

SCHÜREN

Felix Schröter

Spiel | Figur

THEORIE UND ÄSTHETIK
DER COMPUTERSPIELFIGUR



Felix Schröter
SPIEL | FIGUR
Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur

Der Autor

Felix Schröter (geb. 1985) hat am Institut für Medien und Kommunikation der Universität Hamburg promoviert und arbeitet derzeit als Projektmanager beim Hamburger Computerspielentwickler Bytro Labs. Er ist Autor zahlreicher deutsch- und englischsprachiger Beiträge in medienwissenschaftlichen Zeitschriften und Sammelbänden zur Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele sowie transmedialer Figurentheorie und historischer Rezeptionsforschung.

Weitere Informationen unter www.felixschroeter.de.

Felix Schröter

SPIEL | FIGUR

Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur

SCHÜREN

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

Schüren Verlag GmbH
Universitätsstr. 55 • D-35037 Marburg
www.schueren-verlag.de
© Schüren 2021
Alle Rechte vorbehalten
Gestaltung: Erik Schüßler
Umschlaggestaltung: Wolfgang Diemer, Frechen
Coverfoto: © The Creative Assembly / SEGA
ISBN Print 978-3-7410-0358-5
ISBN eBook 978-3-7410-0132-1

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

Würdigung

Dieses Buch wäre in seiner vorliegenden Form nicht zu Stande gekommen, hätten nicht zahlreiche Menschen durch ihren Zuspruch, durch Hinweise und Diskussionen, durch Betreuung und Unterstützung sowie durch eigene Arbeiten dazu beigetragen. Diesen sei im Folgenden ausdrücklich gedankt.

Besonderer Dank geht an die Betreuerin meiner diesem Buch zu Grunde liegenden Dissertation, Kathrin Fahlenbrach, die mich über die Dauer des Promotionsprojekts nicht nur mit großer Geduld und Wohlwollen begleitet, sondern auch in vielfacher Hinsicht unterstützt und inspiriert hat. Ihr Beitrag zu diesem Projekt (und ganz konkret: der vorliegenden Publikation) und meiner persönlichen Weiterentwicklung als Akademiker ist nicht hoch genug einzuschätzen. Dank gebührt ebenfalls meinem Zweitbetreuer Markus Kuhn, meinem Zweitgutachter Benjamin Beil sowie dem Direktorium der Graduate School des Research Center for Media & Communication der Universität Hamburg, darunter insbesondere Uwe Hasebrink, Michel Clement und Thomas Weber, die in vielen Diskussionen und Gesprächen meine Promotionszeit bereichert haben.

Auch wenn es unmöglich ist, alle Menschen zu würdigen, die mich über die Dauer meines Promotionsprojekts inhaltlich, praktisch oder moralisch unterstützt haben, seien stellvertretend genannt: Sebastian Armbrust, Jens Eder, Florian Hohmann, Maria Kutscherow, Bernard Perron, Aileen Pinkert, Maike Sarah Reinerth, Irina Haffke, Jana Tereick und Jan-Noël Thon sowie meine Eltern. Für ein geradezu übermenschliches Maß an Geduld, Zuneigung und ungebrochener Unterstützung über die Jahre meines Promotionsprojekts hinweg gebührt nicht zuletzt Annabell Schröter besonderer Dank. Allen weiteren hier nicht namentlich genannten Wegbegleiterinnen und Wegbegleitern sei mein unausgesprochener Dank gleichermaßen versichert.

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.*¹ (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 elaborierte 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 Analysekatgorien 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

2 Zum Stand der Figurenforschung

Die Entscheidung, in meiner Auseinandersetzung mit der Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur bei den Theoriebeständen literatur- und medienwissenschaftlicher Figurenforschung anzusetzen, ist nicht selbstverständlich. So ließe sich etwa einwenden, dass die ›Figur‹ im Computerspiel lediglich *eine* Möglichkeit darstellt, die Einflussnahme des Spielers auf den Spielzustand zu fiktionalisieren. Wenn Spieler von Fahrzeug- und Gefechtssimulationen wie GRAN TURISMO 6 (Polyphony Digital / Sony, 2013), WORLD OF TANKS (Wargaming, 2010) oder LANDWIRTSCHAFT-SIMULATOR 19 (GIANTS Software / Focus Home Entertainment, 2018) statt einer anthropomorphen Figur ein breites Arsenal von Rennwagen, Panzern oder Erntefahrzeugen steuern, legt dies den Rückgriff auf Figurentheorien ebenso wenig nahe wie die völlige Abwesenheit fiktionalisierter Steuerungsinstanzen in abstrakten Spielen wie TETRIS (Alexey Pajitnov, 1984) oder BEJEWELED (PopCap Games, 2001). Ist es vor diesem Hintergrund nicht ausreichend, so ließe sich fragen, Computerspielfiguren vor allem in ihrer ›Avatarfunktion‹ zu verstehen, als »mediators of agency rather than characters in the literary or cinematic sense of the term« (Klevjer 2006: 62)? Während es durchaus Argumente für eine solche Position gibt, die etwa von Rune Klevjer in seiner Dissertation *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games* (2006) prominent vertreten wurde,¹ möchte ich umgekehrt den Mehrwert betonen, den eine figurentheoretisch informierte und an

1 So argumentieren viele Avatartheorien, dass der Fokus auf die fiktiven Eigenschaften ›figuraler Steuerungsinstanzen‹ den durch sie ermöglichten Erfahrungen von Körperlichkeit und Subjektivität nicht gerecht werde und die ontologische Differenz zwischen Simulation und Fiktivität (bzw. Repräsentation) einebne (vgl. etwa Klevjer 2006: 9 ff.; Vella 2015: 10 f.). Beide Einwände sind valide, lassen sich jedoch – wie ich in diesem Buch zeigen möchte – durchaus mit einer figurentheoretisch informierten Perspektive verbinden.

medienwissenschaftlicher Analysepraxis orientierte Diskussion der Computerspielfigur bietet. Dies sei im Folgenden mit drei Argumenten begründet: *erstens* mit der Prominenz figurenzentrierter Erzählformen im zeitgenössischen Computerspiel; *zweitens* mit der herausgehobenen Rolle von Figuren in der Produktion, Vermarktung und Rezeption von Computerspielen; und *drittens* mit dem Verweis auf jüngere Entwicklungen transmedialer Narratologie und Figurenforschung.

Obwohl gerade in den Gründungsjahren der interdisziplinären Game Studies der Import literatur- und filmwissenschaftlicher Theoriebestände unter Verweis auf die spezifische Medialität des Computerspiels außerordentlich kritisch begleitet worden ist,² lässt sich kaum leugnen, dass die Gestaltung von Computerspielen wesentlich an literarischen und filmischen Dramaturgien und Ästhetiken orientiert ist.³ Hierzu zählt auch die Prominenz figurenzentrierter Erzählformen. Dies hat verschiedene Gründe: Zum einen bietet der häufig menschliche (oder zumindest: anthropomorphe) *player character* als Schnittstelle der Interaktion des Spielers mit der Spielwelt den Vorteil, dass er die abstrakte Regellogik des Spiels auf äußerst effiziente Weise fiktionalisiert: Spielmechaniken werden zu konkreten Handlungen (‘laufen’, ‘schießen’, ‘springen’), ludische Eigenschaften zu körperlichen oder charakterlichen Merkmalen (‘Gesundheit’, ‘Ausdauer’, ‘Charisma’) und Spielziele zu persönlichen Zielen fiktiver Wesen (‘die Welt retten’, ‘Rache üben’, ‘überleben’). Unsere Kenntnis über die körperlichen, psychischen und sozialen Eigenschaften realer Personen wird so zum intuitiven Erklärmodell für die weitgehend abstrakten und unzugänglichen Regelzusammenhänge des Spiels (vgl. Schrape 2012: 81). Zum anderen ermöglicht die Fiktionalisierung von Spiellogiken als Figuren zusätzliche Formen emotionaler Anteilnahme am Spielgeschehen: Während eine Partie CANDY CRUSH SAGA (Midasplayer/King, 2012) durchaus spielbezogene Emotionen wie Triumph oder Enttäuschung über Sieg oder Niederlage auszulösen vermag, erlauben Computerspielfiguren ungleich komplexere Formen emotionaler Nähe und Distanz, die von empathischem Mitfühlen und identifikatorischer Perspektivenübernahme bis hin zu moralischen oder ästhetischen Urteilen reichen können (vgl. etwa die Beiträge in Perron/Schröter 2016).

Zweitens nehmen Figuren eine herausgehobene Stellung in der Produktion, Vermarktung und Rezeption von Computerspielen ein. Figuren wie SUPER MARIO BROS.’ Mario oder TOMB RAIDER’s (Core Design / Eidos Interactive, 1996) Lara Croft haben sich – trotz ihrer teilweise nur rudimentären Charakterisierung durch die entsprechenden Spiele – zu popkulturellen Ikonen und millionenschwe-

2 Vgl. Fußnote 52. Für einen Einblick in die teils polemisch geführte ‘Ludologie/Narratologie-Debatte’ der Jahrtausendwende, die später zum Gründungsmythos der Game Studies avancierte, vgl. auch Aarseth 2001, 2004; Frasca 2003; Eskelinen 2004; Jenkins 2004; für eine wissenschaftshistorische Einordnung vgl. etwa Kücklich 2007; Backe 2008: 113 ff.; Thon 2015.

3 Vgl. etwa King/Krzywinska 2002; Leschke/Venus 2007; Beil 2010; Deutsches Filminstitut 2015.

ren Marken entwickelt.⁴ Dabei sind es gerade ihre Eigenschaften als fiktive Wesen (vor allem ihre Erscheinung und physischen Attribute), die sie wiedererkennbar und transmedial vermarktbar machen. Nicht selten bilden bestehende Computerspielfranchises und ihre Figuren die Grundlage für Filme, Fernsehserien oder Comics, in deren Zentrum dann wiederum die Eigenschaften von Figuren als fiktive Wesen stehen – während umgekehrt zahllose Figuren aus Filmen, Fernsehserien oder Comics ihrerseits Einzug in entsprechende Computerspieladaptionen halten. Computerspielfiguren inspirieren darüber hinaus eine Vielzahl von Fanpraktiken, die von Fanfiction über Live-Rollenspiel bis hin zu Cosplay reichen.⁵

Drittens hat die geisteswissenschaftliche Figurenforschung – vor allem im Kontext der transmedialen Narratologie – in den vergangenen Jahren nicht nur ihren Gegenstand in Richtung von Computerspielfiguren erweitert, sondern auch ihre Theorien und Methoden den neuen Gegenstandsbereichen angepasst. So lässt sich einerseits ein verstärktes Interesse an intermedialen Vergleichen von Figurenkonzepten und -darstellungen in verschiedenen Medien beobachten, andererseits werden Figuren zunehmend als medienübergreifendes Phänomen begriffen und in ihren transmedialen Eigenschaften (bzw. deren medienspezifischen Realisierungen) erfasst.⁶

Vor diesem Hintergrund – und angesichts der Tatsache, dass Computerspielfiguren innerhalb der Game Studies als *Figuren* kaum hinreichend theoretisiert worden sind – scheint es also angemessen, im Folgenden bei den Theoriebeständen literatur- und medienwissenschaftlicher Figurenforschung anzusetzen. Im Rahmen einer kurzen Theoriegeschichte sollen dazu verschiedene figurentheoretische Paradigmen vorgestellt werden, um sodann das äußerst heterogene Feld figurenbezogener Forschung der interdisziplinären Game Studies zu kartografieren.

2.1 Figurenforschung in Literatur- und Medienwissenschaft

Der Mangel an figurentheoretischer ‚Grundlagenforschung‘ ist eine häufig geführte Klage innerhalb der Literatur- und Medienwissenschaft (vgl. etwa Jannidis 2004: 5; Eder 2008: 14; Heidbrink 2010: 67). Spätestens seit Mitte der 2000er-Jahre lässt sich jedoch ein wachsendes Interesse an eben solcher Grundlagenarbeit be-

4 Zur popkulturellen Bedeutung der Figur Lara Croft vgl. etwa Deuber-Mankowsky 2001; Kennedy 2002; Richard 2004; Schröter/Thon 2013.

5 Für Studien zum (Live-)Rollenspiel vgl. die Beiträge in Deterding/Zagal 2018; für Studien zum Phänomen Cosplay vgl. Lamerichs 2011, 2014, 2014a.

6 Zu intermedialen Vergleichen vgl. Eder/Thon 2012 sowie die Beiträge in Eder/Jannidis/Schneider 2010 und Leschke/Heidbrink 2010. Zu Ansätzen transmedialer Narratologie vgl. Jenkins 2006; Evans 2011; Kukkonen 2011; Ryan 2013; Thon 2016 sowie die Beiträge in Ryan 2004 und Ryan/Thon 2014.

obachten, das sich in einigen monografischen Schriften und interdisziplinären Sammelbänden niedergeschlagen hat.⁷ Das bedeutet allerdings nicht, dass nicht bereits früher über Figuren geschrieben worden wäre. Wie Fotis Jannidis in Bezug auf die literaturwissenschaftliche Figurenforschung zutreffend bemerkt hat, berührt diese allerdings «so viele literaturtheoretische und narratologische Fragestellungen, daß ein vollständiger Überblick über sie ebenso unpraktikabel wie fruchtlos wäre, ja daß er weitgehend identisch wäre mit der Geschichte der Literatur- und Erzähltheorie» (Jannidis 2004: 85). Dies trifft in abgeschwächter Form auch auf die Film- und Medienwissenschaft zu, deren theoriegeschichtliche Zäsuren sich häufig ebenfalls in der Forschung zur Figur niedergeschlagen haben. Der folgende Überblick soll daher lediglich eine grobe Orientierung über die einflussreichsten Strömungen figurenbezogener Forschung in Literatur- und Medienwissenschaft geben, um eine Einordnung der hier vertretenen figurentheoretischen Positionen zu ermöglichen.⁸

2.1.1 Normative Poetiken der Figur

Wenn bis hierhin nicht von *Figurentheorien*, sondern allgemeiner von *Figurenforschung* die Rede war, so ist dies nicht zuletzt der Tatsache geschuldet, dass das Nachdenken über Figuren bis zum Ende des 19. Jahrhunderts überwiegend im Rahmen normativer Poetiken stattfand, deren Ziel die Entwicklung von Bewertungsmaßstäben und Regeln der Figurenkonzeption war – und weniger die Entwicklung von Kategorien ihrer systematischen Beschreibung (vgl. Eder 2008: 41). Und obwohl das vorliegende Buch einen Beitrag zur *deskriptiven* Theorie der Computerspielfigur leisten soll,⁹ stellen auch solche praxisorientierten Beiträge

7 Hierzu zählen in der Literaturwissenschaft: Koch 1991; Schneider 2000; Jannidis 2004; für den Film: Smith 1995; Tröhler 2007; Eder 2008; für das Computerspiel: Beil 2010; Fizek 2012; und interdisziplinär: Eder et al. 2010; Leschke/Heidbrink 2010; Riis/Taylor 2019.

8 Mit dem gewachsenen Interesse an figurenbezogenen Fragen hat auch die Zahl aktueller Darstellungen zum Forschungsstand zugenommen. Meine eigene Darstellung zielt daher bewusst nicht auf Vollständigkeit ab, sondern auf die Konturierung derjenigen Positionen, die für die Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur von besonderer Bedeutung sind. Für ausführlichere Darstellungen vgl. insbesondere Eder 2008: 39–60; Eder et al. 2010a; Heidbrink 2010.

9 Jens Eder schlägt in seinem Forschungsüberblick zur Figur einen weiten Begriff von Theorie als «methodisches, argumentativ strukturiertes Nachdenken über einen Gegenstand» (Eder 2008: 40 f.) vor und unterscheidet vor diesem Hintergrund *präskriptive* und *deskriptive* Figurentheorien. Während erstere normative Prämissen enthalten, auf deren Grundlage sie Regeln der Figurencharakterisierung festlegen, bemühen letztere sich um «Objektivität, Allgemeingültigkeit und Systematik und versuchen, das gesamte Wirkungs- und Gestaltungsspektrum [von Figuren, Anm. FS] zu erfassen» (ebd.: 41). Obwohl ich einen engeren Theoriebegriff verwende, der deskriptiven Figurentheorien vorbehalten bleiben soll, handelt es sich hierbei doch letztlich um prototypische Formen: Auch normative Poetiken weisen deskriptive Anteile auf und viele deskriptive Theorien enthalten normative Prämissen, die nicht immer expliziert werden.

einen relevanten Bezugspunkt dar: einerseits aufgrund des Einflusses, den sie historisch gesehen auf die Entwicklung wissenschaftlicher Figurentheorien ausgeübt haben und andererseits auf Grund der großen Bedeutung, die selbst antike Poetiken noch heute für die Gestaltung von (Computerspiel-)Figuren haben.¹⁰

Die *Poetik* von Aristoteles ist eines der frühesten Beispiele für solche normativen Ansätze und benennt dabei Problemfelder, die sich auch in den deskriptiven Figurentheorien des 20. Jahrhunderts noch wiederfinden, so etwa das Verhältnis von Handlung und Figur¹¹ sowie von Figur und Person.¹² Neben Aristoteles ist es vor allem Horaz' *Ars Poetica*, die mit Hinweisen auf die notwendige Kohärenz und Überlieferungstreue der Figurendarstellung einen zentralen Bezugspunkt für normative Poetiken bis ins 18. Jahrhundert darstellt.¹³ So setzt sich Johann Christoph Gottsched noch 1730 in seinem *Versuch einer kritischen Dichtkunst* intensiv mit beiden antiken Dichtern auseinander und folgt im Hinblick auf die Figurengestaltung vielen ihrer Leitideen: vom Primat der Handlung, über die Kohärenz und «Wahrscheinlichkeit» (Gottsched 1962: 146) der Figurendarstellung bis hin zur «Ständeklausel».¹⁴ Mit Lessings *Hamburgischer Dramaturgie* und Schillers philosophischen Schriften¹⁵ werden Figuren dagegen auch in Hinblick

- 10 So widmet eine der einflussreichsten Monografien zur Konzeption von Computerspielfiguren, Lee Sheldons *Character Development and Storytelling for Games*, den normativen Poetiken von «Aristotle and Those Other Greeks» (Sheldon 2004: 15) ein ganzes Kapitel. Ähnliche Bezüge finden sich u. a. bei Skolnick 2014 und Dickey 2015.
- 11 Als einflussreich hat sich insbesondere Aristoteles' Position zum Primat der Handlung über die Figur erwiesen: «Folglich handeln die Personen nicht, um die Charaktere nachzuahmen, sondern um der Handlung willen beziehen sie Charaktere ein» (Aristoteles 1982: 21). Ähnliche Positionen finden sich später vor allem im Kontext strukturalistischer Figurentheorien wieder. Vgl. zur Übersicht Eder 2008: 16–21; Heidbrink 2010: 79–85.
- 12 Der Held soll «tüchtig» (Aristoteles 1982: 47), aber nicht überidealisiert sein; er soll «angemessen» (ebd.) im Sinne seiner Rolle im Stück und der Gesellschaft sein; er soll «Ähnlichkeit» (ebd.) zu einem Menschen oder der dargestellten mythischen Figur aufweisen; und seine Handlungen innerhalb des Stückes sollen konsistent sein («Gleichmäßigkeit», ebd.). Das Verhältnis von Figuren zu realen Personen, das hierin anklingt, wird zur zentralen Konfliktlinie zwischen hermeneutischen, semiotisch-strukturalistischen und poststrukturalistischen Figurentheorien. Vgl. zur Übersicht Eder et al. 2010: 11–16; Heidbrink 2010: 72–79.
- 13 «Entweder folge der Sage oder erdichte, was in sich übereinstimmt, Schriftsteller. [...] Falls du Unbekanntes auf die Bühne bringst und es wagst, eine neue Person zu gestalten, so bleibe sie bis zum Ende, wie sie anfangs auftrat, und stimme mit sich selbst überein» (Horaz 1972: 12 f.).
- 14 Wie viele seiner Zeitgenossen fordert Gottsched, die dramatischen Funktionen von Figuren an ihre Standeszugehörigkeit zu koppeln: «Die Personen, müßten hier [in der Komödie, Anm. FS] entweder bürgerlich, oder zum höchsten adelich seyn: denn Helden und Prinzen gehören in die Tragödie.» (Gottsched 1962: 163). Gegen diese (bei Aristoteles lediglich angedeutete) Forderung wendet sich Lessing 1767 in seiner *Hamburgischen Dramaturgie*, in der er zahlreiche Aspekte der Gottschedschen Theaterreform scharf(züngig) kritisiert (vgl. Lessing 1868).
- 15 Während Schiller die moralischen, gesellschaftlichen und ästhetischen Funktionen des Theaters vor allem in seiner Vorlesung *Was kann eine gute stehende Schaubühne eigentlich wirken?* (Schiller 2005) von 1784 formuliert hat, finden sich aufschlussreiche Diskussionen der af-

auf ihre moralischen und affektiven Funktionen neu verhandelt: Während Figuren bei Gottsched durch die Verkörperung von Tugenden und Lastern zur moralischen Erziehung des Publikums vor allem an dessen Ratio appellieren, vertritt Lessing die gegenteilige Auffassung, dass es die *emotionale* Wirkung der Tragödie sei, die zu moralischer Sittlichkeit führe. Schiller wiederum stellt das Leiden («Pathos») von Figuren in den Mittelpunkt, in dessen erhabener Überwindung sich die geistige Einheit des Menschen realisiere (vgl. Hofmann/Esau/Kanning 2013: 48).

Mit der Etablierung der Literaturwissenschaft¹⁶ als einem eigenständigen Forschungsbereich und dem damit verbundenen Aufkommen deskriptiver Arbeiten zu dramatischen und literarischen Figuren (vgl. Eder 2008: 44) weisen auch die normativen Poetiken des 19. und frühen 20. Jahrhunderts zunehmend deskriptiv-analytische Bestandteile auf. Gustav Freytags Werk *Die Technik des Dramas* von 1863 etwa diskutiert ausführlich Strukturen und Funktionen dramatischer Formen, um daraus Richtlinien für deren gelungene Gestaltung abzuleiten. Zwar stellt er Figuren klar in den Dienst der dramatischen Handlung, behandelt jedoch ihre Konzeption und Darstellung in einiger Ausführlichkeit. Ähnlich wie Friedrich Spielhagen in seinen *Beiträgen zur Theorie und Technik des Romans* (1883) plädiert Freytag für die Konzentration auf einen einzelnen Protagonisten, dessen «großartig und leidenschaftlich bewegtes Innere» (Freytag 1872: 18) sich auf eine zentrale Eigenschaft konzentrieren müsse, «welcher den empfundenen Momenten der Handlung nützlich ist [und] welchem sich alle übrigen Charaktereigenthümlichkeiten als ergänzendes Nebenwerk unterordnen» (ebd.: 229). Zusammen mit Hinweisen zur Figurenkonstellation und Figurenentwicklung¹⁷ nehmen diese und andere Poetiken des 19. Jahrhunderts viele der Regeln vorweg, die noch heute für die Gestaltung literarischer und filmischer Figuren formuliert werden.¹⁸

fektiven Wirkung von Figurendarstellungen etwa in seinen 1973/74 sowie 1801 erschienenen Schriften *Vom Erhabenen* (Schiller 2005a).

- 16 Zur Geschichte der deutschen Literaturwissenschaft bis zum Ende des 19. Jahrhunderts vgl. ausführlich Weimar 1989.
- 17 Freytag ergänzt die Forderung, einen einzelnen Protagonisten in den Mittelpunkt der Handlung zu stellen, um Hinweise zur Inszenierung von «Ensemble-scenen» (Freytag 1872: 198) mit mehr als drei handelnden Personen sowie zur Konzeption von Antagonisten (ebd.: 91 f.). Auch vertieft er die seit der Antike diskutierten Probleme der Überlieferungstreue und der Kohärenz von Figuren und betont die Notwendigkeit von Figurenentwicklung («das Werden des Charakters», ebd.: 214, Herv. i. O.).
- 18 Ein prägnantes Beispiel hierfür sind Spielhagens Hinweise zur Figurendarstellung im epischen Roman, deren Charakterisierung nicht durch sprachliche Zuschreibung erfolgen, sondern sich in ihrem Handeln ausdrücken solle. Was er im «Gesetz der epischen Phantasie» (Spielhagen 1883: 90) zusammenfasst («Du sollst uns Menschen handelnd vorführen, du sollst dies und nichts anderes thun, weil du nichts anderes thun kannst, ohne in demselben Moment aufzuhören, ein epischer Dichter zu sein.», ebd.), findet sich noch heute in der Formel *show, don't tell* in vielen Schreib- und Drehbuchratgebern (vgl. etwa Field 2005: 46 ff.; Iglesias 2005: 55 f.; Selgin 2007: 97 ff.).

Im 20. Jahrhundert haben sich poetologische Arbeiten zum ›Wesen‹ von Drama, Literatur und Film (und ihrer Figuren) zunehmend von praxisorientierten Arbeiten zu den Regeln ihrer Herstellung abgekoppelt. Populäre Schreib- und Drehbuchratgeber wie Lajos Egris *The Art of Dramatic Writing* (1946), Linda Segers *Creating Unforgettable Characters* (1990), Robert McKees *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (1997), Karl Iglesias' *Writing for Emotional Impact* (2005) oder Christopher Voglers *The Writer's Journey* (2007) stellen pragmatische Anleitungen zur Konzeption und Darstellung ›interessanter‹ Figuren dar – leiten sie jedoch in den seltensten Fällen aus poetologischen Betrachtungen ab. Theoretische Fragen der Ontologie, Analyse und Rezeption von Figuren werden seit der zweiten Hälfte des 18. Jahrhundert dagegen zum Gegenstand der philosophischen Ästhetik sowie der sich allmählich formierenden Literaturwissenschaft (und später: Filmwissenschaft). Der folgende Abschnitt gibt einen Überblick über diese deskriptiven Ansätze und Theorien, vor deren Hintergrund dann die Forschung zur Computerspielfigur eingeordnet werden soll.

2.1.2 Anfänge deskriptiver Figurentheorie

Mit Eder, Jannidis und Schneider (2010a: 5) lassen sich die deskriptiven Figurentheorien des 20. Jahrhunderts grob in vier Gruppen einordnen: *Hermeneutische Theorien* untersuchen Figuren vor allem als mediale Repräsentationen menschlicher Wesen und betonen die Notwendigkeit, den historischen und kulturellen Kontext der Figuren und ihrer Urheber zu berücksichtigen; *strukturalistische* und *semiotische* Ansätze dagegen betonen die Unterschiede zwischen Figuren und realen Menschen, indem sie sich auf ihre textuelle Konstruktion und dramaturgischen Funktionen konzentrieren; *psychoanalytische Theorien* erklären die Psyche sowohl der Figuren als auch ihrer Erschaffer und Rezipienten durch Bezug auf unbewusste Begehrens- und Abwehrstrukturen, die sich in den Figurendarstellungen manifestieren; und *kognitive Theorien* schließlich beschäftigen sich mit der Modellierung kognitiver und emotionaler Prozesse der Figurenrezeption und der Art, wie unterschiedliche Medien diese durch spezifische Darstellungsstrategien adressieren. Diese vier Paradigmen haben in unterschiedlichem Maße auch die Forschung zu Computerspielfiguren geprägt: Während hermeneutische und psychoanalytische Theorien nur ein geringes Echo gefunden haben,¹⁹ sind insbesondere strukturalistisch-semiotische Ansätze in den interdisziplinären Game Studies weit verbreitet. Dies mag zum einen an ihrer engen Verwandtschaft mit narratologischen Ansätzen liegen, die vor allem in den Entstehungsjahren der Game Studies eine wichtige Rolle spielten (vgl. Murray 1997; Neitzel 2000). Zum anderen haben sich die formalen Modelle des Strukturalismus' als besonders

19 Zu den Ausnahmen zählen etwa Rehak 2003; Rusch 2009a; Petry und Petry 2012.

anschlussfähig für ›ludologische‹ Herangehensweisen erwiesen, die sich auf die funktionale Regellogik von Figuren beziehen (vgl. Newman 2002; Perlin 2004). Auch kognitive Figurentheorien werden zunehmend für die Beschreibung von Figurenrezeption und die Analyse ihrer medienspezifischen Darstellung nutzbar gemacht (vgl. Wilhelmsson 2001; Frome 2006; Schröter 2016a). Entsprechend ihrer relativen Bedeutung für die computerspielbezogene Figurenforschung sollen im Folgenden strukturalistisch-semiotische und kognitive Figurentheorien in Literatur und Film vorrangig diskutiert werden, während hermeneutische und psychoanalytische Ansätze lediglich gestreift werden.

Erste Ansätze »poetologischer Objektivierung« (Weimar 1989: 348) finden sich bereits im 19. Jahrhundert, als mit der allmählichen Durchsetzung der deutschen Philologie als eigenständiger Disziplin Philosophen und (Hochschul-)Lehrer neue Formen der Textlektüre entwickeln. Dabei werden Figuren zum Gegenstand einer im weitesten Sinne hermeneutischen Interpretationspraxis (»Charakteristik«), die zwei Ziele verfolgt: einerseits den Rückschluss von Figurendarstellungen auf die sie hervorbringenden Autoren, andererseits das Studium der Figur als anthropologisches Lehrstück, als Beitrag zur Kenntnis des Menschen (vgl. Weimar 1989: 350 f.). Trotz methodologischer Ausdifferenzierung bleiben solche werkimmanenten Zugänge, die das lebensweltliche Verständnis von Figuren als Personen zur Grundlage haben, bis weit in das 20. Jahrhundert prominent. Arbeiten wie Andrew C. Bradleys *Shakespearean Tragedy* (1965) von 1904, die über unbewusste Motive von Figuren und ihre im Text nicht dargestellte Vergangenheit und Zukunft spekulieren, gehen besonders weit in dieser Gleichsetzung von Figur und Person und bildeten den Ausgangspunkt strukturalistischer Kritik in den 1960er-Jahren.

Derartige Extrempositionen bleiben jedoch die Ausnahme.²⁰ Stattdessen entstehen in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts aufschlussreiche Figurentypologien, die die Unterschiede zwischen Figuren und Personen in unterschiedlichem Maß reflektieren. E. M. Forster etwa stellt 1927 in *Aspects of the Novel* seiner bis heute populären Unterscheidung von »flachen« und »runden« Figuren (vgl. Forster 1955: 67–28) eine Abgrenzung des *homo fictus* vom *homo sapiens* voran: »[The *homo fictus*, Anm. FS] wants little food or sleep, he is tirelessly occupied with human relationships. And – most important – we can know more about him than we can know about any of our fellow creatures« (ebd.: 56). Wenige Jahre später schlägt Christian N. Wenger sechs verschiedene Dimensionen vor, nach denen literarische Figuren zu klassifizieren seien, darunter ihre Menschenähnlichkeit,

20 Wie Fotis Jannidis bemerkt, entspricht die Selbststilisierung strukturalistischer Forschung in den 1960er-Jahren, die einen grundlegenden Bruch mit früheren Auffassungen der Figur postuliert, nicht dem Stand der theoretischen Diskussion, da bereits Vertreter der werkimmanenten Methoden gegen einen zu »lebensweltlichen« Umgang mit Figuren argumentiert haben (vgl. Jannidis 2004: 151 f.).

Kohärenz, Vollständigkeit und ihr Zustand (*state of being*). Bemerkenswert ist hierbei, dass sich mit Dauer (*duration*) und Modus (*mode of manifestation*) zwei dieser Dimensionen nicht auf die Figur selbst, sondern auf Aspekte ihrer Darstellung beziehen (vgl. Wenger 1935: 620–626). Ähnlich wie Forster und Wenger befasst sich auch Northrop Fryes *Anatomy of Criticism* (1957) nicht im Detail mit dem ontologischen Status von Figuren, macht aber die Differenzverhältnisse der Handlungsmacht zwischen Figuren und Lesern zum Ausgangspunkt seiner Typologie literarischer Werke.²¹ Obwohl also in diesen und weiteren Arbeiten aus den 1960er-Jahren die Seinsweise von Figuren und die Bedingungen ihrer textuellen Konstruktion thematisiert werden (vgl. etwa Mudrick 1961; Harvey 1966; Price 1968), ist es erst der (französische) Strukturalismus, der eine systematische Auseinandersetzung mit diesen Problemen vorantreibt.

2.1.3 Strukturalistische und semiotische Figurentheorien

Der Sammelbegriff ›Strukturalismus‹ beschreibt eine Forschungsrichtung, die sich mit den Strukturen der Zeichenverwendung in kulturellen Artefakten beschäftigt (vgl. Culler 2002: 4). Hierin – und im gemeinsamen Bezug zur linguistischen Zeichentheorie Ferdinand de Saussures – liegt die Verwandtschaft mit semiotischen Ansätzen begründet, die Ordnungen und Strukturen von Zeichensystem untersuchen.²² 1966 programmatisch in der Zeitschrift *Communications* ausgerufen,²³ hat insbesondere der französische Strukturalismus zur Herausbildung der ›klassischen‹ Narratologie als einer textbezogenen, methodisch ausdif-

- 21 «If superior in *kind* both to other men and to the environment of other men, the hero is a divine being, and the story about him will be a *myth* [...]. If superior in *degree* to other men and to his environment, the hero is the typical hero of *romance* [...]. If superior in degree to other men but not to his natural environment, the hero is a leader. [...] This is the hero of the *high mimetic* mode, of most epic and tragedy [...]. If superior neither to other men nor to his environment, the hero is one of us [...]. This gives us the hero of the *low mimetic* mode, of most comedy and of realistic fiction [...]. If inferior in power or intelligence to ourselves [...], the hero belongs to the *ironic* mode.» (Frye 1957: 33f., Herv. i. O.)
- 22 In seiner 1975 erschienenen Dissertation *Structuralist Poetics*, die maßgeblich zur Etablierung des Strukturalismus in der englischsprachigen Literaturwissenschaft beigetragen hat, unterstreicht Jonathan Culler die Verwandtschaft von Strukturalismus und Semiotik: «[O]ne might try to distinguish semiology and structuralism – but in fact the two are inseparable, for in studying signs one must investigate the system of relations that enables meaning to be produced and, reciprocally, one can only determine what are the pertinent relations among items by considering them as signs.» (Culler 2002: 5)
- 23 Die Tatsache, dass die mit «Recherches sémiologiques: l'analyse structurale du récit» betitelte Sonderausgabe der Zeitschrift *Communications* neben Beiträgen führender Strukturalisten wie Roland Barthes, Gérard Genette, Algirdas J. Greimas und Tzvetan Todorov auch einen Aufsatz des Filmsemiotikers Christian Metz umfasst, verweist auf den interdisziplinären Anspruch des strukturalistischen Programms klassischer Narratologie. Für aktuelle Ansätze einer transmedialen Narratologie vgl. Ryan/Thon 2014; Thon 2016.

ferenzierten Variante der Erzählforschung beigetragen (vgl. Meister 2009: 337). In Abkehr von einer rein hermeneutisch ausgerichteten Interpretationspraxis interessieren sich strukturalistisch-semiotische Ansätze weniger für historische Kontexte der Produktion und Rezeption fiktionaler Texte und die mimetischen Aspekte ihrer Figuren als vielmehr für deren textuelle Struktur und Handlungsfunktionen (vgl. Eder 2008: 48). Je nach Erkenntnisinteresse werden Figuren dabei als Oberflächenphänomen einer – Texten oder Textgruppen eingeschriebenen – Tiefenstruktur aufgefasst oder strukturelle Beschreibungen von Figuren als Textphänomenen gesucht (vgl. Jannidis 2004: 154). Beide Ansätze haben vor allem Konsequenzen für die ontologische Konzeption von Figuren sowie für das Verhältnis von Figur und Handlung.

Das Verständnis von Figuren als Oberflächenphänomen eines Textes findet sich wohl am prominentesten in den Arbeiten des Semiotikers Algirdas Greimas (1966). Ausgehend von Vladimir Propps typologischen Befunden zur Morphologie des russischen Zaubermärchens²⁴ entwickelt Greimas ein theoretisches Modell, das in Analogie zur Struktur des Satzes auch für literarische Texte eine Tiefensemantik annimmt, aus der die textuellen Oberflächenphänomene generiert werden. Dabei reduziert er Propps Handlungsfunktionen auf sechs funktionale Rollen, denen sich Figuren zuordnen lassen: Sie sind Subjekt (*sujet*) oder Objekt (*objet*) eines Begehrens, das für die Geschichte zentral ist; sie finden sich in der Rolle eines Adressanten (*destinateur*) oder Adressaten (*destinataire*) der aus dem Begehren resultierenden Handlung; und sie erfüllen die Funktion eines Adjuvanten (*adjuvant*) oder Opponenten (*opposant*) in Hinblick auf die Realisierung des Begehrens (vgl. Greimas 1966: 172–191). Wie schon bei Propp kann eine Figur innerhalb der Erzählung mehrere funktionale Rollen gleichzeitig oder im Wechsel annehmen (vgl. ebd.: 184).²⁵ Auch Tzvetan Todorov beschreibt narrative Strukturen durch ihre Rückführung auf linguistische Strukturen, indem er Handlungen mit Verben, Figuren mit Nomen und ihre Eigenschaften mit Adjektiven gleichsetzt und ihre narrativen Bezüge mit modalen Operatoren vergleicht (Todorov 1969: 27–41; 46–50). Spätere strukturalistische Arbeiten nehmen Abstand von derart universalistischen Prämissen.²⁶ Roger Fowler etwa, der 1977 in *Linguistics*

24 In seiner *Morphologie des Märchens* von 1928 untersucht Propp 100 Märchen und führt deren Handlungen auf 31 Handlungsfunktionen (‘Verfolgung’, ‘Rückkehr’ etc.) und sieben Rollen (‘Held’, ‘Gegenspieler’, ‘falscher Held’ etc.) zurück (vgl. Propp 1972: 31–66; 79f.). Als ‘Funktion’ versteht er dabei «eine Aktion einer handelnden Person [...], die unter dem Aspekt ihrer Bedeutung für den Gang der Handlung definiert wird» (ebd.: 27).

25 Die Tatsache, dass Figuren mehrere Handlungsrollen einnehmen können, führt den russischen Semiotiker Jurij M. Lotman dazu, sie in Anlehnung an Propp als «Mengendurchschnitt struktureller Funktionen» (Lotman 1993: 341) zu verstehen. Für eine ausführliche Diskussion der figurentheoretischen Positionen Lotmans vgl. Jannidis 2004: 154–157.

26 Vgl. etwa die kritischen Diskussionen bei Culler 2002: 251–254; Jannidis 2004: 100f.