merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Lisa Melzer: Schröter, Felix (2021). Spiel | Figur: Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur. Marburg: Schüren Verlag. 348 S., 34,00 €.

Beitrag aus Heft »2022/01 Gesundheit und Medien«

Was wäre die Gaming-Landschaft nur ohne Kultfiguren wie Super Mario, Link aus ‚The Legend of Zelda' oder Lara Croft als Aushängeschild? Die Popularität bestimmter Computerspiele lässt sich nicht zuletzt auf die Gestaltung ihrer Figuren zurückführen. Sie sind es, welche die Rezipient*innen an die virtuelle Spielwelt heranführen.

Umso erstaunlicher, dass trotz der sinn- und bedeutungskonstruierenden Funktion von Computerspielfiguren ihre systematische Erforschung bisher noch weitgehend vernachlässigt wurde. Felix Schröter setzt mit seiner Dissertation ‚Spiel | Figur: Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur' an dieser Stelle an.

Im ersten Teil des Buches äußert sich der Autor zum Stand der derzeitigen Forschung, Darstellung, Ontologie, Rezeption und Analyse von Figuren in Computerspielen. Dafür nimmt er Figuren aus unterschiedlichen Perspektiven, als fiktive Wesen, Spielfiguren und Repräsentation der Spielenden, in den Blick. Aus den theoretischen Vorüberlegungen und Erkenntnissen des ersten Teils des Buches entwickelt Schröter schließlich eine Analyseheuristik, welche die Grundlage für die rezeptionsästhetische Untersuchung im zweiten Teil des Buches bildet.

In dieser beleuchtet der Autor anschließend figurenbezogene Darstellungs- und Rezeptionsweisen, um darauf aufbauend die Ästhetik spieler*innengesteuerter, computergesteuerter und Mitspieler*innen-gesteuerter Figuren umfassend und fundiert zu beschreiben. Anschließend nimmt Schröter drei ausgewählte 3D-Actionspiele (‚Journey', ‚Alien: Isolation' und ‚Destiny 2') in den Blick und arbeitet anhand dieser heraus, wie ästhetische Dimensionen der Figurengestaltung den Spielenden sowohl Erfahrungen von Subjektivität als auch emotionale Anteilnahme und soziale Eingebundenheit in das Spielgeschehen ermöglichen.

Das Buch füllt schließlich nicht nur eine eklatante Forschungslücke, sondern zeichnet ein eindrückliches Bild des Zusammenspiels von ludischen, narrativen und ästhetischen Gestaltungsmerkmalen und Wirkungsweisen von Computerspielfiguren. Der Autor schafft es, nicht nur wichtige Anknüpfungspunkte für weitere Forschungsarbeiten aufzudecken, sondern auch Grundlagenwissen für den Einstieg in die Spiele- und Figurenanalyse zu übermitteln. Nicht nur für Forschende, sondern auch für Lehrende und Lernende eine lohnenswerte Lektüre, welche nicht nur durch den fesselnden Schreibstil des Autors überzeugt, sondern auch zum Eintauchen in die vielschichtige Welt der Computerspielfiguren einlädt.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de