

www.iu.de

IU DISCUSSION

PAPERS

Design, Architektur & Bau

Darstellungsästhetik als Analyse- und
Gestaltungsmodell digitaler Spiele

Skizzierung einer Taxonomie

NADINE TRAUTZSCH

IU Internationale Hochschule

Main Campus: Erfurt
Juri-Gagarin-Ring 152
99084 Erfurt

Telefon: +49 421.166985.23

Fax: +49 2224.9605.115

Kontakt/Contact: kerstin.janson@iu.org

Autorenkontakt/Contact to the author(s):

Prof. Nadine Trautzsch
IU Internationale Hochschule – Campus Regensburg
Johanna-Kinkel-Straße 4
93047 Regensburg
Telefon: +49-17696047446
E-Mail: nadine.trautzsch@iu.org

IU Discussion Papers, Reihe: Design, Architektur & Bau, Vol. 5, No. 4 (MÄR 2026)

ISSN: **2750-6266**

DOI: <https://doi.org/10.56250/4117>

Website: <https://repository.iu.org>

Darstellungsästhetik als Analyse- und Gestaltungsmodell digitaler Spiele

Skizzierung einer Taxonomie

Nadine Trautzsch

ABSTRACT:

Visuelle Gestaltung digitaler Spiele wird in Praxis, Lehre und Forschung häufig über unscharfe Stilbegriffe, implizites Gestaltungswissen oder technische Kategorien beschrieben. Diese Begriffe sind für die Kommunikation im Produktionsalltag zwar funktional, erweisen sich jedoch für Analyse, Vergleich und Vermittlung als begrenzt. Das vorliegende Discussion Paper schlägt daher vor, *Darstellungsästhetik* als analytischen Begriff zu fassen, der visuelle Erscheinungsformen digitaler Spiele systematisch beschreibbar macht, ohne sie auf normative Stilklassen zu reduzieren. Hierfür wird ein mehrdimensionales Modell entwickelt, das formale, mediale-technische und wahrnehmungsbezogene Aspekte visueller Darstellung unterscheidet und durch operative Kategorien wie Art Style, Darstellungsform, Kameraperspektive und Genre ergänzt. Ziel ist es, eine gemeinsame analytische Sprache bereitzustellen, mit der visuelle Darstellungsästhetiken präziser benannt, verglichen und reflektiert werden können. Zugleich versteht sich das Modell nicht nur als Analyseinstrument, sondern auch als gestaltungsbezogener Bezugsrahmen für Konzeptentwicklung, Kommunikation und visuelle Entscheidungsprozesse in der Praxis. Die Anwendbarkeit des Modells wird exemplarisch am Spiel *Sable* gezeigt. Das Paper argumentiert, dass visuelle Darstellungsästhetik nicht aus einzelnen Stilmerkmalen ableitbar ist, sondern aus der spezifischen Konfiguration formaler, technischer und wahrnehmungsbezogener Parameter hervorgeht. Darstellungsästhetik wird damit nicht als bloße Stilfrage, sondern als analytische Aufgabe des Game Designs formuliert.

KEYWORDS:

Darstellungsästhetik, visuelle Gestaltung, Game Design, Game Studies, Game Art, Analysemodell

AUTORIN



Nadine Trautzsch ist Professorin für Game Design und Game Art an der IU Internationalen Hochschule. Nach ihrer handwerklichen Ausbildung studierte sie Visuelle Kommunikation mit dem Fokus Konzeption und Illustration an der Bauhaus-Universität Weimar. Seit 2017 leitet sie ihr eigenes Studio mit den Schwerpunkten User Experience, interaktive Erzählformate, immersive Technik sowie der Nutzung von Gamification-Elementen, um Informationen erlebbarer zu gestalten und motivierenden Wissenstransfer zu schaffen.

1. Einleitung

Für zeitgenössische Spiele besitzen visuelle Stile, Bildsprachen und mediale Ästhetiken einen entscheidenden Wert für Spielerfahrung, Rezeption und Marktpositionierung. Zugleich fehlt bislang eine konsistente Terminologie zu ihrer Beschreibung. Begriffe wie „realistisch“, „comichaft“ oder „stilisiert“ werden in Spielejournalismus, Entwicklungspraxis und Lehre häufig verwendet, ohne sauber zwischen formalen Merkmalen, technischer Umsetzung und ästhetischer Wirkung zu unterscheiden. So bleiben Beschreibungen visueller Gestaltung oft unscharf, obwohl gerade sie im Entwicklungsprozess, in der Analyse und in der Vermittlung eine zentrale Rolle spielen. Besonders deutlich wird dieses Problem in der Praxis der Spieleentwicklung. Im Rahmen des Game Design Documents ist die Verständigung über das angestrebte *Look & Feel* wesentlich für die gemeinsame Vision eines Spiels. Visuelle Gestaltung betrifft dabei nicht nur Oberfläche, sondern auch Spielgefühl, Erzählweise, Atmosphäre und die Wahrnehmung von Welt und Handlung (Schell, 2020, S. 527–536). Dokumente wie Visual Concept, Style Sheet oder Art Bible vermitteln diese Vision intern an das Team und extern an Produzent:innen, Publisher oder Investor:innen (Schell, 2020, S. 581–590; Rehfeld, 2020, S. 46). Sie enthalten Skizzen, Concept Art, Moodboards, Mock-ups und Hinweise zu Perspektive, Proportion, Licht, Kamera, Interface und technischer Umsetzung. Gerade hier zeigt sich allerdings, dass häufig mit Referenzen, Einzelmerkmalen oder unscharfen Stilbegriffen gearbeitet wird, ohne dass ein gemeinsames Vokabular für deren analytische Beschreibung vorliegt.

Diese begriffliche Unschärfe betrifft nicht nur die Praxis, sondern ebenso Lehre und Forschung. In der Ausbildung von Game Artists und Designer:innen werden gestalterische Entscheidungen zwar intuitiv getroffen, aber nur selten systematisch benannt oder reflektiert. Hinzu kommt, dass sich der deutschsprachige Diskurs stark an englischsprachiger Fachliteratur orientiert, wodurch Begriffe uneinheitlich übernommen, übersetzt oder lokal umgedeutet werden. Das erschwert sowohl die Verständigung in Teams als auch die wissenschaftliche Beschreibung visueller Gestaltung. Eine präzisere Terminologie ist daher nicht nur für Produktionsprozesse relevant, sondern auch für die Etablierung einer belastbaren deutschsprachigen Fachsprache im Game Design. Das Problem verschärft sich dadurch, dass zeitgenössische Spiele eine große Vielfalt visueller Darstellungsweisen aufweisen. Art Stile und technische Umsetzungen sind heute nicht mehr primär durch technische Limitierungen bestimmt, sondern zunehmend Ergebnis bewusster gestalterischer Entscheidungen. Gerade im Indie-Bereich werden stilistische Reduktionen, analoge Anmutungen oder absichtlich gesetzte Limitierungen zu zentralen ästhetischen Mitteln und nicht selten zum Alleinstellungsmerkmal eines Spiels (Burbach; Trautzsch, 2025). Visuelle Gestaltung ist damit nicht bloß Dekoration, sondern Teil der narrativen, ludischen und atmosphärischen Struktur eines Spiels.

Das vorliegende Discussion Paper geht daher von der These aus, dass visuelle Ästhetiken digitaler Spiele nur dann angemessen analysiert, gelehrt und weiterentwickelt werden können, wenn sie systematisch beschrieben und begrifflich differenziert werden. Ziel ist es, *Darstellungsästhetik* als analytischen Begriff zu schärfen und eine Annäherung an ihre systematische Beschreibung vorzuschlagen, die gestalterische Praxis, ästhetische Theorie und medienwissenschaftliche Analyse zusammenführt. Eine solche Taxonomie soll nicht normativ wirken, sondern als analytisches Instrument dienen, um visuelle Stile, Bildsprachen und gestalterische Entscheidungen präziser zu benennen, zu vergleichen und zu reflektieren. Digitale Spiele fordern einen solchen Zugriff in

besonderer Weise heraus. Als audiovisuelle, interaktive Medien verbinden sie Repräsentation, Inszenierung, Simulation und Handlung in einem virtuellen Raum. Bilder werden hier nicht nur betrachtet, sondern betreten, durchquert und verändert. Visuelle Darstellungsästhetik lässt sich deshalb weder auf Grafikqualität noch auf einzelne technische Effekte oder Art Stile reduzieren. Sie betrifft vielmehr das Zusammenspiel von Form, Oberfläche, Volumenwirkung, Perspektive, Raumorganisation, technischer Umsetzung und Grad von Abstraktion oder Realismus.

Theoretisch lässt sich diese Perspektive an mehrere Ansätze anschließen. Nelson und Stolterman verstehen Design als bewusste Hervorbringung neuer Artefakte und Erfahrungsräume (Nelson; Stolterman, 2012, S. 127–128). Bürdek hebt die kommunikative und formalästhetische Bedeutung von Gestaltung hervor (Bürdek, 2015, S. 148–154). Wichtig für diese gestalterische Perspektive ist erweiternd die philosophische Ästhetik, wie sie Daniel Martin Feige in seiner Auseinandersetzung mit Computerspielen entfaltet. Feige argumentiert in „Computerspiele. Eine Ästhetik“ (2015), dass digitale Spiele nicht auf ihre künstlerischen, narrativen oder ludischen Anteile reduziert werden können, sondern als eigenständige ästhetische Objekte zu verstehen sind, die eine spezifische Form sinnlicher Erfahrung ermöglichen. Ästhetik bezeichnet hier – in der Tradition der philosophischen Ästhetik seit Baumgarten und Kant – nicht primär das Schöne oder Gefällige, sondern die Reflexion über sinnliche Wahrnehmung und Erfahrung, sowie die Frage, wie Objekte wahrgenommen werden und Bedeutung erzeugen. Feiges Ansatz bildet das theoretische Fundament dieses Papers: Visuelle Gestaltung in digitalen Spielen wird demzufolge nicht nur als bloßes Vermittlungsinstrument von Narration und Spielmechanik verstanden, sondern konstituiert die ästhetische Erfahrung in Kombination mit diesen Elementen (Feige, 2015, S. 185). Die Art und Weise, wie Spielwelten visuell inszeniert werden, strukturiert also nicht nur, was wir sehen, sondern auch: wie wir spielen, interpretieren und emotional und resonant antworten. Diese Perspektive lässt sich produktiv mit Schells Element-Tetrade (siehe Abb. 1) verbinden, in der Mechanik, Ästhetik, Story und Technologie als gleichrangige und aufeinander bezogene Grundelemente des Spiels gefasst werden (Schell, 2020, S. 97–99). Aus dieser praxeologischen Perspektive wird deutlich: Visuelle Gestaltung ist nicht nachgeordnet, sondern muss im Produktionsprozess gemeinsam mit Mechanik, Story und Technologie gedacht werden.

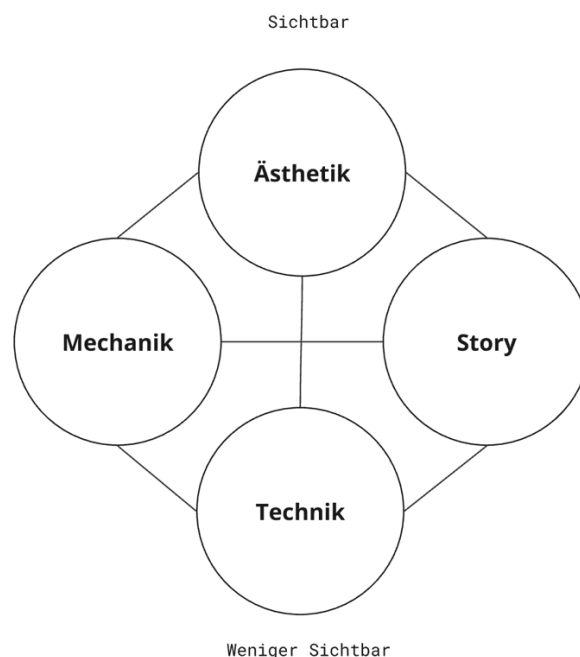


Abb. 1 Die Element-Tetrade: Grundelemente eines Spiels und ihre Korrelationen

Quelle: Eigene Darstellung nach Schell (2020, S. 97-99)

Arbeiten zu Formensprache, Realismus und Abstraktion zeigen zudem, dass visuelle Mittel Wahrnehmung, Interpretation und emotionale Resonanz wesentlich mitprägen (McCloud, 2015; Solarski, 2012, S. 14; Solarski, 2017, S. 2–7). Eine systematische Beschreibung von Darstellungsästhetik verspricht daher nicht nur begriffliche Präzision, sondern auch einen methodischen Mehrwert für Analyse, Lehre und Gestaltungspraxis.

Das Paper schlägt vor, Darstellungsästhetik als mehrdimensionalen Analysebegriff zu fassen, der formale, mediale-technische und wahrnehmungsbezogene Aspekte zusammenführt. Zunächst wird Darstellungsästhetik als analytischer Begriff bestimmt. Anschließend werden operative Kategorien zur Beschreibung vorgestellt. Darauf aufbauend wird ein kompaktes Analysemodell skizziert und exemplarisch angewendet.

2. Darstellungsästhetik als analytischer und mehrdimensionaler Analysebegriff

2. 1. BEGRIFFSBESTIMMUNG

Im Game Design, in der Lehre und in der Forschung zirkulieren verschiedene Begriffe zur Beschreibung visueller Aspekte digitaler Spiele, ohne deckungsgleich zu sein. In der Praxis ist vor allem der Begriff Art Style verbreitet. Er bezeichnet meist einen wiedererkennbaren visuellen Stil oder eine technische Umsetzung, etwa „flat“, „comicartig“ oder „low poly“. Diese Verwendung bleibt meist auf der Ebene formaler Merkmale stehen. Sie beschreibt Konventionen der Formensprache, erklärt aber nur begrenzt, wie diese Wahrnehmung strukturieren oder ästhetische Wirkungen hervorbringen. Ähnlich verhält es sich mit Begriffen wie Visual Style oder Visual Language, die zwar die kommunikative Dimension visueller Gestaltung betonen, oft jedoch auf Zeichen, Symbole oder Codes fokussiert bleiben. Der Begriff Game Aesthetics wiederum ist in den Game Studies meist sehr weit gefasst und umfasst visuelle, auditive, ludische und narrative Dimensionen der Spielerfahrung. Für die hier verfolgte Fragestellung ist diese Breite wenig trennscharf. Begriffe wie Grafik oder Game Art greifen ebenfalls zu kurz: „Grafik“ reduziert das Visuelle auf Ausgabesysteme oder Gestaltungsmittel, „Game Art“ verweist eher auf Produktion als auf Wahrnehmung und Wirkung.

Vor diesem Hintergrund wird im vorliegenden Paper der Begriff Darstellungsästhetik eingeführt. Er bezeichnet jene ästhetischen Eigenschaften digitaler Spielwelten, die sich aus der konkreten visuellen Darstellung ergeben und Wahrnehmung, Interpretation und Bedeutungsbildung auf Seiten der Spielenden strukturieren. Der Begriff vermittelt damit zwischen rein formalen Stilbeschreibungen und umfassenden ästhetischen Gesamtkonzepten.

Der Ausdruck setzt sich aus zwei Komponenten zusammen: Darstellung verweist auf das Sichtbarmachen und Gestalten einer Spielwelt, also sowohl auf das Gezeigte als auch auf das Zeigen selbst. Gemeint sind damit Bildraum, Formensprache, Licht, Farbe, Perspektive, Animation,

Oberflächen und Bewegung. Ästhetik verweist demgegenüber auf Wahrnehmung, Empfinden und Wirkungsweise. In der Tradition philosophischer Ästhetik bezeichnet sie nicht bloß das Schöne, sondern die Reflexion sinnlicher Erfahrung; medienästhetisch gefragt wird danach, wie Medien Wahrnehmung strukturieren und transformieren. Für digitale Spiele ist hier insbesondere Feiges Zugriff relevant, der ästhetische Erfahrung als spezifische Weise versteht, in der Spiele als eigenständige Objekte wahrgenommen und bedeutungsvoll werden (Feige, 2015).

Darstellungsästhetik bezeichnet damit die Weise, in der visuelle Darstellung sinnlich erfahrbar wird und wie sie Wahrnehmung, Verhalten und Bedeutung im Spiel prägt. Der Begriff zielt nicht primär auf Wiedererkennbarkeit im Sinne eines Stils, sondern auf das Zusammenspiel von Form, Oberfläche, Bildorganisation und medialer Inszenierung, durch das Spielwelten sichtbar, lesbar und erfahrbar werden. Er umfasst grafische Entscheidungen wie Farbigkeit, Materialität oder Abstraktionsgrad ebenso wie deren Einbettung in technische, ludische und narrative Kontexte. Entscheidend ist dabei die Frage nach der Wirkungsweise. Digitale Spiele sind Erlebnisräume (Schell, 2020, S. 49); um sie zu analysieren oder praktisch zu gestalten, genügt es daher nicht zu fragen, wie sie aussehen, sondern es muss gefragt werden, wie sie wirken (Schell, 2020, S. 53). In diesem Sinne ist visuelle Darstellung nicht Beiwerk, sondern konstitutiv für die Spielerfahrung. Sie beeinflusst, was als spielbar erscheint, wie Atmosphäre erzeugt wird, wie Räume lesbar werden und wie Bedeutung entsteht. Darstellungsästhetik beschreibt somit nicht nur die Summe visueller Komponenten, sondern die Komposition ihrer Wirkung.

Als analytischer Begriff erlaubt Darstellungsästhetik, die glaubhafte Präsentation einer Welt, die emotionale Tönung ihrer Atmosphäre, die narrative Lesbarkeit ihrer Räume und die visuelle Verständlichkeit ihres Gameplays gemeinsam zu betrachten. Die Art und Weise, wie ein Spiel aussieht, ist untrennbar damit verbunden, wie es gespielt, verstanden und erinnert wird. Darstellungsästhetik fungiert im weiteren Verlauf des Papers daher als zentrales Analyseinstrument, mit dem visuelle Erscheinungsformen digitaler Spielwelten systematisch beschrieben, verglichen und diskutiert werden können.

Die drei Dimensionen visueller Gestaltung

Eine Darstellungsästhetik digitaler Spiele ist demzufolge das Ergebnis mehrerer ineinandergreifender Dimensionen visueller Gestaltung. Diese lassen sich analytisch unterscheiden, auch wenn sie sich in der konkreten Spielerfahrung überlagern. Vorgeschlagen wird ein mehrdimensionaler Analysebegriff, der drei Ebenen unterscheidet: eine formale Darstellungsebene, eine mediale und technische Inszenierungsebene sowie eine Bedeutungs- und Wahrnehmungsebene. Diese Ebenen sind nicht hierarchisch organisiert, sondern stehen in einem wechselseitigen Verhältnis.

2.1 FORMALE DARSTELLUNGSEBENE

Die formale Darstellungsebene umfasst jene Eigenschaften digitaler Spielwelten, die sich unmittelbar in ihrer visuellen Erscheinung zeigen. Dazu zählen Farbkonzepte, Linienführung, Formensprache, Materialität, Visuelle Hierarchie, Abstraktionsgrad, Detaildichte und Bild- und Raumorganisation. Im Vordergrund stehen dabei nicht Stilbezeichnungen, sondern beschreibbare Parameter, deren jeweilige Kombination konkrete Darstellungsästhetiken hervorbringt. Ein geeigneter Zugriff auf diese Ebene ist das Konzept der visuellen Grammatik. Darunter lässt sich das System grundlegender visueller Elemente

und ihrer Anordnungsprinzipien verstehen (Solarski, 2012, S. 14). Linien strukturieren Bildräume und lenken den Blick, Formen beeinflussen Lesbarkeit und Charakterwirkung, Volumen vermittelt Körperlichkeit, Farben differenzieren, codieren und setzen atmosphärische Akzente. Hinzu kommen Texturen, Helligkeitswerte sowie Licht- und Schattenverhältnisse, die Materialität, Tiefenwirkung und Oberflächenanmutung mitbestimmen (siehe Abb.2). Diese Elemente wirken nicht isoliert, sondern in relationalen Ordnungen aus Kontrast, Wiederholung, Proportion und Gewichtung. Ein weiterer Parameter dieser Ebene ist der Abstraktionsgrad. Visuelle Darstellungen digitaler Spiele bewegen sich nicht zwischen festen Polen von Realismus und Abstraktion, sondern entlang eines Kontinuums unterschiedlicher Verdichtungs- und Reduktionsformen.

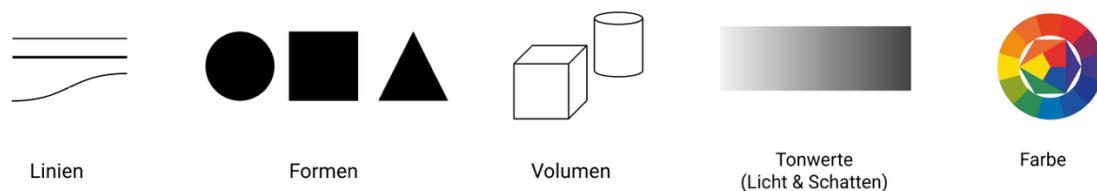


Abb. 2 Elemente einer grafischen Darstellung

Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Solarski (2012, S.14)

Chris Solarski fasst es in seinem Buch „Drawing Basics and Video Game Art“ so zusammen:

„Wie schaffen wir es, komplexe Emotionen für unsere Figuren und Spieldesigns zu erzeugen? Und was genau ist eine visuelle Grammatik? Die Antwort ist erstaunlich einfach: Linien, Formen, Volumen, Helligkeitswerten und Farben. Jedes Element ist täuschend einfach, aber es ist die Art und Weise, wie wir diese Elemente manipulieren, dehnen, kombinieren, kontrastieren, untergraben und beleben, die eine unendliche Anzahl von Ausdrucksmöglichkeiten schafft.“ (Solarski, 2012, S.14)

Diese Elemente entfalten ihre Wirkung nicht isoliert, sondern erst durch ihre kompositorische Anordnung. Die visuelle Grammatik umfasst daher nicht nur einzelne Gestaltungsmittel, sondern auch Prinzipien ihrer Organisation. Zu diesen zählen Kontrast, Wiederholung, Ausrichtung, Symmetrie oder Asymmetrie sowie Gewichtung innerhalb einer Komposition. Durch diese Prinzipien wird festgelegt, welche Elemente wahrgenommen werden, in welcher Reihenfolge dies geschieht und wie visuelle Information strukturiert ist.

Anstelle einer binären Gegenüberstellung von realistisch und abstrakt ist es sinnvoll, visuelle Darstellungen als Positionen innerhalb eines Kontinuums zu verstehen. Einen etablierten theoretischen Zugriff auf dieses Kontinuum bietet das Modell „Grad des Realismus“ Modell (McCloud, 2015, S.50-52), das ursprünglich zur Analyse von Comics formuliert wurde, sich jedoch auch auf digitale Spiele übertragen lässt. McCloud unterscheidet drei grundlegende Darstellungsmodi, die nicht als feste Kategorien, sondern als analytische Bezugspunkte zu verstehen sind. In Anschluss an McCloud lassen sich naturalistische Detaildarstellung, ikonische Vereinfachung und reduzierte Abstraktion als unterschiedliche Positionen innerhalb dieses Spektrums beschreiben (McCloud, 2015). Abbildung 3 zeigt dieses Spektrum anhand eines Dreiecks in dem sich die Form des Realismus zwischen den 3 Hauptbezugspunkten verorten lässt.

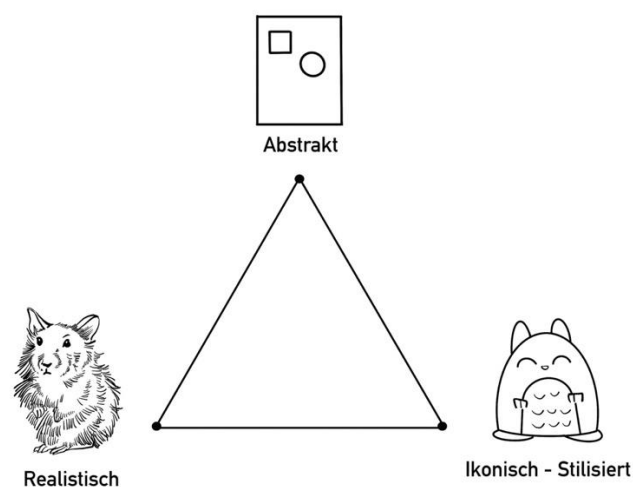


Abb. 3 Die drei Formen des Realismus

Quelle: Eigene Darstellung, in Anlehnung an McCloud (2015, S. 51-52)

Der in Praxis und Lehre verbreitete Begriff des Art Styles lässt sich vor diesem Hintergrund als Verdichtung mehrerer formaler Parameter verstehen. Art Styles bezeichnen wiederkehrende Konfigurationen von Formensprache, Farbigkeit, Materialität, Detailtiefe und Abstraktionsgrad, ersetzen jedoch keine differenzierte Beschreibung der zugrunde liegenden Gestaltungsmittel.

2.2 MEDIALE UND TECHNISCHE INSZENIERUNGSEBENE

Während die formale Ebene beschreibt, was visuell gestaltet wird, richtet die mediale und technische Inszenierungsebene den Blick darauf, wie diese Gestaltung medial realisiert und erfahrbar gemacht wird. Darstellungsästhetik entsteht in digitalen Spielen nicht als statisches Resultat formaler Entscheidungen, sondern im Zusammenspiel von Produktionslogiken, technischen Systemen und Inszenierungsweisen. Bereits im Produktionsprozess wird visuelle Gestaltung an Fragen der Machbarkeit, Konsistenz und technischen Umsetzung gekoppelt. Dokumente wie Visual Concept, Moodboards, Style Sheets oder Art Bibles dienen dabei nicht nur der ästhetischen Festlegung, sondern der Abstimmung einer gemeinsamen Vorstellung von Spielwelt, Atmosphäre und Darstellungsmodus innerhalb interdisziplinärer Teams (Schell, 2020, S. 581–590; Rehfeld, 2020, S. 46). Entscheidungen über

Abstraktionsgrad, Detailtiefe oder Materialität sind daher immer auch Entscheidungen über Produktionspipeline, Performance, Ressourcenverbrauch und Umsetzbarkeit.

Zu dieser Ebene zählen außerdem die Darstellungsform sowie die Kamerainszenierung. Ob eine Spielwelt als 2D-, 2.5D-, 3D- oder hybride Konfiguration realisiert wird, beeinflusst grundlegend, wie Raum, Tiefe, Bewegung und Figur-Umwelt-Verhältnisse wahrgenommen werden. Ebenso strukturieren Kameraperspektiven Sichtbarkeit, Distanz, Orientierung und Aufmerksamkeit. Ego-, Third-Person-, isometrische oder Top-Down-Perspektiven sind nicht bloß stilistische oder genretypische Konventionen, sondern mediale Strategien der Wahrnehmungssteuerung. In diesem Sinne ist Darstellungsästhetik nicht trotz, sondern durch ihre technische Verfasstheit bestimmt (Feige, 2015).

2.3 BEDEUTUNGS- UND WAHRNEHMUNGSEBENE

Die Bedeutungs- und Wahrnehmungsebene beschreibt jene Effekte, die sich nicht allein aus formalen Eigenschaften oder technischen Inszenierungsweisen ableiten lassen, sondern erst im Prozess der Rezeption entstehen. Darstellungsästhetik ist hier kein festes Merkmal des Artefakts, sondern Ergebnis einer interpretativen Auseinandersetzung zwischen Gestaltung und wahrnehmender Instanz. Spielende nehmen visuelle Reize nicht isoliert wahr, sondern ordnen sie in bestehende Erfahrungs-, Erwartungs- und Wissensstrukturen ein. Wahrnehmung ist damit kein passiver Empfang, sondern ein aktiver Prozess der Organisation, Interpretation und Bedeutungsbildung. Eine wichtige theoretische Grundlage hierfür bieten wahrnehmungspsychologische und gestaltpsychologische Ansätze. Diese beschreiben Wahrnehmung nicht als bloße Addition einzelner Reize, sondern als Erfassung strukturierter Ganzheiten. Gestaltgesetze wie Nähe, Ähnlichkeit, Kontinuität oder Figur-Grund-Trennung helfen zu erklären, warum bestimmte Anordnungen als zusammengehörig wahrgenommen werden, wie Blickführung entsteht und wie visuelle Hierarchien gelesen werden.

Für digitale Spiele ist diese Ebene besonders relevant, weil Wahrnehmung hier stets mit Bewegung, Zeitlichkeit und Interaktion verbunden ist. Visuelle Hierarchien verändern sich situativ, etwa durch Kamerabewegung, Interface, Feedback oder Handlungskontext. Hinzu kommen kulturelle und genrespezifische Erwartungshorizonte. Eine isometrische Perspektive oder eine stilisierte Low-Poly-Darstellung wird nicht allein aufgrund ihrer formalen Eigenschaften gelesen, sondern auch im Licht bereits vertrauter medialer Konventionen. Genre fungiert damit weniger als Eigenschaft der Darstellung selbst denn als Wahrnehmungsrahmen, der Interpretation und Aufmerksamkeit mitstrukturiert.

2.4 ZUSAMMENSPIEL DER EBENEN

Die drei Ebenen der Darstellungsästhetik sind analytisch unterscheidbar, wirken in der konkreten Erfahrung jedoch untrennbar zusammen. Formale Parameter, technische Inszenierung und wahrnehmungsbezogene Bedeutungsbildung beeinflussen sich wechselseitig. Veränderungen auf einer Ebene – etwa durch technische Limitierungen, stilistische Reduktionen oder genrebedingte Erwartungshorizonte – wirken sich unmittelbar auf die anderen aus.

Darstellungsästhetik ist daher weder als rein formales Stilmerkmal noch als bloße technische Umsetzungsfrage zu begreifen. Sie bezeichnet vielmehr ein relationales Gefüge, in dem Gestaltung,

mediale Verfasstheit und Wahrnehmung aufeinander bezogen sind. Der hier vorgeschlagene mehrdimensionale Analysebegriff dient nicht der Festlegung fixer Stiltypen, sondern der systematischen Beschreibung visueller Erscheinungsformen digitaler Spielwelten. Er bildet damit das begriffliche und methodische Fundament für die im Folgenden entwickelten operativen Kategorien.

3. Operative Kategorien der Beschreibung

Operative Kategorien sind keine rein theoretischen Begriffe, sondern analytische Arbeitsbegriffe, mit denen sich Darstellungsästhetiken konkret beschreiben, vergleichen und differenzieren lassen. Sie dienen dazu, visuelle Erscheinungsformen nicht nur allgemein zu benennen, sondern ihre Struktur und Funktionsweise im Spielzusammenhang nachvollziehbar zu machen. Im Folgenden werden vier solcher Kategorien vorgeschlagen: Art Style, Darstellungsform, Kameraperspektive und Genre.

3.1 ART STILE ALS KONFIGURATIONEN FORMALER PARAMETER

Art Stile beschreiben wiederkehrende Muster visueller Gestaltung, die sich aus der Kombination formaler Parameter ergeben. Sie beziehen sich nicht auf einzelne Gestaltungselemente, sondern auf stabile Zusammenhänge von Abstraktionsgrad, Formensprache, Farbkonzept, Detailtiefe, Materialität und Lichtbehandlung. In der Praxis fungieren sie häufig als kommunikative Kurzformen, ersetzen jedoch keine analytische Beschreibung der zugrunde liegenden formalen Entscheidungen. Innerhalb der hier vorgeschlagenen Taxonomie werden Art Stile daher nicht als abgeschlossene Klassen verstanden, sondern als Konfigurationen formaler Parameter. Für zweidimensionale Darstellungen lassen sich etwa abstrakt-minimalistische, pixelbasierte, vektor- und flat-design-orientierte sowie illustrativ-malerische Konfigurationen unterscheiden. Minimalistische Stile reduzieren die Darstellung auf einfache Formen und klare Kontraste, um Lesbarkeit und Spielzustände hervorzuheben, wie etwa in *Thomas Was Alone* (2012) oder *Terror Squid* (2020). Pixel Art arbeitet mit bewusst reduzierter Auflösung, klaren Silhouetten und begrenzten Farbpaletten; historisch aus technischen Restriktionen entstanden, fungiert sie heute als eigenständiger Darstellungsmodus mit spezifischen Bezügen zu Nostalgie und Popkultur. Vektor- oder Flat-Design-orientierte Stile setzen auf präzise Konturen, geschlossene Farbflächen und geringe Volumenwirkung, etwa in *Guacamelee!* (2013). Illustrativ-malerische Konfigurationen orientieren sich an traditionellen Zeichnungs- und Maltechniken und machen Materialität, Textur und atmosphärische Verdichtung sichtbar, wie in *Hoa* (2021), *Gris* (2018) oder *Child of Light* (2014).

Auch dreidimensionale Darstellungen zeigen charakteristische Stilkonfigurationen. Cel Shading reduziert Licht- und Schattenverläufe auf klar abgegrenzte Flächen und betont Form und Silhouette gegenüber Oberflächendetail. Bekanntestes Beispiel für diese technische Umsetzung und diesen Art Stil ist *The Legend of Zelda – Breathe of the Wild* (2017). Der Shooter *Void Bastards* (2019) nutzt neben dem Cel-Shadings zusätzlich einen starken Outline-Shader um die Comic-Ästhetik im 3D Raum zu unterstreichen. Low-Poly-Darstellungen arbeiten mit vereinfachter Geometrie und kontrollierter visueller Komplexität, etwa in *Overland* (2019). Hand-painted Textures verlagern Detailtiefe von der Modellierung in die Textur und erlauben eine stilisierte Steuerung von Farbe, Kontrast und Atmosphäre,

wie etwa in *World of Warcraft* (2004) oder *Lost in Random* (2021). Fotorealistische bzw. naturalistische Konfigurationen zielen auf eine glaubhafte Anmutung der außermedialen Welt und organisieren Lesbarkeit über Komposition, Beleuchtung und Hierarchie, etwa in *Red Dead Redemption 2* (2018). Hinzu kommen Mischformen, etwa aus eingescannten Modellen, Puppenbau oder Fotogrammetrie, wie in *Trüberbrook* (2019) oder *Harold Halibut* (2024), sowie bewusst hybride und materialbetonte Ansätze, die analoge und digitale Verfahren kombinieren, wie in *Don't Starve* (2013) oder *Yes, Your Grace* (2020). Art Stile sind damit keine festen Stilklassen, sondern verdichten wiederkehrende Konfigurationen formaler Merkmale (siehe Abb. 4).

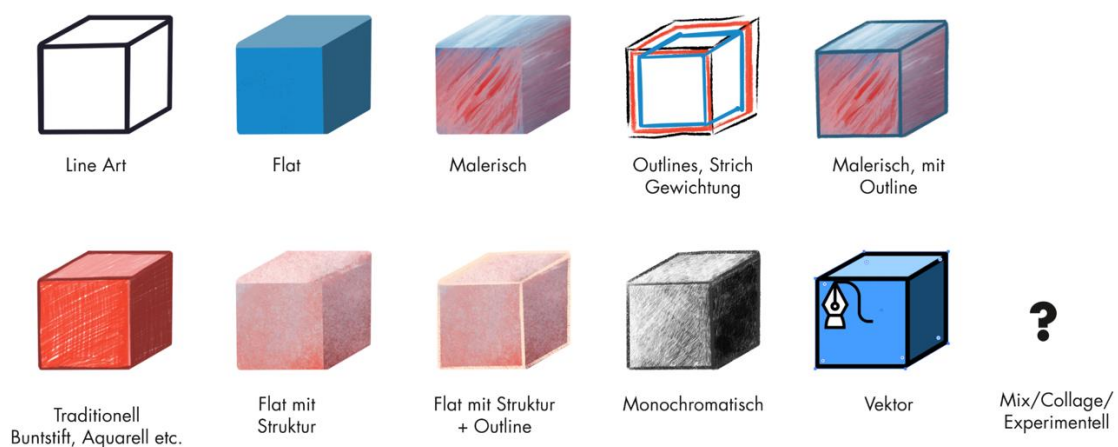


Abb. 4 Art Stile und Darstellungsstile Quelle: Eigene Darstellung (2026)

Für die Analyse von Darstellungsästhetik ist daher weniger ihre Benennung entscheidend als die Beschreibung der Eigenschaften, aus denen sie sich zusammensetzen.

3.2 DARSTELLUNGSFORM UND TECHNISCHE UMSETZUNG

Die Darstellungsform bezeichnet die grundlegende mediale Organisation visueller Darstellung in digitalen Spielen. Sie beschreibt, wie Raum, Tiefe und Bewegung technisch realisiert werden und wie visuelle Inhalte strukturiert sind. Im Unterschied zum Art Style, der formale Eigenschaften bündelt, verweist die Darstellungsform auf den technischen und medialen Rahmen, innerhalb dessen visuelle Gestaltung umgesetzt wird.

Grundsätzlich lassen sich 2D-, 2.5D-, 3D- und hybride Darstellungsformen unterscheiden. Zweidimensionale Darstellungen organisieren Spielräume primär auf einer Fläche; Tiefenwirkung entsteht hier durch Überlagerung, Skalierung, Parallaxeffekte oder Licht-Schatten-Modulation. Diese Form begünstigt kontrollierte Komposition und klare visuelle Hierarchien. Zweieinhalbdimensionale Darstellungen verbinden 2D- und 3D-Elemente, etwa durch flache Figuren in räumlichen Umgebungen oder 3D-Modelle in lateral begrenzten Bewegungsräumen. Sie ermöglichen räumliche Wirkung bei

zugleich kontrollierter Navigationskomplexität. Dreidimensionale Darstellungen basieren auf einem vollständig modellierten Raum mit Volumen, Tiefenachsen und variablen Blickwinkeln; sie ermöglichen flexible Inszenierung, erhöhen jedoch die Anforderungen an Orientierung und visuelle Lesbarkeit. Hybride Darstellungsformen kombinieren unterschiedliche Darstellungslogiken situativ, etwa 2D-Interfaces in 3D-Welten oder flache Figuren in räumlichen Bühnen.

Ein besonderer Fall ist die Integration von 2D-Grafik in dreidimensional organisierte Räume. Hier werden zweidimensionale Figuren oder Elemente in eine 3D-Bühne eingebettet, deren Raumwirkung durch Beleuchtung, Tiefenschärfe, Parallaxen und Kamerainszenierung strukturiert wird. Beispiele dafür sind *Cult of the Lamb* (2022), *Octopath Traveler* (2018) oder *Ori and the Blind Forest* (2015). Darstellungsformen sind damit nicht bloß technische Umsetzungsweisen, sondern strukturelle Bedingungen visueller Darstellungsästhetik.

3.3 PROJEKTION UND KAMERAPERSPEKTIVE

Kameraperspektiven und grafische Projektionen organisieren den Bildraum, strukturieren Sichtbarkeit und rahmen Handlungsmöglichkeiten. Sie bestimmen, welche Ausschnitte der Spielwelt zugänglich sind, wie Raumtiefe vermittelt wird und in welchem Verhältnis Spielende zu ihrer Figur und Umgebung stehen. Im Unterschied zu Art Style oder Darstellungsform handelt es sich hier um Inszenierungsstrategien, die Wahrnehmung und Orientierung steuern. Zu den grundlegenden Perspektiven gehören Seitenansicht, Vogelperspektive, isometrische Perspektive, feste Kamerapositionen, Ego-Perspektive, Third-Person-Perspektive sowie filmische oder freie Kameras. Die Seitenansicht strukturiert Bewegung primär entlang einer horizontalen Achse und erlaubt eine präzise Kontrolle der visuellen Hierarchie. Die Vogelperspektive ermöglicht Übersicht über Flächen und relationale Strukturen und ist besonders für strategische oder systemische Spielzusammenhänge geeignet. Die isometrische Perspektive verbindet Übersichtlichkeit mit angedeuteter Raumtiefe. Feste Kamerapositionen arbeiten mit gezielt gesetzten Bildausschnitten und können Sichtbarkeit bewusst einschränken oder rhythmisieren. Die Ego-Perspektive koppelt Blickrichtung und Spielfigur unmittelbar aneinander und strukturiert Wahrnehmung über Nähe, Sichtfeld und Reaktionszeit. Die Third-Person-Perspektive erlaubt zugleich Figurenbindung und räumliche Übersicht. Filmische oder freie Kameras übernehmen darüber hinaus eigenständige inszenatorische Funktionen, etwa in Übergängen oder narrativen Verdichtungen.

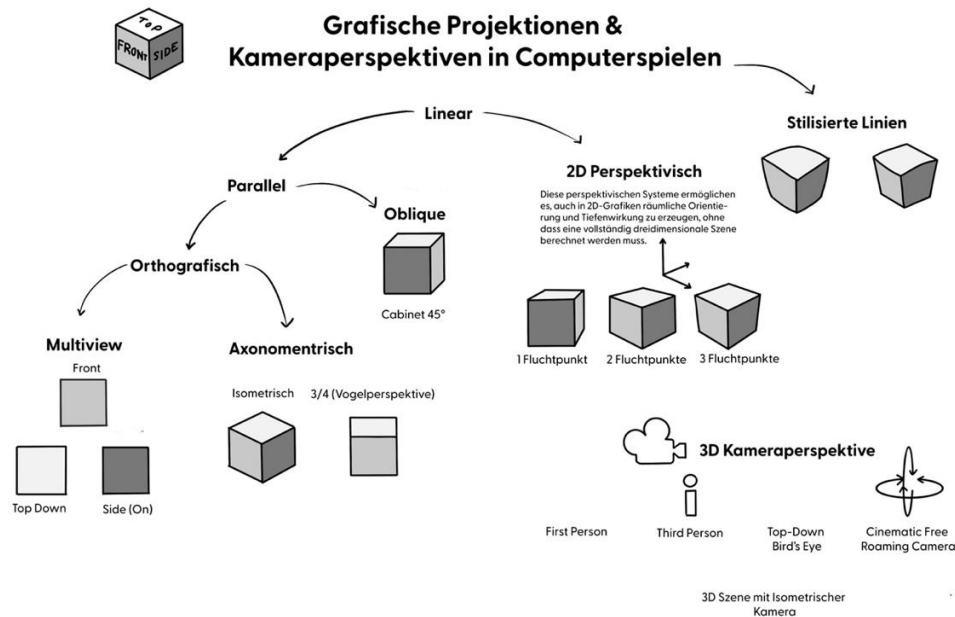


Abb. 5 Grafische Projektionen und 3D-Kameraperspektiven

Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Jan (2017)

Kameraperspektiven sind der medialen und technischen Ebene zuzuordnen, weil sie zwischen formaler Gestaltung und Wahrnehmung vermitteln. Sie legen nicht fest, was gestaltet ist, sondern wie diese Gestaltung sichtbar, erfahrbar und handlungsrelevant wird.

3.4 GENRE ALS WAHRNEHMUNGSRAHMEN

Genre bezeichnet im Kontext digitaler Spiele keine formale Eigenschaft der Darstellung und auch keine technische Umsetzung. Es fungiert vielmehr als Wahrnehmungs- und Erwartungsrahmen, der beeinflusst, wie visuelle Informationen gelesen, welche Darstellungsformen als plausibel empfunden und welche Abweichungen als Irritation wahrgenommen werden. Genre ist daher primär der Bedeutungs- und Wahrnehmungsebene zuzuordnen. In Actionspielen ist visuelle Darstellung häufig auf Übersichtlichkeit, Bewegungslesbarkeit und schnelle Reaktion ausgerichtet. Figuren, Gegner, Projektilbahnen und Interaktionsobjekte müssen klar differenzierbar sein. Rollenspiele verlangen dagegen stärker nach Weltkonsistenz, Wiedererkennbarkeit und langfristiger Orientierung innerhalb komplexer Spielräume; Perspektiven variieren hier zwischen Top-Down-, isometrischen und Third-Person-Ansichten (Feige, 2015, S. 35). Adventure- und Action-Adventure-Spiele verbinden Exploration, narrative Entwicklung und Rätsellösen; die visuelle Gestaltung unterstützt vor allem Orientierung, Szenenlesbarkeit und das Auffinden relevanter Interaktionspunkte. Strategie- und Simulationsspiele nutzen Darstellung primär zur Vermittlung von Relationen, Zuständen und Prozessen; Übersicht und funktionale Klarheit überwiegen hier gegenüber atmosphärischer Detailfülle. Sandbox- und Open-World-Spiele setzen auf räumliche Orientierung, Wiedererkennbarkeit und Fernsicht, während Puzzlespiele visuelle Reduktion häufig zur Unterstützung von Mustererkennung, Logik und räumlichem

Denken einsetzen. Sport- und Simulationsspiele orientieren sich oft an realweltlichen Perspektiven und Bewegungslogiken, um Geschwindigkeit, Physik und räumliche Dynamik nachvollziehbar zu machen.

Diese Beispiele verdeutlichen, dass Genre keine verbindlichen Gestaltungsregeln vorgibt, sondern vor allem Wahrnehmungserwartungen etabliert. Visuelle Darstellungsästhetik kann diese Erwartungen bestätigen, variieren oder gezielt unterlaufen. Zeitgenössische Spiele kombinieren zudem häufig Mechaniken und Konventionen verschiedener Genres, etwa *Grand Theft Auto V* (2013) oder *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). Genre ist daher nicht als Eigenschaft der Darstellung selbst zu behandeln, sondern als interpretativer Rahmen, innerhalb dessen visuelle Hierarchien, Perspektiven und Darstellungsformen gelesen werden.

3.5 ZWISCHENFAZIT

Die vorgeschlagenen operativen Kategorien dienen nicht der vollständigen Klassifikation visueller Erscheinungsformen, sondern ihrer systematischen Beschreibung. Art Style, Darstellungsform, Kameraperspektive und Genre erfassen unterschiedliche, aber miteinander verbundene Aspekte von Darstellungsästhetik. Gemeinsam machen sie visuelle Entscheidungen benennbar und vergleichbar, ohne ihre Wirkung auf einzelne Stilbegriffe oder technische Merkmale zu verkürzen.

4. Modellvorschlag und exemplarische Anwendung

4.1 MODELL UND MATRIX DER DARSTELLUNGSÄSTHETIK

Das vorgeschlagene Modell der Darstellungsästhetik verbindet die zuvor eingeführte Ebenenstruktur mit einer operativen Matrix, die Darstellungsästhetiken digitaler Spiele nicht nur konzeptionell einzuordnet, sondern es auch ermöglicht diese konkret beschreibbar zu machen. Die vertikale Struktur des Modells unterscheidet drei Ebenen: die formale Darstellungsebene, die mediale und technische Inszenierungsebene sowie die Bedeutungs- und Wahrnehmungsebene. Diese Ebenen beschreiben unterschiedliche Aspekte visueller Darstellung, ohne eine hierarchische Ordnung zu unterstellen. In der konkreten Spielerfahrung wirken sie stets zusammen, lassen sich analytisch jedoch voneinander unterscheiden. Die horizontale Struktur der Matrix ergänzt dieses Ebenenmodell um drei Analysezugriffe. Theoretische Konzepte dienen dazu, visuelle Wirkungszusammenhänge zu erklären, ohne selbst Darstellungsformen festzulegen. Operative Kategorien bezeichnen benennbare Begriffe aus Praxis und Lehre, mit denen visuelle Erscheinungsformen beschrieben und verglichen werden können. Analyseparameter schließlich ermöglichen die Beschreibung konkreter gestalterischer Eigenschaften. Durch die Kombination von Ebenen und Analysezugriffen entsteht ein Raster, das sowohl abstrakte Konzepte als auch konkrete Darstellungsentscheidungen integriert. Abbildung 6 zeigt dieses Analyse und Gestaltungsraster in einer tabellarischen Übersicht, diese kann als Framework direkt genutzt werden.

3x3 Matrix: Operatives Werkzeug zur systematischen Analyse von Darstellungsästhetiken

Darstellungsebenen		Analysepunkte		
		Theoretische Konzepte - Womit wird erklärt?	Operative Kategorien Woran wird es in der Praxis festgemacht?	Analyse Parameter Was wird konkret beschrieben?
Aspekte visueller Darstellung, die in der konkreten Spielerfahrung gemeinsam wirken und analytisch voneinander unterscheidbar sind	Formale Darstellungsebene Was wird visuell gestaltet?	Abstraktionsgrad (Realismus – Ikonizität – Abstraktion)		
		Visuelle Grammatik und Visuelle hierarchie McCloud	Wiederkehrende Stilmerkmale: Gestaltungselemente, Art Stile (illustrativ, cel-shading, low-poly, Pixel Art)	Visuelle Elemente: Form, Farbe, Linie, Volumen, Textur, Detailtiefe
	Mediale & technische Inszenierungsebene Wie wird es medial realisiert?	Keine Theoretischen Konzepte. Technik wird nicht theoretisiert, sondern beschrieben	Darstellungsform: 2D, 3D, 2,5D, hybrid), Kameraperspektive	Inszenatorische Aspekte: Raumorganisation, Perspektive, Bilddynamik
	Bedeutungs- und Wahrnehmungsebene Wie wird es wahrgenommen und interpretiert?	Wahrnehmungsmodelle anwenden: Gestaltgesetze, Wahrnehmungsmodelle	Genre als Erwartungsrahmen	Wahrnehmungsqualitäten erfassen: Lesbarkeit, Atmosphäre, Erwartung, Orientierung
		Eine visuelle Darstellungsästhetik lässt sich innerhalb dieses Rasters als Komposition mehrerer Parameter beschreiben.		

Abb. 6 3x3-Matrix: Operatives Werkzeug zur systematischen Analyse von Darstellungsästhetiken

Quelle: Eigene Darstellung, 2026

Eine visuelle Darstellungsästhetik lässt sich innerhalb dieses Rasters nicht als einzelnes Merkmal, sondern als Konstellation mehrerer Parameter beschreiben. Modell und Matrix bilden damit eine Einheit: Das Modell strukturiert den Analysebereich, die Matrix macht ihn operativ nutzbar.

4.2 EXEMPLARISCHE ANWENDUNG AM BEISPIEL VON SABLE

Die folgende Analyse demonstriert die Anwendung des Modells und der Matrix am Beispiel des Spiels *Sable* (2021). Ziel ist nicht eine vollständige Beschreibung des Spiels, sondern die strukturierte Analyse seiner visuellen Darstellungsästhetik entlang der drei Ebenen.

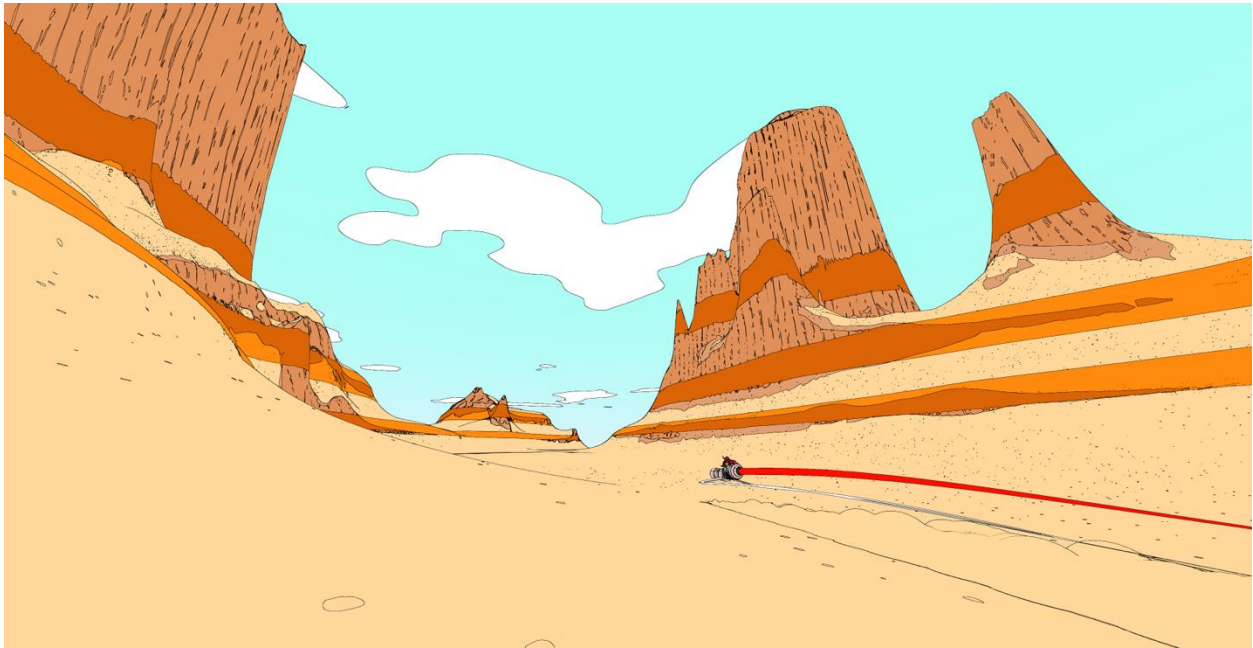


Abb.7 Screenshot Sable; PressKit Quelle: SHEDWORKS, o. D.

Formale Darstellungsebene

Die visuelle Erscheinung von Sable ist durch einen hohen Abstraktionsgrad in Farbe, Form und Oberflächendarstellung geprägt (siehe Abb. 7). Formen sind vereinfacht, Farbflächen vollflächig und überwiegend homogen. Kontraste entstehen primär durch Farbgegensätze und Hell-Dunkel-Abstufungen, weniger durch Materialdetail oder plastische Ausarbeitung. Oberflächen erscheinen aplat und weitgehend ohne modellierende Schattierung (Merzougui, 2026). Räumlichkeit wird über Anordnung, Silhouette und Maßstab angedeutet, nicht über naturalistische Tiefenmodellierung. Die Darstellung orientiert sich an grafischen und zeichnerischen Verfahren. Dünne, gleichmäßige Linien strukturieren Figuren und Objekte und grenzen sie klar vom Hintergrund ab. Die visuelle Grammatik ist damit auf Lesbarkeit, Wiedererkennbarkeit und formale Kohärenz ausgerichtet. Als Art Stil lässt sich Sable nicht über eine einzelne Kategorie fassen, sondern als Konfiguration aus illustrativer 3D-Gestaltung, reduzierter Materialität und ikonischer Vereinfachung. Im Sinne des beschriebenen Abstraktionskontinuums ist die visuelle Darstellung im Bereich ikonischer Reduktion zu verorten. Die Nähe zu comicbasierten Darstellungsweisen verweist dabei auf intermediale Bezüge, insbesondere auf die Science-Fiction-Bildsprache Jean Girauds alias Moebius (Chénais, 2020), dessen Arbeiten das visuelle Vokabular des Genres weit über den Comic hinaus geprägt haben.

Mediale und technische Inszenierungsebene

Sable nutzt eine dreidimensionale Darstellungsform. Räume sind volumetrisch angelegt und frei begehbar, die Kamera ist überwiegend als Third-Person-Perspektive organisiert und folgt der Spielfigur in moderatem Abstand. Sichtachsen bleiben offen, der Bildraum wird selten durch harte Begrenzungen eingeschränkt. Die Kamera verzichtet weitgehend auf dramatische Wechsel oder filmische Zuspitzung; ihre Bewegung bleibt gleichmäßig und zurückhaltend. Diese mediale Inszenierung unterstützt Erkundung und Orientierung, ohne Wahrnehmung aggressiv zu steuern. Technische Umsetzung und

ästhetische Entscheidung greifen dabei ineinander. Die reduzierte Oberflächengestaltung minimiert visuelle Komplexität und verlagert Raumwirkung auf Form, Farbe und Maßstab. Licht fungiert weniger als naturalistisches Beleuchtungssystem denn als Mittel atmosphärischer Differenzierung von Orten und Tageszeiten.

Bedeutungs- und Wahrnehmungsebene

Auf der Wahrnehmungsebene erzeugt die Darstellungsästhetik von Sable einen Eindruck von Offenheit, Ruhe und Verlangsamung. Die reduzierte Detaildichte, die stabile Kameraführung und die klare visuelle Hierarchie begünstigen eine suchende, langsame Erkundung der Spielwelt. Wahrnehmung ist hier nicht primär auf Reaktion, Effizienz oder Zielerfassung gerichtet, sondern auf Orientierung, Verweilen und atmosphärische Erfahrung. Genreerwartungen spielen dabei eine wichtige Rolle. Als exploratives Adventure wird Sable nicht im Horizont von Zeitdruck oder Herausforderung gelesen, sondern im Kontext von Entdeckung, Weltbezug und Stimmung. Gestaltprinzipien wie Figur-Grund-Trennung und Nähe tragen zur klaren Organisation des Bildraums bei. Bedeutungen entstehen weniger über symbolisch codierte Einzelobjekte als über das Zusammenspiel von Raum, Bewegung und Farbe über Zeit. Die Nähe zu comictypischen Darstellungsprinzipien beeinflusst dabei auch die Wahrnehmung des Raums. Die Spielwelt erscheint weniger als vollständig realistischer Ort denn als visuell strukturierte Folge von Situationen. Wahrnehmung orientiert sich stärker an Komposition, Silhouette und Farbkontrast als an physikalischer Plausibilität. Gerade dadurch entsteht ein offener interpretativer Spielraum.

Zusammenführung der Ebenen

Die Darstellungsästhetik von Sable lässt sich innerhalb der Matrix als Konstellation beschreiben, in der hoher Abstraktionsgrad, reduzierte formale Grammatik und zurückhaltende mediale Inszenierung aufeinander abgestimmt sind. Operative Kategorien wie 3D-Darstellungsform, illustrativer Art Stil und Third-Person-Kamera erfassen die technische und gestalterische Umsetzung, während theoretische Konzepte wie Abstraktionskontinuum, visuelle Hierarchie und Gestaltprinzipien die Wahrnehmungswirkung beschreibbar machen. Abbildung 8 zeigt das Analyserahmen für alle die drei Darstellungsebenen und die Analysekatoren. Keine der drei Ebenen erklärt die visuelle Wirkung des Spiels für sich allein. Erst im Zusammenspiel von formaler Reduktion, technischer Organisation und genrebezogener Erwartung entsteht eine Darstellungsästhetik, die Orientierung, Atmosphäre und Interpretation in ein spezifisches Verhältnis setzt. Die exemplarische Analyse zeigt damit, dass visuelle Darstellungsästhetik nicht aus stilistischen Etiketten ableitbar ist, sondern aus der Konfiguration formaler, medialer und wahrnehmungsbezogener Parameter hervorgeht.

Sable (2021)

Darstellungsebenen		Analysekategorien		
		Theoretische Konzepte - Womit wird erklärt?	Operative Kategorien Woran wird es in der Praxis festgemacht?	Analyse Parameter Was wird konkret beschrieben?
Aspekte visueller Darstellung, die in der konkreten Spielerfahrung gemeinsam wirken und analytisch voneinander unterscheidbar sind	Formale Darstellungsebene Was wird visuell gestaltet?	stark Ikonisiert - Vereinfachung von Formen und Volumen, Oberfläche, Farben, Licht		
		Visuelle Grammatik und Visuelle hierarchie McCloud		Formen sind vereinfacht, Oberflächen nur mit Schraffuren dargestellt, Kupferstich Techniken, Skizzenhaft
	Mediale & technische Inszenierungsebene Wie wird es medial realisiert?	3D Umsetzung mittels 3D Modelle, Einsatz von Shadern für Outline und Flat Shading	Darstellungsform: 3D Raum. Kameraperspektive: 3rd Person,	Inszenatorische Aspekte: Sichtachsen bleiben offen, Bewegung gleichmäßig und zurückhaltend, Raumwirkung primär über Form, Farbe und Maßstab
	Bedeutungs- und Wahrnehmungsebene Wie wird es wahrgenommen und interpretiert?	Wahrnehmung orientiert sich stärker an Bildkomposition, Silhouette und Farbkontrast als an physikalischer Plausibilität.	Als exploratives Adventure-Spiel: Kontext von Entdeckung, Atmosphäre und Weltbezug; Reduktion ermöglicht interpretativen Spielraum, Comicreferenz: visuell strukturierte Abfolge von Situationen	Wahrnehmungsqualitäten: Eindruck von Offenheit und Ruhe; langsame, suchende Erkundung, Orientierung und Verweilen. Bedeutungen entstehen durch das Zusammenspiel von Raum, Bewegung, Farbe über Zeit.
		Eine visuelle Darstellungsästhetik lässt sich innerhalb dieses Rasters als Komposition mehrerer Parameter beschreiben.		

Abb. 8 Analyse der Darstellungsästhetik von Sable (2021)

Quelle: Eigene Darstellung, 2026

5. Fazit

Ausgangspunkt dieses Papers war die Beobachtung, dass visuelle Darstellungsästhetiken digitaler Spiele in Praxis, Lehre und Forschung häufig über unscharfe Stilbegriffe, implizites Gestaltungswissen oder rein technische Kategorien beschrieben werden. Solche Begriffe sind im Produktionsalltag zwar funktional, bleiben für Analyse, Vergleich und Vermittlung jedoch begrenzt. Ziel des Beitrags war es daher, einen Begriff und ein Modell vorzuschlagen, mit denen sich visuelle Darstellungsästhetiken systematisch beschreiben lassen, ohne sie auf normative Kategorien oder stilistische Etiketten zu reduzieren. Vorgeschlagen wurde ein mehrdimensionaler Analysebegriff, der Darstellungsästhetik als Zusammenspiel formaler, medial-technischer und wahrnehmungsbezogener Aspekte fasst. Diese Ebenen wurden nicht als hierarchische Stufen, sondern als analytisch unterscheidbare Perspektiven konzipiert, die in der konkreten Spielerfahrung stets gemeinsam wirksam sind. Ergänzt wurde dieses Modell durch operative Kategorien wie Art Style, Darstellungsform, Kameraperspektive und Genre, die eine benennbare und vergleichbare Beschreibung ermöglichen.

Die exemplarische Analyse von Sable hat gezeigt, dass visuelle Darstellungsästhetik nicht aus einzelnen Merkmalen ableitbar ist. Weder Abstraktion noch Realismus fungieren als isolierte Erklärungsgrößen. Visuelle Wirkung entsteht vielmehr aus der spezifischen Konfiguration formaler Parameter, technischer Inszenierung und wahrnehmungsbezogener Erwartung. Das vorgeschlagene Modell verschiebt den Blick damit von Stilbenennungen hin zu beschreibbaren Zusammenhängen. Begriffe wie Art Style,

Darstellungsform oder Genre behalten ihre Relevanz, werden jedoch als operative Kategorien verstanden, deren Bedeutung sich erst im Zusammenspiel mit anderen Parametern erschließt.

Darstellungsästhetik erscheint damit nicht als festes Merkmal eines Spiels, sondern als relationales Gefüge, das sich zwischen Gestaltung, Technik und Rezeption ausbildet. Die Stärke des Modells liegt weniger in der Festlegung eindeutiger Kategorien als in der Bereitstellung einer gemeinsamen Sprache für Analyse, Lehre und gestalterische Reflexion. In diesem Sinne versteht sich das Paper als Beitrag zu einer präziseren Beschreibung visueller Gestaltung im Game Design. Darstellungsästhetik wird damit nicht als bloße Stilfrage behandelt, sondern als analytische Aufgabe formuliert.

Das vorgeschlagene Raster erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es ist als offenes Modell angelegt, das erweitert, spezifiziert und an weitere Fallbeispiele angepasst werden kann. Weiterführende Forschung könnte insbesondere die Beziehungen zwischen visueller Gestaltung, Mechanik und Narration vertiefen, empirisch untersuchen, wie unterschiedliche Darstellungsweisen Wahrnehmung und Orientierung beeinflussen, oder neuere technologische Entwicklungen wie prozedurale Verfahren und KI-gestützte Bildgenerierung in die Analyse einbeziehen. Eine solche Weiterentwicklung würde dazu beitragen, visuelle Gestaltung im Game Design nicht nur als ästhetische Oberfläche, sondern als strukturbildenden Bestandteil interaktiver Systeme zu begreifen.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1 Die Element-Tetrade: Grundelemente eines Spiels und ihre Korrelationen. Quelle: Eigene Darstellung nach Schell (2020, S. 97–99).

Abb. 2 Elemente einer grafischen Darstellung. Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Solarski (2012, S. 14).

Abb. 3 Die drei Formen des Realismus. Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an McCloud (2015, S. 51–52).

Abb. 4 Art Stile und Darstellungsstile. Quelle: Eigene Darstellung (2026).

Abb. 5 Grafische Projektionen und 3D-Kameraperspektiven. Quelle: Eigene Darstellung in Anlehnung an Jan (2017).

Abb. 6 3×3-Matrix: Operatives Werkzeug zur systematischen Analyse von Darstellungsästhetiken. Quelle: Eigene Darstellung (2026).

Abb. 7 Screenshot *Sable*; Press Kit. Quelle: SHEDWORKS (o. D.).

Abb. 8 Analyse der Darstellungsästhetik von *Sable* (2021). Quelle: Eigene Darstellung (2026).

Literaturverzeichnis

- Burbach, J., Trautzsch, N. (2025). *Das kreative Volumen: Wie Designer kreativen Freiraum für Rezipienten interaktiver Produkte schaffen*. Springer-Verlag.
- Bürdek, B. E. (2015). *Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung* (4., überarb. Aufl.). Basel: Birkhäuser.
- Chénais, J.-P. (Hrsg.). (2020). *Moebius*. Köln: Taschen.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press.
- Feige, D. M. (2015). *Computerspiele: Eine Ästhetik*.
- Jan, M. 'Retro'. (2017, December 2). *Game developer's guide to graphical projections (with video game examples), Part 2: Multiview*. Medium. <https://medium.com/retronator-magazine/game-developers-guide-to-graphical-projections-with-video-game-examples-part-2-multiview-8e9ad7d9e32f>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York, NY: HarperCollins.
- Merzougui, J. (2026, 27. Februar). *Aplat: Définition, Usage et Techniques Visuelles*. Rétines | Photographes. <https://retines.fr/blog/aplat/>
- Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2012). *The design way: Intentional change in an unpredictable world* (2nd ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- Rehfeld, G. (2020). *Game Design und Produktion [electronic resource]: Grundlagen, Anwendungen und Beispiele*.
- Schell, J. (2020). *Die Kunst des Game Designs: Bessere Games konzipieren und entwickeln*. MITP.
- Solarski, C. (2012). *Drawing basics and video game art: Classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*. New York, NY: Watson-Guption.
- Solarski, C. (2017). *Interactive stories and video game art: A storytelling framework for game design*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Swink, S. (2009), *Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Morgan Kaufmann

LUDOGRAFIE

- Apt Games. (2020). *Terror Squid*. Apt Games.
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softworks.
- Bithell Games. (2012). *Thomas Was Alone*. Mike Bithell.
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.
- DrinkBox Studios. (2013). *Guacamelee!*. DrinkBox Studios.
- Finji. (2019). *Overland*. Finji.
- Jo-Mei Games. (2021). *Lost in Random*. Electronic Arts.
- Klei Entertainment. (2013). *Don't Starve*. Klei Entertainment.
- Massive Monster. (2022). *Cult of the Lamb*. Devolver Digital.
- Moon Studios. (2015). *Ori and the Blind Forest*. Microsoft Studios.
- Nomada Studio. (2018). *GRIS*. Devolver Digital.

No More Robots. (2020). Yes, Your Grace. No More Robots.

Rockstar Studios. (2013). Grand Theft Auto V. Rockstar Games.

Rockstar Studios. (2018). Red Dead Redemption 2. New York, NY: Rockstar Games.

Skrollcat Studio. (2021). Hoa. PM Studios.

Slow Bros. (2024). Harold Halibut. Slow Bros.

Spoonful of Wonder. (2019). Trüberbrook. Headup.

Square Enix. (2018). Octopath Traveler. Square Enix.

Shedworks. (2021). Sable. Raw Fury.

Blue Manchu. (2019). Void Bastards. Humble Bundle.

Ubisoft Montreal. (2014). Child of Light. Ubisoft.

Nintendo EPD. (2017). The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nintendo.