

Videospielhelden

VON [FLORIAN NIESER](#)

VERSION 1.0 | PUBLIZIERT AM 28. NOVEMBER 2022

Inhalt

Hinführung

1. Begriffsschärfung: Der ‚Held‘ als (Spiel-)Figur
 - 1.1. Funktionale Aspekte literarischer Heldenfiguren mit Blick auf Spielfiguren
 - 1.2. Die heldenhafte Spielfigur
 2. Kernelemente heroischer Videospielfiguren
 3. Heldenfiguren als Verhandlungsorte gegenwärtiger Debatten – das Fallbeispiel Lara Croft
 4. Einzelnachweise
 5. Ausgewählte Literatur
- Zitierweise

Hinführung

Eine präzise und konsistente Beschreibung der Figurenkonstruktion, die als ‚Videospielheld‘ bezeichnet wird, ist nicht nur aufgrund der allgemeinen Herausforderungen von Figurenanalysen mit perspektivgebundenen Einschränkungen verbunden, sondern auch aufgrund ihres spezifischen Status als Spielfigur in einem digitalen Kontext sehr komplex. Dieser Beitrag bietet daher eine grundlegende Orientierung und eine Begriffsdefinition, die anschlussfähig für weitere Forschungsperspektiven ist. So soll eine Möglichkeit aufgezeigt werden, die Komplexität des Phänomens auf den ihm zugehörigen Ebenen zu beschreiben und seine möglichen Implikationen mit dem Blick auf Heldenkonstruktionen, -figurationen und -rezeption zu erfassen. Im Anschluss an die Überlegungen zum Thema Held wird eine Orientierung zur Verwendung des Begriffs im Kontext von Videospielen gegeben und der Figurenstatus auf narrativer wie ludischer Ebene erläutert. Daran anknüpfend wird ein Beispiel zu einer Videospielheldin diskutiert, das die Funktion dieser Figur im Spannungsfeld von archetypischer und individueller Zeichnung exemplarisch aufzeigt.

1. Begriffsschärfung: Der ‚Held‘ als (Spiel-)Figur

Betrachtet man die narrative Struktur von Videospielen, so wird man feststellen, dass diese in bestimmten erzählstrukturellen Bereichen dem Mittelalter offenbar näher ist als dem 20. und 21. Jahrhundert^[1] – gemeint ist damit der Blick auf die grundlegende Ausgestaltung der digitalen Figur als „ein[es] Werkzeug[s] zur Manipulation der Spielwelt“. ^[2] Aus diesem Grund setzt dieser Beitrag mit seiner Betrachtungsweise bei mittelalterlicher Literatur an. Mit einem [Helden](#) assoziiert man in der germanistischen Mediävistik grundsätzlich Aspekte der „Exorbitanz“^[3], während jüngere

soziologische Ansätze die „Exzeptionalität“ und „Transgressivität“ von Helden hervorheben.[4] Das Übertreten sozialer Normen und das Vollbringen außerordentlicher Taten gelten damit als Kernelemente des Heroischen.[5] Heldenfiguren – reale ebenso wie fiktionale – sind zudem meist mit menschlichen oder wenigstens anthropomorphen Zügen versehen, die Publikum und Rezipienten die Identifikation erleichtern. Prominent ist die Rolle der Heldenfigur bspw. im literarischen Kontext als ‚Motor‘ der Erzählung, was bedeutet, dass sie in hohem Maße für die Struktur und Aussage eines Texts bestimmend ist.[6] Die Annäherung an die heldenhafte Spielfigur auf dem Umweg über die Literatur ist hier produktiv, weil nicht nur genretypisch von der Heldensage und ihren Heldentypen ausgehend Parallelen zu digitalen Heldenfiguren aufgezeigt werden können.[7] Ebenso können die handlungsbezogene Strukturgebung im jeweiligen Medium und die figurenbezogenen Rezeptionsmechanismen vor diesem Hintergrund klarer umrissen werden. Beide medialen Heldendarstellungen eint der Aspekt ihrer rezeptionsorientierten Konstituierung – der Heldenstatus wird anhand spezifischer Merkmale transmedial etabliert und kommuniziert.

1.1. Funktionale Aspekte literarischer Heldenfiguren mit Blick auf Spielfiguren

Um den Begriff des ‚Videospielhelden‘ zu schärfen, werden hier nur diejenigen Aspekte erläutert, die als Grundlage einer Analyse digitaler Spielfiguren fungieren und somit auch einer starken Zuspitzung unterliegen.

Grundsätzlich ist festzuhalten, dass ein zwar nicht exklusives, aber prominentes Merkmal literarischer Heldenfiguren ist, dass sie vor allem im Kontext mittelhochdeutscher Literatur als ‚Aufbewahrungsorte‘ einer identitätsstiftenden Vergangenheit desjenigen kulturellen Kollektivs dienen, das sich ihre Geschichten erzählt.[8] Auf basaler Ebene konstituiert sich die Figur

„zunächst durch das, was ein Text über sie aussagt: explizit oder implizit, mehr oder weniger zuverlässig und offensichtlich, durch Zuschreibungen von Eigenschaften oder Bewertungen durch Erzähler und andere Figuren, durch eigenes Reden und Handeln in der erzählten Geschichte, ggf. durch Innenweltdarstellung.“[9]

Hinzu kommen Ergänzungen der Rezipierenden auf der Basis von Welt- und Textwissen.[10] Diese Aspekte einer sehr generellen Rahmung zentraler Figuren und möglicher rezeptionsseitiger Inferenzen sind Merkmale, die mit Blick auf digitale, interaktionsfähige Spielfiguren als Avatare (vgl. Kapitel 1.2) von Relevanz sind. Dabei geht es oftmals um eine Balance zwischen einer figurespezifischen Zeichnung hinsichtlich Individualität und Wiedererkennbarkeit, wobei zugleich ‚Raum‘ für den mit dem Avatar agierenden Rezipierenden geschaffen werden muss.

Eine strukturorientierte Analyse heroischer Heldenfiguren erlaubt es jedoch weitere Merkmale zu beleuchten. Mit Blick auf die narrative Ausgestaltung solcher Figuren kann von „stereotypen Sequenzen“[11] gesprochen werden, die bestimmte Stationen und Handlungsmuster der Figur bestimmen und festigen. Das hat wesentliche Auswirkungen auf mit solchen Mustern grundsätzlich vertraute Produzenten und Rezipienten digitaler Spielfiguren. Literarische Helden können ebenso wie Videospielhelden „als Träger einer Handlung (z.B. Betrug, Verrat, Kampf) aufgefasst“ werden; aus einer strukturalistischen Perspektive werden sie somit zu einem „Funktionselement auf der Erzählebene“ des Textes bzw. auf der Interaktionsebene des Spiels.[12] Derart narratologisch abstrahiert sind Heldenfiguren ausgehend von ihrer Funktionsrolle „Aktanten, die Werte repräsentieren und in einer Konfliktsituation austragen“[13], weswegen sie aus ihrer Position im gesamten Erzählgeflecht und in der Gesamtstruktur mit den weiteren Aktanten der jeweiligen Erzählwelt heraus zu begreifen sind. Schließlich kann auch das Prinzip der ‚strukturorientierten Erzählweise‘, das im Folgenden erläutert wird, zur Analyse von Videospielhelden produktiv gemacht werden.

Ausgehend von weitreichenden Überlegungen zur ‚Individualität‘ als einem bedeutsamen Konzept von der literarischen Antike bis hin zum 19. Jahrhundert arbeitet Annette Gerok-Reiter für die mediävistische Literaturwissenschaft in Anlehnung an Walter Haug zwei Konzepte heraus – das subjekt- und das strukturtheoretische Erzählen.[14] Beim subjektorientierten Erzählen ist der Charakter der Figuren vielschichtig und komplex ausgestaltet. Sie besitzen als Grundvoraussetzung für ihre Komplexität einen „psychischen Innenraum [mit] Erinnerung und persönliche[m] Verantwortungsbewusstsein“.[15] Derart vielschichtig ist auch der Handlungsverlauf, der zwar von der zentralen Figur seinen Ausgang nimmt, sich aber aufgrund seiner generellen Offenheit einer definitiven Sinnerschließung meist verweigert. Die Figuren im strukturorientierten Erzählen wiederum sind von ihrer Funktion her konstruiert, sie repräsentieren eine Rolle oder einen spezifischen „Typus“.[16] Beispiele für solche Typen sind etwa der „tapfere Held[] [oder] die leidende Heldin, etc.“[17] Hier existieren meist keine Graubereiche zwischen positiver und negativer Charakterzeichnung und auch der Innenraum der Figuren bleibt verborgen bzw. muss nicht in die Reflexion der Handlungen mit einbezogen werden, da die Figuren bereits durch ihre Handlungen sehr klar ausgedeutet werden können. Sie sind vom „vorgegebenen Strukturmuster“ gesetzt und der Biographie der Helden sind klare Stationen und Funktionen zugewiesen.[18] Während der subjektorientierte Erzählmodus im 18. und 19. Jahrhundert verortet wird, konstatiert Gerok-Reiter für das 12. Jahrhundert das strukturorientierte Erzählen.

Franziska Ascher hat Gerok-Reiters Überlegungen zum subjekt- und strukturtheoretischen Erzählen für den interdisziplinären Kontext und insbesondere die Analyse von Videospiele produktiv gemacht. Auf der Grundlage der Parallelen zwischen der narrativen Struktur von Videospiele und erzählstrukturellen Bereichen der germanistischen Mediävistik kann Ascher mit Blick auf Heldenfiguren in Rollenspielen feststellen, dass sie „häufig Archetypen [...] [repräsentieren]. ‚Charakterentwicklung‘ meint in der Regel nicht die Weiterentwicklung des Protagonisten als Persönlichkeit, sondern das Aufleveln des Avatars unter Gesichtspunkten des Gameplays.“[19] Eine starke binäre Zeichnung der Charaktertypen ist ebenfalls zu beobachten, sodass bestimmte Tropen (gut vs. böse, verbündet vs. verfeindet, etc.) in mittelalterlicher Literatur wie auch im digitalen Spiel vorzufinden sind; aber es gibt auch Nuancierungen in Spielen mit einem hohen Fokus auf Narration und unvorhergesehenen Wendungen der Erzählung und Charakterentwicklung. In diesen Fällen wäre dann aber weniger eindeutig von ‚tradierten‘ Heldenfiguren im oben genannten Sinne zu sprechen, da solche Figuren vielmehr zwischen Helden- und Antihelden-Status oszillieren oder gar einer Humanisierungstendenz des Heroischen unterliegen[20] – wie sich im abschließenden Beispiel zeigen wird.

Daran anknüpfend scheint das mittelalterliche strukturorientierte Erzählmodell mit seiner umrisshaften und typologischen Figurenzeichnung eine mögliche Grundlage zur Annäherung an die Analyse von heldenhaften Spielfiguren zu bieten, sollen doch beide Figurentypen als vitalisierendes Element der jeweiligen Erzählwelt und zugleich als rezeptionsseitiges Vehikel hin zur Erzählwelt dienen. Die zunehmende narrative Komplexität moderner Videospiele stellt dafür kein Hindernis dar; zwar bieten sehr komplexe Spiele theoretisch eine Vielzahl an möglichen Handlungsverläufen, „diese Multilinearität wird [jedoch] im einzelnen Spieldurchlauf in Linearität überführt und kann somit wieder mit konventionellen Mitteln untersucht werden“.[21] Ausgehend vom strukturalistischen Ansatz zur Erfassung von mittelalterlichen Heldenfiguren und dem strukturorientierten Erzählmodell soll nun die Doppelrolle der Spielfigur als narratives und ludisches Element einer digitalen Spielwelt näher beleuchtet werden.

1.2. Die heldenhafte Spielfigur

Eine digitale Spielfigur muss aus mehreren Perspektiven analysiert und in ihrer jeweiligen Funktion erfasst werden, um zu einem Gesamtbild ihrer Figurenkonstitution zu gelangen. Nachdem oben erste

Ansatzpunkte für die narrative Funktion von Heldenfiguren vorgestellt und ihr Bezug auf identifikatorische Momente der Figur im [Heldennarrativ](#) skizziert wurden, sollen folgend die wesentlichen Elemente digitaler Spielfiguren mit Heldenstatus erläutert werden.

Im Kern „konkurriert das Konzept der Figur als ‚Erzählfigur‘ [...] mit der Analyse von Figuren als Spielfiguren, also als ‚ludische Funktionsstellen des performativen Handlungsgeschehens‘ und ihrer Untersuchung als Avatare, also als Repräsentationen von Spielerinnen und Spielern im virtuellen Raum des Spiels.“^[22] Eine digitale Spielfigur erfüllt also eine Doppelrolle^[23], indem sie zum einen als Erzählfigur fungiert, durch die das narrative Geschehen verhandelt und perspektiviert wird. Zum anderen erfüllt sie einen Werkzeugcharakter als Avatar der Spielenden und fungiert als spielmechanischer Zugang und grafischer Stellvertreter in der digitalen Bildwelt; der Avatar ist „Vermittler zwischen Darstellung und Spielmechanik.“^[24] Das impliziert jedoch nicht nur weitere Interaktionsebenen zwischen Spielenden und dem Avatar, sondern auch mit Blick auf Heldenfiguren und deren *agency* eine Rahmung der Handlungsmöglichkeiten von Spieler:in und Avatar. Letzterer erschöpft seine Funktion nicht in der bloßen Repräsentation und Navigation der Spielenden in der digitalen Bildwelt, sondern es bestehen „Rückkopplungseffekte“ zwischen Avatar und Spielenden, denn der Avatar stellt „einerseits die zentrale Kopplungsmöglichkeit zwischen Spieler und Spielwelt dar, andererseits akzentuiert er auch die Grenzen der virtuellen Welt.“^[25] Aus spielerischer Perspektive ist zudem zwischen (re-)aktivem und observativem Avatar zu unterscheiden, also zwischen der aktiven Steuerung der Figur (On-Line-Avatar) und einer Figur, die ohne Einflussnahme Teil von filmischen Sequenzen innerhalb des Spielgeschehens ist (Off-Line-Avatar).^[26] Während der Off-Line-Avatar gewissermaßen den Grundzügen literarischer oder filmischer Figuren und deren Funktionsweise als handlungstragende Charaktere entspricht, gilt es beim On-Line-Avatar die Art der Einflussnahme und die Tragweite der *agency* der Spielenden mit zu berücksichtigen.

Mit Blick auf die Steuerung des Avatars wird von einer Unterteilung in eine *instrumental agency* und eine *fictional agency* gesprochen, wobei die erstere sich auf die Möglichkeiten des ‚Werkzeuggebrauchs‘ der graphischen Repräsentationsinstanz in der Bildwelt bezieht.^[27] Letztere hingegen beschreibt die Möglichkeit der Anteilnahme, der Beeinflussung und des Vorantreibens der Geschehnisse der präsentierten Erzählwelt. Eine klare Trennung dieser beiden rezeptionsseitigen Handlungsdimensionen ist jedoch praktisch nicht zielführend, da sich der Status des Avatars nicht im Werkzeugcharakter erschöpft, aber auch nicht auf einen reinen Erzählfigurenstatus reduzieren lässt. Vielmehr muss die „built-in ambiguity in avatar-based play“^[28] respektiert werden, sodass es mit Beil und Rauscher beim Avatar vor allem darum geht, dass „lediglich Handlungsoptionen innerhalb der Spielwelt“^[29] übernommen werden, womit die *instrumental agency* in gewissem Maße in der *fictional agency* innerhalb der dargestellten Erzähl- und Spielwelt aufgeht.

Das Verhältnis von Rezipierenden, die zugleich auch Spielende sind, zum Avatar ist aufgrund der beschriebenen Rückkopplungseffekte und der miteinander verschränkten *agency* als Spieler-Avatar-Bindung beschreibbar. Genauer gesagt, geht es im Falle von digitalen Heldenfiguren um eine Form der Anteilnahme an der heroischen *agency* der Spielfigur. Dazu ist eine Form der rezeptionsseitigen Identifikation mit der jeweiligen Figur notwendig, die im literarischen wie auch im digitalen Kontext möglich ist. Die in der Figur des Helden angelegte Außergewöhnlichkeit ist dabei kein Hindernis für identifikatorische Prozesse, sondern ein funktionaler Aspekt von Heldenfiguren, denen identitätsstiftende Elemente wie in der mittelhochdeutschen Heldendichtung zu eigen sind^[30] und die als Verhandlungsorte kulturell relevanter Debatten bis in die Gegenwart fungieren.^[31] Heldenfiguren provozieren geradezu die Auseinandersetzung mit ihnen, da sie gerade in ihrer Überzeichnung als nicht zu imitierende Leitfiguren bestimmte „Erzählkerne“ verhandeln, die mit alltäglichen Kontingenzsituationen verbunden sind.^[32] Der Umgang bzw. die Bewältigung dieser Herausforderungen, die eine Unterbrechung der Normsituation darstellen, fordert eine Auseinandersetzung der (ludisch) Rezipierenden mit den jeweiligen Heldenfiguren und ihren

Handlungen ein.

Auf digitaler Ebene des Spiels wiederum bewirkt bereits die Funktion des Avatars als ‚Zugang‘ zur und Manipulationsmöglichkeit der Spielwelt auf einer sehr grundlegenden Ebene eine Form der Identifikation über die Handlungen. Durch das Betätigen der jeweiligen Eingabegeräte und der entsprechenden Reaktion des Avatars „identifiziert [der Spielende] also sein Handeln mit dem Handeln des Avatars – es kommt zu einem Ebenenkurzschluss [...], [der] das ‚Eintauchen‘ in die virtuelle Welt ermöglicht.“[33] Dieser analytischen Trennung beider Instanzen entspricht jedoch eine Simultaneität im Handeln, was bisweilen in Form einer „Oszillation zwischen erster und dritter Person Singular bei der Schilderung von Spielerlebnissen“[34] beobachtbar wird. Hierbei kann von einer sehr starken Identifikation mit dem Avatar bis hin zu einer Distanznahme zu den Handlungen innerhalb der Spielwelt das gesamte Spektrum in Betracht kommen. Wesentlich für die Möglichkeit der Übernahme bzw. Anteilnahme an den vollzogenen Handlungen des Avatars wie auch für die Partizipation an der vom Avatar repräsentierten Figur ist auch eine spielmechanische Limitierung von Handlungsmöglichkeiten. Es gibt obligatorische Grenzen innerhalb der Spielwelt für die Handlungsoptionen der Spielfigur – beispielsweise können selbst die agilsten und mächtigsten Heldenfiguren in vielen Spielen nicht über die kleinsten Hindernisse springen –, aber das ist ihrer Außergewöhnlichkeit nicht zwingend abträglich, da spielmechanische Restriktionen meist einen erkennbaren Bezug zum Level-Design aufweisen und daher ohne explizite narrative oder mechanische Markierung auch nicht unmittelbar mit einer tatsächlichen Einschränkung der grundlegenden Handlungsfähigkeit der Spielfigur in Verbindung gebracht werden. Zudem wird die Außergewöhnlichkeit der Figur durch die entsprechende Ausstattung des Avatars mit außergewöhnlichen Fähigkeiten – gemessen an der Spielwelt wie auch der Lebenswelt der Spielenden – aufrechterhalten; es kann sogar eine Form der Exzeptionalität von Heldenfiguren über ein simples Eingabeschema auf die ludisch Rezipierenden übertragen werden.[35]

Der herausgehobene Status einer digitalen Heldenfigur erschöpft sich allerdings nicht nur in außergewöhnlichen Taten, sondern auch in der Möglichkeit mit diesen Taten gesellschaftlich nicht akzeptiertes Verhalten im Spiel zu simulieren, weswegen eine transgressive Heldenfigur auch unmoralisch handeln kann.[36] Zugleich ist dies jedoch kein exklusives Merkmal von digitalen Heldenfiguren, da auch bspw. die mittelhochdeutsche Heldendichtung „überzeichnete und fragwürdige Gewalttaten“[37] kennt, die im Kontext der Erzählwelt, in die sie eingebettet sind, oftmals nur eine Dimension mehrschichtiger Figurenkonzeptionen von archaisch-gezeichneten Heldenfiguren abbilden. Wesentlich für die Spieler-Avatar-Bindung vor allem in solchen Kontexten, selbst wenn die Handlung den Spielenden transparent wird und damit außergewöhnliche Handlungen ‚mit‘-vollzogen werden, ist folgendes: „[I]m Computerspielen oder im Sehenhandeln manipuliert der Spieler nicht den Bildschirm und auch nicht das, was dargestellt wird, sondern ausschließlich das Bildobjekt.“[38] Zwischen der in der digitalen Bildwelt performant werdenden Eingabe der Spielenden und der simulierten Handlungsabsicht über die Eingabe der Spielenden liegt eine Abstraktionsebene, die eine klare Unterscheidung zwischen dem Tastendruck und der dargestellten Handlung markiert, selbst wenn ein gewisser Grad an Immersion in der Spieler-Avatar-Bindung gegeben ist. Diese Abstraktionsebene wird unterstützt durch spezifische Illusionsbrüche wie dem ‚Warten‘ der Spielfiguren auf die Eingabe, „regelgeleitete Zugooptionen“[39] und das ordnungsfördernde Grundsystem der Systematik eines digitalen Spiels. Diese systematische Ordnung verträgt sich nur wenig mit dem narrativ inszenierten Konfliktrahmen. Mit Jochen Venus schließen sich „Erzählung und Spiel [...] systematisch aus, sie können sich nicht auf einer gemeinsamen Immanenzebene des Medialen vollziehen, sondern allenfalls für einander als pragmatische und ornamentale Rahmen funktionieren“.[40] Eine Übertragung des in digitalen Spielen narrativ inszenierten Konflikts und dessen Bewältigung durch transgressive und zudem gewaltvolle Handlungen ist damit nicht in Eins zu setzen mit dem Erlernen eines Lösungsmodells für lebensweltliche Konfliktsituationen.

2. Kernelemente heroischer Videospelfiguren

Videospielhelden entstehen wie ihre literarischen und historischen Pendants in einem bestimmten kultur- und medienspezifischen Kontext, wobei aufbauend auf spezifischem Vorwissen „geteilte Alltagserfahrungen und kollektive Dispositionen“ genutzt werden, um auf fiktionaler Ebene „Figuren Gegenstand von interpersonalen Kommunikationsprozessen“ werden zu lassen.[41] Das dient der ‚stabilen‘ und intersubjektiven Qualität der Figurenzeichnung, vor allem wenn es um den herausgehobenen Status von Heldenfiguren geht. Hier liegt jedoch zugleich auch die Schwierigkeit einer eindeutigen Bestimmung (digitaler) Heldenfiguren, die aufgrund der Rückkopplungseffekte und individuellen Zugänge und Handlungsoptionen im Kontext digitaler Erzähl- und Spielwelten mit subjektiven (kontextuellen) Erwartungen und Präferenzen konkurrieren können. Die mit dem Avatar oftmals zur Verfügung gestellten archetypischen Charaktere bedingen dieses ambivalente Konstrukt umso mehr, da „nicht nur die (notwendig vorhandenen) ‚Leerstellen‘ der Figurendarstellung durch Welt-, Medien- und Genrewissen auf[gefüllt werden], sondern [die Spielenden] [sich] regelmäßig mit widersprüchlichen oder zumindest ‚unautorisierten‘ Figurendarstellungen konfrontiert [sehen].“[42] Dabei geht es vor allem um die Möglichkeit individueller Vorstellungen von Heldenfiguren, die parallel zu ‚autorisierten‘ intersubjektiven Heldenkonzepten entstehen können. Schröter spricht hier von Artefakteigenschaften digitaler Spielfiguren:

„So werden etwa Informationen über die Figurenpsyche in den seltensten Fällen durch die Darstellung eines klinischen Berichts vermittelt, sondern Spieler greifen im Rahmen basaler Wahrnehmung auf gestalthafte Konzepte zur Bewertung von Figuren zurück, bilden im Rahmen (sozialer) Kategorisierungen Hypothesen über die mentalen Eigenschaften von Figuren, integrieren diese in ein mentales Modell der Figur, das ebenfalls ihre körperlichen und sozialen Eigenschaften sowie ihr Verhalten umfasst, und greifen schließlich auf Genre- und Medienwissen zurück, um Hypothesen über die psychischen Eigenschaften der Figur mit etablierten Figurenkonzepten abzugleichen usw. Die Analyse fiktiver Wesen als Artefakte berührt damit Fragen ihrer ‚Gemachtheit‘ in Hinblick auf sämtliche medialen Ausdrucksformen.“[43]

Daraus kann abgeleitet werden, dass sich narrativ bestimmte paradigmatische Vorstellungen von Videospielhelden und ‚lokale‘ – gewissermaßen syntagmatische – Figurendarstellungen „im Modus der Simulation“[44] entwickeln. Dadurch ist es auch möglich, ein Konzept von Videospielhelden auf der Basis von „ludischen Eigenschaften und spielmechanischen Fähigkeiten“[45] zu entwickeln, das die häufige Unterdetermination von digitalen Spielfiguren als Vehikel der Spielenden in der digitalen Erzähl- und Spielwelt ausgleicht. Die mentale Repräsentation von Videospielhelden besteht auf einer intersubjektiven Ebene damit aus dem Abgleich bekannter, aber oftmals wenig spezifischer Archetypen mit interaktionsfähigen Spielfiguren, die den Spielenden sprichwörtlich ‚Raum‘ zur Partizipation verschaffen, indem sie mit spielmechanisch prägenden Merkmalen die Exzeptionalität der gesteuerten Spielfigur nicht nur erzählerisch mitvollziehen lassen, sondern sie innerhalb des spielerischen Referenzrahmens auch als *agency* vermitteln.

Die Konstitution einer digitalen Heldenfigur setzt sich konsequenterweise aus narrativen und ludischen Elementen zusammen, wobei Nuancierungen auf beiden Seiten je nach Genre und Einzelmedium variieren können. Zu einem gewissen Grad kann vor allem bei Videospielhelden mit Blick auf die spielmechanischen Elemente von einer Annäherung an die Rezipierenden gesprochen werden, wird deren ‚lokales‘ Konzept der jeweiligen Heldenfigur doch vor allem durch das Erlernen und die Weiterentwicklung in der Steuerung der Figur geprägt. *Vice versa* wird der Heldenstatus einer digitalen Figur nur durch die Berücksichtigung ludischer Eigenschaften und durch das Beherrschen der Spielmechanik realisiert. Während das Potenzial der heldenhaften Spielfiguren bereits spielmechanisch und auch narrativ angelegt ist, bedarf es zur Realisierung des Heldenstatus in der

dargestellten Spiel- und Erzählwelt der Tätigkeit der ludisch Rezipierenden. Diese Interdependenz von Anlage und performativer Realisierung kann als ein spezifisches Merkmal von digitalen Heldenfiguren festgehalten werden, sicherlich aber auch als eine Sonderform von [Heroisierung](#) aufgefasst werden.

Ein weiteres Spezifikum der Spielfiguren sei hier nur erwähnt, da es nicht zwingend ein Kernelement von Videospielden ist, aber beim Thema digitaler Spielfiguren grundsätzlich in Betracht gezogen wird: die kommunikative und soziale Funktion als Repräsentation der Spielenden. Dieser Faktor kommt vor allem in Spielen mit Multiplayerelementen zum Tragen, da dort die Ausdrucksformen der Figur, ihrer Kleidung und auch ihrer ‚Stellung‘ innerhalb der strukturierten Sozialität und Kommunikation des Spiels u. a. Informationen über das zeitliche oder sogar finanzielle Investment der Spielenden gibt – bis hin zur Etablierung eines ablesbaren ‚sozialen Status‘ innerhalb der jeweiligen Spielendengemeinschaft.^[46] Solche sozial-kommunikativen Aspekte können jedoch einer Etablierung exzeptioneller Videospielden entgegenwirken, indem bspw. die simultane Anwesenheit mehrerer exzeptioneller Einzelfiguren für eine identische Herausforderung den herausgehobenen Status der Heldenfigur einer Skalierbarkeit unterwirft. Dazu kommen weitere Kontextfaktoren zur Ausdeutung und Entstehung eines heroischen Figurenkollektivs unter Berücksichtigung von finanziell gestützten Spielmechaniken, was zu neuen Ausdeutungen einer ‚mittelbasierten‘ Exzeptionalität von Spielfiguren im soziokulturellen Bereich einlädt. Aufgrund dieser Komplexität des ‚sozialen Status‘ von Heldenkollektiven in Multiplayerspielen soll der Hinweis auf diese Spieldimension an dieser Stelle genügen. Dessen ungeachtet verlieren Videospielden jedoch keineswegs auf soziokultureller Ebene an (Be-)Deutungsgewicht, wie nun abschließend anhand eines Beispiels der Funktion und Lesart von Helden als Verhandlungsorte kultureller Diskurse gezeigt werden soll.

3. Heldenfiguren als Verhandlungsorte gegenwärtiger Debatten – das Fallbeispiel Lara Croft

Videospielden weisen wie auch Heldenfiguren im Allgemeinen das Merkmal kultureller Reflexivität auf – wenn auch mit graduellen Unterschieden. Während bekannte Heldenfiguren der Antike und des Mittelalters aus ihrer noch immer anhaltenden kulturell-traditionellen Strahlkraft heraus Adaptionen in aktuellen Videospielden erleben, gibt es auch durch das digitale Medium neu geschaffene ‚Ikonen‘, die gerade aufgrund ihrer streitbaren Figurenkonzeption vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Debatten von Relevanz sind. Folgend soll daher in aller Kürze eine prominente Figur im Kontext ihrer gesellschaftlichen Diskursplatzierungen umrissen werden. In den Blick genommen werden dabei vor allem die Bedeutungen von Konfliktsituationen, Kampfhandlungen und die [Gewaltthematik](#), die zumeist unmittelbar mit der hier verhandelten Heldenthematik verknüpft sind.

Die Protagonistin der *Tomb Raider*-Reihe durchlief in ihrer Entstehungsgeschichte mehrere Veränderungen, ist Thema gendertheoretischer Debatten und entfachte Grundsatzdiskussionen über die Darstellung weiblicher Figuren auch und vor allem mit Blick auf ein zum Entstehungszeitraum primär männliches Zielpublikum. Dieser Aspekt ist auch unmittelbar mit der letzten und grundlegenden Veränderung der Figur und einer drastischen Konfliktsituation verbunden. Weil Lara Crofts ursprüngliche körperliche Darstellung einem männlich konnotierten Voyeurismus bis hin zur Objektifizierung Vorschub leistete, wurde eine maßgebliche ‚Neuerfindung‘ der Videospielden notwendig.

Als sehr wohlhabende englische Aristokratin mit archäologischer Ausbildung und Hang zu abenteuerlichen Entdeckungsreisen erscheint die Figur Lara Croft schon in ihrer Grundanlage außergewöhnlich. Was sie jedoch vor allem von anderen Figuren unterschied, war die zu Beginn sehr überzeichnete körperliche Konstitution mit übertriebenen weiblichen Formen^[47], sie wurde zum „object of sexual desire [-] a factor which the marketing/advertising of Tomb Raider was keen to

reinforce.“[48] Dadurch drohte jedoch ein Ungleichgewicht zwischen spielerischer und darstellerischer Ebene, stand die Spielmechanik doch hinter der Motivation der Kontrollübernahme einer überbetont weiblichen Spielfigur zurück. Damit korrespondiert auch die Perspektive der 3. Person, in der die Figur gesteuert wird, da sie den Aspekt des Voyeurismus noch weiter betont. Die Figur blickt nicht unmittelbar in Richtung der Spielenden: „This is something which never happens in the game – voyeuristic pleasure depends upon being empowered to look without being seen.“[49] Ein weiterer Aspekt, der eher auf ein männliches Zielpublikum zu verweisen scheint, ist die männliche Konnotation von ausgeübter Gewalt durch Lara: „The idea that violence could appeal to women is unthinkable in the logic of computer game marketing.“[50] Ohne an dieser Stelle vertieft auf die psychologischen Aspekte einer genderbasierten Identifikation mit der Figur Lara Crofts einzugehen, kann festgehalten werden, dass in den auf das erste Spiel folgenden Titeln der Spielereihe die Überzeichnung des weiblichen Körpers und Laras archetypische Ausgestaltung als die Herzen von Männern stehende *femme fatale* fortwährend prominenter wurde, bis es schließlich zur Neukonzeption und zum ‚Re-Design‘ der Figur kam.[51] Die Veränderung der Heldin erfolgte mit dem gleichnamigen Titel *Tomb Raider* (2013)[52] aus dem Haus Square Enix, bei dem auf spielmechanischer, darstellerischer sowie narrativer Ebene die Spielfigur unter Berücksichtigung ihrer zuvor problematischen Perspektivierung und sexuellen Objektifizierung als Heldin neu etabliert wird. Nicht nur wird die körperliche Darstellung von ihrer vorherigen Drastik auf ein gewöhnlicheres Maß reduziert[53], auch die Gewaltanwendung wird als konstitutiver – fast schon emanzipativer und neu begründender – Bestandteil der Heldin inszeniert. Genoss Lara Croft zuvor einen fast unnahbaren „göttliche[n] Status“[54], rückt nun ihr gewaltsamer Kampf ums Überleben in den Mittelpunkt. Diese Transformation der Figur wird auch im Spiel selbstreflexiv thematisiert: In einer vielfach diskutierten Szene von *Tomb Raider* (2013), die als Bewährungsprobe und Selbstermächtigung der Figur Lara Croft gedeutet werden kann, befindet sich die Protagonistin in Gefangenschaft und wird von einem Mann eindeutig sexuell bedrängt und körperlich bedroht. Während eines dramatischen Fluchtversuchs wird sie von diesem Mann eingeholt und gegen eine Wand gedrückt:

„Ab hier ändert sich auch die Perspektive auf das Geschehen, wir sehen nun dem Mann und nicht mehr, wie sonst gewohnt, ihr über die Schulter, und sehen so aus seiner Perspektive, wie er beginnt ihren Hals zu küssen und wir hören, wie er an ihren Haaren riecht. Hier setzt das zweite Quick-Time-Event ein: Lara beißt ihn in den Hals und setzt die ganze Wucht ihres Körpers ein, um ihn wegzustoßen, was ihn zu Fall bringt. Ihre Fesseln reißen und sie versucht, nach seiner Waffe zu hechten. Auf dem Boden liegend sieht sie ihn auf sich zu stürmen, die Zeit wird verlangsamt und der Spieler muss ihn mehrmals treffen. Dennoch lässt er sich auf sie fallen und will ihr die Waffe entreißen. Ein weiteres Quick-Time-Event verhandelt das Ringen um die Waffe, das Lara mit sichtlicher Anstrengung gewinnt, woraufhin ihr als einzige Möglichkeit bleibt, abzudrücken, da er nicht loslässt. Sie trifft seinen Kopf und er geht endlich röchelnd zu Boden. Lara steht blutüberströmt da [...]. Erst als sie sicher ist, dass er tot ist, senkt sie die Waffe wieder.“[55]

Der Wechsel in die Perspektive des männlichen Täters zusammen mit der sehr drastischen Darstellung einer versuchten Vergewaltigung greift auf narrativer sowie darstellerischer Ebene die Problematik des männlich begehrenden Blicks auf die Figur auf. Die Gewaltanwendung der Spielfigur wird über sogenannte Quick-Time-Events (QTE) mit einer aktiven Handlung der Spielenden verknüpft und endet in der ersten Tötung einer Figur auf narrativer Ebene des Videospiele. Der Einsatz von QTEs setzt dabei auf einen „Isomorphismus zwischen den körperlichen Handlungen des Spielers am Eingabegerät und den daraus resultierenden Handlungen der gesteuerten Figur.“[56] Die Dramatik und das kritische Moment der Gewaltanwendung mit dem Ziel der Abwehr einer sexualisierten Gewalttat und der Herstellung (körperlicher) Autonomie der Spielfigur wird mit einer ‚aktiven‘ Rezeption der Spielenden enggeführt und zielt damit auf eine möglichst starke Beteiligung an der ‚Initiation‘ der reinszenierten Heldenfigur. Damit einher geht eine Wandlung der Videospieldeheldin von

einer archetypischen Heldenfigur, deren schmale Charakterzeichnung durch überzeichnete Körpermerkmale ausgeglichen werden sollten, hin zu einer individualisierten und humanisierten Spielfigur, deren drastische Gewaltanwendung initial der Herstellung von Autonomie dient.

Die Videospieldielerin Lara Croft kann als instruktives Beispiel für digitale Spielfiguren gelesen werden. Sie teilt mit den literarischen Heldenfiguren eine individuelle Herkunftsgeschichte, sie erlebt mehrere außergewöhnliche Bewährungsproben und ihre Kampfhandlungen erfüllen nicht nur die Funktion des Vorantreibens der Erzählung, sondern auch der Verhandlung der mit ihrer Figurendarstellung verknüpften kulturellen Diskurse. Die ‚Abhärtung‘ der Figur wird in einer ihrer ersten Konfliktsituationen gezeigt, um sie so als Spielfigur dem heroischen Merkmalskatalog anzunähern und ihr heroisches Gewaltpotential zu profilieren. Mit diesem Beispiel soll damit stellvertretend für eine Fülle an digitalen Heldenfiguren die transmediale Funktion von Videospieldielerinnen als Verhandlungs- und Aufbewahrungsorts eines kulturellen Kollektivs aufgezeigt werden, das sich ihre Geschichte nicht nur erzählt, sondern daran partizipiert.

4. Einzelnachweise

- 1 An dieser Stelle sei für die Untersuchung genereller Anknüpfungspunkte zwischen den Game Studies und der germanistischen Mediävistik auf die Sonderausgabe der Zeitschrift für Computerspielforschung PAIDIA *Vom ‚Wigalois‘ zum ‚Witcher‘. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel* verwiesen, in der vielfältige Ansatzpunkte auf hermeneutischer, narratologischer und motivgeschichtlicher Ebene aufgezeigt werden, die innerhalb dieses Handbuchartikels in ihrer Ausführlichkeit nicht einzeln ausgeführt werden können: Ascher, Franziska / Müller, Thomas (Hg.): „Vom ‚Wigalois‘ zum ‚Witcher‘. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel“, PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2018). Online unter: <https://www.paidia.de/sonderausgaben/sonderausgabe-mediaevistische-zugaenge-zum-computerspiel> (Zugriff am 02.11.2022).
- 2 Beil, Benjamin / Rauscher, Andreas: „Avatar“. In: Beil, Benjamin / Hensel, Thomas / Rauscher, Andreas (Hg.): *Game Studies. Film, Fernsehen, Neue Medien*. Wiesbaden 2018: Springer, 201-217, 201.
- 3 Vgl. grundlegend von See, Klaus: „Was ist Heldendichtung?“ In: von See, Klaus (Hg.): *Europäische Heldendichtung*. Darmstadt 1978: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1-38; von See, Klaus: „Held und Kollektiv“. In: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* 122.1 (1993), 1-35, zitiert nach: Lienert, Elisabeth: „Aspekte der Figurenkonstitution in mittelhochdeutscher Heldenepik“. In: *PBB* 138.1 (2016), 51-75, 68.
- 4 Schlechtriemen, Tobias: „Der ‚Held‘ als Effekt. *Boundary work* in Heroisierungsprozessen“. In: *Berliner Debatte Initial* 29.1 (2018), 106-119.
- 5 Lienert, Elisabeth: *Mittelhochdeutsche Heldenepik. Eine Einführung*. Berlin 2015: Erich Schmidt, 9.
- 6 Tiefenbach, Heinrich / Reichert, Hermann / Beck, Heinrich: *Held, Heldendichtung und Heldensage*, in: Beck, Heinrich / Geuenich, Dieter / Steuer, Heiko (Hg.): *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*. Band. 14. 2. Vollst. neubearb. und stark erw. Aufl., Berlin [u.a.] 1999: De Gruyter, 262, Sp. 524.
- 7 Vgl. Nieser, Florian: „Is everything different, boy? – Überlegungen zur Humanisierung einer heroischen Heldenfigur in *God of War (IV)*“. In: *helden.heroes.heros*. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 7.1 (2019), 19-29. DOI: [10.6094/helden.heroes.heros/2019/01/02](https://doi.org/10.6094/helden.heroes.heros/2019/01/02).
- 8 Nieser: „Is everything different“, 2019, 6 mit Bezug auf von den Hoff: „*Media for Theseus, or: The different images of the Athenian polis-hero.*“ In: Foxhall, Lin / Gehrke, Hans-Joachim / Luraghi, Nino (Hg.): *Intentional History. Spinning Time in Ancient Greece*. Stuttgart 2010: Steiner, 161-188, 161; Lienert: *Mittelhochdeutsche Heldenepik*, 2015, 9-23.
- 9 Lienert: „Aspekte der Figurenkonstitution in mittelhochdeutscher Heldenepik“, 2016, 51.

- 10 Vgl. Jannidis, Fotis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie*. Berlin/New York 2004: De Gruyter, 238.
- 11 Friedrich, Udo: „Held und Narrativ. Zur narrativen Funktion des Heros in der mittelalterlichen Literatur“. In: Sahm, Heike / Millet, Victor (Hg.): *Narration and Hero. Recounting the Deeds of Heroes in Literature and Art of the Early Medieval Period*. Berlin/Boston 2014: De Gruyter, 175-194, 177.
- 12 Friedrich: „Held und Narrativ“, 2014, 177.
- 13 Friedrich: „Held und Narrativ“, 2014, 177.
- 14 Gerok-Reiter, Annette: „Auf der Suche nach der Individualität in der Literatur des Mittelalters“. In: Aertsen, Jan A. / Speer, Andreas (Hg.): *Individuum und Individualität im Mittelalter*. Berlin/New York 1996: De Gruyter, 748-765.
- 15 Gerok-Reiter: „Individualität“, 1996, 751.
- 16 Gerok-Reiter: „Individualität“, 1996, 751.
- 17 Gerok-Reiter: „Individualität“, 1996, 751.
- 18 Gerok-Reiter: „Individualität“, 1996, 752.
- 19 Ascher, Franziska: *Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen*. Bielefeld 2021: transcript, 78.
- 20 Vgl. dazu Nieser: „Is everything different“, 2019.
- 21 Ascher: *Erzählen im Imperativ*, 2021, 83.
- 22 Schröter, Felix: „Figur“. In: Beil, Benjamin / Hensel, Thomas / Rauscher, Andreas (Hg.): *Game Studies. Film, Fernsehen, Neue Medien*. Wiesbaden 2018: Springer, 109-128, 109.
- 23 Aldred, Jessica: „Characters“. In: Wolf, Mark J.P. / Perron, Bernard (Hg.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York / London 2014: Routledge, 355-363, 355. Zitiert aus: Schröter, Felix: *Spiel | Figur: Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur*. Marburg 2021: Schüren, 39.
- 24 Beil / Rauscher: „Avatar“, 2018, 202.
- 25 Beil / Rauscher: „Avatar“, 2018, 208.
- 26 Beil / Rauscher: „Avatar“, 2018, 209.
- 27 Beil / Rauscher: „Avatar“, 2018, 208. Vgl. dazu auch Newman, James: „The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationship in Videogames“. In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 2.1 (2002). Online unter: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> (Zugriff am 28.10.2022).
- 28 Klevjer, Rune: *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Universität Bergen 2006, 161.
- 29 Beil / Rauscher: „Avatar“, 2018, 208.
- 30 Lienert: *Mittelhochdeutsche Heldenepik*, 2015, 9-23.
- 31 Vgl. Schröter: „Figur“, 2018, 112.
- 32 Vgl. Nieser: „Is everything different“, 2019, 7 mit Bezug auf Friedrich: „Held und Narrativ“, 2014, 178.
- 33 Ascher: *Erzählen im Imperativ*, 2021, 151.
- 34 Ascher: *Erzählen im Imperativ*, 2021, 151.
- 35 Ascher: *Erzählen im Imperativ*, 2021, 152.
- 36 Vgl. dazu Ascher: *Erzählen im Imperativ*, 2021, 153-155.
- 37 Nieser: „Is everything different“, 2019, 2.
- 38 Günzel, Stephan: „Böse Bilder? Sehenhandeln im Computerspiel“. In: Faulstich, Werner (Hg.): *Das Böse heute. Formen und Funktionen*. München 2008: Wilhelm Fink, 295-305, 300. DOI: [10.30965/9783846746493_023](https://doi.org/10.30965/9783846746493_023).
- 39 Venus, Jochen: „Gewalt“. In: Beil, Benjamin / Hensel, Thomas / Rauscher, Andreas (Hg.): *Game Studies. Film, Fernsehen, Neue Medien*. Wiesbaden 2018: Springer, 331-342, 336.
- 40 Venus: „Gewalt“, 2018, 336.
- 41 Schröter: *Spiel | Figur*, 2021, 78.
- 42 Schröter: *Spiel | Figur*, 2021, 79.

- 43 Schröter: Spiel | Figur, 2021, 154.
- 44 Schröter: Spiel | Figur, 2021, 84.
- 45 Schröter: Spiel | Figur, 2021, 84.
- 46 Schröter: Spiel | Figur, 2021, 167-173.
- 47 Vgl. Mikula, Maja: „Gender and Videogames. The political valency of Lara Croft“. In: Continuum. Journal of Media & Cultural Studies 17 (2003), 79-87, 79. DOI: [10.1080/1030431022000049038](https://doi.org/10.1080/1030431022000049038).
- 48 Kennedy, Helen W.: „Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis“. In: Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 2.2 (2002), o. S. Online unter: <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> (Zugriff am 03.11.2022).
- 49 Kennedy: „Lara Croft“, 2002.
- 50 Mikula: „Gender and Videogames“, 2003, 81.
- 51 Mikula: „Gender and Videogames“, 2003, 82.
- 52 Der Titel des Spiels von 2013, *Tomb Raider*, greift ohne weitere Zusätze den Titel der ganzen Spielserie auf und erweckt damit den Eindruck, es handelte sich um das erste Spiel der Reihe. Auch dies kann als Versuch gedeutet werden, die Vergangenheit der inzwischen als nicht mehr zeitgemäß empfundenen Figur zu überschreiben und einen Neuanfang zu markieren.
- 53 Raudonat, Kerstin / Stoltenhoff, Ann-Kathrin: „Subjektkonstellationen zwischen Prinzessin Peach und Lara Croft – Utopische und konservative Konstruktionen von Geschlecht in zeitgenössischen digitalen Spielen“. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2014), o. S. Online unter: <https://www.paidia.de/subjektkonstellationen-zwischen-prinzessin-peach-und-lara-croft> (Zugriff am 08.02.2022).
- 54 Unterhuber, Tobias: „Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie“. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2013), o. S. Online unter: <https://www.paidia.de/die-geburt-des-menschen-lara-croft-aus-der-tragodie> (Zugriff am 08.02.2022).
- 55 Unterhuber: „Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie“, 2013 – ausführlicher dazu vgl. Ascher: Erzählen im Imperativ, 2021, 223f.
- 56 Schröter: Spiel | Figur, 2021, 96.

5. Ausgewählte Literatur

- Ascher, Franziska: Erzählen im Imperativ. Zur strukturellen Agonalität von Rollenspielen und mittelhochdeutschen Epen. Bielefeld 2021: transcript.
- Beil, Benjamin / Rauscher, Andreas: „Avatar“. In: Beil, Benjamin / Hensel, Thomas / Rauscher, Andreas (Hg.): Game Studies. Film, Fernsehen, Neue Medien. Wiesbaden 2018: Springer, 201-217.
- Friedrich, Udo: „Held und Narrativ. Zur narrativen Funktion des Heros in der mittelalterlichen Literatur“. In: Sahn, Heike / Millet, Victor (Hg.): Narration and Hero. Recounting the Deeds of Heroes in Literature and Art of the Early Medieval Period. Berlin/Boston 2014: De Gruyter, 175-194.
- Lienert, Elisabeth: „Aspekte der Figurenkonstitution in mittelhochdeutscher Heldenepik“. In: PBB 138.1 (2016), 51-75.
- Nieser, Florian: „Is everything different, boy? – Überlegungen zur Humanisierung einer heroischen Heldenfigur in God of War (IV)“. In: helden.heroes.héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 7.1 (2019), 19-29. DOI: [10.6094/helden.heroes.heros./2019/01/02](https://doi.org/10.6094/helden.heroes.heros./2019/01/02)
- Schröter, Felix: Spiel | Figur: Theorie und Ästhetik der Computerspielfigur. Marburg 2021: Schüren.
- Unterhuber, Tobias: „Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie“. In: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2013), o. S. Online unter: <https://www.paidia.de/die-geburt-des-menschen-lara-croft-aus-der-tragodie> (Zugriff am 08.02.2022).

Zitierweise

Florian Nieser: Videospielden. In: Compendium heroicum. Hg. von Ronald G. Asch, Achim Aurnhammer, Georg Feitscher, Anna Schreurs-Morét und Ralf von den Hoff, publiziert vom Sonderforschungsbereich 948 „Helden – Heroisierungen – Heroismen“ der Universität Freiburg, Freiburg 28.11.2022. DOI: 10.6094/heroicum/vshd1.0.20221128

Metadaten

DOI	10.6094/heroicum/vshd1.0.20221128
Lizenz	Creative Commons BY-ND 4.0
Rubrik	Heldentypen
Schlagworte (DNB/GND)	Croft, Lara , Computerspiel , Videospielden , Erzähltheorie , Held , Heldin , Medienkultur
Karlsruher Virtueller Katalog (KVK)	Croft, Lara , Computerspiel , Videospielden , Erzähltheorie , Held , Heldin , Medienkultur
Index	Autor:innen: Florian Nieser Person: Lara Croft (Figur) Raum: (keine Angaben zum Raum) Epoche: Mittelalter , 12. Jahrhundert , 18. Jahrhundert , 19. Jahrhundert , 20. Jahrhundert , 21. Jahrhundert

Compendium heroicum

Das Online-Lexikon des Sonderforschungsbereichs 948 „Helden – Heroisierung – Heroismen“ an der Albert-Ludwig-Universität Freiburg

In Kooperation mit dem Open Encyclopedia System der Freien Universität Berlin
www.open-encyclopedia-system.org

Gefördert von der Deutschen Forschungsgemeinschaft

Kontakt

Sonderforschungsbereich 948
„Helden – Heroisierung – Heroismen“
Albert-Ludwig-Universität Freiburg
Hebelstraße 25
D-79104 Freiburg im Breisgau

www.compendium-heroicum.de
redaktion@compendium-heroicum.de