

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Theoretische Grundlagen	5
2.1	Narrativ vs. Ludisch	6
2.1.1	Parallelen zum Film und „klassisch“ narrative Elemente in Videospielen	9
2.1.2	Ludonarrative Elemente in Videospielen	10
2.1.3	Narrative und ludonarrative Elemente im Genre Survival-Horror	12
2.2	Parteilichkeit für Figuren	13
2.2.1	Merkmale von Figuren in Videospielen	13
2.2.2	Involvierung und Immersion	15
2.2.3	Parteilichkeit	18
2.2.4	Recognition	19
2.2.5	Alignment	21
2.2.6	Allegiance	22
2.3	Empathie und Emotionen in Videospielen	26
2.3.1	Emotionen	26
2.3.2	Empathie	29
2.3.3	Empathie in Videospielen	32
3	Konkretisierung der Forschungsfrage und des Vorgehens	37
4	Beispielanalyse The Last of Us Part II	39
4.1	Übersicht The Last of Us Part II	39
4.2	Involvierung und Immersion	42
4.3	Parteilichkeit	45

4.3.1	Recognition: Wer sind die Figuren?	46
4.3.2	Alignment: Eine Frage der Perspektive	50
4.3.3	Allegiance: Wer ist vorzugswürdiger?	54
4.4	Empathie	59
4.4.1	Sensorische Dimension der Empathie und emotionale Empathie	60
4.4.2	Intentionale Dimension der Empathie und kognitive Empathie	63
4.4.3	Kulturelle Dimension der Empathie	66
4.4.4	Empathie für den Feind	66
4.4.5	Gleiche Involvierung mit beiden Figuren am Ende des zweiten Abschnitts?	70
4.5	Ethik und widerstreitende Emotionen	73
5	Fazit: Wie TLOU II Parteilichkeit und Empathie für verfeindete Figuren schafft	77
	Medienverzeichnis	81
	Literaturverzeichnis	83