

Worldbuilding-Framework für einen Roman über Fragmentierte Identität, Meta-Realität und Erkenntnis

Einleitung

Zweck und Zielsetzung

Dieses Dokument legt das konzeptuelle Fundament für das Worldbuilding eines hochkomplexen, vierteiligen Romanprojekts. Das Ziel ist die Entwicklung eines organischen und funktionalen Frameworks, das nicht nur als Kulisse dient, sondern als integraler Bestandteil der narrativen Architektur fungiert. Es soll die zentralen Themen – fragmentierte Identität, die Natur der Realität und der Erkenntnis – aktiv verkörpern und für den Leser erfahrbar machen. Angesichts der Kernmerkmale des Projekts – einer Protagonistin mit multiplen Innenperspektiven ("Personas") mit distinkten epistemologischen Stilen, einer nicht-linearen Erzählstruktur, einer interaktiven Meta-Realität mit einem wandelbaren Meta-Erzähler (Modi: Magier, Forscher, Philosoph) und einer tiefgreifenden philosophischen Exploration – muss das Worldbuilding eine außergewöhnliche Tiefe und Komplexität aufweisen. Es soll die innere Reise der Protagonistin und die universellen Fragen nach Sein, Bewusstsein und Wahrheit widerspiegeln und dabei eine Balance zwischen konzeptueller Innovation und emotionaler Authentizität wahren, insbesondere im sensiblen Umgang mit Trauma-assoziierten Themen.

Umfang des Berichts

Der Bericht gliedert sich in vier Teile, die einen progressiven Entwicklungsprozess abbilden:

1. **Inspirationshorizont:** Eine breite Sammlung potenzieller Inspirationsquellen aus diversen Disziplinen zur Konzeption und Wahrnehmung von Welten.
2. **Kontextuelle Reflexion:** Eine kritische Bewertung dieser Inspirationen im spezifischen Kontext des Romanprojekts und die Identifikation zentraler Worldbuilding-Herausforderungen.
3. **Vertiefende Recherche:** Eine fokussierte Untersuchung spezifischer Worldbuilding-Methoden und Design-Philosophien zur Bewältigung der identifizierten Herausforderungen.
4. **Setting-Entwicklung und Exemplifizierung:** Die Ausarbeitung mehrerer konkreter Setting-Konzepte und die detaillierte Beschreibung eines ausgewählten Konzepts.

Methodik

Der Ansatz dieses Berichts ist interdisziplinär und synthetisierend. Er zieht Erkenntnisse aus Philosophie, Psychologie, Kunst- und Architekturtheorie, Filmwissenschaft, Literaturwissenschaft, Mythologie, Physik, Mathematik und Game Design heran. Diese Inspirationen werden nicht nur gesammelt, sondern kritisch analysiert und auf ihre

Anwendbarkeit für die spezifischen Anforderungen des Romans geprüft. Die Analyse stützt sich auf bereitgestellte Forschungsergebnisse und zielt darauf ab, nicht nur deskriptive, sondern generative Vorschläge für das Worldbuilding zu entwickeln. Die Sensibilität für psychologische Nuancen, insbesondere im Kontext von Dissoziation und Trauma ¹, sowie die Vermeidung von Didaktizismus bei der Integration philosophischer Themen sind leitende Prinzipien.

Teil 1: Inspirationshorizont – Welt, Bilder, Wahrnehmung

Zielsetzung Teil 1

Identifikation einer umfangreichen und diversen Sammlung von potenziellen Inspirationsquellen (Konzepte, Werke, Bilder, Theorien), die sich mit der Konzeption, Darstellung und Wahrnehmung von "Welten" (real, imaginär, innerlich, virtuell, symbolisch, metaphysisch) befassen.

Methodik

Breitgefächerte Recherche über relevante Domänen hinweg: Philosophie (Ontologie des Raumes, Phänomenologie, Idealismus, Solipsismus, Mögliche Welten), Psychologie (Wahrnehmung, Traum, Halluzination, Umweltpsychologie, Kognitive Karten), Kunst/Architektur/Film (Surrealismus, Expressionismus, Set Design, Cinematographie für Subjektivität), Literatur (SF/Fantasy Weltenbau, Magischer Realismus, Inner Landscapes), Mythologie/Religion (Kosmographien, Jenseitswelten, Sakralarchitektur), Physik/Mathematik (Dimensionen, Raumzeit, Fraktale, Topologie als Metapher), Game Design (Level Design, Environmental Storytelling).

Ergebnisse: Inspirationsquellen und Analytische Einordnung

Die folgende Liste präsentiert eine Auswahl von ca. 30 relevanten Konzepten, Werken oder Techniken mit Kurzbeschreibung und analytischer Einordnung ihrer Relevanz für das Projekt.

Philosophie:

1. **Leibniz' Mögliche Welten:** Unendlich viele logisch mögliche Welten existieren in Gottes Geist; die aktuelle Welt ist die "beste aller möglichen" aufgrund von Gottes Güte und dem Prinzip des zureichenden Grundes.³
 - *Analyse:* Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Meta-Raum-Idee, Philosophisches Embodiment. Bietet ein Framework für multiple Realitäten (Personas, Meta-Ebene). Die Idee der "besten" Welt kann subversiv genutzt werden, indem Persona-Welten als *mögliche*, aber subjektiv leidvolle oder dysfunktionale (durch Trauma geprägte ¹) Welten dargestellt werden. Integration strebt dann funktionale *Kompossibilität* ⁴ an, nicht eine prädestinierte Optimierung. Die Modi des Meta-Erzählers könnten verschiedene Kriterien zur Bewertung dieser Welten widerspiegeln (Magier: intuitive Passung, Forscher: empirische Daten, Philosoph: logische Kohärenz).
2. **Qualia:** Subjektive Qualität bewusster Erfahrung; das "Wie-es-sich-anfühlt".⁵
 - *Analyse:* Wahrnehmungs-Modell, Subjektiver Raum/Innenwelt. Essenziell zur

Differenzierung der Erlebensqualität jeder Persona-Realität.

3. **Phänomenologie:** Philosophische Strömung, die sich auf die Untersuchung der Strukturen des subjektiven Erlebens und Bewusstseins konzentriert.
 - *Analyse:* Wahrnehmungs-Modell, Subjektiver Raum/Innenwelt. Methodische Inspiration für die Beschreibung Persona-spezifischer Wahrnehmungen.
4. **Idealismus/Solipsismus:** Philosophische Positionen, die Realität als mental konstruiert betrachten oder nur die Existenz des eigenen Ichs als sicher ansehen.
 - *Analyse:* Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Philosophisches Embodiment. Extreme Positionen, die potenzielle Zustände von Personas oder Themen subjektiver Realität widerspiegeln könnten.
5. **Ontologie des Raumes:** Philosophische Untersuchung der fundamentalen Natur des Raumes.
 - *Analyse:* Welt-Konzept, Meta-Raum-Idee. Grundlegende Konzepte zur Definition der Natur der Realitäten im Roman.

Psychologie:

6. **Internal Family Systems (IFS):** Modell des Geistes als System multipler "Teile" (Exiles, Managers, Firefighters) mit positiven Absichten, die um ein Kern-Selbst interagieren.¹
 - *Analyse:* Subjektiver Raum/Innenwelt, Welt-Konzept (intern), Philosophisches Embodiment (psych. Theorie). Direktes Modell für fragmentierte Identität, Personas und Integrationsprozess. Die *Beziehungen* zwischen Teilen (Schutz, Polarisierung, Allianz ¹) können räumlich externalisiert werden, wodurch dynamische Umgebungen entstehen, die z.B. zeigen, wie ein Manager-Teil eine Exil-Welt aktiv kontrolliert oder abmauert. Die Meta-Realität könnte der Raum sein, in dem das "Selbst" Allianzen fördert, wobei Umweltveränderungen erfolgreiches "Unburdening" ⁷ widerspiegeln.
7. **Theorie der Strukturellen Dissoziation:** Trauma führt zur Aufspaltung der Persönlichkeit in "Anscheinend Normale Persönlichkeitsanteile" (ANP) und "Emotionale Persönlichkeitsanteile" (EP).²
 - *Analyse:* Subjektiver Raum/Innenwelt, Philosophisches Embodiment. Ergänzt IFS um eine spezifisch trauma-informierte Perspektive auf Fragmentierung.
8. **Kognitive Karten:** Mentale Repräsentationen räumlicher Umgebungen, geformt durch Erfahrung und Wahrnehmung; können unvollständig oder verzerrt sein.⁸
 - *Analyse:* Wahrnehmungs-Modell, Subjektiver Raum/Innenwelt, Nicht-Linearer Raum. Modell dafür, wie Personas ihre subjektiven Realitäten navigieren und wie diese Karten differieren oder verzerrt sein könnten.
9. **Umweltpsychologie:** Untersuchung der Wechselwirkungen zwischen Individuen und ihrer physischen Umgebung.⁸
 - *Analyse:* Welt-Konzept, Symbolische Umgebung. Wie Umgebungen Personas beeinflussen und umgekehrt.
10. **Wahrnehmungstheorien:** Modelle der Verarbeitung sensorischer Informationen.
 - *Analyse:* Wahrnehmungs-Modell. Grundlage zur Differenzierung der epistemologischen Stile der Personas (z.B. empirische vs. intuitive Wahrnehmung).
11. **Traum-/Halluzinationsforschung:** Untersuchungen zu veränderten Bewusstseinszuständen und Realitätswahrnehmungen.

- *Analyse*: Realitäts-Darstellung, Subjektiver Raum/Innenwelt. Inspiration für surreale oder nicht-logische Elemente in Persona-Welten oder der Meta-Realität.

Kunst/Architektur/Film:

12. **Expressionismus**: Kunstrichtung, die subjektive emotionale Realität durch Verzerrung, Übertreibung und intensive Farb-/Formgebung darstellt.¹¹

- *Analyse*: Realitäts-Darstellung, Subjektiver Raum/Innenwelt, Symbolische Umgebung. Visueller Stil zur Repräsentation intensiver Innenzustände oder Persona-Realitäten.

13. **Surrealismus**: Kunstrichtung, die das Irrationale und Unterbewusste erforscht.

- *Analyse*: Realitäts-Darstellung, Symbolische Umgebung, Subjektiver Raum/Innenwelt. Inspiration für traumartige, illogische oder symbolische Umgebungen.

14. **Subjektive Kameraführung/Set Design**: Filmtechniken (Licht, Winkel, unzuverlässige Perspektiven), um den inneren Zustand oder die voreingenommene Sicht einer Figur zu vermitteln.¹³

- *Analyse*: Realitäts-Darstellung, Wahrnehmungs-Modell. Übertragbare Techniken zur Beschreibung von Umgebungen aus spezifischen Persona-Blickwinkeln.

15. **Nicht-Euklidische Geometrie in Kunst/Architektur (z.B. M.C. Escher)**: Visuelle Darstellung von Räumen, die Standardgeometrien trotzen; paradoxe Architekturen.¹⁷

- *Analyse*: Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Symbolische Umgebung, Nicht-Linearer Raum, Philosophisches Embodiment. Metapher und potenzielle Struktur für verzerrte oder paradoxe Realitäten, die innere Zustände oder Erkenntnisgrenzen widerspiegeln.

16. **Informationsarchitektur/Kybernetik**: Designprinzipien zur Organisation von Informationen und komplexen Systemen, einschließlich virtueller/Meta-Räume.²⁹

- *Analyse*: Meta-Raum-Idee, Welt-Konzept. Potenzielle Strukturmodelle für die Meta-Realität und ihre Interaktionslogik.

17. **Szenografie**: Kunst der Gestaltung von Aufführungsumgebungen mittels Raum, Licht, Symbolik; Schaffung atmosphärischer, symbolischer, potenziell interaktiver Räume.³²

- *Analyse*: Symbolische Umgebung, Meta-Raum-Idee, Realitäts-Darstellung.

Literatur:

18. **Magischer Realismus**: Realistische Settings durchdrungen von magischen Elementen, die als normal akzeptiert werden.³⁴

- *Analyse*: Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Symbolische Umgebung. Ansatz zur subtilen Integration symbolischer oder psychologischer Phänomene in eine Basisrealität.

19. **Inner Landscapes (Innere Landschaften)**: Literarische Darstellung der mentalen und emotionalen Zustände von Charakteren als Umgebungen.

- *Analyse*: Subjektiver Raum/Innenwelt, Symbolische Umgebung. Direkter Präzedenzfall für die Externalisierung von Psychologie durch Worldbuilding.

20. **SF/Fantasy Worldbuilding**: Techniken zur Erschaffung konsistenter imaginärer Welten (Magiesysteme, Geschichte, Kultur).³⁵

- *Analyse*: Welt-Konzept. Generelle Methodologien, anpassbar an die spezifischen Bedürfnisse des Projekts.

21. **Rhizomatische Strukturen (Deleuze & Guattari):** Nicht-hierarchische, vernetzte, webartige Strukturen ohne Zentrum.³⁷
- *Analyse:* Nicht-Linearer Raum, Welt-Konzept. Modell für nicht-lineare Narrative und vernetzte Persona-Realitäten oder Gedächtnisstrukturen.
22. **Metafiktionale/Subjektive Welten (Borges, Lem, PKD):** Werke, die unzuverlässige Realitäten, Simulakren und subjektive Universen erforschen.³⁹
- *Analyse:* Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Philosophisches Embodiment. Beispiele für Narrative, die ähnliche Themen von Realität und Wahrnehmung behandeln.

Mythologie/Religion:

23. **Kosmographien/Jenseitswelten:** Diverse kulturelle Modelle des Universums und postmortaler Reiche (Himmel, Hölle, Unterwelten, Schilfgefilde).⁴¹
- *Analyse:* Welt-Konzept, Symbolische Umgebung, Meta-Raum-Idee. Symbolische Strukturen und Reisemetaphern, potenziell anwendbar auf die Meta-Realität oder den Integrationsprozess der Personas.
24. **Sakralarchitektur/Heilige Geometrie:** Verwendung symbolischer Formen und räumlicher Anordnungen in religiösen Bauten; Muster wie die Blume des Lebens.⁴⁴
- *Analyse:* Symbolische Umgebung, Meta-Raum-Idee. Prinzipien zur Gestaltung symbolischer Räume, potenziell für die Meta-Realität oder Momente der Einsicht.

Physik/Mathematik:

25. **Höhere Dimensionen/Raumzeit:** Konzepte von Dimensionen jenseits der bekannten drei räumlichen; Raumzeit als vierdimensionales Kontinuum.⁴⁶
- *Analyse:* Welt-Konzept, Meta-Raum-Idee. Metaphorische oder literale Basis für die Meta-Realität oder Übergänge zwischen Persona-Welten.
26. **Viele-Welten-Interpretation (MWI):** Quantenmechanische Interpretation, die parallele Universen für jedes Quantenereignis postuliert; Realität als verzweigender Baum.⁴⁸
- *Analyse:* Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Philosophisches Embodiment. Potenzielles ontologisches Framework für koexistierende Persona-Realitäten oder die Natur von Wahl/Möglichkeit.
27. **Fraktale/Topologie:** Mathematische Konzepte, die sich mit Selbstähnlichkeit und raumzeitlichen Eigenschaften befassen, die unter Deformation invariant sind.
- *Analyse:* Symbolische Umgebung, Nicht-Linearer Raum. Metaphern für wiederkehrende Muster in psychologischen Prozessen oder nicht-lineare räumliche Strukturen.

Game Design:

28. **Environmental Storytelling (ES):** Einsatz von Umgebungselementen (Objekte, Layout, Atmosphäre) zur impliziten Vermittlung von Narrativen.⁵¹
- *Analyse:* Realitäts-Darstellung, Subjektiver Raum/Innenwelt, Symbolische Umgebung, Philosophisches Embodiment. Schlüsselmethode für "Show, don't tell", Externalisierung innerer Zustände und Einbettung von Themen.
29. **Level Design/Spatial Narrative:** Strukturierung von Spielräumen zur Lenkung von Spielen und Schaffung narrativer Erfahrungen; Mikronarrative als Bausteine.⁵⁴
- *Analyse:* Welt-Konzept, Nicht-Linearer Raum, Subjektiver Raum/Innenwelt.

Techniken zur Gestaltung durchquerbarer subjektiver Realitäten und Unterstützung nicht-linearer Strukturen.

30. **Player Agency:** Grad der bedeutungsvollen Kontrolle, die ein Spieler über das Spielgeschehen hat.⁶⁰
- *Analyse:* Welt-Konzept, Nicht-Linearer Raum. Relevant für die Leser-Interaktion; wie kann Worldbuilding bedeutungsvolle interpretative oder navigatorische Wahlmöglichkeiten bieten?
31. **Mechaniken für psychologische Zustände/Heilung:** Spielsysteme, die psychische Gesundheit, Trauma, Integration oder Dissoziation repräsentieren oder fördern.⁶²
- *Analyse:* Subjektiver Raum/Innenwelt, Symbolische Umgebung, Philosophisches Embodiment. Direkte Inspiration für die Übersetzung psychologischer Prozesse (Fragmentierung, Integration) in Weltregeln oder Umweltmerkmale.
32. **Memory Palace (Gedächtnispalast) Technik (in Spielen):** Nutzung räumlicher Navigation zur Gedächtnisstützung; Adaption für Spielumgebungen.²⁹
- *Analyse:* Subjektiver Raum/Innenwelt, Nicht-Linearer Raum. Potenzielle Struktur zur Repräsentation von Erinnerung, nicht-linearer Erkundung vergangener Ereignisse oder der internen Organisation der Protagonistin.

Tabelle 1: Inspirationsmatrix

Quelle/Konzept	Domäne	Kurzbeschreibung	Relevanz für:
Leibniz' Mögliche Welten ³	Philosophie	Unendlich viele logisch mögliche Welten; aktuelle Welt als "beste".	Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Meta-Raum-Idee, Philosophisches Embodiment
Qualia ⁵	Philosophie	Subjektive Qualität bewusster Erfahrung ("what it's like").	Wahrnehmungs-Modell, Subjektiver Raum/Innenwelt
Phänomenologie	Philosophie	Fokus auf subjektive Erfahrung und Bewusstseinsstrukturen.	Wahrnehmungs-Modell, Subjektiver Raum/Innenwelt
Idealismus/Solipsismus	Philosophie	Realität als mental konstruiert / nur eigenes Ich sicher existent.	Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Philosophisches Embodiment
Ontologie des Raumes	Philosophie	Untersuchung der Natur des Raumes.	Welt-Konzept, Meta-Raum-Idee
Internal Family Systems (IFS) ¹	Psychologie	Geist als System multipler "Teile" (Exiles, Managers, Firefighters) um ein Kern-"Selbst".	Subjektiver Raum/Innenwelt, Welt-Konzept (intern), Philosophisches Embodiment

Strukturelle Dissoziation ²	Psychologie	Trauma-bedingte Aufspaltung der Persönlichkeit (ANP/EP).	Subjektiver Raum/Innenwelt, Philosophisches Embodiment
Kognitive Karten ⁸	Psychologie	Mentale Repräsentationen räumlicher Umgebungen, subjektiv geformt/verzerrt.	Wahrnehmungs-Modell, Subjektiver Raum/Innenwelt, Nicht-Linearer Raum
Umweltpsychologie ⁸	Psychologie	Wechselwirkung Individuum-Umgebung.	Welt-Konzept, Symbolische Umgebung
Wahrnehmungstheorien	Psychologie	Modelle sensorischer Informationsverarbeitung.	Wahrnehmungs-Modell
Traum-/Halluzinationsforschung	Psychologie	Veränderte Bewusstseinszustände, Realitätswahrnehmung.	Realitäts-Darstellung, Subjektiver Raum/Innenwelt
Expressionismus ¹¹	Kunst/Film	Darstellung subjektiver Emotion durch Verzerrung/Übertreibung.	Realitäts-Darstellung, Subjektiver Raum/Innenwelt, Symbolische Umgebung
Surrealismus	Kunst	Erforschung des Irrationalen, Unterbewussten.	Realitäts-Darstellung, Symbolische Umgebung, Subjektiver Raum/Innenwelt
Subjektive Kameraführung/Set Design ¹³	Film	Visuelle Techniken zur Vermittlung innerer Zustände/Perspektiven.	Realitäts-Darstellung, Wahrnehmungs-Modell
Nicht-Euklidische Geometrie ¹⁷	Kunst/Architektur/Math	Darstellung paradoxer/verzerrter Räume (z.B. Escher).	Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Symbolische Umgebung, Nicht-Linearer Raum, Philosophisches Embodiment
Informationsarchitektur/Kybernetik ²⁹	Design/Technologie	Prinzipien zur Organisation komplexer Informations-/Systemräume.	Meta-Raum-Idee, Welt-Konzept
Szenografie ³²	Theater/Design	Gestaltung von Performance-Umgebungen	Symbolische Umgebung,

		gen (Raum, Licht, Symbolik).	Meta-Raum-Idee, Realitäts-Darstellung
Magischer Realismus ³⁴	Literatur	Realistisches Setting mit normalisierten magischen Elementen.	Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Symbolische Umgebung
Inner Landscapes	Literatur	Externalisierung mentaler/emotionaler Zustände als Umgebungen.	Subjektiver Raum/Innenwelt, Symbolische Umgebung
SF/Fantasy Worldbuilding ³⁵	Literatur/Game Design	Methoden zur Erschaffung konsistenter imaginärer Welten.	Welt-Konzept
Rhizomatische Strukturen ³⁷	Literatur/Philosophie	Nicht-hierarchische, vernetzte Strukturen.	Nicht-Linearer Raum, Welt-Konzept
Metafiktion/Subjektive Welten ³⁹	Literatur (SF)	Narrative über unzuverlässige Realitäten, Simulakren, subjektive Universen.	Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Philosophisches Embodiment
Kosmographien/Jenseitswelten ⁴¹	Mythologie/Religion	Kulturelle Modelle des Kosmos und des Jenseits.	Welt-Konzept, Symbolische Umgebung, Meta-Raum-Idee
Sakralarchitektur/Heilige Geometrie ⁴⁴	Religion/Architektur	Symbolische Formen und räumliche Anordnungen in religiösen Bauten.	Symbolische Umgebung, Meta-Raum-Idee
Höhere Dimensionen/Raumzeit ⁴⁶	Physik/Mathematik	Konzepte von >3 räumlichen Dimensionen; Raumzeit-Kontinuum.	Welt-Konzept, Meta-Raum-Idee
Viele-Welten-Interpretation (MWI) ⁴⁸	Physik	Quanteninterpretation postuliert parallele Universen für jedes Ereignis.	Welt-Konzept, Realitäts-Darstellung, Philosophisches Embodiment
Fraktale/Topologie	Mathematik	Selbstähnlichkeit; invariante räumliche Eigenschaften.	Symbolische Umgebung, Nicht-Linearer Raum
Environmental Storytelling ⁵¹	Game Design	Implizite Narrative durch Umgebungselemente.	Realitäts-Darstellung, Subjektiver Raum/Innenwelt, Symbolische

			Umgebung, Philosophisches Embodiment
Level Design/Spatial Narrative ⁵⁵	Game Design	Strukturierung von Spielräumen für narrative Erfahrungen.	Welt-Konzept, Nicht-Linearer Raum, Subjektiver Raum/Innenwelt
Player Agency ⁶⁰	Game Design	Grad bedeutungsvoller Spielerkontrolle.	Welt-Konzept, Nicht-Linearer Raum
Mechaniken für Psychologie/Heilung ⁶²	Game Design	Spielsysteme zur Repräsentation/Förderung mentaler Zustände/Prozesse.	Subjektiver Raum/Innenwelt, Symbolische Umgebung, Philosophisches Embodiment
Memory Palace Technik (in Spielen) ⁸⁶	Game Design/Mnemonik	Räumliche Navigation als Gedächtnisstütze.	Subjektiver Raum/Innenwelt, Nicht-Linearer Raum

Teil 2: Kontextuelle Reflexion & Diskussion im Projektrahmen

Zielsetzung Teil 2

Kritische Bewertung der in Teil 1 gesammelten Inspirationen hinsichtlich ihrer Eignung und ihres Potenzials für das spezifische Romanprojekt. Dies geschieht unter expliziter Berücksichtigung des dargelegten Gesamtkontexts: Fragmentierte Identität/Personas (mit epistemologischen Stilen, IFS/Strukt. Diss.-Informiertheit, Trauma-Sensibilität), Meta-Realität und Meta-Erzähler-Modi (Magier/Forscher/Philosoph), Nicht-Linearität, tiefgreifende philosophische Themen (Sein, Bewusstsein, Erkenntnis, Realität, Objektivität/Subjektivität) und die angestrebte Balance zwischen Authentizität und Konstruktion. Ziel ist die Identifikation vielversprechender Ansätze und die Formulierung der spezifischen Worldbuilding-Herausforderungen.

Diskussion & Selektion

Die Analyse der Inspirationen aus Teil 1 im Licht des Projektkontexts ergibt folgende Überlegungen:

Darstellung der Persona-Realitäten:

Die Darstellung der multiplen, subjektiven Realitäten der Personas, die durch deren spezifische epistemologische Stile, Biases, Standpunkte und potenzielle Trauma-Verbindungen geformt sind, ist eine zentrale Herausforderung.

- **Grundstruktur und Differenzierung:** Das IFS-Modell ¹ bietet eine robuste psychologische Grundstruktur für die Personas (als Analoga zu 'Teilen' wie Managern, Exiles). Entscheidend ist jedoch die *Externalisierung* dieser Innenwelt. Die Kernfrage lautet: Wie manifestiert sich der epistemologische Stil einer Persona (intuitiv, empirisch,

logisch etc.) in ihrer erlebten Welt? Es reicht nicht, verschiedene 'Welten' zu zeigen; die Welten müssen die *Art des Wissens und Erlebens* der jeweiligen Persona verkörpern. Hier liegt eine zentrale Herausforderung: Es geht nicht nur um unterschiedliche Inhalte der Wahrnehmung, sondern um fundamental unterschiedliche *Weisen des In-der-Welt-Seins* und der Realitätskonstruktion. Die Konzepte der Qualia⁵ sind hier fundamental – jede Persona-Welt muss eine distinkte, fühlbare Erlebnisqualität besitzen, die über rein visuelle Unterschiede hinausgeht.

- **Visuelle und atmosphärische Gestaltung:** Expressionismus¹¹ und Surrealismus bieten reiche visuelle Vokabulare, um emotionale Zustände und unterbewusste Prozesse darzustellen. Expressionistische Verzerrungen könnten die Weltsicht einer von Angst oder Wut geprägten Persona visualisieren, während surreale Logik die traumartigen oder dissoziierten Zustände² widerspiegeln könnte. Subjektive Kameratechniken aus dem Film¹³, übersetzt in Prosa (z.B. durch Fokus, Detailgrad, sensorische Betonung), können helfen, die Welt durch die Augen einer spezifischen Persona zu filtern.⁹⁶
- **Räumliche Logik und Navigation:** Kognitive Karten⁸ liefern ein Modell dafür, wie jede Persona ihre eigene (potenziell verzerrte oder unvollständige) mentale Karte ihrer Realität besitzt. Nicht-euklidische Geometrie¹⁷ oder paradoxe Architekturen²² könnten genutzt werden, um die logischen Brüche oder die Desorientierung darzustellen, die mit Fragmentierung oder Trauma einhergehen können. Die räumliche Struktur selbst wird zum Ausdruck des psychischen Zustands.
- **Methoden der Darstellung:** Environmental Storytelling (ES)⁵¹ ist hier zentral. Statt expliziter Beschreibung der Persona-Eigenschaften kann die Umgebung selbst diese Eigenschaften widerspiegeln (z.B. eine extrem geordnete Umgebung für eine kontrollierende Manager-Persona¹). Die Anwendung von Prinzipien der Multiplen Fokalisierung⁹⁸, jedoch räumlich interpretiert, könnte es ermöglichen, denselben Ort oder dasselbe Ereignis durch die Filter verschiedener Personas darzustellen, wodurch Konflikte und Missverständnisse direkt aus der unterschiedlichen Wahrnehmung entstehen. Unzuverlässige Umgebungen¹⁰¹, die sich je nach Betrachter verändern oder täuschen, könnten kognitive Biases oder Abwehrmechanismen repräsentieren.
- **Vielversprechende Ansätze:** Kombination aus IFS-Struktur (für die Personas) mit Qualia-Fokus (für das Erleben), Environmental Storytelling (für die implizite Darstellung), räumlich interpretierter Multipler Fokalisierung (für Perspektivwechsel) und einer an Expressionismus/Surrealismus angelehnten Ästhetik.
- **Weniger geeignete Ansätze:** Zu rigide Systeme, die die Subjektivität und Fluidität der Zustände nicht abbilden können; rein allegorische Darstellungen, die die psychologische Komplexität vereinfachen.

Konzeption der Meta-Realität:

Die Meta-Realität muss als funktionaler Handlungs- und Reflexionsraum für die Personas und die verschiedenen Modi (Magier/intuitiv, Forscher/empirisch, Philosoph/rational) des Meta-Erzählers dienen.

- **Struktur und Natur:** Sie darf kein rein abstrakter Konzeptraum sein, sondern benötigt eine erlebbare Qualität. Inspirationen aus der Informationsarchitektur²⁹ und Kybernetik³⁰ können helfen, sie als ein komplexes System mit eigenen Regeln, Schnittstellen und

Feedback-Schleifen zu konzipieren. Die Metaverse-Designprinzipien ³⁰ – insbesondere Narrative Composability (Verknüpfung von Persona-Welten), Social Assortativity (Interaktion der Personas/mit dem Erzähler) und Path Discoverability (Navigation/Erkenntnisgewinn) – bieten ein starkes Framework. Symbolische Architekturen ³² könnten die Atmosphäre prägen.

- **Funktion der Erzähler-Modi:** Die Modi sollten nicht nur Perspektiven sein, sondern potenziell die Meta-Realität aktiv gestalten oder beeinflussen. Die Meta-Realität könnte sich rekonfigurieren, je nachdem, welcher Modus aktiv ist.¹⁰² Der Magier-Modus könnte intuitive, symbolische Verbindungen und Transformationen ermöglichen; der Forscher-Modus könnte Daten visualisieren, analysieren und klassifizieren (ähnlich Epistemic Game Visuals ¹⁰³); der Philosoph-Modus könnte logische Strukturen, Argumentationsräume oder paradoxe Szenarien ⁹⁷ hervorbringen.
- **Verbindung zu Persona-Realitäten:** Ist die Meta-Realität eine übergeordnete Ebene, ein Interface, oder der zugrundeliegende "Code" der Persona-Welten? Leibniz' mögliche Welten ³ könnten hier als Objekte der Betrachtung oder Manipulation dienen. Die MWI ⁴⁸ könnte eine ontologische Basis bieten. Die Meta-Realität könnte der Ort sein, an dem die "Regeln" der Persona-Welten verhandelt oder modifiziert werden, was sie zu einem dynamischen Motor der Handlung macht, nicht nur zu einem Beobachtungsposten.
- **Vielversprechende Ansätze:** Ein dynamischer, rekonfigurierbarer Raum, der Prinzipien der IA/Kybernetik ²⁹ und Metaverse-Design ³⁰ nutzt, dessen Struktur und Interaktionsmöglichkeiten von den aktiven Erzähler-Modi abhängen und der als Interface oder Regel-Ebene für die Persona-Welten fungiert.
- **Weniger geeignete Ansätze:** Statische "Kontrollraum"-Metaphern; rein abstrakte Darstellungen ohne räumliche oder interaktive Qualität; zu wörtliche Umsetzung der Modi ohne Integration in die Raumlogik.

Externalisierung psychologischer Prozesse:

Die Herausforderung besteht darin, interne Zustände wie Fragmentierung, Konflikt, Integration und dissoziative Prozesse durch das Worldbuilding sichtbar und erfahrbar zu machen, ohne in platte Allegorien zu verfallen.

- **Methoden:** Environmental Storytelling ⁵¹ ist hierfür prädestiniert: Zeigen statt erklären. Fragmentierung kann durch zersplitterte Landschaften, unzusammenhängende Architekturen oder abrupte Übergänge dargestellt werden. Dissoziative Barrieren ² können als physische Mauern, unüberwindbare Abgründe, Nebelbänke oder Zonen mit gestörter Wahrnehmung visualisiert werden. Integration könnte sich in der Heilung von Landschaften, dem Bau von Brücken zwischen getrennten Bereichen oder der Auflösung von Barrieren manifestieren.⁷⁵ Die Dynamiken zwischen IFS-Teilen (Schutz, Polarisierung ¹) können durch interagierende Umweltelemente dargestellt werden (z.B. eine schützende Struktur, die einen verletzlichen Ort umgibt und sich bei Bedrohung verstärkt).
- **Sensibilität und Authentizität:** Die Darstellung von Trauma erfordert Feingefühl.¹⁰⁵ Symbolische Umgebungen ¹⁰⁶ oder paradoxe Räume ⁹⁷, die das Gefühl der Zerrissenheit oder des Unverständlichen evozieren, können wirkungsvoller sein als direkte, potenziell retraumatisierende Darstellungen. Die emotionale Authentizität ⁹⁶ muss gewahrt bleiben; die Externalisierung sollte das innere Erleben verstärken, nicht ersetzen.

Spielmechaniken aus therapeutischen Spielen ⁷⁵ oder solche, die Dissoziation simulieren ⁶⁵, können als narrative Elemente adaptiert werden, um Prozesse wie Bewältigung oder Kontrollverlust darzustellen.

- **Vielversprechende Ansätze:** Dynamisches Environmental Storytelling, räumliche Metaphern für psychologische Konzepte (Barrieren, Verbindungen), symbolische Landschaften, adaptierte Spielmechaniken, sensible Nutzung von Paradoxien und Symbolik.
- **Weniger geeignete Ansätze:** Eindimensionale Allegorien, explizite psychologische Erklärungen in der Weltbeschreibung, unsensible oder voyeuristische Darstellungen von Trauma.

Unterstützung von Nicht-Linearität und Interaktivität:

Das Worldbuilding muss eine nicht-lineare Erzählstruktur (z.B. Rhizom ³⁷, Beginn *in ultimas res*) und potenzielle interaktive Elemente unterstützen.

- **Räumliche Strukturen:** Rhizomatische Strukturen ³⁷ legen eine vernetzte, nicht-hierarchische Welt nahe, in der viele Pfade möglich sind. Räumliche Metaphern für Gedächtnis sind zentral: Kognitive Karten ⁹ können fragmentiert sein, Gedächtnispaläste ⁸⁶ könnten als navigierbare innere Räume dienen, in denen Erinnerungen oder Persona-Zustände verortet sind. Wiederkehrende Orte, deren Bedeutung sich je nach Kontext oder aktiver Persona ändert, unterstützen nicht-lineare Wiederholungen und Vertiefungen. Game Level Design Patterns ⁵⁵ wie Hubs (Meta-Realität?), Loops (traumatische Wiederholungen?) und Branching Paths (Entscheidungen) bieten bewährte Strukturen.
- **Interaktivität und Interpretation:** Umgebungen mit "interpretativen Lücken" ¹¹⁰ oder Ambiguität laden zur Deutung durch den Leser ein. Environmental Storytelling ⁵¹ funktioniert oft über solche Lücken. Wenn die Welt Regeln hat (wie in Concept 3: Epistemic Game), könnte Interaktivität darin bestehen, diese Regeln zu verstehen und anzuwenden. Player Agency ⁶⁰ aus Spielen kann als Modell dienen: Wie kann die *Wahrnehmung* oder *Navigation* der Welt durch den Leser als eine Form der bedeutungsvollen Interaktion gestaltet werden?
- **Vielversprechende Ansätze:** Rhizomatische/vernetzte Raumlogik, Gedächtnispalast-Strukturen, dynamische/wiederbesuchbare Orte, Level Design Patterns (Hubs, Loops), Umgebungen mit bewusster Ambiguität. ¹¹⁰
- **Weniger geeignete Ansätze:** Strikt lineare Pfade, statische Umgebungen ohne Bedeutungswandel.

Einbettung philosophischer Themen:

Die Kernthemen (Sein/Existenz, Bewusstsein, Realität, Wissen/Erkenntnis, Wahrheit, Objektivität vs. Subjektivität) sollen organisch und nicht-didaktisch eingewoben werden.

- **Verkörperung statt Erklärung:** Die Themen sollten sich in der Struktur der Welt, ihren Regeln und den Erfahrungen der Charaktere manifestieren. Die Existenz multipler, widersprüchlicher Persona-Realitäten *ist* eine Verkörperung des Subjektivität/Objektivität-Problems und der Frage nach der Natur der Realität. Die unterschiedlichen epistemologischen Stile der Personas und die Modi des Meta-Erzählers *sind* eine Exploration verschiedener Wege zur Erkenntnis.

- **Methoden der Einbettung:** Environmental Storytelling ⁵¹ kann philosophische Fragen durch gefundene Objekte, Szenarien oder Umgebungsdetails aufwerfen. Symbolische Umgebungen ¹⁰⁶ können abstrakte Konzepte repräsentieren (z.B. ein Labyrinth als Metapher für Erkenntnissuche). Weltregeln ¹¹¹ können metaphysische Annahmen über Bewusstsein oder Kausalität verkörpern. Paradoxe Räume ²⁰ können die Grenzen der Logik oder Erkenntnis darstellen. Die Interaktion zwischen Personas mit unterschiedlichen epistemologischen Stilen ¹¹⁴ macht die Philosophie zum gelebten Konflikt. Spielmechaniken als "prozedurale Rhetorik" ¹¹³ können philosophische Argumente durch die Regeln der Welt selbst vermitteln.
- **Vielversprechende Ansätze:** Verkörperung von Themen in der Weltstruktur und den Charakterkonflikten, Environmental Storytelling, symbolische Umgebungen, Weltregeln als Metaphysik, prozedurale Rhetorik, paradoxe Räume.
- **Weniger geeignete Ansätze:** Direkte philosophische Erörterungen durch Charaktere oder Erzähler (Didaktizismus); platte Allegorien.

Identifikation der Kernherausforderungen für das Worldbuilding

Aus der Synthese der Inspirationen mit den spezifischen Projektanforderungen ergeben sich folgende zentrale Herausforderungen für das Worldbuilding:

1. **Kohärente Darstellung inkohärenter Zustände:** Wie kann eine Welt (oder ein System von Welten) entworfen werden, die die tiefgreifende psychologische Fragmentierung und die widersprüchlichen subjektiven Realitäten (basierend auf unterschiedlichen Epistemologien und Trauma) überzeugend darstellt, ohne die narrative Kohärenz für den Leser völlig aufzulösen? Es gilt, das subjektive Erleben von Chaos und Dissoziation mit den strukturellen Notwendigkeiten der Erzählung in Einklang zu bringen.
2. **Design einer funktionalen und erlebbaren Meta-Realität:** Wie lässt sich eine Meta-Realität gestalten, die multiple Funktionen erfüllt – als Interaktionsraum für Personas, als Plattform für die distinkten Meta-Erzähler-Modi (Magier, Forscher, Philosoph), potenziell als Regel-Ebene für die Persona-Realitäten und als Reflexionsraum – ohne dabei übermäßig abstrakt, didaktisch oder von der emotionalen Kernreise entkoppelt zu wirken? Sie benötigt eine eigene Logik, Atmosphäre und Interaktionsmöglichkeiten.
3. **Externalisierung innerer Prozesse ohne plumpe Allegorie:** Wie können komplexe psychologische Prozesse (Fragmentierung, Dissoziation, Traumaverarbeitung, Integration, IFS-Dynamiken) in fesselnde Umgebungsmerkmale, Raumlogiken oder Weltregeln übersetzt werden, die sich organisch und erfahrbar anfühlen, statt als simplifizierende, eindimensionale Symbole oder didaktische Erklärungen zu wirken?
4. **Balance zwischen symbolischer Repräsentation und erlebbarer Konkretheit:** Wie kann sichergestellt werden, dass die symbolischen und philosophischen Ebenen des Worldbuildings (die Themen wie Sein, Wissen, Realität repräsentieren) durch konkrete sensorische Details, Atmosphäre und Charakterinteraktion tief empfunden und erlebt werden, anstatt rein intellektuelle Konstrukte zu bleiben?
5. **Unterstützung von Nicht-Linearität und Interaktivität auf organische Weise:** Wie können Räume und Umgebungsdynamiken so gestaltet werden, dass sie nicht-lineare Exploration (die Erinnerung, Traumaverarbeitung widerspiegelt) auf natürliche Weise

ermöglichen und potenziell bedeutungsvolle Leserinteraktion (Interpretation, Navigation) erlauben, ohne aufgesetzt oder künstlich zu wirken?

Teil 3: Vertiefende Recherche zu Worldbuilding-Methoden

Zielsetzung Teil 3

Basierend auf der Reflexion in Teil 2 sollen spezifische, weiterführende Recherchefragen zu Worldbuilding-Methoden formuliert werden, die geeignet sind, die identifizierten Kernherausforderungen des Projekts zu adressieren. Anschließend soll diese Recherche durchgeführt und die Ergebnisse analysiert und bewertet werden.

Teil 3a: NZT-Modus Reflexion & Fragenformulierung

Die Kernherausforderungen konzentrieren sich auf die Darstellung multipler, epistemologisch geprägter subjektiver Realitäten, das Design einer funktionalen Meta-Realität für Charaktere und den multimodalen Erzähler, die organische Externalisierung psychologischer Prozesse (Fragmentierung/Integration), die Verkörperung philosophischer Themen, die Unterstützung von Nicht-Linearität/Interaktivität und die Balance zwischen Konzept und Authentizität. Es bedarf spezifischer Methoden, die Dynamik, Subjektivität, Symbolismus und komplexe Systeminteraktionen handhaben können, um diese anspruchsvollen Ziele zu erreichen. Die Methoden müssen über statische Beschreibungen hinausgehen und die prozesshaften, interaktiven und subjektiv gefärbten Aspekte des Romans unterstützen.

Basierend auf dieser Reflexion werden folgende vier fokussierte Recherchefragen formuliert:

- **RQ1:** Welche etablierten oder experimentellen Worldbuilding-Methoden (aus Literatur, Film, Gamedesign, Architekturtheorie) eignen sich am besten zur *konsistenten Darstellung multipler, sich teilweise widersprechender subjektiver Realitätswahrnehmungen*, die an spezifische Charakter-Perspektiven/'Personas' und deren *epistemologische Stile* (intuitiv, empirisch, rational etc.) gebunden sind, und wie können diese Methoden *Konflikt und potenzielle Integration* zwischen diesen Wahrnehmungen visualisieren/strukturieren? (Adressiert Herausforderungen 1, 4)
- **RQ2:** Mittels welcher Design-Prinzipien (aus IA, Kybernetik, Gamedesign, Szenografie) kann eine 'Meta-Realität' gestaltet werden, die sowohl als *abstrakter Reflexionsraum* als auch als *interaktiver Handlungsort* für Charaktere und einen Meta-Erzähler mit unterschiedlichen Erkenntnisfähigkeiten (Magier/intuitiv, Forscher/empirisch, Philosoph/rational) fungiert, und wie kann diese Ebene *dynamisch mit den Persona-Realitäten interagieren*? (Adressiert Herausforderung 2)
- **RQ3:** Welche Techniken des 'Environmental Storytelling', der 'Spatial Narrative' oder verwandter Ansätze (z.B. Installation Art) lassen sich nutzen, um *interne psychologische Prozesse* (wie Fragmentierung, dissoziative Barrieren, Integrationsversuche, IFS-Dynamiken) in *erlebbare Umgebungsmerkmale, Raumlogiken oder interaktive Systeme* zu übersetzen, die *emotionale Authentizität* wahren und plumpe Allegorie vermeiden? (Adressiert Herausforderungen 3, 4)
- **RQ4:** Wie können tiefgreifende *philosophische Konzepte* (z.B. Natur des Bewusstseins,

Erkenntnisgrenzen, Sein/Nichtsein, Objektivität/Subjektivität) im Worldbuilding *subtil und organisch verkörpert* werden (z.B. durch Weltregeln, paradoxe Räume, symbolische Umgebungen, narrative Strukturen), sodass sie *implizit erfahren* statt explizit gelehrt werden und die *nicht-lineare/interaktive Struktur* unterstützen? (Adressiert Herausforderungen 4, 5)

Teil 3b: Durchführung der fokussierten Recherche & Methoden-Bewertung

Zu RQ1: Darstellung multipler subjektiver Realitäten & Epistemologie

- **Identifizierte Methoden/Techniken:**

- **Räumlich angewandte Multiple Fokalisierung:** Adaption narratologischer Konzepte ⁹⁸, bei denen die Beschreibung desselben Raumes oder Objekts durch die Wahrnehmung verschiedener Personas gefiltert wird, wodurch sich Details, Atmosphäre und Bedeutung ändern.
- **Unzuverlässige Umgebungen:** Übertragung des Konzepts des unzuverlässigen Erzählers ¹³ auf die Umgebung selbst. Die Umgebung erscheint verzerrt, widersprüchlich oder verändert sich basierend auf dem mentalen Zustand oder den Biases der wahrnehmenden Persona. ¹⁰¹
- **Perspektivabhängige Beschreibung (Adaption aus Gamedesign):** Beschreibungstechniken, die explizit den epistemologischen Stil widerspiegeln (z.B. eine empirische Persona fokussiert auf messbare Details, eine intuitive auf symbolische Muster).
- **Symbolischer Interaktionismus im Umgebungsdesign:** Gestaltung von Umgebungen mit Elementen, deren Bedeutung nicht festgelegt ist, sondern durch die Interaktion und Interpretation der jeweiligen Persona entsteht. ¹⁰⁶ Konflikte entstehen aus divergierenden Bedeutungszuschreibungen zum selben Symbol/Ort.
- **Qualia-fokussierte Deskription:** Betonung der spezifischen Sinnes- und Gefühls Erfahrung ("Wie es sich anfühlt") jeder Persona-Realität. ⁵
- **Visuelle Repräsentationen epistemischer Stile (Adaption aus Epistemic Games):** Metaphorische Nutzung von Visualisierungen wie Skill-Metern (als Maß für Klarheit/Verzerrung), Concept Maps (zur Darstellung assoziativer/logischer Verbindungen), oder domänenspezifischen Darstellungen (z.B. Datenströme für empirische Persona) in der Beschreibung der Wahrnehmung. ¹⁰³
- **Techniken zur Darstellung konflikthafter Perspektiven:** Nutzung von Kontrasten, Juxtapositionen und widersprüchlichen Details in der Umgebungsbeschreibung, um die Spannung zwischen den Persona-Realitäten zu verdeutlichen. ¹⁰¹

- **Analyse & Bewertung:**

- **Stärken:** Diese Methoden adressieren direkt die Notwendigkeit, Subjektivität und unterschiedliche Erkenntnisweisen darzustellen. Sie ermöglichen es, Konflikte nicht nur auf der Handlungsebene, sondern auf der Ebene der fundamentalen Realitätswahrnehmung zu verorten. Die Betonung der Interpretation (Symbolischer Interaktionismus, Unzuverlässige Umgebungen) passt gut zu den philosophischen

Themen.

- *Schwächen*: Die Umsetzung erfordert hohe stilistische Kontrolle, um Verwirrung zu vermeiden. Die Darstellung dynamischer Wechsel oder Überlagerungen von Perspektiven in Prosa ist anspruchsvoll. Die Gefahr besteht, dass die Mechanismen zu explizit oder mechanisch wirken.
- *Eignung für das Projekt*: Sehr hoch. Die Kombination dieser Techniken ist essenziell, um die Kernidee der epistemologisch geprägten Personas umzusetzen. Der Schlüssel liegt darin, dass der Konflikt zwischen den Personas nicht nur darin besteht, *was* sie sehen, sondern *wie* sie die Welt interpretieren und ihr Bedeutung zuweisen.¹⁰⁶ Die Methode muss die *semantische Ambiguität*¹¹⁰ unterstützen, die entsteht, wenn dasselbe Umgebungselement durch unterschiedliche epistemologische Filter betrachtet wird. Wiederkehrende Motive¹⁰⁶, deren Deutung sich mit der fokalisierenden Persona ändert, könnten ein Mittel sein, dies zu erreichen. Integration könnte durch die Konvergenz von Interpretationen oder die Fähigkeit, Perspektiven zu wechseln, dargestellt werden.

Zu RQ2: Design der Meta-Realität & Interaktion

● Identifizierte Methoden/Prinzipien:

- **Prinzipien der Informationsarchitektur (IA)**: Strukturierung von Information und Raum durch Hierarchie, Netzwerke, Facetten, Navigation.²⁹ Anwendbar auf die Organisation der Meta-Realität als Wissens- oder Kontrollraum.
- **Kybernetische Prinzipien**: Betonung von Systemdenken, Feedback-Schleifen, Selbstorganisation, Kommunikation zwischen Systemebenen (Meta- vs. Persona-Realität).³⁰ Design von "Blended Reality"-Schnittstellen.
- **Game Design Patterns**: Hub-Welten als zentrale Verbindungspunkte, Reflexionsräume, Quest-Strukturen.¹⁰⁹ Nützlich für die Navigierbarkeit und Funktionalität der Meta-Realität.
- **Szenografische Techniken**: Gestaltung atmosphärischer, symbolischer und potenziell transformativer Räume durch Licht, Form, Materialität.³²
- **Metaverse Design Principles**: Narrative Composability (Verknüpfung disparater Erfahrungen), Social Assortativity (ermöglicht gezielte und zufällige soziale Interaktion), Path Discoverability (Unterstützung der Navigation und Entdeckung).³⁰ Direkt übertragbar auf die Funktion der Meta-Realität als verbindendes und exploratives Element.
- **Räumliches Design zur Repräsentation von Wissensmodi**: Architektur und Raumgestaltung als Metapher oder direkte Repräsentation unterschiedlicher Denk- und Wissensformen (intuitiv, empirisch, rational).¹⁰²

● Analyse & Bewertung:

- *Stärken*: Bieten theoretische und praktische Modelle für die Gestaltung komplexer, interaktiver und bedeutungstragender Systeme/Räume. Adressieren die Notwendigkeit von Struktur, Funktion und Interaktion auf der Meta-Ebene.
- *Schwächen*: Erfordern sorgfältige Übersetzung in ein literarisches Medium, um nicht zu technisch oder abstrakt zu wirken. Die Balance zwischen Funktionalität und atmosphärischer Erlebbarkeit ist herausfordernd.

- *Eignung für das Projekt:* Hoch. Diese Prinzipien liefern das notwendige Rüstzeug, um die Meta-Realität als mehr als nur eine Metapher zu gestalten. Insbesondere die Idee, dass die Meta-Erzähler-Modi die Struktur und Zugänglichkeit der Meta-Realität aktiv *formen* könnten, ist vielversprechend.²⁹ Der 'Forscher'-Modus könnte die Meta-Realität als navigierbare Datenstruktur oder Netzwerkkarte¹⁰³ manifestieren, der 'Magier'-Modus als fließende, symbolische Landschaft³², der 'Philosoph'-Modus als Raum logischer Argumente oder dialektischer Strukturen.¹¹³ Der Zugang zu bestimmten Persona-Welten oder Informationen könnte nur möglich sein, wenn die Meta-Realität durch den passenden Modus konfiguriert ist, was die Modi zu funktionalen Werkzeugen macht.

Zu RQ3: Organische Externalisierung psychologischer Prozesse

- **Identifizierte Methoden/Techniken:**

- **Fortgeschrittenes Environmental Storytelling (ES):** Implizite Narrative durch Objektplatzierung (Set Dressing), räumliche Anordnung, Atmosphäre, um emotionale Zustände und vergangene Ereignisse anzudeuten.⁵¹ Fokus auf emotionale Resonanz und vom Spieler/Leser getriebene Entdeckung.
- **Techniken der Spatial Narrative:** Nutzung von Mikronarrativen⁵⁵ als in sich geschlossene Bedeutungseinheiten in der Umgebung; Einbettung von Narrativen in die *mise-en-scène*; Schaffung von Umgebungen, die emergente Narrative ermöglichen.⁵⁹
- **Adaptierte Spielmechaniken für Mental Health/Dissoziation:** Übersetzung von Konzepten wie "dissociated mechanics"⁶⁵ (Mechaniken ohne direkte Entsprechung in der Charakterwahrnehmung, hier adaptiert als Umgebungsveränderungen außerhalb der Persona-Kontrolle), Belohnungssysteme für "Heilung"/Integration⁷⁵, Levelstrukturen, die Therapieprinzipien abbilden.⁷⁹
- **Dynamische/Prozedurale Umgebungen:** Nutzung von (simulierter) prozeduraler Generierung¹³¹ oder regelbasierten Systemen, um Umgebungen zu schaffen, die sich in Reaktion auf den psychologischen Zustand der Protagonistin oder den Fortschritt des Integrationsprozesses verändern.
- **Prinzipien der Installationskunst:** Schaffung immersiver, evokativer Umgebungen, die durch die Anordnung von Objekten, Raum und sensorischen Reizen psychologische Zustände oder Narrative vermitteln, oft mit Fokus auf Trauma und Erinnerung.¹⁰⁵
- **Methoden zur Externalisierung inneren Konflikts:** Darstellung widerstreitender Wünsche oder Persönlichkeitsanteile durch gegensätzliche Kräfte oder Elemente in der Umgebung, oder durch die Handlungen des Charakters in Interaktion mit der Umgebung.⁸⁵

- **Analyse & Bewertung:**

- *Stärken:* Fokus auf erfahrungsbasierte, implizite und dynamische Repräsentation psychologischer Zustände. Ermöglicht die Darstellung von Prozessen und Veränderungen über Zeit. Bietet Werkzeuge, um Allegorie zu vermeiden und Authentizität zu wahren.
- *Schwächen:* Erfordert sorgfältiges Design, um die Balance zwischen Subtilität und

Verständlichkeit zu finden. Benötigt hohe Sensibilität bei der Darstellung von Trauma.¹⁰⁵ Die Übertragung interaktiver Mechaniken in ein nicht-interaktives Medium ist anspruchsvoll.

- *Eignung für das Projekt:* Sehr hoch. Diese Methoden sind entscheidend, um die psychologische Reise der Protagonistin im Worldbuilding zu verankern. Besonders relevant ist die Idee, dass Integration nicht nur ein innerer Prozess ist, sondern sich auch in der *räumlichen* Beziehung der Persona-Welten zueinander manifestiert. Die Umgebungen selbst könnten verschmelzen, Schnittstellen entwickeln oder Barrieren abbauen.⁷ Dies könnte durch dynamische ES oder regelbasierte Umweltveränderungen dargestellt werden, wodurch Integration zu einem greifbaren, räumlichen Prozess wird.

Zu RQ4: Subtile Verkörperung philosophischer Konzepte & Strukturunterstützung

- **Identifizierte Methoden/Techniken:**

- **Prozedurale Rhetorik:** Einbettung von Argumenten und philosophischen Positionen in die Regeln und Systeme der Welt.¹¹³ Die Funktionsweise der Welt *ist* das Argument.
- **Symbolische Umgebungen und Motive:** Nutzung wiederkehrender Symbole oder ganzer Umgebungen, um abstrakte Konzepte oder Themenfelder anzudeuten, deren Bedeutung sich im Kontext erschließt.¹⁰⁶
- **Weltregeln als Metaphysik:** Definition der grundlegenden Gesetze der Welt(en) (bezüglich Physik, Bewusstsein, Kausalität, Zeit) als Ausdruck einer spezifischen metaphysischen Position.¹¹¹
- **Paradoxe Räume/Architektur:** Einsatz von logisch unmöglichen oder widersprüchlichen Räumen (à la Escher²⁰) zur Darstellung von Erkenntnisgrenzen, Aporien oder der Brüchigkeit der Realität.⁹⁷
- **Narrative Design für Ambiguität und Interpretation:** Bewusstes Offenlassen von Informationen oder Bedeutungen, um den Leser zur Reflexion und Interpretation anzuregen.¹¹⁰
- **Nicht-lineare Erzähl- und Raumstrukturen:** Rhizome³⁷, räumliche Gedächtnismodelle (Memory Palace⁸⁶), Labyrinth, vernetzte Strukturen⁵⁵, die fragmentierte Wahrnehmung, assoziatives Denken oder die Komplexität von Erkenntnisprozessen abbilden.
- **Epistemologie als Design/Spiel:** Gestaltung von Konzepten und Systemen als Werkzeuge zur Verfolgung epistemischer Ziele¹¹⁴; Nutzung von "epistemischen Spielen" als strukturiertes Framework für Wissenskonstruktion und -konflikt.¹⁰³

- **Analyse & Bewertung:**

- *Stärken:* Ermöglichen die Integration tiefer philosophischer Themen auf eine Weise, die erfahrbar und nicht didaktisch ist. Unterstützen die Komplexität und Nicht-Linearität der Erzählung. Fördern die aktive Auseinandersetzung des Lesers mit den aufgeworfenen Fragen.
- *Schwächen:* Gefahr der Unverständlichkeit bei zu großer Subtilität oder Komplexität. Erfordert ein klares Verständnis der zu verkörpernden philosophischen Konzepte.

- *Eignung für das Projekt:* Hoch. Diese Methoden sind notwendig, um die ambitionierte thematische Tiefe des Romans im Worldbuilding zu verankern. Das Konzept der "epistemischen Spiele" ¹²⁶ erscheint besonders fruchtbar: Es verbindet die epistemologischen Stile der Personas, die Modi des Meta-Erzählers und potenziell die Leserinteraktion in einem kohärenten Framework. Die Meta-Realität könnte der Ort sein, an dem verschiedene epistemische Spiele (intuitiv, empirisch, rational) gespielt werden, wobei die Regeln und Ziele je nach aktivem Narrator-Modus variieren. ¹⁰³ Die Personas könnten in fehlerhaften Spielen gefangen sein, und Integration könnte das Erlernen eines umfassenderen Meta-Spiels bedeuten.

Tabelle 2: Bewertung ausgewählter Worldbuilding-Methoden

Methoden/ Prinzip	Eignung für Subjektiv ität/ Epistemo logie	Eignung für Meta-Realität	Eignung für Psych. Externali sierung	Eignung für Nicht-Lin earität/ Interaktiv ität	Eignung für Thematis che Verkörper ung	Balance Komplexi tät/ Authentiz ität	Vermeidung Didaktizismus	Gesamtbewertung (Projektkontext)
Räumlich angewandte Multiple Fokalisierung ⁹⁸	+++	+	++	++	++	++	+++	Sehr Hoch
Unzuverlässige Umgebungen ¹⁰¹	+++	+	+++	++	++	++	+++	Sehr Hoch
Symbolischer Interaktivismus im Umgebungsdesign ¹⁰⁶	+++	++	++	++	+++	++	+++	Sehr Hoch
Visuelle Repräsentation epistemischer Stile ¹⁰³	+++	++	++	+	+++	+	++	Hoch
IA/Kybernetik/Metaverse	+	+++	++	+++	++	+	++	Sehr Hoch

Prinzipien ²⁹								
Szenografie für Meta-Raum ³²	+	+++	++	++	+++	+++	+++	Hoch
Fortgeschrittenes Environmental Storytelling ⁵¹	++	++	+++	++	+++	+++	+++	Sehr Hoch
Adaptierte Spielmechaniken (Psyche/Heilung) ⁶⁵	++	+	+++	++	++	++	++	Hoch
Installationskunst-Prinzipien ¹⁰⁵	++	+	+++	+	++	+++	+++	Hoch
Prozedurale Rhetorik ¹¹³	++	++	+	++	+++	+	++	Hoch
Paradoxe Räume/Architektur ²⁰	++	++	++	++	+++	++	+++	Hoch
Narrative Design für Ambiguität ¹¹⁰	++	++	++	+++	+++	+++	+++	Sehr Hoch
Nicht-lineare Raumstrukturen (Rhizom, Memory Palace) ³⁷	+	++	++	+++	++	++	+++	Sehr Hoch
Epistemische Spiele als	+++	+++	++	+++	+++	++	++	Sehr Hoch

Framework k ¹²⁶								
-------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

(Legende: +++ = Sehr hoch geeignet, ++ = Hoch geeignet, + = Mittelmäßig geeignet)

Teil 4: Entwicklung und Exemplifizierung von Setting-Konzepten

Zielsetzung Teil 4

Synthese der Rechercheergebnisse zur Entwicklung von drei unterschiedlichen, aber plausiblen Setting-Konzepten, die den Projektanforderungen gerecht werden. Anschließend exemplarische Ausarbeitung eines dieser Konzepte zu einer grundlegenden Weltbeschreibung.

Teil 4a: Setting-Konzepte entwickeln

Basierend auf der gesamten Recherche werden drei unterschiedliche Setting-Konzepte entworfen:

Konzept 1: Der Kognitive Archipel

- **Grundlegende Ontologie:** Ein riesiger mentaler Ozean (repräsentiert das Unbewusste oder einen geteilten psychischen Raum) enthält Inseln, die jeweils eine distinkte Persona-Realität darstellen. Jede Insel besitzt eine einzigartige Physik, Atmosphäre und Ästhetik, die den epistemologischen Stil und emotionalen Zustand der Persona widerspiegelt (z.B. logisch = kristalline Strukturen, intuitiv = wandelnde symbolische Landschaften, Trauma-Exil = desolat/stürmisch).
- **Darstellungsmechanismus der Persona-Realitäten:** Zugang zu den Inseln erfolgt durch Reisen über den "Ozean" (schwierig, erfordert spezifische mentale Zustände) oder potenziell über die Meta-Realität. Jede Insel verkörpert die spezifischen Qualia⁵ und die kognitive Karte⁹ der Persona. Konflikte entstehen durch die Unvereinbarkeit der Insel-Logiken oder misslingende Kommunikation über den Ozean hinweg.
- **Ausgestaltung/Funktion der Meta-Realität:** Ein "Leuchtturm" oder eine "Kontrollstation", die dimensional "über" dem Ozean existiert.⁴⁶ Ermöglicht Beobachtung und begrenzte Interaktion mit den Inseln. Die interne Architektur wandelt sich je nach aktivem Erzähler-Modus (Magier: Observatorium von Konstellationen/Symbolen; Forscher: Datenzentrum/Kartenraum; Philosoph: Debattenkammer/Bibliothek¹⁰²). Dient als Hub und Ort der Analyse/Reflexion.
- **Verkörperung von Kernthemen:** Fragmentierung (isolierte Inseln), Integration (Brückenbau, Navigation des Ozeans, Heilung der Inseln), Subjektivität (Einzigartigkeit der Inseln), Erkenntnis (Meta-Realität als Beobachtungs-/Analysezentrum).
- **Unterstützung von Struktur/Interaktivität:** Nicht-lineare Erkundung der Inseln; Meta-Realität als Hub¹⁰⁹; Ozeanreisen als psychologische Übergänge/Barrieren. Leserinteraktion durch Wahl der Routen oder Interpretation der Inselsymbolik.
- **Eignung/Originalität:** Starke räumliche Metapher für Fragmentierung/Isolation; klare Trennung von Persona-/Meta-Ebenen; ermöglicht vielfältige Ästhetiken; Potenzial für dynamische Veränderungen im Integrationsprozess.

Konzept 2: Die Rhizomatische Stadt

- **Grundlegende Ontologie:** Eine einzige, riesige, sich ständig wandelnde Stadtumgebung (möglicherweise teilweise in einer "realen" Welt verankert ³⁴). Verschiedene Distrikte, Schichten oder Überlagerungen repräsentieren Persona-Realitäten, die auf nicht-lineare, rhizomatische Weise miteinander verbunden sind.³⁷ Kein klares Zentrum oder Hierarchie. Realität ist fließend, Räume können überlappen oder sich widersprechen (paradoxe Architektur ²⁰).
- **Darstellungsmechanismus der Persona-Realitäten:** Keine getrennten Welten, sondern unterschiedliche WahrnehmungsfILTER oder Zonen innerhalb der Stadt. Die Epistemologie einer Persona filtert ihr Erleben der Stadt (z.B. empirische Persona sieht Infrastruktur, intuitive Persona sieht Omen in Graffiti ¹⁰⁶). Bewegung zwischen "Zonen" spiegelt psychologische Wechsel wider. Konflikte entstehen durch das Aufeinanderprallen dieser Filter in geteilten Räumen.
- **Ausgestaltung/Funktion der Meta-Realität:** Ein verborgenes Netzwerk (z.B. U-Bahn-System, Datenleitungen) oder eine "konzeptuelle Ebene", die von überall zugänglich ist (ähnlich Augmented Reality ¹³¹). Ermöglicht dem Erzähler (je nach Modus: Magier=Ley-Linien, Forscher=Datenflüsse, Philosoph=logische Verbindungen) die Analyse und Beeinflussung der städtischen Flüsse und Strukturen. Könnte als Interface zur Modifikation der Stadtregeln dienen.
- **Verkörperung von Kernthemen:** Vernetzung trotz Fragmentierung, fehlende klare Grenzen (Dissoziation ²), urbane Angst/Entfremdung ¹¹, Erinnerung als geschichteter Raum, Integration als Navigation/Kartierung/Verständnis der Stadt.
- **Unterstützung von Struktur/Interaktivität:** Inhärent nicht-linear (Rhizom); Exploration ist zentral; Potenzial für (simulierte) prozedurale Generierung von Stadtteilen ¹³¹; Leserinteraktion durch Kartierung oder Interpretation überlappender Realitäten.
- **Eignung/Originalität:** Verkörpert Nicht-Linearität und Vernetzung; erlaubt Vermischung innerer/äußerer Realitäten; starkes Potenzial für atmosphärisches Environmental Storytelling ⁵¹; originelle Abweichung von typischen "Innenwelt"-Darstellungen.

Konzept 3: Die Welt als Epistemisches Spiel

- **Grundlegende Ontologie:** Die Realität selbst (intern und potenziell extern) funktioniert nach expliziten, aber wandelbaren Regelwerken oder "Spielen", die auf epistemologischen Prinzipien basieren.¹¹⁴ Personas sind (oft unwillentliche) Spieler in Spielen, die ihren dominanten Stil widerspiegeln (z.B. Logikrätsel, intuitives Mustererkennen, empirisches Beweissammeln).
- **Darstellungsmechanismus der Persona-Realitäten:** Manifestieren sich als spezifische "Spiellevel" oder Interfaces, die mit dem dominanten epistemischen Spiel der Persona assoziiert sind. Umgebungen sind durch die Regeln dieses Spiels strukturiert (z.B. gerastert/logisch, symbolisch/assoziativ, datengesteuert). Konflikte entstehen, wenn Personas mit unterschiedlichen Spielregeln interagieren oder wenn die Regeln selbst fehlerhaft/traumatisch verzerrt sind.
- **Ausgestaltung/Funktion der Meta-Realität:** Der Raum des "Spilleiters" oder die "Regel-Engine", in der die Erzähler-Modi die aktiven epistemischen Spiele der Personas analysieren, vergleichen und potenziell modifizieren oder zwischen ihnen wechseln. Der

Zugang könnte das "Lösen" von Aspekten eines Persona-Spiels erfordern. Die Meta-Realität definiert die Meta-Regeln, die die Interaktion der verschiedenen Spiele regeln.

- **Verkörperung von Kernthemen:** Natur des Wissens, Regeln der Realität, Handlungsfähigkeit innerhalb von Systemen, Wahrheit als spielabhängig, Objektivität/Subjektivität als unterschiedliche Spielregeln, Integration als Verstehen/Transzendieren der Spiele oder Finden eines Meta-Spiels.
- **Unterstützung von Struktur/Interaktivität:** Nicht-Linearität durch Wechsel der Spiele/Level; Regeln bieten klare Struktur, erlauben aber emergentes Verhalten ⁵⁹; Leserinteraktion durch Verstehen/Vorhersagen von Spielregeln oder Konsequenzen.
- **Eignung/Originalität:** Verkörpert direkt epistemologische Themen; bietet klare Struktur für konflikthafte Realitäten; starkes Potenzial für philosophische Exploration durch Mechaniken/Regeln ¹¹²; origineller Ansatz zur Darstellung subjektiver Welten.

Teil 4b: Exemplarische Weltbeschreibung (Konzept 1: Der Kognitive Archipel)

Das Konzept des Kognitiven Archipels wird hier exemplarisch weiter ausgearbeitet, um eine grundlegende Weltbeschreibung zu liefern.

Basis-Realität / Ausgangszustand: Der Ozean des Unbewussten

Der "Ozean" ist keine Wasserfläche im herkömmlichen Sinne, sondern ein riesiges, fluktuierendes Medium aus roher psychischer Energie oder unprozessiertem Bewusstseinsmaterial. Er erscheint meist dunkel, turbulent und unermesslich tief, durchzogen von Strömungen unbewusster Triebe, Ängste und kollektiver Symbole. Navigation ist extrem schwierig und gefährlich; die "Reise" zwischen den Inseln ist keine physische Überfahrt, sondern ein psychologischer Übergang, der spezifische mentale Zustände, hohe Energie oder die Überwindung innerer Widerstände erfordert. Im Ausgangszustand ist der Ozean oft stürmisch, geplagt von emotionalen Unwettern (plötzliche Wellen der Angst, Strudel der Verzweiflung), die die Isolation der Inseln verstärken und die Kommunikation zwischen ihnen erschweren. Dies repräsentiert den fragmentierten Zustand der Psyche und die tiefen Barrieren, die durch Dissoziation und Trauma errichtet wurden.² Lichtquellen sind rar, vielleicht nur das schwache Leuchten einzelner Inseln oder das ferne, unnahbare Licht der Meta-Realität.

Persona-Realität 1: Die Uhrwerk-Zitadelle (Manager-Persona)

- **Atmosphäre & Ästhetik:** Diese Insel-Realität ist eine Manifestation von Kontrolle, Ordnung und Abwehr – typisch für eine Manager-Persona im IFS-Modell.¹ Die Architektur ist rigide, metallisch, oft symmetrisch, aber mit einer unterschwelligten Spannung, vielleicht inspiriert von expressionistischen Kulissen ¹¹ in ihrer übertriebenen Funktionalität und den scharfen Winkeln. Konstantes, rhythmisches Ticken und mechanische Geräusche erfüllen die Luft. Die Farbpalette ist gedämpft – Grautöne, Stahlblau, Bronze – durchbrochen von scharfen Lichtkegeln und tiefen Schatten. Die Geometrie könnte subtil nicht-euklidisch sein, sich in sich selbst schließend oder paradoxe Verteidigungsanlagen bildend ¹⁸, um das Gefühl der Undurchdringlichkeit und Selbstgenügsamkeit zu verstärken.
- **Logik & Epistemologie:** Die Zitadelle operiert nach strengen Regeln, Zeitplänen und

Protokollen. Alles ist klassifiziert, vermessen, optimiert zur Abwehr von Bedrohungen (insbesondere emotionalen Überflutungen aus dem "Ozean" oder von anderen Inseln). Die vorherrschende Epistemologie ist hochgradig empirisch und logisch, aber extrem selektiv: Sie sammelt und verarbeitet nur Daten, die für die Aufrechterhaltung der Kontrolle und die Abwehr wahrgenommener Gefahren relevant sind. Informationen, die diesem Zweck widersprechen oder emotionale Inhalte transportieren, werden ignoriert, gefiltert oder als irrelevant klassifiziert. Wissen dient hier primär der Verteidigung und der Aufrechterhaltung des Status quo.

- **Sensorische Details:** Die Luft riecht nach kaltem Metall, Öl und Ozon. Oberflächen sind glatt, hart und kühl. Das allgegenwärtige Ticken und Klicken mechanischer Teile dominiert die Geräuschkulisse. Visuell gibt es keine Unordnung, keine Zweideutigkeit; alles ist präzise ausgeleuchtet und klar definiert.

Persona-Realität 2: Der Zersplitterte Weinberg (Exil-Persona)

- **Atmosphäre & Ästhetik:** Diese Insel verkörpert Schmerz, Verlust und unprozessiertes Trauma, charakteristisch für eine Exil-Persona.¹ Es ist eine desolate, fragmentierte Landschaft unter einem ewigen Dämmerlicht oder einem unheilvoll gefärbten Himmel. Zerbrochene Rankgerüste, verdorrte Weinstöcke und scharfkantige Scherben (vielleicht aus Glas, das Zerbrechlichkeit symbolisiert³⁴) bedecken den Boden. Surreale Elemente³⁴, die direkt aus traumatischen Erinnerungen stammen, könnten die Landschaft prägen: Statuen, die weinen; Bäume, die flüstern; Orte, an denen die Schwerkraft verrücktspielt oder die Zeit in Schleifen läuft.¹⁶ Die Ästhetik könnte von Kunst inspiriert sein, die Trauma darstellt¹⁰⁵ – symbolisch, fragmentiert, emotional aufgeladen.
- **Logik & Epistemologie:** Die Realität hier folgt keiner äußeren Logik, sondern der inneren Logik des Traumas und der Emotion. Flashbacks können die Umgebung abrupt verändern; intrusive Erinnerungen manifestieren sich als sensorische Überlagerungen oder Trugbilder. Räume können sich je nach emotionaler Intensität dehnen, schrumpfen oder verzerren (nicht-euklidische oder paradoxe Geometrie¹⁷). Die vorherrschende Epistemologie ist intuitiv und affektiv: Die Realität wird primär durch vergangene Schmerzerfahrungen, Ängste und ungelöste Emotionen gefiltert und konstruiert. Wissen ist hier oft fragmentiert, körperlich und emotional gefärbt, nicht rational analysiert.
- **Sensorische Details:** Der Geruch von Staub, Moder und vielleicht etwas Metallischem (Blut?). Ein Gefühl von Kälte, Schwere oder Beklemmung. Geräusche von Wind, leisem Weinen, unverständlichem Flüstern oder plötzlich auftauchenden, lauten Schreckenslauten. Visuell dominieren gebrochene Formen, scharfe Kanten, gedämpfte Farben (Grau, Braun, verwaschenes Violett), die gelegentlich von grellen, intensiven Farbflecken (Rot, grelles Gelb) durchbrochen werden, die mit spezifischen Trauma-Erinnerungen assoziiert sind.

Meta-Realität: Das Observatorium der Selbst

- **Aussehen & Zugang:** Eine komplexe Struktur, die vielleicht wie eine Mischung aus antiker Sternwarte, modernem Labor und Bibliothek wirkt. Sie existiert scheinbar außerhalb oder oberhalb des Ozeans, möglicherweise in einer anderen Dimension⁴⁶, zugänglich nur in Momenten erhöhter Klarheit oder durch bewusste Anstrengung des Kern-Selbst.⁷ Die Architektur integriert symbolische Elemente (z.B. Muster aus der

Heiligen Geometrie ⁴⁴, die Harmonie oder Ganzheit repräsentieren) mit Elementen der Informationsvisualisierung (z.B. leuchtende Diagramme, interaktive Karten ²⁹). Der Zugang könnte ein mentaler Akt sein, ein "Fokussieren" oder "Erheben" über den Sturm des Ozeans.

- **Regeln & Interaktion:** Dies ist der primäre Handlungsort des Meta-Erzählers. Seine Modi manifestieren sich in der Ausstattung und Funktionsweise des Observatoriums:
 - *Magier-Modus:* Nutzt intuitive Werkzeuge – vielleicht ein Astrolabium, das symbolische Verbindungen zwischen den Inseln zeigt; ein Scrying-Spiegel, der emotionale Strömungen im Ozean visualisiert; die Fähigkeit, durch Rituale oder symbolische Handlungen begrenzte Einflüsse auf die Inseln oder den Ozean auszuüben. Der Raum selbst könnte fließender, organischer, mit schimmernden Lichtern und sich wandelnden Mustern erscheinen.
 - *Forscher-Modus:* Nutzt empirische Werkzeuge – detaillierte Karten der Inseln (basierend auf den kognitiven Karten ⁹ der Personas?), Zeitlinien vergangener Ereignisse ¹²⁴, Analysegeräte, die Daten über die Zustände der Inseln sammeln und visualisieren. Der Raum könnte klar strukturiert, mit Displays, Datenbänken und holographischen Projektionen ausgestattet sein.
 - *Philosoph-Modus:* Nutzt rationale Werkzeuge – logische Diagramme, die die Argumentationsstrukturen oder Glaubenssysteme der Personas aufzeigen; eine Art Debattenarena, in der verschiedene Perspektiven gegenübergestellt werden können; Zugang zu einer Bibliothek konzeptueller Frameworks (Philosophie, Psychologie ¹⁰⁴). Der Raum könnte wie eine antike Agora oder eine moderne Denkfabrik wirken, strukturiert durch logische Prinzipien. Die Personas selbst könnten ins Observatorium "projiziert" oder "zitiert" werden, um beobachtet zu werden oder um miteinander (oder mit dem Erzähler) zu interagieren. Die Insel-Realitäten sind durch verschiedene "Linsen" oder "Fenster" sichtbar, deren Klarheit oder Fokus vom aktiven Modus abhängen könnte. Das Observatorium selbst könnte sich physisch rekonfigurieren, je nachdem, welcher Modus dominant ist, wodurch bestimmte Werkzeuge oder Perspektiven zugänglich oder unzugänglich werden.

Manifestation philosophischer/epistemologischer Konzepte:

- **Subjektivität vs. Objektivität:** Die Existenz multipler, in sich geschlossener Insel-Realitäten mit eigenen Logiken verkörpert radikale Subjektivität. Die Meta-Realität stellt den (vielleicht vergeblichen) Versuch dar, eine objektivere Perspektive oder ein übergreifendes Verständnis zu finden. Der Konflikt zwischen den Erzähler-Modi spiegelt den philosophischen Streit über den besten Weg zur Erkenntnis wider.
- **Natur der Realität/des Seins:** Ist der Ozean die "Basis-Realität"? Sind die Inseln "echt" oder nur Konstrukte? Was ist die ontologische Beziehung zwischen den Inseln und dem Observatorium? Diese Fragen werden durch die Struktur der Welt selbst aufgeworfen.
- **Bewusstsein:** Die Qualia ⁵ jeder Insel, die Erfahrung des Seins als fragmentierte Entität, die Möglichkeit des Kern-Selbst ⁷, im Observatorium zu agieren – all dies thematisiert die Natur des Bewusstseins und Selbstbewusstseins.
- **Erkenntnisgrenzen:** Die Schwierigkeit, den Ozean zu navigieren, die begrenzten Perspektiven der einzelnen Inseln, die unterschiedlichen und potenziell unvollständigen

Werkzeuge im Observatorium – all dies kann die Grenzen menschlicher Erkenntnis symbolisieren. Paradoxe Strukturen⁹⁷ auf den Inseln könnten logische Aporien darstellen.

Unterstützung nicht-linearer Struktur/Interaktivität:

- **Nicht-Linearität:** Die Archipel-Struktur lädt zur nicht-linearen Erkundung ein. Der Leser kann (geführt durch die Erzählung) verschiedene Inseln besuchen, vielleicht in einer Reihenfolge, die psychologischen Prozessen (z.B. Vermeidung, Konfrontation) folgt, nicht einer linearen Chronologie. Rückblenden könnten als Reisen zu "Erinnerungsinselfn" oder als temporäre Überlagerungen auf bestehenden Inseln dargestellt werden. Die Meta-Realität (Observatorium) dient als wiederkehrender Knotenpunkt (Hub¹⁰⁹), von dem aus verschiedene Erkundungen gestartet werden können.
- **Interaktivität (potenziell):** Der Leser könnte eingeladen werden, die Symbolik der Inseln zu deuten¹¹⁰, die Verbindungen zwischen ihnen zu kartieren oder die Schlussfolgerungen der verschiedenen Erzähler-Modi im Observatorium zu bewerten. Die Navigation selbst – die Entscheidung, welche Insel als nächstes besucht wird oder welcher Aspekt im Observatorium untersucht wird – könnte eine Form der Leserinteraktion darstellen, die die psychologische Reise widerspiegelt. Gedächtnispalast-Strukturen⁸⁶ könnten innerhalb der Inseln existieren, wobei der Leser durch die Beschreibung dieser inneren Räume navigiert, um verborgene Erinnerungen oder Einsichten freizulegen.

Andeutung der Weltveränderung im Zuge des Integrationsprozesses:

Der Integrationsprozess, inspiriert von IFS ("Unburdening", Stärkung des Selbst¹) und psychologischer Heilung⁷⁵, manifestiert sich direkt in der Welt:

- **Veränderung der Inseln:** Die Uhrwerk-Zitadelle könnte beginnen, "weicher" zu werden, kontrollierte Öffnungen zuzulassen oder sogar Gärten in ihren Höfen zu entwickeln. Der Zersplitterte Weinberg könnte Anzeichen von neuem Wachstum zeigen, die Scherben könnten zu Mosaiken zusammengefügt werden, der Himmel könnte sich aufklären.
- **Veränderung des Ozeans:** Die Stürme könnten nachlassen, die Navigation könnte einfacher werden. Vielleicht entstehen stabile "Brücken" oder Fährverbindungen zwischen Inseln, die beginnen zu kooperieren.
- **Veränderung im Observatorium:** Die Werkzeuge der verschiedenen Modi könnten beginnen, sich zu integrieren, was eine synthetischere Sichtweise ermöglicht. Das Kern-Selbst könnte mehr Präsenz und Kontrolle im Observatorium erlangen, fähig, die verschiedenen Perspektiven zu koordinieren. Diese Veränderungen sind nicht nur kosmetisch, sondern spiegeln eine fundamentale Verschiebung in der psychischen Struktur wider – hin zu größerer Kohärenz, Kommunikation und funktionaler Koexistenz der Teile/Personas.

Schlussfolgerung

Zusammenfassung

Dieser Bericht hat ein umfassendes Worldbuilding-Framework für ein anspruchsvolles Romanprojekt entwickelt, das sich mit fragmentierter Identität, Meta-Realität und Erkenntnis auseinandersetzt. Ausgehend von einer breiten Sammlung interdisziplinärer Inspirationen wurden diese im spezifischen Kontext des Romans kritisch reflektiert und die zentralen

Herausforderungen für das Worldbuilding identifiziert. Eine gezielte Recherche nach spezifischen Methoden und Designprinzipien aus Bereichen wie Narratologie, Psychologie, Game Design und Architekturtheorie lieferte Werkzeuge zur Bewältigung dieser Herausforderungen. Darauf aufbauend wurden drei unterschiedliche Setting-Konzepte (Der Kognitive Archipel, Die Rhizomatische Stadt, Die Welt als Epistemisches Spiel) entworfen, die jeweils auf originelle Weise die Kernanforderungen des Projekts adressieren. Das Konzept des Kognitiven Archipels wurde exemplarisch zu einer detaillierten Weltbeschreibung ausgearbeitet, die zeigt, wie Ontologie, Persona-Realitäten, die Meta-Realität, philosophische Themen und nicht-lineare Strukturen in einer kohärenten und atmosphärischen Weltgestaltung zusammenspielen können.

Potenzial des Frameworks

Das entwickelte Framework bietet eine solide Basis für die Erschaffung einer tiefgründigen, vielschichtigen und thematisch resonanten Romanwelt. Es geht über traditionelle Worldbuilding-Ansätze hinaus, indem es die Welt nicht nur als Behälter für die Handlung, sondern als aktive Verkörperung der psychologischen und philosophischen Kernthemen konzipiert. Die vorgeschlagenen Methoden ermöglichen:

- Eine nuancierte Darstellung der fragmentierten Identität und der subjektiven Realitäten der Personas, die deren epistemologische Stile und emotionale Zustände widerspiegeln.
- Die Gestaltung einer funktionalen und erlebbaren Meta-Realität, die als dynamischer Raum für Interaktion, Reflexion und die Manifestation der unterschiedlichen Erkenntnismodi des Meta-Erzählers dient.
- Die organische Externalisierung komplexer innerer Prozesse wie Fragmentierung, Traumaverarbeitung und Integration durch erlebbare Umgebungsmerkmale und Raumlogiken.
- Die subtile Einbettung tiefgreifender philosophischer Fragen in die Struktur und Funktionsweise der Welt, wodurch diese erfahrbar statt explizit erklärt werden.
- Die Unterstützung einer nicht-linearen Erzählstruktur und die Schaffung von Anknüpfungspunkten für potenzielle Leserinteraktion durch räumliche Metaphern und interpretative Offenheit.

Indem das Worldbuilding die Komplexität des Projekts aktiv verkörpert, hat es das Potenzial, die emotionale Authentizität der dargestellten Erfahrung zu vertiefen und dem Leser eine einzigartige, immersive und intellektuell anregende Leseerfahrung zu bieten.

Disclaimer

Dieses Dokument stellt ein konzeptuelles Framework und eine exemplarische Ausarbeitung dar. Die finale kreative Ausgestaltung, die detaillierte Umsetzung der beschriebenen Konzepte und Methoden sowie die Integration in die konkrete Handlung und Charakterentwicklung bleiben der künstlerischen Entscheidung des Auftraggebers vorbehalten. Die hier präsentierten Ideen sollen als reichhaltige Inspirationsquelle und strukturelles Fundament für diesen Prozess dienen.

Referenzen

1. Internal Family Systems Model - Wikipedia, Zugriff am April 17, 2025,

- https://en.wikipedia.org/wiki/Internal_Family_Systems_Model
2. Difference between DID and IFS : r/InternalFamilySystems - Reddit, Zugriff am April 17, 2025,
https://www.reddit.com/r/InternalFamilySystems/comments/103or31/difference_between_did_and_ifs/
 3. Best of all possible worlds - Wikipedia, Zugriff am April 17, 2025,
https://en.wikipedia.org/wiki/Best_of_all_possible_worlds
 4. Leibniz: Modal Metaphysics | Internet Encyclopedia of Philosophy, Zugriff am April 17, 2025, <https://iep.utm.edu/leibniz-modal-metaphysics/>
 5. Qualia | Internet Encyclopedia of Philosophy, Zugriff am April 17, 2025,
<https://iep.utm.edu/qualia/>
 6. Qualia - Wikipedia, Zugriff am April 17, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Qualia>
 7. What is Internal Family Systems Therapy, Zugriff am April 17, 2025,
<https://gettherapybirmingham.com/what-is-internal-family-systems-therapy-richard-schwartz/>
 8. Environmental Perception and Cognitive Maps: A Special Issue of the International Journal of Psychology - Routledge, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.routledge.com/Environmental-Perception-and-Cognitive-Maps-A-Special-Issue-of-the-International-Journal-of-Psychology/Mira-Deus/p/book/9781841699806>
 9. Cognitive mapping - CrimRxiv, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.crimrxiv.com/pub/f5pdlkzw>
 10. A multidisciplinary perspective on the relationship between sustainable built environment and user perception: a bibliometric analysis - Frontiers, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.frontiersin.org/journals/built-environment/articles/10.3389/fbuil.2023.1271889/full>
 11. Expressionism | Definition, Characteristics, Artists, Music, Theater, Film, & Facts | Britannica, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.britannica.com/art/Expressionism>
 12. Expressionism - Wikipedia, Zugriff am April 17, 2025,
<https://en.wikipedia.org/wiki/Expressionism>
 13. Unreliable narration - (Intro to Film Theory) - Vocab, Definition ..., Zugriff am April 17, 2025,
<https://library.fiveable.me/key-terms/introduction-to-film-theory/unreliable-narration>
 14. Unreliable Narrator Techniques | Screenwriting II Class Notes - Fiveable, Zugriff am April 17, 2025,
<https://library.fiveable.me/screenwriting-ii/unit-3/unreliable-narrator-techniques/study-guide/vFosnAWLnHkCjBT3>
 15. Narrative devices - (Film and Media Theory) - Vocab, Definition, Explanations | Fiveable, Zugriff am April 17, 2025,
<https://library.fiveable.me/key-terms/film-and-media-theory/narrative-devices>
 16. Film Narrative: Structure, Techniques & Style | Vaia, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.vaia.com/en-us/explanations/media-studies/film-and-cinema/film-narrative/>
 17. Non-Euclidean geometries | Thinking Like a Mathematician Class Notes -

- Fiveable, Zugriff am April 17, 2025,
<https://fiveable.me/thinking-like-a-mathematician/unit-8/non-euclidean-geometries/study-guide/YFNr0rg2sU0yT5Pf>
18. Non-Euclidean geometry - Wikipedia, Zugriff am April 17, 2025,
https://en.wikipedia.org/wiki/Non-Euclidean_geometry
 19. Key Concepts in Non-Euclidean Geometries to Know for Groups and Geometries - Fiveable, Zugriff am April 17, 2025,
<https://library.fiveable.me/lists/key-concepts-in-non-euclidean-geometries>
 20. Maurits Escher's impossible reality - Graphéine, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/maurits-escher-impossible-reality>
 21. MC Escher: Architect Of The Impossible - RIOT NYC, Zugriff am April 17, 2025,
<https://riot.nyc/mc-escher-architect-of-the-impossible/>
 22. The paradoxical universe of M.C. Escher :: November 2015 - Cassone Art, Zugriff am April 17, 2025,
<http://www.cassone-art.com/magazine/article/2015/11/the-amazing-world-of-mc-escher/?psrc=featured-reviews>
 23. Exploring the Application of Multiple Contradictory Space Elements and Principles of M.C. Escher - UiTM Institutional Repository, Zugriff am April 17, 2025,
<https://ir.uitm.edu.my/97428/1/97428.pdf>
 24. M.C. Escher Paintings, Bio, Ideas - The Art Story, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.theartstory.org/artist/escher-mc/>
 25. 10 Works to Meet M.C. Escher - Sybaris Collection, Zugriff am April 17, 2025,
<https://sybaris.com.mx/10-works-to-meet-m-c-escher/>
 26. Only at Home in a Paradox: M.C. Escher Gets His Artworld Due - Momus, Zugriff am April 17, 2025,
<https://momus.ca/only-at-home-in-a-paradox-m-c-escher-gets-his-artworld-due/>
 27. The Magic Mirror of M. C. Escher - SPEND IN Magazine, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.spend-in.com/articulos/arte/escher-2>
 28. Escher + Alhambra = Infinity - AramcoWorld, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.aramcoworld.com/articles/2023/escher-alhambra-infinity>
 29. The Architecture of Information Architecture, Interaction Design and The Patterning of Digital Information by Martyn Dade-Robertson | PDF - Scribd, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.scribd.com/document/672502282/The-Architecture-of-Information-Architecture-Interaction-Design-and-the-Patterning-of-Digital-Information-by-Martyn-Dade-Robertson>
 30. Design Principles for Coordination in the Metaverse - NSF Public ..., Zugriff am April 17, 2025, <https://par.nsf.gov/servlets/purl/10334738>
 31. Cybernetic Architecture — Zaha Hadid Virtual Reality Group, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.zhvrgroup.com/cybernetic-architecture>
 32. Scenography | explore the artistic field that emerged in Italy, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.ilustromania.com/artistic-fields/scenography>
 33. Designing for the Future of Theater and Immersive Entertainment - Gensler, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.gensler.com/blog/designing-future-of-theater-immersive-entertainment>

34. A Reader's Guide to Magical Realism - SuperSummary, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.supersummary.com/magical-realism-genre-guide/>
35. How to Make Your Fantasy World Feel Real: 6 Pillars of Organic Worldbuilding, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/how-to-make-your-fantasy-world-feel-real/>
36. Ethical Worldbuilding in Games - Massive Entertainment, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.massive.se/blog/games-technology/ethical-worldbuilding-in-games/>
37. Rhizome | Oxford Research Encyclopedia of Literature, Zugriff am April 17, 2025, <https://oxfordre.com/literature/display/10.1093/acrefore/9780190201098.001.0001/acrefore-9780190201098-e-1112?d=%2F10.1093%2Facrefore%2F9780190201098.001.0001%2Facrefore-9780190201098-e-1112&p=emailA0PbSzK3PTWfK>
38. Gilles Deleuze - (Intro to Literary Theory) - Vocab, Definition, Explanations | Fiveable, Zugriff am April 17, 2025, <https://fiveable.me/key-terms/introduction-to-literary-theory/gilles-deleuze>
39. Philip K Dick - A Master of Science Fiction - ubik.dk, Zugriff am April 17, 2025, <http://www.ubik.dk/pkd/pkdcritic.htm>
40. Ubik by Philip K. Dick | Goodreads, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.goodreads.com/book/show/7719581>
41. Afterlife Beliefs: Religions & Themes | StudySmarter, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/religious-studies/belief-systems/afterlife-beliefs/>
42. 12.5 Death and the afterlife - World Literature I - Fiveable, Zugriff am April 17, 2025, <https://library.fiveable.me/world-literature-i/unit-12/death-afterlife/study-guide/ZAKeFU1InN4187SH>
43. The Olmec Concept of the Afterlife - MexicoHistorico.com, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.mexicohistorico.com/paginas/The-Olmec-Concept-of-the-Afterlife.html>
44. paulohscwb.github.io, Zugriff am April 17, 2025, <https://paulohscwb.github.io/SacredGeometry/symbols/#:~:text=Sacred%20Geometry%20is%20centered%20on,or%20cell%20interconnecting%20vital%20processes.>
45. Sacred Geometry symbols in Virtual Reality and Augmented Reality - GitHub Pages, Zugriff am April 17, 2025, <https://paulohscwb.github.io/SacredGeometry/symbols/>
46. Dimension - Wikipedia, Zugriff am April 17, 2025, <https://en.wikipedia.org/wiki/Dimension>
47. Mathematical Modeling of Physical Reality: From Numbers to Fractals, Quantum Mechanics and the Standard Model - MDPI, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.mdpi.com/1099-4300/26/11/991>
48. Many-worlds interpretation - Wikipedia, Zugriff am April 17, 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/Many-worlds_interpretation
49. Can Classical Worlds Emerge from Parallel Quantum Universes? - Physics (APS), Zugriff am April 17, 2025, <https://physics.aps.org/articles/v17/155>

50. Many-Worlds Interpretation of Quantum Mechanics - Stanford Encyclopedia of Philosophy, Zugriff am April 17, 2025,
<https://plato.stanford.edu/entries/qm-manyworlds/>
51. Environmental Storytelling in Video Games - Game Design Skills, Zugriff am April 17, 2025, <https://gamedesignskills.com/game-design/environmental-storytelling/>
52. Immersive Worlds: How Environmental Storytelling Shapes Gameplay | Gamefa English site, Zugriff am April 17, 2025,
<https://en.gamefa.com/2824/environmental-storytelling/>
53. The Art of World-Building: Creating Immersive Game Environments ..., Zugriff am April 17, 2025,
<https://gamepill.com/the-art-of-world-building-creating-immersive-game-environments/>
54. Storytelling in Environment Art & Level Design - ArtStation, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.artstation.com/blogs/dominiquebuttiens/0gyA/storytelling-in-environment-art-level-design>
55. Game Design as Narrative Architecture - ResearchGate, Zugriff am April 17, 2025,
https://www.researchgate.net/publication/238654339_Game_Design_as_Narrative_Architecture
56. Environment Design as Visual Storytelling: Theory and Practice - YouTube, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=t7VkrExQwSo>
57. Environment Design as Spatial Cinematography: Theory and Practice - YouTube, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=L27Qb20AYmc>
58. Time and Space in Digital Game Storytelling - ResearchGate, Zugriff am April 17, 2025,
https://www.researchgate.net/publication/50283026_Time_and_Space_in_Digital_Game_Storytelling
59. Here and There: Notes on Henry Jenkins' "Game Design as Narrative Architecture", Zugriff am April 17, 2025,
<https://invalidmemory.wordpress.com/2015/03/20/here-and-there-on-henry-jenkins-game-design-as-narrative-architecture/>
60. Player Agency: Definition & Game Design | Vaia, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.vaia.com/en-us/explanations/computer-science/game-design-in-computer-science/player-agency/>
61. A study about how story choices affect the player's sense of agency - DiVA portal, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1568663/FULLTEXT01.pdf>
62. Exploring Gamification and Serious Games for Mental Health: A Narrative Review | Cureus, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.cureus.com/articles/320505-exploring-gamification-and-serious-games-for-mental-health-a-narrative-review>
63. How to Represent Mental Illness in Games - YouTube, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.youtube.com/watch?v=ozLyCFbklv8>
64. Gamification for Mental Health and Health Psychology: Insights at the First Quarter Mark of the 21st Century - PMC, Zugriff am April 17, 2025,
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11353921/>

65. Difficulties with understanding and improving dissociated mechanics :
r/RPGdesign - Reddit, Zugriff am April 17, 2025,
https://www.reddit.com/r/RPGdesign/comments/1q7xoa0/difficulties_with_understanding_and_improving/
66. Dissociated Mechanics - The Alexandrian, Zugriff am April 17, 2025,
<https://thealexandrian.net/wordpress/1545/roleplaying-games/dissociated-mechanics>
67. Necro - On the existence of dissociated mechanics | Tabletop Roleplaying Open - RPGnet Forums, Zugriff am April 17, 2025,
<https://forum.rpg.net/index.php?threads/on-the-existence-of-dissociated-mechanics.697377/post-17033366>
68. Dissociated Mechanics – A Brief Primer - The Alexandrian, Zugriff am April 17, 2025,
<https://thealexandrian.net/wordpress/17231/roleplaying-games/dissociated-mechanics-a-brief-primer>
69. A rebuttal to “Dissociated Mechanics- A Brief Primer : r/RPGdesign - Reddit, Zugriff am April 17, 2025,
https://www.reddit.com/r/RPGdesign/comments/h0iloq/a_rebuttal_to_dissociated_mechanics_a_brief_primer/
70. What are Dissociated Mechanics? - Brilliant Gameologists Forum, Zugriff am April 17, 2025, <https://bg-archive.minmaxforum.com/index.php?topic=13369.0>
71. What's in a game: Video game visual-spatial demand location exhibits a double dissociation with reading speed - ResearchGate, Zugriff am April 17, 2025,
https://www.researchgate.net/publication/366545808_What's_in_a_game_Video_game_visual-spatial_demand_location_exhibits_a_double_dissociation_with_reading_speed
72. Abstraction and Explicitness: Two Dimensions of RPG Mechanics - Living Myth Design Rpg, Zugriff am April 17, 2025,
<https://livingmythrpg.wordpress.com/2022/12/26/abstraction-and-explicitness-two-dimensions-of-rpg-mechanics/>
73. Illustration of the process-dissociation procedure in Study 2. “+” and... - ResearchGate, Zugriff am April 17, 2025,
https://www.researchgate.net/figure/Illustration-of-the-process-dissociation-procedure-in-Study-2-and-refer-to_fig6_366006220
74. The Mechanics of What Remains of Edith Finch - The Gemsbok, Zugriff am April 17, 2025,
<https://thegemsbok.com/art-reviews-and-articles/what-remains-of-edith-finch-giant-sparrow-mechanics-analysis/>
75. Video Game Therapy For Mental Health - Indiana Center for Recovery, Zugriff am April 17, 2025,
<https://www.treatmentindiana.com/resources/mental-health/video-game-therapy-for-mental-health/>
76. Healing Games: Power of Behavioral Design in Improving Resilience - ResearchGate, Zugriff am April 17, 2025,
https://www.researchgate.net/publication/381162163_Healing_Games_Power_of_Behavioral_Design_in_Improving_Resilience

77. The Role of Game Design in Mental Health: Promoting well-being through gaming experiences | MoldStud, Zugriff am April 17, 2025, <https://moldstud.com/articles/p-the-role-of-game-design-in-mental-health-promoting-well-being-through-gaming-experiences>
78. Integrating Health Behavior Theory and Design Elements in Serious Games - PMC, Zugriff am April 17, 2025, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4607397/>
79. Game Design in Mental Health Care: Case Study–Based Framework for Integrating Game Design Into Therapeutic Content - PMC, Zugriff am April 17, 2025, <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8686469/>
80. Therapy Games & Inclusive Gaming: How An Industry Can Cater to All | Chaos Theory, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.chaostheorygames.com/blog/therapy-games-inclusive-gaming-how-a-n-industry-can-cater-to-all>
81. Game Over, Trauma! Empowering Trauma Healing Through Gaming - FLORE, Zugriff am April 17, 2025, https://flore.unifi.it/bitstream/2158/1329180/1/554411_1_En_31_Chapter_OnlinePDF.pdf
82. Repairing Games: Affect, Psychosocial Disability, and Game Creation - eScholarship.org, Zugriff am April 17, 2025, <https://escholarship.org/uc/item/1bj3f4mw>
83. (PDF) A Game Design Method for Therapeutic Games - ResearchGate, Zugriff am April 17, 2025, https://www.researchgate.net/publication/309222256_A_Game_Design_Method_for_Therapeutic_Games
84. Making healing fun in an Turn-Based RPG? : r/gamedesign - Reddit, Zugriff am April 17, 2025, https://www.reddit.com/r/gamedesign/comments/1bu1d2m/making_healing_fun_in_an_turnbased_rpg/
85. Externalizing Internal Conflict - Creative Screenwriting, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.creativescreenwriting.com/externalizing-internal-conflict-2/>
86. Improve Your Memory by Building a Memory Palace - Coursera, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.coursera.org/articles/memory-palace>
87. Using a game as a memory palace : r/memorypalace - Reddit, Zugriff am April 17, 2025, https://www.reddit.com/r/memorypalace/comments/192u933/using_a_game_as_a_memory_palace/
88. 5 Memory Palace Examples To Improve Your Memory Training Practice, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.magneticmemorymethod.com/memory-palace-examples/>
89. How to Build a Memory Palace, Zugriff am April 17, 2025, <https://artofmemory.com/blog/how-to-build-a-memory-palace/>
90. How to create a Memory Palace - Tutorial by 2-times World Champion - YouTube, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=tfyH-yXmbHw>
91. Aidan's Infinite Play 33 The Ultimate Guide To Creating A Memory Palace For Students, Zugriff am April 17, 2025,

- <https://www.aidanhelfant.com/aidans-infinite-play-33-the-ultimate-guide-to-creating-a-memory-palace-for-students/>
92. How to Create a Virtual Memory Palace - YouTube, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=myN7wCWDWCI>
 93. Memory Palace Example: 5 POWERFUL Paths To Remembering More - YouTube, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=rWd1KaWFBm0>
 94. GAME DESIGN AS NARRATIVE ARCHITECTURE - Polish Association for American Studies, Zugriff am April 17, 2025, <https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/09.-Henry-Jenkins-Game-Design-As-Narrative-Architecture.pdf>
 95. Uses for Memory Palaces - Ars Magica - Atlas Games RPG Forum, Zugriff am April 17, 2025, <https://forum.atlas-games.com/t/uses-for-memory-palaces/171058>
 96. First-Person Narrative: Definition, Examples, and How to Write in ..., Zugriff am April 17, 2025, <https://spines.com/writing-a-first-person-narrative/>
 97. Paradoxical Spaces in Literature, Film and Architecture: A Dialogue with Alain Robbe-Grillet, Zugriff am April 17, 2025, <https://doi.org/10.1515/9780773566019-012>
 98. Focalization - Basrah, Zugriff am April 17, 2025, <https://faculty.uobasrah.edu.iq/uploads/teaching/1679783616.pdf>
 99. Point of View and Narrative Technique | Cairn.info, Zugriff am April 17, 2025, <https://shs.cairn.info/a-handbook-of-literary-terms--9782011401793-page-100?lang=fr>
 100. focalization | Narrative and Memory - WordPress.com, Zugriff am April 17, 2025, <https://narrativeandmemory.wordpress.com/tag/focalization/>
 101. SUBJECTIVE REALITY - CORE, Zugriff am April 17, 2025, <https://core.ac.uk/download/pdf/326005285.pdf>
 102. Architectural Sciences, Spatial Design and Planning Researches - iksad yayınevi, Zugriff am April 17, 2025, <https://iksadyayinevi.com/wp-content/uploads/2024/11/Architectural-Sciences-Spatial-Design-and-Planning-Researches.pdf>
 103. Epistemic Beliefs and Open Learner Models - CEUR-WS.org, Zugriff am April 17, 2025, <https://ceur-ws.org/Vol-732/paper6.pdf>
 104. Designing Knowledge Representations for Learning Epistemic Practices of Science - ScholarSpace, Zugriff am April 17, 2025, <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstreams/52c6bafa-6748-4247-b350-7d3bd368ffb2/download>
 105. Visual and Narrative Comprehension of Trauma | Journal of Ethics ..., Zugriff am April 17, 2025, <https://journalofethics.ama-assn.org/article/visual-and-narrative-comprehension-trauma/2020-06>
 106. Symbolic interactionism - Wikipedia, Zugriff am April 17, 2025, https://en.wikipedia.org/wiki/Symbolic_interactionism
 107. Symbolic Interactionism Theory & Examples - Simply Psychology, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.simplypsychology.org/symbolic-interaction-theory.html>
 108. Narrative Techniques In Writing Definition Types, Zugriff am April 17, 2025,

- <http://preprod.francophonie2024.gouv.fr/66622126/remain/pay/function/narrative+techniques+in+writing+definition+types.pdf>
109. eprints.soton.ac.uk, Zugriff am April 17, 2025, https://eprints.soton.ac.uk/458014/1/Strange_Patterns.pdf
 110. Embracing ambiguity in narrative design: how games can tell stories ..., Zugriff am April 17, 2025, <https://amostagreeablepastime.com/2020/07/05/embracing-ambiguity-in-narrative-design-how-games-can-tell-stories-better/>
 111. Consciousness = Metaphysics + Physics + Biology - Preprints.org, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.preprints.org/manuscript/202409.0647/v1/download>
 112. The Metaphysics of Gameplay: Death and Rebirth as Spiritual Growth | February 2024, Zugriff am April 17, 2025, <https://themetaphysicalcompass.com/the-metaphysics-of-gameplay-death-and-rebirth-as-learning-and-spiritual-growth/>
 113. Mechanisms of Meaning: Absurdism and Realism in Game Design as Philosophical Manifestations in NieR: Automata and Metal Gear Solid - Atlantis Press, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.atlantis-press.com/article/125998099.pdf>
 114. Designing Epistemic Concepts, Zugriff am April 17, 2025, https://digitalcommons.unl.edu/context/philosophydiss/article/1012/viewcontent/Designing_Epistemic_Concepts.pdf
 115. Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments, Zugriff am April 17, 2025, <https://homepages.hass.rpi.edu/ruiz/Eco/Readings/simulating%20philosophy%20interpreting%20Video%20Games%20as%20Executable%20Thought%20experiments.pdf>
 116. Focalization, Zugriff am April 17, 2025, https://www.uni-koeln.de/~ame02/jahn_2007.pdf
 117. View of Four Characters in Search of a Narrator: Focalization and the Representation of Consciousness in Under the Volcano | Studies in Canadian Literature, Zugriff am April 17, 2025, <https://journals.lib.unb.ca/index.php/scl/article/view/8187/9244>
 118. An Analysis of Narrative Techniques and Health Communication Impact in the Medical Documentary Depression and Me - SHS Web of Conferences, Zugriff am April 17, 2025, https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/pdf/2024/19/shsconf_iclrc2024_04004.pdf
 119. Focalization (Point of View) – ENGL 25640 The Problem of Fictional Character, Zugriff am April 17, 2025, <https://voices.uchicago.edu/201801engl25640/focalization-point-of-view/>
 120. Analysis of Focalization: A Case of John Steinbeck's "The Grapes of Wrath" - Journal of Asian Development Studies, Zugriff am April 17, 2025, <https://poverty.com.pk/index.php/Journal/article/download/391/348/732>
 121. The framework of focalization. A narrator's online mentation is... | Download Scientific Diagram - ResearchGate, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.researchgate.net/figure/The-framework-of-focalization-A-narrators-online-mentation-is...>

- [ne-mentation-is-grounded-in-the_fig7_344239602](#)
122. How to Tell a Story without Words: Time and Focalization in Shaun Tan's *The Arrival* (2006), Zugriff am April 17, 2025, <https://www.comicsgrid.com/article/id/4043/>
 123. Environmental design studies on perception and simulation: an urban design approach, Zugriff am April 17, 2025, <https://journals.openedition.org/ambiances/647?lang=en>
 124. Epistemic Forms and Epistemic Games - Lorraine Sherry's Website, Zugriff am April 17, 2025, https://lcssherry.org/publications/e_games.html
 125. Design Epistemology - MDPI, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.mdpi.com/2078-2489/3/4/621>
 126. Full article: Constructing shared understanding of complex interdisciplinary problems: Epistemic games in interdisciplinary teamwork - Taylor & Francis Online, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10508406.2024.2341390>
 127. Game Design Research, Zugriff am April 17, 2025, <https://dlib.hust.edu.vn/bitstream/HUST/24945/1/OER000003212.pdf>
 128. Full article: What Is at Stake? The Ontological Dimension of Environmental Conflicts - Taylor & Francis Online, Zugriff am April 17, 2025, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/08941920.2024.2329888>
 129. Designed Physical Environments as Related to Selves, Symbols, and Social Reality: A Proposal for a Humanistic Paradigm Shift for Architecture, Zugriff am April 17, 2025, https://digitalscholarship.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=sociology_pubs
 130. Design as Research in Landscape Architecture, Zugriff am April 17, 2025, <https://lj.uwpress.org/content/wplj/38/1-2/87.full.pdf>
 131. Reinforcement Learning-Enhanced Procedural Generation for Dynamic Narrative-Driven AR Experiences Accepted at GRAPP 2025 - 20th International Conference on Computer Graphics Theory and Applications - arXiv, Zugriff am April 17, 2025, <https://arxiv.org/html/2501.08552v1>
 132. (PDF) Procedural Content Generation for Games: A Survey - ResearchGate, Zugriff am April 17, 2025, https://www.researchgate.net/publication/262327212_Procedural_Content_Generation_for_Games_A_Survey
 133. How Do You Balance Internal and External Conflict? - Gotham Ghostwriters, Zugriff am April 17, 2025, <https://gothamghostwriters.com/balancing-internal-and-external-conflict-when-writing-a-thriller/>
 134. How do you give to your character an inner conflict? : r/writing - Reddit, Zugriff am April 17, 2025, https://www.reddit.com/r/writing/comments/osv6fs/how_do_you_give_to_your_character_an_inner/
 135. The Philosophical Roots of Computer Game Design, Zugriff am April 17, 2025, <http://www.designersnotebook.com/Lectures/Roots/roots.htm>
 136. Universe building with custom laws of physics : r/worldbuilding - Reddit, Zugriff

am April 17, 2025,

https://www.reddit.com/r/worldbuilding/comments/xe5wea/universe_building_with_custom_laws_of_physics/

137. The Thinking Hand Existential And Embodied Wisdom In Architecture Juhani Pallasmaa, Zugriff am April 17, 2025,
<http://preprod.francophonie2024.gouv.fr/33159414/wrap/know/wonder/the+thinking+hand+existential+and+embodied+wisdom+in+architecture+juhani+pallasmaa.pdf>
138. Interpretative Phenomenological Analysis of Hero's Journeys in Zelda: Opportunities & Issues for Games Studies, Zugriff am April 17, 2025,
<https://gamestudies.org/2302/articles/moran>
139. 15 Philosophical Thought Experiments That Will Definitely Blow Your Mind - Adarsh Badri, Zugriff am April 17, 2025,
<https://adarshbadri.me/philosophy/philosophical-thought-experiments/>