

Vorwort

Dieses Buch gibt einen detaillierten Einblick in die komplexe Forschungslandschaft der virtuellen Spielfigur. Diese wissenschaftliche Ausarbeitung soll zeigen, dass erfolgreiches Charakter-Design ein medienpsychologisches Verständnis über den Spieler als Rezipienten voraussetzt.

Die Grundregeln des menschlichen Verhaltens wirken sich direkt auf den virtuellen Repräsentanten in der digitalen Welt aus und beeinflussen die Wahrnehmung des Spielers in Abhängigkeit von seinem Typus, Geschlecht und dessen Kultur. Psychologische Prinzipien werden von Game-Designern häufig unterbewusst eingesetzt, können aber auch gezielt als mächtige Entwicklungsinstrumente angewandt werden, um besondere soziale und emotionale Verbindungen zum Spieler herzustellen.

Bei dieser Arbeit handelt es sich nicht um ein Kompendium für Forschungsmethoden, vielmehr sollen Anstöße und Anregungen für zukünftige Forschungsprojekte gegeben werden. Dafür wurden Interviews von Spielern, Entwicklern und Wissenschaftlern zusammengetragen.

Das Buch wendet sich in erster Linie an Dozierende und Studierende der Kommunikationswissenschaften, Informatik und Psychologie mit den Schwerpunkten Medien- und Kulturwissenschaften, die sich an der Vielfalt möglicher Forschungsansätze orientieren möchten, Argumente für die Diskussion bezüglich der Herangehensweise und deren wissenschaftlicher Begründung suchen oder selbst Forschungsprojekte in Betracht ziehen.

Diese Arbeit ist für wissenschaftlich interessierte Leser, die sich in seriöser Weise mit den Grundlagen des Charakter-Designs und der Bedeutung des digitalen Helden in Computerspielen befassen wollen – dazu rechne ich auch Wissenschaftler, die in wissenschaftlichen und sozialpolitisch tätigen Kommissionen weitreichende Entwicklungen mit beeinflussen.

Eingrenzung der Thematik

Im Fokus meines Buches stehen die virtuellen, direkt kontrollierbaren anthropomorphen Spielfiguren aus Action-Adventure- und Third-Person-Shooter-Computerspielen, da sich aus der im narrativen Zentrum stehenden konstanten Persönlichkeit in der Third-Person-Perspektive, sowie der direkten Steuerung durch Tastendruck und Mausbewegung (ähnlich wie bei einer Marionette), für

den Spieler intensivere Immersionsmomente sowie Nähe zur Spielfigur und der Rahmenhandlung ergeben können. Figuren mit Persönlichkeit, Geschichte und Wiedererkennungswert tragen zu einem besonders intensiven Spielerlebnis mit einer gewünschten Assimilation aller Dinge an das Ich bei. Im Weiteren wird hier die Chance gewahrt, dass sich die imaginäre Figur aus ihrer virtuellen Welt löst und zu einer *Medienikone*¹ unserer Gesellschaft und Kulturgeschichte wird.

Virtuelle Figuren aus abstrakten Geschicklichkeits- und Strategiespielen, das Figurenkonzept der Nicht-Spieler-Figur, sowie verschiedenste andere konkrete und abstrakte Objekte, die sich auch als virtuelle Repräsentationen des Spielers im Spielgeschehen verstehen, werden hier weitestgehend vernachlässigt und sind nicht Gegenstand dieser Arbeit, da sie häufig nur in Ansätzen den Eindruck von Lebendigkeit vermitteln. Die Bildschirmpräsenz und die direkte Steuerung der Spielfigur ist in diesen Genres kein zentrales Element, welches folglich Distanz zur Spielfigur und dem Spielgeschehen hervorruft. Spielfiguren aus dem Rollenspielgenre, in denen der virtuelle Repräsentant weitgehend nach eigenen Wünschen kreiert wird, sind ebenfalls nicht in die Untersuchung eingegangen, da es sich hier um keine unveränderliche Persönlichkeit, sondern um ein entwicklungsfähiges Individuum handelt, dessen charakterliche Merkmale sich im Spielverlauf verändern können.

»Fiktive Figuren, Produkte der menschlichen Vorstellungskraft, sind überall, und wenn sie nicht vergessen werden, sterben sie nie« (Eder, 2008, S. 12).

¹ Medienikonen sind Bilderzeugnisse, die herausragen, außerordentliche Erinnerungskraft besitzen und ständig reproduziert, verehrt, verteidigt oder attackiert werden. Sie gestalten und formen Geschichte. Definition dieses Begriffs in Gerhard Paul: Bilder, die Geschichte schrieben. 1900 bis heute, S. 7 ff.



<http://www.springer.com/978-3-658-02625-7>

Erfolgreiches Charakterdesign für Computer- und
Videospiele

Ein medienpsychologischer Ansatz

Jäger, S.

2013, XII, 269 S. 149 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-02625-7