

**Christina Kutscher**

# **Tell Me More**

**Storytelling in Video Games from  
a Literary Studies' Perspective**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

C. Kutscher: Tell Me More

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

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

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2019

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.  
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit  
Zustimmung der Autorin möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch  
Druck und Bindung: Schaltdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-152-7

# Table of Contents

	<b>Introduction</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	<b>Theoretical Approaches to Game Studies and Storytelling in Video Games</b>	<b>13</b>
<b>1.1</b>	<b>Terminology</b>	<b>14</b>
<b>1.2</b>	<b>What is a Video Game?</b>	<b>15</b>
1.2.1	Immersion	17
1.2.2	Flow	20
1.2.3	Playing and Interacting	22
<b>1.3</b>	<b>Game Studies</b>	<b>25</b>
1.3.1	Ludology vs. Narratology	26
1.3.2	Approaches to Storytelling in Digital Games	28
1.3.3	Different Elements of Storytelling in Digital Games	36
<b>2</b>	<b>Close Reading: How Storytelling in <i>Resident Evil 4</i> and <i>What Remains of Edith Finch</i> Constructs Meaning</b>	<b>47</b>
<b>2.1</b>	<b><i>Resident Evil 4</i>: Of Parasites and Structure</b>	<b>48</b>
2.1.1	Established Structures and Archetypal Characters in <i>Resident Evil 4</i>	48
2.1.2	Cinematic Practices, Generic Conventions, and Fear in <i>Resident Evil 4</i>	55
2.1.3	Constituting Meaning by Merging Common Elements	62
<b>2.2</b>	<b><i>What Remains of Edith Finch</i>: Narrating a Life</b>	<b>63</b>
2.2.1	Embedded and Frame Narratives	64
2.2.2	Investigating the Concepts of Narrator and Focalization in <i>What Remains of Edith Finch</i>	66
2.2.3	Intermediality and Environmental Storytelling in <i>What Remains of Edith Finch</i>	68
2.2.4	Making Sense of Death	70
<b>2.3</b>	<b>Evaluating Text-oriented Approaches to Video Games</b>	<b>70</b>

<b>3</b>	<b>The Sublime in <i>Final Fantasy 12</i> and <i>ABZÛ</i></b>	<b>73</b>
<b>3.1</b>	<b>Defining the Sublime</b>	<b>73</b>
<b>3.2</b>	<b>Vastness in <i>Final Fantasy 12</i></b>	<b>77</b>
3.2.1	Vestiges of Abuse: Defunct Civilisations as Sources of the Sublime in <i>Final Fantasy 12</i>	79
3.2.2	Getting Lost: Nature as a Source of the Sublime in <i>Final Fantasy 12</i>	84
<b>3.3</b>	<b>Ocean in <i>ABZÛ</i></b>	<b>87</b>
3.3.1	Many Colourful Fish and Plants	88
3.3.2	Many Unknown Places	90
3.3.3	Many Possibilities	91
<b>3.4</b>	<b>Evaluating Context-oriented Approaches to Video Games</b>	<b>93</b>
<b>4</b>	<b>Outlook</b>	<b>95</b>
	<b>Conclusion</b>	<b>97</b>
	<b>Endnotes</b>	<b>101</b>
	<b>Works Cited</b>	<b>103</b>
	<b>Primary Sources</b>	<b>103</b>
	Video Games	105
	Musical Scores	106
	<b>Secondary Sources</b>	<b>107</b>