

Jürgen Sorg

Figurenkonzepte im Computerspiel

»Wenn du dich darüber freust, dass du eine besonders schwere Mission in einem Rollenspiel geschafft hast, freust du dich über dein reales Können, deine wirkliche Leistung und nicht über die Taten eines fiktiven Charakters. Wenn dich wiederum die fiktiven Feinde in einem Computerspiel angreifen, fühlst du dich ganz real bedroht, denn du könntest das Spiel verlieren. Das betrifft dich ganz persönlich« (Jesper Juul 2008, 62).

»So what place does empathy have in interactive works, where the player is driving the experience rather than just going along for the ride? The answer is that we really need both, perhaps in equal measures. We need agency to engage the volition and creativity of the player; we need empathy to engage the outer region of our brain that wants to simulate and predict complex, emotional beings around us« (Will Wright 2004, xxxiii).

Eine der prominentesten Figurenkonzeptionen in heutigen Computerspielen sind von Spielern steuer- bzw. kontrollierbare anthropomorphe Figuren, so genannte Player Characters bzw. Spieler-Figuren. Als Spieler-Figuren lassen sich aber auch figurale Entitäten wie simulierte Fahrzeuge, Waffen, Spiel- und Sportgeräte ebenso wie verschiedenste andere konkrete und abstrakte Objekte verstehen, sofern sie als virtuelle Repräsentationen des Spielers im Spielgeschehen funktionalisiert werden. Ganz ohne visuell dargestellte Figuren kommen Computerspiele indes auch durch spezifische Darstellungsformen der Spieleradressierung aus. Beispielsweise indem der Spieler

selbst durch eine spezifische Darstellungsperspektive wie etwa der Ego-Perspektive in Ego-Shootern oder Fahrzeugsimulationen als Handlungssubjekt der Spielwelt eingebunden wird. Auch hier verwirklichen sich Figureneffekte, die für das Handlungsgeschehen und -erleben im Dispositiv der Computerspiele konstitutiv sind.

Eine wesentliche Eigenschaft von Figurenkonstruktionen im Computerspiel besteht ferner in ihrer hybriden Struktur. Figuren im Computerspiel verwirklichen ludische wie narrative Momente und verweisen somit auf Konzeptionen von Spiel- und Erzählfiguren.

Figurenkonzepte im Computerspiel sollen im Folgenden unter dem Gesichtspunkt ihrer Hybridität zwischen Spiel- und Erzählfigur begriffen werden. Erst in der Perspektivierung dieser beiden Formaspekte, so wird zu zeigen sein, lässt sich die Spezifik der Computerspielfigur und ihres Präsentationsdispositivs entfalten. Dabei wird insbesondere das avatarbasierte Singleplayer-Computerspiel und mit diesem das Figurenkonzept der vom Spieler gesteuerten Spieler-Figur im Fokus der Überlegungen stehen, da sich dort der Doppelcharakter der Computerspielfiguren am prägnantesten rekonstruieren lässt. Multiplayerspiele, ebenso wie abstrakte Geschicklichkeits- und Strategiespiele sowie das Figurenkonzept der Nicht-Spieler-Figur werden hier weitestgehend vernachlässigt und nur am Rande gestreift.

Der Doppelcharakter der Computerspielfigur

Zweifellos bilden Figurenkonstruktionen wesentliche Handlungselemente im Zusammenspiel zwischen Handlungsdarstellung und Handlungs herausforderung in Computerspielen. Sie verwirklichen sich dabei gleichsam als Spielsteine, Marionetten oder Perspektiven, indem sie den Spieler im Bildschirmgeschehen repräsentieren, ebenso wie sie als *Objekt* und *Mittel* spielerischer Handlungen oder als simuliertes Gesichts- bzw. Blickfeld einer imaginierten, visuell nicht repräsentierten Figur funktionalisiert werden. Ganz gleich ob abstrakt oder ikonografisch konkretisiert fungieren sie somit als zentrale Bezugspunkte der Spieler, mit denen diese den spielerischen Herausforderungen auf den virtualisierten Spielfeldern digitaler Spiele begegnen: als deren Stellvertreter und Verkörperungen, als manipulier- und kontrollierbare Einheiten sowie durch simulierte Perspektiven adressierter Handlungssubjekte.

Gemeinsam ist diesen Figurenkonzepten ihre strukturelle Funktionalität im ludisch-performativen Handlungsgeschehen des Computerspiels. Denn erst die Figur ermöglicht eine ludische Beziehungskonstellation zwischen Spieler und Computerspiel, indem über diese Steuerungs- und Kontrollpotenziale verwirklicht und gleichsam Spielstände und -fortschritte kodiert werden; sie ist somit Mittel der Bezugnahme wie strukturelles Handlungselement des Spiels, über die die Reaktionen der rechnergestützten Spielwelt auf die virtuelle Präsenz des Spielers prozessiert werden.

Im Computerspiel finden sich allerdings auch Figuren wieder, die der Spieler *nicht* direkt kontrolliert, die so genannten *Non-Player-Characters* (NPCs) bzw. *Nicht-Spieler-Figuren*. Sie tauchen dabei ebenso wie Spieler-Figuren sowohl als anthropomorphe Gestalten wie auch als nicht-menschliche Objekte und Einheiten auf. Sofern sie nicht nur rein ornamentale Funktionen übernehmen, werden über diese Figuren im Computerspiel insbesondere ludische Funktionen wie Gegnerschaft, Kooperation, Spielregelvermittlung sowie damit einhergehend Levelstrukturen durch Variationen in Schwierigkeit und Spielmodus realisiert. Nicht-Spieler-Figuren sind aber gerade auch für die narrative Gestaltung von Computerspielen entscheidend. Sie dienen der Konstruktion erzählerisch-normativer Konflikte ebenso wie der plausibler Spielwelten, durch die Spielhandlungen erzählerisch gerahmt und somit gleichsam auch motiviert und legitimiert werden. Nicht-Spieler-Figuren tauchen im Computerspiel somit nicht nur als ludische Funktionsstellen des performativen Handlungsgeschehens auf, sondern ferner auch als *Erzählfiguren*.

Dies gilt auch für die Spieler-Figur selbst. Bereits die ikonografische Konkretisierung und die damit einhergehende Personalisierung einer Figur generiert narratives Potenzial, das durch die Einbettung der Figur in eine Rahmenhandlung zusätzliche Identifikationsmomente sowie normative Strukturen realisieren kann: damit erweitert sich nicht nur das mögliche Handlungsspektrum von Spieler-Figuren, indem Handlungen gleichsam zu absichtsvollen und motivationalen werden¹, sondern überhaupt ermöglicht erst die Verschaltung spiele-risch-performativer und narrativ-darstellender Formen das, was die Spezifik der ludischen Herausforderungen und Erlebnisdimensionen im Spannungsfeld zwischen Handlungsträgerschaft und Handlungsvollzug auf dem virtualisierten Spielfeld im Computerspiel ausmacht:

¹ Beispielsweise „Rette/Erohere/Verteidige/Unterwerfe die Welt!“

das Agieren mit einer Figur und als Figur in fiktionalen, quasi-filmischen Welten.

Spielwelten als technologisch induzierte, virtuelle Spielfelder

Trotz seiner 40jährigen Geschichte, hat sich das mediale Präsentationsdispositiv des Computerspiels seit William Higinbothams *Tennis for Two* (1958) und Steve Russels *Spacewar!* (1961) kaum geändert:

»Die Eingabe- und Ausgabegeräte eines Computers oder eines computerähnlichen Geräts werden algorithmisch derart aufeinander bezogen, dass sich auf dem Display des Ausgabegeräts Spielherausforderungen mitteilen, die durch *zeitkritische, entscheidungskritische* und *konfigurationsskritische* Eingaben gemeistert werden müssen. Erfolg und Misserfolg des Eingabeverhaltens zeigen sich auf dem Display und motivieren eine entsprechende Adjustierung des Eingabeverhaltens [Herv. i. O; JS]« (Venus 2007, 71).²

Indem der Spieler mit Hilfe der Eingabegeräte die auf dem Bildschirm dargestellten Objekte direkt oder indirekt manipuliert und diese Handlungen wiederum vom Computer evaluiert und durch spezifische Rückkopplungen dem Spieler präsentiert werden, realisiert sich die für das Computerspiel charakteristische dispositive Anordnung: *die Einbeziehung des Spielers als Handlungsträger in das algorithmisch prozessierte Bildschirmgeschehen*. Damit markiert diese dispositive Anordnung einen wesentlichen Unterschied zu nicht-elektronischen Spielangeboten, beispielsweise traditionellen Sport-, Gesellschafts- und Brettspielen, die spiellogisch betrachtet in ihren Handlungsdimensionen funktionsäquivalent sind: Ebenso wie in

² Die auf Claus Pias (2002) zurückgehenden Unterscheidungen *Zeit-, Entscheidungs- und Konfigurationskritisch* markieren dabei die wesentlichen Handlungsdimensionen von Spielherausforderungen: 1. die Dimension der *Geschicklichkeit* (Hand-Auge-Koordination, Reaktion, Schnelligkeit und Präzision), 2. die Dimension der *Strategie* (Risiko und Rationalität) und 3. die Dimension der *Kombinatorik* (Logik und Logistik). Diese Herausforderungstypen werden je nach Computerspiel-Genre in unterschiedlichem Maße instantiiert. Ihre idealtypische Realisierung finden sie in den ebenfalls von Claus Pias vorgeschlagenen Genredimensionen »Action« (Geschicklichkeit), »Strategie« (Strategie) und »Adventure« (Kombinatorik) (vgl. Pias 2002).

Computerspielen geht es hier darum, als Spieler auf einem Spielfeld regelorientierte bzw. -determinierte Spielhandlungen zu vollziehen, um ein wie auch immer geartetes Spielziel zu erreichen. Nur im Computerspiel allerdings verwirklicht sich das Spielfeld als ein dem Spieler physikalisch entrücktes, *virtualisiertes* Spielfeld.³ Während zudem in Sport- und Gesellschaftsspielen die Handlungen eines Spielers von anderen (Mit)Spielern oder Schiedsrichtern beobachtet und evaluiert werden, an die sich dann weitere regelorientierte Handlungen anschließen können,⁴ werden diese Beobachtungs- und Evaluationsprozesse im Computerspiel technologisch vollzogen. Spiellogisch betrachtet werden die gerade für kompetitive wie auch kooperative Spielzusammenhänge konstitutiven Mitspieler bzw. Schiedsrichter⁵ analoger Spieldispositive gleichsam vom Computer ersetzt.⁶ So lassen sich hier auch komplexere Regelwerke in einer Geschwindigkeit prozessieren, zu der ein menschlicher Schiedsrichter oder Spielleiter nicht mehr in der Lage wäre. Im Computerspiel verschalten sich somit die Spielhandlungen des Spielers und die Rechenoperationen des Computers, die letztlich Logik, Handlungsraum

³ Das Neuartige am Computerspiel liegt Venus (2007) zufolge in der *Virtualisierung des Spielfeldes*. Denn das Spielfeld findet sich im Computerspiel nicht wie in »analogen Spielen« in Griffnähe, sondern vom Spieler getrennt. Der Spieler agiert zwar in einem »physikalisch-phänomenologischen Hier und Jetzt«, das Spielgeschehen selbst findet jedoch vermittelt durch das Ausgabegerät in einem virtuellen »Dort und Dann« statt (vgl. Venus 2007, 72). Im Unterschied zu Spielfeldern in Brettspielen, die durch eine narrative Konkretisierung ebenfalls eine fiktionale Welt und folglich ein »Dort und Dann« etablieren, werden die durch das Eingabeverhalten eines Spielers bewirkten Bildschirmhandlungen auf dem virtualisierten Spielfeld des Computerspiels allerdings *rechnergestützt* prozessiert. Im Computerspiel handelt es sich somit um *technologisch induzierte* virtualisierte Spielfelder.

⁴ Gegen Spielhandlungen können auch Sanktionen erfolgen, wie beispielsweise ein Ausschluss vom Spiel durch die rote Karte auf ein Foul im Fußball folgt.

⁵ Die Figur des Mitspielers und Schiedsrichters fällt hier insofern zusammen, als auch Mitspieler üblicherweise darauf bedacht sind, Spielhandlungen gegnerischer Spieler oder Mannschaften nach ihrer Regelkonformität zu beobachten und zu evaluieren, um so die für das Spiel so konstitutive Chancengleichheit zu wahren.

⁶ Das gilt auch für Multiplayerspiele, in denen zwar verschiedene Spieler auf virtualisierten Spielfeldern agieren, allerdings auch hier zunächst nur diejenigen Handlungen und Spielfortschritte möglich sind, die das computerbasierte Spiel ermöglicht – zumindest sofern nicht mit *Cheats* und *Mods* in die Programmstruktur digitaler Spiele eingegriffen wird. Auf einer sozial-kommunikativen Ebene lassen sich gerade in den so genannten MMORPGS (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) und deren Varianten auch implizite, dem konkreten Spielangebot äußerliche, Verhaltensregeln beobachten, nach denen Spieler agieren. Hier sorgen dann freilich auch die Mitspieler für die Einhaltung des »stick to the rules«-Prinzips.

und folglich auch die Spielherausforderungen auf den virtualisierten Spielfeldern konstituieren.⁷

Diese computertechnologische Basis findet sich indes durch die formästhetische Gestaltung heutiger Computerspiele zunehmend kaschiert; so verdanken sich auch die vom Computerspiel instantiierten Nutzungs- und Rezeptionsmodi viel eher dem *simulativen Potential* des Computerspiels. Denn die Effizienzsteigerung digitaler Daten- und Grafikverarbeitung ermöglicht nicht nur die Implementierung verschiedenster medialer Darstellungs-, Repräsentations- und Konstruktionsformen, etwa Kamerafahrten und -einstellungen, Beleuchtung, Handlungsuntermalung durch non-diegetische Musik sowie narrative Topoi, Stoffe und Plotkonstruktionen massenattraktiver Angebote,⁸ sondern auch die zunehmend realistischer werdende Simulation des Verhaltens virtueller Objekte. Die Entwicklung künstlicher Intelligenzen, der Berechnung physikalischer Eigenschaften und Reaktionen sowie die Simulation menschlicher Mimik, Gestik und Proxemik schreiten dabei kontinuierlich voran. Die Spielwelten gegenwärtiger Computerspiele verwirklichen sich gewissermaßen als zunehmend realistischer und filmischer anmutende *digitale Lebens- und Wirklichkeitssimulationen*.⁹ Und als solche bieten sie immer neue Betätigungs- bzw. Handlungsfelder für die immer wiederkehrenden abstrakten Muster und Spielmodi klassischer Geschicklichkeits-, Kombinations- und Strategiespiele.¹⁰ Funktional gesehen bilden die Spielwelten gewissermaßen den narrativen und ästhetischen Rahmen, dem konventionalisierte Spielherausforderungen, Spielelemente und Spielregeln vom Spieler hinlänglich ver-

⁷ Alexander Galloway unterscheidet in diesem Zusammenhang zwischen »operator actions« und »machine actions«: »machine actions are acts performed by the software and hardware of the game computer, while operator actions are acts performed by players. So, winning *Metroid Prime* is the operator's act, but losing it is the machine's. Locating a power-up in *Super Mario Bros.* is an operator act, but the power-up actually boosting the player character's health is a machine act« (Galloway 2006, 5).

⁸ Vor allem die ästhetische Nähe des Computerspiels zum Spielfilm und Fernsehen ist von verschiedenen Autoren verhandelt worden (vgl. z.B. King/Krzywinska 2002, Bolter/Grusin 1999). Mediengeschichtlich betrachtet hat sich allerdings jedes neue Medium zunächst an den Formbeständen der massenattraktivsten Medienangebote der jeweiligen Zeit orientiert, bevor es eigene medienästhetische Spezifika ausgebildet hat. Das gilt auch für das Computerspiel, das freilich auch mediale Formen des Spielfilms übernommen hat: »Video games *remediate* cinema; that is, they demonstrate the propensity of emerging media forms to pattern themselves on the characteristic behaviors and tendencies of their predecessors [Herv. i. O.; JS]« (Rehak 2003, 104).

⁹ Vgl. auch Grodal (2003), Klimmt (2004), Dovey/Kennedy (2006) und Venus (2007).

¹⁰ Vgl. Fußnote 3.

ständig zugeordnet werden können; darüber hinaus erzeugen sie attraktive Varianzen für das Spielerleben.¹¹

So finden sich heute in fast jedem Computerspiel die zunächst als abstrakt zu bezeichnenden Spielformen wie *Spielfiguren*, *Spielagenten* bzw. *-mittel*, *Spielfelder*, *Spielakte* und *Spielziele* narrativ konkretisiert:¹² als charakteristische Handlungsträger, ikonisch identifizierbare Gegenstände und Objekte sowie fiktionale Welten, in denen die vollzogenen Spielaktionen nicht mehr nur konkreten Regeln folgende und auf ein Spielziel ausgerichtete Spielzüge, sondern gleichsam absichtsvolle und lebensweltlich bezogene Handlungen *darstellen*. Spieler agieren in fiktionalen und quasi-filmischen Welten wie *Mario Land* (*Super Mario Bros.*), *Liberty City* (*Grand Theft Auto 4*) oder *City 17* (*Half Life 2*), wo sie vermittelt über Figuren wie *Mario*, *Niko Bellic* oder über das simulierte Gesichtsfeld von *Gordon Freeman* springen, suchen, fahren oder schießen können, um verschiedenste Ziele zu erreichen, von der Rettung der Prinzessin in *Super Mario Bros.* über das Nach-Leben einer ironisch überzeichneten Version des amerikanischen Traums in *Grand Theft Auto 4* bis hin zur aktiven Rebellion gegen feindliche Invasoren in *Half Life 2*.

¹¹ Die prinzipielle (im engen ludologischen Sinn) Gleichförmigkeit der konventionalisierten Spielmuster des Computerspiels wird immer wieder qua narrativer Formen kaschiert und damit neu erfunden. So konstatiert Espen Aarseth treffend: »From Crowther and Woods' original *Adventure* via *Myst* and *Duke Nukem* to *Half-Life*, *Serious Sam*, *No One Lives Forever*, *Max Payne* and beyond, the gameplay stays more or less the same, the rules likewise, but the game-world [...] improves yearly (along with expanded development budgets). If not, the new games would never sell at all. [...] Take away the game-world, and what is left is literally the same game skeleton [...].« (Aarseth 2003, 4).

¹² Mit Kenneth Burkes quasi-analytischem System der Motivgrammatik lassen sich Handlungen als Handlungssysteme modellieren, die aus fünf wesentlichen Handlungsdimensionen bestehen: »agent« (Handlungsträger) – »agency« (Handlungsmittel) – »scene« (Handlungsort/-zeit) – »act« (vollzogene Handlung) – »purpose« (Handlungsabsicht, -ziel): »[...] what was done (act), when or where it was done (scene), who did it (agent), how he did it (agency), and why (purpose)« (Burke 1967, XV). Zu Kenneth Burkes Motivgrammatik sowie zum Konzept der Handlung als tertium comparationis von Spiel und Erzählung vgl. auch Sorg (2007) und Venus (2009).

Konventionen der Figurenkonzeption im Computerspiel

Ebenso wie sich der hybride Charakter von Computerspielerwelten insbesondere darin zeigt, dass ihre Spielfelder wie fiktionale Welten fungieren und so gleichsam ludisch-performative wie narrativ-darstellende Handlungsdimensionen etablieren,¹³ verwirklicht auch die Figur im Computerspiel unterschiedliche Funktionalitäten. Als nicht-physikalische Repräsentanz im Virtuellen ist die Figur als Spieler-Figur zunächst ludische Funktionsstelle. Sie dient dem Spieler als virtuelles *Spielmittel* und *Werkzeug*, um die Herausforderung des Spiels zu meistern, und ist gleichsam auch selbst *Spielzeug*, das der Spieler gemäß ihrer vorgegebenen Handlungspotenziale steuern, und oftmals auch modifizieren und gestalten kann.

Hinsichtlich ihrer ludischen Funktionen greift die Computerspielfigur somit vor allem auch auf Konzeptionen der *Spielfigur* aus konventionellen Spielzusammenhängen zurück, nämlich auf die *regelkonstituierter* wie auf die *regelunabhängiger* Spielfiguren.¹⁴ Erstere bezeichnen Spielfiguren, deren Funktionalitäten sich aus dem jeweiligen Regelwerk konstituieren, letztere bezeichnen Spielfiguren (etwa Puppen oder Marionetten), deren Spielfunktionalität und ludische Handlungspotenziale sich ausschließlich aus ihrer Form, Gestaltung und Referenz sowie der Möglichkeit, diese zu transformieren, ergeben. So finden die konkreten Figurenkonzeptionen des Computer-

¹³ Dieser ludisch-narrative Doppelcharakter des Computerspiels hat in der Vergangenheit im Computerspieldiskurs immer wieder zu intensiven Debatten geführt (zur Narratologie-Ludologie Debatte, vgl. bspw. Aarseth 2003). Dabei hat sich vor allem gezeigt, dass die etablierten Spiel- und Erzähltheorien nicht in der Lage waren, ihr jeweiliges Pendant überzeugend zu beschreiben. Stattdessen wurde massiv mit Ablehnungs- und Vereinseitigungsstrategien operiert: das Spiel- bzw. Erzählhafte des Computerspiels wurde entweder als zweitrangig abgestempelt oder dem jeweils anderen subsumiert. In den letzten Jahren allerdings rückt der hybride Charakter zunehmend ins Zentrum der Analysen: so etwa in *Half Real* (Juul 2005), wo Juul das Computerspiel als Hybrid zwischen »Real Rules« und »Fictional Worlds« modelliert (vgl. auch Newman 2002, 2004; Klevjer 2006; Nöth et. al. 2008).

¹⁴ Damit sind zwei Spielmodi angesprochen, die Caillois »ludus« und »paidea« nennt. Ersteres bezeichnet das regelgeleitete Spiel, letzteres das freie, kindliche Spiel, dessen Spielhandlungen sich dadurch auszeichnen, dass diese keinen vorgegeben Spielzielen, Spielzügen oder -akten und Spielfeldern folgen. Quer zu dieser Unterscheidung führt Caillois zudem vier Spielmodi an, die weniger formale, als rezeptiv-funktionale Gesichtspunkte bezeichnen: »agon« (Wettkampf), »alea« (Zufall), »mimicry« (Rollen- und Identifikationsspiel) und »ilinx« (Rausch) (vgl. Caillois 1960). Insofern in dieser Arbeit auf Funktionalitäten von *Spielfiguren* im *Spiel* Bezug genommen wird, ist hier allerdings von konventionalisierten und kulturell etablierten Praktiken des *Regelspiels* die Rede.

spiels je nach Spielprinzip ihre Vorläufer sowohl in den regelbasierten Sport-, Glücks-, Gesellschafts- und Brettspielen wie auch in den Spielzeug-Konzeptionen von Puppen, Actionfiguren und fernsteuerbaren Fahrzeugen: Mit Blick auf erstere wären beispielsweise Figuren mit strategischen Funktionen (Verteidiger, Angreifer), spezifischen Spielwerten (*Chetons*), spezielle Kartenfunktionen (etwa der *Joker*) oder charakteristischen Spielzugoptionen (Spielfiguren im *Halma* ebenso wie im *Schach*) aufzuführen; letztere verweisen hingegen auf Aspekte der Gestaltbarkeit (Ankleide- und Schminkepuppen), Bewegbarkeit (Puppen mit beweglichen Gliedern oder Transformationseigenschaften) und Lenk- bzw. Steuerbarkeit (Handlungsvollzüge einer Figur werden über ein Eingabegerät durch eigene Tätigkeit ausgelöst und synchronisiert) von Figuren. Beide Figurenkonzeptionen finden sich freilich in unterschiedlichen Graden und Kombinationen in der Computerspielfigur wieder.

Die *Präsentation* der Computerspielfigur orientiert sich ebenfalls an konventionellen Darstellungsformen von Brett-, Rollen- und Sportspielen. So gilt etwa für agonale Spielzusammenhänge die konstitutive Unterscheidung der Spieler-Parteien, deren Spielfiguren bzw. Spieler oftmals nach Formen oder Farben (im Sport etwa durch unterschiedliche Trikots) und innerhalb der jeweiligen Parteien nach Spielwerten und Handlungsfunktionalitäten differenziert werden. In Strategiespielen wie *Civilization* finden sich bspw. gegnerische Figureneinheiten nach Farbe oder Form, und Figuren innerhalb der Einheiten nach spezifischen strategischen Handlungsfunktionalitäten unterschieden. Zudem kennt das Computerspiel verschiedene Modi der Statusanzeige, die nicht nur über den Spielfortschritt, sondern auch über Eigenschaften und Zustand der Figur informieren. Gerade letzteres markiert ein wesentliches Element in der Figurenkonzeption klassischer Rollenspiele.¹⁵

Aber auch konventionalisierte mediale Präsentationsformen aus Sportübertragungen, -berichten sowie aus filmischen Selbstdarstellungen der Fun- und Trendsportarten finden sich in Computerspielen wieder. In Sportspielen wie *Fifa* oder *SSX* werden bspw. bestimmte Bewegungen bzw. Bewegungssequenzen von Figuren in Zeitlupe wiederholt, aus verschiedenen Blickwinkeln gezeigt oder gar von virtuellen Sportkommentatoren kommentiert und dabei derart in Szene gesetzt, dass wie bei ihren medialen Vorbildern der dynamische Vollzug der Handlung selbst zum Zentrum der Darstellungs-

¹⁵ Vgl. hierzu insbesondere auch Fine 2002.

handlung wird.¹⁶ Es geht hier – und im Spiel überhaupt – um das *Wie* und nicht um das *Was* der Handlungsdarstellung. Und genau hierfür finden sich zahlreiche konventionalisierte mediale Präsentations- und Darstellungsformen, die eine solche Form der Handlungs-Inszenierung unterstützen.¹⁷

Computerspielfiguren wie etwa *Pac-Man*, *(Super) Mario*, *Lara Croft* erinnern aber auch an Figurenkonzepte *nicht-ludischer* Handlungszusammenhänge. So tauchen sie ebenso wie Film- und Comicfiguren auch *außerhalb* ihres ursprünglichen Funktionszusammenhangs als Merchandise-Artikel auf, sie werden zu Helden von Animations- und Spielfilmen oder – wie im Falle von *Lara Croft* – sie avancieren zur Ikone der postfeministischen Bewegung.¹⁸ Hier verliert sich ihre ludische Funktionalität als *Handlungsmittel*, stattdessen erscheinen *Pac-Man & Co.* gewissermaßen als personale, handlungsautonome Figuren.¹⁹ Damit wird eine narratologische Eigenschaft aktiviert, die in der Konzeption der Computerspielfigur bereits angelegt ist. Denn *Pac-Man*, *(Super) Mario* oder *Lara Croft* entfalten als Figur nicht nur Momente des Spiels, sondern auch der Erzählung.

Bereits die ikonografische Konkretisierung und Personalisierung der Figuren birgt narratives Potenzial: Sie alle haben Namen, sind als menschliche Wesen bzw. anthropomorph visualisiert und ihre Handlungen werden durch eine wie auch immer geartete Rahmen- oder Hintergrunderzählung motiviert. Während *Pac-Mans* Aufgabe noch schlicht darin besteht, in einer Art Labyrinth verteilte *dots* einzusammeln,²⁰ ohne dabei von den gegnerischen *Geistern gefressen* zu wer-

¹⁶ Zum *Spielerischen* der Darstellung körperlicher Bewegung vgl. auch Sorg 2007.

¹⁷ Vgl. beispielsweise auch die Darstellungsformen in Martial Arts-Filmen, die sich im so genannten Beat-em up Genre der Computerspiele massiv wieder finden.

¹⁸ Vgl. Richard 2004, 67ff.

¹⁹ Für Lars Rettberg weist *Lara Croft* eindeutige Merkmale einer *Person* auf: Bereits ihr Name sei schon »erstes Indiz innerhalb eines komplexen Personalisierungs- und Individualisierungsprozesses der Spielfigur« (Rettberg 1999, 91). Vor allem seien es aber die Darstellung und narrative Rahmung in *Tomb Raider*, die so ausgelegt sind, dass sie zu einer differenzierteren Darstellung und so auch zu einer Personalisierung der Spielfigur führten: Diese Formen eröffneten gewissermaßen »einen Funktionskreis, der allein mit der Figur beschäftigt ist« (ebd., 103).

²⁰ »Egal, wie pixelig und quitschgelb dieses Wesen [Pac-Man; JS] auch sein mochte, egal wie simpel es sich auf dem Bildschirm bewegte (es kannte nur zwei Zustände: Mund auf und Mund zu), durch seinen Appetit bekam es eine Persönlichkeit. Der Eindruck war so stark, dass jeder, den man heute nach seiner Erinnerung an *Pac-Man* befragt, der gelben Scheibe Augen zuschreibt« (Mertens/Meissner 2002, 75), die es im Spiel nicht gibt.

den, besteht *Marios* Aufgabe bereits darin, den Hindernisparcours einer Märchenwelt zu überwinden, um so am Ende die entführte Prinzessin zu befreien. *Lara Croft* wird indes mit einer Hintergrundgeschichte – als wohlhabende englische Archäologin – eingeführt, die die verschiedenen Erzähl- und Spielhandlungen nicht nur motiviert, sondern auch narrativ *plausibilisiert*.

Die narrativ-fiktionalisierten Figuren im Computerspiel finden ihre Vorlagen in *Erzählfigurenkonzeptionen* aus Literatur, Comic, Fernsehen und insbesondere dem Film. Spieler-Figuren erinnern an Superhelden, Tier- und Comicfiguren, Abenteurer, Anti-Helden usw., die sich als Soldaten (z.B. der typische *Marines-Soldier*), Agenten, Wissenschaftler, Gangster oder Martial-Arts-Kämpfer konkretisieren und sich dabei fast vollständig im Fundus etablierter Formen der Figurencharakterisierung – von der stereotypen Darstellung bis hin zur komplexen Figurenkonstruktion – bedienen. Nicht-Spieler-Figuren begegnen dem Spieler hingegen als Gehilfen, Mentoren, Informanten und vor allem als Gegner, die ebenso wie die Spieler-Figuren unterschiedlich gestaltet und konkretisiert werden, von der *femme fatale* in *Max Payne 2* bis hin zu den mythologisch aufgeladenen Kolossen in *Shadow of the Colossus*.²¹ Gerade zur Etablierung normativer Konflikte im Computerspiel greifen die Figurenkonzeptionen im Computerspiel auf klassische Erzählfigurenoppositionen zwischen Protagonisten und Antagonisten zurück. Je nach Genre finden sich damit im Computerspiel die entsprechenden und bekannten Held-Gegner Oppositionen, die auch den Fundus für Literatur, Film und Comic bilden.

Hinsichtlich der Präsentation und Darstellung der Figuren hat vor allem die Entwicklung computertechnologischer Verarbeitung, Generierung und Prozessierung digitaler Bilder und Bildsequenzen im Computerspiel dazu geführt, dass Computerspiele zunehmend eine filmische Anmutung gewinnen. Obgleich diese ebenso wie die im Computerspiel dargestellten Welten auch in der Bildtradition von Comic und Fernsehen stehen,²² lehnen sich insbesondere die Praktiken der Figureninszenierung und -charakterisierung an filmische

²¹ Zu verschiedenen vornehmlich narrativen Nicht-Spieler-Figuren-Konzeptionen vgl. Sheldon 2004, 61ff.

²² Gerade Kompositionsformen des Comics finden sich in Computerspielen immer wieder: in Spielen wie *Max Payne*, *XIII* oder *Viewtiful Joe* finden sich beispielsweise neben dem typischen Comic-Look u.a. auch Panels und Sprechblasen. Aber auch die Figurenkonstruktionen selbst haben ihre medialen Vorläufer im Comic, gerade auch in denen des Superheldengenres. Vgl. zu den weiblichen Vorläufern im Comic Richard 2004, 23ff.

Formen an: spezifische Kameratechniken, Formen der Kadrierung und der Bildkomposition, Beleuchtung, der Verwendung leitmotivischer Musik sowie der Einsatz nicht-interaktiver Erzählsequenzen, so genannter *Cutscenes*²³ übernehmen in Computerspielen zentrale Funktionen der Figurenexposition und gleichermaßen auch der Normativierung des Figureninventars, die für die ludische Motivation wie für die Kohärenzbildung des Handlungsgeschehens innerhalb der Spielwelten konstitutiv sind. Der Einsatz professioneller Sprecherstimmen, die Verbesserung nicht nur der grafischen Darstellung,²⁴ sondern insbesondere auch der von Mimik und Gestik der Spieler- und Nicht-Spieler-Figuren sowie die zunehmende Orientierung an Topoi, Stoffen und ikonografischen Beständen filmischer Angebote rücken die Figur im Computerspiel stetig weiter in die Nähe filmischer Figurenkonzepte.²⁵

Computerspiele kommen aber auch ganz ohne die Darstellung von Figuren aus. Im Genre der Simulationen agiert der Spieler nur selten mit Figuren auf den virtuellen Spielfeldern, stattdessen werden die simulierten Handlungssysteme und -prozesse zum zentralen Spielmittel und Spielzeug. So besteht die wesentliche Spielherausforderung in Flug- und Fahrzeugsimulationen vor allem in der Kontrolle, Steuerung und Konfiguration des simulierten Gefährts und seiner Instrumente. Indem in diesen Spielen allerdings durch die Darstellung eines Sichtfeldes der Spieler vor dem Computer gewissermaßen selbst als Handlungssubjekt der dispositiven Anordnung von Steuermann-Steuerung-Steuergerät adressiert wird, werden auch rezeptive Effekte ludischer und narrativer Figurenkonzeptionen motiviert.²⁶ Nicht anders verhält es sich in den Wirtschafts- und Stadtsimulatio-

²³ Zur Spezifik und Funktionalität der Cutscene vgl. Sorg/Eichhorn 2005.

²⁴ Wengleich es in der Geschichte des Computerspiels immer wieder den Versuch gab, reale Personen digitalisiert bzw. in Form von Filmsequenzen im Computerspiel zu implementieren, werden Figuren heute fast ausnahmslos computertechnologisch realisiert. Die digitalen Figuren sind vom Photorealismus freilich noch weit entfernt, und so orientiert sich die Ästhetik der Figur im Computerspiel heute vor allem immer noch an der des Comics und der des Animationsfilms.

²⁵ Ebenso wie aber auch der Film formästhetisch Figurenkonstruktionen anderer Medienangebote übernimmt, beispielsweise die des Comics, greift auch das Computerspiel auf Attraktionsformen anderer nicht-filmischer Medienangebote zurück. Die Erzählfigurenkonzeptionen des massenattraktiven Films fungieren jedoch zumindest hinsichtlich ihrer narrativen Einbettung und Konkretisierung gegenwärtig noch als Referenz der Computerspielfigurenkonzeptionen.

²⁶ Nicht wenige Flugsimulatoren-Spieler betreiben großen Aufwand, das professionelle Als-Ob-Spiel möglichst realitätsnah stattfinden zu lassen, etwa indem sie sich mit originalen Pilotenuniformen kleiden und Cockpits detailgetreu nachbauen.

nen wie beispielsweise *Sim City*. Wenngleich auch dort keine Spieler-Figuren repräsentiert sind oder das Blick- und Sichtfeld einer spezifischen Spieler-Gerät-Anordnung simuliert wird, realisieren diese Spiele ästhetisch wie strukturell eine Beziehungskonstellation zwischen Spieler und Spielfeld. Das Spielfeld bzw. ein Ausschnitt davon steht dem Spieler in *Sim City* jederzeit vollständig zur Verfügung. Zudem wird er hier explizit als *Bürgermeister* und somit als Figur mit spezifischem Handlungspotenzial adressiert. Dadurch wird die Spielhandlung – der strategische Umgang mit einer relativen Vielheit von Handlungsmöglichkeiten – zu einer ökonomischen und logistischen Aufgabe der fiktionalen und über ihre Funktionalität definierten Figur, deren Rolle der Spieler im Spiel übernimmt.

Und auch wenn die Darstellung des Spielfeldes keine konkrete subjektive Blickrichtung formalisiert, wird der Spieler doch als Handlungssubjekt adressiert. Dies liegt insbesondere an der räumlichen Wirkung der isometrischen Perspektive, die für diese Form von Strategiespielen und verwandten Simulationsspielen so typisch ist:

»Aus der erhöhten Distanz mit metaphorischem göttlichen Blick sieht der allmächtige Spieler auf die Welt, die er nach seinen Wünschen manipulieren kann. Die Idee der Allmacht findet dazu ihre formale Entsprechung in den angenommenen Fluchtpunkten der Raumdarstellung, die im theoretisch Unendlichen verortet sind. Die dargestellte Spielwelt ist nicht auf das Subjekt bezogen und auf den individuellen Augenpunkt des Spielers ausgerichtet. Die Sehstrahlen treffen sich nicht im Auge des Betrachters [...]« (Schwingeler 2008, 124).

Dieser so genannte *God's view* markiert dabei eine typische Darstellungsform des mit Spielen wie *Sim City* entstandenen Genres der *God Games*. Wie die Bezeichnung schon andeutet, wird der Spieler hier sowohl durch die Darstellungsformen als auch durch das Spielprinzip in spezifischer Handlungsmächtigkeit als ludischer wie narrativer Agent des Spiels verwirklicht, was rezeptiv wirksame Figureneffekte provoziert.²⁷

Diese Form der Figurenkonzeption findet ihre Vorläufer insbesondere auch in gebrauchsmédialen Zusammenhängen. Gerade aus den

²⁷ Auf die rezeptiven Spezifika der Figurenkonstruktionen im Computerspiel wird im letzten Kapitel noch einmal näher eingegangen.

Dispositiven der Computersimulationen übernimmt das Computerspiel Darstellungskonventionen und Strategien der Subjekt- und Spieleradressierung,²⁸ beispielsweise die Ego-Perspektive aus militärischen Fahrzeugsimulationen oder die Multiperspektivität aus CAD-Anwendungen. In *Black & White*, einem *God Game*, in dem der Spieler die Rolle eines Gottes übernimmt, finden sich allerdings nicht nur Darstellungskonventionen klassischer Computersimulationen. Der Spieler kann sich multiperspektivisch die simulierten Objekte aus verschiedenen Blickwinkeln, Entfernungen und Kamerarotationen anschauen, sowie durch die aus Software-Betriebssystemen bekannte Funktionalität des Mauszeigers – dem Spieler steht eine simulierte Hand zur Verfügung, deren Steuerung und positionsbezogene Auswahl weiterer Handlungsmöglichkeiten die eines Mauszeigers entsprechen – in der Spielwelt agieren.²⁹ Auch hier wird durch konventionelle Steuer- und Kontrollpotenziale eine Handlungsmächtigkeit auf Seiten des Spielers etabliert, die durch die narrativ-fiktionale Rahmung des Spiels Effekte diegetisch-eingebundener *Agenturen* hervorruft.

Ganz gleich ob im Computerspiel die Figur abstrakt, ikonisch konkretisiert oder als rezeptiver Effekt einer Darstellungsform realisiert wird, ihre Konzeption greift auf verschiedene Praktiken der Figurenkonstruktion, Subjektadressierung und Etablierung von Handlungsmächtigkeit aus unterschiedlichsten Handlungszusammenhängen zurück. Insofern der Computer zudem verschiedenste mediale Inhalte, Formen und Strukturen im Computerspiel zu implementieren vermag, bleiben die intermedialen Voraussetzungen der Figur im Computerspiel vielfältiger Natur. In allen wesentlichen Dimensionen der manifesten Darstellungsinhalte, der syntagmatischen und logischen Verknüpfung dieser Inhalte sowie ihrer ästhetischen Konfiguration und Präsentation lassen sich daher Spiel-, Erzähl- und gebrauchsmediale Formen unterschiedlichster medialer Provenienz beschreiben.

Die Besonderheit der Computerspielfigur ergibt sich vor allen Dingen erst aus der *Verschaltung* und *Synthetisierung* der handlungsspezifischen *Funktionen* von Spiel- und Erzählfiguren. Denn erst der

²⁸ Strategien der Spieler- bzw. Subjektadressierung im Computerspiel finden sich als Vorläufer bereits in Fahrzeug-, Wirtschafts-, Militär- und experimentellen Simulationsanordnungen. Vgl. in diesem Zusammenhang zu den technischen und handlungslogischen Voraussetzungen der Computerspieldispositive auch Pias (2002).

²⁹ Nöth et. al. sprechen hier auch vom *Cursor*, der nichts anderes als eine »Positionsanzeige« ist, der den »Ort, von dem aus im Spiel gehandelt werden kann, auf dem Bildschirm anzeigt« (Nöth et. al. 2008, 163).

Doppelcharakter der Computerspielfigur, als *Agent des Handlungsgeschehens* sowie als *Werkzeug zur Handlung*, realisiert die strukturellen Spezifika und rezeptiven Effekte der Figurenkonzeptionen im Computerspiel.

Spielstein oder Held? Die Computerspielfigur als Agency und Agent der Handlung

Sofern die Computerspielfigur sowohl Momente der Erzählfigur wie der Spielfigur verwirklicht, verbindet sie auch die spezifischen Funktionalitäten beider Formen der Figur. Erzähl- und Spielfiguren lassen sich dabei als Handlungsfunktionen begreifen, die in den jeweiligen narrativen und ludischen Handlungssystemen unterschiedliche Motive verwirklichen. In Erzählungen tauchen Erzählfiguren üblicherweise als »agents of cause and effect« (Bordwell/ Thompson 1997, 93) auf.³⁰ Sie bezeichnen handelnde *Subjekte* innerhalb einer als Totalität konzipierten Erzählwelt und funktionieren gewissermaßen als motivationale Zentren des narrativen Handlungsgeschehens. Anders sieht es in ludischen Handlungszusammenhängen aus, in denen es der *Spieler* selbst ist, der die von den jeweiligen Spielregeln vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten und -ziele ausführt, Spielzüge und -sequenzen vollzieht und folglich als Handlungsagent und -subjekt fungiert.³¹

³⁰ Mit Blick auf narrative Konstruktionsprinzipien markiert die Figur für Bordwell und Thompson gewissermaßen das motivationale Zentrum des Handlungsgeschehens: »Within the film's formal system, they [die Figuren; JS] make things happen and react to the twists and turns of events« (Bordwell/Thompson 1997, 94). Freilich weisen auch Bordwell und Thompson darauf hin, dass die Erzählfigur nicht prinzipiell als dramaturgisches *Movens* fungiert. Auch Ereignisse wie etwa Naturkatastrophen usw. können Plotkonstruktion vortreiben. Vgl. in diesem Zusammenhang auch Leschke/Venus (2007): Unter der Metapher des Spiels gehen verschiedene Beiträge im Sammelband alternativen, konventionellen Erzählprinzipien widersprechenden Motivationslogiken und Handlungszusammenhängen nach.

³¹ Neben dem Spieler ließe sich auch die Figur des Schiedsrichters als Handlungsagent modellieren (vgl. etwa Venus 2009), allerdings bleibt dieser oder eine Jury dem Spiel zunächst äußerlich und somit auch ohne Agent-Funktionen für das Spielgeschehen. Zwar sehen bestimmte Spielregeln die Funktion eines Schiedsrichters vor – anders als beispielsweise die Funktion eines Publikums –, doch besteht diese lediglich im *Bewahren der Spielregeln* und eben *nicht* im Vollzug von Spielzügen vor dem Hintergrund des entsprechenden Spielziels. Ein regelkonform ablaufendes Spiel bedarf im Grunde genommen keines Eingreifens eines Schiedsrichters.

Auch im Computerspiel ist es ein Spieler, der als *Einzel*spieler oder auch als *Mit*spieler einer virtuellen Mannschaft bzw. eines Teams (beispielsweise in einer strategischen Funktion als Späher oder Scharfschütze in einem Multiplayer-Shooter) agiert. Im Gegensatz zu Spieldispositiven, in denen der Spieler physikalisch samt seiner Agency³² bzw. seine körperlich-kognitiven Fähigkeiten auf dem Spielfeld vertreten ist, benötigt er für das Computerspiel virtuelle Repräsentationen seiner Person bzw. seiner Funktionen: Auf dem physikalisch entrückten Spielfeld können eine oder mehrere *Spiel(er) figuren* nach Form, Gestalt, Referenz und Handlungsfunktionalität differenziert werden. Erst über die Spieler-Figur verwirklichen sich im Computerspiel dann Steuerungs- und Kontrollpotenziale, über die der Spieler die auf den Bildschirmen mitgeteilten Handlungs Herausforderungen annehmen und vollziehen kann und sich so gleichsam eine ludisch-performative Beziehungskonstellation zwischen Spieler und virtuellem Spielfeld etabliert. Die Spielfigur übernimmt in ludischen Handlungszusammenhängen folglich eine strukturlogisch andere Funktion als die Erzählfigur in Erzählzusammenhängen.

Wie auch innerhalb der nicht-elektronischen Spieldispositive finden sich hier je nach Spieldispositive unterschiedliche Konzeptionen von Spieler-Figuren:³³ So dient die Repräsentation des Spielers in der virtuellen Welt zunächst als Abgrenzung zu Nicht-Spieler-Figuren und -Objekten wie auch zu anderen Spieler-Figuren in Mehrspieler-Angeboten.³⁴ Je nach Position der Figur ergeben sich dann ebenso wie in nicht-elektronischen Spielen entsprechende – etwa nach Konstellation (räumlich-codiert) oder Levelstrukturen (zeitlich-codiert) angeordnete – Spielherausforderungen. Über die Spieler-Figur lassen

³² Je nach Spieldispositive können dies etwa körperliche (Stärke, Schnelligkeit), wie bewegungsmotorische (Geschick, Technik) und mentale (Strategie, Wissen, Wahrnehmung) Fähigkeiten sein.

³³ Brettspiele werden üblicherweise nach »games of chance« oder »games of skill« (Murray 1978, 4) unterschieden. Damit lässt sich freilich nicht die Vielfalt der unterschiedlichen Ausformungen fassen. Murray schlägt daher vor, Brettspiele nach »Games of Alignment and Configuration«, »War-Games«, »Hunt-Games«, »Race-Games« und »Mancala Games« (Zähl-Spiele) zu unterscheiden (ebd.), die alle sehr unterschiedliche Spielfelder und Handlungslogiken aufweisen, die je eigene spezifische Beziehungskonstellationen zwischen Spieler-(Figur)-Brett-(Figur)-Mitspieler etablieren.

³⁴ Formal macht es keinen Unterschied, ob eine gegnerische Figur die Spieler-Figur eines Realspielers ist oder nicht. Für den Spieler stellt sich diese formal wie funktional ebenso wie die computergenerierten Nicht-Spieler-Figuren dar. Zweifellos unterscheiden sich aber Spielhandlungen und -taktiken von Real-Spielern von computergenerierten, auch wenn die Künstliche Intelligenz der Nicht-Spieler-Figuren immer fortschrittlicher wird.

sich zudem auch Spielfortschritte kodieren, etwa über die räumliche Position der Figur auf dem virtuellen Spielfeld oder durch Modifikationen und Transformationen des Handlungsspektrums oder der Gestaltung der Figur selbst.³⁵

Die Funktionalität der Spieler-Figuren in Computerspielen geht über die Repräsentationsfunktionalität aber weit hinaus. Wie auch in nicht-elektronischen Spielfigurkonzeptionen (z.B. Schach oder Kartenspielen) weisen Spieler-Figuren hier eigene je spezifische, regelhaft festgelegte Zugoptionen oder Spielwerte auf, die Spielhandlungen motivieren bzw. gleichsam auch intendieren.³⁶ Solche Spieler-Figuren erscheinen dann in der Tat handlungsmächtiger als die der reinen Spielerrepräsentation dienenden Spielfiguren und gewinnen hierdurch gewissermaßen auch Agent-Funktionalität. Der konkrete Vollzug der jeweiligen Handlung bleibt aber Resultat einer (Re)Aktion eines Spielers auf die spielerische Herausforderung. Spieler-Figuren fungieren insofern stets als *Agency* eines Spielers. Sie sind Werkzeuge und Mittel zum Zweck und fungieren handlungslogisch betrachtet als *Objekt* des ludischen Handlungsgeschehens:

»[Player-Characters; JS] are embodied as sets of available capabilities and capacities. They are equipment to be utilized in the gameworld by the player. They are vehicles«
(Newman 2002, o. S.).³⁷

³⁵ Prototypisch für diese Form der Spielfortschrittskodierung sind die Figurenkonzeptionen in Rollenspielen, in denen die Spielfigur mit dem Spielfortschritt an »Erfahrungen« und somit an Handlungsmächtigkeiten – auf Basis sehr unterschiedlicher Attribute – gewinnt. Das so genannte »hoch-leveln« einer Spieler-Figur bezeichnet genau diese Form.

³⁶ In Brettspielen finden sich insbesondere dann beide Handlungsfunktionalitäten (Repräsentation sowie Steuer- und Kontrollpotenziale) realisiert, wenn das Spielbrett auch Spielfeld ist, also Ort auf dem die konkreten Spielhandlungen stattfinden. In *Spiel des Wissens* oder *Trivial Pursuit* etwa, dient das Spielbrett lediglich der Spielfortschrittskodierung der einzelnen Spieler. Zwar ergeben sich durch die jeweilige Position der Spielfigur erst die entsprechenden Spielzüge und -effekte – etwa das Ziehen einer spezifischen Fragekarte –, die Spielhandlungen selbst – die richtigen Antworten auf die Fragen zu finden – finden allerdings außerhalb des Spielbretts statt. Zu Spielmodi früher Brettspiele siehe auch Murray (1978).

³⁷ Dieser instrumentelle Gesichtspunkt der Computerspielfigur wird auch von Britta Neitzel (2004) und Rune Klevjer (2006) herausgearbeitet. Mit Rückgriff auf das McLuhansche Konzept von Medien als Extensionsen des Menschen konzipiert Neitzel den Avatar als Hybrid zwischen Werkzeug und Cyborg (vgl. Nöth. et al. 2008, 154ff). Ebenfalls an das McLuhansche Konzept anlehnd, schreibt Klevjer: »The notion of the avatar that I am suggesting is not concerned with playable characters as a vehicle of communication and

Da im Computerspiel das Spielgeschehen jedoch doppelt gegeben ist, »einerseits als *empirische Performanz der Spielenden*, andererseits als *audiovisuell dargestelltes Verhalten virtueller Objekte* [Herv. i. O.; JS]« (Venus 2007, 72), finden Spielhandlungen sowohl in einer real-physischen Anordnung von *Spieler-Computer* bzw. *Spieler-virtuelles Spielfeld*, wie auch als symbolisch-repräsentierte von *Figur-in-Welt* innerhalb des diegetischen Bildraums statt. Im Bildschirmgeschehen selbst erscheint somit nicht der Spieler selbst als Agent der Handlung, sondern die von ihm gesteuerte Figur.³⁸ Man hat es in der dispositiven Anordnung des Computerspiels daher mit zwei unterschiedlichen Handlungszusammenhängen zu tun, einem eher dem Dispositiv zugeordneten zwischen Spieler-Eingabegerät-Ausgabegerät und einem medial repräsentierten. Ersterer zeichnet sich dabei durch seine ludisch-performative Struktur, der letztere durch seine narrativ-darstellende aus. Damit gehen nicht nur unterschiedliche Handlungs- und Funktionslogiken der Figur innerhalb des Computerspiels einher, nämlich *regel-* und *normengeleitete*, sondern insbesondere auch unterschiedliche Beziehungskonstellationen zwischen Spieler, Figur und Spielwelt.

Spiellogisch betrachtet fungiert die Spieler-Figur im Computerspiel zwar als *Spielstein* und Spielmittel des Spielers, sie dient im symbolischen Raum des Bildschirmgeschehens aber als fiktionaler Agent und somit auch als *Held* und *dramatis personae* der Rahmen-erzählung. Gerade in den nicht-interaktiven *Cutscenes*, die im Grunde genommen nichts anderes als filmische Minimalerzählungen darstellen, wird dies besonders deutlich: Hier wird der Spieler seiner performativen Tätigkeit beraubt, und genauso wie er nicht mehr Agent der Darstellungshandlung, sondern eben *Zuschauer* ist, fungiert auch seine Spieler-Figur nicht mehr als Werkzeug, sondern als autonome Erzählfigur. Durch Rahmenerzählungen generierte Strukturen in Computerspielen – etwa die Einteilung der Handlungsherausforderungen und -ziele in verschiedene Missionen, die in ihrer Abfolge nicht nur einer narrativen Dramaturgie folgen (z.B. in *Grand Theft*

self-expression, but addresses how players engage with singleplayer gameworlds through fictional and vicarious embodiment. [...] The relationship between the player and the avatar is a prosthetic relationship; through a process of learning and habituation, the avatar becomes an extension of the player's own body. Via the interface of screen, speakers and controllers, the player incorporates the computer game avatar as second nature [...]« (Klevjer 2006, 9ff).

³⁸ Das gilt ebenso für die Spiele, in denen der Spieler über eine Darstellungsperspektive als Bestandteil der fiktionalen Spielwelt adressiert und gleichsam funktionalisiert wird.

Auto 4), sondern eine ebensolche produzieren – erlauben es zudem, aus der linearen Abfolge ludischer Handlungssequenzen eine Geschichte abzuleiten. So lassen sich etwa die Handlungssequenzen in *Tomb Raider* eben auch als Handlungen der fiktiven Erzählfigur *Lara Croft* beschreiben, die in ihrer sequentiellen Anordnung zwar aus einer reinen Aneinanderkettung von Ereignissen in Form eines ›und-dann-das, und-dann-das‹ bestehen,³⁹ trotz allem aber einen aus der Subjektfunktion einer Erzählfigur⁴⁰ konstituierten narrativen Handlungszusammenhang darstellen:

»Der Avatar im Computerspiel hat also eine doppelte Funktion. Auf der Ebene der Diegese repräsentiert er Eigenschaften und Absichten einer handelnden Figur und auf der Ebene des Spielens dient er dem Spieler als Werkzeug zur Ausführung von Spielhandlungen. Das Figuren-Werkzeug gibt den im Spiel ausgeführten Handlungen Bedeutung, es symbolisiert, dass die Handlungen auf der Ebene der Diegese beabsichtigt sind« (Nöth et. al. 2008, 167).

Dass Handlungen auf der Ebene der Diegese beabsichtigt sind, hat zweifellos auch ludische Funktionalität: Handlungen können so nicht nur motiviert, sondern vor allem auch legitimiert und alltagsnah plausibilisiert werden. So lassen sich Handlungsherausforderungen über narrative Formen und Strukturen schlicht einfacher verwirklichen: Da die Figur *Niko Bellic* in *Grand Theft Auto 4* als ehemaliger nach Vergeltung suchender osteuropäischer Soldat eingeführt wird, erscheinen die gewaltbasierten Handlungsmotive der Figur nicht nur plausibel, sie finden sich vor dem Hintergrund eines normativen Konflikts zwischen Gut und Böse auch legitimiert. Die durch Rahmenerzählungen eingeführten (Nicht-Spieler-)Gegner stellen nicht nur Antagonisten und folglich normative Oppositionen der Heldenfigur dar, sondern

³⁹ Dieses episodische Konstruktionsprinzip wirkt gemessen an den Standards narrativer Konstruktionen trivial, denn Handlungen erscheinen nicht als notwendige Konsequenz im Rahmen eines kausalen Motivationsgefüges, sondern sie folgen dem additiven Prinzip *ludischer* Handlungszusammenhänge. Vgl. zur Dramaturgie des Spiels auch Sorg (2007). Zur Narrativität von *Tomb Raider* vgl. insbesondere auch Neitzel (2004).

⁴⁰ Mit Blick auf die Computerspielfigur *James Sunderland* in *Silent Hill 2* konstatieren Nöth et. al.: »In *Silent Hill 2* ist der Avatar z.B. so weit entwickelt, dass man ihm fast eine autonome Handlungsfähigkeit zusprechen möchte und keineswegs den Eindruck hat, es handele sich um ein bloßes Werkzeug« (Nöth et. al. 2008, 163).

auch die des Spielers selbst, der sich vermittelt über die Spieler-Figur rezeptiv als Bestandteil der fiktionalen Spielwelt erfahren kann.⁴¹

Die Narrativierung des Figureninventars im Computerspiel leistet somit etwas, was dem Spiel eigentlich äußerlich ist: die Normativierung von Spielhandlungen. Gegnerschaft wird im Computerspiel durch die Narrativierung zum Antagonismus und ludische Herausforderungen sowie Hindernisse⁴² zu Konflikten bzw. deren Überwindung zu notwendigen Konfliktlösungsmitteln. Hintereinandergeschaltete Spielherausforderungen und -handlungen folgen im Computerspiel dann nicht mehr nur einer additiv-kumulativen Spiellogik und Levelstruktur, sondern einer erzählerisch-normativen Konflikt-dramaturgie, die der Abfolge der Spielhandlungen eine *zweckhafte* Ordnung verleiht.⁴³ In Grenzen kann damit auch der Regelbezug des Spiels bzw. seine Faktizität überwunden werden: Indem durch die Narrativierung der Spieler- wie Nicht-Spieler-Figuren eine fiktional-kohärente Welt etabliert werden kann, verwirklichen sich die Spielhandlungen rezeptiv nicht nur als regelgeleitete Handlungen in einem regelkonstituierten Setting, sondern als normengeleitete, empathisch nachvollziehbare und alltagskompatible Verhaltenssequenzen. Die narrative Konkretisierung der Spielfigur und der Spielwelt »help the player suspend disbelief and facilitate immersion into the game« (Smith 1999).

Damit funktionalisiert die narrativierte Computerspielfigur die implizite und explizite Vermittlung der Spielregeln und –herausforderungen, denn indem Spieler-Figuren realweltliche Referenzen aufweisen, fungieren diese gleichermaßen komplexitätsreduzierend. Anders als ein abstrakter Spielstein in einem Brettspiel, dessen Handlungsmotive und -potenziale sich erst durch explizite Spielregeln ergeben, lassen sich die Handlungsmotive einer narrativierten Computerspielfigur bereits aus ihrer Gestaltung und narrativen Einbettung ableiten: Soldaten können schießen, Autos fahren, Raumschiffe fliegen etc.

⁴¹ Schneider e.a. konnten etwa zeigen, dass Spieler sich eher als Teil der Spielwelt empfunden haben, wenn das jeweilige Spiel und die zu spielende Figur narrativ kontextualisiert und die Spieldramaturgie einer Konfliktlogik folgte. Handlungen im Computerspiel wie beispielsweise simulierte Gewaltakte wurden dadurch »reasonable, acceptable, and even necessary« (Schneider e.a. 2004, 362).

⁴² Vgl. zur Form des Handicaps als ludisches Hindernis sowie als narratives Element im Computerspiel: Heidbrink/Sorg 2009.

⁴³ Spiele weisen im Gegensatz zu Erzählungen andere Verhältnisse sowohl zur Zeit als auch zur Kausalität auf: So sind Time Outs, Wiederholungen, Redundanzen, Zufälle etc. für das Spiel konstitutiv.

Aber auch komplexere Handlungsmotive einer Figur können hierdurch rezeptiv wirksam werden, etwa indem der Spieler die implizierten Erwartungsstrukturen der Spieler-Figur imaginiert und mental fortsetzt.⁴⁴ Gerade in den sogenannten Sandkasten-Spielen wie die der *Grand Theft Auto*-Serie, in denen dem Spieler ein verhältnismäßig vielschichtiges Set an symbolisierten Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung steht, finden sich Spielhandlungen gerade auch durch die ‚narrativen Regeln‘ der Spielwelt motiviert.⁴⁵ Zudem lassen sich insbesondere über Nicht-Spieler-Figuren weitere spielrelevante Informationsquellen oder konkrete Handlungsprogressionen realisieren, z.B. indem Nicht-Spieler-Figuren explizit Aufträge erteilen oder Handlungspotenziale virtueller Objekte vermitteln, ohne dabei die diegetische Kontinuität durchbrechen zu müssen.

Zum anderen verwirklichen Figuren, obwohl sie immer um ein Vielfaches weniger komplex als die Handlungsmotive des Realspielers erscheinen, zumindest in der fiktionalen Spielwelt Handlungsmöglichkeiten, die weit über das durch das Spiel vorgegebene Set an faktisch-performativen Steuerpotenzialen hinausgehen. Im Genre des Shooter etwa finden sich immer wieder dieselben Handlungspotenziale ›Bewegen in vier Himmelsrichtungen‹, ›Springen‹, ›In Deckung gehen‹, ›Schießen‹, die in den verschiedenen Genrevertretern aber jeweils völlig unterschiedliche narrative wie ludische Motivationslogiken sowie Erlebnisqualitäten etablieren.

Wenngleich sich das Spielerische und das Narrative im Computerspiel zwar analytisch differenzieren und sich das eine oder andere dem jeweils anderen subsumieren lassen, ergibt sich die eigentliche Besonderheit der Computerspielfigur aus der *Verschaltung ludischer sowie narrativer Funktionsmerkmale*. Als Werkzeug der ludisch-performativen gleichermaßen wie als Agentur erzählerisch-darstel-

⁴⁴ Am Beispiel von *Bureau 13* erläutert Smith diese auch für das Game-Design relevanten Funktionen: »[Here; JS] the player had to choose two agents from a set of eight [...]. Each of these had different ›game powers‹. One character could assume an ethereal form and thus enter otherwise inaccessible spots and elude enemies. But this character was also defined by his history: He was a vampire with a personal back story. The character's mechanical abilities and his fictional background were both relevant to the player's enjoyment of the game – the former to game play and puzzles, the latter to imagination and story immersion. [...] While using the vampire identity might have made the character's mechanical powers more accessible [...] it also sets up player expectations« (Smith 1999).

⁴⁵ In *Grand Theft Auto 4* etwa, verfügt die Spieler-Figur *Niko Bellic* über ein Mobiltelefon, über die sich Handlungssequenzen motivieren lassen, etwa indem man *Niko Bellics* Bruder ›kontaktiert‹, um mit diesem anschließend essen oder Dart-Spielen zu gehen bzw. die virtuelle Freundin ›anruft‹, um sie zum Bowling auszuführen.

lender Handlungszusammenhänge etabliert sie dabei eine Beziehungskonstellation, die gewissermaßen zwei morphologische Kräfte zusammenführt: die Motivkraft des dynamischen Spielvollzugs sowie die Motivkraft des narrativierten, in einer fiktionalen Welt repräsentierten Handlungsagenten.⁴⁶

Insofern sich die konkreten Spielvollzüge *rezeptiv* weniger als regelgeleitete Spielzüge oder gar als simple Aktionen auf einem Eingabegerät im empirisch-physikalischen Raum, sondern vielmehr als zwar begrenzte aber symbolisch bedeutsame Alltagshandlungen realisieren, kann man also sagen, dass durch die Dopplung narrativer und ludischer Motivations- und Handlungslogiken das Ludisch-Performative wie das Erzählerisch-Normative derart zusammenfallen, dass sich die »abstrahierende Simulation von Handlungen« (Venus 2007, 87) einer *digitalen Lebenssimulation* ergibt. Eine Lebens- und Wirklichkeitssimulation, die sich für den Spieler vermittelt über die Spieler-Figur als »eindrucksvolle, ästhetisch hochverdichtete Utopie einer lässigsouveränen Beherrschung des eigenen Aktionsradius darstellt« (Venus 2007, 88).⁴⁷

Simulierte Tätigkeitserfahrungen

Diese simulierte Erfahrung virtueller Tätigkeiten bezeichnet ein wesentliches Moment des Unterhaltungserlebens im Computerspiel.⁴⁸ Der hybride Charakter der Computerspielfigur und des Computerspiels selbst konstituieren dabei den Bedingungsgrund dieser Form rezeptiver Bezugnahmen. Als ludische Werkzeuge ermöglichen die Computerspielfiguren zunächst die direkte oder indirekte Steuerung

⁴⁶ Zu den motivationalen Zentren ludischer und narrativer Handlungen vgl. auch Sorg (2007).

⁴⁷ Venus bezeichnet dieses Phänomen als *ikonische Resonanz*: die verschiedenen Handlungszusammenhänge im Computerspiel ergeben durch ihr Verhältnis zueinander ein »ähnliches« Ganzes« (Venus 2007, 87), d.h. die faktisch-ludische Performanz des Spielers auf der einen Seite und die symbolisch repräsentierte Handlung auf der anderen Seite ergeben für sich zwar, was sie sind: »Knöpfedrücken und Bilder«, im Zusammenhang verwirklichen sie aber die Simulation von alltagsnahen Handlungen.

⁴⁸ In seiner Analyse zum Unterhaltungserleben im Computerspiel hat Christoph Klimmt darauf hingewiesen, dass gerade die narrative Gestaltung von Computerspielen und die damit erst ermöglichten simulierten Lebenserfahrungen im Computerspiel einen wesentlichen Reiz ausmachen: »Computerspiele sind interaktive Lebensweltsimulatoren, deren Nachstellung von symbolisch-figurativen Realitätsbereichen als faszinierend und unterhaltsam empfunden wird« (Klimmt 2004, 99).

und Kontrolle virtueller Objekte und provozieren somit ein »Selbstwirksamkeitserleben« (Klimmt 2004, 79), das sich aus der fortlaufenden Wahrnehmung eigener direkt-kausaler Einflussnahmen ergibt. In ihrer narrativen Einbettung und szenischen Konkretisierung aber erst entfalteten Computerspielfiguren die rezeptiven Potenziale, die tätigkeits- und alltagsbezogene Erfahrungen im Virtuellen erst ermöglichen.

Indem ludische und narrative Funktionalitäten und somit die jeweiligen morphologischen Kräfte in der Spieler-Figur also zusammenfallen, markieren die Agency- und Agent-Funktionalitäten der Spieler-Figur jeweils nur einzelne Formaspekte, die für sich genommen für das Verständnis der Spieler-Figur defizitär sind. Erst im Zusammenspiel beider Formaspekte und in der Perspektivierung dieses Formhybrids gestaltet sich die Spieler-Figur nicht mehr nur als Vermittlungsinstanz Agency- oder Interaktionsbezogener Herausforderungsangebote im Virtuellen bzw. als narrativer Agent einer interaktiven Erzählung. Denn insofern die narrativierte Computerspielfigur Agency- und Agenten-Funktionalitäten aufweist, bietet sie stellvertretende Handlungsrollen an, die der Spieler im Spiel annehmen und performativ ausfüllen kann.

Diese tätigkeitsbezogenen Handlungsrollen können dabei freilich sehr verschieden sein, je nachdem wie die jeweilige Figurenkonzeption realisiert ist. Die Besonderheit der Spieler-Figuren im Gegensatz zu anderen ludischen und narrativen Figurenkonzeptionen besteht vor allem darin, dass sie Spielern dazu verhilft, performanzbasierte *Agent-* bzw. *Subjekt-Positionen* in simulierten Umgebungen einzunehmen – und das ist unabhängig davon, ob Figuren alltagsnah, alltagsfern oder durch spezifische Funktionen bestimmt (etwa Rennfahrer, Soldat, Pilot etc.) oder an realen oder fiktionalen Personen orientiert sind (reale Fußballspieler oder fiktionale Helden wie *Indiana Jones*):

»In other words, an avatar is interesting and playable not just because of what it makes us able to do or perform, but because of what happens to us in the world that the avatar lets us inhabit« (Klevjer 2006, S. 10).

Diese spezifische Form des Unterhaltungserlebens wird im Computerspiel durch verschiedenste Formen, Musterbildungen und Konfigurationen unterstützt, die das Computerspiel in seiner Entwicklungsge-

schichte ausgebildet hat. Der Einsatz von Nicht-Spieler-Figuren etwa funktionalisiert nicht nur ludische Funktionalitäten, wie beispielsweise Hindernisse und Levelstrukturen durch *Endgegner* und *Boss-fights*,⁴⁹ sondern trägt auch maßgeblich zur diegetischen Kohärenz der virtuellen Welt bei. Diese vornehmlich narrativ-ornamentalen Funktionen sind für das Spielerleben in den virtuellen Welten von großer Bedeutung.⁵⁰ Insbesondere durch den Einsatz künstlicher Intelligenzen können adäquate Reaktionen auf die virtuellen Tätigkeiten des Spielers verwirklicht und so eine Form des Eigenlebens in der virtuellen Welt vermittelt werden, die das Selbsttätigkeitserleben im Virtuellen wirksam erhöht.⁵¹

Einer der wesentlichsten Faktoren für die Strukturierung virtueller Tätigkeitserfahrungen beruht allerdings auf der technologischen Entwicklung der zweidimensionalen zur dreidimensionalen Räumlichkeit in Computerspielen. So besteht für Klevjer die essentielle Errungenschaft darin, dass erst mit der 3D-Technologie ein bewegliches körperliches Subjekt simuliert werden konnte, dessen Bewegungspotenziale *im* und Perspektiven *auf* den virtuellen Raum der Spieler übernehmen kann:

»The prosthetic point of view simulates [a] moving body-subject, and it forces us to perceive and act from a vicarious point of view. [...] An *avatarial* point of view, in other words, is more than merely a navigable or a prosthetic point of view; it implies some kind of objective presence in the simulated environment« (Klevjer 2006, 148).

⁴⁹ Das Strukturprinzip der *Bossfights* markiert im Grunde genommen nichts anderes als narrativierte Levelübergänge, so dass auf einfache Weise narrativ-kohärente Handlungsentwicklungen und -stufen realisieren werden können. Aber auch über Nicht-Spieler-Figuren wie Mentoren, Tutoren etc. lassen sich die für Spielstruktur und Handlungsvollzug nötigen Informationen, Entscheidungen und Herausforderungen verwirklichen, etwa indem über diese neue Spielherausforderungen und Handlungsfunktionalitäten vermittelt werden.

⁵⁰ Vgl. auch McAllister: »For the game *Half-Life*, agent/developers depended on the probability that scientists in white lab coats working busily at computer consoles would elicit curiosity and respect in players. [...] Such characters are commonplace in computer games and play upon stereotypes that developers usually rightfully assume players will immediately recognize and connect with emotionally« (McAllister 2004, 87). Zu den narrativ-emotiven Funktionen von Nicht-Spieler-Figuren vgl. insbesondere auch Sheldon (2004) und Lee (2004).

⁵¹ Vgl. auch Klimmt 2004. Gerade in Sportspielen wie *Fifa* ist die künstliche Intelligenz der gegnerischen Spieler maßgeblich für das Spielerleben. Dies gilt allerdings für fast alle Spiele, in denen Nicht-Spieler-Figuren kompetitions- wie kooperationsbezogene Funktionen übernehmen.

Hierbei ist es völlig unerheblich, ob im Bildschirmgeschehen die Spieler-Figur vollständig oder wie bei Ego-Shootern nur ein simuliertes Gesichtsfeld bzw. die Perspektive einer imaginierten Figur dargestellt wird. Entscheidend ist, dass der Spieler durch eine spezifische Darstellungsform in *Beziehung* zu einer wie auch immer gearteten *simulierten Konfiguration* einer virtuellen Figur gesetzt wird, die es ihm ermöglicht, eine virtuelle Tätigkeit auszuführen und zugleich eine simulierte Wahrnehmungsposition innerhalb der virtuellen Welt einzunehmen. Insofern in Ego-Shootern ebenso wie in 3rd-Person Adventures die simulierte virtuelle Tätigkeit und subjektive Perspektive auf diese Tätigkeit während der Spielhandlung zusammenfallen, simuliert das Computerspiel eine quasi natürliche Verkörperung im Virtuellen. So ist die Spieler-Figur im dreidimensionalen Raum niemals nur Objekt, sondern gewissermaßen auch – freilich nur simuliertes – gedoppeltes Subjekt.

Die dispositive Anordnung von Spieler – Eingabegerät – Ausgabegerät versetzt den Spieler aber stets auch in eine Beobachterposition, von der aus er seine eigenen Tätigkeiten und somit auch seine virtuellen Aktionen reflektieren kann. »This means that players are not only agents but also spectators of their own pretended actions« (Ryan 2006, 190). Indem die Handlungen des Spielers in ihrer Darstellung vom Spieler selbst wahrgenommen werden, ermöglichen Computerspiele vermittelt über die Spieler-Figur daher auch metakognitive Steuerungs- und Evaluationsprozesse. Spieler betreiben aktive Selbststeuerung. Und so besteht auch ein wesentliches gratifikatorisches Potenzial des Computerspiels darin, die Selbsttätigkeitserfahrungen im Virtuellen gewissermaßen als *Selbsttätigkeiten 2. Ordnung* zu erfahren.⁵²

Konzeptionen von Spieler-Figuren bilden in diesem Zusammenhang wesentliche Voraussetzungen für simulierte Selbsttätigkeitserfahrungen. Die durch die Dreidimensionalität ermöglichte quasi-natürliche Verkörperung des Spielers im Virtuellen begünstigt diese Erfahrungen. Strategie- und Simulationsspiele allerdings verzichten auf die Repräsentanz des Spielers im Virtuellen und stellen doch auch Tätigkeiten aus, die der Spieler *als Figur* ausführen kann.

Denn wie bereits angesprochen realisieren sich Figuren auch durch spezifische Formen der Subjektadressierung. In Strategiespielen wie

⁵² Auch Klimmt weist darauf hin, dass im Computerspiel aufgrund der Selbsttätigkeit die Beobachtung der eigenen Handlungen viel entscheidender für das Unterhaltungserleben sind, als etwa während der Filmrezeption (Klimmt 2004, 109f).

Civilization, Age of Empires oder *Die Siedler* formalisiert das Spielgeschehen auf dem Bildschirm zwar keine spezifische Perspektive einer der virtuellen Welt zugehörigen Figur, sondern vielmehr eine isometrische und bewegbare Perspektive auf die fast vollständige Spielwelt, die der diegetischen Spielwelt *äußerlich* ist. Doch wird auch hier der Spieler durch Perspektive und Spielprinzip ähnlich wie in den *God Games* in eine handlungsmächtige Subjektposition gerückt,⁵³ die im Falle der militärischen Strategiespiele etwa Tätigkeiten militärischer Taktik, Heer- und Kriegsführung ausstellt und dadurch auch simulierte Tätigkeitserfahrungen ermöglicht. Und so verwirklichen sich auch in diesen Spielen Figurenkonzeptionen, die für den Spieler performanzbasierte Subjektpositionen innerhalb simulierter Umgebungen anbieten.

Diese performanzbasierten Subjektpositionen, die fikionalisierte Computerspiele ausstellen, markieren eine der wesentlichsten genuinen rezeptiven und gratifikatorischen Potenziale heutiger Computerspiele. Als Resultat der hybriden Struktur fikional konkretisierter Spieler-Figuren verwirklichen Sie eine mediale Rezeptions- und Nutzungspraktik, die in dieser Form in keinem anderen Mediendispositiv zu finden ist. Die Hybridlogik zwischen Spiel und Erzählung der Spieler-Figur realisiert auf der Rezeptions- und Nutzungsebene einen qualitativen Sprung, der die den jeweils ludischen und narrativen Anteilen der Spieler-Figur entsprechenden Rezeptionsmodi synthetisiert. Weder ein erzählaffiner *interpretativ-identifikatorischer* noch ein spielaffiner *performativ-immersiver* und *-evaluativer* Rezeptionsmodus werden im Computerspiel also ausschließlich angesprochen. Stattdessen provoziert das Computerspiel durch die fikionalisierte Spieler-Figur einen performanzbasierten *reflexiv-simulativen Als-Ob-Modus*.

Und so lassen sich auch die Modi rezeptiver Bezugnahmen zwischen *Spieler und Figur* sowie zwischen *Spieler als Figur* in der virtuellen Welt nicht mit konventionellen narrativ-orientierten Modellen interpretativer und empathischer Identifikation bzw. ludisch-orientierter Handlungsmodelle des Symbol-, Identifikations- und Als-Ob-Spiels erklären. Wesentlich für die Verwirklichung performanzbasierter Subjektpositionen scheinen dagegen die verschiedenen Formen performativer Beziehungskonstellationen zu sein, die im Com-

⁵³ Oftmals findet sich die Darstellungsform, wie beispielsweise in *Black & White*, als spezifische Perspektive einer der fiktionalen Welt zugehörigen Figur ausgestellt.

puterspiel funktionalisiert werden und die die Grundlage für die affektiven und (meta)kognitiven Rezeptionseffekte darstellen.

Von Spielsteinen, Marionetten und Perspektiven

Ein wesentliches Kriterium, das die Computerspiel(er)figur von anderen Figurenkonzeptionen unterscheidet, ist ihre strukturelle Funktionalität im ludisch-performativen Handlungsgeschehen des Computerspiels. Denn erst die Spieler-Figur gestattet eine performanzbasierte Beziehungskonstellation zwischen Spieler und Computerspiel, die über diese Steuerungs- und Kontrollpotenziale verwirklicht werden. Jürgen Fritz hat in diesem Zusammenhang drei Modi der Bezugnahme zwischen Spieler und Figur herausgearbeitet, die er *direktionale Identifikation*, *sensomotorische Synchronisierung* und *figurale Substituierung* genannt hat.⁵⁴

Die *direktionale Identifikation* bezeichnet die Form der Beziehung, in der der Spieler seine Figur nicht unmittelbar, sondern *indirekt* durch Befehle, wie etwa in Strategie- und Simulationsspielen, steuert. Hierbei ist es unerheblich, ob es sich um eine einzelne Figur (z.B. eine Figur in einem Point and Click Adventure wie *Guybrush* aus *Secret of Monkey Island*) oder Gruppenfiguren (z.B. die charakterlich-unspezifischen militärischen Einheiten in Strategiespielen wie *Civilization*) handelt. Die Trennung zwischen Handlungsagent und Agency bzw. den Mitteln des dargestellten Handlungsgeschehens wird durch diese Form klar herausgestellt. Die Subjektposition des Spielers ist der Spielwelt äußerlich, wenngleich wie bereits angesprochen der Spieler durch die formale Darstellung als gottähnliche Allmachtsfigur adressiert werden kann und sich rezeptiv so durchaus auch als Teil der Diegese imaginieren kann. Die Computerspielfigur in diesem Sinne bleibt aber Mittel des Spielgeschehens und verwirklicht gewissermaßen eine ludische Figuration des *Spielsteins*, die zwar Stellvertreterfunktionen übernimmt, aber im Handlungsgeschehen des Spiels einen klaren Objektstatus hat.

Die *sensomotorische Synchronisation* zwischen Spieler und Figur wird insbesondere dann begünstigt, wenn der Spieler vollständige bzw. vollständig dargestellte Figuren steuern und manipulieren kann, wie es in den meisten avatar-basierten Computerspielen der Fall ist. Hier weist die Spieler-Figur häufig ein vorgegebenes Handlungs-

⁵⁴ Vgl. Fritz 2003, 7.

spektrum auf, auf das der Spieler in der Regel vollen Zugriff hat. Dazu gehören etwa die Steuerung der simulierten Körpermechanik und die damit ermöglichte Bewegung im virtuellen Raum bzw. die Ausführung virtueller Tätigkeiten wie Kämpfen, Schießen, Sprechen, Nachladen oder die Manipulation virtueller Objekte etc. Diese Form der Beziehung findet ihren ludischen Prototyp in der Figuration der *Marionette*, deren wesentliche Eigenschaften in der Manipulier- bzw. Steuerbarkeit körperlicher Einheiten bzw. des Bewegungsapparats bestehen. Insofern in der marionettenhaften Figur kinetische Eigenschaften der menschlichen Körpermotorik imitiert bzw. simuliert werden, deren Steuerung sich vor dem Hintergrund eigener Körper- und Bewegungserfahrung gewissermaßen sensomotorisch-synchronisiert vollzieht, fungiert die Figur im Computerspiel hier allerdings nicht nur als Objekt des Spielers, sondern gleichsam als seine virtuelle Extension bzw. als sein virtuelles Doppel und gestattet dem Spieler so eine Subjektposition *innerhalb* der Spielwelt.

Eine letzte Form der Beziehung zwischen Spieler und Figur kennzeichnet die *figurale Substituierung*, die in Shooter- und Racer-Spielen als Ego-Perspektive bekenntlich wird. Die Spieler-Figur findet sich hier auf dem Bildschirm nicht dargestellt, sondern lediglich die Perspektive einer der Spielwelt zugehörigen imaginierten, aber eben nicht (vollständig) dargestellten fiktionalen Figur.⁵⁵ Ebenso wie bei der Steuerung marionettenhafter Spieler-Figuren, erfordert auch die figurale Substituierung die direkte Einwirkung auf die eigene Spieler-Figur. Diese Figur bildet aber nur einen Bestandteil der fiktionalen Diegese. Ludologisch betrachtet steuert der Spieler keine Figur, sondern ein in Form einer subjektiven Perspektive dargestelltes virtuelles Bild. Erst die narrativ-fiktionale Rahmung macht aus der dargestellten subjektiven Perspektive das simulierte Blickfeld einer fiktionalen Figur.⁵⁶ Entscheidend ist aber, dass die Dreidimensionalität des simulierten Raumes dem Spieler eine Bewegung und Orientierung innerhalb dieses Raumes erlaubt, so dass das simulierte Blickfeld der Figur gleichsam zu seinem eigenen wird.

Spielstein, Marionette und Perspektive markieren drei Verwirklichungsmodi der Spieler-Figur im Computerspiel, die dem Spieler

⁵⁵ Dargestellt findet man z.T. allerdings Körperpartien o.ä., die in das Blickfeld der fiktionalen Figur fallen.

⁵⁶ Diese Form der Beziehung könnte insofern ebenfalls auch ein *God Game* wie *Black & White* kennzeichnen. Denn auch hier markiert die dargestellte Perspektive auf die virtuelle Welt die einer der Welt zugehörigen Figur, nämlich die eines Gottes. Der Spieler agiert *als* diese Figur innerhalb der Spielwelt.

gestatten, performanzbasierte Subjektpositionen einzunehmen. Die rezeptiven und gratifikatorischen Effekte simulierter Selbsttätigkeitserfahrungen sind allerdings dann am wirksamsten, wenn die performanzbasierten Subjektpositionen *innerhalb* der simulierten Umgebungen stattfinden. Wenn also die virtuell ausgeführte Tätigkeit sich als solche als Bestandteil der Spielwelt ausstellt, wie es durch die Modi der sensomotorischen Synchronisation und der figuralen Substituierung begünstigt wird. Denn erst diese Beziehungsmodi verwirklichen die quasi-körperliche Repräsentanz des Spielers im Virtuellen, die die Besonderheit des Unterhaltungserlebens im Computerspiel ausmacht. »[V]ideogame interactivity is a powerful experience precisely because it is so ›bodily« (Newman 2004, 141).

Literatur

- Aarseth, Espen (2003): Playing Research: Methodological approaches to game analysis, conference paper. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>, (01.06.2008).
- Bolter, J. David; Grusin, Richard (1999): Remediation: Understanding New Media. Cambridge, Mass.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin (1997): Film Art. An Introduction. 5th Edition, New York.
- Burke, Kenneth (1967): A Grammar of Motives. Berkeley.
- Caillois, Roger (1960): Die Spiele und die Menschen. Stuttgart.
- Dovey, Jon; Kennedy, Helen W. (2006): Games Cultures. Computer Games as New Media. Maidenhead.
- Fine, Gary Alan (2002): Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds. Chicago.
- Freeman, David (2004): Creating emotion in games. The craft and art of emotioneering. Indianapolis.
- Fritz, Jürgen (2003): „Action, Lebenswelt und Transfer“. In: medien & erziehung. Zeitschrift für Pädagogik. 2003/01, S. 6-21.
- Galloway, Alexander R. (2006): Gaming. Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis.
- Grodal, Torben (2003): „Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences“. In: Wolf, Mark J. P. (Hg.) (2003): The video game theory reader. New York, S. 129-155.
- Heidbrink, Henriette; Sorg, Jürgen (2009): Dazwischen. Zur Mesodimension der Medien. In: Köster, Ingo; Schubert, Kai (Hg.) (2009): Medien in Raum und Zeit. Maßverhältnisse des Medialen. Bielefeld.
- Juul, Jesper (2005): Half Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge MA.
- Juul, Jesper (2008): „Interview“. In: GEE: Freispiele, Mai/Juni 2008, Nr. 37.

- King, Geoff; Krzywinska, Tanja (Hg.) (2002): *ScreenPlay. Cinema/Video-games/Interfaces*. London.
- Klevjer, Rune (2006): *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Bergen.
- Klimmt, Christoph (2004): *Computerspiele als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln.
- Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.) (2007): *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld.
- McAllister, Ken S. (2004): *Game work: language, power, and computer game culture*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press.
- Mertens, Mathias; Meissner, Tobias O. (2002): *Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen*. Frankfurt a.M.
- Murray, Harold J.R. (1978): *A History of Board-Games other than Chess*. New York.
- Neitzel, Britta (2004): *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele*, <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf> (12.01.2009).
- Newman, James (2004): *Videogames*. New York.
- Newman, James (2002): *The Myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames*, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> (12.01.2009).
- Nöth, Winfried; Bishara, Nina; Neitzel, Britta (2008): *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*. Köln, S. 119-196.
- Pias, Claus (2002): *Computer Spiel Welten*. <http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/pdf/Pias.pdf> (12.01.2009).
- Rehak, Bob: *Playing at Being* (2003): „Psychoanalysis and the Avatar“. In: Wolf, Mark (Hg.): *The video game theory reader*. New York, S. 103-127.
- Rettberg, Lars (1999): „Zu schön um wahr zu sein! Die digitale Diva Lara Croft“. In: *montage av*, 8 (1/2), S. 89-110.
- Richard, Birgit (2004): *Sheroes. Genderspiele im virtuellen Raum*. Bielefeld.
- Ryan, Marie-Laure (2006): *Avatars of Story*. Minneapolis.
- Schneider, Edward F. e.a. (2004): „Death with a story. How Story Impacts Emotional, Motivational, and Physiological Responses to First-Person Shooter Video Games“. In: *Human Communication Research*, Bd. 30(3), S. 361-375.
- Schwingeler, Stephan (2008): *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*. Boizenburg.
- Sheldon, Lee (2004): *Character development and storytelling for games*. Cambridge.
- Smith, Harvey (1999): *Player Character Concepts*. In: *Gamasutra, The Art & Business of Making Games*. http://www.gamasutra.com/features/19991108/smith_01.htm (12.01.2009).
- Sorg, Jürgen; Eichhorn, Stefan (2005): „Playwatch – Mapping Cutscenes“. In: Schröter, Jens; Schwering, Gregor: *Fragment und Schnipsel*, 5 (1/2). Marburg, S. 225-240.

- Sorg, Jürgen (2007): „Enter the Games of Death. Zu Form, Rezeption und Funktion der Kampfhandlung im Martial Arts Film“. In: Leschke, Rainer; Venus, Jochen (Hg.): Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne, (Medienumbrüche 22). Bielefeld, S. 331-366.
- Venus, Jochen (2007): „Du sollst nicht töten spielen: Medienmorphologische Anmerkungen zur Killerspiel-Debatte“. In: LiLi. Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik, Mediennutzung – Medienwirkung – Medienregulierung. Hrsgg.v. Ralf Schnell, 37, 146 (2007). Stuttgart, S. 67-90.
- Venus, Jochen (2010): Masken der Semiose. Zur Semiotik und Morphologie der Medien (im Druck).
- Will Wright (2004): „Vorwort“. In: Freeman, David: Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering. Indianapolis, S. xxxiii.