategie sich im Spiel auf „Konfrontation“ und „Diplomatie“ konzentriert, geht er in der Serie ebenfalls „abwartend“ und „abenteuerlich“ vor. Ciri weist in beiden Medien eine ähnliche Vorgehensweise auf mit dem Unterschied der stärkeren Codierung des „Abwartens“ in der Serie (siehe Tabelle 10, M5\_V2).

In der Kategorie „Entscheidungsbewusstsein“ sind für Joel keine Unterschiede auffallend. Ciri fällt ihre Entscheidungen im Spiel „instinktiver“ und in der Serie „spontaner“ (siehe Tabelle 10, M5\_V3).

Beide Charaktere weisen im Spiel eine deutlich „verhandlungsbereitere Kompromissbereitschaft“ auf. Ansonsten sind keine weiteren Unterschiede auffallend (siehe Tabelle 10, M5\_V4).

## 4.2.6 Soziale Kategorien

Tabelle 11. Codierung der sozialen Kategorien in *The Witcher*

Ausprägung	Spiel Geralt	Serie Geralt	Spiel Ciri	Serie Ciri
<b>M6_V1 Soziale Rolle</b>				
Keine Aussage möglich	1	1	0	0
Anführer	0	0	0	0
Untergeordnete Rolle	0	0	3	4
Gleichgestellter Akteur	3	4	3	2
Mentor	0	0	0	0
Außenseiter	1	0	0	0
<b>M6_V2 Interaktionstyp</b>				
Keine Aussage möglich	1	1	0	0
Kooperativ	0	0	2	2
Konflikthaft	2	2	0	0
Neutral / Distanziert	1	2	2	2
Manipulativ	0	0	0	0
Beschützend	0	0	0	0
Empathisch	1	0	2	2
<b>M6_V3 Machtverhältnisse</b>				
Keine Aussage möglich	0	0	0	0
Dominant	2	0	0	0
Unterlegen	0	0	2	4
Wechselseitig	4	5	3	2
Unterdrückend	0	0	0	0
Abhängig	0	0	1	0
<b>M6_V4 Emotionale Nähe</b>				
Innig / Vertraut	1	1	2	3
Zurückhaltend	0	1	2	0
Distanziert / Kühl	3	1	1	1
Unkontrolliert / Emotional	0	1	0	2
Ambivalent	1	1	1	0
<b>M6_V5 Vertrauensniveau</b>				
Keine Aussage möglich	2	1	0	0
Volles Vertrauen	1	0	3	4
Grundlegendes Vertrauen	1	1	1	0
Neutral	0	2	0	0
Misstrauisch	1	1	2	2
Verraten	0	0	0	0

Für die Kategorie „Soziale Rolle“ sind bei beiden Figuren keine auffallenden Unterschiede verzeichnet (siehe Tabelle 11, M6\_V1).

Der „Interaktionstyp“ zeigt für Geralt eine ähnliche Verteilung. Bei Ciri ist die Codierung des Spiels und der Serie identisch (siehe Tabelle 11, M6\_V2).

In der Kategorie „Machtverhältnisse“ sind klare Abweichungen zu erkennen. Geralt zeigt sich im Spiel deutlich „dominanter“ als in der Serie, welche ausschließlich „Wechselseitigkeit“ codiert. Ciri hingegen wirkt im Spiel weniger „unterlegen“ als in der Serie. Dafür wirkt sie in einer Szene „abhängig“, was in der Serie nicht auftritt (siehe Tabelle 11, M6\_V3; Abbildung 17).

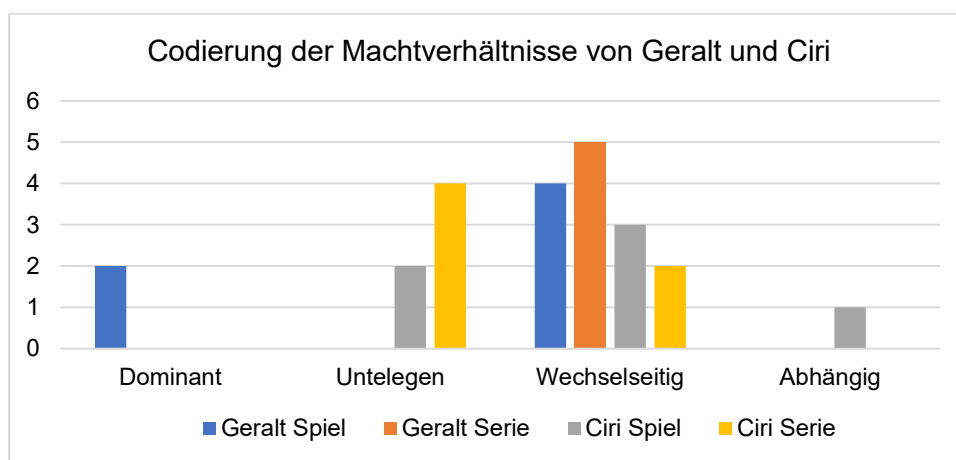


Abbildung 17 zeigt die Codierung der Machtverhältnisse der Figuren Geralt und Ciri.

Für die „Emotionale Nähe“ sind Abweichungen bei Geralt und Ciri klar erkennbar. Während Geralt im Spiel vermehrt „distanziert“ wirkt, erstreckt sich die Codierung in der Serie über die volle breite der Codiermöglichkeiten. Ciri erscheint in beiden Medien häufig „innig / vertraut“. Ebenso wirkt sie im Spiel „zurückhaltend“, während sie in der Serie als „unkontrolliert / emotional“ aufgefasst wird (siehe Tabelle 11, M6\_V4).

Das „Vertrauensniveau“ weist ähnliche Datierungsmuster auf. Geralt wird in der Serie häufiger „neutral“ codiert. Ciris Analyse zeigt keine auffallenden Unterschiede auf (siehe Tabelle 11, M6\_V5).

## 4.2.7 Konfliktbezogene Kategorien

Tabelle 12. Codierung der konfliktbezogenen Kategorien in *The Witcher*

Ausprägung	Code	Spiel	Serie
<b>M7_V1 Konflikttyp</b>			
Interpersonal Konflikt	1	4	4
Innerer Konflikt	2	1	1
Gesellschaftlicher Konflikt	3	1	1
Physischer Konflikt	4	3	3
Existenzieller Konflikt	5	2	2

<b>M7_V2 Eskalationsgrad</b>			
Latent / Unausgesprochen	1	2	2
Verbal, kontrolliert	2	3	1
Verbal, eskaliert	3	2	4
Körperlich, angedeutet	4	1	2
Körperlich, eskaliert	5	6	2

Ausprägung	Spiel Geralt	Serie Geralt	Spiel Ciri	Serie Ciri
<b>M7_V3 Konfliktlösung</b>				
Keine Aussage möglich	0	0	0	1
Versöhnung	1	0	0	1
Kompromiss	0	1	2	0
Machtkampf	4	2	1	0
Vermeidung	0	2	2	4
Zerstörerisch	0	0	1	0
<b>M7_V4 Dilemmata</b>				
Keine	2	2	5	4
Loyalität vs. Selbstschutz	0	0	0	1
Rache vs. Vergebung	1	0	0	0
Opferung vs. Erhalt	0	0	1	0
Handeln vs. Passivität	2	2	0	1
Moral vs. Pragmatismus	0	1	0	0
<b>M7_V5 Emotionaler Einfluss</b>				
Keine Veränderung	1	1	1	1
Verunsicherung / Zweifel	2	3	2	1
Wut / Aggression	0	0	0	0
Verletzlichkeit / Trauer	1	1	1	2
Entschlossenheit / Wandel	0	0	0	2
Freude / Spaß	1	0	1	0

In der Kategorie „Konflikttyp“ verzeichnet die Codierung der beiden Medien eine identische Verteilung. (siehe Tabelle 12, M7\_V1).

Der „Eskalationsgrad“ zeigt auffallende Abweichungen. Im Spiel ist der Eskalationsgrad deutlich häufiger „körperlich eskalierend“. Zudem ist er häufiger „verbal kontrolliert“ als in der Serie. Dort sind die Konflikte am häufigsten „verbal eskalierend“ (siehe Tabelle 12, M7\_V2).

Die Codierung der „Konfliktlösung“ verzeichnet eine überwiegend unauffällige Verteilung. Im Spiel greift Geralt häufiger zum „Machtkampf“ als in der Serie, in der er häufiger die „Vermeidung“ wählt. Ciri unterscheidet sich ebenfalls im Spiel von der Serie. Im Spiel wird eine breite Verteilung festgestellt, während sie in der Serie fast ausschließlich die „Vermeidung“ wählt (siehe Tabelle 12, M7\_V3).

Für die Kategorie „Dilemmata“ können keine wesentlichen Unterschiede festgestellt werden. Für Ciri treten in beiden Medien für einen Großteil der Szenen keine Dilemmata auf (siehe Tabelle 12, M7\_V4).

Die Analyse der Kategorie „Emotionaler Einfluss“ weist für Geralt keine deutlichen Abweichungen auf. Ciri ist im Spiel häufiger „verunsichert“ und „freudig“ als in der Serie, in der sie häufiger „traurig“ und „entschlossen“ ist (siehe Tabelle 12, M7\_V5).

## 4.2.8 Auditive Kategorien

Tabelle 13. Codierung der auditiven Kategorien in *The Witcher*

Ausprägung	Code	Spiel	Serie
<b>M8_V1 Musik &amp; emotionale Wirkung</b>			
Melancholisch / tragisch	1	2	4
Bedrohlich / angespannt	2	6	3
Heroisch / erhebend	3	2	2
Sanft / intim	4	0	0
Minimalistisch / verstärkend	5	0	2
Minimalistisch / fehlend	6	1	0

<b>M8_V2 Soundkulisse</b>			
Dystopisch / bedrückend	1	0	2
Naturverbunden / ruhig	2	2	3
Hektisch / chaotisch	3	1	1
Hallend / isoliert	4	1	0
Verstärkt / fokussiert	5	5	2
Neutral / atmosphärisch	6	2	3

Ausprägung	Spiel Joel	Serie Joel	Spiel Sarah	Serie Sarah
------------	---------------	---------------	----------------	----------------

<b>M8_V3 Stimme &amp; Sprechweise</b>				
Fest & entschlossen	3	3	1	2
Zögerlich / verunsichert	0	0	0	1
Erregt / laut	0	1	1	1
Leise / zurückhaltend	0	0	0	0
Brüchig / geschwächt	0	0	1	2
Verändert / künstlich	0	0	0	0
Fragend / überrascht	0	0	1	1
Ruhig / bedacht	3	1	0	1
Leicht / witzelnd	0	0	2	0

<b>M8_V4 Interaktion zwischen Sound &amp; Kulisse</b>				
Keine Reaktion / Interaktion	3	3	1	3
Reagiert bewusst	2	2	3	1
Ignoriert Geräusche	0	0	2	0
Beeinträchtigt	0	0	0	1
Steuert Geräusche aktiv	0	0	0	1

Die „Musik und emotionale Wirkung“ unterscheidet sich in den Werten „melancholisch“ und „bedrohlich“. Die Serie setzt weniger „bedrohliche“ Musik ein und häufiger „melancholische“ Musik. Die Serie zeigt zusätzlich eine Häufung „minimalistischer / verstärkender“ Musik (siehe Tabelle 13, M8\_V1).

In der Kategorie „Soundkulisse“ verzeichnen beide Medien eine breite Verteilung. Während im Spiel ein Fokus auf „verstärkender / fokussierter“ Geräuschkulisse liegt, wird in der Serie eine größere Varianz verzeichnet. „Hallend / isoliert“ wird nur im Spiel codiert (siehe Tabelle 13, M8\_V2).

Geralts „Stimme & Sprechweise“ wird zu gleichen Anteilen im Spiel als „fest / entschlossen“ und „ruhig / bedacht“ datiert. Neben „ruhig / bedacht“ und „leise / zurückhaltend“ wird eine Häufung in „fest / entschlossen“ in der Serie codiert. Ciris Codierung weist in beiden Medien eine breite Verteilung auf. Auffallende Unterschiede lassen sich nicht erkennen (siehe Tabelle 13, M8\_V3).

Für die Kategorie „Interaktion zwischen Sound & Kulisse“ ist die Verteilung für Geralt identisch. Während die Codierung für Ciri im Spiel eine Häufung in „reagiert bewusst“ und „ignoriert Geräusche“ verzeichnet, zeigt die Serie Codierungen in „beeinträchtigt“ und „steuert Geräusche aktiv“ zusätzlich zu einer Häufung in „Keine Reaktion“ auf (siehe Tabelle 13, M8\_V4).

## 4.2.9 Ludische Kategorien

Tabelle 14. Codierung der ludischen Kategorien in *The Witcher*

Ausprägung	Code	Spiel
<b>M9_V1 Spielerinteraktion &amp; Einfluss</b>		
Keine Einflussmöglichkeiten	1	1
Minimale Interaktion	2	0
Dialogoption	3	4
Spieler hat volle Kontrolle	4	5
<b>M9_V2 Ludische Inszenierung der Charaktere</b>		
Skriptgesteuerte Szene	1	4
Dynamische Reaktion	2	1
Emergentes Verhalten	3	3
Spielmechanik als Ausdruck	4	4

Die Kategorie „Spielerinteraktion & Einfluss“ wird mit folgenden Werten codiert:

In einer Szene hat der Spieler keine Einflussmöglichkeit, in keiner Szene ist eine „minimale Interaktion“ vorhanden, in vier Szenen gibt es „Dialogoptionen“ zur Auswahl und in fünf Szenen „hat der Spieler volle Kontrolle“ (siehe Tabelle 14, M9\_V1).

In der Kategorie „Ludische Inszenierung der Charaktere“ werden folgende Werte datiert:

Vier Szenen sind „skriptgesteuert“, eine Szene hat eine dynamische Reaktion, drei Szenen haben ein „emergentes Verhalten“ zur Folge und in vier Szenen wird die „Spielmechanik als Ausdruck“ verwendet (siehe Tabelle 7, M9\_V2).

## 5. Diskussion

### 5.1 Erkenntnisse zur Charakterdarstellung in verschiedenen Medien

Ein zentrales Ergebnis der Analyse betrifft die medienbedingte Verankerung der Figuren im Erzählprozess. In den Spielen erfolgt die Charakterbindung teilweise über subjektive Perspektivführung, wie sie etwa in den Anfangsszenen mit Sarah codiert wurde (M2\_V4). Die Möglichkeit, Figuren in entscheidenden Momenten selbst zu steuern oder aus ihrer Perspektive zu erleben, führt zu einer stärkeren situativen Einbindung der Spielenden in das Innenleben der Figur. Im Gegensatz dazu erfolgt die Charakterverankerung in den Serienversionen beider Werke ausschließlich über eine objektiv geführte Kamera und distanzierte Beobachtung, was zu einer klarer kontrollierten, von außen geführten Figurenwahrnehmung führt.

Trotz der unterschiedlichen medialen Umsetzung zeigt sich in der Darstellung der Hauptfiguren eine hohe körperliche Konsistenz. Sowohl Joel als auch Geralt werden in Spiel und Serie körperlich kräftig, muskulös und mit ähnlicher Kleidung dargestellt (M3\_V1.1-V1.4, M3\_V2.1). Auch Ciri und Ellie weisen über beide Medien hinweg eine zierliche Statur, jugendliche Merkmale und ein zurückhaltendes, praktisches Erscheinungsbild auf. Unterschiede treten lediglich in der gestalterischen Umsetzung auf, etwa durch leicht abweichende Haarlängen oder Farbnuancen, wie bei Joel oder Ellie beobachtet werden konnte, ohne jedoch die grundlegende visuelle Kohärenz der Figuren zu beeinträchtigen.

Auffälliger sind hingegen die Unterschiede in der emotionalen Codierung und im Blickverhalten der Figuren. In der Serie *The Last of Us* wurde Ellie mehrfach mit einem intensiven Blick codiert (M3\_V1.5), während im Spiel derselbe Blick überwiegend als ausdruckslos bewertet wurde. Auch Ciri zeigt in der *Witcher*-Serie eine größere emotionale Bandbreite als im Spiel, wo sie deutlich funktionaler inszeniert ist. Diese Differenz zeigt sich ebenfalls in den Kategorien M3\_V1.6 und M4\_V2, wo Serienfiguren häufiger mit emotional angespannten oder verletzlichen Zuständen codiert wurden. Die Serieninszenierungen setzen somit gezielter auf emotionale Nahbarkeit, während die Spiele auf ein kontrollierteres, teils zurückhaltendes Ausdrucksrepertoire setzen.

Ein weiterer Unterschied zeigt sich in der Codierung emotionaler Zustände und der Ausdrucksintensität (M3\_V1.6). In beiden Medien liegen die Codierungen überwiegend zwischen Stufe 2 („erschöpft/unsicher“) und Stufe 4 („emotional/angespannt“). Im Spiel treten häufiger reaktive oder erschöpfte Zustände auf, während in der Serie vorsichtige und kontrollierte Haltungen dominieren. Dies

lässt sich auf die medialen Bedingungen zurückführen: Spiele erzeugen Emotionen vorrangig durch unmittelbare Handlungssituationen, Serien über Schauspiel und Inszenierung. Die emotionale Ausdrucksweise ist somit eng an die jeweilige Erzählform gebunden.

In beiden Franchises fungieren die Hauptfiguren als emotionaler Gegenpol zu ihrem gegenüber. Während Ellie in Serie und Spiel ein konsistentes Muster aus stark ausgeprägten Emotionen wie Wut oder Angst zeigt (M4\_V1-V2), weist Ciri ein deutlich dynamischeres und variableres Emotionsspektrum auf. Diese Beobachtung legt nahe, dass die emotionale Ausdifferenzierung weniger durch mediale Unterschiede als vielmehr durch franchise-spezifische Inszenierungsstrategien bestimmt ist.

Die Analyse deutet darauf hin, dass Handlungsmotive und moralische Haltungen der Hauptfiguren medienübergreifend weitgehend konsistent angelegt sind, jedoch situationsabhängig unterschiedlich ausgestaltet werden. Am Beispiel *The Last of Us* wird besonders deutlich, dass zentrale Motive wie Schutz, Überleben und Verantwortung sowohl im Spiel als auch in der Serie erkennbar bleiben, wenngleich sie durch Spielmechanik bzw. filmische Inszenierung unterschiedlich vermittelt werden (vgl. M5\_V1, M4\_V5).

Die Ergebnisse aus Modul 7 (Konfliktbezogene Kategorien) stützen zudem die Annahme, dass Konflikte eine vermittelnde Rolle zwischen Motivation und moralischer Haltung einnehmen. Sie markieren narrative Schlüsselmomente, in denen sich Charaktere profilieren oder verändern. Insgesamt deutet dies darauf hin, dass Konflikte als strukturierendes Element der Charakterentwicklung fungieren und in beiden Medienformaten eine zentrale Funktion bei der Ausgestaltung moralischer Entscheidungen und Handlungsabsichten übernehmen.

Die Analyse legt nahe, dass die Serie die erzählerische Struktur gezielter zur Führung und Entwicklung der Charaktere einsetzt als das Spiel. In den Codierungen zur narrativen Funktion der Szenen (M2\_V2) zeigt sich, dass Serienszenen häufiger mit Übergängen, Einleitungen oder Worldbuilding codiert wurden, während das Spiel verstärkt Höhepunkte und Konfliktaufbau aufweist. Im Spiel ergibt sich die Charakterentwicklung vermehrt aus Handlungssituationen und spielerischer Interaktion, da das Spiel der Core-Game-Loop folgt und somit Kämpfe eine größere Rolle spielen und nicht hauptsächlich dem Spannungsverlauf der Geschichte dienen. Das lässt darauf schließen, dass Serien theoretisch erzählerische Mittel strategischer und kontrollierter nutzen können, um Charakterentwicklungen zu lenken, während im

Spiel situative Dynamiken und interaktive Teilhabe die Charakterentwicklung beeinflussen.

Die Analyse der sozialen Konstellationen (M6\_V1) zeigt, dass sich Spiel und Serie hinsichtlich der Darstellung von Machtverhältnissen deutlich unterscheiden. Besonders in *The Witcher* wird dem gesellschaftlichen Umfeld der Charaktere eine wichtige Rolle zugewiesen. Während im Spiel dieses Umfeld vorwiegend über Worldbuilding und Interaktion mit Nebenfiguren vermittelt wird, rückt die Serie das übergeordnete Machtgefüge explizit und unabhängig von den Hauptcharakteren in den Mittelpunkt. Dies deutet darauf hin, dass Serienformate verstärkt narrative Räume nutzen können, um soziale und politische Kontexte einzusetzen.

Die Analyse der Figur Sarah deutet darauf hin, dass Nebenfiguren im medienübergreifenden Vergleich stärker variieren können, da sie weniger an kontinuierliche Charakterführung gebunden sind und stärker der jeweiligen Inszenierungslogik des Mediums unterliegen. Während Joel und Ellie über beide Medien hinweg konsistent und charakterlich kontinuierlich dargestellt werden, variiert Sarah sowohl in der äußerlichen als auch in der emotionalen Codierung (vgl., M3\_V1.1-1.4, M4\_V2). Auch die Haltung, Mimik und emotionale Ausstrahlung variieren, obwohl die narrative Funktion vergleichbar bleibt (M3\_V1.5-V1.6, M4\_V1-V2)

Eine weitere Erkenntnis ist, dass sowohl Soundeffekte als auch Musik in beiden Medien wesentlich zur emotionalen Charakterverankerung beitragen. Sie werden jedoch unterschiedlich inszeniert. In der Serie wird Musik gezielt als emotional-illustratives Mittel eingesetzt, um Stimmungen dramaturgisch zu unterstreichen. Das Spiel hingegen nutzt Soundeffekte dezent und immersiv, um innere Zustände und Spannung situativ erfahrbar zu machen. Trotz dieser Unterschiede erfüllen beide Ansätze eine vergleichbare narrative Funktion (vgl. M8\_V1-V3).

Das *Witcher*-Spiel setzt vereinzelt Dialogoptionen ein, die den Spielenden ermöglichen, auf narrative Situationen mit unterschiedlicher Haltung zu reagieren. Anders als es vermuten lässt, haben diese Dialogoptionen nicht zu einem grundlegend unterschiedlichen Charakterprofil geführt (vgl. M9\_V1-V2). Geralts Charakterstruktur bleibt in beiden Medien übergeordnet kohärent und stabil (M4\_V1-V5). Das lässt darauf schließen, dass ludische Mittel weniger eine Neuausrichtung der Figuren bewirken, sondern vielmehr die Integration des Spielers fördern und situativ ein stärkeres Nachempfinden der moralischen Position anregen.

## 5.2 Relevanz der Ergebnisse für die Medienwissenschaften

Die Ergebnisse der Analyse legen nahe, dass sich die Charakterdarstellung in Videospielen und Serien weniger fundamental unterscheidet, als es einige theoretische Positionen der Game Studies vermuten lassen. Moralische Ambivalenz, emotionale Entwicklung, soziale Rollen und narrative Verankerung folgen ähnlichen Mustern und bestätigen die Annahme von Eder (2008) und Chatman (1978), dass narrative Charakterdarstellung nicht als statisches Mittel, sondern als dynamischer Prozess innerhalb der Geschichte zu verstehen ist, unabhängig vom Medientyp.

Die Erkenntnis der zentralen emotionalen Entwicklungen als Auslöser für narrative Wendepunkte und emotionale Bindung stützt Bartschs (2012) Konzept emotionaler Gratifikation durch identifikatorische Erlebnisse. Nähe entsteht demnach nicht primär durch die Art der Rezeption, sondern durch die erzählerische Relevanz und die Gestaltung dieser Schlüsselmomente.

Die Rolle von Interaktivität, durch Entscheidungsfreiheit oder *Agency*, fällt in den Ergebnissen deutlich weniger ins Gewicht, als es Konzepte von Murray (1997) oder Fernández-Vara (2019) annehmen. Zwar bietet insbesondere *The Witcher 3: Wild Hunt* spielmechanische Entscheidungspunkte, doch zeigen die Codierungen M9\_V1 und M9\_V2 im Vergleich mit der Charakterdarstellung M4\_V1 und M4\_V2, dass diese selten zu einer strukturellen Umdeutung oder Transformation der Figur führen. Vielmehr bleibt die Charakterentwicklung dramaturgisch vorstrukturiert, was Juuls (2005) Konzept des „half-real“ stützt: Spielerische Freiheit existiert innerhalb klar definierter narrativer Grenzen.

Die Analyse bekräftigt zudem Mittels (2015) Beobachtung, dass emotionale Bindung in Serien durch filmische Mittel wie szenische Inszenierung, Kameraführung und Musik erzeugt wird. Dies steht im Gegensatz zur ästhetischen Vermittlung im Spiel, die stärker auf Perspektivsteuerung, visuelle Rückmeldungen auf Emotionen und näherer räumlicher Bindung stützt. Dennoch zeigen die Kategorien M3 (ästhetische Mittel) und M4 (emotionale und psychologische Merkmale), dass die emotionale Lesbarkeit der Figuren in beiden Medien hoch ist.

Den zentralen Befund der medienübergreifenden Kohärenz in der Darstellung der Hauptfiguren stützt Jenkins (2006) Konzept transmedialer Wiedererkennbarkeit, wonach zentrale Figurenmerkmale über Medien hinweg rekonstruiert werden. Unterschiede zeigen sich eher auf Ebene der Inszenierung als auf inhaltlicher Gestaltung (vgl. M7 und M8).

Gleichzeitig zeigt sich, dass Nebenfiguren wie Sarah stärker im äußerlichen Erscheinungsbild abweichen, da diese primär als Inszenierungsmittel zur narrativen Rahmung eingesetzt werden. Auch hier erscheinen die Unterschiede ein Resultat medialer Steuerung von Tempo, Perspektive und Erzählstruktur zu sein. Schließlich verweist die explizitere Darstellung gesellschaftlicher Machtverhältnisse in Serien auf eine größere Kapazität der Nebenfiguren zur narrativen Kontextualisierung. Dieser Aspekt deutet laut Jenkins (2006) *convergence culture* auf eine medienübergreifende Erweiterung der Erzählwelt hin.

### **5.3 Limitationen**

Die vorliegende Analyse weist mehrere methodische und inhaltliche Einschränkungen auf. Eine zentrale Limitation liegt in der Fallauswahl, da in dieser Analyse nur zwei Franchises mit je einer Spiel- und einer Serienadaption einbezogen wurden. Zudem ist die Analyse auf einige Schlüsselmomente aus den Medien beschränkt und umfasst daher nicht die Werke in vollem Umfang. Des Weiteren konzentriert sich die Analyse fast ausschließlich auf Szenen mit Hauptcharakteren und ähnlicher Handlung, da diese eine höhere Vergleichbarkeit bieten. Abweichende Handlungsstränge und damit mögliche Unterschiede im Bereich der Charakterdarstellung konnten nicht innerhalb der Analyse betrachtet werden.

Erwähnenswert ist auch, dass das veränderbare Aussehen Geralts in die Analyse nicht eingeflossen ist und jeweils nur ein Dialogpfad codiert wurde. Dieser wurde allerdings zufällig gewählt und erfolgte keinem bestimmten Muster.

Kritisch an der Untersuchung ist zudem, dass das deduktiv entwickelte Kategoriensystem trotz sorgfältiger Konzeption subjektive Wahrnehmung nicht vollkommen ausschließen kann. Insbesondere bei Bewertungen von Wirkung und emotionalem Ausdruck stellt dies eine Limitation der Analyse dar.

## **6. Fazit**

### **6.1 Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse**

Die Analyse zeigt, dass sich die Darstellungsweisen in Videospielen und Serien grundlegend unterscheiden, während die narrative Entwicklung von Charakteren in vielen Aspekten vergleichbar bleibt. In Videospielen entsteht Charakterbindung vor allem durch Interaktivität, subjektive Perspektiven und unmittelbar erfahrbare Spielsituationen. Die Charakterdarstellung erfolgt dynamisch durch spielmechanische Herausforderungen, Konflikte und die aktive Beteiligung der Spielenden. Serien hingegen nutzen eine objektive Kameraführung, schauspielerische Leistung und dramaturgisch inszenierte Szenenfolgen, um Figuren gezielt darzustellen. In beiden Medien folgt dabei die Charakterentwicklung ähnlichen emotionalen, moralischen und sozialen Mustern.

Trotz dieser Unterschiede bleiben zentrale Figuren wie Joel, Ellie, Geralt oder Ciri, über beide Medien hinweg visuell und moralisch konsistent. Medienabhängige Unterschiede zeigen sich jedoch deutlich in der emotionalen Codierung, der Ausdrucksintensität sowie der Gestaltung von Nebenfiguren. Auch Musik, Soundeffekte und soziale Konstellationen werden je nach Medium unterschiedlich inszeniert.

### **6.2 Beantwortung der Forschungsfrage**

Insgesamt lässt sich die Forschungsfrage wie folgt beantworten:

Die Darstellungsweise unterscheiden sich vor allem in der medialen Vermittlung. Serien nutzen filmische Mittel wie Schauspiel, Musik und Kameraführung, um emotionale Nähe zu erzeugen, während Spiele auf subjektive Perspektiven, räumliche Nähe und interaktive Präsenz setzen.

Die narrative Entwicklung verläuft in beiden Medien ähnlich. Sie folgt vergleichbaren emotionalen, moralischen und sozialen Mustern und ist sowohl im Spiel als auch in der Serie vorstrukturiert und wird nicht wesentlich durch Entscheidungen verändert.

### **6.3 Forschungsausblick**

Zukünftige Forschung kann an mehreren Punkten anknüpfen. Eine Ausweitung auf weitere Franchises, insbesondere aus anderen Genres, könnte genrebedingte Strategien erfassen und einen medienübergreifenden Vergleich ermöglichen. Auch eine gezielte Analyse von Nebenfiguren und Antagonisten könnte neue Einblicke in Rollenfunktionen liefern, die sich von den Hauptfiguren unterscheiden. Eine spezifischere Betrachtung vollständiger Erzählverläufe könnten zudem zu einer besseren Nachvollziehbarkeit bestimmter Entwicklungen führen.

Methodisch bietet sich eine empirische Erweiterung durch Rezipientenbefragungen an, um Wirkung und Wahrnehmung der Charaktere aus Publikumperspektive zu erfassen. Eine vertiefte Analyse der Interaktivität im Spiel würde aufschlussreiche Erkenntnisse über ihre tatsächliche Wirkung ermöglichen.

Darüber hinaus wäre ein erweiterter Vergleich mit weiteren Medienformaten wie Comics oder Animationsserien vielversprechend, um mediale Spezifika in der Figureninszenierung herauszuarbeiten.

Mit diesen Erweiterungen würde sich die Analyse von Charakterdarstellung im transmedialen Raum weiter differenzieren und theoretisch fundieren lassen.

## 7. Literaturverzeichnis

- Backe, H.-J. (2021). Affektive Interfaces: Über ästhetische Steuerung und Emotion im Spiel. In: K. Bartels & C. Ritter (Hrsg.), *Emotionen im Computerspiel* (S. 45–60). Springer VS.
- Bartsch, A. (2012). Emotional gratification in entertainment experience: Why viewers of movies and television series find it rewarding to experience emotions. *Media Psychology*, 15(3), 267–302. <https://doi.org/10.1080/15213269.2012.693811>
- Besmond, S. (2019). *Narrative structure of videogames: Basics and analysis*. Theseus.fi.  
[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/226932/BesmondSampo\\_Thesis\\_Narrative\\_Structure\\_of\\_Videogames%282019%29.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/226932/BesmondSampo_Thesis_Narrative_Structure_of_Videogames%282019%29.pdf) (Zugriff am 14. Mai 2025)
- Bopp, J. A., Mekler, E. D., & Opwis, K. (2016). Negative emotion, positive experience? Emotionally moving moments in digital games. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2996–3006. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858227>
- Box Office Mojo. (2023). *The Super Mario Bros. Movie*.  
[https://www.boxofficemojo.com/title/tt6718170/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt6718170/?ref_=bo_se_r_1) (Zugriff am 22. April 2025)
- Box Office Mojo. (2025). *Minecraft*.  
[https://www.boxofficemojo.com/title/tt3566834/?ref\\_=bo\\_se\\_r\\_1](https://www.boxofficemojo.com/title/tt3566834/?ref_=bo_se_r_1) (Zugriff am 22. April 2025)
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.
- Depor. (2023, 13. März). *The Last of Us: Explicación de la conversación final entre Ellie y Joel (serie de HBO Max)*. <https://depor.com/depor-play/pantalla/the-last-of-us-explicacion-de-la-conversacion-final-entre-ellie-y-joel-serie-de-hbo-max-nnda-nnlt-noticial/> (Zugriff am 22. April 2025)
- Eder, J. (2008). Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. In J. Eder, F. Jannidis & R. Schneider (Hrsg.), *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media* (S. 17–64). De Gruyter.

- Eichner, S., Mikos, L., & Winter, R. (Hrsg.). (2013). *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Springer VS.
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to Game Analysis* (2nd ed.). Routledge.
- FluffyNinjaLlama. (2015, 26. Juni). *The Witcher 3: Wild Hunt - Ciri meets Emhyr* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=78CEwS8jFz4> (Zugriff am 18. Februar 2025)
- Funkshoon. (2020, 26. Juni). *The Witcher 3: Ciri's story - Fleeing the bog* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pcHmRLRGSz8> (Zugriff am 18. Februar 2025)
- GQ México. (2021, 16. Dezember). *The Witcher Temporada 2 en Netflix: sinopsis, reparto y monstruos*. <https://www.gq.com.mx/entretenimiento/articulo/the-witcher-temporada-2-en-netflix-sinopsis-reparto-monstruos> (Zugriff am 22. April 2025)
- HBO. (2023). *The Last of Us* [TV series]. Created by Neil Druckmann & Craig Mazin.
- HeelRider. (2023, 9. November). *All versions of video game Geralt styles in the Netflix show* [Online-Post]. Reddit. [https://www.reddit.com/r/witcher/comments/17rev37/all\\_versions\\_of\\_video\\_game\\_geralt\\_styles\\_in\\_the/](https://www.reddit.com/r/witcher/comments/17rev37/all_versions_of_video_game_geralt_styles_in_the/) (Zugriff am 22. April 2025)
- Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design*. MIT Press.
- Ishan. (2017, 10. Juli). *The Witcher 3 Fighting Kikimore* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=T0rkvhJ3DWM> (Zugriff am 22. Februar 2025)
- Jason's Video Games Source. (2022, 18. Dezember). *The Witcher 3 - Kaer Morhen: Young Ciri Trains on Pendulums „Apology's Not Enough“ Choice PS5 4.0* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=3cyz\\_7EIQvU](https://www.youtube.com/watch?v=3cyz_7EIQvU) (Zugriff am 19. Februar 2025)
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Jumpy-Plantain342. (2024, 12. Februar). *The one thing I loved about the HBO show was how...* [Online-Post]. Reddit. [https://www.reddit.com/r/thelastofus/comments/1gtd8o9/the\\_one\\_thing\\_i\\_loved\\_about\\_the\\_hbo\\_show\\_was\\_how/](https://www.reddit.com/r/thelastofus/comments/1gtd8o9/the_one_thing_i_loved_about_the_hbo_show_was_how/) (Zugriff am 22. April 2025)

- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Leto Atreides. (2015, 1. Juni). „Der letzte Wunsch“ - Romanze mit Yennefer [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5kv5i0m1lls> (Zugriff am 18. Februar 2025)
- Lone Wolf. (2025, 14. Februar). *The Flame of Hatred Part 1 Side Quest The Witcher 3 Wild Hunt #94* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CPXAnjrr6hk> (Zugriff am 21. Februar 2025)
- Looper. (2023, 17. Januar). *Easter eggs you missed in The Last of Us season 1*. <https://www.looper.com/1139990/easter-eggs-you-missed-in-the-last-of-us-season-1/> (Zugriff am 22. April 2025)
- Mayring, P. (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken* (12. Aufl.). Beltz.
- meley76. (2023, 3. März). *Changing my name to Joel Miller* [Online-Post]. Reddit. [https://www.reddit.com/r/PS3/comments/1956vae/changing\\_my\\_name\\_to\\_joel\\_miller/](https://www.reddit.com/r/PS3/comments/1956vae/changing_my_name_to_joel_miller/) (Zugriff am 22. April 2025)
- Mike Kaneki. (2022, 22. November). *The Last of Us Part1 | GANZES SPIEL | DEUTSCH, no Commentary (4K 60FPS)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Te-MrCbSvIY> (Zugriff am 10. Februar 2025)
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NYU Press.
- mlxiixlm. (2021, 23. Dezember). *Young Ciri and Vesemir Kaer Morhen Scene | The Witcher 3: Wild Hunt - Game of the Year Edition* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Q8Ybcmj3rGM> (Zugriff am 4. März 2025)
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Netflix. (2019-2023). *The Witcher* [TV series]. Created by Lauren Schmidt Hissrich.
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [PlayStation 3 game]. Sony Computer Entertainment.
- Naughty Dog. (2022). *The Last of Us Part I* [PlayStation 5 remake]. Sony Interactive Entertainment.

Plunkett, L. (2023, 13. März). *The Last of Us' finale changes the game's most important scene*. Kotaku. <https://kotaku.com/the-last-of-us-tlou-ending-joel-ellie-cure-hbo-show-1850214609> (Zugriff am 22. April 2025)

RafaelUHD. (2023, 27. März). *The Bruxa of Corvo Bianco - The Witcher 3: Blood and Wine (4K UHD)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=piQWiPWPicM> (Zugriff am 18. Februar 2025)

rmcburn. (2016, 15. August). *Ciri's nightmare* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TyvaHoO71ag> (Zugriff am 21. Februar 2025)

Sapkowski, A. (1993–1999). *The Witcher Saga* [Book series]. SuperNOWA.

Serienfuchs. (2023, 12. Oktober). *Netflix trennt sich von „The Witcher“-Spin-off – Was steckt dahinter?* [https://serienfuchs.de/c-international/netflix-trennt-sich-von-spin-off\\_a31408](https://serienfuchs.de/c-international/netflix-trennt-sich-von-spin-off_a31408) (Zugriff am 22. April 2025)

Silens-Venatus. (2017, 9. Februar). *The Witcher 3: Wild Hunt Ciri's Escape!/Skellige* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=REwHSdPO-AQ> (Zugriff am 19. Februar 2025)

UnlimitedKeenGameplay. (2023, 14. Juli). *The Witcher 3 Next-Gen Update - Geralt vs Gaetan on the Ultimate Difficulty with Cutscenes* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0gle9suzfX0> (Zugriff am 18. Februar 2025)

West Wolf Games. (2020, 14. Mai). *The Battle of Kaer Morhen | Ciri's True Power | The Witcher 3: Wild Hunt* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iuDr3VVm92k> (Zugriff am 19. Februar 2025)

Witchering Ways. (2021, 7. April). *Ciri heading out to meet Avallach at Drowned Dead Rock* [Blog-Post]. Tumblr. <https://witcheringways.tumblr.com/post/647617767877574656/ciri-heading-out-to-meet-avallach-at-drowned-dead> (Zugriff am 22. April 2025)

## 8. Übersicht verwendeter Hilfsmittel

Für die Erstellung dieser Arbeit wurden verschiedene digitale Hilfsmittel eingesetzt.

Die KI-Anwendung ChatGPT wurde in mehreren Arbeitsphasen genutzt.

Unter anderem zur Ideengenerierung im Brainstorming-Prozess, zur Strukturierung der Kapitel, sowie zur sprachlichen Optimierung einzelner Formulierungen. Darüber hinaus wurde der Online-Service *Scribbr* zur Überprüfung der korrekten Anwendung des Zitierstils gemäß APA 7 genutzt.

Alle eingesetzten Hilfsmittel dienten ausschließlich der Unterstützung der Recherche, sprachlicher Klarheit und struktureller Konsistenz der Arbeit. Die inhaltliche Ausarbeitung, Analyse und wissenschaftliche Argumentation erfolgten eigenständig und unter Beobachtung der wissenschaftlichen Integrität.

Genutzte Tools:

- ChatGPT: <https://chat.openai.com>
- Scribbr Zitationshilfe (APA 7): <https://www.scribbr.de/apa-zitieren/>

## 9. Anhang

# Codebuch zur inhaltsanalytischen Untersuchung der Charakterdarstellung in Videospiele und Serien: Ein medienübergreifender Vergleich

### **Problemfragestellung:**

Wie unterscheiden sich die Darstellungsweisen und die narrative Entwicklung von Charakteren in Videospiele und Serien?

## **Überblick über Module und Kategorien**

### **Allgemeine Hinweise zur Studie**

#### **Untersuchungsmaterialien**

#### **Codieranweisungen**

### **Modul 1: Formale Kategorien**

M1\_V1 [Quelle]

M1\_V2 [Medium]

M1\_V3 [Genre]

M1\_V4 [Erscheinungsdatum]

M1\_V5 [Darstellungsform]

M1\_V6 [Szenenbeschreibung]

M1\_V7 [Charakterfokus]

### **Modul 2: Narrative Kategorien**

M2\_V1 [Zeitliche Einordnung]

M2\_V2 [Funktion innerhalb der Erzählung]

M2\_V3 [Dramaturgischer Aufbau]

M2\_V4 [Perspektivische Erzählstruktur]

M2\_V5 [Zeitliche Dynamik]

M2\_V6 [Thematische Fokussierung]

### **Modul 3: Ästhetische Kategorien**

M3\_V1 [Körperliche Merkmale]

M3\_V1.1 [Körperbau]

M3\_V1.2 [Gesichtszüge]

M3\_V1.3 [Hautbild]

M3\_V1.4 [Haare]

M3\_V1.5 [Blick]

M3\_V1.6 [Haltung und Gangbild]

M3\_V2 [Kleidung / Accessoires]

M3\_V2.1 [Kleidungsstil]

M3\_V2.2 [Kleidungszustand]

M3\_V2.3 [Farbgebung]

M3\_V2.4 [Material und Struktur]

M3\_V2.5 [Accessoires]

M3\_V2.6 [Symbolik]

M3\_V3 [Kameraperspektive]

#### **Modul 4: Psychologische Kategorien**

M4\_V1 [Charaktereigenschaften]

M4\_V2 [Emotionen]

M4\_V3 [Verhalten]

M4\_V4 [Konfliktreaktion]

M4\_V5 [Moralische Haltung]

M4\_V6 [Selbstwahrnehmung]

M4\_V7 [Fremdwahrnehmung]

#### **Modul 5: Handlungsbezogene Kategorien**

M5\_V1 [Ziel]

M5\_V2 [Vorgehensweise und Strategie]

M5\_V3 [Entscheidungsbewusstsein]

M5\_V4 [Kompromissbereitschaft]

#### **Modul 6: Soziale Kategorien**

M6\_V1 [Soziale Rolle]

M6\_V2 [Interaktionstyp]

M6\_V3 [Machtverhältnis]

M6\_V4 [Emotionale Nähe]

M6\_V5 [Vertrauensniveau]

#### **Modul 7: Konfliktbezogene Kategorien**

M7\_V1 [Konflikttyp]

M7\_V2 [Eskalationsgrad]

M7\_V3 [Konfliktlösung]

M7\_V4 [Dilemmata]

M7\_V5 [Emotionaler Einfluss]

## **Modul 8: Auditive Kategorien**

M8\_V1 [Musik & emotionale Wirkung]

M8\_V2 [Soundkulisse]

M8\_V3 [Stimme & Sprechweise]

M8\_V4 [Interaktion zwischen Sound & Figur]

## **Modul 9: Ludische Kategorien**

M9\_V1 [Spielerinteraktion & Einfluss]

M9\_V2 [Ludische Inszenierung der Charaktere]

## **Allgemeine Hinweise zur Studie**

### **Untersuchungsmaterialien**

Der erste Teil der Untersuchungsmaterialien besteht aus ausgewählten Szenen aus der HBO-Serie *The Last of Us* (2023) und dem Videospiel „*The Last of Us Part 1*“ (2022) von „Naughty Dog“, welches eine grafisch aufbereitete Version für die PlayStation5 des auf der PlayStation3 erschienenen Spiels „*The Last of Us*“ (2013) ist.

Der zweite Teil der Untersuchungsmaterialien besteht aus ausgewählten Szenen aus der Netflix-Serie *The Witcher* (ab 2019) sowie dem Videospiel *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) des polnischen Entwicklers CD Projekt Red. Das Spiel ist der dritte Teil der *Witcher*-Reihe und basiert auf der Buchvorlage von Andrzej Sapkowski.

### **Codieranweisungen**

Im Rahmen der vorliegenden Untersuchung wird darauf geachtet, dass die Codierer sich so weit wie möglich an den manifesten Inhalten der Videoausschnitte orientieren. Persönliche Hintergrundinformationen, die über ein allgemeines Verständnis hinausgehen, sowie subjektive Meinungen der Codierer werden dabei möglichst aus der Codierung ausgeschlossen, um die Objektivität der Analyse zu gewährleisten. Dies wird durch eine standardisierte Codieranweisung, eine vorherige Einweisung und Diskussion uneindeutiger Fälle sichergestellt. Jeder Videoausschnitt wird von den Codierern mindestens zweimal vollständig betrachtet. Während des ersten Durchgangs erfolgt eine vollständige Betrachtung des Videoausschnitts, gefolgt von einer kurzen Zusammenfassung des Inhalts in ein bis zwei Sätzen (Variable „Abstract“). Im zweiten Durchgang wird die Codierung der Inhalte vorgenommen.

Das Surfix-System der Codierungen gibt an, ob Kategorien pro Untersuchungsausschnitt einfach oder mehrfach codiert werden können. Kategorien mit dem Surfix „-SZ“ sind szenenbezogene Kategorien und werden nur einmal pro Szene codiert. Kategorien mit dem Surfix „-CH“ hingegen sind charakterbezogene Kategorien und müssen pro Figur in der Szene vergeben werden.

## Modul 1: Formale Kategorien

### M1\_V1-SZ [Quelle]

„Ursprung des Materials, wie Titel der Serie/des Spiels, Episode, Kapitel oder Level.“

### M1\_V2-SZ [Medium]

„Bestimmt das Medium aus dem die Szene stammt“

Code	Ausprägung
1	Serie
2	Videospiel

### M1\_V3-SZ [Genre]

„Beschreibt die thematische oder spielmechanische Einordnung“

Code	Ausprägung
1	Postapokalypse
2	Fantasy
3	Drama
4	Survival-Horror
5	Action
6	Abenteuer

### M1\_V4-SZ [Erscheinungsdatum]

„Veröffentlichung des Mediums, um den historischen Kontext zu berücksichtigen.“

### M1\_V5-SZ [Darstellungsform]

„Beschreibt die Art der visuellen Darstellung“

Code	Ausprägung
1	Live-Action
2	Fotorealistisch

### M1\_V6-SZ [Szenenbeschreibung]

„Kurze Beschreibung der Handlung der zu codierenden Szene mit maximal 3 Sätzen.“

## M1\_V7-SZ [Charakterfokus]

„Beschreibt die Präsenz und Rolle von Figuren in der Szene“

Code	Ausprägung
1	Protagonist im Mittelpunkt
2	Mehrere Protagonisten
3	Nebenfigur im Fokus
4	Antagonist im Zentrum
5	Gruppenszene
6	Indirekte Thematisierung einer Figur

## Modul 2: Narrative Kategorien

### M2\_V1-SZ [Zeitliche Einordnung]

„Beschreibt, wie der Ausschnitt in den zeitlichen Ablauf der Erzählung eingebunden ist“

Code	Ausprägung
1	Chronologisch
2	Rückblende
3	Vorausblende
4	Parallelhandlung
5	Zeitsprung
6	Zeitschleife
7	Erzählter Rückblick

### M2\_V2-SZ [Funktion innerhalb der Erzählung]

„Beschreibt, welche narrative Funktion der Ausschnitt erfüllt“

Code	Ausprägung
1	Exposition
2	Konfliktaufbau
3	Höhepunkt
4	Auflösung
5	Übergang
6	Foreshadowing
7	Worldbuilding

### M2\_V3-SZ [Dramaturgischer Aufbau]

„Beschreibt die dramaturgische Rolle des Ausschnitts im Spannungsverlauf der Handlung“

Code	Ausprägung
1	Einleitung
2	Steigende Handlung
3	Klimax
4	Fallende Handlung
5	Cliffhanger
6	Twist
7	Epilog

### M2\_V4-SZ [Perspektivische Erzählstruktur]

„Beschreibt, aus welcher erzählerischen Perspektive der Ausschnitt geschildert wird“

Code	Ausprägung
1	Subjektiv
2	Objektiv
3	Multiperspektivisch
4	Allwissend
5	Experimentelle Erzählweise

### M2\_V5-SZ [Zeitliche Dynamik]

„Beschreibt das Tempo des Ausschnitts“

Code	Ausprägung
1	Langsame Erzählung
2	Schnelle Erzählung
3	Normales Tempo
4	Unterbrechung
5	Intensive Dynamik
6	Unregelmäßig

### M2\_V6-SZ [Thematische Fokussierung]

„Beschreibt den Schwerpunkt des Ausschnitts“

Code	Ausprägung
1	Figurenfokus
2	Konfliktfokus
3	Beziehungsfokus
4	Worldbuilding
5	Plotfokus

## Modul 3: Ästhetische Kategorien

### M3\_V1 [Körperliche Merkmale]

#### M3\_V1.1-CH [Körperbau]

„Beschreibt die Statur der Figur, einschließlich Muskelmasse, Größe und Körperform“

Code	Ausprägung
1	Kräftig / Muskulös
2	Schlank / Athletisch
3	Zierlich / Dünn
4	Stämmig / Korpulent
5	Gebeugt / Schwach

#### M3\_V1.2-CH [Gesichtszüge]

„Beschreibt markante und charakteristische Gesichtszüge, die zur Erkennung der Figur beitragen“

#### M3\_V1.3-CH [Hautbild]

„Beschreibt sichtbare Merkmale der Haut wie Narben, Tätowierungen, Falten oder Verletzungen“

#### M3\_V1.4-CH [Haare]

„Beschreibt Haarlänge, -farbe und -struktur sowie Frisuren“

#### M3\_V1.5-CH [Blick]

„Beschreibt den Blick der Figur und dessen Wirkung“

Code	Ausprägung
1	Intensiver Blick
2	Müde / Schwer
3	Tiefliegende Augen
4	Ausdruckslos

#### M3\_V1.6-CH [Haltung und Gangbild]

„Beschreibt, wie Körper in Bewegung oder im Stillstand wirkt“

### **M3\_V2 [Kleidung / Accessoires]**

#### **M3\_V2.1-CH [Kleidungsstil]**

„Beschreibt den allgemeinen Stil der Kleidung“

#### **M3\_V2.2-CH [Kleidungszustand]**

„Beschreibt den Zustand der Klamotten mittels Abnutzung und Beschädigung“

<b>Code</b>	<b>Ausprägung</b>
1	Makellos / Neuwertig
2	Leicht getragen
3	Verschmutzt
4	Zerfetzt / Beschädigt
5	Improvisiert / Zusammengeflickt

#### **M3\_V2.3-CH [Farbgebung]**

„Beschreibt die Farbpalette der Kleidung und deren mögliche Bedeutung“

<b>Code</b>	<b>Ausprägung</b>
1	Dunkle Farbtöne
2	Erdtöne
3	Helle / Neutrale Farben
4	Auffällige / Farbige Akzente
5	Symbolisch / Kontrastreich

#### **M3\_V2.4-CH [Material und Struktur]**

„Beschreibt die Haptik oder Qualität der Kleidung“

#### **M3\_V2.5-CH [Accessoires]**

„Beschreibt auffällige und charakteristische Accessoires“

#### **M3\_V2.6-CH [Symbolik]**

„Analysiert spezielle Kleidungsstücke / Accessoires, die eine erweiterte Bedeutung haben“

### M3\_V3-SZ [Kameraperspektive]

„Beschreibt, aus welcher Perspektive die Kamera aufnimmt

Code	Ausprägung
1	Nahaufnahme (Close-Up)
2	Weitwinkel (Totalaufnahme)
3	Subjektive Kamera (First-Person-Perspektive)
4	Dynamische Kamera (Handkamera, Bewegung)
5	Objektive Perspektive (Third-Person-Perspektive)

## Modul 4: Psychologische Kategorien

### M4\_V1-CH [Charaktereigenschaften]

„Beschreibt, welche Persönlichkeitsmerkmale die Figur prägen“

Code	Ausprägung
1	Selbstbewusst
2	Zögerlich
3	Impulsiv
4	Strategisch
5	Mitfühlend
6	Verspielt
7	Tollpatschig
8	Neugierig
9	Selbstständig
10	Tapfer
11	Fürsorglich
12	Frech
13	Reserviert
14	Aufgeschlossen
15	Humorvoll
16	Hilflos

### M4\_V2-CH [Emotionen]

„Beschreibt, welche Emotionen die Figur in der Szene zeigt“

Code	Ausprägung
1	Ängstlich
2	Wütend
3	Traurig
4	Freudig
5	Neutral

### M4\_V3-CH [Verhalten]

„Beschreibt, wie sich die Figur in der Szene unter hoher Belastung oder in Bedrohungssituationen verhält“

Code	Ausprägung
0	Keine Aussage möglich
1	Kämpferisch
2	Fluchtbereit
3	Erstarrt
4	Vermittelnd
5	Überlegt
6	Machtlos

#### **M4\_V4-CH [Konfliktreaktion]**

„Beschreibt, wie die Figur mit Streit, Widerständen und gefährlichen Situationen umgeht“

<b>Code</b>	<b>Ausprägung</b>
0	Keine Aussage möglich
1	Konfrontativ
2	Defensiv
3	Manipulativ
4	Vermittelnd
5	Resilient

#### **M4\_V5-CH [Moralische Haltung]**

„Beschreibt, nach welchen ethischen Prinzipien die Figur in der Szene handelt“

<b>Code</b>	<b>Ausprägung</b>
0	Keine Aussage möglich
1	Idealistisch
2	Pragmatisch
3	Opportunistisch
4	Selbstlos
5	Moralisch ambivalent
6	Egoistisch

#### **M4\_V6-CH [Selbstwahrnehmung]**

„Beschreibt, wie sich die Figur selbst sieht in Bezug auf Rolle und Selbstreflexion“

<b>Code</b>	<b>Ausprägung</b>
1	Held
2	Außenseiter
3	Opfer
4	Mächtig
5	Unzulänglich
6	Beschützer
7	Unterstützer

#### **M4\_V7-CH [Fremdwahrnehmung]**

„Beschreibt, wie andere Figuren die Figur wahrnehmen in Bezug auf Rolle, Stärken und Schwächen“

<b>Code</b>	<b>Ausprägung</b>
0	Keine Aussage möglich
1	Vorbildlich
2	Bedrohlich
3	Schwach
4	Unzuverlässig
5	Inspirierend
6	Stark
7	Skeptisch / Zweifelnd
8	Naiv
9	Zuverlässig

## Modul 5: Handlungsbezogene Kategorien

### M5\_V1-CH [Ziel]

„Beschreibt, welches Ziel die Figur in der Szene verfolgt“

Code	Ausprägung
1	Überleben sichern
2	Konflikt lösen
3	Informationen gewinnen
4	Macht ausüben
5	Beziehung stärken

### M5\_V2-CH [Vorgehensweise und Strategie]

„Beschreibt, welche Methoden die Figur benutzt, um ihr Ziel zu erreichen“

Code	Ausprägung
1	Konfrontation
2	Diplomatisch / Vermittelnd
3	Manipulativ
4	Passiv / Abwartend
5	Abenteuerlich / Risikoreich
6	Humor / Ironie

### M5\_V3-CH [Entscheidungsbewusstsein]

„Beschreibt, wie reflektiert oder impulsiv die Figur Entscheidungen trifft“

Code	Ausprägung
1	Vorrausschauend
2	Spontan
3	Zögerlich
4	Berechnend
5	Instinktiv

### M5\_V4-CH [Kompromissbereitschaft]

„Beschreibt, wie bereit die Figur ist, ihr Ziel und ihre Strategie anzupassen“

Code	Ausprägung
0	Keine Aussage möglich
1	Flexibel
2	Starrköpfig
3	Verhandlungsbereit
4	Resigniert
5	Kompromisslos

## Modul 6: Soziale Kategorien

### M6\_V1-CH [Soziale Rolle]

„Beschreibt, welche Position die Figur in Bezug auf Andere einnimmt“

Code	Ausprägung
0	Keine Aussage möglich
1	Anführer
2	Untergeordnete Rolle
3	Gleichgestellter Akteur
4	Mentor
5	Außenseiter

### M6\_V2-CH [Interaktionstyp]

„Beschreibt, wie sich die Interaktion mit anderen gestaltet“

Code	Ausprägung
0	Keine Aussage möglich
1	Kooperativ
2	Konflikthaft
3	Neutral / Distanziert
4	Manipulativ
5	Beschützend
6	Empathisch

### M6\_V3-CH [Machtverhältnisse]

„Beschreibt, welche Figur die Kontrolle über die Situation hat“

Code	Ausprägung
0	Keine Aussage möglich
1	Dominant
2	Unterlegen
3	Wechselseitig
4	Unterdrückend
5	Abhängig

### M6\_V4-CH [Emotionale Nähe]

„Beschreibt, wie emotional verbunden die Figur ist und wie stark sie ihre Emotionen äußert“

Code	Ausprägung
1	Innig / Vertraut
2	Zurückhaltend
3	Distanziert / Kühl
4	Unkontrolliert / Emotional aufgeladen
5	Ambivalent

## M6\_V5-CH [Vertrauensniveau]

„Beschreibt das Vertrauensverhältnis der Figur zu ihrem Gegenüber“

Code	Ausprägung
0	Keine Aussage möglich
1	Volles Vertrauen
2	Grundlegendes Vertrauen
3	Neutral
4	Misstrauisch
5	Verraten

## Modul 7: Konfliktbezogene Kategorien

### M7\_V1-SZ [Konflikttyp]

„Beschreibt, welche Art des Konfliktes vorliegt“

Code	Ausprägung
1	Interpersonaler Konflikt
2	Innerer Konflikt
3	Gesellschaftlicher Konflikt
4	Physischer Konflikt
5	Existentieller Konflikt

### M7\_V2-SZ [Eskalationsgrad]

„Beschreibt, wie intensiv die Auseinandersetzung ist“

Code	Ausprägung
1	Latent / Unausgesprochen
2	Verbal, kontrolliert
3	Verbal, eskalierend
4	Körperlich angedeutet
5	Körperlich eskaliert

### M7\_V3-CH [Konfliktlösung]

„Beschreibt, wie die Figur mit dem Konflikt umgeht“

Code	Ausprägung
0	Keine Aussage möglich
1	Versöhnung
2	Kompromiss
3	Machtkampf
4	Vermeidung
5	Zerstörerisch

### M7\_V4-CH [Dilemmata]

„Beschreibt, ob die Figur vor einer ethisch schwierigen Entscheidung steht“

Code	Ausprägung
0	Keine
1	Loyalität vs. Selbstschutz
2	Rache vs. Vergebung
3	Opferung vs. Erhalt
4	Handeln vs. Passivität
5	Moral vs. Pragmatismus

### M7\_V5-CH [Emotionaler Einfluss]

„Beschreibt die Veränderung der emotionalen Lage der Figur durch den Konflikt“

Code	Ausprägung
1	Keine erkennbare Veränderung
2	Verunsicherung / Zweifel
3	Wut / Aggression
4	Verletzlichkeit / Trauer
5	Entschlossenheit / Wandel
6	Freude / Spaß

## Modul 8: Auditive Kategorien

### M8\_V1-SZ [Musik & emotionale Wirkung]

„Beschreibt, wie Musik die emotionale Wahrnehmung der Szene oder Figur beeinflusst“

Code	Ausprägung
1	Melancholisch / Tragisch
2	Bedrohlich / Angespannt
3	Heroisch / Erhebend
4	Sanft / Intim
5	Minimalistisch / Verstärkend
6	Minimalistisch / Fehlend

### M8\_V2-SZ [Soundkulisse]

„Beschreibt, wie Hintergrundgeräusche und akustische Effekte zur Charakterdarstellung beitragen“

Code	Ausprägung
1	Dystopisch / Bedrückend
2	Naturverbunden / Ruhig
3	Hektisch / Chaotisch
4	Hallend / Isoliert
5	Verstärkt / Fokussiert
6	Neutral / Atmosphärisch

### M8\_V3-CH [Stimme & Sprechweise]

„Beschreibt, wie die Stimme und Art des Sprechens zur Charakterdarstellung beitragen“

Code	Ausprägung
1	Fest und entschlossen
2	Zögerlich / Verunsichert
3	Erregt / Laut
4	Leise / Zurückhaltend
5	Brüchig / Geschwächt
6	Verändert / Künstlich
7	Fragend / Überrascht
8	Ruhig / Bedacht
9	Leicht / Witzelnd

### M8\_V4-CH [Interaktion zwischen Sound & Figur]

„Beschreibt, wie die Figur auf akustische Elemente reagiert oder mit ihnen interagiert“

Code	Ausprägung
0	Keine Reaktion/ Interaktion
1	Reagiert bewusst auf Geräusche
2	Ignoriert Hintergrundgeräusche
3	Beeinträchtigt durch Geräusche
4	Steuert Geräusche aktiv

## Modul 9: Ludische Kategorien

„Diese Kategorie betrifft nur Videospiele. Serienausschnitte sind hiervon ausgeschlossen“

### M9\_V1-SZ [Spielerinteraktion & Einfluss]

„Beschreibt, ob und wie der Spieler die Szene beeinflusst“

Code	Ausprägung
1	Keine Einflussmöglichkeit
2	Minimale Interaktion
3	Dialogoptionen
4	Spieler hat volle Kontrolle

### M9\_V2-SZ [Ludische Inszenierung der Charaktere]

„Beschreibt, wie das Spiel Mechaniken nutzt, um Charaktere zu präsentieren“

Code	Ausprägung
1	Skriptgesteuerte Szene
2	Dynamische Reaktionen
3	Emergentes Verhalten
4	Spielmechanik als Ausdrucksmittel

## **10. Eidesstattliche Erklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst habe, dass ich sie zuvor an keiner anderen Hochschule und in keinem anderen Studiengang als Prüfungsleistung eingereicht habe und dass ich keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen der Arbeit, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen oder aus anderweitigen fremden Äußerungen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Eislingen, 17.07.2025

Henrik Wupp