

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.

Teil I
Zur Theorie der Computerspielfigur