

Felix Schröter

SPIEL | FIGUR

Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur

SCHÜREN

Inhalt

Würdigung	7
1 Einleitung	9
Teil I: Zur Theorie der Computerspielfigur	
2 Zum Stand der Figurenforschung	19
2.1 Figurenforschung in Literatur- und Medienwissenschaft	21
2.2 Forschung zur Computerspielfigur	37
3 Figurendarstellung im Computerspiel	55
3.1 Darstellungsmodi des Computerspiels	57
3.2 Ontologie der Computerspielfigur	75
3.3 Mittel der Figurendarstellung	90
4 Figurenrezeption im Computerspiel	103
4.1 Figurenrezeption im Film	107
4.2 Figurenrezeption im Computerspiel: kognitive Aspekte	115
4.3 Figurenrezeption im Computerspiel: emotive Aspekte	133
5 Figurenanalyse im Computerspiel	147
5.1 Computerspielfiguren als fiktive Wesen	151
5.2 Computerspielfiguren als Spielfiguren	159
5.3 Computerspielfiguren als Repräsentation von Spielern	167

Teil II: Zur Ästhetik der Computerspielfigur

6 Zur Ästhetik spielergesteuerter Figuren	179
6.1 Rezeptionsästhetik spielergesteuerter Figuren	181
6.2 Figurensubjektivität und Embodiment	204
6.3 Subjektivität und Embodiment in JOURNEY	212
7 Zur Ästhetik computergesteuerter Figuren	223
7.1 Rezeptionsästhetik computergesteuerter Figuren	224
7.2 Emotionale Anteilnahme an computergesteuerten Figuren	243
7.3 Figurenrezeption in ALIEN: ISOLATION	255
8 Zur Ästhetik Mitspieler-gesteuerter Figuren	265
8.1 Rezeptionsästhetik Mitspieler-gesteuerter Figuren	266
8.2 Soziale Involvierung durch Mitspieler-gesteuerte Figuren	277
8.3 Soziale Involvierung in DESTINY 2	284
9 Zusammenfassung	295
9.1 Darstellung, Ontologie und Rezeption von Computerspielfiguren	295
9.2 Analyse von Computerspielfiguren	298
9.3 Ästhetik von Computerspielfiguren	299
9.4 Ausblick: Jenseits der Rezeptionsästhetik	302
10 Medienverzeichnis	311
10.1 Computerspielverzeichnis	311
10.2 Filmverzeichnis	313
10.3 Serienverzeichnis	313
10.4 Literaturverzeichnis (Primärliteratur)	313
11 Literaturverzeichnis	314
12 Abbildungsverzeichnis	336
13 Register	338

1 Einleitung

Zu den bewährtesten Formen der Nobilitierung eines medienwissenschaftlichen Untersuchungsgegenstandes gehört einerseits die Feststellung, dass jener Gegenstand ein allgegenwärtiger Teil zeitgenössischer Medienkultur sei, und andererseits der Befund, dass seine Erforschung im medienwissenschaftlichen Diskurs bislang nur unzureichend erfolgt sei. Und auch auf die Gefahr hin, mich damit einer rhetorischen Standardfigur zu bedienen, bin ich geneigt, ebendies für den Gegenstand des vorliegenden Buches zu postulieren: Figuren sind in der Tat überall. Ob in Literatur, Theater, Film und Fernsehen, in Comics, im Hörspiel oder im Computerspiel – die Zuwendung zu fiktiven Wesen ist ein derart selbstverständlicher Teil von Medienrezeption, dass wir uns der Vielzahl figurenbezogener Wahrnehmungsprozesse und ihrer Wirkungen in der Regel kaum bewusst sind.

Dabei kann die kulturelle Bedeutung von Figuren und das Ausmaß ihrer individuellen Wirkungen auf Mediennutzer kaum hoch genug eingeschätzt werden, was sich auch in der Vielzahl wissenschaftlicher Zugänge zu Figuren widerspiegelt: Die Narratologie interessiert sich für Figuren als eines der konstitutiven Elemente von Geschichten; die kognitive Medientheorie interessiert sich für Figuren als Angelpunkt perceptiver, kognitiver und emotionaler Aspekte der Medienrezeption; die Phänomenologie untersucht die durch Figuren konstituierte Subjektposition in der Medienzuwendung; und die Transmedialitätsforschung befragt Figurendarstellungen auf das Verhältnis von medienspezifischen und transmedialen Darstellungsstrukturen. Diese keineswegs vollständige Auflistung theoretischer Perspektiven auf Figuren macht bereits deutlich, dass es sich bei diesen nicht nur um ein allgegenwärtiges Phänomen zeitgenössischer Medienkultur und ein zentrales Motiv für die Zuwendung zu Medien handelt, sondern ebenfalls um einen facettenreichen und umkämpften Gegenstand medienwissenschaftlicher Forschung.

Dies gilt ebenso für Computerspielfiguren. So haben sich um die Figurenensembles von Nintendos *SUPER MARIO BROS.*' (Nintendo, 1985) und *POKÉMON* (Game Freak, 1996) millionenschwere transmediale Franchises entwickelt und zahllose Figuren aus Filmen, Fernsehserien oder Comics halten ihrerseits Einzug ins Computerspiel. Figuren fungieren als Schnittstelle der Interaktion des Spielers¹ mit der Spielwelt und als Kristallisationspunkt für unterschiedlichste Facetten des Spielerlebens: Sie <fiktionalisieren> das abstrakte Regelsystem des Spiels und geben ihm eine konkrete audiovisuelle Gestalt; sie motivieren die häufig repetitiven Spielhandlungen durch die Rückbindung an Ziele und Motive fiktiver Wesen; und sie dienen als Repräsentation des Spielers im sozialen Raum von Multiplayer-Spielen – um nur einige Aspekte zu nennen.

Dabei ist es gerade die Vielzahl unterschiedlicher Formen und Funktionen, die Figuren in aktuellen Computerspielen annehmen können, die den medienwissenschaftlichen Zugriff auf Computerspielfiguren erschwert: Ist es überhaupt sinnvoll, sie vor dem Hintergrund der häufig geringen narrativen Ambitionen von Computerspielen als Bestandteil von Erzählungen zu analysieren? Unterscheiden sich regelbasierte Konstrukte, die als <Figuren> fiktionalisiert werden, in signifikanter Weise von anderen regelbasierten Konstrukten, die z. B. als <Objekte> oder <Räume> fiktionalisiert werden? Und lässt sich ihre kommunikative Funktion in Multiplayer-Kontexten überhaupt mit den Mitteln einer kulturwissenschaftlich orientierten Medienwissenschaft adäquat erfassen? Im vorliegenden Buch möchte ich Antworten auf diese metatheoretischen Fragen geben (*Theorie der Computerspielfigur*) und gleichzeitig die medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Computerspielfigur um eine konkrete Perspektive erweitern, die ich für die Erklärung figurenbezogener Darstellungs- und Rezeptionsweisen für äußerst relevant und bislang nur unzureichend erforscht halte: die Ästhetik der Computerspielfigur.

Dies ist ein zugegebenermaßen ambitioniertes Unterfangen, zumal die Rede von *der* Theorie bzw. *der* Ästhetik der Computerspielfigur die Tatsache verschleiern, dass es zweifellos viele verschiedene theoretische Zugänge zur Figur und ihren medienspezifischen Ausdrucksformen gibt. Bevor ich diese Zugänge im Rahmen eines Forschungsüberblicks in Kapitel 2 ausführlicher behandle, möchte ich mich im Folgenden darauf beschränken, meine eigene Perspektive auf die Computerspielfigur zu konturieren, die Ziele dieser Untersuchung zu formulieren und ihre wesentlichen Argumentationsschritte zu entfalten. Dabei wird deutlich werden, dass mich im Rahmen meiner *theoretischen* Beschäftigung mit Computerspielfiguren vor allem Aspekte ihrer Darstellung, Rezeption und Analyse inter-

1 Den Verlagsvorgaben zur besseren Lesbarkeit folgend werde ich für personenbezogene Bezeichnungen das generische Maskulinum verwenden, schließe dabei jedoch ausdrücklich jegliche Geschlechteridentitäten ein.

essieren, während im Rahmen meiner ästhetischen Beschäftigung mit ihnen vor allem der Zusammenhang ästhetischer Gestaltung und ästhetischer Wahrnehmung im Zentrum stehen wird. Konkret lauten damit die in diesem Buch aufgeworfenen Forschungsfragen: Was sind Computerspielfiguren? Wie werden sie verstanden und erlebt? Wie können sie systematisch analysiert werden? Und wie beziehen aktuelle Computerspiele in der Darstellung von Figuren den Wahrnehmungsapparat von Spielerinnen und Spielern in ihre ästhetische Struktur ein?

Ein Begriff, der die so aufgerufene Forschungsperspektive am präzisesten umreißt, ist der Begriff der *Rezeptionsästhetik*. Während Medienästhetik sich allgemein mit der ‹textuellen› Gestaltung medialer Artefakte beschäftigt, ist die rezeptionsästhetische Perspektive insbesondere am Zusammenhang von ästhetischer Gestaltung und ästhetischer Wahrnehmung interessiert (vgl. dazu ausführlich Kap. 4). Die für die medienwissenschaftliche Analyse zentrale Prämisse des rezeptionsästhetischen Ansatzes ist die Verankerung von Rezeptionsaktivitäten im Text selbst:² Er fragt danach, wie ein mediales Artefakt den Wahrnehmungsapparat seiner Rezipienten adressiert und ihn in seiner ästhetischen Struktur einbezieht (vgl. Fahlenbrach 2010: 16–27). Wie Lothar Mikos beschreibt, handelt es sich bei der rezeptionsästhetischen Methode insofern um eine ‹strukturfunktionale Analyse› (Mikos 2001: 332), als sie in den Strukturen von Medientexten das ‹Interaktionsangebot› herauszuarbeiten versucht, durch das sich die Texte funktional für die Rezipienten über deren kognitive und emotionale Aktivitäten erschließen. Dieses in der Tradition der literaturwissenschaftlichen Rezeptionsästhetik von Hans Robert Jauss und Wolfgang Iser stehende Forschungsprogramm weist damit starke Parallelen zum ‹‹formal/functional› approach› (Gregersen 2014: 253) kognitiver Medientheorien auf.

Tatsächlich hat die kognitive Filmtheorie seit den 1990er-Jahren einige bahnbrechende Arbeiten zur ‹strukturfunktionalen› Analyse von (Film-)Figuren hervorgebracht, die nicht nur zu aufschlussreichen Beschreibungen der ästhetischen Struktur audiovisueller Medienangebote beigetragen, sondern auch laborierte Modelle der Rezeption von Figuren entwickelt haben, darunter Murray Smiths *Engaging Characters* (1995), Jens Eders *Die Figur im Film* (2008) oder Carl Plantingas *Moving Viewers* (2009). Wie insbesondere Eders Forschung zur Figur im

- 2 Wenn ich im Folgenden die Begriffe ‹Text› oder ‹textuelle Strukturen› verwende, so geschieht dies im Bewusstsein, dass der Textbegriff bereits in der Ausweitung auf nicht-literarische Medienangebote umstritten und insbesondere mit Hinblick auf das Computerspiel kritisiert worden ist (vgl. Backe 2008: 134–142). Dennoch bin ich der Ansicht, dass *erstens* eine inklusive Definition von Texten als durch Kohärenz und Abgrenzung gekennzeichnete ‹Verbindung[en] mehrerer Zeichen zu einem größeren Zeichengefüge› (Hickethier 2010: 101) durchaus nicht dafür blind sein muss, *wie* diese Zeichen medienspezifisch hervorgebracht werden, und dass *zweitens* der Textbegriff durchaus dafür geeignet ist, ‹darstellende› oder ‹repräsentationale› Strukturen digitaler Spiele von anderen Aspekten abzugrenzen (etwa die partizipative Konfiguration oder mentale Repräsentation dieser Textstrukturen).

Film demonstriert, sind kognitive Medien- und Figurentheorien dabei nicht nur hervorragend dafür geeignet, die ästhetische Struktur von Figurendarstellungen und deren Rezeption zu beschreiben, sondern ebenfalls überzeugende Antworten auf Fragen der Ontologie und systematischen Analyse von Figuren zu geben. Da viele Konzepte der kognitiven Filmtheorie außerdem anschlussfähig an die figurenbezogene Forschung der kognitiven und transmedialen Narratologie sind, werden es vor allem diese beiden Perspektiven sein, die meine rezeptionsästhetische Diskussion der Computerspielfigur informieren werden.

Ist jedoch die Diskussion einer medienspezifischen Rezeptionsästhetik der Computerspielfigur überhaupt nötig? Wird sie nicht schon hinreichend von existierenden Forschungsansätzen der kognitiven Filmtheorie oder transmedialen Narratologie abgedeckt? Wenig überraschend – und der ausführlichen Darstellung des Forschungsstands in Kapitel 2.2 vorgreifend – muss ich konstatieren, dass sowohl die kognitive Medientheorie des Computerspiels als auch das Projekt einer Figurentheorie des Computerspiels noch in den Kinderschuhen steckt. Zwar hat sich seit den späten 2000er-Jahren das Computerspiel als fester Gegenstand der *cognitive media studies* etabliert³ und viele Beiträge der interdisziplinären Game Studies und transmedialen Narratologie streifen Fragen der Theorie und Ästhetik der Figur,⁴ doch leidet die figurenbezogene Forschung insgesamt unter disziplinärer Zersplitterung und mangelnder Systematik. Nachdem ich mich selbst bereits in einigen Beiträgen mit der Darstellung und Rezeption von Computerspielfiguren beschäftigt habe,⁵ möchte ich mit dem vorliegenden Buch die erste umfassende medienwissenschaftliche Monografie zur Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur vorlegen.

Dabei verfolge ich drei Ziele: *erstens* die Systematisierung medienwissenschaftlicher Forschung zur Darstellung, Ontologie und Rezeption der Computerspielfigur; *zweitens* die Entwicklung eines für die medienwissenschaftliche Praxis geeigneten Analysemodells für Computerspielfiguren; und *drittens* die Erprobung dieses Modells in einer Detailuntersuchung zur Ästhetik der Computerspielfigur. Der rezeptionsästhetischen Ausrichtung meiner Untersuchung gemäß nähere ich mich der Figur von zwei Seiten: von der Seite des Spiels und von der Seite des Spielers. Da es mir dabei um besonders saliente (d. h. sowohl auffällige als auch verbreitete) ästhetische Strategien der Figurendarstellung geht, konzentriere ich meine Analysen auf (westliche) *figurenzentrierte Mainstreamspiele*, und

3 Dies ist beispielweise beobachtbar an den Programmen der Jahrestagung der internationalen *Society for Cognitive Studies of the Moving Image* (vgl. <http://scsmi-online.org>) sowie der Berücksichtigung von Computerspielen in Sammelbänden wie Nannicelli/Taberham 2014; Fahlenbrach 2016a oder Riis/Taylor 2019.

4 Vgl. etwa Klevjer 2006; Beil 2010; Fizek 2012; Thon 2016a; Vella 2016; sowie unten Kap. 2.2.

5 Zu diesen Vorarbeiten zählen u. a. Schröter 2010, 2013a, 2013b, 2016a, 2016b, 2017, 2018 sowie Schröter/Thon 2013, 2014 und Fahlenbrach/Schröter 2015, 2016.

hier insbesondere *3D-Actionspiele*. Es stellt dies nicht nur eine pragmatische Eingrenzung des ansonsten schwer zu bewältigenden Phänomenbereichs dar, sondern lässt sich auch inhaltlich begründen: So sind einerseits gerade audiovisuelle Mainstreamangebote ausgerichtet auf das Erzeugen starker ästhetischer Effekte (vgl. Fahlenbrach 2010: 10), andererseits handelt es sich bei den Protagonisten figurenzentrierter 3D-Actionspiele um die transmedial verbreitetsten und auch insgesamt erfolgreichsten Franchisefiguren.⁶

Ich beginne meine Auseinandersetzung mit der Theorie der Computerspielfigur mit einem *Überblick zur Figurenforschung* in Literatur- und Medienwissenschaft sowie den interdisziplinären Game Studies (Kapitel 2). Dies dient nicht nur dem Zweck, meine eigene theoretische Perspektive innerhalb der stark ausdifferenzierten (um nicht zu sagen: zersplitterten) Forschungslandschaft zu verorten, sondern bildet ebenfalls das theoretische Fundament für die folgenden Kapitel.

Mit der *Darstellung* von Computerspielfiguren diskutiere ich sodann die textuellen Entstehungsbedingungen von Figuren im Computerspiel (Kapitel 3). Hierbei werde ich vor allem auf die Theoriebestände der transmedialen Narratologie zurückgreifen, um grundlegende Konzepte von «Narrativität», «Fiktivität» und «Repräsentation» vor dem Hintergrund der spezifischen Medialität des Computerspiels zu bestimmen.⁷ Aufbauend auf der Unterscheidung verschiedener *Darstellungsmodi* im Computerspiel, wird sich der zweite Abschnitt des Kapitels der *Ontologie* der Computerspielfigur widmen. Dabei diskutiere ich nicht nur «klassische» Definitionskriterien von Figuren (wie etwa ihre Fiktivität, ihre Wiedererkennbarkeit und ihre Fähigkeit zu mentaler Intentionalität), sondern ebenfalls ihre medienspezifische Seinsweise als Spielfiguren und Repräsentation von Spielern im Multiplayer-Spiel. Diese Unterscheidung erlaubt es mir im dritten Abschnitt des Kapitels, medien- und genrespezifische figurenbezogene *Darstellungstechniken* im Computerspiel zu identifizieren.⁸

6 Dass mit dem Fokus auf figurenzentrierte 3D-Actionspiele ein relevanter Anteil aktueller Computerspiele abgedeckt wird, zeigt sich auch daran, dass von den 20 meistverkauften PC-/Konsolenspielen in Deutschland im Jahr 2018 nur drei Spiele nicht in diese Kategorie fallen: die Sport-Simulationen *FIFA 18* (EA Vancouver / EA Sports, 2017) und *FIFA 19* (EA Vancouver / EA Sports, 2018) sowie der *LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 19* (GIANTS Software / Focus Home Entertainment, 2018). Vgl. <https://bit.ly/37Rb9hf> (30.10.20).

7 Ich verstehe den Begriff Medialität in einem engen Sinne als «das als typisch genommene Set von Eigenschaften, das für einzelne Medien als konstitutiv gesehen wird» (Hickethier 2010: 26). Die hierin implizierte Annahme distinkter Einzelmedien ist freilich ebenfalls voraussetzungsreich, können doch sowohl technisch-materiale Eigenschaften des Mediums als auch die verwendeten Zeichensysteme, sein kultureller Gebrauch oder die Formen seiner Institutionalisierung als Unterscheidungsmerkmal herangezogen werden (vgl. Hickethier 2010; Thon 2016a: 25).

8 Obwohl ich im Verlauf dieses Buches gelegentlich Genrebezeichnungen wie «First-Person-Shooter» und «Action-Adventure» verwenden und auf «genrespezifische» Eigenschaften von Figuren verweisen werde, würde eine Auseinandersetzung mit den komplizierten Detail-

Der zweite Teil meiner Systematisierung der bestehenden Forschung zur Figur besteht in der Modellierung der *Figurenrezeption* im Computerspiel (Kapitel 4). Es ist dies nicht nur ein notwendiger Bestandteil meiner rezeptionsästhetischen Grundlagenarbeit, sondern dient mir ebenfalls als Ausgangspunkt für die Entwicklung eines heuristischen Modells der Analyse von Computerspielfiguren im Folgekapitel.⁹ Dabei schließe ich zunächst an Modelle der *Figurenrezeption im Film* an, um anschließend die *Figurenrezeption im Computerspiel* in ihrer perceptiven, kognitiven und emotionalen Dimension zu erfassen. Die Annahme verschiedener Ebenen und Modi der Figurenrezeption wird es mir erlauben, etablierte filmwissenschaftliche Modelle zu übertragen oder – wo erforderlich – zu modifizieren und zu erweitern.

Die Ableitung einer *Analyseheuristik für Computerspielfiguren* wird den ersten Teil dieses Buches beschließen und stellt gleichzeitig eine Zusammenfassung der in den Kapiteln 3 und 4 erfolgten Theoriebildung dar (Kapitel 5). Aufbauend auf meinen Ausführungen zur Darstellung, Rezeption und Ontologie von Computerspielfiguren werde ich vorschlagen, bei ihrer Analyse drei Eigenschaftsbereiche zu unterscheiden: ihre Eigenschaften als *fiktive Wesen*, als *Spielfiguren* und als *Repräsentationen von Spielern*. In Anlehnung an die von Jens Eder in *Die Figur im Film* entwickelten Analysekatoren werde ich ferner vorschlagen, Computerspielfiguren in Hinblick auf jede dieser Eigenschaftsbereiche als Artefakte (d. h. in ihrer ‚Gemachtheit‘), Symbole (d. h. als Trägerinnen indirekter Bedeutungen) und Symptome (d. h. in ihren kommunikativen Ursachen und Wirkungen) zu untersuchen. Das Ziel ist eine theoretisch fundierte, aber flexible Heuristik der Figurenanalyse, die mir als Grundlage für die ästhetischen Analysen im zweiten Teil des Buches dient, aber auch unabhängig davon ein für die medienwissenschaftliche Analysepraxis taugliches Kategoriensystem bereitstellen soll.

Der zweite Teil meiner Untersuchung widmet sich der Ästhetik der Computerspielfigur und nimmt damit den Gesamtzusammenhang ästhetischer Darstellung und ästhetischer Wahrnehmung in den Blick. Dabei werde ich meine Untersuchung entlang einer Unterscheidung organisieren, die in meinen Augen die weitreichendsten rezeptionsästhetischen Konsequenzen hat, nämlich die Frage: Wer steuert die Figur? So gehe ich davon aus, dass sich in der Wahrnehmung spielergesteuerter *player characters*, computergesteuerter *non-player characters* und Mitspieler-gesteuerter *co-player characters* je spezifische ästhetische Effekte realisie-

problemen der Genreanalyse im Computerspiel den Rahmen sprengen. Während ich selbst also Genres (maximal pragmatisch) als im öffentlichen Diskurs über Spiele konstituierte Verständigungsbegriffe ansehe, sei für eine differenziertere Betrachtung auf Arbeiten von Rauscher (2012) und Klein (2013) verwiesen.

9 So gehe ich von der Prämisse aus, dass die Kategorien der Analyse von Computerspielfiguren an den Kategorien ihrer Rezeption orientiert werden sollten – ein Argument, das ich in Kapitel 4 genauer ausführen werde.

ren, die sich teilweise radikal voneinander unterscheiden. Um diese Unterschiede zu erfassen, hebe ich *erstens* für jeden Figurentyp die hervorstechendsten Merkmale seiner Darstellung und Rezeption in aktuellen Mainstreamspielen hervor; *zweitens* werfe ich Schlaglichter auf jeweils ein zentrales rezeptionsästhetisches Phänomen, das ich für besonders kennzeichnend für den jeweiligen Figurentyp halte; *drittens* beschließe ich jedes der drei Kapitel mit einer Fallanalyse zum jeweiligen Phänomen, die gleichzeitig dazu dienen, das in diesem Buch entwickelte Instrumentarium der Figurenanalyse im Rahmen artefaktorientierter rezeptionsästhetischer Analysen zu validieren. Wenngleich auf diese Weise freilich kein vollständiges Bild der Ästhetik der Computerspielfigur gezeichnet werden kann, ist es doch mein Ziel, die «salientesten» ästhetischen Prinzipien und Wirkungen von Figurendarstellungen in populären 3D-Actionspielen abzudecken und einen anschlussfähigen und verallgemeinerbaren Beitrag zur Figurentheorie des Computerspiels zu leisten.