

Kennen Sie Mario, Lara und Max Payne? – Spielfiguren



Wir machen Sie gerne bekannt. Gestatten: Super Mario, Klempner, Schnurrbartträger und Star zahlreicher Jump n' Run-Spiele. Lara Croft, Archäologin, Abenteuerin und Heldin der Adventure-Spielerie "Tomb Raider" und Max Payne, schießfreudiger, Detektiv und Protagonist in Third-Person-Shootern. Sie alle sind virtuelle Spielfiguren und stellen als solche das Bindeglied zwischen den Usern vor den Rechnern und den spielbaren Abenteuern in virtuellen Welten dar: Indem Spieler die virtuellen Spielfiguren steuern und befehligen, können sie in virtuellen Spielwelten agieren.

Steuerungsformen

Der virtuelle Spielraum ist ein Ort ohne die körperliche Präsenz des Spielers. Nur mit Hilfe von entsprechenden Eingabegeräten ist es möglich, innerhalb der virtuellen Spielwelt Spielfiguren, gewissermaßen als "elektronische Stellvertreter", zu steuern. Verschiedene genretypische Steuerungsformen, die im Spiel vorgegeben sind, müssen unterschieden werden:

Bei vielen Strategiespielen bspw. können Spielgeschehen und Spielfiguren vom Spieler aus einer indirekten Position heraus beeinflusst werden, gewissermaßen als "Gott" oder "Herrscher vom Feldherrenhügel" aus. Dabei geschieht die Einflussnahme auf die Spielfiguren durch das Erteilen von Aufträgen und Befehlen. Eine direkte Bewegung der Figuren durch Tastendruck oder Mausbewegung ist nicht möglich. Die Distanz zu Spielfigur und Spielgeschehen ist entsprechend groß.

Bei den meisten Adventure-, Rollen- und Actionspielen lenkt der User seine Figur dagegen direkt durch Tastendruck und Mausbewegung, ähnlich wie eine Marionette, die unmittelbar reagiert. Der Einfluss auf die Bewegungen und Aktionen der Figur ist dadurch direkter als im zuvor beschriebenen Fall. Zudem sieht der Spieler die Figur i.d.R. aus einer Verfolger-Perspektive vor sich, wodurch meist auch die erlebte Nähe zur Spielfigur und dem Geschehen steigt. Bei Spielen aus der "Ego-Perspektive" - und hier sind v.a. Shooter-Spiele vertreten - wird der Spieler scheinbar eins mit dem Akteur im Spiel. Die Sicht auf das Geschehen erscheint hier wie durch eine "subjektive Kamera" gefilmt. Dies hat zur Folge, dass der virtuelle Stellvertreter nicht mehr figural dargestellt wird. Sichtbar sind von der Spielfigur lediglich deren Hände, die am



und Differenziertheit der Darstellung weiblicher Spielfiguren in diesen Spielen ist jedoch sehr unterschiedlich. Auffällig ist, dass Frauen als Protagonistinnen in Actionspielen oft ausschließlich männlich konnotierte Verhaltensweisen zeigen und lediglich die Gestaltung ihrer Körper Weiblichkeit symbolisiert - häufig durch grotesk übersteigerte Formen. Bekanntestes Beispiel dürfte hier Lara Croft sein.

Insgesamt lassen sich aktuell deutlich mehr weibliche Spielfiguren in Bildschirmspielen finden als noch vor wenigen Jahren, sowohl in Haupt- als auch in Nebenrollen. Dabei reicht ihre Darstellungsart von bekannten, häufig stark sexualisierten, Geschlechtsrollenstereotypen bis hin zu differenzierten Charakteren, die sowohl männlich als auch weiblich konnotierte Merkmale in sich vereinen.

Bezüglich der in Bildschirmspielen vorfindlichen Männerbilder lässt sich ebenfalls die Tendenz zur größeren Vielfalt und verstärkt auch zu differenzierteren Charakteren feststellen. Freilich sterben auch hier nicht die stereotyp machohaften, muskelbepackten Superhelden a la Duke Nukem aus, aber Figuren wie bspw. Sam Fisher, der männliche Protagonist der "Splinter Cell"-Spiele, kann seine Spezialaufträge auch ohne Muskelberge und häufig sogar unter Vermeidung gewalttätiger Auseinandersetzungen bestreiten. Er verkörpert den respektierten und pflichtbewussten Experten, der routiniert und nervenstark immer wieder an der Erhaltung der Weltsicherheit mitwirkt. Zudem zeichnet ihn ein trockener Humor aus, der ihm - für virtuelle Helden ungewöhnlich - selbstironische Züge verleiht.

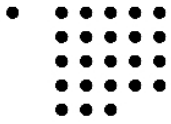
Auffällig im Vergleich von Frauen- und Männerfiguren ist, dass männliche Computerspiel-Helden durchaus "in die Jahre" kommen dürfen und ihre virtuelle Lebenserfahrung in den Gesichtszügen erkennbar wird. So verkörpert nicht nur Sam Fisher in "Splinter Cell" einen reifen Männertyp, sondern auch Max Payne wirkt im zweiten Spiel deutlich gealtert und erwachsener. Vielleicht stellt dies einen Tribut an eine Generation männlicher Spieler dar, die ebenfalls mittlerweile nicht mehr im jugendlichen Alter ist. Frauenfiguren müssen dagegen scheinbar stets mädchenhaft-frisch aussehen, wenn sie in positiv besetzten Rollen auftreten.

Darstellung von virtuellen Spielfiguren im Internet durch Hersteller und Fans

Das Internet ist eine grundlegende Informations- und Kommunikationsplattform für die Darstellung und den Austausch über virtuelle Spielwelten und ihre Figuren. Hier werden auf Internetseiten von Entwicklern und Vertriebern die neusten Spiele angekündigt und Rat angeboten bei möglichen Problemen mit der Handhabung neu erstandener Spielsoftware. Ein wesentlicher Punkt, der sich mittlerweile auf nahezu allen dieser Internetseiten finden lässt, ist eine mehr oder weniger ausführliche Darstellung der in einem Spiel auftretenden Charaktere. Die virtuellen Protagonisten werden dort mittels entsprechendem Bildmaterial und prägnanten Beschreibungen ihrer wesentlichen Fähigkeiten, Eigenschaften oder Motive vorgestellt.

Die Art und Weise, wie eine Figur hier präsentiert wird, kann die Wahrnehmung dieser Figur im Spiel durch die User beeinflussen, bzw. in die dort vorgezeichnete Richtung lenken. So wird beispielsweise Max Payne bereits auf der Vertrieberinternetseite zum ersten Spiel in düsteren Bildern und mit lauter Musik als nicht aufzuhaltender Rächer inszeniert. Insbesondere in Bezug auf virtuelle Spielfiguren, über deren "Hintergrund und Persönlichkeit" der User im eigentlichen Spiel nur wenig erfährt, können derartige Beschreibungen zum (Vor-)Verständnis und zur Einordnung einer Figur von den Usern herangezogen werden.





Aber auch bei Charakteren, deren Eigenschaften und Vergangenheit bereits aus vielen Spielen bekannt sind, wie bei Lara Croft, werden die Angaben zur Person auf der offiziellen Homepage zum aktuellen Spiel genutzt, um mögliche "Lücken" zwischen den einzelnen Spielen zu schließen und die User auf Veränderungen ihres virtuellen Lieblings vorzubereiten und einzustimmen. Eine häufig für die Spieler noch bedeutendere Informations- und Austauschmöglichkeit bieten die verschiedenen "Fanseiten" zu den einzelnen Spielen. Diese werden von Usern betrieben und von ihnen mit Inhalten gefüllt. Auch hier sind die virtuellen Spielfiguren häufig ein wichtiges Thema. Die Auseinandersetzung mit den Figuren im Rahmen solcher Internetseiten oder -foren, verdeutlicht den Stellenwert, den sie für den einzelnen User einnehmen können. Unter der Rubrik "FanFiction" lassen sich auf vielen Fanseiten Kurzgeschichten finden, in denen die Spielfiguren im Mittelpunkt stehen. Oft neigen die Spieler dazu, in ihren Erzählungen die Eigenarten einer Figur überspitzt und humorvoll darzustellen.

Auch in Form von bildlichen Darstellungen setzen sich die Spieler häufig auf vielfältige Art und Weise mit dem heldenhaften Image virtueller Spielfiguren auseinander. Unter der Rubrik "FanArt" lassen sich Darstellungen und Zeichnung von virtuellen Figuren finden, in denen sie sich sehr kreativ und humorvoll am Image einer Figur zu schaffen machen. Oft werden Figuren durch Bildmontagen ironisierend in neue Zusammenhänge gestellt. Zugleich tauchen jedoch ebenso Abbildungen auf, in denen die Stärke, Schönheit und das Heldentum virtueller Spielfiguren hervorgehoben werden.

So wie viele Fans ihren Film- oder Musikidolen nacheifern, gibt es auch im Zusammenhang mit virtuellen Figuren Spieler, die das Erscheinungsbild oder den Kleidungsstil eines Bildschirmspielcharakters nachahmen. So erkundigt sich beispielsweise ein männlicher Max Payne-Anhänger im Forum danach, welche Schuhe dieser in den Spielen trage, da er sich ähnliche zu einem bereits erstandenen Anzug im Payne-Stil anschaffen möchte. Auch weibliche Spieler kopieren den Look ihrer virtuellen Idole und schaffen sich beispielsweise Outfits im Stil Lara Crofts an und posieren auf Fotos im Internet oder auch auf diversen Lookalike-Contesten als Double ihres virtuellen Vorbildes.

Insgesamt wird deutlich, dass sich viele Spieler, auch über die eigentliche Beschäftigung mit dem Spiel hinaus, mit den virtuellen Protagonisten auseinandersetzen. Sie begeistern sich für Figuren, die ihnen attraktiv erscheinen und orientieren sich an ihnen, stellen sie aber ebenso im Austausch mit anderen Spielern in Frage oder karikieren überzogene Eigenarten der virtuellen Helden. Die vielen "Leerstellen", die virtuelle Charakterzeichnungen lassen, werden von den Spielern kreativ genutzt, als Anschlussstelle für eigene Vorstellungen und Phantasien.

