



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Die Figur im Computerspiel.

Zur Repräsentation von Männlichkeit in

Max Payne 3“

verfasst von / submitted by

Johannes M. Zimm, Bakk. MA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
Master of Arts (MA)

Wien, 2016 / Vienna 2016

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

A066 905

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Soziologie

Betreut von / Supervisor:

Ao. Univ.-Prof. Dr. Mag. Eva Flicker

### **Erklärung zum selbstständigen Verfassen der Arbeit**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Ich versichere, dass ich diese Masterarbeit bisher weder im In- oder Ausland in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Wien, am 29. 7. 2016

Johannes M. Zimm

## **Danksagung**

An der Entstehung dieser Masterarbeit haben viele Menschen direkt oder indirekt beigetragen. Ich danke meiner Betreuerin Ao. Univ.-Prof. Dr. Mag. Eva Flicker für Ihre konstruktiven Feedbacks.

Ich danke Ricarda Kaida, Yann Arhant, Jakob Blazek, Nora Batelka und Anna Fischlmayer für ihre Unterstützung. Bedanken möchte ich mich zudem bei all meinen Freunden und Freundinnen, die ihre Ansichten über die Ergebnisse meiner Arbeit mit mir geteilt und diskutiert haben. Ein besonderer Dank gilt meiner Freundin Elisabeth für ihre Geduld und den kräftigenden Glauben an mich.

## Inhalt

<b>1. Einleitung</b> .....	6
1.1. Erkenntnisinteresse.....	7
1.2. Auswahl des Untersuchungsgegenstandes und Forschungsfrage.....	8
<b>2. Ein kurzer Abriss über die historische Entwicklung von Computerspielen</b> .....	8
<b>3. Theoretische Perspektiven</b> .....	10
3.1. Cultural Studies und Medienanalyse.....	10
3.1.1 Die konstruktivistische Repräsentationstheorie.....	11
3.1.2 Das Encoding/Decoding-Modell .....	13
3.2. Medien und Geschlecht.....	15
3.2.1 Die Theorie hegemonialer Männlichkeit .....	18
3.2.2 Geschlecht als Performativität.....	22
3.2.3 Gewalt und Männlichkeit .....	24
3.3. Spiel, Computerspiel und Figur .....	28
3.3.1 Spiel.....	29
3.3.2 Computerspiele .....	32
3.3.3 Figuren in Computerspielen zwischen Erzählfigur und Spielfigur .....	37
3.3.4 Männlichkeit(en) in Video- und Computerspielen .....	46
<b>4. Untersuchungsdesign</b> .....	50
4.1. Datenmaterial.....	50
4.2. Datenerhebung - Datentransformation.....	53
4.2.1 Sequenzierung der "Walkthrough-Videos" .....	53
4.2.2 Erhebung des digitalen Spiels.....	57
4.3. Datenauswertung .....	59
4.3.1 Erzählfigur .....	59
4.3.2 Spielfigur .....	63
<b>5. Das Computerspiel Max Payne 3</b> .....	64
5.1. Die Handlung.....	66
5.2. Erzählstruktur des Spiels Max Payne 3 .....	68
5.3. Spielstruktur des Spiels Max Payne 3 .....	70
Exkurs: Ästhetisierung physischer Gewalt - Killcam .....	72
<b>6. Ergebnisse der Analyse der Figur Max Payne</b> .....	74

6.1. Die Figur als fiktives Wesen.....	74
6.1.1 Analyse der Introsequenz.....	75
6.1.2 Das Innenleben der Figur .....	80
6.1.3 Der Körper der Figur .....	84
6.1.4 Sozialität.....	87
6.2. Die Figur als Artefakt.....	94
6.3. Die Figur als Spielfigur.....	95
6.3.1 Interaktionsmöglichkeit der Spielfigur .....	96
6.3.2 Konfigurationsmöglichkeiten - Die Wahl der Waffen.....	100
6.3.3 Die Kommunikation zwischen Spielfigur und spielender Person - Interface .....	102
6.3.4 Game Over – Der Tod der Spielfigur.....	105
6.4. Die Figur als Symptom.....	107
6.5. Die Figur als Symbol .....	109
6.6. Beantwortung der Forschungsfrage.....	111
<b>7. Zusammenfassung.....</b>	<b>114</b>
<b>8. Reflexion.....</b>	<b>116</b>
<b>9. Verzeichnisse.....</b>	<b>117</b>
9.1. Literaturverzeichnis .....	117
9.2. Webverzeichnis .....	127
9.3. Abbildungsverzeichnis .....	129
9.4. Spielverzeichnis.....	130
<b>10. Anhang.....</b>	<b>131</b>
10.1. Beziehung zu anderen Figuren .....	131
10.2. Eingabemöglichkeiten.....	141
10.3. Exit-Sprüche.....	142
10.4. Subszenenprotokoll der Introsequenz .....	144
10.5. I/NES-Protokoll .....	148
Kurzfassung.....	177
Abstract .....	178
Lebenslauf .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>

# 1. EINLEITUNG

Computer- und Videospiele sind aus dem Inventar popkultureller Unterhaltungsmedien nicht mehr wegzudenken<sup>1</sup>. Als mediale Hybride verbinden sie bekannte Muster filmischer Erzählweisen und audiovisueller Repräsentation mit ludischen Regelsystemen in Form algorithmischer Wiederholung und simulierter Bildwelten. Im Zentrum des interaktiven Geschehens zwischen Mensch und Computer, zwischen Repräsentation und Simulation verdichten sich die Sphären diegetischer und ludologischer Bedeutungskonstitution in der Gestalt der Figur. Figuren in Computerspielen sind weder bloße Repräsentanten des spielenden Subjekts in der virtuellen Welt, noch isolierte BewohnerInnen in der erzählten Geschichte. Computerspiele können aus soziologischer Perspektive als interaktive Kommunikationsmedien (Krotz 2009) verstanden werden, welche u.a. Vorstellungen von Geschlechtlichkeit in der Gesellschaft aufnehmen und auf unterschiedliche Art und Weise ausdrücken und irritieren. "Video games render social realities into playable form." (Galloway 2006:17). Zahlreiche Studien<sup>2</sup> (u.a. Ivory 2006; Miller/Summers 2007; Dill/Thill 2007; Scharrer 2009; Near 2012) belegen die quantitative Überproportionalität männlicher gegenüber weiblicher Figuren in Video- und Computerspielen. Beobachtet wurde auch die Tendenz, männliche Figuren hypermaskulin darzustellen, und weibliche Figuren eher in hypersexualisierter Art und Weise. In den letzten zwei Jahren wurde, insbesondere durch die Arbeit der feministischen Medienkritikerin Anita Sarkeesian und die misogynen Reaktionen mancher Personen aus der SpielerInnencommunity unter dem Hashtag #GamerGate gegen sie, das Thema Gender und Computerspiele virulent.

Die bisherige sozial- und kulturwissenschaftliche Forschung zur Darstellung, Inszenierung und Repräsentation von Männlichkeit in Video- und Computerspielen ist relativ überschaubar und verwendete großteils quantifizierende empirische Methoden der Erkenntnisgewinnung (u.a. Jansz/Martins 2007; Fares 2015). Die vorliegende Einzelfallanalyse verfolgt das Ziel, einen Beitrag in der Diskussion über Geschlechtlichkeit

---

1 Etwa 70% der männlichen und etwa 20% der weiblichen Jugendlichen in Deutschland gaben bei einer repräsentativen Befragung zur Nutzung von Video- und Computerspielen an, täglich oder mehrmals pro Woche zu spielen (vgl. Feierabend/ Plankenhorn/ Rathgeb 2014). Laut einer quantitativen Erhebung der Entertainment Software Association spielen etwa 60% der amerikanischen Bevölkerung Video- und Computerspiele (ESA 2014). Eine Studie im Auftrag der Interactiv Software Federation of Europe deutet eine ähnliche Nutzungshäufigkeit der europäischen Bevölkerung im Alter von 6-64 Jahren an, jedoch gibt es signifikante nationale Unterschiede (ISFE 2015).

2 Im Kapitel 3.2.4 wird auf diese Thematik näher eingegangen.

und Computerspiel auf Basis qualitativ-interpretativer Methoden zu leisten. Die Computerspielforschung kann im internationalen, wie im deutschsprachigen Raum, noch nicht als eigenständige Disziplin aufgefasst werden (vgl. Sachs-Hombach/Thon 2015). Ich betrachte das gegenständliche Phänomen aus einer mediensoziologischen Perspektive, welche ich mit Arbeiten und Perspektiven der Medienphilosophie, Game Studies und Gender Studies ergänze.

Die Analyse von Männlichkeit anhand von Figuren im Spiel ist soziologisch nicht nur relevant, weil Video- und Computerspiele mittlerweile zu einer verbreiteten und populären Unterhaltungsform geworden sind, sondern auch, weil durch die ludologische Interaktivität neue Formen der Bedeutungskonstruktion und digitalen Geschlechterperformativität entstanden sind.

## 1.1. Erkenntnisinteresse

In populären Medien, wie Computerspielen, werden bestimmte Vorstellungen von Geschlechtlichkeit in materialisierter Form repräsentiert, deren Analyse auf kulturelle Konzepte von Geschlechtlichkeit verweist. Figuren in Video- und Computerspielen verfügen neben der audiovisuellen Ebene ihrer Darstellung auch über geschlechtlich kodierte Eigenschaften als interaktive Spielfigur.

So entstand die Frage, wie Männer und Männlichkeit(en) in Computer-, und Videospiele repräsentiert und konstruiert werden, welche Vorstellungen von Männlichkeit(en) werden durch die Form dieses Mediums aktualisiert und vermittelt werden und vor allem welche Funktionen derartige Männlichkeitskonstruktionen für die symbolische Ordnung geschlechtlicher Ungleichheit für unterschiedliche Personengruppen in der Gegenwartsgesellschaft haben?

Dementsprechend geht es in dieser Arbeit darum, im Sinne einer dichten Beschreibung (Geertz 1987) Männlichkeit(en) in populärkulturellen Artefakten, wie sie Computer-, und Videospiele repräsentiert werden, zu untersuchen.

Zu dem allgemeinen Problem der quantitativen Vielfalt und Unüberschaubarkeit des Untersuchungsfeldes gesellt sich die methodologische und methodische Herausforderung, dass es meines Erkenntnisstandes nach innerhalb der empirisch orientierten Soziologie wenig methodisches Handwerkszeug für die Untersuchung von Computerspielen bzw. Computerspielfiguren gibt. Insofern besteht ein

Erkenntnisinteresse darin, bekannte Methoden der kultur- und sozialwissenschaftlichen Medienforschung für die Beforschung von Computerspielen anzupassen.

Gerade das "neue" Element der Interaktivität, welches Bildschirmspiele charakterisiert, verweist neben den methodischen Herausforderungen auch auf die Frage, was Handeln oder soziales Handeln im digitalen Zeitalter bedeutet.

## 1.2. Auswahl des Untersuchungsgegenstandes und Forschungsfrage

Ich wählte die Figur Max Payne im Computerspiel Max Payne 3 aus, weil im Vergleich zu anderen avatarbasierten Computer- und Videospiele neben der Körperlichkeit auch das Innenleben der Figur und ihre Wandlung und Entwicklung im Lauf der Erzählung thematisiert wird. Aus dieser Beobachtung erhoffe ich, Erkenntnisse über mediale Konstruktion von Männlichkeit(en) zu gewinnen.

Aus dem im vorherigen Kapitel dargestellten Erkenntnisinteresse habe ich folgende Forschungsfrage abgeleitet:

### **Wie wird Männlichkeit anhand der Erzähl- und Spielfigur Max Payne im Computerspiel *Max Payne 3* repräsentiert?**

In den folgenden Kapiteln wird ein kurzer Abriss der historischen Entwicklung von Computerspielen gegeben und im Anschluss daran führe ich in die von mir in dieser Arbeit verwendeten Theorien ein.

## 2. EIN KURZER ABRISS ÜBER DIE HISTORISCHE ENTWICKLUNG VON COMPUTERSPIELEN

Die historische Entwicklung digitaler Spiele ist eng verbunden mit den technischen Möglichkeiten und kulturellen Einschreibungen in selbige, welcher in der Genese ludologisch orientierter Hardware-Software-Systeme ihren Ausdruck finden. Als eines der ersten digitalen Spiele kann das von William Higinbotham 1958 konstruierte Spiel *Tennis for Two* betrachtet werden, welches er auf einem Oszilloskop darstellte (vgl. Lischka 2002). Computerspiele begannen Anfang der 1960er Jahre in amerikanischen

Hochtechnologie-Instituten, wie dem Massachusetts Institute of Technology, zu entstehen (vgl. Feige 2015:25).

Mit der Gründung der amerikanischen Firma Atari 1972 begann die Entwicklung und Verbreitung von Videospieleautomaten, sogenannten Arcade-Automaten, die es ermöglichten, durch Münzeinwurf eigens für die Automaten entwickelte Spiele zu spielen. Ein prominentes Spiel aus dieser Ära ist das Spiel Pong, welches eine Art Tennisspiel für zwei Personen darstellt. Ende der 1970er Jahre wurden die ersten Videospielekonsolen, wie z.B. der Atari VCS 1977, auf den Markt gebracht, welche an ein Fernsehgerät angeschlossen werden mussten und dementsprechend für private Haushalte gedacht waren. Mit dieser Spielkonsole war es möglich, verschiedene Spiele zu spielen, die käuflich erworben werden konnten. In den 1980er Jahren begannen sich langsam Videospielekonsolen gegen die Arcade-Automaten durchzusetzen und eröffneten unterschiedlichen Herstellern den lukrativen Einstieg in den Markt. Im gleichen Zeitraum kamen auch die ersten spieltauglichen Heimcomputer der Firma Apple, Ende der 1970er Jahre, und der Firma Commodore, Anfang der 1980er Jahre, auf den Markt. Ab den 1990er Jahren wurde diese Art von Heimcomputern mit ihren fixverbauten Hardwarekomponenten von den Personal Computern (PCs) abgelöst, welche es den BenutzerInnen ermöglichte, unterschiedliche Komponenten je nach Bedarf zu installieren und zu verwenden. Rückblickend können durchaus stilbildende Spiele benannt werden, an deren Vorbild sich nachfolgende Spiele und Genres entwickelten. Das in dieser Arbeit analysierte Spiel *Max Payne 3* kann dem Genre der Third-Person-Shooter zugeordnet werden<sup>3</sup>. Spiele dieses Genres kombinieren die Third-Person-Perspektive mit Shooter-Elementen. Eines der ersten Spiele das eine Third-Person-Perspektive verwendet, ist das Survival Horrorspiel *Alone in the Dark (Infogrames, 1992)*. Wesentlich stilprägender für das Genre war allerdings das häufig diskutierte Action-Adventure Spiel *Tomb Raider (Core Design, 1996)*, in welchem die spielende Person die Kontrolle über die Spielfigur Lara Croft übernehmen kann. Perspektivisch orientieren sich die Spiele der Max Payne-Serie durchaus an diesen Vorbildern, amalgamieren sie jedoch mit Shooter-Elementen und ludologischen Neuheiten. Als einer der ersten populären First-Person-Shooter<sup>4</sup> kann *Wolfenstein 3D*<sup>5</sup> (Id-Software, 1992) betrachtet werden, welches die spielende Person

---

3 Siehe beispielweise den Testbericht über *Max Payne 3* auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) (zuletzt aufgerufen am 30.1.2016)

4 Eine grundlegende Studie zu diesem Thema wurde von Stephan Günzel 2012 vorgelegt.

5 Dieser First-Person-Shooter wurde übrigens in Deutschland indiziert und beschlagnahmt, weil er u.a. Hakenkreuze darstellte.

gegen Nazis kämpfen lässt. Stilistisch verbinden die Spiele der Max Payne-Serie jedoch nicht nur verschiedene ludologische Ansätze, sondern im Fall der ersten beiden Serienteile comichafte Erzählweisen und im Fall von *Max Payne 3* filmische Elemente.

### 3. THEORETISCHE PERSPEKTIVEN

In diesem Kapitel beschreibe ich die medientheoretischen Grundlagen der Cultural Studies und das kommunikationstheoretische Encoding/Decoding-Modell. Danach skizziere ich die Theorie hegemonialer Männlichkeit und das Performativitätskonzept von Judith Butler. Im Anschluss daran gehe ich auf Figuren in Computerspielen ein und gebe einen Überblick über den Stand der Forschung zur Repräsentation von Männlichkeit in Video- und Computerspielen.

#### 3.1. Cultural Studies und Medienanalyse

Die Cultural Studies beschäftigen sich mit dem komplexen Verhältnis zwischen Macht, Identität und Kultur. Sie entstanden in den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts im britischen Contemporary Center of Cultural Studies (CCCS) der University of Birmingham. Bei den Cultural Studies handelt es sich weniger um eine einheitliche wissenschaftliche Disziplin, als eher um ein inter-, trans- und multidisziplinäres Projekt. Paradigmatisch bewegen sich die Cultural Studies zwischen Kulturalismus und Strukturalismus, wodurch sie versuchen, "sowohl die Spezifität verschiedener Praktiken als auch die Form der durch sie konstituierten Einheit zu reflektieren" (Hall 1999:137). Kultur kann in diesem Zusammenhang als die Produktion und Zirkulation von Bedeutung verstanden werden (vgl. Du Gay 1997:13)

In diesem Kulturbegriff spiegelt sich eine anti-essentialistische Haltung gegenüber den in den Kulturen der Gesellschaft zirkulierenden Bedeutungen wider. Aus dieser Perspektive haben Dinge, Objekte, Gegenstände der alltäglichen Lebenswelt keine ihnen innewohnende Bedeutung, sondern Bedeutung wird erst in komplexen Aushandlungsprozess unterschiedlicher Akteure, Gruppen und Ideologien zugeschrieben. Zur theoretischen Erklärung dieser komplexen Aushandlungsprozesse

orientieren sich die Cultural Studies insbesondere an dem Ideologiekonzept von Louis Althusser, der Theorie kultureller Hegemonie von Antonio Gramsci und Foucaults Diskursbegriff (vgl. Pirker 2010:152).

Ideologie meint all jene bewussten und unbewussten moralischen, politischen, ästhetischen und philosophischen Vorstellungen, die als unhinterfragte Wahrheiten von den in die Gesellschaft eingebundenen Mitgliedern hingenommen werden und die das individuelle Handeln, als auch die soziale Ordnung organisieren (vgl. Althusser 2008). Ideologie funktioniert nicht ohne Herrschaft. Mit dem Konzept der Hegemonie versuchte Gramsci die Aufrechterhaltung von ideologischer Herrschaft nicht durch Zwang zu beschreiben, "sondern durch die freiwillige Übernahme von Ideen, Vorstellungen und Bedeutungen der herrschenden Klasse und deren Anerkennung als Wissen, Wahrheit und Normalität im Alltag der Menschen und die Aufnahme in den Common Sense" (Pirker 2010:153; vgl. auch Gramsci 1987:7ff). In Diskursen formieren sich Wissen/Macht-Relationen (vgl. Foucault 1978.), die sich durch Sprache (im erweiterten Sinn des Wortes) artikulieren und in sozialer Praxis ihren Ausdruck finden.

"Ideologie und diskursive Praktiken binden Individuen in die herrschenden Strukturen ein und tragen so zur Konstruktion von Identität bei." (Pirker 2010:153). Bedeutungen werden nicht als statische Gebilde innerhalb eines Kollektivs, sondern als sich verändernde, stets im Widerstreit befindliche Zuschreibungspraxis verstanden. "Die Zuschreibung von Bedeutungen ist dabei jener Prozess, bei dem Menschen den Dingen um sie herum und in der Gesellschaft Sinn verleihen." (Pirker 2010:151). Dies geschieht in der Art und Weise, in der die Dinge mittels Sprache repräsentiert werden. Sprache meint jegliches Repräsentationssystem, welches Zeichen und Symbole verwenden kann. Um diese Fragen zu beantworten, orientiere ich mich an drei theoretischen Modellen: der konstruktivistischen Repräsentationstheorie, dem Encoding/Decoding- Modell (Hall 2004) von Kommunikation und dem Modell des kulturellen Kreislaufs (Du Gay et al. 1997).

### 3.1.1 Die konstruktivistische Repräsentationstheorie

Stuart Hall versteht unter Repräsentation „the production of the meaning of the concepts in our minds through language.“ (Hall 2010:3). Der verwendete Sprachbegriff bezieht sich auf ein Verständnis der Lebenswelt als Text. Auch Bilder, Filme und Video- und

Computerspiele kommunizieren über unterschiedliche Sprachen und Zeichensysteme. Stuart Halls Überlegungen orientierten sich an der Unterscheidung des Sprachwissenschaftlers de Saussure zwischen dem Zeichen als Lautbild (Signifikant – das Bezeichnende) und als Vorstellung (Signifikat – das Bezeichnete) (Saussure 1916/1967:78f. nach Withalm 2010:128). Hall unterscheidet in seinem Repräsentationskonzept, in Anlehnung an de Saussures Unterscheidung, zwischen zwei Systemen: dem materiellen und dem mentalen System.

Unter dem materiellen System werden jene konkreten Zeichen verstanden, die in den Rezipierenden eine Vorstellung produzieren. Insofern verfügen medial materialisierte Zeichen über keine feststehenden Bedeutungen, sie müssen von den RezipientInnen interpretiert werden (vgl. Lünenborg/Maier 2013:41). Auf der Ebene materieller Zeichen können linguistische von ikonischen Zeichen unterschieden werden. Linguistische Zeichen, wie ein bestimmtes Wort z.B. „Schaf“, haben in ihrer materiellen Form nichts mit jenem „Konzept“ des Tieres in unserer Vorstellungswelt und mit dem bezeichneten „Objekt“<sup>6</sup> zu tun, welches es bezeichnet. Bei dieser Art von Zeichen handelt es sich um arbiträre Zeichen, weil ihre Verbindung zum Bezeichneten der Form nach willkürlich ist. In anderen Sprachen verweisen andere Lautbilder auf das „gleiche“ Lebewesen. Ikonische Zeichen, welche für die gegenständliche Figurenanalyse wichtiger sind, werden im folgenden Kapitel beschrieben.

Die mentale Dimension (mental representation) meint die Konzepte, welche durch Sprache in den Köpfen der RezipientInnen hervorgebracht werden (vgl. Hall 2010:3). Die Repräsentation kann als Verbindungsglied zwischen mentalen Konzepten und Sprache verstanden werden. Sie stellt etwas Abwesendes vor, das nicht direkt gesehen werden kann, und produziert zugleich eine Vorstellung von etwas (vgl. Lünenborg/Maier 2013:41 zitiert nach Wenk 1996:62). Die mentale Dimension verweist auf die mehr oder weniger von den Individuen einer Kultur geteilten Vorstellungswelt, welche die Beziehungen zwischen Objekten, Konzepten und Zeichen bildet.

Mit Konzepten sind in diesem Zusammenhang mentale Vorstellungen von gegenständlichen Dingen, als auch eher abstrakten Dingen, wie Liebe oder Männlichkeit gemeint. Das System der Repräsentation besteht nicht aus individuellen Konzepten, sondern aus dem kollektiven Organisieren, Arrangieren, Klassifizieren und verknüpfen unterschiedlicher Konzepte (vgl. Hall 2001:3). Hall spricht in diesem Zusammenhang von

---

<sup>6</sup> Damit sei nicht in Abrede gestellt, dass Schafe auch ein Innenleben besitzen.

„conceptual maps“ (Hall 2001:5), welche die Interpretation der Sprache und Zeichen vereinheitlichen und somit die Kommunikation von Bedeutung ermöglichen. Allerdings ist die Beziehung zwischen Zeichen und Bedeutung in einer sozialen Welt niemals endgültig fixiert.

### 3.1.2 Das Encoding/Decoding-Modell

In den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts wurde am Contemporary Center of Cultural Studies (CCCS) der University of Birmingham von Stuart Hall das Encoding/Decoding-Modell entwickelt, welches auf die kommunikationstheoretische Abkehr vom Sender/Empfänger-Modell in der Massenkommunikationsforschung abzielte (vgl. Hall 2004a:66). Im Encoding/Decoding-Modell werden massenmediale Kommunikationsprozesse als Artikulationen unterschiedlicher Momente (Produktion, Zirkulation, Distribution/Konsum, Reproduktion) innerhalb einer komplexen Beziehungsstruktur verstanden. Jedes dieser Momente ist mit den anderen verbunden, aber operiert eigenständig. Zentral ist die Vorstellung, massenmediale Kommunikationsprozesse als kontinuierlichen Kreislauf von der Produktion zur Distribution und zurück zu verstehen, in denen je spezifische, soziale Praktiken den „Gegenstand“ – Bedeutungen und Nachrichten – unterschiedlich formen. Im Kern steht die These, dass es sich bei diesen Kommunikationsprozessen um einen „Austausch zwischen Formen“ (Hall 2004:66) handelt. Die Produktionsverhältnisse, -bedingungen und -praktiken müssen das (selektierte) Ereignis (welches der Gegenstand der Nachricht sein wird) in Form von symbolischen Trägern übersetzen. „Zuerst muss das Ereignis zu einer Geschichte werden, bevor es zum kommunikativen Ereignis werden kann.“ (Hall 2004:67). In diesem Schritt der Übersetzung wird das Ereignis entsprechend der formalen Regeln der Sprache in eine diskursive Form transformiert. „Die >Nachrichtenform< ist die notwendige >Erscheinungsform< des Ereignisses in dessen Umwandlung von der Quelle zum Empfänger“ (Hall 2004: 67). Damit eine Nachricht jedoch eine Art von „Effekt“ produziert oder einen wie auch immer gearteten „Nutzen“ hat, muss sie in einen sinntragenden Diskurs verflochten werden, um dekodiert werden zu können. Im Prozess der Dekodierung kann die „Nachricht“ Einzug in die Struktur gesellschaftlicher Praktiken halten (vgl. Hall 2004:67).

Hall spricht in diesem Zusammenhang von (1) Bedeutungsstrukturen der Kodierung, welche von den Produktionsverhältnissen, der technischen Infrastruktur, dem Wissensrahmen, etc. abhängen, das Nachricht gewordene Ereignis in einen sinntragenden Diskurs übersetzen und im Anschluss von (2) Bedeutungsstrukturen der Dekodierung des Publikums, welche wiederum Einfluss auf den Wissensrahmen, Produktionsverhältnisse, etc. haben.

Aus dieser Perspektive betrachtet wird die Möglichkeit ersichtlich, dass die Codes der Kodierung- und Dekodierung nicht vollkommen kongruent sein müssen, und deswegen unterschiedliche Lesarten der Nachricht wahrscheinlich sind, wenn man Codes als bedeutungstragende Einheiten versteht.

Nachrichten können in dieser Perspektive als kodierte Zeichenkomplexe verstanden werden. Am Beispiel von televisuellen Zeichen unterscheidet Hall zwei Diskurs-Typen, den visuellen und den auditiven. Visuelle Zeichen können auch ikonische Zeichen sein, weil „... sie Eigenschaften der Sache, die es repräsentiert, besitzen“ (Pierce 1931 zitiert nach Hall 2004:71), im Gegensatz z.B. zum linguistischen Zeichen einer Sache<sup>7</sup>, „Wirklichkeit existiert außerhalb von Sprache, doch wird sie kontinuierlich durch Sprach vermittelt:...“ (Hall 2004:71). Eine denkbare Besonderheit televisueller Diskurse besteht in ihrer Eigenart, die diskursive Praxis als Erscheinung des „Realen“ kommunizieren zu können. Hall spricht in diesem Zusammenhang von „naturalisierten Codes“ durch die die tatsächlichen Kodierungspraktiken im Verborgenen bleiben. Ikonische Zeichen sind auch weniger willkürlich als linguistische Zeichen, zumal schließen sie an die Wahrnehmungsbedingungen an, mit denen auch Objekte der realen Welt kodiert werden. In Bezug auf die linguistische Terminologie haben Zeichen eine denotative und eine konnotative Ebene. Mit dem Ausdruck Denotation ist meist die wörtliche Bedeutung eines Zeichens gemeint, während unter dem Ausdruck Konnotation eher assoziative Bedeutungen verstanden werden. In den tatsächlichen Diskursen werden die jedoch die denotativen und konnotativen Bedeutungsebenen eines Zeichens vermischt (vgl. Hall 2004:73). Hall spricht sich jedoch dennoch für die analytische Trennung der beiden Bedeutungsebenen aus, „weil Zeichen scheinbar ihren voll ideologischen Wert auf ihrer >assoziativen Ebene< (d.h. auf der konnotativen Ebene) erwerben.“ (Hall 2004:73). Auf dieser Ebene gehen Zeichen in die Ordnung der Ideologie einer Gesellschaft ein. Insofern können die hier behandelten Zeichen aus Perspektive des beschriebenen Modells als

---

<sup>7</sup> Das Wort „Kuh“ hat keine Eigenschaften mit dem Tier, das es bezeichnen kann, gemein.

polyseme Zeichen verstanden werden. Damit ist jedoch nicht gemeint, dass Zeichen willkürliche Bedeutungen zugeschrieben werden können. „Konnotative Kodes sind untereinander nicht gleichrangig.“ (Hall 2004:74). Einerseits legt die Enkodierung des Ereignisses die Lesart der Nachricht nahe, und andererseits bilden Gesellschaften „dominante kulturelle Ordnungen“ mit ihren jeweiligen Klassifizierungen, etc., welche jedoch weder einheitlich akzeptiert noch unumstritten sind. In dieser Hinsicht wird die Kultur als Kampf um Bedeutung verständlich.

Auf Basis dieser Vorstellung artikuliert Stuart Hall drei hypothetische Lesarten des Publikums: die dominante oder hegemoniale Lesart, die ausgehandelte Lesart und die oppositionelle Lesart.

Die hegemoniale Lesart geht von einer Deckung der Bedeutungsstrukturen von Produzierenden und Rezipierenden aus. Das heißt die Botschaften werden so verstanden, wie sie von den Produzierenden gemeint sind. Die oppositionelle Lesart geht von einer geringen Deckung der Bedeutungsstrukturen aus. Die ausgehandelte Lesart ist eine Position dazwischen. Alle drei Lesarten können als hypothetische Dekodier-Positionen aufgefasst werden, aber nicht als soziale oder soziologische Gruppen (vgl. Hall 2004b:84). Die eigentliche Bedeutung des sinntragenden Diskurses der Botschaft stellt sich erst im Aushandlungsprozess unterschiedlicher Bedeutungsstrukturen her. (vgl. Marchart 2008:147)

RezipientInnen werden in diesem Kommunikationsmodell nicht in einer passiven Position betrachtet, sondern sie greifen aktiv in den Signifikationsprozess ein und bestimmen die Bedeutung der Botschaft mit. Wer schon einmal die Erfahrung gemacht hat, mit anderen Menschen über einen Film zu diskutieren, wird sich in aller Regel sehr rasch in einem Aushandlungsprozess unterschiedlicher Lesarten wiedergefunden haben.

### 3.2. Medien und Geschlecht

Das Verhältnis von Medien und Geschlecht ist äußerst komplex und vielschichtig. Die Herausforderung, wissenschaftlich mit der Kategorie Geschlecht zu arbeiten, besteht darin, als forschende Person selbst Teil der symbolischen Ordnung einer geschlechtlich organisierten Kultur zu sein, die Untersuchungsgegenstand und Lebenswelt zugleich ist. Als inkorporiertes Herrschaftsverhältnis strukturiert eine patriarchale Geschlechterordnung unbewusste Wahrnehmungs- und Bewertungsschemata ihrer

Akteure (vgl. Bourdieu 2013: 14). Geschlechtlich strukturierte soziale Ordnung, ist Ergebnis von symbolischer Reproduktionsarbeit (vgl. Bourdieu 2013:65).

Die Beobachtung der Geschlechterkonstruktion eines populären Mediums hat den Sinn, die heterogenen kulturellen Vorstellungen von Geschlechtlichkeit sowie die geschlechtlich organisierte symbolische Ordnung, welche beide massenmedial kommuniziert werden, im Kontext ihrer gesellschaftlichen Konstruktionsbedingungen zu dekonstruieren und in weiterer Folge zu rekonstruieren. Die medialen Repräsentationen von Geschlechtlichkeit stehen in einem zumindest doppelten funktionalen Zusammenhang zur Kultur der Gesellschaft. Einerseits verweisen sie auf kollektive Vorstellungen von Geschlechtlichkeit und andererseits aktualisieren und iterieren<sup>8</sup> sie jene Vorstellungen.

Medien vermitteln und liefern das Material, aus dem Geschlechtsidentitäten hergestellt werden (vgl. Dorer 2002). In den Gender Media Studies wird unter dem Begriff Geschlechtsidentität jene Vorstellung verstanden, die wir von uns selbst als geschlechtliche Wesen haben (vgl. Ernst 2002:34). Die Unterscheidung zwischen biologischem Geschlecht (sex) und Geschlechtsidentität (gender) diene ursprünglich dem feministischen Diskurs dazu, die kulturelle Konstruktion gegenüber naturalisierenden Bestimmungen des geschlechtlichen Subjekts zu betonen. Wie die Kritik Judith Butlers an dieser Unterscheidung artikuliert, reifiziert sie eine biologistische Vorstellung von Geschlechterdifferenzen (vgl. Butler 1991:23). Das Problem der Reifizierung des dualen Geschlechtersystems kann auch in dieser Arbeit leider nicht gelöst werden.

Identität kann ganz allgemein als die Antwort auf die Frage „Wer bin ich?“ verstanden werden. Die eigene Identität ist darauf angewiesen, sich von anderen zu unterscheiden. "Nur wenn es einen anderen gibt, kannst Du wissen, wer du bist" (Hall 1999:93). In Rekurs auf Jaques Lacan vertritt Butler den Standpunkt, dass Identitäten überhaupt erst durch Spaltung entstehen: Sie beruhen auf der Verwerfung dessen, was man nicht ist, um zu sein, wer man ist.

In der gegenständlichen Auseinandersetzung mit der Konstruktion von Männlichkeit der Figur im Computerspiel setzt sich das analytische Spannungsverhältnis zwischen medialer Repräsentation und algorithmischer Simulation der Figur fort. Die Figur wird in

---

<sup>8</sup> Von Iteration lat. wiederholen. Siehe diesbezüglich insbesondere die Auseinandersetzung Jacques Derrida mit dem Begriff der Différance (erster Verwendung des Begriffs 1972).

diesem Medium nicht nur dargestellt und in dramaturgische Zusammenhänge eingebettet, sondern ist eben auch HandlungsagentIn der spielenden Person. Insofern wird die Figur im Spiel nicht nur über die aus Bildmedien bekannten Gestaltungsmöglichkeiten als geschlechtliches Wesen konstruiert, sondern durch ihre ludologischen Einschreibungen auch als virtueller Akteur mit Handlungspotential. Die spielende Person kann in gewisser Weise mit der Spielfigur bestimmte performative Akte im Möglichkeitsraum des Spiels vollführen, die innerhalb des Regelsystems des Spiels einen Unterschied machen, aber darüber hinaus u.a. auf Vorstellungen über Geschlecht verweisen, bzw. diese repräsentieren.

Der Begriff der Performativität (Butler) ermöglicht es performative Akte als geschlechtlich kodierte Elemente theoretisch zu erfassen. Butler bezieht sich in diesem Zusammenhang auf die Sprechakttheorie von John Austin und die Dekonstruktion von Jacques Derrida. Die Kategorie Geschlecht erweist sich in dieser Perspektive als performativ, "sie erzeugt erst die Identität, die sie vorgibt zu sein" (Butler 1995:7 zitiert nach Berger 2013:67). Mit Performativität ist die alltägliche, zitierende und normierende Ausführung von Geschlecht, die auf der Wiederholung von Normen beruht, gemeint (vgl. Lünenborg/Maier 2013:44). Geschlechterperformativität ist nicht etwas, das ein Subjekt tut, sondern meint einen Prozess, der das Subjekt konstituiert (vgl. Jagose 2001:113 zit. nach Lünenborg/Maier 2013:44). In Bezug auf die Analyse von Geschlechtlichkeit im Computerspiel sind im Anschluss an den Performativitätsbegriff zwei Fragen evident: Inwiefern sind die Agency (Handlungspotentiale) und die Körperlichkeit der Figur im Spiel geschlechtlich performativ inszeniert? Wie wird das Spielen des Spiels für spielende Personen zu einem geschlechtlich performativen Akt?

Der Subjektbegriff deutet an, dass das Subjekt in bestimmte Verhältnisse verstrickt ist und unter bestimmten Umständen entstanden ist. Hall spricht in diesem Zusammenhang vom postmodernen Subjekt, welches nicht als einheitlich kohärente Form gedacht wird, sondern als zerstreut, fragmentiert und ambivalent (vgl. Hall 1999:182). Subjekte in diegetischen Räumen sind eingebettet in narrative Zusammenhänge im Sinne verknüpfter Ereignisse. Medien repräsentieren dementsprechend Subjektpositionen, Identitätsentwürfe und Körperbilder.

Körperbilder sind insbesondere für korpozentristische Medien relevant, so etwa für Filme, die meist um anthropomorphe Figuren gebaut sind, wie auch für Computerspiele. Spielfiguren verkörpern gewissermaßen die spielende Person am virtuellen Spielfeld. Der

Körper der Figur ist ein vergeschlechtlichter Körper. Im Körper der Figur materialisieren sich Vorstellungen von Männlichkeit und Weiblichkeit (vgl. Krüger-Fürhoff 2013:77). Bestimmte visuelle und auditive Markierungen und Inszenierungsformen lassen die Rezipierenden die Geschlechtlichkeit der Figur erkennen. Die Rolle der Medien kann auch darin gesehen werden, "dass sich das Selbst in Auseinandersetzung mit medialen Repräsentationen konstituiert" (Lünenborg/Maier 2013:47).

Allerdings stellt sich in Bezug auf die hier gegenständliche empirische Materie die Frage, wie ein vergeschlechtlichter Blick auf männliche Figuren objektifiziert und welches Blickregime in homosozialen<sup>9</sup> Sphären für Faszination sorgt. In *Max Payne 3* agieren und reagieren größtenteils männliche Figuren am Spielfeld. Deswegen scheint eine Geschlechtertheorie, welche zwischen unterschiedlichen Männlichkeiten differenzieren kann, anschlussfähig. Mit der Theorie hegemonialer Männlichkeit (Carrigan/Lee/Connell 1985; Connell 1995) richtet sich der analytische Blick auf das relationale Verhältnis unterschiedlicher Positionen im Geschlechterverhältnis. Eine Männlichkeiten differenzierende Perspektive erscheint mir dabei in der Analyse eines konkreten Spiels, dessen narrative und ludologische AkteurInnen größtenteils Männer (bzw. männliche Figuren) sind, sinnvoll.

### 3.2.1 Die Theorie hegemonialer Männlichkeit

In dieser Theorie entwickelt Raewyn Connell "eine politische Soziologie der Männer in Geschlechter-Verhältnissen" (Connell 1999: 27). Der Begriff der hegemonialen Männlichkeit wurde ursprünglich im 1985 publizierten Aufsatz "Toward a new sociology of masculinity" von Tim Carrigan, John Lee und damals Robert Connell eingeführt. Connell verstehe Geschlecht als eine "Art und Weise, in der soziale Praxis geordnet ist." (Connell 2015:124). Besonderes Augenmerk dieser Theorie liegt auf der Betonung der Beziehung unterschiedlicher Männlichkeiten zueinander. Neben Geschlecht (Sex) spielen andere Dominanzstrukturen, wie ethnische Zugehörigkeit, Klasse, etc. eine wesentliche Rolle in der sozialen Organisation von Geschlecht. Um die Struktur des sozialen Geschlechts darstellen zu können, unterscheidet Connell drei zueinander verschränkte Dimensionen:

---

9 Der Begriff des Homosozialen geht auf die Publikation von Jean Lipman-Blumen 1979 zurück „Toward a Homosocial Theory of Sex Roles: An Explanation of the Sex Segregation of Social Institutions“.

Machtbeziehungen, Reproduktionsbeziehungen und die emotionale Bindungsstruktur oder Kathexis (vgl. Connell 2015: 127.)

*Machtbeziehungen* unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen sind unter anderem geschlechtlich kodiert. Die Dominanz von Männern und die Unterordnung von Frauen fand in der feministischen Frauenbewegung im Begriff des "Patriachats" ihre Bezeichnung. In Machtbeziehungen spielt jedoch, wie die Intersektionalitätsforschung gezeigt hat, nicht nur das Geschlecht eine strukturierende Rolle, sondern insbesondere auch Kategorien wie Klasse, Alter und Ethnizität. Nun stellt sich die Frage, wie Machtbeziehungen in einer sich wandelnden Gesellschaft auf Dauer halten können. Connell bezieht sich in dieser Frage auf das Konzept der Hegemonie von Antonio Gramsci. Dieser beschreibt in seiner Analyse der Klassenbeziehungen mit dem Hegemoniebegriff jene gesellschaftliche Dynamik, mit der "eine Gruppe eine Führungsposition im gesellschaftlichen Leben einnimmt und aufrechterhält." (Connell 2006:98). Die Aufdauerstellung von Macht einer bestimmten Gruppe bedient sich nicht nur der Mittel des Zwangs (im Sinne des Staatsapparates), sondern insbesondere auch der Zivilgesellschaft durch das Bemühen um freiwillige Zustimmung. Aus dieser Perspektive kann Hegemonie als die "Organisation von Zustimmung" (Marchart 2008:80) verstanden werden. Bezogen auf die Vorstellung einer patriarchalen Gesellschaft könnte nun angenommen werden, dass es Interessensgruppen gibt, welche die männliche Dominanz gegenüber Frauen, aber auch, und das ist der entscheidende Punkt in Connells Theorie, gegenüber anderen Männlichkeiten durchsetzen wollen. Nun ist die empirisch fundierte These der hegemonial männlichen Dominanz gegenüber anderen Gruppen, sowie jede andere Form der Herrschaft, nicht ohne weiteres legitimiert. Herrschaftssysteme müssen generell ihre gesellschaftliche Legitimität herstellen und sich gegen andere Interessen und Gruppen behaupten. Wie auch immer geartete Herrschaft, von Akteuren, Ideen oder Vorstellungen über andere gesellschaftliche Akteure, ist stetig bedroht durch andere Interessensgruppen. Nun hat insbesondere die feministische Frauenforschung unterschiedliche Strategien der Aufrechterhaltung von sozialer Ungleichheit entlang der Dimension von Geschlecht aufgedeckt. Dazu könnte der Krisendiskurs um den Mann gezählt werden.

*Reproduktionsbeziehungen* beziehen sich auf die geschlechtliche Arbeitsteilung innerhalb eines kapitalistischen Wirtschaftssystems (vgl. Connell 2015:127) Die Video- und Computerspielindustrie ist nach wie vor eine männlich dominierte Branche, wie unterschiedliche empirische Studien zeigen (u.a. Consalvo 2008; Johnson 2013).

Unter *emotionaler Bindungsstruktur* versteht Connell die geschlechtliche Kodierung des Begehrens. „Wenn wir Begehren aus einem Freudschen Verständnis heraus betrachten – nämlich als eine emotionale Energie, die an ein Objekt geheftet wird – ist offensichtlich, dass auch hier das soziale Geschlecht eine Rolle spielen muss. [...] Die Praktiken, die das Begehren formen und realisieren, sind deshalb ein Aspekt der Geschlechterordnung“ (Connell 2015:128). Der offensichtlichste Verweisungszusammenhang des Begehrens unter den Bedingungen der Heteronormativität kann in der heterosexuellen Dominanz gesehen werden.

Anhand dieser drei Dimensionen orientiert sich die Analyse der sozialen Organisation von Männlichkeit. Connell unterscheidet vier Positionen im Geschlechterverhältnis, die hierarchisch zueinanderstehen: Hegemonie, Unterordnung, Komplizenschaft und Marginalisierte.

Wichtig ist es, zu begreifen, dass es sich hierbei nicht um Lebensstile oder Charakterzüge von Menschen handelt (vgl. Connell 2006: 97), sondern um Positionen in Geschlechterverhältnissen.

**Relationale Geschlechterverhältnisse: Hegemonie, Unterordnung, Komplizenschaft und Marginalisierte**

Das Hegemoniekonzept von Gramsci ist nichts Statisches, vielmehr wird darin der dynamische Charakter in historisch spezifischen Situationen betont. "Hegemoniale Männlichkeit kann man als jene Konfiguration geschlechtsbezogener Praxis definieren, welche die momentan akzeptierte Antwort auf das Legitimitätsproblem des Patriachats verkörpert und die Dominanz der Männer sowie die Unterordnung der Frauen gewährleistet (oder gewährleisten soll)." (Connell 2006:98). Das Konzept betont auch das Herrschaftsverhältnis zwischen verschiedenen Männlichkeiten (vgl. Walter 2000:101). Das Prinzip der Unterordnung wird in der heutigen westlichen Gesellschaft insbesondere durch die Dominanz heterosexueller Männer gegenüber homosexuellen Männern wirksam (vgl. Connell 2006:99). „Alles, was die patriarchale Ideologie aus der

hegemonialen Männlichkeit ausschließt, wird dem Schwulsein zugeordnet; [...] Schwulsein wird aus der Sicht der hegemonialen Männlichkeit leicht mit Weiblichkeit gleichgesetzt (ebda.).

Unter dem Begriff *Komplizenschaft* bezeichnet Connell jene Gruppe von Männern, die nicht an vorderster Front der hegemonialen Männlichkeit stehen. Die überwiegende Mehrzahl der Männer kann das hegemoniale Muster nicht wirklich rigoros und vollständig umsetzen oder praktizieren. Dennoch profitieren sie "von der Vorherrschaft dieser Männlichkeitsform, weil sie an der patriarchalen Dividende teilhaben, dem allgemeinen Vorteil, der den Männern aus der Unterdrückung der Frauen erwächst." (Connell 2006:100).

*Marginalisierung* versteht Connell als einen Mechanismus der Unterordnung, welcher insbesondere dann wirksam wird, wenn man das soziale Geschlecht mit Kategorien wie Klasse und Ethnie in Beziehung setzt (vgl. Walter 2000: 101). „Marginalisierung entsteht immer relativ zur Ermächtigung hegemonialer Männlichkeit der dominanten Gruppe. Deshalb können in den USA schwarze Sportler durchaus Vorbilder für hegemoniale Männlichkeit abgeben. Aber der Ruhm und Reichtum einzelner Stars strahlt nicht auf die anderen Schwarzen aus und verleiht den schwarzen Männern nicht generell ein größeres Maß an Autorität.“ (Connell 2006:102).

Die dargestellte Perspektive auf Geschlechterverhältnisse ist noch relativ abstrakt und skizziert nur die Hierarchisierungsprozesse, die die Theorie hegemonialer Männlichkeit unterstellt. Wesentlich ist die kulturelle und historische Variabilität von geschlechtsbezogenen Zuschreibungen und Vorstellungen, welche sozial konstruiert sind und von Kultur zu Milieu verschieden sind. Bei aller Unterschiedlichkeit benennen jedoch Brannon und David vier Eigenschaften von Männlichkeit, die in fiktionalen Medien häufig benutzt werden.

„Manhood: (1) No Sissy Stuff (avoid behaving in any manner which can be perceived or labeled as feminine); (2) Be a Big Wheel (strive for dominance, power, wealth and success); (3) Be a Sturdy Oak (be independent, controlled, unemotional; show no vulnerabilities); (4) Give´em Hell (take risks, be daring)“ (Brannon/ David 1976).

Männlichkeit ist folglich etwas, was erkämpft und verteidigt werden muss. In ihrer Eigenschaft andere Formen der Männlichkeit, als auch Weiblichkeit zu dominieren, ist sie immer in Gefahr, kritisiert und destabilisiert zu werden. Dies ist der schematische

Ausgangspunkt für die vieldiskutierte Krise der Männlichkeit<sup>10</sup> (u.a. Richter 2006; Kappert 2008; Pohl 2012).

### 3.2.2 Geschlecht als Performativität<sup>11</sup>

Judith Butlers Kritik an der biologischen Natürlichkeit der Unterscheidung von Männern und Frauen brachte Sie in ihrem prominenten Werk „Gender Trouble“ (dt. Das Unbehagen der Geschlechter 1991) zum Ausdruck. Darin stellt Sie die These auf, „dass die Kategorien „Mann“ und „Frau“ nicht als begriffliche Unterscheidungen männlicher und weiblicher Körper zu begreifen sind“ (Meißner 2012:7). Vielmehr werde diese körperliche Differenz durch eine begrifflich-symbolische Ordnung hervorgebracht, die die Identifizierung von Individuen entweder als Mann oder als Frau verlangt (vgl. Meißner 2012).

Grundlegend in Butlers Theorie sind die Bezüge auf die Foucaultsche Diskurstheorie und der Begriff der symbolischen Ordnung in Lacans Psychoanalyse im Anschluss an die strukturelle Linguistik de Saussures. Er versteht Sprache als ein abstraktes System, das aus Zeichenketten besteht. Zeichen können in einem analytischen Schritt in Signifikanten (ein Bezeichnendes, in Form eines Lautes oder eines symbolischen Zeichens) und ein Signifikat (das Bezeichnete) getrennt werden. Wichtig ist nun, dass der Signifikant in keiner notwendigen Beziehung zum Signifikat steht. In Folge dessen beschreibt de Saussure die These, dass sprachliche Zeichen ihre Bedeutung nicht im Verweis auf eine Entität dieser Welt erhalten, sondern dass Bedeutung nur innerhalb des Systems von Sprache selbst entstehen kann (vgl. Meißner 2012:15). Sprache wird hier also nicht als Repräsentation von Bedeutung, sondern vielmehr als kultur- und bedeutungstiftendes Regelsystem verstanden. In dieser Hinsicht tritt Sprache als Diskurs zum Vorschein.

In Butlers Arbeit ist die Frage zentral, was uns als Subjekte handlungsfähig macht. Butler argumentiert, dass die Subjekte sich bestimmten Normen unterwerfen müssen, um überhaupt als Subjekt zu erscheinen und in weiterer Folge die Möglichkeit zu handeln entfalten zu können. Die Geschlechternormen regulieren die intersubjektiven Beziehungen und Verhältnisse zwischen den Subjekten und verweisen auf seinen/ihren

---

10 Siehe auch die Kathrin Mädler 2008, welche am Beispiel sentimentaler Melodramen im zeitgenössischen Hollywood-Film die Krise der Männlichkeit in unterschiedlicher Gestalt rekonstruiert.

11 Teile dieses Unterkapitels werden in Zimm 2016 (noch nicht veröffentlichte Publikation) abgedruckt werden.

Platz in der symbolischen Ordnung. Das Individuum wird erst durch Anrufung<sup>12</sup> zum Subjekt der Gesellschaft. In dem Moment in dem es bezeichnet wird, z.B. „Es ist ein Junge!“, wird es in die symbolische Ordnung des Diskurses gewissermaßen eingeschlossen.

Die Geschlechternorm ist derart konstruiert, dass ein Wechsel der sozialen Geschlechtsidentität im Lauf des biographischen Lebens normativ nicht vorgesehen ist. Dadurch wird die Frage evident, durch welche identifikatorischen Praktiken Geschlecht aufrechterhalten und reproduziert wird. Eine theoretische Annäherung an eine Antwort darauf kann im Konzept der Performativität gesehen werden.

Performativität wird von Butler im Anschluss an Lacan, Austin und Derrida als zitatformige Wiederholung gedacht. Die Idee der Performativität entlehnt Butler vom Sprachphilosophen John Austin, welcher zwischen konstativen und performativen Äußerungen unterscheidet. Konstative Äußerungen beschreiben oder stellen etwas fest. Eine performative Äußerung ist diejenige diskursive Praxis, die das vollzieht oder produziert, was sie benennt (vgl. Austin 1975 zitiert nach Butler 1997). Ein prominentes Beispiel wäre die standesamtliche Aussprache: „Hiermit erkläre ich euch zu Mann und Frau.“. Mit diesen Worten wird nicht die Ehegemeinschaft beschrieben, sondern sie wird als solche überhaupt erst hervorgebracht. Das heißt, bezogen auf die Performativität von Geschlecht wiederholen sich Äußerungen, die den semantischen Unterschied zwischen den Kategorien Mann und Frau hervorbringen. „Performativität wird nicht als der Akt verstanden, durch den ein Subjekt dem Existenz verschafft, was sie/er benennt, sondern vielmehr als jene ständig wiederholende Macht des Diskurses, diejenigen Phänomene hervorzubringen, welche sie reguliert und restringiert.“ (Butler 1997:22). Aus dieser Perspektive können Video- und Computerspiele dahingehend befragt werden, welche Vorstellungen von Geschlechtlichkeit sie zitieren und irritieren. Wichtig ist, dass die Wiederholung nicht das gleiche reproduziert, was sie wiederholt. Der Begriff der Iteration beschreibt das Phänomen der Wiederholung des Gleichen mit geringfügigem Unterschied. Ein Beispiel dafür sind Unterschriften (Signaturen). Sie stellen Wiederholungen dar, die jedoch nicht das gleiche sind wie ihre Referenz.

Mit dem Begriff der Performativität ist die alltägliche, zitierende und normierende Ausführung von Geschlecht, die auf der Wiederholung von Normen beruht, gemeint (vgl. Lünenborg/Maier 2013:44). Geschlechterperformativität ist nicht etwas, das ein Subjekt tut, sondern meint einen Prozess, der das Subjekt konstituiert (vgl. Jagose 2001:113 zit.

---

<sup>12</sup> Diese Idee der Anrufung übernahm Butler von Louis Althusser.

nach Lünenborg/Maier 2013:44). Geschlechternormen sind kulturell und historisch wandelbar. Vor diesem Hintergrund können wir kulturelle Artefakte wie Computerspiele, Spielfiguren, Erzählungen, ästhetische Körper, etc. als sich wiederholende Zitationen/Iterationen geschlechtlich konnotierter Gestalten betrachten, die nicht nur repräsentative Funktionen haben, sondern als Handlungsagenten der spielenden Person Geschlecht performativ reartikulieren.

### 3.2.3 Gewalt und Männlichkeit

Die akademische Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Formen, Verläufen, Bedingungen und Funktionen von Gewalt führte innerhalb verschiedener wissenschaftlicher Disziplinen zur differenzierten Entwicklung verschiedener Gewalttheorien. Ich werde mich gezwungenermaßen auf eine knappe Darstellung ausgewählter soziologischer Gewalttheorien an der Schnittstelle zur Männlichkeitsforschung beschränken. In der wissenschaftlichen Debatte über geschlechtsbezogene Gewalt konkurrieren unterschiedliche Erklärungsansätze: „von biologisch-psychologischen Theoriemodellen, welche versuchen gewalttätiges Verhalten teilweise über genetische Unterschiede zu erklären, über sozialisationstheoretische Ansätze zur Bedeutung von Geschlechterrollenerwartung, bis hin zum Autoaggressionsansatz („weibliche Gewalthandlungen sind nach innen gerichtet“) und konstruktivistischen Erklärungsmodellen feministischer Kriminologie“ (Boatcă/Lamnek 2003a: 13).

Eine detaillierte Beschäftigung mit den unterschiedlichen Theorien von Gewalt in ihrer Komplexität kann innerhalb dieser Forschungsarbeit aufgrund des begrenzten Umfangs nicht erfolgen. Ich werde im Folgenden das ambivalente Verhältnis von Gewalt und Gesellschaft aus einer systemtheoretischen Perspektive argumentieren, die Debatte in den Sozialwissenschaften über unterschiedliche Gewaltbegriffe umreißen, und im Anschluss daran auf den sozialen Sinn männlichen Gewalthandelns eingehen.

#### **Der Gewaltbegriff**

Im Diskursfeld der interdisziplinären Gewalt- und Geschlechterforschung haben sich unterschiedliche Gewaltbegriffe in Abhängigkeit des jeweiligen untersuchten Phänomens

und der theoretischen Ausgangspunkte entwickelt. Innerhalb der Sozialwissenschaften wurde einige Jahre davor die Einteilung in physische, psychische und verbale Gewalt (gegen Personen und Sachen) erweitert, unter anderem um die Idee der strukturellen, kulturellen (Galtung 1975) und symbolischen Gewalt (Bourdieu/Passeron 1973). Ab den 80er Jahren zeigte sich eine zunehmende Sensibilisierung gegenüber Gewalt im allgemeinen öffentlichen Diskurs, wodurch neue Verhaltensweisen in das Definitionsfeld der Gewalt aufgenommen wurden (vgl. Boatcă /Lamnek 2003b: 124).

Im Zuge der „Enttabuisierungsbewegungen“ (Boatcă /Lamnek 2003b:15), insbesondere familialer Gewalt, kam es zu einer zunehmend inflationären Begriffsverwendung und im Hinblick auf die Sensibilisierung geschlechtstypischer Gewalt richtete sich die Aufmerksamkeit auf Männergewalt als gesamtgesellschaftliches Problem. „Die Erweiterung des Gewaltbegriffs in den Sozialwissenschaften und insbesondere in der Geschlechterforschung führte im allgemeinen Gewaltdiskurs zu einer einseitigen Entwicklung der Zuordnung der Gewalt zum männlichen Geschlecht“ (Boatcă/Lamnek 2003a:15). Diese Entwicklung ließ die Idee eines engeren Gewaltbegriffes, wie er etwa von Friedhelm Neidhardt vorgeschlagen wurde, als „physische(n) Zwangseinwirkungen von Personen mit physischen Folgen für Personen“ (Neidhardt 1986:123) oder bei Heinrich Popitz als „Machtaktion, (...) die zur absichtlichen körperlichen Verletzung anderer führt“ (Popitz 1992: 48) in der thematischen Auseinandersetzung gedeihen (vgl. Boatcă/Lamnek 2003a).

Diese engen Gewaltdefinitionen führten zur Kritik, dass einerseits Handlungen, die zum Kontext der Gewalt gehören, nicht mehr erfasst werden würden (vgl. Popp 1997:218) und andererseits kritisiert Christoph Liell grundsätzlich die Idee der Objektivierbarkeit eines historisch und kulturell konstituierten Gewaltbegriffs (vgl. Liell 2002). Wie die knappe Skizze der sozialwissenschaftlichen Debatte über die Gewaltbegriffe veranschaulicht, gibt es keinen Konsens innerhalb der Gewaltforschung. Nachvollziehbar erscheint in diesem Zusammenhang Albert Scherrs Vorschlag, „...Gewalt nicht als Abstraktum in den Blick zu nehmen, sondern als in je spezifischen Kontexten situierte Praxis.“ (Scherr 2004:207). Wenn zwischenmenschliche Gewalt nicht als bloße Abweichung eines idealisierten „Normalzustandes“ von Gesellschaft versteht, im Sinne einer gewaltfreien Gesellschaft, sondern nach dem sozialen Sinn (männlichen) Gewalthandelns fragt, dann kann Gewalt als Kommunikation betrachtet werden. „...individuelle Aktionen sind als sinnhafte

Handlungen nur dann verstehbar, wenn sie auf sozial geteilten Sinn verweisen, den jeweilige Beobachter verstehend nachvollziehen können.“ (Scherr 2004: 205).

Durch den Akt der Gewalt teilt erstens eine Person in der Rolle des Täters etwas über sich mit, zweitens über das Verhältnis zu jeweiligen Opfern, sowie drittens an gegebenenfalls unbeteiligte Dritte (vgl. Scherr 2004: 208).

Für die Auseinandersetzung mit der Darstellung, Inszenierung und den ludologischen Funktionen von Gewalt im Zusammenhang mit der hier im Interesse stehenden Computerspielfigur werde ich die Perspektive einer verstehenden Soziologie einnehmen.

### **Ambivalenz der Gewalt**

Moderne Gesellschaften, die es in ihrer Selbstbeschreibung für sich beanspruchen die rohe und primitive Gewaltförmigkeit der sozialen Beziehungen überwunden zu haben und die Monopolisierung physischer Gewalt (Luhmann 2000) über die Unterscheidung legitimer und illegitimer Gewalt zu organisieren, setzen auf Organisationen, die gegebenenfalls Gewalt tatsächlich Ausüben können (Armee, Polizei, Justizwache, private Sicherheitsdienst). Diese Organisationen sind darauf angewiesen, Individuen für ihre jeweiligen Leistungsrollen rekrutieren zu können (vgl. Scherr 2004:213). Über Gewaltorganisation verfügende Gesellschaften lösen dieses Problem dadurch, „... dass sie die Bereitschaft zur Gewaltausübung in den Erwartungen verankern, denen Individuen gerecht werden müssen, um gesellschaftlich als Mann anerkannt zu werden.“ (Scherr 2004: 213)

„Konstitutiv für Männlichkeit sind demnach die Fähigkeit und Bereitschaft, über Eigenschaften zu verfügen, die für den Schutz jeweiliger Eigengruppen als erforderlich betrachtet werden, also gegebenenfalls aggressiv, mutig, risikobereit, physisch stark oder kompetent in der Anwendung entsprechender Techniken zu sein.“ (Scherr 2004: 213)

In dieser Hinsicht stellt Gewaltbereitschaft für Männer das Risiko dar, wenn sie diese Erwartung nicht erfüllen, nicht als vollwertiger Mann anerkannt zu werden. Gleichzeitig stellt Gewalt eine Ressource zur Darstellung und Bewerkstelligung von Männlichkeit dar (vgl. Messerschmidt 1993 zitiert nach Scherr 2004:213).

Durch diese paradoxe Situation bezeichnet sich ein Widerspruch zwischen der Forderung nach (physischer und untrennbar damit verbunden psychischer) Gewaltfreiheit und potentieller, gesellschaftlich funktionaler Gewaltbereitschaft<sup>13</sup>.

---

13 In eine andere Richtung argumentieren DeprivationstheoretikerInnen, welche die „Ursache“ von Gewalttätigkeit in der Erosion sozialer Ordnung sehen. „Gesamtgesellschaftliche

Moderne Gesellschaften sind dementsprechend über ein hoch ambivalentes Verhältnis zu Gewalt charakterisiert. Einerseits fördert sie das Modell des gewalttätigen Mannes. Andererseits ist es nicht mehr erforderlich gewaltfähige Männlichkeit als gesellschaftseinheitliche geltende Definition legitimer Männlichkeit aufrechtzuerhalten. „In contemporary studies of masculinity, various elements are emphasized (Allen 1993; Marshall 1993). But there would seem to be a common, unifying theme: the acceptance and expectation of aggression, even violence,...“ (Pinar 2001:947).

Die Verbreitung gewalthaltiger Computerspiele in der Gesellschaft kann vor dem eben Gesagten als Möglichkeit, die potentielle (männliche) Gewaltbereitschaft medial aufrechtzuerhalten, betrachtet werden. Gewalthaltige Computerspiele können virtuelle Gewalt als Ressource für die Konstruktion von (dominanter) Männlichkeit der Figur verwenden.

### **Gewalt als Ressource für die Konstruktion von Männlichkeit**

In der Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Gewalt und Männlichkeit verweist Meuser auf die Frage, „in welcher Weise sich in Gewalthandlungen und Gewaltverhältnissen der männliche Habitus dokumentiert.“ (Meuser 2004:39). Geschlechterverhältnisse können über die homosoziale und heterosoziale Dimension analysiert werden. Jedoch sei die soziale Konstruktion von Männlichkeit eher homosoziale Angelegenheit (vgl. Kimmel 1996), die sich in den ernstesten Spielen des Wettbewerbs in Männern vorbehaltenen Räumen abspielt (vgl. Bourdieu 1997). „Die soziale Konstruktion von Männlichkeit liegt eine doppelte Distinktion- und Dominanzlogik zugrunde.“ (Meuser 2003a:39). Einerseits benötigt die Konstruktion von Männlichkeit die Abgrenzung gegenüber Weiblichkeit, und andererseits auch gegenüber anderen Männern bzw. Männlichkeiten.

Unter Dominanzlogik versteht Meuser die Über- und Unterordnungsverhältnisse zwischen Männlichkeiten und Weiblichkeiten als Teil der Geschlechterordnung männlicher Herrschaft. In der Konstruktion der Theorie Hegemonialer Männlichkeit

---

Strukturveränderungen (insbesondere Pluralisierungsprozesse), begriffen als potentieller Zusammenbruch sozialer Ordnung, dienen den Subkulturen, in deren Zentren sich Gewalthandeln befindet, als Beweis für das Kohäsionsproblem der in Auflösung begriffenen Institutionen und Organisationen“ (vgl. Heitmeyer 1997:60)

spiegelt sich die Erkenntnis über die hierarchisch strukturierte Geschlechterordnung wider.

Wichtig ist die Beobachtung, dass Männlichkeit nur als eine Position im Geschlechterverhältnis verstanden werden kann, die sich ihrer nie ganz sicher sein kann, weil diese Position in den Räumen der ernstesten Spiele des Wettbewerbs von anderen Männern bedroht werden kann. Grundlegend ist die Vorstellung, dass Männlichkeit bewiesen und erkämpft werden muss. Daraus folgt, dass Männlichkeit eine fragile, immer in Frage gestellte soziale Konstruktion ist. „Being a man is the continuing battle of one's life.“ (Mailer 1959:222).

Eine Möglichkeit, die damit verbundene Unsicherheit bei den Individuen zu bekämpfen, kann in Gewalt gesehen werden (vgl. Kaufman 1996:153 in Meuser 2001:59).

Der wesentliche Punkt ist, dass homosoziale Gewalt eine Realität schafft, "die alle Beziehungen zwischen Männern [...] zu Machtbeziehungen macht" (Kaufmann 1996:158 zitiert nach Meuser 2001: 59). Der soziale Sinn von homosozialer Gewalt zeigt sich aus soziologischer Perspektive als "ein Mittel der Distinktion und der Herstellung zumindest situativer und temporärer Dominanz..." (Meuser 2001: 64). Der Raum des Wettbewerbs unter Männern ist charakterisiert durch Konkurrenz und gleichzeitig Solidarität innerhalb der Binnenverhältnisse homosozialer Männergemeinschaften. Für die Analyse menschlichen Gewalthandelns ist es notwendig zu unterscheiden, wer in welcher Form auf wen Gewalt ausübt und welche soziale Funktion sie für wen hat. Aus dieser Perspektive wird der soziale Sinn männlichen Gewalthandelns in ihrer ordnungsstiftenden und ordnungssichernden Funktion ersichtlich.

### 3.3. Spiel, Computerspiel und Figur

Das Spielen als spezifische Form sozialen Handelns erfüllt in der Gesellschaft der Gegenwart unterschiedliche soziale Funktionen, zeigt sich in unterschiedlichen Formen und ermöglicht den Spielenden unterschiedliche Erfahrungen. Das Wort „Spielen“ bedeutete ursprünglich so viel wie, "Tanz, tänzerische Bewegung" (mhd., ahd.) (Duden 2014). Die kulturelle Bedeutung dieses Begriffs reicht vom Spiel der Kinder im Sandkasten bis zum professionellen Spielen im Funktionssystem des Sports.

Computerspiele werden in der Regel als Unterhaltungsmedien betrachtet<sup>14</sup>. Ihre wirtschaftliche Bedeutung überflügelt mittlerweile jene der Filmindustrie und ihre pädagogischen und sozialen Konsequenzen für spielende Subjekte und deren soziales Umfeld sind Gegenstand hitziger Debatten. Prinzipiell kann das Spiel als Objekt (das Spiel, game) und als Aktivität (das Spielen, play) betrachtet werden (vgl. Juul 2005: 43). Im Folgenden werde ich unterschiedliche Aspekte des Spiels aus kulturwissenschaftlicher Perspektive skizzieren und danach auf die Spezifik von Computerspielen eingehen, um die Eigenart der Figur im Spannungsfeld zwischen Erzählfigur und Spielfigur herauskristallisieren zu können.

### 3.3.1 Spiel

Das Phänomen des Spielens kann als eine institutionalisierte Form sozialen Handelns betrachtet werden. Eine der frühesten kulturwissenschaftlichen Arbeiten über das Wesen des Spiels in seinen kulturellen Funktionen kann in ›Homo Ludens‹, einem Werk des niederländischen Kulturhistorikers Johan Huizinga, welches in der ersten Hälfte des letzten Jahrhunderts publiziert wurde, gesehen werden. Er begreift das Spiel wie folgt:

"Der Form nach betrachtet kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als ›nicht so gemeint‹ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders als die gewöhnliche Welt herausheben." (Huizinga 2013[1938]: 22)

Im Anschluss an Huizingas Beschäftigung mit dem Ursprung der Kultur im Spiel entwickelte der Soziologe und Philosoph Roger Caillois eine systematische Klassifikation unterschiedlicher Formen des Spiels auf Basis des jeweils zentralen Spielprinzips. Er

---

<sup>14</sup> Seit einiger Zeit werden allerdings zu Schulungszwecken auch spielähnliche Computersimulationen eingesetzt. Des Weiteren zirkuliert die Idee der Gamification in den Diskursen neoliberaler Optimierer. Im Kern dieser Idee geht es darum, Arbeitsprozess in spielähnliche Formen zu transformieren, um die Effektivität des Humankapitals zu erhöhen.

unterscheidet vier Spielprinzipien: Agôn (Wettbewerbscharakter), Alea (Zufall), Ilinx (Rausch)<sup>15</sup> und Mimikry (Maskierung und Verkleidung) (vgl. Caillois 1982[1960]).

Caillois versteht das Spiel als eine Aktivität, die freiwillig und unproduktiv, abgetrennt von der gewöhnlichen Realität, regelgeleitet und ohne, dass der Spieler den genauen Ablauf und das Ergebnis kennen kann, abläuft. Aus seiner Perspektive bewegen sich alle Spielformen innerhalb der beiden Pole »Paidia« und »Ludus«<sup>16</sup>, zwischen dem eher regellosen- freien und regelgeleiteten Spiel (vgl. Caillois 1982[1960] nach Wiemker/Wimmer 2015: 249).

Die von der gewöhnlichen Realität abgetrennte Sphäre des Spiels hat auch eine Kultur vermittelnde und reproduzierende Funktion, indem sie eine "Als-ob-Situation" für die Spielenden (Wiemker/Wimmer 2015: 251) schafft. Unter diesem Gesichtspunkt können spielerische Sphären als Orte des Ausprobierens von Verhaltensweisen und wie auch immer gearteten sozialen Rollen gesehen werden. Aus geschlechtstheoretischer Perspektive ist es deswegen interessant, welche Identitätsangebote und Subjektpositionen vom Spiel bereitgestellt werden.

Für einen soziologischen Erkenntniszusammenhang diskussionswürdig und vermutlich aufschlussreich ist der Unterschied zwischen eher regellosen und regelgeleiteten digitalen Spielen. Denn digitale Spiele unterscheiden sich prinzipiell von Spielformen unter realen Menschen dahingehend, dass sie auf festgeschriebenen, im programmierten Code der Software fixierten und algorithmisch prozessierten Regeln basieren und deswegen die Spielregeln nicht mit einem menschlichen Gegenüber ausgehandelt und ausgelegt werden können. Aus dieser Perspektive sind digitale Spiele eher dem Pol des Ludus zugewandt und nicht der freien, kreativen und schöpferischen Qualität der Paidia<sup>17</sup>.

Eine stark vereinfachte Definition des Spielens verwendet der US-amerikanische Medienphilosoph Alexander Galloway: "eine Aktivität definiert durch Regeln anhand derer die Spielenden versuchen eine Art Ziel zu erreichen" (Ü.d.A. Galloway 2006:1).

---

15 Damit sind lustvolle Zustände gemeint, die z.B. aus dem Gefühl des Schwindels, des Schaukelns, Tanzen oder Achterbahnfahren, etc. entstehen können.

16 Etymologisch kommt der Begriff »Paidia«, aus dem altgriechischen und bedeutet so viel wie kindliches Spiel. Der Begriff »Ludus« ist die lateinische Bezeichnung für das Spiel.

17 Spiele unter Menschen (im Gegensatz zum Spiel mit Computern) können sich potentiell an situativ ausgehandelten und eben nicht schriftlich fixierten Regeln orientieren. Dieser Eindruck lässt sich leicht am Spiel von Kindern oder auch gelegentlich in Gruppen unter Anwesenden beobachten.

Im Vergleich zu Huizingas und Caillois Verständnis des Spiels erachtet Galloway das Ziel des Spiels als wesentliches Merkmal. Spielziele sind jedoch nicht für alle Arten und Formen des Spiels charakterisierend. Das Spiel des Kindes im Sandkasten verfolgt nicht unbedingt ein Ziel im engeren Sinn. Auch gibt es digitale Spiele, die ohne ein konkretes Spielziel auskommen, wie z.B. das äußerst populäre Video- und Computerspiel *Minecraft*<sup>18</sup> (Mojang, 2009).

Trotz bestimmter Ausnahmen verfolgen die meisten Spiele vorab definierte Spielziele. In Bezug auf Computerspiele erscheint mir die Unterscheidung in narrative und ludologische Ziele sinnvoll. So kann das narrative Ziel eines Spiels, z.B. *Super Mario Bros* (Nintendo 1986), darin liegen, als Held die Prinzessin zu befreien. Das ludologische Ziel wiederum besteht darin, mit dem Helden Hindernisse geschickt zu überwinden und gegnerische Spielfiguren zu besiegen. Spielziele haben unterschiedliche Funktionen für das Spiel, die Subjektposition der spielenden Personen und die Nachvollziehbarkeit der vom Spiel angebotenen Handlungsmöglichkeiten.

Eine anschlussfähige Definition des Spiels verwendet der Spiele-Forscher Jesper Juul und benennt sechs konstitutive Merkmale:

1. Rules: Spiele sind regelbasiert.

2. Variable, quantifiable outcome: Ein Spiel ist interessant, solange es herausfordernd ist. Wenn eine *master-strategy* gefunden wird oder eine spielende Person kontinuierlich gewinnt, ist es keine *game-activity* mehr.

3. Valorization of outcome: Einige der möglichen Spielausgänge sind besser als andere. z.B. bringen manche Spielhandlungen mehr Punkte als andere. Positive Spielausgänge sind normalerweise schwieriger zu erreichen als negative Spielausgänge.

4. Player effort: Spielende Personen müssen Energie und Zeit in das Spiel investieren und sind deswegen an den Spielausgang gekoppelt. Wenn ein Spiel für die Spielenden mühsam wird, wird es vermutlich nicht mehr lange gespielt werden.

5. Player attached to outcome: Die emotionale Bindung der spielenden Person ist an den Ausgang des Spiels gekoppelt.

6. Negotiable consequences: Welche Konsequenzen hat das Spielergebnis auf das reale Leben der spielenden Person?

---

<sup>18</sup> In dem First-Person Open-World-Game können Ressourcen gesammelt werden und wie Bausteine zu unterschiedlichen Formen wieder zusammengesetzt werden.

Jede Form des Spiels ist eingebettet in reale Kontexte<sup>19</sup>. Huizingas Perspektive folgend, können Spiele als Grenzziehungen in zeitlicher, räumlicher, materieller und verhaltensbezogener Dimension betrachtet werden. Spielfelder begrenzen den materiellen Raum, in dem die Regeln des Spiels gelten. Das Spiel stellt eine idealtypisch abgegrenzte Sphäre bestimmter potentiell angelegter Möglichkeiten dar, welche durch den Akt des Spielens aktualisiert, irritiert und realisiert werden.

### 3.3.2 Computerspiele

Ich betrachte Computerspiele für diese Untersuchung als kulturelle Artefakte, die bestimmte sozio-technische Arrangements voraussetzen und sich von traditionellen Massenmedien und auch von anderen interaktiven Medien (wie dem Web 2.0) unterscheiden. Kulturelle Artefakte, die in einer bestimmten kulturhistorischen Phase auf die gesellschaftlichen Bedingungen ihrer Realisation stoßen, sind äußerst vielschichtig und komplex. Je nachdem, aus welcher Perspektive auf ein kulturelles Artefakt geblickt wird, treten unterschiedliche Eigenschaften zu Tage. Innerhalb eines wirtschaftlichen Zusammenhanges treten Computerspiele als vermarktbarere Waren auf. Für die Organisationen des Jugend- und KonsumentInnenschutzes stellen sie hinsichtlich ihrer Alterseignung zu überprüfende ideologische und pädagogisch riskante Produkte dar. In der Wahrnehmung mancher Eltern sind sie der Inbegriff für Zeitverschwendung und emotionale Abstumpfung. Computerspiele sind in zunehmendem Maße in unterschiedliche Diskurse verflochten und bekommen von unterschiedlichen gesellschaftlichen AkteurInnen unterschiedliche Bedeutungen zugeschrieben.

#### **Was sind Computerspiele?**

Aus technischer Perspektive sind Computerspiele der Unterhaltung dienende Computerprogramme, welche auf einem mehr oder weniger auf das Spielen spezialisierten Computersystem gestartet werden können (vgl. Fritz 1997:81). Die interaktive Kommunikation (Krotz 2009) zwischen Spiel und Spielenden, oder mit Galloways Begrifflichkeit ausgedrückt, zwischen Maschine und Operator, basiert vor

---

<sup>19</sup> Siehe insbesondere King, Geoff; Krzywinska, Tanya 2006: *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. London: I. B. Tauris.

allem auf visueller, akustischer und seit der Entwicklung und Verbreitung vibrierender Spielcontroller auch auf haptischer Rückkopplung. Die Steuerung des Spiels erfolgt über unterschiedliche Eingabegeräte, wie die PC-Tastatur und/oder die Maus, oder über extra für Spiele entwickelte Eingabegeräte, wie Joysticks, Game-Controller, Lenkräder, Mikrofone, etc. (vgl. Maaß/Paschinger 1993f zit. nach Ladas 2002:34).

Computerspiele sind zunächst aus technischer Perspektive, aber auch gegenüber Videospiele zu differenzieren. Der grundlegende Unterschied besteht hier darin, dass für die Nutzung von Computerspielen ein PC-System<sup>20</sup> notwendig ist und Videospiele eine Spielkonsole benötigen, die in der Regel an einen Fernseher angeschlossen werden muss. Inhaltlich unterscheiden sich Videospiele von Computerspielen nur unwesentlich. Aus diesen unterschiedlichen technischen Konstruktionen ergeben sich verschiedene phänomenologische und soziopraktische Arrangements (Ziemann 2011)<sup>21</sup> der Mensch-Maschinen-Interaktion in der modernen Unterhaltungskultur.

Videospielhistorisch bedeutsam sind auch sogenannte Arcade- oder Spielhallenautomaten, welche ebenfalls in den Begriffsbereich der Bildschirmspiele fallen, jedoch sowohl für die gegenständliche Untersuchung als auch für die Begriffsbestimmung des Computerspiels eine untergeordnete Rolle spielen.

## **Computerspiel-Genres**

Wie die meisten Medien werden auch Computerspiele von unterschiedlichen AkteurInnen im diskursiven Feld zu unterschiedlichen Genres zugeordnet. Allgemein können Genres als Klassifikationen medialer Ausdrucksformen verstanden werden. Genres fungieren als eine Art konventionelle Kommunikationsmatrix zwischen ProduzentInnen, DistribuentInnen und RezipientInnen. Das Grundproblem jeglicher Klassifikationsversuche besteht allerdings darin, anhand bestimmter Eigenschaften bzw. Zuordnungsparameter das zu klassifizierende einzuordnen. In Bezug auf Computerspiele können diese in der Spielmechanik, in narrativ-stilistischen Elementen oder der Spielperspektive, oder in anderen mehr oder weniger distinktiven Eigenschaften gesehen werden. Nun handelt es sich bei Computerspielen um hochgradig hybride mediale

---

20 Mit PC-System sind Desktop-PCs, Mac-Systeme als Desktop-PCs sowie Laptops gemeint.

21 In Bezug auf die Raumbesetzung unterscheidet Ziemann zwischen Videospiele, welche an den Fernsehbildschirm angeschlossen werden und die ihren idealtypischen Raum im Wohnzimmer haben und Computerspielen, die am Schreibtisch andocken und ihren idealtypischen Ort im Arbeitszimmer hätten (Ziemann 2011:141). Ausgehend davon würden sich Differenzen innerhalb der privaten Sphäre des Wohnbereichs ergeben.

Artefakte, die unterschiedliche mediale Elemente auf komplexe Weise miteinander verbinden, sodass bis jetzt kein eindimensionales Genresystem gesichtet werden kann (vgl. Beil 2012a:13). Exemplarisch verweist die Genrebezeichnung MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) auf eine bestimmte Form des Mehrspielermodus, hingegen bezeichnet das Genre des Third-Person-Shooters auf eine bestimmte Perspektive und eine Spielmechanik des Spiels. Dennoch haben sich Genres für Computerspiele entwickelt, welche allerdings unterschiedliche Elemente des Spiels verwenden<sup>22</sup>.

Die Auswahl des in dieser Forschungsarbeit analysierten Spiels basiert in erster Linie nicht auf dessen Genrezugehörigkeit, sondern auf dem ersten Eindruck der Männlichkeitskonstruktion der Figur in dem Spiel. Deswegen behandle ich die Diskussion über Computerspielgenres eher oberflächlich<sup>23</sup>.

### **Computerspiele in Abgrenzung zu Massenmedien**

In Abgrenzung zu Massenmedien werden Computer,- und Videospiele als Erscheinungsform der sogenannten neuen Medien diskutiert, welche insbesondere über die Möglichkeit selbst zu handeln charakterisiert werden (vgl. Adelman/Winkler 2010). Unter Massenmedien wird das Kommunikationsverhältnis eines "Senders" zu einem wie auch immer gearteten Publikum verstanden (one-to-many). In funktional differenzierten Gesellschaften erfüllen sie die Funktion, Kommunikation gesellschaftsweit zu verbreiten (vgl. Luhmann 1996). Das Schlagwort der sogenannten „neuen Medien“, zu denen auch die Video- und Computerspiele gezählt werden können, ist Interaktivität.

Der Begriff der Interaktivität ist in der Diskussion über die neuen Medien im Allgemeinen zentral (vgl. Sutter 2010:142ff) und bezeichnet als eng gefasster Begriff die "Rückkopplungs-, Eingriffs und Gestaltungsmöglichkeiten neuer Medien" (Sutter 2010:146). „Was die Rezeptionsästhetik längst für jeden literarischen Text festgestellt hat, gilt auch hier: Spiel und Spieler bedingen einander als wechselseitige Produzenten der ›Werk‹- und Sinneinheit Computerspiel.“ (Ziemann 2011: 148 herv. im Original). Ich verstehe Interaktivität eher im wörtlichen Sinn, als eingreifendes Handeln. In diesem Sinn kann von Interaktivität gesprochen werden, wenn von den RezipientInnen mehr verlangt

---

22 Häufig bezeichnete Genres sind z.B.: Strategiespiele, Rollenspiele, Actionspiele, Sport- und Rennspiele, Jump and Runs, Adventurespiele, etc.

23 Britta Neitzel leitete ein Genresystem für Computerspiele aus den verwendeten Grundkategorien in Spielzeitschriften ab (vgl. Neitzel 2001).

wird als nur Rezeption (vgl. Winkler 2012). Die Differenz zwischen aktiver und passiver Subjektpositionierung und die damit einhergehende moralische Konnotation durchziehen die Debatte über das Interaktive an der Interaktivität.

Der deutsche Mediensoziologe Friedrich Krotz verwendet den Begriff der *interaktiven Kommunikation*, um das kommunikative Verhältnis zwischen Menschen und "intelligenten" Hardware/Software-Systemen zu bezeichnen (vgl. Krotz 2009). Im Unterschied dazu verwendet er den Begriff *mediatisierte interpersonale Kommunikation*, um die technisch, z.B. über Mobiltelefonie, Skype, etc., vermittelte Kommunikation zwischen realen Menschen zu bezeichnen (vgl. Krotz 2007)<sup>24</sup>.

„If photographs are images, and films are moving images, then video games are actions.“ (Galloway 2006: 2). Der Fokus auf den Aspekt der „action“ als charakteristisches Merkmal von Video- und Computerspielen erscheint einleuchtend, weil Spiele prinzipiell die Handlungen der Spielenden brauchen. Das Computerspiel ist ein „action-based medium“. Den Begriff „action-based“ grenzt er gegen den populären Begriff der Interaktivität ab. Jeder Text verlangt von den Lesenden die Arbeit des Verstehens und ist somit an sich interaktiv. „Games are both object and process, they can't be read as texts or listened to as music, they must be played“ (Aarseth 2001:2).

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, was Handlung in und mit virtuellen Sphären bedeutet. Denn wenn Videospiele als spezielle Software-Systeme aufgefasst werden, als algorithmische Objekte, dann „laufen“ diese in gewisser Weise auf der geeigneten Hardware autonom. Als Beispiel für radikal autonom agierende/laufende Software-Systeme können Computerviren, Trojaner, Hintergrunddienste, Hardwaretreiber, etc. betrachtet werden, welche auf der Maschine operieren, nachdem sie von Software-EntwicklerInnen quasi freigesetzt wurden.

### **Wer handelt im Spiel?**

Der spielende Mensch oder Operator muss sich dem Code der Maschine anpassen und ihn lernen, um mit ihr kommunizieren zu können. Allerdings in zweifacher Hinsicht:

---

<sup>24</sup> Diese Begriffe sind allerdings nur auf den ersten Blick trennscharf, denn seit der Verbreitung von sogenannten Multiplayerspielen ist es für (reale) Spieler möglich, mit anderen (realen) Spielern gemeinsam, in virtueller Kopräsenz, Spiele über das Internet oder andere Netzwerke zu spielen. Dadurch können die beteiligten menschlichen Akteure mit dem Hardware/Software-System kommunizieren und gleichzeitig kann mediatisierte interpersonale Kommunikation zwischen den Akteuren stattfinden.

Einerseits müssen die Regeln des Spiels durchschaut werden, und andererseits muss die Steuerung der Spielfigur bzw. deren Strukturäquivalente erlernt werden. Metaphorisch ausgedrückt macht es einen Unterschied, ob die Verkehrsregeln oder die Fähigkeit ein Auto zu lenken erlernt wurden.

Diese Differenz zwischen dem Operieren der Maschine und dem Agieren des Menschen in Bezug auf die Maschine ist essentiell für die Analyse von Video- und Computerspielen. Es gibt also einen Rahmen determinierter Entscheidungsmöglichkeiten für die Spielenden in Verbindung mit der Spielwelt, die von der Software vorgegeben wird<sup>25</sup>.

Galloway verwendet neben jener zwischen Maschine und Operator eine zweite Differenz, um die Eigendynamik dieser Medien zu beschreiben, nämlich die Unterscheidung zwischen „diegetic“ und „nondiegetic“, welche aus der Literatur und Filmwissenschaft entlehnt ist (vgl. Galloway 2006:7). Der Begriff der Diegese<sup>26</sup> stammt aus der Erzähltheorie und arbeitet mit der Unterscheidung, ob etwas innerhalb oder außerhalb einer erzählten Welt stattfindet. „The diegesis of a video game is the game's total world of narrative action“ (Galloway 2006:7). Dieser Begriff inkludiert onscreen und offscreen Elemente, wie Charaktere, Ereignisse, etc. Im Gegensatz dazu sind „nondiegetic“ Elemente z.B. Head-up-displays (HUD), oder Handlungen, wie die Pausentaste zu drücken (vgl. Galloway 2006: 7f).

Wichtig ist, dass die diametralen Begriffspaare *operator-machine* und *diegetisch - nicht diegetisch* auf unterschiedliche Handlungs- und Entscheidungsebenen verweisen, welche für das Medium des Computerspiels konstitutiv sind. Computerspiele sind u.a. deswegen herausfordernd und interessant, weil sie Entscheidungen in Abhängigkeit der Entscheidungen der spielenden Person prozessieren, die wiederum auf die Entscheidungen der spielenden Personen Einfluss nehmen können.

Die skizzierten Unterscheidungen scheinen mir für die Untersuchung von Videospielen im Allgemeinen sinnvoll, weil auch Elemente außerhalb der Spielwelt berücksichtigt werden, die leicht übersehen werden können, aber für die Spielerfahrung bedeutsam sein können, wie etwa Bugs.

Durch den Akt des Spielens wird aber nur eine bestimmte Handlung aktualisiert. "Das Computerspiel selbst offenbart - trotz oder gerade wegen seiner Geschlossenheit - eine

---

25 Diese Beobachtung gilt generell für neue Medien. Thomas Sutter betont für die Medienforschung die Unterscheidung in potentielle Möglichkeiten der Gestaltung, der Rückkopplung und des Eingriffs sowie die tatsächliche Realisation in der empirischen Wirklichkeit.

26 Ursprünglich wurde der Begriff von Etienne und Anne Souriau in den 1950er Jahren in die Filmtheorie eingeführt (vgl. Souriau 1997).

Struktur zwischen Aktualität und Potenzialität." (Ziemann 2011:147) Dadurch ergeben sich unterschiedliche Varianten, ein Computerspiel innerhalb der angebotenen Potenzialität zu spielen. Für die Computerspielforschung ist deswegen die Differenz zwischen im Spiel angelegten Handlungsmöglichkeiten, im Speziellen jenen der Spielfigur, und den praktisch gewählten Spielhandlungen zu berücksichtigen. In der vorliegenden Untersuchung wird dieser Differenz nur zum Teil Rechnung getragen, indem die potentiellen Handlungsmöglichkeiten der Spielfigur analysiert werden, aber nicht die aktualisierten Handlungen der Figur. Dies ist in diesem Einzelfall zulässig, weil die Spielstruktur nur eine geringe Variationsbreite an Spielmöglichkeiten anbietet.

### 3.3.3 Figuren in Computerspielen zwischen Erzählfigur und Spielfigur

In diesem Kapitel skizziere ich die theoretischen Grundlagen der Analyse von Figuren und charakterisiere die Besonderheit von Figuren in Computerspielen. Allgemein können Figuren als "ein wiedererkennbares fiktives Wesen mit einem Innenleben – genauer: mit der Fähigkeit zu mentaler Intentionalität" (Eder 2014:64) verstanden werden. Figuren in Computerspielen und generell in digitalen, interaktiven Spielen, werden wesentlich durch ihre Eigenschaft als Spielfiguren charakterisiert.

"[...] der Doppelcharakter der Computerspielfigur, als Agent des Geschehens sowie als Werkzeug zur Handlung, realisiert die strukturellen Spezifika und rezeptiven Effekte der Figurenkonzeptionen im Computerspiel." (Sorg 2010: 349)

Figuren in Computerspielen haben folglich Eigenschaften von Erzählfiguren und Spielfiguren, wobei die Betonung dieser beiden Aspekte von Spiel zu Spiel und Figur zu Figur stark variiert und Computerspiele die spielende Person auch auf unterschiedliche Weise adressieren.

Die folgenden drei Screenshots aus verschiedenen digitalen Spielen veranschaulichen unterschiedliche Figurenkonzepte und SpielerInnenadressierungen hinsichtlich der Dimension, die sich zwischen Erzählfigur und Spielfigur eröffnet.

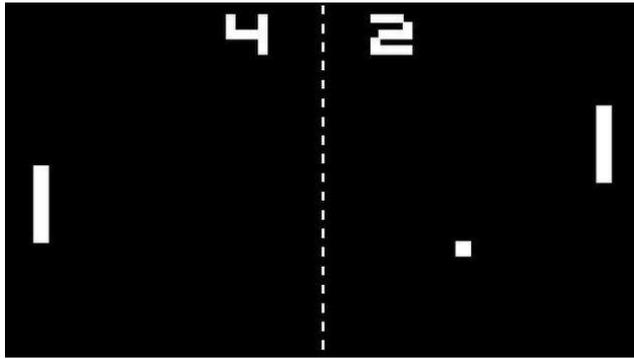


Abbildung 1: *Pong* (Atari, 1972)<sup>27</sup>

Im Videospiel *Pong*, welches eines der ersten digitalen Spiele überhaupt ist, werden die zwei spielenden Personen durch einen horizontal beweglichen Balken repräsentiert. Ziel des Spiels ist es, den weißen Punkt, welcher als Repräsentation eines Balles gedeutet werden kann, am Balken der anderen spielenden Person vorbeizuschießen. Das Spiel adressiert die spielende Person als imaginierten Tennisspieler, welcher aus einer Art Vogelperspektive auf das Spielfeld schaut. Der weiße Balken symbolisiert quasi eine Spielfigur, die nur als imaginierte Tennisspielerfigur minimalen diegetischen Charakter aufweist.

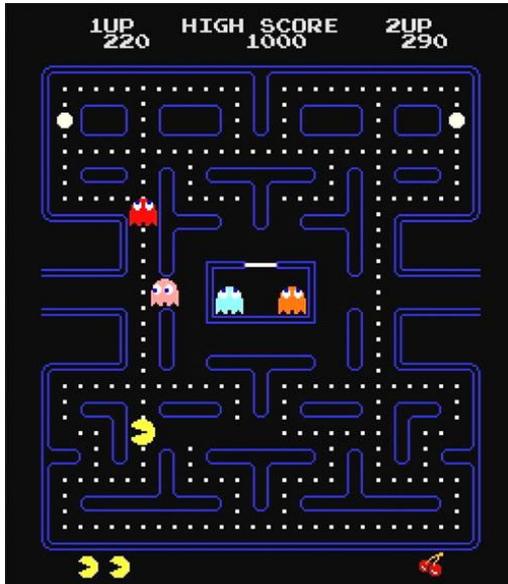


Abbildung 2: *Pac-Man* ( Namco, 1980)<sup>28</sup>

In *Pac-Man* übernimmt die spielende Person die Kontrolle über eine gelbe puckförmige Gestalt - ein sich rhythmisch öffnender gelber Kreis - mit der Aufgabe, in einem Labyrinth

<sup>27</sup> <http://www.bbc.com/news/technology-33005297> zuletzt aufgerufen am 21.11.2015

<sup>28</sup> [http://archive.wired.com/science/discoveries/news/2008/07/dayintech\\_0703](http://archive.wired.com/science/discoveries/news/2008/07/dayintech_0703) zuletzt aufgerufen am 21.11.2015

alle weißen Punkte zu fressen und dabei nicht von den anderen vier bunten gespenstförmigen Figuren erwischt zu werden. Die Spielfigur hat somit Eigenschaften einer Figur in einer äußerst simplen Erzählung innerhalb einer nur marginal charakterisierten fiktiven Welt. Das Spiel adressiert die spielende Person als steuerndes Subjekt einer auch durch einen Namen – Pac-Man – personalisierten Spielfigur in einer durch Gegnerschaft konstruierten Figurenkonstellation mit den anderen gespenstähnlichen Figuren<sup>29</sup>.

Im Kontrast zu den beiden vorherigen Videospiele schlüpft in *Heavy Rain*, (Quantic Dream, 2010) rund drei Dekaden später, die spielende Person in die Rolle mehrerer Figuren, die als Erzählfiguren charakterisiert sind. Das Videospiel bringt die spielende Person in die Position, Entscheidungen der Erzählfiguren zu treffen, welche den Verlauf der Handlung, aber auch das Innenleben der Figur beeinflussen.



Abbildung 3: *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010)<sup>30</sup>

In diesem Spiel werden die Figuren im Wesentlichen als Erzählfiguren prägnant. Als Spielfiguren geben sie der spielenden Person die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen, die den Handlungsverlauf der Geschichte verändern. Dieses Spiel wird von Fachmedien dem Genre des interaktiven Films zugeordnet.

Diese drei Beispiele sollen einen Eindruck davon vermitteln, wie unterschiedliche Figurenkonzepte in digitalen Spielen zwischen Erzählfiguren und Spielfiguren konstruiert werden können. Im nächsten Schritt werde ich auf die Theorie und Analyse von Erzählfiguren schematisch eingehen.

---

29 Die gespenstähnlichen Figuren haben ebenfalls Namen und unterschiedliche Verhaltensweisen im Sinne unterschiedlicher Bewegungsverläufe auf dem Spielfeld.

30 <http://elit.umwblogs.org/2015/03/23/what-matters-in-a-game-mechanics-or-plot/>

## **Erzählfiguren in nicht-interaktiven Medien**

Ontologisch können Figuren auf unterschiedliche Art und Weise begründet, allgemein charakterisiert und hinsichtlich ihrer Erscheinungsform in bestimmten Medien definiert werden. In semiotischen Theorien werden Figuren für Zeichen oder Strukturen der fiktionalen Texte gehalten. Im Unterschied dazu betrachten kognitive Ansätze Figuren als Vorstellungen imaginärer Wesen im Kopf der RezipientInnen (vgl. Eder 2014:65).

Aus diesen beiden Positionen entwickelt Eder ein komplexes Analysemodell von nicht-interaktiven fiktiven Figuren. "Fiktive Wesen sind kommunikative Artefakte, die durch die intersubjektive Konstruktion von Figurenvorstellungen auf der Grundlage fiktionaler Texte entstehen." (Eder 2014:68.)

Wichtig ist die Unterscheidung zwischen der Darstellung fiktionaler Welten im Medium und der Vorstellung der RezipientInnen über die fiktionale Welt. Fiktionale Welten sind prinzipiell unvollständig. "They are incomplete because it is not possible to specify all the details about any world" (Pavel 1986: 75 zitiert nach Juul 2005:122). Die Unvollständigkeit fiktionaler Welten fordert die Fähigkeit der Rezipienten heraus, eine mentale Vorstellung der fiktiven Welt zu imaginieren. Weiters sind Menschen durch lebensweltliche Erfahrungen geprägt und lehnen ihre imaginierten Welten stets an die Realität an. (vgl. Eder 2014: 708). Zugleich stehen Realität und imaginierte Welt in einem komplexen Spannungsverhältnis. Imaginierte Welten entstehen aus intersubjektiven Imaginationen (vgl. Eder 2014:708). Die Informationen über eine Figur lassen eine Figurenvorstellung in den Köpfen der ZuschauerInnen entstehen, die über die Darstellung hinausgeht. Figuren sind weder als reine Zeichengestalten zu verstehen, noch als mentale Repräsentationen in den Köpfen der ZuschauerInnen, sondern als kollektive Konstrukte, die aus kommunikativen Prozessen zwischen Medium und RezipientIn entstehen.

Aus psychologischer Perspektive können Figuren dem Bewusstsein als mentale Modelle erscheinen. "Mentale Modelle sind multimodale Repräsentationen; sie verbinden verschiedene Formen der Informationsverarbeitung – visuell, akustisch, sprachlich, usw. – zu einer anschaulich erlebten Ganzheit." (Eder 2014:709) Doch das mentale Modell einer Figur hängt nicht nur von den Informationen über die Figur ab, die das darstellende Medium zum Vorschein bringt, sondern wir ordnen Figuren in Situationsmodellen ein und bringen sie mit unseren Selbstmodellen in Verbindung (vgl. Eder 2014:710). Aus

diesem Zusammenhang kann erklärt werden, inwiefern RezipientInnen sich mit bestimmten Figuren eher identifizieren als mit anderen.

## **Rezeptionsebenen**

Die Bedeutung von Figuren für spielende Personen hängt von der Rezeption der Figur ab. Diese Rezeption bezieht sich auf nicht-interaktive Figuren, wie sie bspw. in Erzählsequenzen von Computerspielen vorkommen. Eder unterscheidet fünf Ebenen der figurenbezogenen Rezeption:

1. Die basale Wahrnehmung der Bilder und Töne des Films (Mediums): Eine Figur muss als solche von anderen visuellen und auditiven Eindrücken unterschieden werden. Form und Gestalt aufeinander bezogener medialer Elemente müssen, um als Figur wahrgenommen werden zu können, bestimmten Sinnzusammenhängen folgen.
2. Die mentale Modellbildung: Die visuelle und auditive Figurendarstellung wird im Kopf der ZuschauerInnen mit anderen Vorstellungen, z.B. Selbstbildern und Situationsmodellen, zu einem mentalen Figurenmodell synthetisiert.
3. Die Schlüsse auf indirekte Bedeutungen, auf welche die spezifische Gestalt der Figur verweist.
4. Die Hypothesenbildung über reale Ursachen und Folgen der Figur. Es geht um den gesellschaftlichen Kontext, in dem sie entstanden ist und auf den sie verweist.
5. Die ästhetische Reflexion über ihre Darstellungsweisen im Film (oder anderer Medien) (vgl. Eder 2014:709).

## **Die Uhr der Figur**

Im Anschluss an diese fünf Ebenen der Figurenrezeption in Filmen bildet Eder das Analysemodell der Uhr der Figur. Idealtypisch werden in diesem Modell vier unterschiedliche Bedeutungs- und Interpretationsebenen, welche aufeinander aufbauen, differenziert:

1. Die Figur als fiktives Wesen: Die Figur als *fiktives Wesen* stellt sie als BewohnerIn einer imaginären Welt dar, mit bestimmten Eigenschaften und Beziehungen zu anderen BewohnerInnen und Objekten dieser Welt. Aussagen über den mimetischen, diegetischen und fiktionalen Aspekt der Figur entsprechen dieser Rezeptionsebene. Die sich

verändernde Figurenkonstellation ist entscheidend für die mentale Einordnung der Figur im Rezeptionsprozess.

2. Die Figur als Artefakt: Die Figur als *Artefakt* meint die ästhetische Reflexion über die Mittel der Figurengestaltung, die Darstellungsmittel, die Informationsvergabe, die Artefakt-Eigenschaften und Konzeption, etc. Es geht um ästhetische, textbezogene oder stilistische Aussagen über das "Gemacht sein" der Figur als Artefakt (vgl. Eder 2014:136ff). Figurenkonzepte sind bestimmte Kombinationen von Artefakt-Eigenschaften die sich im Lauf der Filmgeschichte wiederholen und verfestigen (vgl. Eder 2014:718).

3. Die Figur als Symptom: Die Figur als *Symptom* beleuchtet sie unter dem Aspekt der Produktionsprozesse und bringt sie mit allgemeinen soziokulturellen Kontexten in Verbindung. Die Figur wird "als Kulturphänomen, Einflussfaktor oder Anzeichen für kommunikative und soziokulturelle Sachverhalte in der Realität" (Eder 2014:137) betrachtet.

4. Die Figur als Symbol: Die Figur als *Symbol* betrachtet sie als Zeichen, die über die dargestellte Welt hinaus auf Weiteres verweisen. Sie löst Assoziationen, Abstraktionsprozesse und weiterführende Schlüsse auf indirekte Bedeutungen aus und wird unter diesem Aspekt als Träger höherstufiger Bedeutungen betrachtet.

Der Akzent auf die Figurendarstellung verweist auf den filmwissenschaftlichen Hintergrund der angeführten allgemeinen Charakterisierung.

Computerspielfiguren können auch an nicht-ludische Handlungszusammenhänge erinnern. Hintergrundgeschichten motivieren verschiedene Erzähl- und Spielhandlungen und plausibilisieren sie narrativ. Praktiken der Figureninszenierung und -charakterisierung in Computerspielen lehnen sich an filmische Formen an, wie diese insbesondere in nicht-interaktiven Erzählsequenzen erkennbar werden. Computerspielfiguren haben ihre Vorlage in Erzählfigurkonzepten (vgl. Sorg 2010: 349). So kann vermutet werden, dass in der Entstehung des Videospiele *Pong* die Vorstellung eines Tennisspiels als Vorlage diente u.s.w. Auch umgekehrt liegen mittlerweile einige Filme vor, die ihr Vorbild im Computerspiel haben<sup>31</sup>.

---

31 Zu den prominenten filmischen Umsetzungen von Computerspielen könnte der Film *Lara Croft: Tomb Raider* (R.: Simon West, 2001) mit Angelina Jolie in der Hauptrolle als Lara Croft gezählt werden. Auch das Computerspiel *Max Payne* diente als Vorlage für den 2008 erschienen gleichnamigen Film mit Mark Wahlberg in der Hauptrolle und nach der Regie von John Moore.

## **Spielfiguren**

Im Unterschied zu Figuren in nicht-interaktiven audiovisuellen Medien sind Figuren in Computer-, und Videospiele durch ihre Eigenschaft als Spielfigur charakterisiert. Nicht alle Figuren in Computerspielen sind Spielfiguren, in dem Sinn, dass sie von der spielenden Person gesteuert werden können. Es gibt Figuren in Computerspielen, mit welchen die spielende Person interagieren, aber nicht selbst gestalten oder steuern kann. Im Folgenden werde ich Figuren als Spielfiguren bezeichnen, wenn sie von der spielenden Person gesteuert werden können. Nicht-Spielbare Figuren werden in der Literatur als Non-Player-Characters (NPCs) bezeichnet (Sorg 2010:342). Doch zunächst muss geklärt werden, was Spielfiguren in Computerspielen darstellen und welche Funktionen sie für das Spiel und die Spielenden haben.

Zunächst gibt es sehr unterschiedliche Spielfiguren, die im Spiel verschiedenste Funktionen erfüllen können. Sie verwirklichen sich als Spielsteine, wie z.B. virtuelle Schachfiguren, Marionetten, wie Avatare, oder Perspektiven, wie z.B.: in Ego-Shootern, wo die Spielfigur oftmals nur partiell oder auch gar nicht zu sehen ist, aber dennoch als Position der Kamera funktionalisiert und darüber hinaus als Figurenkörper von der steuernden Person imaginiert wird. Spielfiguren repräsentieren die spielende Person im Spiel, ebenso wie sie gestaltbares Objekt und Mittel spielerischer Handlungen sein können (vgl. Sorg 2010: 342).

Die Funktion der Spielfigur geht jedoch über die Repräsentationsfunktion hinaus. Sie fungiert als Agency des Spielers, indem sie den konkreten Vollzug der Handlung des Spielenden ins Spiel übersetzt. Hier kommt es zur Verdopplung der Spielhandlung, "sowohl in einer real-physischen Anordnung von Spiel-Computer", als auch "als symbolisch-repräsentierte von Figur-in-Welt innerhalb des diegetischen Bildraums" (Sorg 2010: 351). Die Spielfigur verhilft spielenden Personen dazu, Subjektpositionen in simulierten Umgebungen einzunehmen (vgl. Sorg 2010: 360).

Die Figur ist virtuelles Spielmittel und Werkzeug, um die Herausforderung des Spiels zu meistern und sie ist auch selbst Spielzeug, das gesteuert und modifiziert, konfiguriert und gestaltet werden kann (vgl. Sorg 2010: 348). In dieser Hinsicht können insbesondere die ästhetischen von den ludischen Gestaltungsmöglichkeiten der Figur unterschieden werden. Ästhetische Gestaltungsmöglichkeiten von Figuren können identifikatorische Funktionen erfüllen, müssen aber nicht die ludische Ebene beeinflussen. Die

Möglichkeiten, die Spielfigur visuell zu gestalten und zu konfigurieren, z.B. mit bestimmten Gegenständen auszurüsten, oder Kleidungsstücke zu wechseln, können die Identifikation mit der Figur erhöhen. Ludische Gestaltungsmöglichkeiten der Spielfiguren haben Einfluss auf die spielerisch-algorithmische Ebene des Spiels.

Die Spielfigur stellt eine Verbindung zwischen der räumlichen sowie diegetischen Spielwelt, den Spielregeln und der spielenden Person her. Spielfiguren sind auch eingebunden in narrative Plausibilisierungen. "Sie bezeichnen handelnde Subjekte innerhalb einer als Totalität konzipierten Erzählwelt und funktionieren gewissermaßen als motivationale Zentren des narrativen Handlungsgeschehens." (Sorg 2010: 349). Beispielsweise verfolgen wir in *Max Payne 3* die Geschichte der Figur Max Payne. Danny Kringiel, welcher *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* analysiert hat, spricht in diesem Zusammenhang von der dramatisch-narrativen Funktion der Figur im Spiel (vgl. Kringiel 2009: 139).

Interfigurale Bezüge zwischen Figuren im ludologischen als auch im ästhetischen Sinn sind für die Analyse wichtig. Das Computer-, und Videospiel *Max Payne 3* ist der dritte Teil der gleichnamigen Serie von Computerspielen und deswegen beeinflussen Wissen, Erinnerung und Figurenvorstellung der Spielenden aus den ersten beiden Teilen den Rezeptionsprozess der Figur im dritten Teil. Dennoch erzählt *Max Payne 3* eine eigenständige Geschichte, welche ohne das Wissen der ersten beiden Serienteile nachvollziehbar ist.

Im Gegensatz zu Nicht-Spieler-Charakteren, die meist individualisiert sind und gewisse Charaktereigenschaften besitzen, gibt es in kampforientierten Computerspielen häufig Gegnerfiguren in Gestalt von Kreaturen, Monstern, mythischen Wesen und Menschen. Als Menschen gestaltete Gegner sind in aller Regel männlich. Diese werden vom Computer gesteuert<sup>32</sup> und verhalten sich in bestimmter Weise zu den Handlungen und insbesondere zur räumlichen Position der Spielfigur in der Spielwelt. Über die ludologischen Eigenschaften der Gegner, wie deren Lebenspunkte, verursachten Schaden an der Spielfigur, Trefferwahrscheinlichkeit, Position im virtuellen Raum, Anzahl des Auftretens, etc. kann der Schwierigkeitsgrad des Spiels variieren.

Für die gegenständliche empirische Untersuchung werde ich nicht auf Spielfiguren im Allgemeinen eingehen, da dies aufgrund der Heterogenität der Figurenkonzepte im Spiel

---

32 Die vom Computer gesteuerten Figuren lernen nicht aus dem Spielverhalten der spielenden Person dazu, sondern reagieren in relativ statischer Art und Weise auf die Bewegung der spielenden Person bzw. des Avatars.

den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde und auch dem Ziel der Analyse nicht förderlich erscheint. Deswegen beschränke ich mich auf eine bestimmte Gruppe von Figuren, deren Gemeinsamkeit in der stereoptischen Perspektive in interaktiven Spielsequenzen liegt an die sie geknüpft sind: Die Third-Person-Perspektive.

### Third-Person-Perspektive

Die Third-Person-Perspektive bezeichnet eine Kameraperspektive, die schräg hinter der Spielfigur positioniert ist. Die Einschränkung auf die Third-Person-Perspektive erscheint für die Auseinandersetzung mit Spielfiguren zunächst kontraintuitiv, weil angenommen werden könnte, dass die Perspektivität als figurenbezogene Differenzierung deren ludologische und narrative Eigenschaften aus dem Blick verliert. Allerdings zeigen sich ludologische Ähnlichkeiten zwischen Computerspielen, die diese Perspektive ermöglichen<sup>33</sup> bzw. über diese die Spielwelt darstellen.

Die Third-Person-Perspektive hat sich als Eigenschaft von Computerspielen etabliert, die als Indikator für die Bestimmung von Genrezugehörigkeiten verwendet wird. Insbesondere das Subgenre der Third-Person-Shooter, zu dem auch Max Payne zugeordnet werden kann, zeigt eine offensichtlich erfolgreiche Kombination zwischen ludischer und perspektivischer Verschmelzung.



Abbildung 5: *Max Payne 3* (Rockstar Games, 2012)



Abbildung 4: *Tomb Raider* (Core Design, 1996)

Die Spielfigur ist im Genre des Third Person-Spiels teilweise oder zur Gänze für die spielende Person sichtbar und fungiert als ikonografische Konkretisierung und

<sup>33</sup> Es gibt Computerspiele, in denen zwischen unterschiedlichen Perspektiven, insbesondere zwischen First-Person und Third-Person-Perspektive, umgeschaltet werden kann z.B.: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011).

Personalisierung der Figur als fiktives Wesen sowie als Repräsentation der spielenden Person.

Zunächst bringt die Third-Person-Position der Kamera optische Distanz zwischen Spielfigur und spielender Person. Die Kamera ist jedoch nicht statisch, sondern kann i.d.R. bewegt werden, wobei meist die Spielfigur Achse und Bezugspunkt der Kamera ist. Die Figur verortet die Perspektive im dreidimensionalen Raum und ist Bezugspunkt der spielerischen Handlungen.

Die 3D-Technologie ermöglicht die Darstellung eines körperlichen Subjekts sowie seines Bewegungspotentiales und seiner Perspektiven auf den virtuellen Raum, welche die spielende Person übernehmen kann (vgl. Klevjer 2006). Die Perspektive der spielenden Person ist eine BeobachterInnenposition, aus der sie ihre eigene Tätigkeit und virtuellen Aktionen als Spielfigur beobachten kann. Jörg Sorg spricht in diesem Zusammenhang auch von Selbsttätigkeitserfahrung zweiter Ordnung. Die simulierte Erfahrung virtueller Tätigkeit provoziert Selbstwirksamkeitserlebnis durch fortlaufende Wahrnehmung direkt-kausaler Einflussnahme (vgl. Sorg 2010).

### 3.3.4 Männlichkeit(en) in Video- und Computerspielen

Mit Figuren in Computerspielen beschäftigen sich verschiedene human- und sozialwissenschaftliche Disziplinen mit jeweils sehr unterschiedlichen Erkenntnisinteressen und Verwertungszusammenhängen<sup>34</sup>.

Obgleich es viele Studien gibt, die sich der Repräsentation von Geschlecht anhand von Video- und Computerspielfiguren annehmen, gibt es nur wenige Arbeiten, die sich theoretisch fundiert an die Spezifik von interaktiven Figuren heranwagen<sup>35</sup>.

Die sozial- und kulturwissenschaftliche Beschäftigung mit der Darstellung, Repräsentation und Inszenierung von Geschlechtlichkeit in Video- und Computerspielen

---

34 Exemplarisch sei verwiesen auf die Forschungsfelder der: "Human-Character Interactions" (u.a. Fritz 2003; Van Vugt/Hoorn/Konijn 2010), Intermedialität von Spielfiguren (z.B.: Schröter 2013), Involvierung (Neitzel 2012), Perspektivität (u.a. Black 2015) und Bildhaftigkeit (u.a. Günzel 2012).

35 Das meiner Ansicht nach theoretisch und methodisch fundierteste Analysemodell für Figuren in Video- und Computerspielen stellt derzeit der Ansatz von Felix Schröter und Jan-Noël Thon dar. Die beiden Autoren unterscheiden drei unterschiedliche Dimensionen der Figurenrepräsentation, und drei Dimensionen der Wahrnehmung durch die spielenden Personen, kombiniert mit drei Dimensionen der intersubjektiven Konstruktion der Figur in unterschiedlichen Spielsettings (vgl. Schröter/Thon 2014). Leider habe ich diesen methodischen Ansatz zu spät entdeckt, um ihn für meine Analyse nutzen zu können.

begann sich Ende der neunziger Jahre in einschlägiger Literatur zu entwickeln (u.a. Kinder 1991; Jenkins/Cassell 1999, Kennedy 2002; Downs/Smith 2010).

Interessanterweise scheint sich die sozialwissenschaftliche Forschung von Geschlechtlichkeitsrepräsentationen in Video- und Computerspielen tendenziell nicht mit den Spielen selbst zu beschäftigen, sondern mit Sekundärmaterial, wie Berichten über Spiele (Reviews) (Ivory 2006), Porträts auf Covers von Videospielezeitschriften (Miller/Summers 2007; Dill/Thill 2007), Verpackungsboxen von Videospielen (Near 2012) und Werbung von Video- und Computerspielen (Scharrer 2009). Anhand dieser Materialien wird versucht, Aussagen über Inhalt, Repräsentation, Ideologie etc. der Spiele zu gewinnen. Die Ergebnisse der besagten Studien, bezogen auf die Darstellung von vergeschlechtlichten Figuren auf Basis des Sekundärmaterials, sagen zusammenfassend und vereinfacht ausgedrückt aus, dass weibliche Figuren tendenziell hypersexualisiert dargestellt und eher als Nebenfigur geführt werden, während männliche Repräsentationen tendenziell hypermaskulin, heroisiert, meist mit Waffen dargestellt werden und eher als Hauptfigur in Erscheinung treten.

Im Blickpunkt der meisten Studien im Themenfeld >Geschlecht und Computerspiel< stand zumeist die kritische Analyse der Darstellungen weiblicher Figuren und Charaktere in Videospielen<sup>36</sup> (Jenkins/Cassell 1999; Jansz/ Martis 2007). Besonders intensiv und kontrovers wurde die Figur Lara Croft analysiert, wobei die Debatte um die Frage kreiste, inwiefern die Figur Lara Croft als sexualisiertes Spielobjekt zu betrachten ist oder ob sie doch eine Ikone weiblicher Spielcharaktere (Dill/Thill 2007) verkörpert. Mittlerweile stellt Lara Croft den Inbegriff weiblicher Spielfiguren in einer dominanten, führenden Rolle dar (vgl. Jansz/Martis 2007).

Ewan Kirkland publizierte 2009 seine Untersuchung zum Thema Männlichkeit im Computerspiel und analysierte dazu die bekannte Videospieleserie *Silent Hill* (Konami, 1999) hinsichtlich der Charakterinszenierung der Hauptfiguren und das Gameplay der Spiele. Im Gegensatz zu den dominanten, aggressiven männlichen Spielfiguren, die in vielen Video- und Computerspielen anzutreffen sind, erschienen die männlichen Protagonisten in *Silent Hill 1,2 & 4* gewöhnlich, moralisch fragil und langsam und stehen damit im Gegensatz zu den dominanten Männlichkeitsinszenierungen in Videospielen, welche u.a. mit dem Terminus „militarized masculinity“ (Kline/Dyer-Wethford/de Peter

---

36 Einer der ersten Sammelbände zum Thema Geschlecht und Computerspiele wurde von Henry Jenkins und Justine Cassell herausgebracht und beschäftigt sich jedoch beinahe ausschließlich mit dem Verhältnis von "Girls", "the Girls games movement" und "Computer Games" (Jenkins/Cassell 1999).

2005 zitiert nach Kirkland 2009) bezeichnet wurden (vgl. Kirkland 2009). Interessant an dieser Studie ist, dass Männlichkeit nicht nur an den Figuren festgemacht wird, sondern auch an ludologischen und architektonischen Momenten des Spiels. "The gendered video-game experience is not solely — or even primarily — an issue of visual representation but is expressed through game mechanics, structure and goals, irrespective of or potentially working in opposition to character or avatar design." (Kirkland 2009:169). Insofern eröffnet sich in Kirklands Artikel das Spannungsfeld zwischen Repräsentation und Simulation, welche die Analyse von Figuren in Computerspielen äußerst schwierig macht. Robin Johnson untersucht die Kultur in einer Spielefirma mit ethnographischen Methoden. Ihm geht es um die Frage, wie die Kultur bei Spieleherstellern (video game studios) dazu beiträgt, Androzentrismus aufrechtzuerhalten. Der Autor zeichnet jene Prozesse nach, die eine Kultur des "unwelcoming" für die meisten Frauen reproduziert und analysierte, wie sich eine spezifische maskuline Kultur im Design der Spielfiguren und des Spiels niederschlägt (vgl. Johnson 2013). Ihm zufolge wird in dem untersuchten Entwicklungsstudio eine hypermaskuline Ästhetik, z.B. in der Gestaltung der Spielfiguren, durch wechselseitige Bestätigungen und Zustimmung der MitarbeiterInnen untereinander reproduziert.

Die Dissertation von Danny Kringiel befasste sich mit der Analyse des Computerspiels *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (Remedy Entertainment, 2003). Diese äußerst detaillierte Computerspielanalyse hat zwar nicht die Geschlechtlichkeit der Figuren im Fokus, allerdings stellt sie die umfangreichste und detaillierteste Analyse eines Spieles dar, die mit bekannt ist. Kringiels Arbeit stellt, mit gewissen Einschränkungen, eine anschlussfähige methodische Orientierung für die konkrete Analyse von Video- und Computerspielen dar. In seiner Analyse der Figuren des Spiels berücksichtigt er die äußeren Merkmale der Figur und deren Innenleben, der Wandlung der Figuren und deren Beziehungen, sowie anhand der dramatisch-narrativen Figurenfunktionen in der Narration, der Einflussmöglichkeiten auf die Figurengestaltung und in weiterer Folge deren Einfluss auf den Akt des Spielens und die dramaturgische Rolle des Spielers (vgl. Kringiel 2009:139ff). Insgesamt bleibt Kringiel auf einer eher deskriptiven Ebene und streift Fragen nach der Bedeutung der Figur in der Kultur, als auch Fragen nach der kulturellen Symptomatik, die diese Figurenkonzeption zum Ausdruck bringt, nur am Rande.

Phoenicia Fares publizierte 2015 eine Studie, in welcher sie 406 Figuren in den 41 meistverkauften Video- und Computerspielen in den USA im Hinblick auf die Reproduktion hegemonialer Männlichkeit untersuchte. Dazu "codierte" Sie, von jedem Spiel die ersten eineinhalb Stunden und die letzte halbe Stunde anhand von "Walkthrough-Videos". Die quantitative Analyse der Charaktere baute auf großteils zuvor gebildeten "Codes" auf, wie traditionelle Geschlechterrolle, Ethnizität, Motivation der Charaktere, etc. Ihre aufschlussreiche inhaltsanalytische Untersuchung zeigt ein Ergebnis derart: "The "cookie-cutter"<sup>37</sup> video game male is white, masculine, edgy and/or mysterious, nonsexual, and moderately violent." (Fares 2015: 21) und kommt zum Schluss, dass männliche Videospielecharaktere gewissermaßen als Idealmodelle hegemonialer Männlichkeit fungieren.

Die Masterarbeit von Anna Söderlund beschäftigt sich mit Gender-Repräsentationen im online Computerspiel *League of Legends* (Riot Games, 2009) aus Perspektive der Kommunikations- und Medienwissenschaften. Mittels einer kritischen Inhaltsanalyse untersucht die Autorin visuelle und textuelle Figurenrepräsentationen und kommt zum Ergebnis, dass einerseits dominante "Codes of gender representation" reproduziert werden und andererseits diese Codes herausgefordert werden (vgl. Söderlund 2015).

Die beiden letztgenannten Studien arbeiten jeweils mit theoretischen Geschlechtercodes, d.h. mehr oder weniger traditionellen Geschlechtlichkeitszuschreibungen bzw. Geschlechterstereotypen, welche großteils nicht aus dem Analysematerial entwickelt wurden. Diese Codes bilden eine Art Referenzfolie, mit welcher die untersuchten Computerspielfiguren verglichen werden können. Dadurch sind Aussagen über die Kongruenz oder Abweichung zwischen den theoretischen Geschlechtercodes und dem untersuchten Material möglich. Der Doppelcharakter der Figuren im Spiel, zwischen Erzählfigur und Spielfigur, wurde wenig berücksichtigt.

Ich habe kaum Studien gefunden, die sich mit Geschlechterrepräsentationen von Figuren im Video- und Computerspiel aus einer qualitativ-interpretativen Perspektive befassen<sup>38</sup> und die ludologische Charakteristik der Figuren nicht aus dem Blick verlieren.

---

37 Damit meint die Autorin vermutlich so etwas wie stereotype Formen von Videospielecharakteren.

38 Die Untersuchungen von Kirkland 2009 und Kringiel 2009 näherten sich allerdings auf unterschiedliche Weise dieser Perspektive an.

## 4. UNTERSUCHUNGSDESIGN

Im folgenden Kapitel beschreibe ich, den Datenmaterial und die Formen der Datenerhebung und das Analysemodell der "Uhr der Figur" (Eder) sowie das Vier-Felder-Schema für digitale Spiele (Galloway) mit welchen ich die Repräsentation von Männlichkeit untersuche.

### 4.1. Datenmaterial

Gegenstand der Untersuchung ist das Computerspiel *Max Payne 3*. Das Spiel ist auf dem europäischen Markt im Juni 2012 für den PC erschienen.

Für die Untersuchung im Rahmen dieser Arbeit wurde die PC-Version gewählt, welche als DVD vorliegt<sup>39</sup>. Ich gehe davon aus, dass die inhaltlichen Unterschiede<sup>40</sup> zwischen den Versionen des Spiels, welche für unterschiedliche Plattformen (Playstation, Xbox) in Bezug auf die hier favorisierte Fragestellung kaum eine Rolle spielen.

Die englischsprachige Version des Spiels wurde untersucht. Zum besseren Verständnis wurde darüber hinaus die Darstellung von Untertiteln aktiviert.

*Max Payne 3* verfügt über einen Einzelspielermodus und einen Mehrspielermodus. Für diese Untersuchung habe ich mich entschieden, das Hauptaugenmerk auf den Einzelspielermodus zu legen. Einerseits ist in diesem Modus der Protagonist nicht nur eine Spielfigur für die Bewältigung der Handlungsherausforderungen im Spiel, sondern wird über unterschiedliche Erzählsequenzen charakterisiert. Das heißt im Einzelspielermodus tritt die Figur als fiktives, geschlechtliches Wesen auf und ist nicht bloß eine Marionette, um den Spielalgorithmus zu bewältigen, wie dies im Mehrspielermodus der Fall ist. Auf die Forschungsfrage, wie Männlichkeit anhand von *Max Payne 3* inszeniert wird, liefert die Untersuchung des Einzelspielermodus, in welchem die Handlung (im Sinne von Story) gespielt werden kann und die Figur in der fiktiven Welt überhaupt charakterisiert wird, weitaus vielfältigere und anschlussfähigere Informationen über die Figur, als die Untersuchung des Mehrspielermodus.

---

39 Es gibt auch möglich, *Max Payne 3* auch in "rein" digitaler Form im Internet zu kaufen und herunterzuladen. Von dieser Möglichkeit wurde aber im Zuge dieser Auseinandersetzung kein Gebrauch gemacht.

40 Walkthrough-Videos von *Max Payne 3* auf unterschiedlichen technischen Systemen (PC, PS3, Xbox-360, Mac) ist zu entnehmen, dass es, neben minimalen technischen Unterschieden, auch Unterschiede in den plattformbezogenen Belohnungssystemen gibt (z.B.: Xbox Achievements).

Das Datenmaterial zur Analyse der Männlichkeitskonstruktion der Figur Max Payne besteht aus zwei unterschiedlichen Medien. Erstens habe ich das Computerspiel auf meinem privaten PC installiert und gespielt und unterschiedliche Informationen, vor allem jedoch ludologische Aspekte der Figur im Spiel, aus dem "Spielprozess" gesammelt und protokolliert. Über das zugrundeliegende Protokollierungsverfahren werde ich im folgenden Unterkapitel genauer eingehen. Prinzipiell sträuben sich interaktive Medien im Allgemeinen, und Computerspiele im Speziellen gegen herkömmliche Verfahren des "Festhaltens von Daten". Aus diesem Grund habe ich zweitens sogenannte "Walkthrough-Videos" zu jedem Spielabschnitt des Einzelspielermodus aus dem Internet über die Videokanalseite "[www.youtube.com](http://www.youtube.com)" geladen und sequenziert.

"Walkthrough-Videos" sind von SpielerInnen aufgezeichnete Mitschnitte ihres Spielens. Der Ausdruck "Walkthrough" lässt sich mit dem deutschen Wort "Komplettlösung" übersetzen. Darunter sind Dokumente<sup>41</sup> zu verstehen, welche den oder die Wege durch die Spiellandschaft mit besonderer Berücksichtigung der vorkommenden Spielherausforderungen darstellen und für andere zugänglich machen. Die Vorteile von Videos gegenüber digitalen Spielen für die praktische empirische Arbeit sind vielfältig. Videos können pausiert, zurückgespult und sequenziert werden und sind dadurch leichter für nachvollziehbare, datenbasierte Analysen zugänglich als digitale Spiele als solche. Generell müssen quasi natürliche Daten für wissenschaftliche Analysen irgendwie aufgezeichnet werden (vgl. Hitzler/Honer 1997: 9).

Spiele "laufen" nicht von alleine, sie müssen gespielt werden. Videos müssen bloß rezipiert werden. Abgesehen davon gibt es für sozialwissenschaftliche Analysen von Videomaterial ein differenzierteres und methodisch breitgefächertes Erhebungs- und Auswertungsrepertoire als für digitale Spiele.

Insofern besteht das für die Analyse herangezogene Datenmaterial aus zwei unterschiedlichen Medien: erstens aus dem Spiel selbst, und zweitens aus Videos, in welchen jemand anderes das Spiel spielt.

Die Verwendung unterschiedlicher Datentypen halte ich für die hier thematisierte Fragestellung insofern für vorteilhaft, als durch das Spielen des Spiels und die Protokolle, die daraus entstanden sind, u.a. Informationen über die ludologischen Elemente der Spielfigur und des Spielerlebens als Spielfigur in der fiktiven Welt zugänglich werden.

---

<sup>41</sup> Ich verwende diesen Begriff medienübergreifend, da es Komplettlösungen, welche nunmehr auch als Videos frei zugänglich sind, bereits vor der Verbreitung des Internets in Form von Büchern oder Heften zu kaufen gab.

"Walkthrough-Videos" hingegen lassen das Spiel als eine Art Film erscheinen, welcher es ermöglicht, die Figur mit Abstand zu betrachten und insbesondere die Charakterisierung der fiktiven Figur als Bewohner einer fiktiven Welt zu analysieren.

*Max Payne 3* ist in vierzehn aufeinanderfolgende Kapitel, "Chapters"<sup>42</sup>, eingeteilt, wobei es nicht möglich, genau zu beziffern, wie lange das "Durchspielen" eines Kapitels dauert. Die Spielzeit pro Kapitel hängt davon ab, wie das "Chapter" konstruiert ist, und wie es gespielt wird, wie hoch der Schwierigkeitsgrad ist, etc. Zusammenfassend bedeutet dies, dass es Faktoren für die Spieldauer gibt, die vom Spiel abhängen, und solche, die von der spielenden Person abhängig sind.

Die für die Analyse verwendeten "Walkthrough-Videos", welche ich zur wiederholten Ansicht auf meinem lokalen Datenträger gespeichert habe und welche auch in Form einer DVD dem Anhang dieser Arbeit beiliegen, dauern in Summe aller vierzehn Kapitel etwa zehn Stunden. Zu jedem Kapitel liegt ein "Walkthrough-Video"<sup>43</sup> vor. Die Videos wurden vom Youtube-Channel "GTA Series Videos" im Mai 2012 veröffentlicht.

Die Verwendung von "Walkthrough-Videos" ist nicht ganz unproblematisch, weil sie das aufgezeichnete Spiel einer spielenden Person darstellen und damit prinzipiell nur eine Spielvariante dokumentieren. Im Fall von *Max Payne 3* handelt es sich um ein linear aufgebautes Spiel<sup>44</sup>, welches minimale Möglichkeiten bietet die Spielfigur zu verändern oder anzupassen. Dennoch könnten Spielvarianten unterschieden werden, allerdings wird in dieser Arbeit ein anderes Erkenntnisinteresse verfolgt. Das heißt, die Möglichkeiten, wie die Spielherausforderungen gespielt werden können und wie die Figur konfiguriert werden kann, sind vergleichsweise gering<sup>45</sup>. Als Alternative zur Verwendung bereits bestehender und öffentlich zugänglicher Videos hätten diese auch vom Autor selbst aufgezeichnet werden können. Dadurch wäre aber das prinzipielle Problem der *einen* Variante des Spiels nicht gelöst worden. Deswegen ist die Verwendung von

---

42 Es scheint kein Zufall zu sein, dass die EntwicklerInnen des Spiels diese Bezeichnung gewählt haben, welche den semantischen Akzent auf das Spiel als Erzählung legt.

43 [https://www.youtube.com/watch?v=mywsmUl\\_07o&list=PLC96728933FA913AD](https://www.youtube.com/watch?v=mywsmUl_07o&list=PLC96728933FA913AD): zum letzten Mal aufgerufen am 19.9.2015

44 Das bedeutet für die spielenden Personen gibt es nur einen Weg das Spielziel zu erfüllen. Im Gegensatz dazu seien sogenannte "Open World Games" erwähnte, welche in den letzten Jahren populär wurden und die Spielenden in eine, geographisch gesehen, offene Spielwelt entdecken lassen.

45 In anderen avatarbasierten Spielen des gleichen Genres, z.B.: *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013), gibt es die Möglichkeit über unterschiedliche Spielmechanismen die Spielfigur ästhetisch zu gestalten und zu individualisieren, sowie hinsichtlich ihrer spielalgorithmisch relevanten Eigenschaften zu verbessern.

"Walkthrough-Videos" in Kombination mit Beobachtungs- und Bilddaten aus dem Spielprozess empirisch sinnvoll.

Ich werde die methodologisch als auch methodisch notwendige wissenschaftliche Auseinandersetzung über den empirischen Umgang mit Artefakten aus der Perspektive algorithmischer Kulturen (vgl. Galloway 2006) allerdings im Ausblick dieser Arbeit diskutieren.

Im folgenden Unterkapitel wird das Vorgehen beschrieben, wie das unterschiedliche Datenmaterial für die Analyse übersetzt wurde.

## 4.2. Datenerhebung - Datentransformation

Für die systematische Analyse und Interpretation eines kulturellen Artefakts muss dieses in eine untersuchbare Form gebracht werden. Generell stellt sich die Frage, wie interaktive Bildschirmmedien adäquat in eine für sozialwissenschaftliche Methoden zugängliche Form gebracht werden können. Im Speziellen geht es darum, wie der konstitutive Doppelcharakter von Computerspielfiguren als Erzähl- und Spielfiguren (vgl. Sorg 2010) in Bezug auf bestimmte Figureneigenschaften wie Körperlichkeit, Psyche und Sozialität (vgl. Eder 2014:234), sowie die Entwicklung der Figur und der Figurenkonstellationen (vgl. Eder 2014: 464) für die Auswertung anschlussfähig gemacht werden kann.

Die beiden unterschiedlichen Formen des Datenmaterials – "Walkthrough-Videos" und digitales Spiel – erfordern unterschiedliche Bearbeitungsverfahren, um aufschlussreich für die gestellten Fragen zu sein. Mit Erhebungsverfahren der Filmwissenschaften habe ich das Videomaterial sequenziert und versucht, dieses anschlussfähig zu machen. Mit einer Mischung aus unterschiedlichen, eher kreativen Methoden habe ich versucht, mich dem Medium des Computerspiels im Vollzugsprozess zu nähern.

### 4.2.1 Sequenzierung der "Walkthrough-Videos"

In Anlehnung an das in den Filmwissenschaften gängige Verfahren des Sequenzprotokolls (vgl. Korte 2010; vgl. Mikos 2008; vgl. Faulstich 2013), mit welchem ein erster "Zugriff auf das Organisationsprinzip der Filmhandlung" (Faulstich 2013: 81) möglich sein soll,

verwende ich ein vergleichbares Hilfsmittel, um das Material für die Analyse handhabbar zu machen: Das Levelprotokoll.

## Levelprotokoll

Im Unterschied zu Filmen und Fernsehsendungen wurde das in dieser Arbeit behandelte digitale Spiel, im Einzelspielermodus oder Storymodus, von den Herstellern vorab in vierzehn Kapitel (Chapters) unterteilt. Ich verwende den Begriff Levelprotokoll für die tabellarische Darstellung der sequenziellen Aneinanderreihung von Spielabschnitten in Form von Kapiteln. Diese Strukturierung wird durch das Spiel nahegelegt und erfüllt für die Analyse im Wesentlichen die Funktion eines groben Überblicks. Ich habe lediglich vier Spalten verwendet, die Auskunft über den Titel des "Chapters" geben, den oder die Orte des Geschehens, die im Verlauf des Kapitels vorkommenden Non-Player-Characters, sowie eine Paraphrase der erzählerisch relevanten Ereignisse.

Tabelle 1: Auszug aus dem Levelprotokoll

Titel und Nummer des Kapitels	Orte	NPCs <sup>46</sup>	Paraphrase
Introduction	Apartment, New Jersey, Flughafen	Max Payne, Unbekannte verletzte Person,	Lebenssituation von Max Payne, Sucht
Chapter I: Something Rotten in the Air	Penthouse, Terrasse, Garage	Raul Passos, Rodrigo Branco, Fabiana Branco, Marcello Branco, Victor Branco, Chirurg, Victor Da Silva, Bachmeyer, Armando Becker	Vorstellung der relevanten Figuren, Entführung von Fabiana und Rodrigo durch Unbekannte bei Cocktailparty; Max Payne rettet die beiden, bevor die Entführer entkommen.

Die Entscheidung, eine Spalte für NPCs zu machen, basiert auf der Annahme, dass die Darstellungen der Beziehungen zwischen den erzählungsrelevanten Figuren und dem Protagonisten aufschlussreich für die Inszenierung von Männlichkeit ist. Weiters habe ich die Darstellung des Körpers der Figur protokolliert, welche allerdings in bildlicher Form geeigneter veranschaulicht werden kann und deswegen nicht in dieser Tabelle zu finden ist. Die verschiedenen Kapitel spielen jeweils an unterschiedlichen Orten, z.B. in einem Penthouse oder auf einer Yacht, etc. Innerhalb eines Kapitels spielt das Spiel an einem Ort mit unterschiedlichen Räumen, Flächen und begehbaren Bereichen. Die von Faulstich

<sup>46</sup> NPC: Non-Player-Character bezeichnet Figuren in digitalen Spielen, die nicht von den spielenden gesteuert werden können und keine Gegner oder Monster sind.

vorgeschlagene Unterteilung von Sequenzen nach einem Wechsel des Ortes oder einem Wechsel der auftretenden Figuren, etc. habe ich an dieser Stelle nicht verfolgt.

### Protokoll der interaktiven und nicht-interaktiven Szenen (I/NIS-Protokoll)

Eine präzisere Unterteilung innerhalb dieses Computerspiels stellt jene in interaktive Sequenzen und nicht-interaktive Erzählsequenzen (vgl. Sorg/Eichhorn 2005; vgl. Sorg 2010) dar. Ich habe auf Basis der "Walkthrough-Videos" das gesamte Videomaterial aller vierzehn Kapitel in Szenen unterteilt, wobei der Wechsel von interaktiv auf nicht-interaktiv und umgekehrt die Grenze einer Szene markiert. So konnten in Summe aller vierzehn "Walkthrough-Videos" 316 Szenen unterschieden werden.

Tabelle 2: Auszug aus dem I/NIS-Protokoll

I/NIS-Nr. und Zeit	Paraphrase	Zitate, Musikwechsel	Interaktionstyp
188 - 04:41 - 04:55	Sie öffnen ein Gittertor. Giovanna versteckt sich zwischen Mülltonnen.		NIS <sup>47</sup>
189 - 04:56 - 07:00	Schießerei bei Bustankstelle		Action
190 - 07:00 - 08:28	Max holt Giovanna aus ihrem Versteck. Sie brechen in eine Halle ein. Innere Monologe. Übergang zu Zeitlupensequenz		NIS + Zeitlupeneffekt

Mit dem I/NIS-Protokoll wurde der ganze Einzelspielermodus in seiner zeitlichen Ereignisabfolge für die weiteren Erhebungsschritte zugänglich gemacht. Aus dem Protokoll lassen sich nun Szenen entnehmen und zuordnen, die für die Beschreibung und Analyse bestimmter Figurendimensionen ausgewählt werden.

Weiteres gibt die Sequenzierung anhand der Unterscheidung nach interaktiven und nicht-interaktiven Sequenzen Aufschluss über Organisationsstruktur des Spiels. Zusammenfassend ist das I/NIS-Protokoll die Grundlage für die Auswahl jener Szenen, die genauer betrachtet wurden, in der Hoffnung, Aufschluss über die im Interesse stehenden Dimensionen der Figur als Erzählfigur geben.

---

47 NIS: Nicht-interaktive Sequenz; Action: interaktive Schießerei; NIS + Zeitlupeneffekt: Eine nicht-interaktive Sequenz geht über in eine interaktive, zeitlich verlangsamte Spielsequenz; IGP: Interactive Gameplay ohne Action: das Spielareal kann begangen werden, ohne dass es zu Schießereien kommt.

## Analyse der Introsequenz

Die nicht-interaktive Introsequenz des hier untersuchten Computerspiels wurde ein Szenenprotokoll und ein Subszenenprotokoll erstellt, um eine genauere Analyse der Figur vornehmen zu können.

### Szenenprotokoll

Für die Analyse der Introsequenz wurde ein Szenenprotokoll nach Faulstich erstellt. Wobei die Szenen anhand von Ort- oder Zeitwechselln abgetrennt wurden. Die folgende Tabelle gibt das Szenenprotokoll der Introsequenz wieder.

Tabelle 3: Auszug aus dem Szenenprotokoll der Introsequenz.

Szenennr.	Spielzeit: min:sek <sup>48</sup>	Ort	Zeitstruktur
Szene 1	00:00 – 02:26	Apartment, São Paulo	Erzählzeit - Gegenwart
Szene 2	02:27 – 02:35	Balkon S.P; New Jersey USA	Vergangenheit
Szene 3	02:36 – 02:47	Apartment, São Paulo	Erzählzeit - Gegenwart

Diese Szenenunterteilung gibt aber noch keinen Aufschluss über konkrete Figureninformationen, sondern eher, wie die bisherigen Protokolle zeigen, über die Erzählstruktur des Spiels. Diese Szenen wurden in weitere Subszenen unterteilt die jedoch nicht auf dem Niveau von Einstellungsprotokollen liegen. Zur präzisen Analyse bestimmter Figureneigenschaften wurde eine etwas gröbere Art des Einstellungsprotokolls erstellt, welches ich als pragmatisches Einstellungsprotokoll bezeichne. In den Erhebungsmethoden der Filmwissenschaften wird unter einer Einstellung "die kleinste Einheit des Films" (Faulstich 2013:117) verstanden. Für Computerspiele sind Einstellungsprotokolle prinzipiell nur auf nicht-interaktive Sequenzen anwendbar, weil nur diese über Einstellungen im Sinne von Schnittabfolgen verfügen. Die Subszenen wurden nach Handlungsabschnitten unterschieden und gegliedert.

---

48 Die Zeiteinheiten beziehen sich auf das "Walkthrough-Video" zu Kapitel 1 ([https://www.youtube.com/watch?v=mywsmUL\\_07o&list=PLC96728933FA913AD](https://www.youtube.com/watch?v=mywsmUL_07o&list=PLC96728933FA913AD)) zuletzt am 19.9.2015 aufgerufen.

## Subszenenprotokoll

Im Subszenenprotokoll wurden die Szenen des Intros nochmals in feinere Analyseeinheiten unterteilt, um die Körperlichkeit, die bildliche Darstellung, die Räumlichkeiten, die Sprache und die Handlung näher zu beschreiben.

Tabelle 4: Auszug aus dem Subszenenprotokoll

Spielab.	Zeit	Körperlichkeit/Kleidung	Bild	Ortsbeschreibung	Audio/Sprache	Handlung
Intro Subszene 1	0:13- 1:00	weißer Mann, gegen vierzig, ca. 180 groß, sportlicher Körperbau. leicht faltiges Gesicht, stirnrunzelnd,  schwarze Haarfarbe,  Kurzhaarschnitt, grauer Anzug, weißes Hemd, schwarzer Vollbart, fünftage Bart?  keine Brille, schwarze Schuhe,  grün-graue Reisetasche	Bild verschwimmt immer wieder, Namen der Produktions- mitarbeiterInnen	Neubauwohnung, Einzimmerwohnung, Küche im Wohnzimmer,  Einrichtung: Deckenventilator, rotgesprenkelter Teppichboden, Röhrenfernseher, Sofa, Sofatischchen	Max Payne Theme: "This place is great. Really comfortable."  "I am just gone be settled in"  "Time to move on. Get on with my life. Yes absolutle" (Badezimmer visitierend)	Betritt ein Apartment, geht durch jeden Raum der Wohnung, dreht den Fernseher auf.

Das Subszenenprotokoll wurde ausschließlich für die genauere Beschreibung der Introsequenz verwendet.

### 4.2.2 Erhebung des digitalen Spiels

Bildschirmspiele im allgemeinen und Computerspiele im speziellen können als die nicht-menschliche Seite interaktiver Kommunikation (Krotz 2009) aufgefasst werden, und dadurch stellt sich die Frage wie die Interaktionen mit und in digitalen Spielen für empirische Analysen zugänglich gemacht werden können. In Bezug auf avatarbasierte Computerspiele, wie *Max Payne 3*, bestehen die Interaktionsmöglichkeiten prinzipielle auf zwei zu trennenden Ebenen: Erstens auf Ebene der haptischen, über Eingabegeräte

medierte Interaktion mit dem Computerspiel. So benötigt jedes digitale Spiel eine Zuweisung oder Verbindung zwischen Eingabegerät, z.B. Tastatur und Maus, und dem Spiel als Computerprogramm. Anders ausgedrückt geht es um die Interaktion zwischen Mensch und Maschine. Zweitens geht es um die Interaktion der Spielfigur, und somit auch der spielenden Person, innerhalb und mit der Spielwelt. z.B. kann im Spiel mit dem Drücken der Maustaste die Figur mit einer Waffe einen Schussabgeben.

Diese Differenz beschreibt der New Yorker Medientheoretiker Alexander Galloway mit der Unterscheidung von diegetischen und nicht-diegetischen Spielhandlungen (orig. "actions") (vgl. Galloway 2006:1ff). Konkret wurde für die Erhebung dieser beiden Interaktionsebenen, so vorgegangen, dass einerseits die Belegung der Eingabetasten<sup>49</sup> protokolliert wurde. So unterscheidet das Computerspiel, *Max Payne 3*, 34 Eingabetasten bzw. Eingabemöglichkeiten, welche von der spielenden Person individuell vergeben werden können. z.B.: kann die "Maustaste 1" mit der Aktion "Waffe abfeuern", oder mit "Interagieren" belegt werden, oder mit anderen Steuerungsmöglichkeiten die das Spiel anbietet.

Auf Ebene der diegetischen Interaktionsebene protokollierte ich jene Spielhandlung, die der virtuellen Welt von der Spielfigur getan werden können. z.B. kann Max versuchen auf Klavieren zu spielen, oder sogenannte "Hinweise" begutachten, wenn er diese in der Spielwelt findet. Diese beiden Interaktionsebenen sind für die Deutung der Spielfigur als geschlechtliche Konstruktion wichtig, weil bestimmte Handlungsmöglichkeiten in die Figur eingeschrieben werden. Über eine Liste im Anhang 10.2. werden die Interaktionsmöglichkeiten protokolliert.

Die visuelle Darstellung der Figur und des Interface<sup>50</sup> habe ich über Screenshots während interaktiver Spielsequenzen dokumentiert. Ziel dieser Möglichkeit bewegte Bilder festzuhalten war es, die Darstellung des Körpers der Figur, des Interfaces und spezielle visuelle Effekte bildanalytisch untersuchen zu können. Pro Kapitel im Spiel wurde ein Screenshot ausgewählt, welcher den Körper der Spielfigur darstellt und somit die Veränderung des Körpers im Laufe der Handlung rekonstruierbar macht.

Im folgenden Abschnitt werden die Verfahren beschrieben mit welchen die erhobenen Daten ausgewertet werden.

---

49 Die allermeisten Computerspiele bieten die Möglichkeit an, die Eingabetasten innerhalb des Interaktionsraumes des Spiels zu belegen.

50 Das Interface stellt die visuelle, kommunikative Schnittstelle zwischen nicht-diegetischer Sphäre und der spielenden Person dar.

### 4.3. Datenauswertung

Die Figur im gegenständlichen Computerspiel ist durch ihren Doppelcharakter als Erzählfigur und Spielfigur charakterisiert. Obwohl die Figur im Spiel als medialer Hybrid dieser beiden Formen in Szene tritt, analysiere ich die beiden Formen der Figur zunächst getrennt und versuche in weiterer Folge die Beziehung dieser beiden Seiten der Figur aufeinander zu beziehen. Diese analytische Trennung erscheint mir sinnvoll, weil die beiden Formen der Figur jeweils auf unterschiedlichen Bedeutungslogiken verweisen. Die Erzählfigur gewinnt ihre Bedeutung durch die narrative Einbindung in die fiktive Welt. Dahingegen erlangt die Spielfigur durch ihre Verstrickung in das Regelsystem des Spiels ihre ludologische Bedeutung. Das Computerspiel etabliert seinen spezifischen Reiz für spielende Personen gerade dadurch, dass diese beiden Ebenen der Bedeutungskonstitution aufeinander verweisen. Zunächst wird die Figur als Erzählfigur in Anlehnung auf Eders Konzept der Figur als fiktives Wesen beleuchtet, und im Anschluss daran wird sie mit Galloways Vier-Felder-Schema als Spielfigur unter die Lupe genommen. Auf Basis der so entstandenen Erkenntnisse betrachte ich im Anschluss daran die Figur als Artefakt, als Symptom und als Symbol.

#### 4.3.1 Erzählfigur

Zur rekonstruktiven Analyse der Figur als Erzählfigur orientiere ich mich an dem Modell der sogenannten "Uhr der Figur" von Jens Eder. Dieses Modell der Figurenanalyse bezieht Eder auf in erster Linie auf Figuren in Filmen d.h. in audiovisuellen Medien, die nicht durch interaktive Kommunikation (Krotz 2009) gekennzeichnet sind.

Das Modell der "Uhr der Figur" erscheint in meiner Perspektive für den Analysegegenstand dieser Arbeit allerdings geeignet, weil das untersuchte Spiel über sehr viele nicht-interaktive Erzählsequenzen verfügt, in welchen die Hauptfigur, deren Beziehungen zu anderen Figuren, die Rahmenerzählung, etc. den spielenden Personen kommuniziert wird.

Die analytische Herangehensweise an Figuren in diesem Modell ist äußerst komplex und vielschichtig. Die theoretischen Grundlagen wurden in Kapitel 3.3.3 grob skizziert. Im Folgenden geht es darum zu klären, wie das erhobene Datenmaterial ausgewertet wurde,

um Aussagen über die Figur und die analyseleitende Forschungsfrage, wie Männlichkeit anhand der Figur Max Payne repräsentiert wird, beantworten zu können.

Zunächst stellen sich für den Auswertungsprozess drei grundsätzliche Fragen: Wie relevante Beobachtung und Informationen ausgewählt werden? Wie man diese Beobachtungen sprachlich angemessen ausdrückt und wie daraus begründbare figurenanalytische Aussagen getroffen werden können? (vgl. Eder 2014:23).

Die Metapher der "Uhr der Figur" bezieht sich auf vier unterschiedliche Analysekatoren, welche unterschiedliche Aspekte der Figur im jeweiligen Analysesegment fokussieren: Die Figur als Artefakt, als fiktives Wesen, als Symbol und als Symptom. Die unterschiedlichen Perspektiven auf die Figur bauen in gewisser Weise auf einander auf. So kann die Frage, wofür die Figur steht, eigentlich nur sinnvoll beantwortet werden, wenn geklärt ist, was die Figur ist (vgl. Eder 2014:723). Jeder dieser vier Aspekte kann in weitere Eigenschaftsdimensionen im Sinne einer Beobachtungsheuristik zerlegt werden. Für die Analyse der Figur in ihrer Qualität als Erzählfigur beziehe ich mich größtenteils auf ihre Erscheinungsform in nicht-interaktiven Erzählsequenzen.

### **Die Figur als fiktives Wesen**

Die Figur als *fiktives Wesen* stellt sie als BewohnerIn einer imaginären Welt dar, mit bestimmten Eigenschaften und Beziehungen zu anderen BewohnerInnen und Objekten dieser Welt. Zur Bearbeitung dieser Dimension schlägt Jens Eder die analytische Unterscheidung dreier Ebenen vor: Sozialität, Psyche und Körperlichkeit. Jede dieser aufeinander verweisenden Ebenen spielt für die Konstruktion der Geschlechtlichkeit der Figur eine Rolle. Generell werden bestimmte Eigenschaften der Figur durch Kontraste und Ähnlichkeiten zu anderen Figuren und durch dramaturgische Techniken betont, während andere Eigenschaften eher im Hintergrund bleiben.

### **Dimension: Psyche**

Diese Dimension der Figur beschäftigt sich mit der Beschreibung und Rekonstruktion des Innenlebens und der Persönlichkeit des analysierten fiktiven Wesens.

Nun ist die Psyche kein direkt sichtbares Phänomen, sondern unterschiedliche körperliche, soziale und verbale Zeichen, Sprechakte, Prosodie, Symbole, Gesten, Verhaltensweisen, etc. lassen Rückschlüsse auf die emotionale Verarbeitung und generell

das Innenleben der Figur zu. Manche psychischen Dispositionen der Figur sind situationsabhängig und fluide, während andere psychische Eigenschaften dauerhaft sind. Filmsprachliche Elemente können die Stimmung der Figur, durch Mittel der Kameraführung, Perspektive, musikalische Untermalung, etc., betonen, rahmen und atmosphärisch akzentuieren. In der Analyse der Psyche der Figur orientiere ich mich an meinem alltagspsychologischen Wissen.

### **Dimension: Körperlichkeit**

Die Analyse der körperlichen Eigenschaften und die Veränderung selbiger sind Gegenstand dieser Dimension. *Max Payne 3* kann als korpozentristisches Medium verstanden werden, insofern spielt die visuelle Darstellung der Figur eine erhebliche Rolle für die Rezeption. Äußere Merkmale wie Kleidung, Frisur, Körperhaltung, körpernahe Accessoires und die Stimme der Figur lassen Aussagen über ihr Innenleben, ihren Habitus und insbesondere über die visuell-körperliche Repräsentation von Männlichkeit zu.

### **Dimension: Sozialität**

Mit dieser Eigenschaftsdimension beschreibe und interpretiere ich die sozialen Beziehungen des Protagonisten zu den anderen Figuren in der Erzählung. Die Einbettung der Figur in ein fiktives soziales Netz stellt einen wichtigen Faktor in der Identifikation und Anteilnahme der ZuschauerInnen bzw. Spielenden mit der Figur dar.

"Wir ordnen Figuren nicht nur sozial ein, sondern reagieren auf sie auch unwillkürlich in sozialer Weise." (Eder 2014:271). Die Ebene der sozialen Beziehungen zwischen den Figuren gibt auch Aufschluss über die wesentlichen sozialen Eigenschaften des Protagonisten selbst. Gleichzeitig kontrastieren und betonen bestimmte Aspekte der Figur im Kontrast zu den anderen Figuren in der Erzählwelt die Eigenschaften des Protagonisten. Interfigurale Beziehungen sind auf bestimmte Weise dargestellt, mit der erzählten Geschichte verbunden und werden durch unterschiedliche beobachtbare Symptome ersichtlich. Die Sozialität der Figur kann zugänglich gemacht werden durch beispielsweise die Beobachtung des Verhaltens der Figuren zueinander, deren Sprechakte, und insbesondere deren Position innerhalb eines wie auch immer

dargestellten Sozialgefüges. Die sich verändernde Figurenkonstellation ist entscheidend für die mentale Einordnung der Figur im Rezeptionsprozess.

Wenn Männlichkeit als eine Position in Geschlechterverhältnissen verstanden wird, ist für die Analyse der Männlichkeitskonstruktion interessant, welche Position die Figur, Max Payne, in den Beziehungen zu anderen Figuren und Charakteren im Spiel einnimmt und wie sich seine soziale Stellung im Lauf der Erzählung verändert. In der Beschreibung und Interpretation der Sozialität der Figur orientiere ich mich an dem Modell der hegemonialen Männlichkeit von R.W. Connell. Sie unterscheidet vier Subjektpositionen, hegemoniale Männlichkeit, Unterordnung, Komplizenschaft und Marginalisierte.

### **Die Figur als Artefakt**

Die Figur als Artefakt meint die ästhetische Reflexion über die Mittel der Figurengestaltung, den Schauspielstil, Kameraführung, Plotstruktur, etc. Es geht um ästhetische, textbezogene oder stilistische Aussagen über das "Gemacht sein" der Figur als Artefakt (vgl. Eder 2014:136ff). Figurenkonzepte sind bestimmte Kombinationen von Artefakt-Eigenschaften die sich im Lauf der Geschichte wiederholen und verfestigen (vgl. Eder 2014:718).

### **Die Figur als Symptom**

Die Figur als *Symptom* beleuchtet sie unter dem Aspekt der Produktionsprozesse und bringt sie mit allgemeinen soziokulturellen Kontexten in Verbindung. Die Figur wird "als Kulturphänomen, Einflussfaktor oder Anzeichen für kommunikative und soziokulturelle Sachverhalte in der Realität" (Eder 2014:137) betrachtet. Diese Dimension der Figur beziehe ich nicht nur auf ihre Qualität als Erzählfigur, sondern auf ihre Gesamterscheinung im Spiel.

### **Die Figur Symbol**

Die Figur als *Symbol* betrachtet sie als Zeichen, die über die dargestellte Welt hinaus auf weitere Bedeutungen verweisen. Sie löst Assoziationen, Abstraktionsprozesse und weiterführende Schlüsse auf indirekte Bedeutungen aus und wird unter diesem Aspekt als Träger höherstufiger Bedeutungen betrachtet.

### 4.3.2 Spielfigur

Die Analyse der Männlichkeitskonstruktion der Figur als Spielfigur folgt einer zur Gänze anderen Selektions- und Auswertungslogik, als die der Erzählfigur. Als zugrundeliegendes Datenmaterial werden für diesen Analysestrang ausschließlich interaktive Spielsequenzen herangezogen. Aus ludologischer Perspektive erfordern die Spielsequenzen von den Spielenden nahezu repetitive Spielhandlungen. Mit dem vier Felder Schema von Alexander Galloway können Spielhandlungen entlang von zwei Dimensionen (maschine – mensch / diegetisch – nicht diegetisch) differenziert werden. Diese Unterscheidungen haben den Sinn, die verschiedenen Interaktionen gesondert analysieren zu können und somit einen Zugang zur Spezifik des Spiels zu bekommen. Im konkreten Fall von *Max Payne 3* kann die Spielfigur im Zentrum dieses Schemas verortet werden. Sie bildet die wesentliche Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine und verbindet die diegetische Sphäre mit der ludologischen Struktur des Spiels.

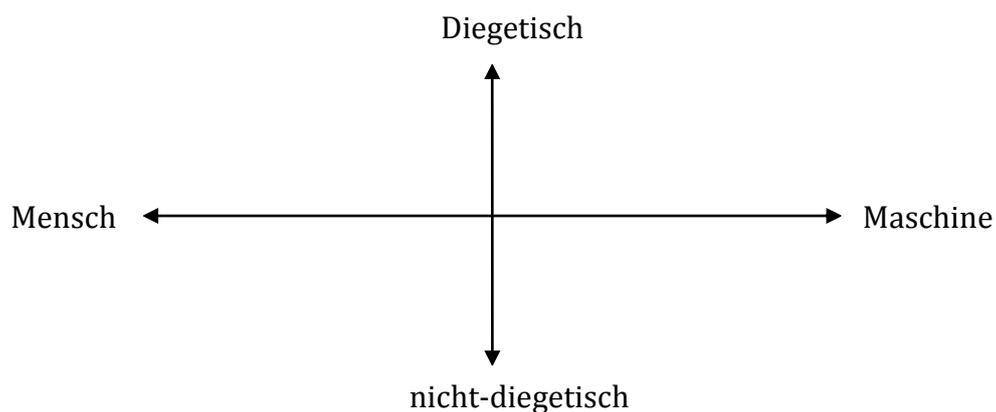


Abbildung 5: "Gamic Action, Four Moments" (Galloway 2006:17)

Diegetische Handlungen des Menschen sind Interaktionen mit der Figur in der Spielwelt, wie die Steuerung der Bewegung der Figur. Galloway spricht in diesem Zusammenhang von "expressiv acts" (Galloway 2006:22) die die spielende Person in der virtuellen Welt setzen kann.

Diegetische Handlungen der Maschine sind solche, die ohne Einfluss der spielenden Person das Eigenleben der Maschine darstellen und direkten Bezug zur Erzählwelt des Spiels haben. Das Ambiente des Spiels, wie z.B. die Simulation von Figuren der Spielwelt und des Wetters, etc. ist Gegenstand dieser Perspektive.

Nicht-diegetische Handlungen des Menschen sind solche, die die Grenze zur diegetischen Welt aufbrechen. Zum Beispiel das Drücken der Pausetaste oder die Konfiguration der Spielfigur stellen Handlungen dieser Art dar. Konfigurationen verweisen auf ludologische Handlungszusammenhänge, welche vom Spiel narrativ plausibilisiert werden können, aber dennoch außerhalb der diegetischen Sphäre stattfinden.

Nicht-diegetische Handlungen der Maschine sind beispielsweise die Einblendung des Interfaces, Spielstatistiken und im Fall von Max Payne, die "Bullet-Time". Systemabstürze, Bugs und Serverwartezeiten sind Softwareimmanente Prozesse die wesentlich für das Spielerlebnis sind, aber außerhalb der diegetischen Sphäre stattfinden. Galloway unterscheidet zwischen "enabling acts" und "disabling acts" (Galloway 2006:30f.). Enabling Acts sind so etwas wie interne Kräfte des Spiels die die Spielfigur verstärken oder befähigen. Disabling Acts meint in gewisser Weise Störungen des Spiels die außerhalb der diegetischen Sphäre liegen, wie etwa "Ruckeln" des Bildes, Graphikfehler oder der spielerische Tod in Form von "Game Over".

## 5. DAS COMPUTERSPIEL MAX PAYNE 3

*Max Payne 3* ist der dritte Teil der gleichnamigen Videospielereihe<sup>51</sup> und wurde von der US-amerikanischen Firma Rockstar Games, einem Tochterunternehmen der Take-Two-Interactiv Aktiengesellschaft, entwickelt und vom gleichnamigen Publisher 2012 für Windows PC und Apple Mac OS sowie Playstation 3 und X-Box 360 veröffentlicht. Alle drei Max Payne-Spiele wurden in Deutschland indiziert<sup>52</sup> und dürfen nur an Personen ab 18 Jahren verkauft werden. Das europaweite Alterseinstufungssystem für Computerspiele, PEGI (Abkürzung für: Pan European Game Information), gab dem Spiel aufgrund von Gewaltdarstellungen, Darstellungen von Drogenkonsum und der Verwendung vulgärer, sexualisierter Sprache die Empfehlung, es erst ab 18 Jahren zu spielen<sup>53</sup>. *Max Payne 3* wurde, dem Geschäftsbericht von Take-Two-Interactiv folgend, in den ersten

---

51 Der erste Teil des Spiels wurde durch den Regisseur John Moore verfilmt und ist 2008 in den österreichischen Kinos erschienen. Der Film war jedoch ökonomisch kaum erfolgreich und konnte auch wenig positive Kritik sammeln ([http://de.wikipedia.org/wiki/Max\\_Payne\\_%28Film%29](http://de.wikipedia.org/wiki/Max_Payne_%28Film%29): 25.3.2015).

52 Video- und Computerspiele können von staatlichen Behörden aufgrund ihres Inhalts als jugendgefährdend eingestuft, und in Folge dessen der Verkauf untersagt werden.

53 [http://de.wikipedia.org/wiki/Max\\_Payne\\_3](http://de.wikipedia.org/wiki/Max_Payne_3) (zuletzt aufgerufen am 25.3.2015)

Verkaufsmonaten weltweit ca. 3 Millionen Mal verkauft<sup>54</sup>. Rezensionen und sogenannte "Tests" in Spielezeitschriften bewerteten den Third-Person-Shooter durchwegs positiv<sup>55</sup>. Die drei Spiele der Max Payne-Serie werden in der Spielebranche dem Genre des „Third-Person-Shooters“ zugeordnet, weil die Kameraperspektive schräg hinter der Spielfigur positioniert ist und das zentrale Gameplay-Element im Kämpfen und Schießen liegt. Max Payne ist einerseits der Protagonist der Handlung und andererseits die Spielfigur für die spielende Person. Das Gameplay-Element, welches typisch für die *Max Payne*-Spiele ist, ist die sogenannte "Bullet-Time". Per Tastendruck kann die Spielfigur in eine Art Zeitlupenmodus versetzt werden, welcher die Bewegungen der "Gegner" verlangsamt und genaueres Zielen ermöglicht. *Max Payne 3* ist das erste Spiel der Max Payne-Serie, welches neben einem Einzelspielermodus<sup>56</sup> auch einen Multiplayer-Modus anbietet. Im Einzelspielermodus kann das Spiel ohne weitere (reale) menschliche MitspielerInnen entlang einer vorgegebenen Abfolge von Spielabschnitten gespielt werden. Im Multiplayer-Modus können mehrere reale menschliche SpielerInnen in wählbaren, eigens für Multiplayerspiele konzipierten Spielfeldern oder Arenen (Levels) miteinander oder gegeneinander spielen. *Max Payne 3* bietet unterschiedliche Mehrspieler-Modi an, welche die über das Internet verbundenen SpielerInnen in unterschiedliche ludologische Figurationen zueinander setzen.

---

54 Take-Two-Interactive Software, Inc. Reports Results for First Quarter Fiscal 2013 (zuletzt aufgerufen am 4.4.2016)

55 [http://de.wikipedia.org/wiki/Max\\_Payne\\_3](http://de.wikipedia.org/wiki/Max_Payne_3) (zuletzt aufgerufen am 15.4.2015)

56 Synonym verwendete Begriffe sind Story-Modus, Kampagne oder Singleplayer-Modus.



Abbildung 6: DVD-Cover Vorderseite des Computerspiels

Das DVD-Cover des Computerspiels veranschaulicht die Geschlechterordnung, deren detaillierte Analyse in Bezug auf den Protagonisten Gegenstand dieser Arbeit ist.

## 5.1. Die Handlung

Die Handlung von *Max Payne 3* spielt hauptsächlich in der brasilianischen Stadt São Paulo und in einzelnen Spielabschnitten auch in New York, sowie auf einer Yacht im Panamakanal. Der Ex-Polizist und Alkoholiker Max Payne wird als Bodyguard der in São Paulo lebenden, reichen Familie Branco angeheuert. Auf einer Privatparty versucht eine Gang namens „Commando Sombra“, Rodrigue Branco und seine Gemahlin Fabiana zu entführen, was Max Payne zunächst verhindern kann. Allerdings wird Fabiana, ihre Schwester Giovanna und der jüngere Bruder Rodrigues Marcello Branco, während eines Besuches in einem Nachtclub wieder überfallen. Trotz der Anwesenheit Max Paynes und des zweiten Bodyguards Raul Passos gelingt es diesmal der Gang Fabiana in ihre Gewalt zu bringen. In Folge der Entführung versuchen die beiden Männer Fabiana durch eine

Lösegeldzahlung freizukaufen, jedoch wird die Geldübergabe in einem Fußballstadion von zunächst unbekanntem, militärisch ausgerüsteten Söldnern verhindert. Ein weiterer Versuch, Fabiana aus den Fängen der Entführer diesmal gewaltsam zu befreien, scheitert. Nach den fehlgeschlagenen Befreiungsversuchen findet eine Art Krisensitzung in Anwesenheit der Branco-Geschwister, sowie der beiden Bodyguards statt, welche jedoch durch einen Angriff der besagten Söldnertruppe unterbrochen wird, und darin endet, dass Rodrigue Branco in seinem Büro von einer zunächst unbekanntem Person erschossen wird.

Im weiteren Verlauf der Handlung versucht Max Payne die entführte Fabiana in den Favelas zu finden und zu befreien. Zeitgleich versuchen Marcello und Giovanna auf eigene Faust, Fabiana durch eine Lösegeldzahlung freizukaufen. Diese Unternehmung scheitert jedoch mit der Konsequenz, dass Fabiana von den Entführern hingerichtet wird. Währenddessen wird das Favela von Spezialeinheiten der Polizei (UFE) angegriffen und Marcello und Giovanna werden gefangen genommen, während Max Payne flüchten kann. Er wird Zeuge, wie die Spezialpolizei (UFE) gefangene Favela-BewohnerInnen an die besagte Cracha-Preto-Gang verkauft und Marcello und Giovanna selbigen überlässt. Marcello wird in Folge vom Anführer der Gang bei lebendigem Leib verbrannt. Jedoch gelingt es Max, Giovanna zu befreien und mit ihr aus den Favelas zu flüchten.

Durch die Unterstützung des ihm wohlgesonnenen Detectivs Wilson da Silva der Polizei erfährt Max Payne, dass die gefangenen Favela-BewohnerInnen für Organentnahmen verwendet werden, durch welche sich die besagte Söldnertruppe finanziert, wobei sie von der Spezialpolizei gedeckt wird. Max Payne entschließt sich in Folge dessen, den Unterschlupf der Cracha-Preto-Gang, welcher gleichzeitig der Ort der Organentnahmen ist, zu infiltrieren und die Machenschaften dieser Gruppe zu beenden. Während der Infiltration erfährt er, dass die besagte Gang die Spezialpolizei (UFE) für die Beschaffung von unfreiwilligen OrganspenderInnen bezahlt. Max Payne entscheidet sich, nun in die UFE-Zentral einzudringen und sich seinen Weg zum Chef der Spezialpolizei, Armando Becker, zu erkämpfen. Während der Begegnung mit Becker trifft Max Payne auf Victor Branco, den mittleren der Branco-Geschwister, und ihm wird klar, dass Victor hinter den Ermordungen der Familienmitglieder steckt und auch in die Organtransplantationsgeschäfte verwickelt ist, aus deren Gewinn er seinen Wahlkampf finanziert. Armando Becker und Victor Branco können jedoch dem Protagonisten vorerst entkommen und fliehen zum internationalen Flughafen São Paulos. May Payne kann

ihnen folgen und die beiden bei einem Showdown am Flughafen mit Unterstützung von Detective Da Silva dingfest machen.

Eine Woche später sitzt der Protagonist an einer Bar am Strand Bahia in Brasilien und sieht in den Fernsehnachrichten, dass der inhaftierte Victor Branco in seiner Zelle erhängt aufgefunden wurde. In der letzten Szene schreitet Max Payne mit seiner Reisetasche im Sonnenuntergang über den Sandstrand Bahias.

## 5.2. Erzählstruktur des Spiels Max Payne 3

Der "Storymodus"<sup>57</sup> von *Max Payne 3* besteht aus vierzehn aufeinanderfolgenden Chapters<sup>58</sup>. Die einzelnen Chapters sind über längere nicht-interaktive Erzählsequenzen miteinander verbunden. Eine Introduction vor Chapter eins und die Outroduction nach der letzten Spielsequenz, gefolgt vom Abspann, verweisen auf die filmähnliche Inszenierung des Spieles. Jedes Chapter spielt an einem anderen Ort und/oder auch in der Vergangenheit in Form von Rückblenden. Innerhalb der einzelnen Kapitel wechseln sich nicht-interaktive Erzählsequenzen mit Spielsequenzen innerhalb kurzer Zeiträume<sup>59</sup> ab, wodurch die unterschiedlichen bedeutungskonstitutiven Logiken strukturell verknüpft werden. Jedes Kapitel des Spiels trägt einen Titel und verwendet somit einen Formaspekt, der in der Literatur seinen Ausgang nahm.

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die 14 Chapters des Spiels, der jeweiligen Titel, dem jeweiligen Ort des Geschehens und die Erzählzeit.

---

57 Der "Storymodus" ist eine Variante des Einzelspielermodus, welche das Spiel anbietet. Zusätzlich gibt es für Einzelspieler den "Arcademodus", welcher keiner Geschichte im engeren Sinn folgt.

58 Das Wort Chapter bezeichnet Abschnitte im Computerspiel *Max Payne 3*. Die Bezeichnung Kapitel hingegen wird für Textabschnitte in dieser Arbeit verwendet.

59 Siehe I/NES-Protokoll im Anhang S.

Tabelle 5: Titel, die Orte und die Erzählzeit der einzelnen Kapitel.

Kapitel	Titel des Kapitels	Ort	Zeitlichkeit
Introsequenz (nicht-interaktive Filmsequenz)		Siehe Tabelle 6	
Chapter 1	Something Rotten in the Air	Penthouse der Brancos, São Paulo	Gegenwart <sup>60</sup> Spielzeit: Tag
Chapter 2	Nothing but the Second Best	High-Society Disco, São Paulo	Gegenwart Spielzeit: Nacht
Chapter 3	Just Another Day at the Office	Fußballstation, São Paulo	Gegenwart Spielzeit: Nacht
Chapter 4	Anyone Can Buy Me a Drink	Martys Bar, Hoboken, New Jersey	Vergangenheit Spielzeit: Nacht
Chapter 5	Alive If Not Exactly Well	Schiffsfriedhof São Paulo	Gegenwart Spielzeit: Nacht
Chapter 6	A Dame, a Dork and a Drunk	Hauptquartier der Firma von Rodrigo Branco, Sao P.	Gegenwart Spielzeit: Tag
Chapter 7	A Hangover Sent Direct From Mother Nature	Favela Nova Esperanca, São Paulo	Gegenwart Spielzeit: Tag
Chapter 8	Ain't No Reprievement Gonna Be Found Otherwise	Friedhof, New Jersey	Vergangenheit Spielzeit: Nacht
Chapter 9	Here I Was Again, Halfway Down the World	Favela Nova Esperanca, São Paulo	Gegenwart Spielzeit: Sonnen- untergang
Chapter 10	It's Drive or Shoot, Sister	Busbahnhof São Paulo	Gegenwart Spielzeit: Tag
Chapter 11	Suntan Oil, Stale Margaritas and Greed	Yacht an der panamaischen Küste	Vergangenheit Spielzeit: Tag
Chapter 12	The Great American Savior of the Poor	Imperial Palace Hotel	Gegenwart Spielzeit: Tag
Chapter 13	A Fat Bald Dude With a Bad Temper	Polizeistation São Paulo	Gegenwart Spielzeit: Tag
Chapter 14	One Card Left to Play	Flughafen, São Paulo	Gegenwart Spielzeit: Tag
Abspann (nicht-interaktive Filmsequenz)		Strandbar Vermutlich São Paulo	Gegenwart Spielzeit: Tag
Credits (nicht-interaktive Filmsequenz)			

60 Mit Gegenwart ist die Erzählzeit, die als zeitliche Referenz für Rückblenden dient, gemeint.

### 5.3. Spielstruktur des Spiels Max Payne 3

Wie bereits erwähnt, verfügt der Video- und Computerspiel über einen „Storymodus“, einen „Mehrspielermodus“ und einen „Arcademodus“. Die hier im Fokus stehende Figur im Storymodus ist als Spielfigur in die Regeln und der Struktur des Spiels verflochten. In diesem Kapitel geht es darum, den konkreten ludologischen Rahmen im Storymodus in Anlehnung an Jesper Juuls<sup>61</sup> näher zu beleuchten. Auf die anderen beiden Spielmodi sind nicht Gegenstand dieser Arbeit.

Die räumliche Struktur der Spielabschnitte ist linear aufgebaut. Durch die räumliche Konstruktion der als Spielfigur begehbaren Areale gibt es immer nur einen vorgegebenen Weg durch die entsprechenden Levels. Das Spiel ist räumlich progressiv gebaut, sodass es in aller Regel nicht möglich ist, in bereits absolvierte Areal innerhalb eines Levels zurückzugehen. Dadurch ist nur die progressive Bewegung durch Raumarchitektur möglich. Abweichungen vom vorgegebenen Weg sind nur insofern möglich, als Nebenräume erkundet werden. Allerdings ist es möglich, bereits beendete Level nochmal zu spielen, so als würde sie zum ersten Mal gespielt werden<sup>62</sup>. D.h. insbesondere Gegnerfiguren sind wieder anzutreffen.

Die Regeln des Spiels sind relativ überschaubar. In jedem Spielabschnitt innerhalb der Chapters, welcher wie bereits erwähnt wurde meist von nicht-interaktiven Erzählsequenzen dramaturgisch gerahmt ist, hält sich eine bestimmte Anzahl an Gegnern auf, welche alle von der spielenden Person besiegt werden müssen, um in den nächsten Spielabschnitt gelangen zu können. Ein Gegner ist dann besiegt, wenn er getötet wurde. In diesem Spiel gibt es nicht die Möglichkeit, Kämpfe zu vermeiden oder zu umgehen, und es gibt auch nicht die Möglichkeit gegnerische Figuren zu betäuben bzw. außer Gefecht zu setzen ohne sie zu töten. Grundsätzlich ist es in jedem Spielabschnitt möglich, gegen die Gegner zu gewinnen oder zu verlieren. Es gibt kein unentschieden. Wird die Spielfigur Max Payne sooft von gegnerischen Kugeln getroffen, dass die Lebensanzeige<sup>63</sup> auf null sinkt und die Spielfigur über keine sogenannten „Painkiller“ (diese erhöhen die Lebensanzeige der Spielfigur) verfügt, dann stirbt die Figur und der Spielabschnitt muss neu gestartet werden.

---

61 Siehe Kapitel 3.3.1. Seite 35f.

62 Die einzige Ausnahme stellen die goldenen Waffenteile dar, welche in jedem Chapter gefunden werden können. Wenn diese gefunden wurden, erscheinen sie nicht noch einmal im Level.

63 Auf die Darstellung selbiger wird in Kapitel 6.2. eingegangen

Die Herausforderung des Spiels besteht darin, die zahlenmäßig überlegenen Gegner zu besiegen bevor die Spielfigur stirbt. Dazu müssen die Handlungsmöglichkeiten der Spielfigur taktisch geschickt für die jeweilige Spielsituation eingesetzt werden. Die wesentlichen Handlungsmöglichkeiten mit der Spielfigur sind: die Bewegung des Körpers der Figur durch den dreidimensionalen Raum, die Nutzung des Zeitlupeneffekts „Bullet-Time“, die Einnahme der „Painkiller“, sowie das Zielen und Treffen der Gegnerfiguren mit den zur Verfügung stehenden Feuerwaffen unter Berücksichtigung der vorhandenen Munition. Der ludologische Kern des Computerspiels *Max Payne 3* besteht in interaktiven Kämpfen zwischen der Spielfigur und Gegnerfiguren in der Spielwelt. In Bezug auf Roger Caillois<sup>64</sup> eingeführten vier Grundkategorien von Spielen, welche von Britta Neitzel (2001) auf digitale Spiele übertragen wurden, stellt die Kategorie des Agon, des Wettkampfs, die dominante Spielqualität dar.

An bestimmten Stellen des Spiels sind sogenannte Quicktime-Events eingebaut. Dies sind Spielsituationen in denen die spielende Person ein bestimmtes Ziel, z.B. einen feindlichen Helikopter, abschießen muss, dabei allerdings nur äußerst eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten der Figur nutzen kann.



Abbildung 7: Max in Chapter 1



Abbildung 8: Max kämpft gegen einen Helikopter in Chapter 9

In diesen Sequenzen sind die Handlungsmöglichkeiten der spielenden Person darauf beschränkt zu schießen. Die beiden Screenshots zeigen jeweils eine ludologisch äquivalente Szene, in welcher die spielende Person ein spezielles Ziel treffen muss. Im linken Bild muss Max den Geiselnahmer, welcher Fabiana als lebendiges Schutzschild

---

64 Roger Caillois 1982 unterscheidet Spiele, basierend auf der wegweisenden Arbeit von Johan Huizinga in vier Grundkategorien: Agon (Wettbewerbscharakter), Alea (Zufallscharakter), Mimikry (Lust an der Verkleidung) und Ilinx (Gefühl des Schwindels).

verwendet, mit einem präzisen Kopfschuss töten (Chapter 1). Im rechten Bild wird Max von einem Polizeihelikopter angegriffen, während er ein Wellblechdach hinunterrutscht (Chapter 9).

Im Zuge dieser Minisequenzen kann nur geschossen und gezielt werden, alle anderen Bewegungsmöglichkeiten, sowie das Interface sind deaktiviert. Wenn diese Szenen nicht erfolgreich beendet werden, scheitert die spielende Person und muss die Szene wiederholen. Alternative Handlungsverläufe gibt es nicht.

Weiters gibt es Sequenzen in denen die Beweglichkeit der Figur eingeschränkt ist, aber kein zeitlicher Druck aufgebaut wird.

Der Wechsel zwischen interaktiven Spielsequenzen und nicht-interaktiven Erzählsequenzen wird entweder durch das Überschreiten räumlicher Grenzen durch die Spielfigur oder durch bestimmte Handlungen der Spielfigur, wie z.B. das Drücken eines Schalters, ausgelöst. Wann ein Wechsel der Sequenzen geschieht, ist für die spielende Person nicht ersichtlich und auch nicht vorhersehbar. Die Spielabschnitte sind räumlich so angeordnet, dass nach erfolgreicher Bewältigung eines Areals das Zurückgehen in ein anderes Areal nicht möglich ist.

Zwischen den Arealen in denen es zu Kämpfen mit Gegnerfiguren kommt, wurden in das Spiel meist relativ überschaubare Räumlichkeiten, wie etwa Korridore, eingebaut, in den mit bestimmten Objekten der Spielwelt interagiert werden kann. Diese Interaktionen, wie z.B. das Betrachten eines Wandbildes, oder einer kurzen Fernsehshow, liefern der spielenden Person mitunter Hintergrundinformationen über bestimmte Charaktere der Erzählwelt oder zeigen Informationen, die mit der eigentlichen Handlung nichts im engeren Sinn zu tun haben, wie z.B. eine Soap-Opera im Fernsehgerät, aber atmosphärisch relevant sind.

## Exkurs: Ästhetisierung physischer Gewalt - Killcam

Wird der letzte Gegner eines Raumes oder einer Gruppe von Gegner von der Spielfigur erschossen, wird dieser "Abschuss" im Zeitlupentempo gezeigt, die sogenannte "Killcam"<sup>65</sup>. Die Kamera verfolgt die letzte, tödliche Kugel aus der Waffe der Spielfigur und zeigt aus nächster Nähe, wie sie in den Körper des Gegners eindringt und wie dieser in

---

<sup>65</sup> In Webvideokanälen, wie Youtube, können zahlreiche Spielmitschnitte gefunden werden die "epische Lastkills" mit dem Killcam-Effekt zeigen (z.B.: <https://www.youtube.com/watch?v=polgerE3Ggo>)

verlangsamter Zeit zu Boden geht und stirbt. Während der letzte Gegner in Nahaufnahme im Zeitlupentempo zusammensackt können weitere Kugeln auf ihn abgefeuert werden. Jeder Treffer am Körper des Fallenden führt zu einer Blutfontäne an der Eintrittsstelle der Kugel.



Abbildung 9: Die Tötung des letzten Gegners einer Gruppe wird im Zeitlupentempo inszeniert.

Die "Killcam" ist eine Reaktion der Maschine auf die erfolgreiche Bewältigung der spielenden Person einer Gegnergruppe innerhalb eines bestimmten Spielabschnitts. In dieser Hinsicht kann dieser Effekt als **morbide**, visuelle Belohnung verstanden werden, die allerdings außerhalb der diegetischen Sphäre gewährt wird, aber sich ästhetisch in die symbolische Welt einfügt. Gleichzeitig kommuniziert ihr Auftreten, dass das aktuelle Spielfeld keine gegnerischen Figuren mehr enthält.

In diese knapp skizzierte ludologische Struktur des Spiels bewegt sich die Spielfigur Max Payne. Wichtig ist festzuhalten, dass das ludologische Prinzip des Spiels auf homosozialer Dominanz (es geht ums Gewinnen) über andere (alle Gegnerfiguren sind männlich) durch (virtuelle) physische Gewalt (genauer: über die Vernichtung des anderen) basiert.

## 6. ERGEBNISSE DER ANALYSE DER FIGUR MAX PAYNE

Ich habe mich in der Darstellung der Analyseergebnisse entschieden, mit der narrativen Gestalt der Figur zu beginnen, weil das Spiel mit einer etwa fünf minütigen nicht-interaktiven Introsequenz beginnt, welche zunächst die Figur in ihrem diegetischen Rahmen einführt und die Erzählstruktur des Spiels widerspiegelt. Im nächsten Schritt widme ich mich im Detail der körperlichen, der psychischen und der sozialen Dimension der Figur als fiktives Wesen.

Danach gehe ich auf die Figur als Artefakt ein. Im Anschluss daran behandle ich die Figur in ihrer Eigenschaft als Spielfigur. Danach werde ich mich mit der Figur als Symptom befassen, ihrer Entstehungsbedingungen beleuchten und die Reaktionen der Fachpresse als Folge realer Kommunikationsphänomene umreißen. Zu guter Letzt werde ich auf die Figur als Symbol eingehen, im Sinne von höherstufigen Bedeutungen deren Interpretation sie nahelegt.

### 6.1. Die Figur als fiktives Wesen

Im folgenden Abschnitt wird die Figur Max Payne als Erzählfigur im diegetischen Raum des Spiels im Hinblick auf deren Repräsentation von Männlichkeit beschrieben. Als Ausgangspunkt der Auseinandersetzung mit dieser Dimension der Figur eignet sich die Introsequenz, und zwar in zweierlei Hinsicht. Erstens wird darin der Protagonist mit seinen zentralen Figureneigenschaften vorgestellt und auch eine Impression des Ausgangs des Spiels und somit der Figurenentwicklung vorweggenommen. Zweitens spiegelt sich in der Erzählstruktur der Introsequenz die gesamte Erzählstruktur des Spiels wieder. Durch Rückblenden in die Vergangenheit und eine Prospektive in die Zukunft der Figur werden Orte sichtbar und Ereignisse angedeutet, die in der Erzählung des Spiels eine Rolle spielen werden.

Im Anschluss daran werde ich auf die Dimensionen der Körperlichkeit, der Psyche und der Sozialität der Figur eingehen, um daraus Aussagen über die diegetische Repräsentation von Männlichkeit ableiten zu können.

### 6.1.1 Analyse der Introsequenz

Es handelt sich um eine computeranimierte filmische Sequenz in der Spielgrafik<sup>66</sup>. Diese Sequenz ist vor dem ersten „Chapter“ positioniert und zeigt die Figur in ihrer gegenwärtigen Situation, sowie durch kurze Rückblenden auch Ausschnitte ihrer Vergangenheit und Zukunft.

Die fünf minütige Sequenz wurde in acht Szenen (vgl. Faulstich 2013) unterteilt, welche durch Ortswechsel und Erzählzeitsprünge gekennzeichnet sind. Die folgende Tabelle zeigt die Unterteilung der Szenen der Introsequenz.

Tabelle 6: Szenenprotokoll der Introsequenz

Spielzeit: min:sek	Szenennr.	Ort	Zeitlichkeit
00:00 – 02:26	Szene 1	Apartment, São Paulo	Erzählzeit Gegenwart -
02:27 – 02:35	Szene 2	Balkon S.P; New Jersey USA	Vergangenheit
02:36 – 02:47	Szene 3	Apartment, São Paulo	Erzählzeit Gegenwart -
02:48 – 03:02	Szene 4	Bar in Hoboken, New Jersey	Vergangenheit
03:03 – 03:13	Szene 5	Apartment, São Paulo	Erzählzeit Gegenwart -
03:14 – 03:26	Szene 6	Friedhof, New Jersey	Vergangenheit
03:27 – 04:19	Szene 7	Apartment, São Paulo	Erzählzeit Gegenwart -
04:20 – 05:15	Szene 8	Flughafen, São Paulo	Zukunft

---

<sup>66</sup> In älteren Video- und Computerspielen wurden filmische Sequenzen tendenzielle nicht in Spielgrafik dargestellt, weil diese zu detailarm war, sondern es wurden sogenannte "Rendersequenzen" erstellt.



Abbildung 10:Max Paynes Ankunft in seinem Apartment.

Die erste Einstellung (Szene 1) zeigt den Protagonisten mit einer Reisetasche und hellem Anzug beim Eintreten in ein unbewohntes, einfach eingerichtetes Apartment. Die Figur ist alleine und inspiziert jene Unterkunft, in die sie augenscheinlich im Begriff ist einzuziehen. Die Kameraführung folgt der Figur durch die bescheiden eingerichteten Räumlichkeiten und sowohl die Körpersprache als auch die monologisch-zynischen Kommentare der Figur deuten auf eine abschätzige Bewertung der neuen Unterkunft als eine Absteige hin.

Die Kamera bleibt im ganzen Verlauf auf den Körper bzw. Ausschnitte des Körpers der Figur gerichtet, was in Kombination mit dem Titel des Spiels die zentrale Rolle der Figur erwarten lässt.

Max Payne ist ein athletisch gebauter Mann mit weißer Hautfarbe. Der graue Anzug und ein weißes, langärmliges Hemd sowie die lange graue Anzughose lassen ihn durchaus gepflegt erscheinen.

Ein schwarzer Dreitagebart, füllige schwarze Kopfhare versehen mit einzelnen grauen Strähnen, Falten um die Augen lassen mich das Alter des Protagonisten auf ca. 40 Jahre schätzen.



Abbildung 11: Nahaufnahme des Gesichts des Protagonisten

Mit sich ringend, greift der Protagonist in sein einziges Gepäcksstück, eine schwarze Reisetasche, und entnimmt ihr ein eingerahmtes Bild, dessen Inhalt den Zuschauenden vorenthalten wird. Eine Nahaufnahme des Gesichts, welches mit leichtem Kopfschütteln auf das Bild blickt, zeigt einen verbitterten Gesichtsausdruck, welcher darauf schließen lässt, dass es sich um eine Erinnerung an eine schmerzliche Vergangenheit handelt. Das Bild in beiden Händen haltend, sind die tief, melancholisch und langsam gesprochenen Worte „Let it go“ (Szene 1: 1:13) zu hören, welche als Max Paynes verbalisierte Gedanken verständlich werden<sup>67</sup>.

In direkter Folge verlässt der Protagonist rasch das Apartment und betritt in der nächsten Einstellung gelassener, mit einer Einkaufstüte selbiges. Die Einkaufstüten verstecken Whiskyflaschen. Die Figur wird mit Unterleibchen dargestellt, von einer Sitzgelegenheit zur nächsten im engen Apartment wankend. Max Payne wird als Whisky trinkende, Tabletten schluckende und rauchende Figur eingeführt. Durch die körperbetonende Kleidung werden die muskulösen Schultern und Oberarme deutlich in Szene gesetzt. Augenscheinlich stehen die substanzgebundenen Süchte in Zusammenhang mit der unverarbeiteten Vergangenheit der Figur. Er schleudert das Bild, welches vermutlich seine Frau und seine Tochter oder einen ähnlichen Erinnerungstrigger darstellt, an die Wand des Apartments um wenige Augenblicke später selbiges aufzuheben und weinend auf dem Boden zusammenzusacken. Die Präsenz der unverarbeiteten Vergangenheit wird unterstrichen durch die Inszenierung emotionaler Instabilität der Figur, welche zwischen

---

<sup>67</sup> In der gesamten Introsequenz ist durch den Max Payne-Theme, ein langsames, melancholisches Musikstück, untermalt. Die Stimme des Protagonisten dringt aus dem Off als innerer Monolog in den diegetischen Raum.

Aggression und Verzweiflung pendelt. Auf verbalsprachlicher Ebene, inszeniert über innere Monologe, beschreibt sich die Figur in ihrer Selbstwahrnehmung durch zynische<sup>68</sup> Phrasen wie, „*I had lost my self respect, but its back.*“, (Szene 1 02:12) begleitet vom Griff zu einer Flasche Whisky. „*I needed a new start*“ (Szene 1 02:17) lässt auf einen inneren Kampf gegen die Sucht, als Ausdruck eines längst verblassten, gescheiterten Lebens schließen, deren Hoffnung auf Befreiung im Neubeginn liegt.

Dramaturgisch wird die Bindung an die Vergangenheit über kurze Rückblenden erzählt. Szene 2 stellt den Protagonisten in New Jersey dar, Szene 4 in einer Bar in selbigen Stadtteil New Yorks und Szene 6 auf einem Friedhof neben dem Grabstein seiner Frau und seiner Tochter. Die Inszenierung plausibilisiert die Süchte und den depressiv-melancholischen Charakter des Protagonisten. Der Inhalt der inneren Monologe deutet auf den psychischen Zustand der Figur hin, in welcher strukturiertes Denken durch Grübeln ersetzt wurde.

Die durch visuelle Übergänge geleiteten Rückblenden verdeutlichen, dass die Figur trotz des Ortswechsels – von New Jersey nach São Paulo ihre innerpsychischen Kalamitäten nicht hinter sich gelassen werden können und somit wird das traumatische Schicksalsereignis als ständiger Begleiter<sup>69</sup> inszeniert, welcher die Figur durch die ganze erzählte Geschichte begleiten wird.

Die Introsequenz stellt den namensgebenden Protagonisten großteils alleine in seinem Apartment dar. Anderen Personen werden nur in den Rückblenden gezeigt. So ist Max Payne in Szene 4 in einer Bar zu sehen, in trunkener Interaktion mit dem Barkeeper. Die andere Rückblende zeigt Max Payne in der Dunkelheit der Nacht neben dem Grabstein seiner Gattin und der gemeinsamen Tochter, wie er beinahe zusammenbrechend, behäbig einen Blumenstrauß auf das Grab legt.

Die visuelle Darstellung des muskulösen Körpers trotz dauerhaften Alkoholkonsum – die Figur trinkt zwei Flaschen Whisky ohne das Bewusstsein zu verlieren und wird bereits in New Jersey trinkend in einer Bar gezeigt – ist eher unplausibel.

Die nächste Szene zeigt Max Payne auf einen am Boden liegenden, sich krümmenden menschlichen Körper zugehen. Das Verhältnis beider Körper zueinander steht im visuell-dramaturgischen Zentrum dieser Szene. Die körperliche Erscheinung des Protagonisten

---

68 Der zynische Unterton wird an dieser Stelle insbesondere durch den Tonfall der Stimme deutlich.

69 Dies scheint das psychische Grundmotiv der Figur in allen drei Teilen der Serie zu sein.

hat sich von seiner gepflegten Erscheinung gelöst und wird mit zerfetztem hellem Hemd, blutüberströmt mit einer Pistole in der Hand gezeigt.

Der einführende Blick auf die erzählte Zukunft, welcher den dramaturgischen Übergang zwischen Introdution und dem ersten „Chapter“ darstellt, markiert einen Wandel der Figur auf mehreren Ebenen. Die symbolische Markierung des Zukünftigen lässt sich über den geschundenen Körper des Protagonisten erahnen, gerahmt durch einen Schauplatz, der auf einen kriegsähnlichen Kampf hindeutet.



Abbildung 12: Max Payne bewegt sich auf den zunächst unbekanntem Antagonisten.

Ein Dominanzverhältnis zwischen dem männlichen zerfetzten Körper am Betonboden – ein Arm scheint einer Explosion zum Opfer gefallen zu sein, große Flächen des Kopfes und des Oberkörpers scheinen verbrannt zu sein – und dem gehenden, mit einer Pistole auf den sich Krümmenden zielenden, Max Payne wird eindeutig ersichtlich. Ein asymmetrisches Machtverhältnis zwischen den Figuren wird auf visueller Ebene über drei Kontraste deutlich: stehend – liegend, mit gezogener Waffe auf den Körper zielend – anscheinend wehrlos, der Körper des Protagonisten ist zwar verletzt, aber standhaft – der Körper des Liegenden ist verstümmelt und scheint den Wunden des anzunehmenden vorherigen Kampfes zu erliegen.

Die Szene spielt bei Tageslicht neben einem Hangar eines Flughafens. Max Paynes Kleidung ist eher hell, während der zu diesem Zeitpunkt Unbekannte, auf dem Boden liegende, dunkel gekleidet ist. In der nächsten Umgebung der eben beschriebenen Personenkonstellation sind Feuer und Rauch zu sehen, welche in Kombination mit dem zerfetzten, dunklen Körper auf eine Explosion hindeuten.

Max Payne wird in der letzten Einstellung über der verletzten Person stehend gezeigt, mit der Entscheidung konfrontiert, den liegenden Mann zu erschießen oder nicht. Der Protagonist gerät in ein moralisches Dilemma, womit die Introsequenz schließt und Chapter 1 beginnt.

### 6.1.2 Das Innenleben der Figur

Max Payne ist eine Figur, die maßgeblich über ihr Innenleben charakterisiert werden kann. Im Vergleich zu anderen Computerspielfiguren, wie bspw. Lara Croft (*Tomb Raider*, 2013) oder Scorpio (*Just Cause*, 2006), spricht der Protagonist häufig in inneren Monologen über seine Sichtweise der Dinge.

Die Narration und die Entwicklung der Erzählfigur erinnert an ein Melodrama der Männlichkeit, welches durch das actionlastige Spielprinzip irritiert wird.

Das Spiel *Max Payne 3* verweist auf die innere Verfasstheit der Figur einerseits in nicht-interaktiven Erzählsequenzen sowohl bildlich als auch verbalsprachlich, andererseits geben innere Monolog in interaktiven Spielsequenzen Aufschluss über die Gedanken der Figur. Die inneren Monologe können von der spielenden Person nicht beeinflusst oder beendet werden.

Max wird zunächst als Antiheld in die Geschichte eingeführt, der dem Alkohol verfallen ist und das Trauma nicht verarbeitet, welches die Ermordung seiner Frau und Tochter durch Junkies - dies ist der Beginn des ersten Serienteiles von *Max Payne* (Remedy, 2001) - in ihm hinterlassen hat.

Das unverarbeitete Trauma stellt das Grundmotiv des Antihelden und seines inneren Konflikts dar. Wie ein roter Faden zieht es sich als erklärende Variable durch die gesamte Entwicklung der Figur. Nicht nur als Ursache für den Alkoholismus und den Pillenmissbrauch des Protagonisten wird das Trauma sichtbar, sondern auch in der sentimental Zuneigung gegenüber einer weiblichen Figur. Einerseits deuten einige Szenen, insbesondere mit Giovanna, auf ein Verhältnis hin, dass jenes Arbeitsverhältnis zwischen Bodyguard und zu Beschützer in ein emotionales Verhältnis von starkem männlichem Beschützer und weiblicher zu beschützer Person überführt.



Abbildung 13: Der Protagonist bricht in der Introsequenz betrunken zusammen.

Szenen, in denen Max Payne alleine in seinem Apartment gezeigt wird, illustrieren seinen pathologischen Whiskykonsum (u.a. Szene 9, Ende Chapter 1) und infolgedessen seine Unfähigkeit, seine berufliche Rolle ordnungsgemäß (Szene 101) zu erfüllen. Die Perspektivenlosigkeit und Verlorenheit des Protagonisten wird durch einige Rückblenden ersichtlich, in denen er in seiner Stammkneipe an der Bar trinkt und bloß den Barkeeper als Gesprächspartner findet sowie durch den Einblick in seine Einzimmerwohnung in Hoboken<sup>70</sup>, New Jersey, welche eine heruntergekommene, dreckige, dunkle Behausung veranschaulicht (Chapter 4).

Kurz um, in der Figur Max Payne wird die chronische Krise verdichtet, mit welcher der Protagonist nicht umzugehen im Stande ist. Die modernen Institutionen der Gesellschaft zur Bewältigung psychischer Krisen dürften außerhalb seines Horizontes liegen. Stattdessen wird die Sucht zur dysfunktionalen Lösungsstrategie des unverarbeiteten Verlustes wesentlicher Bindungspersonen (Kleinfamilie), als auch des Verlustes seiner beruflichen Stellung als Polizist augenscheinlich.

Die Chronifizierung dieses Traumas und die Unfähigkeit es funktional zu bearbeiten kennzeichnen einen wesentlichen Charakterzug der Figur.

Insofern begegnet uns etwa im ersten Drittel der Handlung eine depressive, introvertierte Figur, deren dominantes psychisches Merkmal in der Chronifizierung des eigenen Leids gesehen werden kann. Als einzelgängerische, sozial isolierte Figur hat sie sich von den

---

<sup>70</sup> Hoboken ist ein Stadtteil in New Jersey und repräsentiert ein ehemaliges ArbeiterInnenviertel.

Funktionssystemen der modernen Gesellschaft (u.a. Medizin, Erwerbsarbeit, Medien, Bildung, etc.) quasi selbst exkludiert. Aus seiner Orientierungslosigkeit wird Max durch einen scheinbar ehemaligen Kammeraden aus der Polizeischule, Raul Passos<sup>71</sup>, befreit. Nach deren zunächst zufällig erscheinenden Begegnung in Max Stammkneipe, Martys Bar, heuert Raul ihn für einen Auftrag als Bodyguard für eine reiche brasilianische Familie an. Narrativ wird Max Entscheidung, New Jersey zu verlassen, plausibilisiert, durch den Mord des Sohnes eines Mafiapaten<sup>72</sup>, welchen der Protagonist zu verantworten hat. Insofern erscheint Max einen fatalistischen Persönlichkeitszug zu haben.

Die Loslösung von der Sucht gelingt ihm dennoch selbst etwa in der Mitte der Geschichte, nachdem er wiederholt in seiner Funktion als Beschützer versagt hat, zumindest in seiner Wahrnehmung. Die Figur schafft es durch Selbstdisziplin der Sucht zu entsagen. Diese Leistung deutet auf eine willensstarke und sich selbst disziplinierende Persönlichkeit hin. Als Bodyguard und dementsprechend als Arbeitnehmer verhält sich der Protagonist gegenüber seinem Arbeitgeber loyal. Da er permanent, durch seine Rolle als Bodyguard, in lebensgefährliche Situationen gerät, die nichts mit seiner Person zu tun haben, kann ihm ein gewisser Altruismus zugeschrieben werden. Insbesondere gegenüber den weiblichen Figuren im Spiel verhält er sich fürsorglich und beschützend. Die heterosexuelle Orientierung der Figur wird einerseits durch die verlorene Kleinfamilie eindeutig, andererseits beschreibt er die Figur Fabiana zu Beginn des ersten Kapitels über sexualisierte, körpernahe Attribute, die die Struktur seiner emotionalen Begierde klären. Abgesehen davon wird die Sexualität der Figur<sup>73</sup> an keiner Stelle manifest thematisiert oder auch nur angedeutet.

In Chapter 10 werden er und Giovanna von paramilitärischen Figuren verfolgt und gejagt, wodurch die Rolle des verantwortungsübernehmenden Beschützers aktualisiert wird. Diese Loyalität mit seinem Arbeit- und Auftraggeber, als auch die altruistische, übertriebene Verantwortungsübernahme gegenüber den weiblichen Figuren wird narrativ durch das Wissen der spielenden Personen über Max Paynes Verlust der eigenen Familie plausibilisiert.

---

71 Für eine detailliertere Figurenbeschreibung siehe Anhang S. 128.

72 Max Payne gerät in der Bar in einen Konflikt mit dem Sohn eines Mafiapaten und erschießt ihn aus Notwehr. Die Szene wird in einer nicht-interaktiven Erzählsequenz dargestellt und schaltet in dem Moment in eine interaktive Spielsequenz um, in welcher Max vor der Entscheidung steht den jungen Mann zu erschießen. Entscheidet sich die spielende Person dafür ihn nicht zu erschießen, wird die Spielfigur selbst vom Kontrahenten erschossen.

73 Sex scheint nach wie vor in Video- und Computerspielen tendenziell tabuisiert zu werden.

Als moralisch handelnde Figur wird Max, während einer Szene in einem Freudenhaus in den Favelas in Chapter 7, inszeniert, als er einem jungen männlichen Touristen begegnet, und er diesen mutmaßlich Freier von minderjährigen Prostituierten die Leviten liest.

Auch die Zerstörung eines scheinbar verlassenen Hotels, in welchem FavelabewohnerInnen Organe gegen ihren Willen entnommen werden, durch den Protagonisten bringt ihn in ein moralisch helleres Licht<sup>74</sup>.

Als kämpfende Figur ist Max gegenüber den vielen Widersachern risikofreudig und draufgängerisch. Beispielsweise stellt er sich auf dem Dach des besagten Hotels alleine vor die versammelte Gegnerschar mit einem Fernzünder in der Hand, mit welchem er die Bomben an den Säulen des Gebäudes zünden wird (Chapter 12). Diese Szene ist nicht nur dramaturgisch mit Spannung aufgeladen, sondern betont durch Max Verhalten seine draufgängerische Männlichkeit.

Im Kampf gegen seine vielen Antagonisten wirkt Max Payne rachsüchtig, als er in der letzten Spielsequenz das Triebwerk des Flugzeugs des fliehenden Antagonisten kurz bevor es abhebt zerstört und den aus dem Wrack kriechenden, verletzten Drahtzieher kaltblütig erschießen will. Nur durch die zornzügelnde Intervention des rechtschaffenen Detectivs Da Silva<sup>75</sup> verhindert dieser die kaltblütige Hinrichtung des Widersachers durch den Protagonisten.

Die Figur des Detektivs erklärt dem Protagonisten auch die eigentlichen Hintergründe, wieso er nach São Paulo gelockt wurde. Dadurch wird Max Payne als naive Figur charakterisiert, die die eigentlichen Zusammenhänge und Beweggründe der Antagonisten nicht von sich aus durchschaut. Max Payne erscheint in diesem Licht wie ein Instrument in den Machtspielen mächtiger Männer.

Durch die äußeren Merkmale, insbesondere durch die Kleidung der Figur, erscheint Max zu Beginn des Spiels in Szenen mit mehreren anderen Charakteren wie ein bürgerliches Subjekt, das sich den habituellen Konventionen seiner sozialen Umgebung angepasst.

Die äußere Erscheinung kann in weiterer Folge als Indiz für die Wandlung des Innenlebens und der Orientierung der Figur betrachtet werden.

---

74 Dieses Chapter mit dem Titel " The Great American Savior of the Poor" wird durch einige Kommentare des Protagonisten ironisiert.

75 Für eine detailliertere Figurenbeschreibung siehe Anhang S. 129.

### 6.1.3 Der Körper der Figur

Das Körperbild ist ein wesentlicher Teil des Figurenmodells, welches die rezipierenden Personen in ihrer Vorstellung bilden.

Der Körper der Figur wird in der ersten Einstellung des Intros in der Halbtotale gezeigt.



Abbildung 14: Max Payne zu Beginn der Introsequenz

Durch den gehobenen Kleidungsstil in Form eines hellen Anzuges wird die Zugehörigkeit zur Mittelschicht angedeutet. Einige Einstellungen später entblößt sich der Oberkörper der Figur bis auf das weiße Unterhemd und ermöglicht, den RezipientInnen sich einen Eindruck von den muskulösen Oberarmen des Protagonisten weißer Hautfarbe zu machen.

Die Figur bewegt sich etwas behäbig und schwer. Trotz der wiederkehrenden Szenen in denen der Protagonist über die Maße Whisky trinkend und rauchend dargestellt wird und für die ZuseherInnen klar ist, dass diese schon seit längerem der Fall sein dürfte, wirkt sein Körper sportlich und kräftig. So kann der Körper der Figur auch als besonders robust und widerständig interpretiert werden. In den Spielsequenzen werden die beinahe akrobatischen Bewegungen der Spielfigur nicht durch den zu erwartenden Raucherhusten unterbrochen, geschweige denn, dass der Held außer Atem gerät.

In seinem Apartment schreitet die Figur durch den privaten Raum und richtet seinen Blick in einigen Einstellungen in das Nirgendwo am Boden oder in der Ferne. Generell wird Max Payne oft mit einem in die Ferne gerichtet Blick dargestellt, so als würde er in die Vergangenheit blicken.

Generell wirkt der Gesichtsausdruck des Protagonisten ernsthaft und grüblerisch. In den Augen und im Blick sind gleichzeitig keine Spur von innerer Leere zu entdecken. Max Paynes Blickverhalten in Szenen mit anderen Hauptfiguren der Erzählung wirkt observierend und überblickend. Er lässt sich kaum auf die teilweise ausgelassene Stimmung der Gesellschaft in seiner Umgebung ein, was nicht nur durch sein Verhalten gegenüber seinen Mitmenschen deutlich wird, sondern auch durch seinen durchgängig ernsthaften, nachdenklichen Blick (Chapter 1).

Diese Figureneigenschaft wird besonders in Szenen mit Familienmitgliedern der reichen Familie Branco deutlich, wodurch nicht nur auf die isolierte, emotional wenige durchlässige Psyche der Figur geschlossen werden kann, sondern auch auf die habituellen Unterschiede zwischen der ökonomischen und politischen Elite, welche die Familie Branco repräsentiert, und Max Payne als Repräsentation der weißen, männlichen, amerikanischen Mittelschicht.

Während Max Payne als Antiheld mit schwarzer Kurhaarfrisur und Dreitagebart zu Beginn des Spiels eingeführt wird, dient seine Kopfbehaarung und sein Bart dazu, unterschiedliche Entwicklungen der Figur körperlich sichtbar zu machen. In den Rückblenden ist die Figur mit abrasiertem Bart zu sehen und wirkt dadurch jünger und gepflegter als in späteren Spielabschnitten. In etwa der Hälfte der Erzählung wandelt sich die Figur. Die Wandlung der Figur wird auf körperlicher Ebene durch die Glatze und den Vollbart symbolisiert und sichtbar gemacht. Das willentliche Ablegen der Kopfhare, welche sich der Protagonist selbst abrasiert, geht einher mit dem Verzicht auf Alkohol. Narrativ wird diese Entwicklung als Abschied eines Lebensabschnitts der Figur inszeniert. Die Glatze lässt den Helden auch körperlich härter erscheinen. Der Vollbart individualisiert das Gesicht des werdenden Helden und lässt ihn männlich erscheinen. Bärte sind ein klassisches körperliches Indiz für männliche Geschlechtszugehörigkeit. Der Bart grenzt als körpernahes, sichtbares Artefakt auch jugendliche Männlichkeit von erwachsener Männlichkeit ab. Als kulturelles Kommunikationsmedium kann er auch dazu dienen, die Zugehörigkeit zu bestimmten sozialen Männergruppen, wie z.B. manche Religionsgemeinschaften, zu markieren. Der Bart kann auch als ein verbindendes äußeres Merkmal zwischen Max und seinem Kumpanen Raul Passos gesehen werden. Demgegenüber sind die Gesichter der anderen erzählungsrelevanten Figuren durchgängig bartarm bis bartlos. Das rasierte Gesicht des Mannes kann als Kultivierung

des Körpers gedeutet werden, derer sich der Protagonist im Lauf der Erzählung zunehmende entledigt.

Die Stimme des Protagonisten klingt tief und rau. In den häufigen inneren Monologen, sowie in den meisten Gesprächen ist die Sprechgeschwindigkeit eher langsam. Selten wirken Max Paynes Sprechakte hektisch oder gar unsicher. Der sprachliche Ausdruck der Figur ist derb und konnotiert eine gewisse Nähe zu bildungsfernen Schichten. Die Eigenschaften des stimmlichen und sprachlichen Ausdrucks lassen den Protagonisten männlich erscheinen.

Die Entwicklung der Figur ist besonders aufschlussreich an der Veränderung seines Körpers zu verfolgen.



Abbildung 15: Körper der Figur zu Beginn (links, Chapter 1), in der Mitte (Chapter 7) und am Ende (Chapter 14) der Geschichte.

Die drei Bilder in Abbildung 13 zeigen den Körper der Figur zu Beginn, etwa in der Mitte und am Ende der Geschichte. Das letzte Bild zeigt den Protagonisten nach dem Kampf gegen einen den Antagonisten, Armando Becker, am Ende des Spiels. Der Körper des zum Rächer und Helden gewordenen Max Payne ist von Blut, Dreck und Wunden übersät und überhöht dadurch die Vorstellung von Unverletzlichkeit und Robustheit des männlichen Körpers. Es ist der Körper der Figur an dem die Spuren des Kampfes sichtbar werden und der gleichzeitig seine Widerständigkeit visuell zum Ausdruck bringt. So wird die Darstellung des geschundenen Körpers als Ressource der Männlichkeit symbolisch wirksam.

Zu Beginn des Spiels wird ein Antiheld den RezipientInnen präsentiert, welcher in seiner Körperlichkeit und seinem Kleidungsstil bürgerlich und angepasst erscheint. In dieser Phase des Spiels könnte die Grundstimmung, in der sich die Figur befinden dürfte, als subdepressiv mit aggressivem Phasen zusammengefasst werden. In etwa der Mitte der Erzählung kulminiert die psychisch-mentale Veränderung der Figur, die sich entscheidet dem Alkoholabusus zu entsagen und etwas proaktiver in das Geschehen einzugreifen, mit

einer körperlichen Veränderung. Die Transformation spiegelt sich in der Glatze wider, die sich der Antiheld nach der Ermordung seines Auftraggebers selbst rasiert, und dem schwarzen Vollbart, der durch die fehlende Kopfbehaarung noch deutlicher hervortritt. Die Glatze lässt die Figur härter und bedrohlicher erscheinen<sup>76</sup>. In Kapitel sieben und acht trägt die Figur ein buntes Hawaiihemd, als sie versucht unauffällig die Favelas zu infiltrieren. Nach jenem Spielabschnitt in den Favelas begegnet den spielenden Personen Max Payne im dreckigen Unterhemd; eine Körperinszenierung die auch am Ende des Spiels zentral wird und die Blicke der RezipientInnen näher an den physischen Körper der Figur heranbringt. Diese Entwicklung geht mit einer Verrohung der Figur einher. Sie erscheint gegen Ende des Spiels martialischer, wilder und dreckiger zu sein.

#### 6.1.4 Sozialität

Die Beziehungen zwischen den Figuren im Spiel werden großteils in nicht-interaktiven Erzählsequenzen dargestellt. So ist es beispielsweise in *Max Payne 3*, sowie in den vorherigen Teilen der Serie, nicht möglich Entscheidungen über Gesprächsverläufe oder über die Entwicklung der Handlung zu treffen<sup>77</sup>.

Wie in der Beschreibung der Introsequenz ersichtlich geworden ist, wird Max Payne zunächst als Einzelgänger in die Geschichte eingeführt. Alleine, auf sich selbst zurückgeworfen in seinem Apartment, wirkt er isoliert. Einzig die Erinnerung an die ermordete Gemahlin scheint die konstante, vertraute Beziehung zu sein, die die Figur aufrecht zu erhalten mag. Die Charakterisierung der Figur als Einzelgänger wird auch betont durch die zahlreichen inneren Monologe, während nicht-interaktiver Erzählsequenzen (z.B. Introsequenz) als auch in ruhigen Passagen interaktiver Spielsequenzen. In den Spielsequenzen ist die Spielfigur bis auf wenige Ausnahmen (z.B.: Chapter 10) alleine. Kooperative Spielsequenzen, in denen bspw. eine durch den Computer gesteuerte Figur ludisch relevant wird, gibt es kaum (z.B. eine kurze Sequenz in Chapter 11).

---

76 Ein prominentes Beispiel für eine ähnliche Inszenierungspraxis visueller Männlichkeit stellt die Figur "Walter White" in der US-amerikanischen TV-Serie *Breaking Bad* (AMC, 2008) dar.

77 Beispiele für Gesprächsentscheidungen, die einen Unterschied für die Narration des Spiels machen siehe z.B.: *Deus Ex* (Ion Storm Austin, 2000), *The Witcher 2: Assassins of Kings* (CD Project Red, 2011), *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013), u.v.m.

Wesentliches soziales Merkmal der Figur ist ihr Scheitern in der Rolle des Beschützers. Als Bodyguard und als ehemaliger Polizist wird die Figur über ihren Beruf als per se in die Rolle des Beschützers, bzw. des Gesetzeshüters gestellt und wird dramaturgisch in eine klassisch männliche Position gebracht. Darüber hinaus plausibilisiert das Wissen über die Vergangenheit der Figur, sein Verlust der Ehefrau und Tochter durch Mord, welches Gegenstand der Handlung in *Max Payne 1* (Remedy, 2001) ist, seine übertriebene, vor allem emotionale Übernahme der an den Beruf gerichteten Rollenerwartung. Die zu beschützenden Personen werden im Lauf der Handlung durch unterschiedliche Antagonisten brutal hingerichtet. Insofern scheitert die Erzählfigur an ihrer Aufgabe, auch wenn die spielende Person die Spielsequenzen erfolgreich meistert. Narrativ wird das Scheitern der Figur verwendet, um seine Rache an den Mördern, welche sich auch als Organhändler, korrupte Polizisten, etc. entpuppen, über den Tod seines Arbeitgebers hinaus zu motivieren. Die Wandlung der Figur vom gescheiterten Beschützer hin zum blutrünstigen Rächer und Retter der Armen<sup>78</sup> spiegelt die Wandlung vom Antihelden zum Helden wieder.

### **Freundschafts- und Kooperationsbeziehungen**

Max Payne begegnet im Laufe der Handlung zwei Figuren, die eine unterstützende Rolle spielen. Raul Passos<sup>79</sup> ist ebenfalls Bodyguard der Familie Branco und tritt als Freund von Max in Erscheinung. Detectiv De Silva<sup>80</sup> wird als cleverer und integer handelnder Polizist in die Geschichte eingeführt, welcher den Protagonisten im Sinne eines Mentors auf die Spur diverser Intrigen und sozialen Verstrickungen bringt.

---

78 Siehe Titel von Chapter 12 Seite 69.

79 Für eine detaillierte Beschreibung dieser Figuren siehe Anhang Seite 131ff.

80 Für eine detaillierte Beschreibung dieser Figuren siehe Anhang Seite 131ff



Raul Passos ähnelt körperlich, habituell und in seiner beruflich-organisationalen Stellung innerhalb der Familie Branco dem Protagonisten. Er trägt einen Vollbart, hat schwarzes dichtes Kopfhaar und besitzt etwa die gleiche Körpergröße und Statur wie Max. Er führt Max in das soziale Leben als Bodyguard der Branco-Familie ein und informiert ihn über die relevanten Figuren der Erzählung.

Die Figur des Raul begleitet Max beinahe

Abbildung 16: Porträt von Raul Passo

durchgehend bis zu dessen Abreise in „Chapter 11“. Sie ist die einzige Figur zu der Max eine freundschaftliche Beziehung hat, welche nicht ausschließlich in nicht-interaktiven Erzählsequenzen vorkommt, sondern die Spielfigur gelegentlich auch in Spielsequenzen begleitet. So ist die Figur Raul in beinahe allen Levels imaginativ aus Perspektive der Spielenden präsent. Die imaginative Präsenz wird durch verschiedene Strategien hergestellt. So gibt es Spielsituationen, in denen bspw. kommuniziert wird, dass Raul einen Weg (z.B. das Treppenhaus) und Max einen anderen geht (z.B. den Lift) und sich beide in der Tiefgarage wieder treffen (vgl. „Chapter 1). So wird erzählerisch eine soziale Situation des gemeinsamen Kämpfens erzeugt, welche sich jedoch nicht in den interaktiven Spielsequenzen widerspiegelt. Seltener ist Raul eine präsente Spielfigur, die Max durch Spielabschnitte begleitet. Max kommt gegen Ende des Spiels dahinter, dass Raul ihn belogen und benützt hat. Dieser Beziehungsbruch wird allerdings kompensiert, in dem Raul Max das Leben rettet (Chapter 12).

Die Figur des Detektivs De Silva wird detailärmer charakterisiert. Die Beziehung zwischen Max und De Silva hat eher kooperativen und weniger freundschaftlichen Charakter. Durch seine Rolle als nicht gewalttätiger Informant entsteht der Eindruck einer intelligenten, moralisch integer handelnden Person.

Durch die Inszenierung der Figur De Silva im Kontrast zu Max wirkt der Körper des Protagonisten muskulös, roh und animalisch. Max scheint nicht durch seine kognitiven Fähigkeiten zu brillieren – ihm werden die Zusammenhänge seiner Rekrutierung nicht selbst klar, sondern sie werden ihm erzählt – und er wirkt zudem etwas naiv, da er seine Beziehung zu Raul und seine Verstrickung mit der Familie Branco nicht hinterfragt hat.

## **Beziehungen des Protagonisten zu weiblichen Figuren<sup>81</sup>**

Im Spiel kommen vier erzählungsrelevante weibliche Nebenfiguren vor, welche unterschiedliche Funktionen für Konstruktion von Männlichkeit des Protagonisten haben.

Die verstorbene Gattin des Antihelden, Michelle Payne, wird visuell nur durch einen Grabstein mit ihrem Namen repräsentiert. Sie spielt allerdings eine wesentliche Rolle für die Nachvollziehbarkeit des Suchtverhaltens des Protagonisten und dessen emotionale Involvierung in die Familiendynamik der zu beschützenden Familie. Die Gattin symbolisiert die heile, gute Welt in der sehnsuchtsvollen Erinnerung des Helden.

Die Figur Fabiana Branco wird als junge, körperlich attraktive, blonde Gattin von Rodrigo Branco, Max Arbeitgeber, eingeführt. Sie wird als oberflächliche Lady der High-Society inszeniert. Sie wird entführt und gewinnt ihre eigentliche Bedeutung als Tauschobjekt in den ökonomischen Spielen der Männer. Max scheitert an ihrer Befreiung und sie wird von einem Gangsterboss erschossen, nachdem dieser erfährt, dass er kein Lösegeld mehr erwarten kann. Sie hat die Funktion der "Damsel in Distress", "Jungfrau in Nöten", die ihre Bedeutung als sexualisiertes Tauschobjekt und nach ihrem Tod als zu rächende Frau erhält.

Ihre Schwester Giovanna wird im Kontrast zu Fabiana als wohltätige, sozial engagierte junge Frau charakterisiert. Sie ist in einer Liebesbeziehung zu Max Paynes Freund Raul Passos und erwartet von diesem ein Kind. Die Figur wird weniger über ihr äußeres charakterisiert als Fabiana. Giovanna wird ebenfalls beinahe in „Chapter 2“ entführt, jedoch gelingt ihr durch die Hilfe von Max und Raul die Flucht. Im Laufe der Handlung wird sie zwar wieder entführt und beinahe ermordet, kann jedoch ein zweites Mal von Max befreit werden.

Die Beziehung zwischen Giovanna und Max ist persönlicher und näher als zwischen Fabiana und Max. In „Chapter 10“ sind beide Figuren gemeinsam auf der Flucht, wobei die Rollen klar verteilt und dargestellt sind: Max ist der Beschützer und Giovanna die zu Beschützte.

Giovanna greift selbst nicht zur Waffe und erweckt den Eindruck, ohne Max völlig verloren und chancenlos zu sein angesichts der Überzahl an schwerbewaffneten Männern, welche Jagd auf sie machen.

---

81 Für eine detaillierte Beschreibung dieser Figuren siehe Anhang Seite 131f.

In der Haltung und Motivation von Max gegenüber Giovanna drücken sich mehrere Figureneigenschaften des Protagonisten aus. Er wirkt ihr gegenüber altruistisch, weil er sie befreit und beschützt, nachdem sein eigentlicher Arbeitgeber bereits ermordet wurde. Giovanna ist die Geliebte von Max Paynes Freund Raul Passos. Max beschützerisches Verhalten kann auch so gedeutet werden, dass während Rauls Abwesenheit die Rolle des Beschützers oder Aufpassers in dieser Zeit an Max übergeht.

Als vierte weibliche Nebenfigur wird eine namenlose Dame in Martys Bar (die Stammkneipe des Protagonisten in New Jersey) erzählungsrelevant. Sie mischt sich couragiert in die Auseinandersetzung zwischen dem arroganten Sohn eines Mafiaoberhauptes und dem betrunkenen Max Payne in besagter Bar ein. Der aggressive junge Mann schlägt die Dame, weil sie sich einmischt, woraufhin Max Payne den Rüpel durch die Hand der spielenden Person<sup>82</sup> erschießt. Auch in dieser Szene wird die Figur des Protagonisten mit der traditionellen Rolle des Frauen beschützenden Mannes betont und darüber hinaus nahezu als Passion des Antihelden ersichtlich.

### **Elitäre, gewöhnliche und verwerfliche Männlichkeiten<sup>83</sup>**

Die Familienmitglieder, welche der Protagonist als Bodyguard beschützen soll, repräsentieren verschiedene Ausprägungen elitärer Männlichkeit. Während Rodrigo Branco, der älteste von drei Brüdern, als ökonomisch erfolgreicher und wohlthätiger Geschäftsmann, welcher sich um seine Familie sorgt, in Erscheinung tritt, symbolisiert Marcelo Branco, der jüngste Bruder, einen oberflächlichen und überdrehten Partytiger. Victor Branco, der mittlere Bruder, tritt hingegen als allglatte, zwielichtige Politiker in Erscheinung und stellt sich gegen Ende der Geschichte als eigentlicher Bösewicht und Drahtzieher der systematischen Verwandtschaftsmorde heraus. Durch diese Inszenierung elitärer Männlichkeit wird der Protagonist in seiner komplizierten Männlichkeit (Connell 2015) positioniert.

---

82 Die spielende Person kann sich zwar in einer kurzen interaktiven Sequenz entscheiden, den jungen Mann nicht zu erschießen, wird allerdings in Folge selbst erschossen. Insofern bietet das Spiel keine alternative Handlungsmöglichkeit an, welche die Erzählung weitertreiben würde, sondern verlangt der spielenden Person das virtuelle Abdrücken der Waffe ab. Hier zeigt sich die für Computerspiele typische Überlappung aktionaler Involvierung durch die Spielfigur im narrativen Kontext.

83 Für eine detaillierte Beschreibung dieser Figuren siehe Anhang Seite 131f.

Abgesehen von den skizzierten Figuren und Fraktionen gibt es insbesondere zwei Nebenfiguren, welche für die Erzählung eine geringe Rolle spielen, aber hinsichtlich der Männlichkeitskonstruktion des Protagonisten wichtig sind, weil sie bestimmte Figureneigenschaften kontrastieren.

Max Payne kann dreimal im Spiel auf die Figur "Anders Detling" treffen<sup>84</sup>, welche durch ihre körperliche, narrative und verhaltensbezogene Darstellung im Kontrast zum Protagonisten eine Art gewöhnlicher Männlichkeit repräsentiert. Der Vergleich des Protagonisten mit dieser Figur wird nahegelegt, weil sie einige biographische Gemeinsamkeiten aufweisen<sup>85</sup>.

Eine zweite Figur erscheint mir relevant für die Beschreibung von Max Paynes moralischem Eigenschaftsspektrum zu sein. Der jungen, namenlosen Mann begegnet dem Protagonist in einem „Cat House“, ein Synonym für ein zwielichtiges Etablissement (heruntergekommenes Lusthaus) in den Favelas. Der junge Amerikaner weißer Hautfarbe trägt ein weißes, aufgeknöpftes Hemd und darunter eine goldene Halskette sowie eine lange Unterhose, schwarze Haarfarbe und keinen Bart. Aufgrund seiner äußeren Eigenschaften und seiner sprachlichen Äußerungen entsteht der Eindruck eines schleimigen, amoralischen Schlitzohrs. Jemand der in einem heruntergekommenen Bordell in den Favelas Brasiliens mit minderjährigen Mädchen Geschlechtsverkehr hat. Er behauptet Geschäftsmann zu sein.

Im Kontrast zu dieser Figur wirkt Max anständig und moralisch korrekt handelnd.

### **Männlichkeit als Bedrohung<sup>86</sup>**

Männlichkeiten als Bedrohung für die zu Beschützenden Familie des Protagonisten finden ihren Ausdruck in der Gestalt unterschiedlicher Aggressoren gegenüber der von ihm zu beschützenden Familie, welche dadurch auch zu Gegnern<sup>87</sup> von Max Payne werden. Alle Figuren, die im Spiel als Gegner oder Feinde auftreten, sind männlich. Ich unterscheide drei unterschiedliche Männlichkeiten, welche als Bedrohung narrativ und ludologisch vom Spiel verwendet werden.

---

84 Zumindest einmal wird automatisch eine nicht-interaktive Erzählsequenz gestartet, wenn sich die Spielfigur an ihn annähert. Zwei weitere Begegnungen sind optional, da sich die Figur in zwei Chapters in Toiletten versteckt.

85 Für eine detaillierte Beschreibung dieser Figuren siehe Anhang Seite 132.

86 Für eine detaillierte Beschreibung dieser Figuren siehe Anhang Seite 134.

87 Gegnerische Figuren sind in Max Payne 3 ausschließlich männlich.

Erstens eine "Gang"<sup>88</sup> namens "Commando Sombra", welche aus eher verarmten Favelabewohnern<sup>89</sup>, unter der Führung einer Figur namens "Serrano", besteht. Sie entführen die Gemahlin des reichen Rodrigo Branco, um Lösegeld fordern zu können. Durch ihre sozialstrukturelle Position am Rande der Gesellschaft und ihre visuelle Inszenierung<sup>90</sup> kann diese Fraktion als Repräsentation marginalisierter Männlichkeit betrachtet werden, welche jedoch durch ihr Gewalthandeln für die elitäre Männlichkeit bedrohlich wird. Die Mitglieder dieser "Gang" treten eher zu Beginn des Spiels als Gegner auf.

Zweitens werden zwei Fraktionen als Kontrahenten des Protagonisten eingesetzt, welche einerseits in Gestalt einer paramilitärischen Gruppe namens "Cracha-Preto-Gang"<sup>91</sup> für Unruhe sorgen, andererseits wird die italienische Mafia in zwei Chapters narrativ und ludologisch als Gegner verwendet. In Hinblick auf die Konstruktion bedrohender Männlichkeit weisen diese beiden Gruppen trotz signifikanter Unterschiede die Gemeinsamkeit auf, in Form organisierter Kriminalität nicht der Unterschicht anzugehören und deswegen keine marginalisierte Männlichkeit zu repräsentieren, sondern eher in einem Graubereich mit dem staatlichen, männlichen Gewaltmonopol zu kooperieren. Dies trifft auf die "Cracha-Preto-Gang" explizit zu und kann in Bezug auf die Mafia New Jerseys vermutet werden. Die beiden Gruppen unterscheiden sich u.a. in der Hinsicht, dass die Repräsentation der Mafia als territorial agierende Macht verstanden werden kann, hingegen erscheint die Söldnergruppe eher durch ihre ökonomische Verflechtung mit der Spezialpolizei ihre Machtposition zu halten.

Drittens wird der Protagonist eher gegen Ende des Spiels mit den Spezialeinheiten der Polizei in São Paulo konfrontiert. Sie wird insbesondere durch korrupte, hohe Beamte charakterisiert, welche mit der "Cracha-Preto-Gang" im illegalen Organhandel tätig sind. Die Spezialpolizei wird als korrupte Institution charakterisiert, die die Mittel der staatlich legitimierten Herrschaft gegen die ökonomisch armen Bevölkerungsschichten einsetzt. Sie stellt die hegemoniale Position in der Hierarchie der Männlichkeit dar.

---

88 Zusammenschluss mehrerer Personen zu einer Gruppe.

89 Im Spiel werden ausschließlich männliche Gangmitglieder dargestellt.

90 Diese Gegnerfiguren haben häufig nackte Oberkörper. Die Hautfarbe ist dunkler als bei den anderen Erzählfiguren und sie verwenden Feuerwaffen die mit Terrorismus konnotiert sind, wie die AK-64 (Kalaschnikow).

91 Portugiesisch wörtlich übersetzt bedeutet der Namen soviel wie "schwarzes Namensschild".

Alle drei Gruppen stellen hierarchisch organisierte Männerverbände dar, die über jeweils einen individualisierten Anführer verfügen, welche von ebenfalls individualisierten Handlangern unterstützt werden.

### **Sozialer Kontext der Erzähl- und Spielwelt**

Die Handlung von *Max Payne 3* spielt großteils in São Paulo der Gegenwart und konstruiert ein Spannungsverhältnis zwischen Repräsentationen des elitären Milieus im Verhältnis zu den verarmten Bevölkerungsschichten, welche durch die Favela-Bewohner bzw. die "Commando Sombra" repräsentiert werden. Vorbild für die fiktionale Welt, in der sich die Handlung abspielt, dürften reale Gegebenheiten und Konflikte in der brasilianischen Metropole gewesen sein.

Die Spielwelt wird in manchen Spielabschnitten von NPCs bevölkert (Chapter 2, 7, 9). Diese Figuren werden wie die Gegnerfiguren vom Computer gesteuert, aber spielen ludologisch eigentlich keine Rolle. Wenn das Spiel läuft, aber keine Eingaben von der spielenden Person gemacht werden, agieren diese Figuren dennoch in der fiktiven Spielwelt. Beispielsweise bevölkern Partygäste die Disko, in welcher eine Schießerei entbrennt, und verstecken sich unter Tischen oder versuchen zu fliehen. In einem Bordell verstecken sich Prostituierte während der Schießereien unter Betten oder flüchten. Im Vergleich zu anderen Computerspielen spielt die prozessuale Lebendigkeit der Spielwelt in *Max Payne 3* nur eine marginale Rolle<sup>92</sup>. Diese dekorativen Figuren können nicht erschossen werden.

### **6.2. Die Figur als Artefakt<sup>93</sup>**

Zunächst ist der Körper von Max Payne ein computeranimierter Körper. Der irische Schauspieler James McCaffrey diente als Vorlage des Körpers der Figur und verlieh ihm auch seine Stimme. Der Körper des Schauspielers und auch bestimmte Bewegungsabläufe und Körperhaltungen wurden über ein Motion-Capturing-Verfahren<sup>94</sup> in für Computer

---

92 Insbesondere in Open-World-Spielen, z.B.: *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013), ist das prozessuale "Eigenleben" wesentlich mannigfaltiger gestaltet und atmosphärisch bedeutsam.

93 Diese Dimension der Figur wird im Zuge der vorliegenden Arbeit aus pragmatischen Gründen rudimentär behandelt.

94 Motion Capture ist ein Verfahren mit dem jegliche Art von Bewegung über Trackingmethoden in digitale, für Computer lesbare Daten, umgewandelt werden können.

verarbeitbare Daten umgewandelt und für die Bewegungsanimationen der Figur verwendet. Obwohl die graphische Qualität des animierten Figurenkörpers hoch ist, haftet ihr die für computergenerierte Figuren typische Künstlichkeit an.

Der Namen des Spiels ist zugleich der Namen des Protagonisten, womit die Zentralität der Figur betont wird. Payne ist laut Wikipedia ursprünglich ein französischer Familienname. Vermutlich hängt die Wahl dieses Namens durch das finnische Entwicklungsstudio, welche den ersten Teil der Max Payne-Serie produzierte, mit dem Klangbild zusammen, welches dem Klang des englischen Wortes "pain" ähnelt.

Der Nachname deutet auf die leidvolle und melancholische Grundstimmung des Charakters hin. Die harten Konsonanten und das Buchstabenbild des Namens suggerieren so etwas wie Robustheit und Härte.



Max kann als Vornamen gedeutet werden, welcher nicht unbedingt auf eine bestimmte Geschlechtszugehörigkeit verweist. Theoretisch könnte er auch eine Abkürzung für etwas anderes als einem Namen, z.B. Maximum, gelesen werden. Wenn wir ihn als Vornamen verstehen (z.B. Maximilian oder Maxwell), so deutet Max auf den westlichen Kulturraum hin. Als Kurzform für Maximilian (lat. der Größte) bezeichnet die Abkürzung ursprünglich einen römischen Namen. Tendenziell ist der Namen für Jungen gebräuchlich. Jedoch ist er auch als weiblicher Vorname wie Maximiliane denkbar. Im angloamerikanischen Sprachraum kann Max sowohl als weiblicher als auch männlicher Vorname Verwendung finden.

### 6.3. Die Figur als Spielfigur

In der Analyse der Spielfigur beschäftige ich mich mit den Interaktions- und Konfigurationsmöglichkeiten der Figur, sowie mit dem Interface, welches der spielenden Person ludologisch relevante Informationen über die Spielfigur mitteilt. Was ich in dieser

Arbeit leider nicht bearbeiten kann ist die Frage, wie das Spiel von unterschiedlichen SpielerInnen tatsächlich gespielt wird.

### 6.3.1 Interaktionsmöglichkeit der Spielfigur

Handlungen dieses Typs sind direkte Handlungen des spielenden Menschen innerhalb der fiktiven Spielwelt und können in Galloways Systematik als diegetische Handlungen des Menschen betrachtet werden.

Sie haben neben der virtuellen Entsprechung eine physikalische Dimension in Form der Eingabetasten einer Tastatur und Maus oder eines Spielcontrollers. Die Spielfigur beispielsweise zu bewegen, zu schießen, die Blickrichtung zu ändern, etc. bezeichnet Galloway als "move acts or expressive acts" (Galloway 2006:22). Diese Handlungen sind narrativ plausibilisiert und laden dadurch ludologische Handlungen mit Bedeutung auf.

Die Spielfigur kann im dreidimensionalen Raum der simulierten Welt durch unterschiedliche Eingabetasten bewegt werden, bestimmte Gegenstände können aufgenommen werden und es kann mit bestimmten Objekten in der Spielwelt interagieren werden.

### **Third-Person-Perspektive<sup>95</sup>**

Der folgende Screenshot von *Max Payne 3* veranschaulicht die Perspektive der spielenden Person auf die Spielfigur, das Interface, welches Informationen über den Zustand der Figur liefert, und die räumliche Perspektivierung des Spiels.

---

<sup>95</sup> Weiterführend siehe Beil, Benjamin 2012: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld: transcript.



Abbildung 17: Die Kameraposition liegt etwas oberhalb der Spielfigur, Chapter 10

Die Position der beweglichen Kamera liegt schräg erhöht hinter der Spielfigur und zentriert sie im Mittelpunkt der Figur. Die Kamera ist an der Figur gebunden. Wenn sich die Figur beispielsweise vorwärtsbewegt, folgt ihr die Kamera. Die spielende Person kann allerdings die Blickrichtung der Figur und dadurch auch die Bewegungsrichtung steuern. Am rechten unteren Bildschirmrand ist das halb-transparente Interface zu sehen, auf welches noch genauer eingegangen wird.

### **Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur**

Die simulierten Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur beschränken sich darauf, mit der Figur durch die zugänglichen Areale zu gehen, zu laufen oder zu sprinten, hinter Wänden, Balustraden und größeren Objekten in Deckung zu gehen und in der sogenannten "Bullet-Time" (Zeitlupeneffekt) in unterschiedliche Richtungen zu springen, zu laufen und zu schießen. Die Spezifik der Bewegungsmöglichkeiten und des Bewegungstempos der Spielfigur wird durch den Vergleich mit anderen Spielfiguren anderer Video- und Computerspiele deutlich. So kann die Spielfigur z.B. weder klettern, noch akrobatisch in die Luft springen, wie etwa Lara Croft in *Tomb Raider* (Core Design, 1996), noch leise durch die Areale schleichen, wie etwa die Figur Sam Fisher in *Splinter Cell: Conviction* (Ubisoft, 2010).

Im Vergleich zur Art und Weise wie Lara Croft bewegt werden kann, erscheinen die Bewegungen der Spielfigur Max Payne eher schwerfällig. Die ebenfalls nicht vorhandene Möglichkeit mit der Figur in Spielsequenzen zu schleichen, d.h. sich leise durch die Spielräume zu bewegen, engt die Kampfsituationen auf eher direkte Konfrontationen ein.

### Die Superfähigkeit: Bullet-Time

Die Spiele der Max Payne Reihe unterscheiden sich ludologisch von anderen Third-Person-Shooter durch die sogenannte "Bullet-Time"<sup>96</sup>. Sie ermöglicht der spielenden Person die Spielfigur im Zeitlupentempo zu bewegen. Alle Figuren, sowohl die Spielfigur als auch die Gegner im Spiel, bewegen sich in diesem Modus verlangsamt, wodurch das Zielen mit der Waffe der Figur auf die sich bewegenden Gegnerfiguren erleichtert wird. Es handelt sich um eine die spielende Person ermächtigende Möglichkeit.



Abbildung 18: Ein seitlicher Sprung in der Bullet Time      Abbildung 19: Der Protagonist in Deckung

Das Bild auf der linken Seite zeigt die Spielfigur bei einem Sprung zur Seite während der "Bullet-Time". Wenn die Bullet-Time aktiviert wird, ändert das Spiel die Farbsättigung und markiert auf visueller Ebene die Verlangsamung der Zeit. Im rechten Bild ist die Spielfigur hinter einer kleinen Mauer in Deckung gegangen. In dieser Position wird sie von gegnerischen Figuren nicht gesehen.

Interessanterweise wird die "Bullet-Time" zu keinem Moment der Erzählung von einem der Akteure thematisiert, narrativ gerahmt oder erklärt. Sie steht außerhalb der diegetischen Welt. Ästhetisch ist dieser Effekt anschaulich in Szene gesetzt und verstärkt bei der spielenden Person das Gefühl der Überlegenheit gegenüber den gegnerischen Figuren.

---

<sup>96</sup> Dieser Begriff ist mittlerweile ein eingetragenes Warenzeichen des Warner Bros. Konzerns.

## **Interaktionsmöglichkeiten mit Objekten der Spielwelt**

Die Spielfigur kann mit bestimmten Objekten der Spielwelt per Tastendruck interagieren und in Folge dessen unterschiedliche Ereignisse in Gang setzen, welche über nicht-interaktive Zwischensequenzen inszeniert werden. So kann mit der Spielfigur beispielsweise ein Knopf gedrückt werden, welcher eine Tür in den nächsten Raum öffnet, oder sogenannte "Hinweise" können im Spiel gefunden werden, welche Hintergrundinformationen über die Handlung oder bestimmte Nebencharaktere geben können. In den Levels sind immer wieder Fernseher oder Videobeamer zu finden, welche per Tastendruck eingeschaltet werden können und unterschiedliche Fernsehsendungen zeigen. Zu sehen sind bspw. Werbespots für einen plastischen Chirurgen, der seine Schönheitschirurgische Praxis bewirbt, Nachrichtensendungen, die über die brutalen Polizeiübergriffe in den Favelas berichten, als auch kurze, dubiose Soap-Operas und Trickfilme, deren inhaltliche, diegetische Bezüge zu den Ereignissen der Spielwelt nicht immer nachvollziehbar sind. Die Fernsehsequenzen stellen diegetische Bezüge zur Narration und Ereignissen im Spiel her und erzeugen damit erzählerische Dichte. Die Figur kann an bestimmten Klavieren in den Spielfeldern versuchen die Titelmelodie zu spielen<sup>97</sup>.

Das Schießen mit unterschiedlichen Waffen erzeugt in der Spielwelt kausale Effekte, welche als aktionales Feedback (vgl. Neitzel 2012:85f) auf die Handlungen der spielenden Person betrachtet werden kann. Wird eine andere Figur im Spiel von einer Kugel getroffen (Gegner oder zivile Figuren), spritzt eine Blutwolke aus ihr heraus, getroffene Glasflaschen zerspringen, und Wände zerbröckeln. Durch die Handlung des Schießens realisiert die spielende Person einerseits die notwendigen Spielhandlungen um zu gewinnen (das Erschießen der Gegnerfiguren), andererseits bewirkt es visuelle und ästhetische Effekte in der Spielwelt.

Manche Kampfsituationen können durch die Zerstörung bestimmter Gegenstände, wie Glasflaschen, Lampen, Handfeuerlöscher, etc., begünstigt werden und die Zerstörungsmöglichkeit entfaltet dadurch auch eine geringe ludologische Funktion. Diese

---

<sup>97</sup> Die Spielfigur kommt im Laufe des Spiels an vier Klavieren vorbei und kann per Tastendruck damit die Melodie des Max Payne-Soundtracks spielen. Bei den ersten drei Klavieren verspielt sich Max Payne und kommentiert den gescheiterten Versuch mit unterschiedlichen Sprüchen. Jedoch gelingt es ihm die Melodie beim vierten Klavier zu spielen, wodurch seine Figurenentwicklung markiert wird.

Art von Feedback wird wesentlich durch graphische Effekte kommuniziert. So kann die spielende Person Spuren der Zerstörung auf dem Spielfeld hinterlassen.

Waffen sind die einzigen Objekte der Spielwelt, welche per Tastendruck von der Spielfigur aufgehoben und mitgenommen werden können. So hinterlassen erschossene Gegner die von ihnen verwendete Waffe, welche aufgehoben werden kann, sofern sie die Spielfigur nicht bereits bei sich trägt. Wenn die Spielfigur über einen getöteten Gegner hinwegläuft, nimmt sie automatisch die zurückgelassene Munition auf, falls sie mit einer mitgetragenen Waffe kompatibel ist.

Neben Waffen und Munition stellen die "Painkiller" die einzigen Objekte dar, welche ebenfalls automatisch von der Figur aufgenommen werden, wenn sie in die räumliche Nähe dieser bewegt wird.

### 6.3.2 Konfigurationsmöglichkeiten - Die Wahl der Waffen<sup>98</sup>

Die Spielfigur kann im Vergleich zu anderen Spielfiguren in anderen Spielen nur in äußerst beschränktem Maße von der spielenden Person im Einzelspielermodus<sup>99</sup> individuell konfiguriert werden. Die einzige Konfigurationsmöglichkeit an der Spielfigur besteht in der Auswahl der Handfeuerwaffen, welche die Figur aufnehmen, bei sich tragen und verwenden kann. Dies bedeutet, dass die Repräsentation der Figur nicht verändert werden kann, sondern nur ihre ludischen Eigenschaften durch die Waffenwahl.

Waffen werden von Gegner fallengelassen, wenn diese getötet werden. Danach können sie von der Spielfigur aufgehoben werden. Waffen können auch in der Spielwelt gefunden werden, z.B. hinter der Theke einer Bar.

---

<sup>98</sup> Diese Handlungsebene kann aus Galloways Perspektive als nicht-diegetische Handlung der spielenden Person betrachtet werden.

<sup>99</sup> Im Mehrspielermodus sind die Konfigurations- und visuellen Gestaltungsmöglichkeiten der Figur erheblich größer.

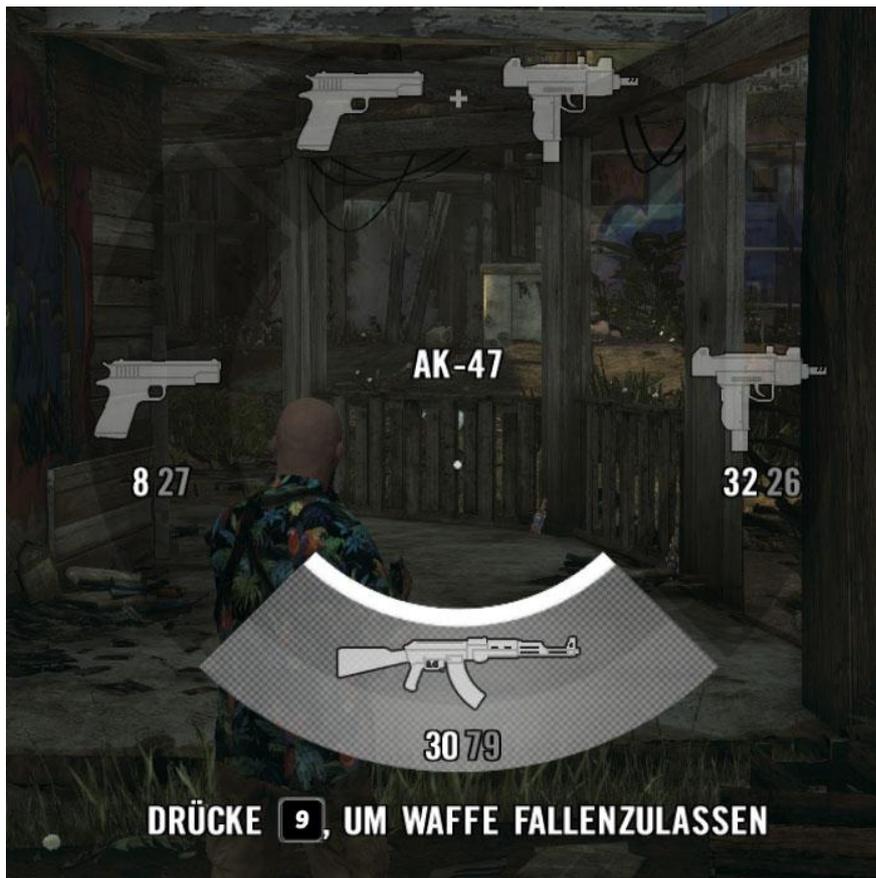


Abbildung 20: Interface der Waffenwahl

Die Spielfigur kann entweder in jeder Hand eine Pistole halten oder ein Gewehr in beiden Händen. Die Figur wird in dieser Hinsicht auf einen bewaffneten Körper reduziert. Insofern handelt es sich bei dieser Spielfigur aus ludologischer Perspektive um einen männlichen Körper, welcher mit Handfeuerwaffen bestückt werden kann. Abgesehen von dieser minimalen Konfigurationsmöglichkeit stehen der spielenden Person im Storymodus keine Optionen zur Verfügung, die Figur in ästhetischer und ludologischer Weise zu verändern.

Die Wahl der Waffen macht ludologisch einen Unterschied, weil die verschiedenen Waffen unterschiedliche Feuerfrequenz, Magazingröße und Durchschlagskraft haben. Eine abgesägte Schrotflinte mit maximal zwei Patronen im Lauf muss öfters nachgeladen werden als ein Sturmgewehr mit 30 Kugeln im Magazin. Abgesehen von den ludologischen Konsequenzen der Wahl der Waffe, spielt deren ästhetisch-dramaturgische Bedeutung eine Rolle. Für das Spielgefühl macht es einen Unterschied mit einer Pumpgun (ein großkalibriges, mehrschüssiges Gewehr) die Gegner nieder zu strecken oder mit präzisen Schüssen einer Pistole. Die hohe Schussfrequenz der Uzi (eine kleine Maschinenpistole) ermöglicht der spielenden Person andere Spielmöglichkeiten als bspw. ein Granatwerfer.

Die Wahl der Waffen geht einher mit einer spezifischen Kampfästhetik im gewaltsamen Raum männlicher Dominanzkonflikte. In der Möglichkeit, unterschiedliche Waffen wählen zu können, verbirgt sich eine spezifische Schaulust an der Ästhetik des Kampfes.

### 6.3.3 Die Kommunikation zwischen Spielfigur und spielender Person - Interface

Der Kommunikationsprozess zwischen Spielfigur und spielender Person ist äußerst komplex und betrifft eigentlich den gesamten Gegenstand dieser Arbeit. In diesem Unterkapitel gehe ich auf die Visualisierung ludologisch relevanter Figureninformationen in Form des Head-up-Displays (Interface) und auf die Visualisierung von Verletzungen am Körper der Figur.

#### Das Head-up-Display oder Interface

Drei Anzeigen im rechten unteren Bildschirmeck visualisieren Informationen über den ludischen Zustand der Spielfigur.

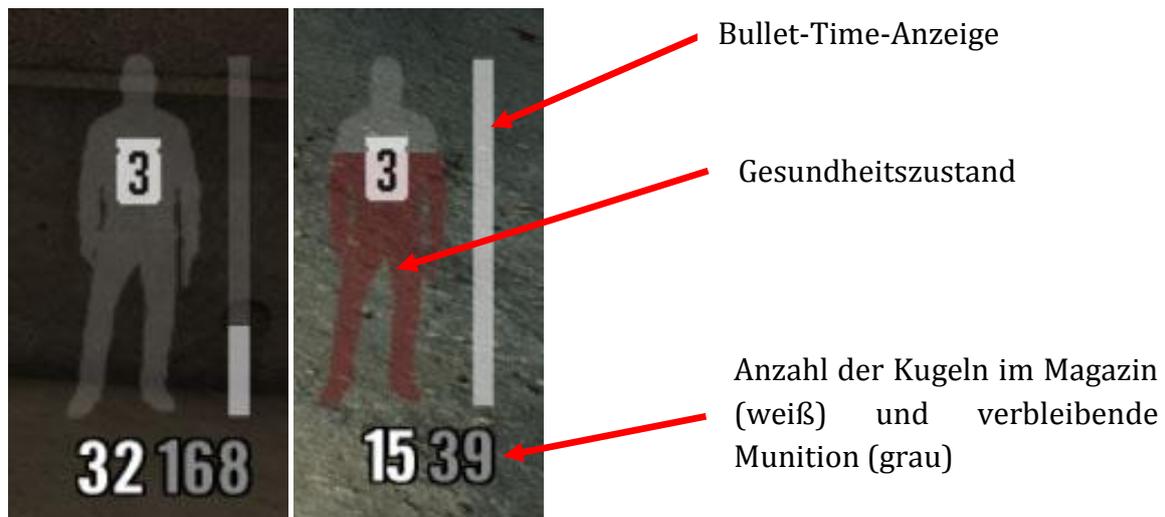


Abbildung 21: links Figur ohne Verletzung; rechts Figur mit Verletzung

Die Anzeige informiert die spielende Person über drei Variablen im Spiel: Die Gesundheit, die Anzahl der Kugeln im Magazin sowie den gesamten Munitionsvorrat und die "Bullet Time". Letztere wird über den vertikalen Balken ganz rechts im Bild angezeigt und visualisiert, wie lange die Spielfigur im Zeitlupenmodus bleiben kann. Die "Bullet-Time" nimmt mit jedem von der Spielfigur getötetem Gegner zu und kann in dieser Hinsicht als Belohnung betrachtet werden. Ist das Kontingent der "Bullet Time" verbraucht, kann die Figur nicht mehr in den Zeitlupenmodus wechseln. Außer wenn die Figur eine

Sprungbewegung ausführt. In dieser wechselt das Spiel automatisch in den Zeitlupenmodus, solange die Spielfigur in der Luft ist.

Der "Gesundheitszustand" der Spielfigur wird über die Silhouette eines aufrechtstehenden, männlichen Körpers angezeigt. Wenn die Figur unverletzt ist, dann ist die Silhouette grau-transparent hinterlegt. Nimmt die Spielfigur Schaden, in der Regel durch Kugeln der Gegner, wird die Silhouette stufenweise von unten nach oben rot eingefärbt. Wenn die Silhouette zur Gänze rot ist, stirbt die Spielfigur und das Spiel ist vorbei.

Die Ziffer in der Mitte der Silhouette, eingerahmt durch ein weißes Rechteck, zeigt den Vorrat der sogenannten "Painkiller" an. Per Tastendruck können "Painkiller" von der Spielfigur eingenommen werden, sofern sie welche bei sich trägt, mit dem Effekt, die Spielfigur zu "heilen". D.h. der rot gefärbte Bereich der Figuresilhouette wird reduziert. Die "Gesundheit" der Spielfigur verbessert sich nicht automatisch oder zeitlich.

Gesundheit wird in diesem Computerspiel sukzessiv veränderbar konzipiert. Sie kann sich durch jeden Treffer einer Kugel schrittweise verschlechtern und kann schrittweise verbessert werden, bzw. kann der Grad der Verletzung reduziert werden, durch die Einnahme von "Painkillern". Diese haben die ludologische Funktion, die Dauer des Spiels zu verlängern, weil durch deren Verwendung die Spielfigur länger überleben kann und auch spielerisch schwierige Situationen überstanden werden können. Die Bezeichnung "Painkiller" ist eine Anspielung auf den Namen der Spielfigur und kann als ironisches Wortspiel gelesen werden. Sie sind ein Beispiel dafür, wie ludologische Artefakte des Spiels in die Diegese des Spiels integriert werden. Schmerzmittel können verstanden werden als schmerzunterdrückende Medikamente. D.h. in diesem Sinn können durch sie Krankheiten und Verletzungen nicht geheilt werden, sondern deren Auswirkungen nur weniger spürbar gemacht werden. Der Betäubung wird Vorrang gegeben gegenüber der Heilung. Sie weisen eine semantische Nähe zu Drogen und dementsprechenden Abhängigkeitserkrankungen auf und können insofern als riskante oder gefährliche Arzneimittel betrachtet werden. Diese Lesart der narrativen Verwendung von Schmerzmitteln stellt eine mitteleuropäische Perspektive dar. Möglicherweise haben Schmerzmittel in US-Amerika eine andere Bedeutung, weil sie bspw. gesetzlich leichter zu verkaufen sind und nicht ausschließlich durch Apotheken vertrieben werden dürfen. "Painkiller" sind in der Spielwelt an unterschiedlichen Orten zu finden. Meistens in Hinterzimmern oder hinter Barthecken. Insofern scheint die Position dieser diegetischen

Spielelemente einer sinnhaften Vorstellung von sozialer Wirklichkeit zu folgen. Die Orte, an denen sie gefunden werden können, erscheinen einigermaßen plausibel<sup>100</sup>. Ihre Position in der Spielwelt ist auch ludologisch sinnvoll, weil sie meist zeitlich und räumlich vor Spielszenen platziert sind, in welchen viele Gegner die spielende Person herausfordern.

### **Visuelle Repräsentation von Verletzlichkeit des Körpers**

Neben dem animierten Körpermodell der Figur gibt es während des Spiels minimale visuelle Veränderungen der Texturen des Körpers. Wenn die Figur von Projektilen der Gegner getroffen wird, erscheint auf der Einschussstelle eine Visualisierung der entstandenen Wunde. Der verwundete Körper der Figur hat jedoch keine Auswirkung auf die Beweglichkeit, das Tempo oder die Fähigkeiten der Spielfigur. Sie werden zu Zeichen der Unverletzlichkeit innerhalb der Sphäre homosozialer Gewalt. Sie sind sichtbar, haben aber keine spielerische Auswirkung.



Abbildung 22: Max Payne mit Verletzung

Nur in bestimmten Skriptsequenzen ist die Spielfigur durch Verletzungen in ihrer Beweglichkeit eingeschränkt, was sich darin äußert, dass sie sich langsamer und schleppender bewegt.

Zum Beispiel wenn Max durch eine Explosion knapp mit dem Leben davongekommen ist und sich in der darauffolgenden Spielsequenz durch ein brennendes Gebäude kämpft (Chapter 7).

Männlichkeit wird insbesondere über den Körper der Figur repräsentiert. Durch seine Inszenierung werden auch die Interaktionen geschlechtlich gerahmt und in einen Deutungskontext verwiesen, welcher nicht unabhängig vom Körper des Ausführenden ist. Die körperliche Inszenierung von Gewaltbereitschaft durch die äußere Erscheinung der Figur verändert die

Bedeutung der Spielhandlungen.

---

<sup>100</sup> Es gibt Videospiele, in denen die Position und Darstellung von sog. "Power ups" nicht nach narrativer Sinnhaftigkeit positioniert sind, sondern ausschließlich nach ludologischen Gesichtspunkten.

Verletzungen am Körper der Gegner sind jedoch ästhetisch und technisch aufwendiger inszeniert als die des Protagonisten. Die Figuren der Gegner knicken beispielsweise ein, wenn sie von einer Kugel in das Bein getroffen werden, oder taumeln nach hinten, wenn sie von einer Kugel in den Brustkorb getroffen werden. Im Hintergrund des Spiels als Softwareprogramm läuft ein sogenanntes Schadensmodell, welches den Schaden an der Gegenfigur in Abhängigkeit von der getroffenen Körperstelle berechnet. Trifft die Spielfigur den Arm eines Gegners, erleidet dieser weniger Schaden als wenn sie in den Kopf getroffen wird. Zumeist führen Kopftreffer zum sofortigen Tod der Gegner. Das Computerprogramm fertigt im Hintergrund, ohne dass es dem Operator visualisiert wird, eine Statistik über die getroffenen Körperteile der Gegner an, sowie über viele weitere einfach zählbare Ereignisse bspw. die Anzahl der von der Spielfigur abgeschossenen Kugeln, die gesamte Spielzeit und die Anzahl der Tode der Spielfigur, um nur einige Statistiken zu nennen.

#### 6.3.4 Game Over – Der Tod der Spielfigur

Im jenem Augenblick, in dem die Spielfigur stirbt, wird die spielende Person aus der diegetischen Welt verwiesen und befindet sich in jenem für Videospiele typischen Raum zwischen Diegese und Spielregel, welcher im Game Over-Screens seinen Ausdruck findet.



Abbildung 23: Game Over Screen (Screenshot)

*Max Payne 3* lässt der spielenden Person nach dem Tod der Spielfigur die Entscheidung treffen, das Spiel zu wiederholen und am letzten Speicherpunkt wieder zu starten oder das Spiel zu beenden. Speicherpunkte ermöglichen der spielenden Person an einer bestimmten Stelle des Spiels - in *Max Payne 3* sind diese vom Spiel vorgegeben<sup>101</sup> - wieder einzusteigen. Die Organisation des Speichersystems ist wesentlich für das Spielerleben, weil dadurch auch der Schwierigkeitsgrad beeinflusst wird. Beispielsweise kann davon ausgegangen werden, dass je länger die Speicherung zurückliegt, desto bedeutsamer und frustrierender ist der Tod der Spielfigur<sup>102</sup>. Die Organisation der Speichermöglichkeiten in einem Spiel könnte somit Einfluss auf die Spielweise und die emotionale Bindung an die Spielfigur haben.

Der Tod der Spielfigur (Game Over) bezeichnet eine Maschinenhandlung, die die spielende Person aus der fiktiven Welt herausreißt und die Verbindung zwischen Spielfigur und spielender Person trennt.

### **Exkurs Beginn und Endes des Spiels**

Computerspiele setzen eine funktionstüchtige Hardware voraus und im Falle des Spiels *Max Payne 3* auch die Installation auf selbiger. Dies gilt auch für die Version des Spiels für Konsolen. Wenn die Installation auf dem Betriebssystem abgeschlossen ist und das Spiel gestartet werden kann (davon kann bei Computerspielen nicht ohne weiteres ausgegangen werden<sup>103</sup>), dann zeigt das Programm *Max Payne 3* zunächst einige Visualisierungen der Logos der beteiligten Produktionsfirmen und beendet den Spielstart mit der Ankunft im Menü. Beinahe jedes Computerspiel verfügt über ein Menü, in welchem mitunter unterschiedliche Spielmodi (z.B.: Einzelspieler- oder Mehrspielermodus) gestartet werden können, diverse technische Optionen angepasst (z.B. graphische, auditive Einstellungen und die Konfiguration der Steuerung, Netzwerkeinstellungen, etc.) und etwaige weitere Menüpunkte angeboten werden sowie das Beenden des Spiels. Genau im letzten Punkt stellt *Max Payne 3* eine Besonderheit dar, in dem es die Frage, ob das Spiel beendet werden soll oder nicht, in den diegetisch-

---

101 In anderen Computerspielen ist es der spielenden Person möglich, wann immer sie will das Spiel zu speichern.

102 Bspw. liegt der Reiz des Survival Multiplayerspiels *DayZ* (Bohemia Interactive, 2013) darin, dass die Spielfigur nach ihrem Ableben nicht wieder verfügbar ist. Diese Organisationsform des Todes der Spielfigur wird im Videospieldiskurs als "permanent death" bezeichnet.

103 Beispielsweise können Hardwarekomponenten des Computers den Leistungsanforderungen des Computerspiels nicht entsprechen, oder es kann zu Kompatibilitätsproblemen kommen, etc., wodurch insbesondere Fehler der graphischen Darstellungen entstehen können oder sogenanntes „Ruckeln“ des Bildes.

atmosphärischen Raum übersetzt und etwa fragt<sup>104</sup>: "Ich war nicht mehr der Mann von Einst, und selbst der hatte keine großen Pläne gehabt.", mit den Entscheidungsmöglichkeiten "Besser eine Lüge leben als der Wahrheit ins Auge zu sehen." (Spiel beenden), oder "Aber dies war nicht der richtige Zeitpunkt für Selbstmitleid." (Spiel nicht beenden). Diese Formulierungen adressieren die spielende Person als Alter Ego des Protagonisten im diegetischen Raum des Spiels.

#### 6.4. Die Figur als Symptom

*Max Payne 3* wurde von vier Entwicklungsstudios des US-amerikanischen Publishers Rockstar Games entwickelt und im Frühjahr 2012 für PC, Playstation 3 und Xbox360 veröffentlicht. Rockstar Games gehört zu dem 1993 gegründeten Konzern Take 2 Interactive. Hauptverantwortlich war das Rockstar-Studio Vancouver, welches von den Studios Rockstar Toronto, Rockstar London und Rockstar New England unterstützt wurde.

Der dritte Teil der Max Payne Serie sollte an den ökonomischen und auch kulturellen Erfolg der beiden Vorgänger anknüpfen. Ursprünglich wurde *Max Payne 1* (Remedy, 2001) vom damals relativ unbekanntem finnischen Entwicklerstudio Remedy Entertainment entwickelt und vom Publisher Gathering of Developers vertrieben. Der US-amerikanische Publisher Take 2 erwarb 2002 die Rechte an der Marke Max Payne und veröffentlichte 2003 den Nachfolger *Max Payne: The Fall of Max Payne* (Rockstar Games, 2003). Von anderen Third-Person-Shooter unterschied sich das Spiel *Max Payne 1* (Remedy Entertainment, 2001) auf ludologisch-ästhetischer Ebene insbesondere durch das Spielelement der sogenannten "Bullet Time"<sup>105</sup>, welche es der spielenden Person ermöglicht die Gefechte im Spiel im Zeitlupentempo zu bestreiten und durch die narrative, wie visuelle Orientierung am Stil des Film Noir.

Das Spielprinzip, die wesentlichen Gameplay-Elemente sowie die typischen Wechsel zwischen nicht-interaktiven Erzählsequenzen und Spielsequenzen des ersten und zweitens Teiles wurden im Wesentlichen in *Max Payne 3* übernommen. Im Unterschied zu den beiden Vorgängern orientiert sich die Narration und Ästhetik von *Max Payne 3* nicht

---

104 Eine Liste mit allen Abschlussfragen und Antwortvariationen befindet sich im Anhang.

105 Der Zeitlupeneffekt in den Actionsequenzen des Spiels erinnert an die Actionszenen des Films *The Matrix* (R.: Wachowski-Geschwister, 1999), welcher die Ästhetik des Kampfes im Zeitlupentempo populär machte.

mehr am Genre des Film Noir, sondern orientiert sich in der visuellen Gestaltung sowie technisch an den späten Spielen der *Grand Theft Auto*-Serie (Rockstar Games, 2013) und verwendet narrative Elemente des Melodramas und Actionthrillers.

*Max Payne 3* verwendet genretypische ludologische Elemente, wie die Möglichkeit in Deckung zu gehen, wie etwa in den Spielen der *Gears of War*-Serie (Epic Games, 2006) und optische Stilmittel, wie in die Spielwelt eingeblendete Schriftzüge aus *Splinter Cell: Conviction* (Ubisoft, 2010). Dennoch lebt *Max Payne 3* dadurch, auf die serientypischen Elemente der Vorgänger zu rekurrieren. Das Motiv des leidenden, verlorenen Polizisten, welcher für Gerechtigkeit und Rache kämpft in Kombination mit der Ästhetik des Zeitlupenkampfes, sind jene medialen Elemente, die Max Payne erfolgreich machten.

Der Ankauf der Recht an der Marke Max Payne durch Take 2 Interaktiv stellt ein klassisches Beispiel für die Einverleibung kreativ-avantgardistischer Projekte in die Mainstreamindustrie dar. Während *Max Payne 1* noch als Beispiel verwendet wurde, in der kontrovers geführten Diskussion zur Frage, inwiefern Computerspiele als Kunstform aufgefasst werden können (u.a. Feige 2015), unter anderem deswegen, weil das Spiel in einer Sequenz die diegetische Grenze bricht, zirkulieren um Max Payne 3 eher kritische Fragen über die Angemessenheit der Darstellung von Gewalt (vgl. Hugendick 2012).

Die Figur hat äußerer Ähnlichkeit mit dem auf Abwege gekommenen High-School-Lehrer Walter White in der US-amerikanischen Fernsehserie *Breaking Bad* (R.:Gilligan, 2008-2013). Diese visuelle Ähnlichkeit dokumentieren auch einige bearbeitete Bilder und Graphiken im Internet <sup>106</sup>.

Die im Computerspieldiskurs maßgebenden Spielezeitschriften im deutschsprachigen Raum bewerten *Max Payne 3* durchwegs positiv<sup>107</sup>. Kritisiert wurde zumindest in deutschsprachigen Rezensionen neben einigen ludologischen Neuerungen gegenüber den Vorgängern, wie optisch unpassende Sammelobjekte und Achievements, insbesondere die Ästhetisierung physischer Gewalt durch die "Killcam".

Das Spiel wurde in Deutschland, u.a. aufgrund der exzessiven Gewaltdarstellungen, indiziert und sollte nur für Personen über 18 Jahre erhältlich sein.

---

106 <http://carshom6.deviantart.com/art/Max-Payne-Heisenberg-lookalike-302563762>  
(zuletzt aufgerufen am 26.3.2016)

107 z.B.: Vergibt die deutsche Zeitschrift Gamestar 89/100 Spielspaßpunkte für Max Payne 3.  
([http://www.gamestar.de/spiele/max-Payne-3/test/max\\_Payne\\_3,44752,2568575.html](http://www.gamestar.de/spiele/max-Payne-3/test/max_Payne_3,44752,2568575.html))  
zuletzt aufgerufen am 26.3.2016.

## 6.5. Die Figur als Symbol

Das Computerspiel als Unterhaltungsmedium ergänzt die audiovisuelle Involvierung klassischer Medien mit Interaktionsangeboten in ludischen Handlungszusammenhängen. Der namensgebende Protagonist zeigt einen Mann, welcher an seiner Rolle die Frauen und die Familie zu beschützen gescheitert ist.

Diese zentrale Figureneigenschaft symbolisiert eine Irritation des hegemonialen Männlichkeitskonzepts in der Gesellschaft der Gegenwart.

Max Payne ist als Repräsentation krisenhafter Männlichkeit sowohl Opfer als auch Täter männlichen Gewalthandelns. Darin drückt sich die Ambivalenz moderner Männlichkeit aus, die entweder auf zwischenmenschliche Gewalt oder auch Erwartbarkeit von Gewalt verzichtet und dadurch Männlichkeit einbüßt oder durch Gewaltausübung in eine Art Täterposition gerät, aber männlicher wird.

In Hinblick auf die Frage, wieso gerade derartige Medienangebote produziert und konsumiert werden, sei auch an die Rolle unbewusster Phantasien verwiesen. Medien geben die Subjektpositionen vor, in denen wir uns selber gern sehen würden (vgl. Hipfl 1999). Max Payne könnte als Ausdruck der an traditionell-konservativen Rollenbild gescheiterter Männlichkeit betrachtet werden, deren expressiver Bewältigungsversuch in einer animalisch-martialische Männlichkeit gefunden wird. Um den Widersacher zu besiegen, muss die, unter der domestizierten Männlichkeit vergrabene "Urmännlichkeit" in Form enthemmter Gewaltbereitschaft, befreit werden, so der Verlauf der Figurenentwicklung des Protagonisten.

In Gestalt von Max Payne wird der spielenden Person im ludisch-performativen Raum die Möglichkeiten zugänglich, durch die Mittel physischer Gewalt gegen andere Männer zu gewinnen. Dieses männliche Gewalthandeln im homosozialen Raum wird moralisch legitimiert durch die narrative Konstruktion bedrohlicher und gewaltsam handelnder Männlichkeit. Gleichzeitig kann das Spiel auch als Kapitalismuskritik gedeutet werden, in dem die Schere zwischen benachteiligten und wohlhabenden Bevölkerungsschichten als Bedrohung konstruiert wird. Die Organe des Staates in Gestalt der Exekutive sind von Korruption durchzogen und liegen in den Händen skrupelloser Politiker. Dadurch wird die latente Angst des bürgerlichen Subjekts in der Gesellschaft vor dem Zusammenbrechen staatlicher, patriarchaler Ordnung adressiert.

Die Verantwortung und Aufgabe für Gerechtigkeit zu sorgen und die soziale Ordnung wieder herzustellen wird an die traditionelle Mittelschichtsmännlichkeit, in Gestalt der

Figur, delegiert. Um ihrer unfreiwillig übernommenen Rolle gerecht zu werden, muss sie sich jedoch von den Errungenschaften zivilisierten, gewaltfreien Zusammenlebens befreien und in Formen archaischer Männlichkeit im Sinnbild des Kriegers zurückfinden. In diesem Sinn drückt sich in *Max Payne 3* das Misstrauen und der Unbehagen an den Institutionen des staatlichen und männlichen Gewaltmonopols für die Aufrechterhaltung sozialer Ordnung aus. Die Konfrontation mit der moralisch brüchig gewordenen Repräsentation hegemonialer Ordnungen in Gestalt der (männlichen) Polizei kann als symbolische Auseinandersetzung mit dem patriarchalen Herrschaftssystem gedeutet werden.

Die Figur repräsentiert eine Form dominanter Männlichkeit, welche sich als gewalttätige, unerbittliche Männlichkeit ausdrückt und durch die spielende Person als Max Payne zum Ausdruck gebracht wird.

Das Computerspiel bietet ein männliches Abenteuer, ohne die spielende Person den realen Risiken aggressiver Männlichkeit auszusetzen. Die Spielerfahrung zielt auf beobachtbare Selbstwirksamkeit ab, die sich in der Perspektive auf die zu steuernde Figur offenbart. In einer eher assoziativen Interpretation adressiert das Spiel eine Art Ohnmachtserfahrung, bzw. Passivitätsempfinden männlicher Gesellschaftsmitglieder in der Gegenwartsgesellschaft, welche durch die Verkörperung der Figur am ernstesten Spiel der Männer um die hegemoniale Stellung mit archaischen Mitteln kämpfen und gewinnen kann. Die einzige Möglichkeit, die das Spiel den spielenden Personen bietet einen Unterschied in der Spielwelt zu machen und somit die Ohnmacht und Passivität zu überwinden, ist homosoziale Gewalt unter männlichen Figuren. Männlichkeit wird als körperlich und mentale Form repräsentiert, welche physische Gewalt erträgt und gleichzeitig verursacht. Gewalthandeln wird als performative Handlung für die Herstellung von Männlichkeit als Notwendigkeit dargebracht. Diese Befähigung des männlichen Subjekts spiegelt sich auf ludologischer Ebene in Gestalt der Waffenwahl und der "Bullet-Time" wieder, welche als Fähigkeit die Erfahrung von ludischer Überlegenheit im Spiel der männlichen Dominanz zugänglich macht.

## 6.6. Beantwortung der Forschungsfrage

Wie wird Männlichkeit anhand der Erzähl- und Spielfigur Max Payne im Computerspiel Max Payne 3 repräsentiert?

Die untersuchte Computerspielfigur repräsentiert Männlichkeit über visuelle, auditive, linguistische und vor allem auch ludologische Zeichen.

Auf visueller Ebene zeigt die Darstellung des Körpers der Figur Anzeichen vergeschlechtlichter Attribute. Die Zurschaustellung der Muskeln, des Bartes, sowie die bürgerliche Kleidung des Protagonisten weißer Hautfarbe konnotieren Männlichkeit mit körperlicher Stärke und eindeutiger Geschlechtszugehörigkeit in dichotom konstruierten Geschlechterverhältnissen. Durch die Kleidung der Figur wird sie im symbolisch kodierten Raum hegemonialer Männlichkeit verortet. Körpernahe Attribute, wie die Feuerwaffen der Spielfigur, verweisen auf das Gewaltpotential der Figur und dienen darüber hinaus als phallisches Instrument im Kampf um Überlegenheit gegen andere männliche Figuren.

Gewalt wird für die Repräsentation von Männlichkeit der Figur in zweierlei Hinsicht wirksam. Erstens durch die Darstellung von Gewalt in Zwischensequenzen und zweitens die Gewalt in interaktiven Spielsequenzen, die von der spielenden Person für die Bewältigung des Spiels abverlangt wird. Die Gewalt in Zwischensequenzen zeigt meist gewalttätiges Handeln gegen Angehörige der Branco-Familie, welche der Protagonist beschützen soll. Durch die fehlenden Interaktionsmöglichkeiten wird die spielende Person passive TeilnehmerIn des Geschehen. Die Gewalt an den Körpern der Nebenfiguren kommuniziert auch eine für die Erzählung funktionale Gewaltkultur, welche an realen Diskursen über „die Gewaltkultur“ in Lateinamerika anschließt (vgl. Riekenberg 2003). In interaktiven Spielsequenzen kann von einer Rollenumkehr gesprochen werden, denn nun wird die spielende Person selbst zum Täter männlichen Gewalthandelns. Gewalthandeln wird ludologisch als Notwendigkeit das Spielziel zu erreichen konstruiert. Diese „aktive“ Gewalt kann als Ressource zur Herstellung dominanter Männlichkeit für die spielende Person interpretiert werden.

Die Inszenierung und Darstellung physischer Gewalt, in den als „Killcam“ regelmäßig zur Schau gestellten Spielsequenzen, ästhetisiert die Überlegenheit, indem das Eindringen

der Kugeln in den Körper des Gegners zeitverlangsamt dargestellt wird. Homosoziale Dominanz wird als Penetration des gegnerischen Körpers brutalisiert.

Auf auditiver Ebene wird Männlichkeit insbesondere durch die tiefe Stimmlage des Protagonisten repräsentiert. Vor allem über innere Monologe kommentiert die Figur in Spielsequenzen das aktuelle Geschehen der Handlung und eröffnet den Blick auf die emotionale Wahrnehmung und Verarbeitung der Ereignisse in der fiktiven Welt des Protagonisten. Die auf einem Cello gespielte Max Payne Titelmelodie vermittelt die melancholisch, schwere Stimmung des Protagonisten in der Introduction des Spiels und in einigen Zwischensequenzen während der Handlung.

Das Design der Soundeffekte in interaktiven Spielsequenzen fungiert als auditive Verstärkung des Schießens. Offensichtlich wurde beim Design der Geräusche im Spiel viel Aufmerksamkeit auf das Aufprallen der Patronenhülsen am Boden, das fleischige Eindringen der Kugeln in die Körper der zur Gänze männlichen Gegner, als auch die satten Klänge der abgefeuerten Waffen verwendet. Diese Geräusche stellen einerseits auditives Feedback auf die Handlung des Schießens dar und andererseits laden die Handlung durch ihre feine Ausgestaltung mit Bedeutung auf.

Auf linguistischer Ebene wird durch unzählige innere Monologe das zentrale Thema des Scheiterns der Figur in ihrer Rolle als Beschützer zugänglich. Durch die Wiederholung dieses Topos in unterschiedlichen Szenen des Spiels verdichtet es sich zu einem festen Bestandteil der Figur.

Auf ludologischer Ebene stellt die Spielstruktur, die Bedingungen des Gewinnens und die Mittel das Spielziel zu erreichen, eine Form der ernsten Spiele des Wettkampfes unter Männern dar. Alle Antagonisten in der Erzählung, als auch die Gegnerfiguren in den interaktiven Spielsequenzen sind männlich. Gegnerfiguren treten immer in Gruppen auf, wohingegen die Spielfigur Max Payne beinahe ausschließlich alleine in den Kampf zieht. Dieses Arrangement der Form „einer gegen alle“ erhöht den Sieg des einen (Spielfigur und spielende Person), weil sich der gespielte Protagonist gegen eine Überzahl durchsetzt.

Die Fähigkeit der Spielfigur die Zeit zu verlangsamen, durch die sogenannte „Bullet-Time“, trägt zur spektakulären Inszenierung der interaktiven Feuergefechte bei. Der spielenden Person wird dadurch eine Art Superfähigkeit zugänglich, welche die Spielfigur von allen anderen Figuren ludologisch abhebt. Diese Eigenschaft wird narrativ nicht näher

beleuchtet, wodurch sie hauptsächlich ein ludologisches und visuelles Element der Inszenierung und Überhöhung von Männlichkeit repräsentiert.

Der Körper der Spielfigur und seine Möglichkeiten, in Aktion zu treten, werden durch Verletzungen nicht beeinträchtigt. Die Verletzung des Körpers bleibt eine abstrakte Darstellung im Interface des Spiels. Dadurch wird der männliche Körper des Protagonisten zwar nicht verletzungsresistent konstruiert, aber Verletzungen haben auf seine Handlungsmöglichkeiten keinen Einfluss.

Das Innenleben der Figur verweist hingegen auf eine Psyche, die mit emotionalen Verletzungen nur dysfunktional umgehen kann, was sich insbesondere in seiner der Alkohol- und Medikamentensucht widerspiegelt. Die inneren Monologe des Protagonisten lassen sich als ironische Kommentare zum Scheitern seines Lebens lesen. Das immer wiederkehrende emotionale Thema der Figur stellt sein Scheitern als Beschützer, einerseits der Kleinfamilie und andererseits der Familie, für die er als Bodyguard arbeitet, dar. Nachdem im Verlauf der Handlung das Motiv des Beschützers zum wiederholten Mal scheitert, wird das Motiv der Rache handlungsleitend dominant.

In den sozialen Beziehungen der Figur zu anderen Erzählfiguren wird Männlichkeit als Position in Geschlechterbeziehungen dokumentiert. Weibliche Figuren werden als wehrlose, zu beschützende Charaktere in der Erzählung verortet und nach ihrer Ermordung als Ursache für Leid oder Rache verwendet. Männliche Figuren sind dem gegenüber wesentlich zahlreicher und facettenreicher dargestellt. Unterschiedliche Eigenschaften des Protagonisten werden in *Max Payne 3* in Szenen mit anderen Figuren kontrastiert und sichtbar. Im Kontrast zu diesen anderen Nebenfiguren wird die moralische Dimension von Max Payne und seine Risikobereitschaft betont.

Zusammenfassend repräsentiert die Figur Max Payne eine symbolisch verdichtete Form hegemonialer Männlichkeit.

## 7. ZUSAMMENFASSUNG

Video- und Computerspiele sind wesentlicher Bestandteil der Unterhaltungskultur postmoderner Gesellschaften. Als interaktive Kommunikationsmedien (Krotz) verwenden die meisten Video- und Computerspiele virtuelle Repräsentationen der spielenden Person im virtuellen Raum. Diese Repräsentationen spiegeln u.a. Vorstellungen über Geschlechtlichkeit in der Gesellschaft wider.

In der vorliegenden Arbeit wurde die Figur Max Payne im Computerspiel *Max Payne 3* im Hinblick auf die Frage untersucht, wie Männlichkeit anhand der Erzähl- und Spielfigur Max Payne im Computerspiel *Max Payne 3* repräsentiert wird.

Vor dem theoretischen Hintergrund des Encoding/Decoding-Modells (Hall) wird auf Basis der Theorie hegemonialer Männlichkeit (Connell) und des Performativitätskonzeptes (Butler) mit dem Analyse Modell der "Uhr der Figur" (Eder), in Kombination mit dem Vier-Felder-Schema für digitale Spiele (Galloway) die Repräsentation von Männlichkeit rekonstruiert.

Das Computerspiel *Max Payne 3* kann charakterisiert werden durch eine rasche Abfolge von nicht-interaktiven Erzählsequenzen und interaktiven Spielsequenzen. Durch diese ludisch-narrative Konstruktion werden zwei unterschiedliche Bedeutungsebenen der Figur miteinander verschränkt.

Als Erzählfigur repräsentiert Max Payne das Scheitern an der Rolle des Beschützers der Frauen und der Familie. Die Unfähigkeit des Protagonisten mit diesem Verlust umzugehen dokumentiert sich in seinem Alkoholismus und sozialer Deprivation, außerhalb beruflicher Sozialkontakte. Nachdem die handlungsleitende Orientierung am Modell des Beschützers gescheitert ist, findet die Figur in der Rache an dem Mörder der zu Beschützenden ihre Motivation.

Auf ludologischer Ebene wird Männlichkeit anhand der Spielfigur durch die Regeln und Ziele des Spiels - töten um zu gewinnen - prozessiert und insbesondere durch die einzige Möglichkeit die Spielfigur zu konfigurieren, im Zuge der Wahl der Schusswaffen. Die Spielfigur wird durch die Fähigkeit sich kurzfristig im Zeitlupentempo zu bewegen mächtiger als die männlichen Gegner, wodurch einerseits die Gewinnchance der

spielenden Person gegen die zahlenmäßig überlegenen Gegner wahrscheinlicher wird und andererseits ästhetisiert diese Fähigkeit der Figur den homosozialen Kampf.

Aus Perspektive der konstruktivistischen Repräsentationstheorie wird Männlichkeit anhand der untersuchten Figur über visuelle, auditive, linguistische und ludologische Zeichen repräsentiert. Spezifische Kombinationen dieser unterschiedlichen Zeichen lässt durch den Prozess des Dekodierens der spielenden Person ein mentales Bild von Männlichkeit entstehen. Diese Zeichen treten jedoch nicht isoliert auf, sondern treten in ihrer Gesamtheit den Rezipientinnen entgegen und manifestieren sich bsw. In der Gestalt des Körpers, der Psyche und Sozialität der Figur.

Auf visueller Ebene wird Männlichkeit vor allem durch die Körperlichkeit der Figur repräsentiert. Körperliche Eigenschaften wie die Kopfbehaarung und deren Veränderung im Laufe der Handlung, die Darstellung der Muskulösität, die weiße Hautfarbe und die Zentralität der Schusswaffen im gesamten Spiel, veranschaulichen ein stereotypes Bild hegemonialer Männlichkeit. Die psychische Verfassung des als Beschützer der Familie gescheiterten Mannes spiegelt sich in der Darstellung seines Alkoholismus wider. Kognitive Höchstleistungen zählen genau so wenig zu den markanten Merkmalen der Figur wie der adäquate Umgang mit Verletzungen und Verletzlichkeit. Die Figur wird als introvertierter Einzelgänger, dem keine Schießerei zu gefährlich ist, als ein an der Rolle des Beschützers scheiternder Mann, inszeniert. Die hegemoniale Position des Protagonisten wird durch den Kontrast zu weiblichen und anderen männlichen Nebenfiguren deutlich.

Die Figur wandelt sich im Laufe der Handlung von einem Beschützer der Familie zum Rächer der ermordeten Familie. Nachdem die handlungsleitende Orientierung am Modell des Beschützers gescheitert ist, findet die Figur in der Rache an dem Mörder der zu Beschützenden ihre Motivation.

Die Thematisierung des Scheiterns an einer männlich konnotierten Rolle macht diese Figur für die soziologische Männlichkeitsforschung interessant, weil sich daran zeigen lässt, wie die Krise der Männlichkeit (Kappert 2008) in populären Medien verhandelt wird.

Die Ergebnisse der gegenständlichen Untersuchung schließen an bisherige Forschungsergebnisse der Genderrepräsentationsforschung von Computerspielen an

und veranschaulichen, wie durch den Akt des Spielens der Figur hegemoniale Männlichkeit performativ hergestellt und über unterschiedliche geschlechtlich kodierte Zeichensysteme repräsentiert wird.

## 8. REFLEXION

Für mich war die mediensoziologische Auseinandersetzung mit der Repräsentation von Männlichkeit im Computerspiel *Max Payne 3* eine Herausforderung in theoretischer, methodischer und persönlicher Hinsicht.

In theoretischer Hinsicht problematisch scheint mir die Verwendung unterschiedlicher Konzepte von Geschlechtlichkeit. Das Verhältnis von der Theorie hegemonialer Männlichkeit und dem zeichentheoretisch fundierten Geschlechter-Begriff in Judith Butlers Performativitätstheorie ist nicht unproblematisch. Beispielsweise distanziert sich Connell explizit von der Idee Geschlecht als reine Diskurserscheinung zu theoretisieren, weil u.a. soziologische Dimensionen wie Einkommensungleichheiten, etc. nur beschränkt bearbeitet werden können (vgl. Connell 2015). Ich habe auf eine explizite Behandlung der Unterschiede zwischen diesen beiden Theorien verzichtet, weil sie den Rahmen dieser Arbeit bei weitem sprengen würden und das untersuchte Computerspiel als Medium grundsätzlich als Zeichensystem aufgefasst werden kann, welches in diesem empirischen Fall die hierarchischen Muster hegemonialer Männlichkeit repräsentiert und reproduziert.

Die methodischen Analysemodelle der „Uhr der Figur“ und des Vier-Felder-Schemas von Galloway sind als Behelfsmittel zu sehen, weil ich zu Beginn meiner Untersuchung keine geeigneteren „Werkzeuge“ gefunden habe. Grundsätzlich wurde jedoch die Uhr der Figur für die systematische Beschäftigung mit nicht-interaktiven Figuren verfasst. Das Vier-Felder-Schema ist ein Konzept, mit dem verschiedene Handlungen im Spiel unterschieden werden können. In der Analyse der Figur hat sich gezeigt, dass Galloways Konzept als hintergründige Orientierung durchaus anschlussfähige Differenzierungen ermöglicht, aber grundsätzlich den Blick auf die Figur, zumindest aus meiner Perspektive, eher verstellt.

## 9. VERZEICHNISSE

### 9.1. Literaturverzeichnis

Aarseth, Espen 2001: Computer Games Studies, Year One. In: Game Studies. Vol. 1, No. 1. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Adelmann, Ralf; Winkler, Hartmut 2010: Kurze Ketten. Handeln und Subjektkonstitution in Computerspielen. In: Ästhetik und Kommunikation. 2010. 41.Jg., Nr. 148. S. 99 - 107.

Allen, Marvin 1993: Angry men, passive men. New York: Fawcett.

Althusser, Louis 2008: Ideology. In: Ryan, Michael (Hrsg.): Cultural Studies. An Anthology. Malden/Oxford/Carlton: Blackwell. S. 304-310.

Austin, John Langshaw 1975: Zur Theorie der Sprechakte. Stuttgart: Reclam.

Beil, Benjamin 2012a: Genrekonzepte des Computerspiels. In: GamesCoop 2012: Theorien des Computerspiels. Hamburg: Junius.

Beil, Benjamin 2012b: Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels. Bielefeld: transcript.

Berger, Claudia 2013: Identität. In: von Braun, Christina; Stephan, Inge (Hrsg.): Gender@Wissen. Ein Handbuch der Gender-Theorien. 3.Auflage. Böhlau: UTB.

Bourdieu, Pierre; Passeron, Jean-Claude 1973: Grundlagen einer Theorie der symbolischen Gewalt. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Bourdieu, Pierre 2013: Die männliche Herrschaft. 2. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Brannon, Robert, David, Deborah 1976: The forty-nine percent majority: The male sex role. Reading, MA: Addison-Wesley.

Brod, Harry (Hrsg.) 1987: The Making of Masculinity. The New Men's Studies. Boston.

Butler, Judith 1991: Das Unbehagen der Geschlechter. Gender Studies. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Butler, Judith 1995: Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts. Erste deutsche Übersetzung von Karin Würdemann. Berlin.

Butler, Judith 1997: Körper von Gewicht. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Caillois, Roger 1982: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Frankfurt am Main: Ullstein.

Carrigan, Tim; Connell, Bob; Lee, John 1985: Toward a new sociology of masculinity. In: Theory and Society, Vol.14(5), S. 551-604.

Chess, Shira; Shaw, Adrienne 2015: A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media. Vol. 59, No.1. S. 208-220.

Connell, Raewyn 1995: Masculinities. Berkley and Los Angeles: University of California Press.

Connell, Raewyn 2006: Der gemachte Mann: Konstruktion und Krise von Männlichkeiten, Opladen: Leske + Budrich.

Connell, Raewyn 2015: Der gemachte Mann: Konstruktion und Krise von Männlichkeiten, Opladen: Leske + Budrich.

Consalvo, Mia 2008: Crunched by passion: Women game developers and workplace challenges. In: Kafai Y.B.; Heeter C.; Denner J.; Sun J.Y. (Hrsg.): Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming. Cambridge, MA: MIT Press. 177-191.

Derrida, Jacques 2010(1972): Die différance. In: Peter Engelmann (Hrsg.): Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart. Ditzingen: Reclam .76-113.

Dill, Karen; Thill, Kathryn 2007: Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. In: Sex Roles. Vol. 57, No.11. S. 851- 864.

Dorer, Johanna 2002: Diskurs, Medien und Identität. Neue Perspektiven in der feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft. In: Dorer, Johanna; Geiger, Brigitte (Hrsg.): Feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft. Wiesbaden. S. 53-78.

Downs, Edward; Smith, Stacy 2010: Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. In: Sex Roles. Vol. 62, No. 11. S. 721-733.

Du Gay, Paul et al. 1997: Doing Cultural Studies. The Story of the Sony Walkman. London: Sage Publications.

Eder, Jens 2014: Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse. Marburg: Schüren Verlag.

Entertainment Software Association 2014: Essential Facts. About the computer and video game industry. ([http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf)) zuletzt aufgerufen am 26.3.2016.

Ernst, Waltraud 2002: Zur Vielfältigkeit von Geschlecht. Überlegungen zum Geschlechterbegriff in der feministischen Medienforschung. In: Dorer, Johanna; Geiger, Brigitte (Hrsg.): Feministische Kommunikations- und Medienwissenschaft. Wiesbaden. S. 33-52.

Fares, Phoenicia 2015: Reproduction of Hegemonic Masculinity in Top Selling Video Games. Conference Papers - American Sociological Association 2015.

Faulstich, Werner 2013: Grundkurs Filmanalyse. 3. Auflage. Paderborn: Fink Verlag UTB.

Feierabend, S.; Plankenhorn, T.; Rathgeb, T. (2014): Ergebnisse der JIM-Studie 2014 Jugend, Information, Multimedia. In: Media Perspektiven 12/2014. S. 596 -607.

Feige, Daniel Martin 2015: Computerspiele. Eine Ästhetik. Berlin: Suhrkamp.

Fritz, Jürgen 1997: Was sind Computerspiele? In: Fritz, Jürgen; Wolfgang, Fehr (Hrsg.): Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, S.81-86.

Fritz, Jürgen 2003: Action, Lebenswelt und Transfer. In: Medien & Erziehung. Zeitschrift für Pädagogik. 2003/01. S. 6-21.

Foucault 1978: Dispositive der Macht. Michel Foucault über Sexualität, Wissen und Wahrheit. Berlin: Merve.

Galloway, Alexander 2006: Gaming. Essays on Algorithmic Culture. Electronic Mediations, Vol. 18. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.

Galtung, Johan 1975: Strukturelle Gewalt. Beiträge zur Friedens- und Konfliktforschung. Reinbek: Rowohlt.

Geertz, Clifford 1987: Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Günzel, Stephan 2012: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels. Frankfurt am Main: Campus.

Hall, Stuart 1999: Cultural Studies. Zwei Paradigmen. In: Bromley, Roger; Göttlich, Udo; Winter, Carsten (Hrsg.): Cultural Studies. Grundlagentexte zur Einführung. Lüneburg: zu Klampen. 113-138.

Hall, Stuart 2004a: Kodieren/Dekodieren. In: Hall, Stuart 2004: Ideologie, Identität, Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4. Hrsg. von Koivisto, Juha; Merckens, Andreas. Hamburg: Argument Verlag.

Hall, Stuart 2004b: Reflektionen über das Kodieren/Dekodieren-Modell. Ein Interview mit Stuart Hall. In: Hall, Stuart 2004: Ideologie, Identität, Repräsentation. Ausgewählte Schriften 4. Hrsg. von Koivisto, Juha; Merckens, Andreas. Hamburg: Argument Verlag.

Hall, Stuart 2010: Representation. Cultural Representations and Signifying Practices. London: Sage Publications.

Heitmeyer, Wilhelm 1997: Gesellschaftliche Integration, Anomie und ethnisch-kulturelle Konflikte. In: Heitmeyer, W. (Hrsg.): Was treibt die Gesellschaft auseinander?. Frankfurt am Main: Suhrkamp. S. 629-653.

Hitzler, Ronald; Honer, Anne (Hrsg.) 1997: Sozialwissenschaftliche Hermeneutik. Opladen: UTB.

Hipfl, Brigitte 1999: Inszenierungen des Begehrens. Zur Rolle der Fantasie im Umgang mit Medien. In: Hepp, Andreas; Winter, Rainer (Hrsg.): Kultur-Medien-Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. Wiesbaden: VS-Verlag, S. 145-160.

Huizinga, Johan 2013[1938]: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: rowohlts enzyklopädia.

Hugendick, David 2012: Max Payne 3. Bäng, bumm, bäng. In: Die Zeit. Wochenzeitung für Politik, Wirtschaft, Wissen und Kultur. 21.5.2012. <http://www.zeit.de/digital/internet/2012-05/max-Payne-3/komplettansicht> (zuletzt aufgerufen am 26.3.2016).

Interactiv Software Federation of Europe 2015: GameTrack Digest: Quarter 4 2015. ([http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/gametrack\\_european\\_digest\\_q4-15\\_0.pdf](http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/gametrack_european_digest_q4-15_0.pdf)) zuletzt aufgerufen am 26.3.2016.

Ivory, James 2006: Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. In: Mass Communication & Society, Vol. 9, No. 1, S. 103-114.

Jagose, Annemarie 2001: Queer Theory. Eine Einführung. Berlin: Querverlag.

Jansz, Jeroen; Martis, Raynel. 2007: The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. In: Sex Roles, Vol. 56, No. 3, 141-148.

Jenkins, Henry; Cassell, Justine 1999: From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computers Games. Cambridge: MIT Press.

Johnson, Robin 2013: Hiding in Plain Sight: Reproducing Masculine Culture at a Video Game Studio. In: Communication, Culture & Critique 2014, Vol. 7. Issue 4, 578-594.

Juul, Jesper 2005: half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, London: MIT Press.

Kappert, Ines 2008: Der Mann in der Krise oder: Kapitalismuskritik in der Mainstreamkultur. Bielefeld: transcript.

Kennedy, Helen 2002: Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis. In: Game Studies, Vol. 2, No. 2. <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/> (zuletzt aufgerufen am 3.4.2015)

Kimmel, Michael 1996: *Manhood in America. A Cultural History*. New York: The Free Press.

Kinder, Marsha 1991: *Playing with power in movies, television and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.

King, Geoff; Krzywinska, Tanya 2006: *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*. London: I. B. Tauris.

Kirkland, Ewan 2009: *Masculinity in Video Games: The gendered Gameplay of Silent Hill*. In: *Camera Obscura*. Vol. 24, No.2. Duke University Press.

Kline, Stephen; Dyer-Witheford, Nick; de Peuter, Greig 2005: *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. London: McGill-Queen University Press.

Korte, Helmut 2010: *Einführung in die systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch*. Berlin: Schmidt.

Kringiel, Danny 2009: *Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente erprobt an Max Payne 2*. München: kopaed.

Krotz, Friedrich 2007: *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

Krotz, Friedrich 2009: *Computerspiele als neuer Kommunikationstypus. Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten*. In: Quandt, Th.; Wimmer, J.; Wolling, J.(Hrsg.) 2009: *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Auflage. Wiesbaden: VS. S. 25 - 40.

Ladas, Manuel 2002: *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. Frankfurt am Main: Lang.

Lamnek, Siegfried; Boatca, Manuela 2003a: *Gegenwartsdiagnosen zu Gewalt im Geschlechterverhältnis*. In: Lamnek, S.; Boatca, M. (Hrsg.): *Geschlecht – Gewalt – Gesellschaft*. Leske + Budrich. Opladen.

Lamnek, Siegfried; Boatca, Manuela 2003b: *Gewalt als Phänomen unserer Zeit*. In: *Sozialwissenschaften und Berufspraxis*. Heft 2, S. 123-134.

- Liell, Christoph 2002: Gewalt in modernen Gesellschaften – zwischen Ausblendung und Dramatisierung. In: Aus Politik und Zeitgeschichte, B. 44, S. 6-13.
- Lipman-Blumen, Jean 1979: Toward a Homosocial Theory of Sex Roles: An Explanation of the Sex Segregation of Social Institutions. In: Signs. Vol.1, No. 3. S. 15-31.
- Lischka, Konrad 2002: Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Hannover: Heise.
- Luhmann, Niklas 1996: Die Realität der Massenmedien. Wiesbaden: Springer Verlag.
- Luhmann, Niklas 2000: Die Politik der Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lünenborg, Margreth; Maier, Tanja 2013: Gender Media Studies. Eine Einführung. Konstanz/München: UTB.
- Maaß, Jürgen; Pachinger, Karin 1993: Computerspiele. Einstieg in die Bildschirmwelt? In: Maaß, Jürgen; Schartner, Christian (Hrsg.): Computerspiele. (Un)heile Welt der Jugendlichen? München: Profil, S. 11-24.
- Mädler, Kathrin 2008: Broken Men. Sentimentale Melodramen der Männlichkeit im zeitgenössischen Hollywood-Film. Marburg: Schüren.
- Mailer, Norman 1959: Advertisements for myself. New York: Putnam.
- Marchart, Oliver 2008: Cultural Studies. Konstanz: UTB.
- Marshall, Donald 1993: Violence and the male gender role. In: Journal of College Student Psychotherapy. Vol. 8, No. 3, S. 203-218.
- Messerschmidt, James 1993: Masculinities and Crime. Lanham: Rowman and Littlefield.
- Meuser, Michael 2000: Geschlecht und Männlichkeit. Soziologische Theorien und kulturelle Deutungsmuster. 3. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag.
- Meuser, Michael 2001: "Doing Masculinity" - Zur Geschlechtslogik männlichen Gewalthandelns. In: Dackweiler, Regina-Maria; Schäfer, Reinhild (Hrsg.) Gewalt-Verhältnisse. Feministische Perspektiven auf Geschlecht und Gewalt. Frankfurt/New York: Campus Verlag. S.53-78.

Meuser, Michael 2003: Gewalt als Modus von Distinktion und Vergemeinschaftung. Zur ordnungsbildenden Funktion männlicher Gewalt. In: Lamnek, Siegfried; Boatcă, Manuela (Hrsg.): *Geschlecht – Gewalt – Gesellschaft*. Opladen: Leske + Budrich.

Miller, Monica; Summers, Alicia 2007: Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. In: *Sex Roles*, Vol. 57, No. 9. 733-742.

Mikos, Lothar 2008: *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK.

Near, Christopher 2012: Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- Mature-rated Video Games. In: *Sex Roles*. Vol. 68, No. 3. S. 252-269.

Neidhardt, Friedhelm 1986: Gewalt – soziale Bedeutungen und sozialwissenschaftliche Bestimmungen des Begriffs. In: Bundeskriminalamt (Hrsg.): *Was ist Gewalt? Auseinandersetzungen mit einem Begriff*, Bd. 1. Wiesbaden, S. 113-147.

Neitzel, Britta 2001: *Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Computerspielen*. Dissertation. Weimar: Bauhausuniversität.

Neitzel, Britta 2012: *Involvierungsstrategien des Computerspiels*. In: *GamesCoop*<sup>108</sup> 2012: *Theorien des Computerspiels*. Zur Einführung. Hamburg: Junius.

Pavel, Thomas 1986: *Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Pinar, William 2001: *The Gender of Racial Politics and Violence in America. Lynching, Prison Rape, and the Crisis of Masculinity*. New York: Lang.

Pirker, Bettina 2010: *Cultural-Studies-Theorien der Medien*. In: Weber, Stefan (Hrsg.) 2010: *Theorien der Medien*. Konstanz: UVK UTB.

Pleck, Joseph; Sawyer, Jack 1976: *Men and Masculinity*. Engelwood: Cliffs.

---

108 Die Games Coop ist eine Kooperation aus Mitgliedern des Medienwissenschaftlichen Seminars der Universität Siegen.

Pohl, Rolf 2012: Männer - das benachteiligte Geschlecht?: Weiblichkeitsabwehr und Antifeminismus im Diskurs über die Krise der Männlichkeit. In: Gruppenpsychotherapie und Gruppendynamik, 09/2012, Vol.48, No. 3, S. 296-324.

Popitz, Heinrich 1992: Phänomene der Macht. Tübingen: Mohr.

Popp, Ulrike 1997: Geschlechtersozialisation und Gewalt an Schulen. In: Holtappels, H.-G.; Heitmeyer, W.; Melzer, W.; Tillmann, K.-J.(Hrsg.): Forschung über Gewalt an Schulen. Weinheim, S. 207-223.

Richter, Horst 2006: Die Krise der Männlichkeit in der unerwachsenen Gesellschaft. Gießen: Psychosozial-Verlag.

Riekenberg, Michael 2003: Stichworte über Gewaltkulturen und Narrativität in Lateinamerika. In: Lamnek, S.; Boatcă, M. (Hrsg.) 2003: Geschlecht – Gewalt – Gesellschaft. Opladen: Leske+Budrich. S. 85-99.

Sachs-Hombach; Thon, Jan-Noël 2015: Einleitung. Game Studies und Medienwissenschaften. In: Sachs-Hombach; Thon, Jan-Noël (Hrsg.) 2015: Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag. S. 9-28.

Saussure, Ferdinand de (1916): Cours de linguistique générale. Hrsg. Bally, Charles; Sechehaye, Albert. Lausanne/Paris: Payot [Dt.: de Gruyter, Walter (1931): Grundfragen der Allgemeinen Sprachwissenschaft. 2. Auflage. 1967. Berlin.

Scharrer, Erica 2009: Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements. In: Mass Communication and Society, Vol.7, No. 4, 393-412.

Scherr, Albert 2004: Körperlichkeit, Gewalt und soziale Ausgrenzung in der ›postindustriellen Wissensgesellschaft‹. In: Heitmeyer, W.; Soeffner, H.-G. (Hrsg.): Gewalt. Entwicklungen, Strukturen, Analyseprobleme. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Schröter, Felix 2013: „Don't show it, play it!“ Filmische und nicht-filmische Figurenkonzeption im Computerspiel. In: Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung, Nr. 5, S. 22-39.

Schröter, Felix; Thon, Jan-Noël 2014: Video Game Characters. Theory and Analysis. In: Diegese, Vol. 3, No. 1, S. 40-77.

Sorg, Jürgen; Eichhorn, Stefan 2005: Playwatch - Mapping Cutscenes. In: Schröter, Jens; Schwering, Gregor (Hrsg.): Navigationen. Fragment und Schnipsel. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften. 5 (1/2). Marburg, S. 225-240.

Sorg, Jürgen 2010: Figurenkonzepte in Computerspielen. In: Leschke, Rainer; Heidlbrink, Henriette (Hrsg.) 2010: Formen der Figur. Figurenkonzepte in Künsten und Medien. Konstanz: UVK.

Souriau, Etienne 1997: Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie [frz. 1951]. In: Montage A/V 6.2.1997. 140–157.

Sutter, Tilmann 2010: Medienanalyse und Medienkritik. Forschungsfelder einer konstruktivistischen Soziologie der Medien. Wiebaden: VS Verlag.

Van Vugt, Henriette C.; Hoorn, Johan F.; Konijn, Elly A. 2010: Modeling Human-Character Interactions in Virtual Space. In: Eder, Jens; Jannidis, Fotis; Schneider, Ralf 2010: Characters in ficitonal Worlds. Berlin: de Gruyter. 329-354.

Walter, Willi 2000: Gender, Geschlecht und Männerforschung. In: von Braun, Christina; Stephan, Inge (Hrsg.): Gender-Studien. Eine Einführung. Stuttgart, Weimar: Metzler. S. 97-115.

Wenk, Silke 1996: Versteinerte Weiblichkeit. Allegorien in der Skulptur der Moderne. Köln: Böhlau-Verlag.

Wiemker, Markus; Wimmer, Jeffrey 2015: Spiel und Spielen. In: Hepp, Andreas; Krotz, Friedrich; Lingenberg, Swantje; Wimmer, Jeffrey (Hrsg.) 2015: Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse. Springer VS: Wiesbaden.

Wilhelm, Claudia 2015: Game Studies und Geschlechterforschung. In: Sachs-Hombach; Thon, Jan-Noël (Hrsg.) 2015: Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Köln: Herbert von Halem Verlag. S. 316-341.

Winkler, Hartmut 2012: Handlungsfähigkeit. Über Agency, das Konzept >Cool<, bestimmte Zumutungen der männlichen Rolle, >Kommunikation< und die Medien. In: Riegraf, Birgit; Spree, Dierk; Mehlmann, Sabine (Hrsg.): Medien - Körper - Geschlecht. Diskursivierungen von Materialität. Bielefeld: Transkript. S. 107-116.

Withalm, Gloria 2010: Zeichentheorie der Medien. In: Weber, Stefan (Hrsg.): Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. 2. überarb. Auflage. Konstanz: UVK.

Ziemann, Andreas 2011: Medienkultur und Gesellschaftsstruktur. Soziologische Analysen. Wiesbaden: VS Verlag.

Zimm, Johannes Mathias 2016: Computerspiel(-sucht?) als Männlichkeitskonstruktion: Zur digitalen Ästhetik der Geschlechterperformativität. In: Rausch. Wiener Zeitschrift für Suchtforschung (in Vorbereitung).

## 9.2. Webverzeichnis<sup>[JZ3]</sup>

Screenshot von Pong:

URL: <http://www.bbc.com/news/technology-33005297> (zuletzt aufgerufen am 30.3.2016)

Photomontage von Max Payne und Heisenberg (Breaking Bad-TV-Serie):

URL: <http://carshom6.deviantart.com/art/Max-Payne-Heisenberg-lookalike-302563762> (zuletzt aufgerufen am 26.3.2016)

Vornamen in Wien 2015:

URL: [https://www.data.gv.at/katalog/dataset/stadt-wien\\_top100vornamen\\_inwien\\_zeitreihe/resource/941e5cd8-5df6-497f-827c-a41164e9a4c9](https://www.data.gv.at/katalog/dataset/stadt-wien_top100vornamen_inwien_zeitreihe/resource/941e5cd8-5df6-497f-827c-a41164e9a4c9) (zuletzt aufgerufen am 17.3.2016)

Screenshot von Pac-Man:

URL: <http://elit.umwblogs.org/2015/03/23/what-matters-in-a-game-mechanics-or-plot/> (zuletzt aufgerufen am 10.2.2016)

Wikipedia-Seite über Max Payne 3:

URL: [http://de.wikipedia.org/wiki/Max\\_Payne](http://de.wikipedia.org/wiki/Max_Payne) (zuletzt aufgerufen am 15.4.2015)

Wikipedia-Seite über Max Payne - Film:

URL: ([http://de.wikipedia.org/wiki/Max\\_Payne\\_%28Film](http://de.wikipedia.org/wiki/Max_Payne_%28Film)) (zuletzt aufgerufen am 25.3.2015)

Testbericht von der Computerspielezeitschrift Gamestar:

URL: [http://www.gamestar.de/spiele/max-Payne-3/test/max\\_Payne\\_3,44752,568575.html](http://www.gamestar.de/spiele/max-Payne-3/test/max_Payne_3,44752,568575.html) (zuletzt aufgerufen am 30.3.2016)

Geschäftsbericht von Take-Two-Interactive Software, Inc.

URL: <http://ir.take2games.com/phoenix.zhtml?c=86428&p=irol-newsArticle&ID=1720531&highlight=> (zuletzt aufgerufen am 4.4.2016)

Englisch-Deutsch Übersetzungswebsite:

URL: <http://www.linguee.de/deutsch-englisch/search?source=auto&query=pal>  
(zuletzt aufgerufen am 30.3.2016)

Youtube-Video - Titel: Max Payne 3 Brutal Kill Compilation Vol.3 (Very Graphic)

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=polgerE3Ggo>

Zeitungsartikel über Max Payne 3:

URL: <http://www.zeit.de/digital/internet/2012-05/max-Payne-3/komplettansicht>  
(zuletzt aufgerufen am 26.3.2016)

### **Walkthrough-Videos: alle zuletzt aufgerufen am 31.3.2015**

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Intro & Chapter 1 - Something Rotten in the Air

URL: [https://www.youtube.com/watch?v=mywsmUl\\_07o&list=PLC96728933FA913AD](https://www.youtube.com/watch?v=mywsmUl_07o&list=PLC96728933FA913AD)

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 2 - Nothing but the Second Best

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1VGNTdbY0kA&list=PLC96728933FA913AD&index=2>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 3 - Just Another Day at the Office

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4oUCoqHK7Uw&list=PLC96728933FA913AD&index=3>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 4 - Anybody Can Buy Me a Drink

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZHGdsXIIr4s&index=4&list=PLC96728933FA913AD>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 5 - Alive if Not Exactly Well

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ylZn8-e8XSI&list=PLC96728933FA913AD&index=5>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 6 - A Dame, a Dork, and a Drunk

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=hsPsJAivaEs&index=6&list=PLC96728933FA913AD>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 7 - A Hangover Sent Direct From Mother Nature

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VNgcqWMiLNI&index=7&list=PLC96728933FA913AD>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 8 - Ain't Not Reprievement Gonna Be Found Otherwise

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VPaBYZ3IfeQ&index=8&list=PLC96728933FA913AD>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 9 - Here I Was Again, Halfway Down the World

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=N2OMch5yYeo&list=PLC96728933FA913AD&index=9>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 10 - It's Drive or Shoot, Sister  
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XEeUUWfZfnY&list=PLC96728933FA913AD&index=10>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 11 - Sun Tan Oil, Stale Margaritas and Greed  
URL: [https://www.youtube.com/watch?v=IoXK\\_UE09og&list=PLC96728933FA913AD&index=11](https://www.youtube.com/watch?v=IoXK_UE09og&list=PLC96728933FA913AD&index=11)

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 12 - The Great American Savior of the Poor  
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LLTS43242yc&index=12&list=PLC96728933FA913AD>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Chapter 13 - A Fat Bald Dude with a Bad Temper  
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rUBnKzrZkvQ&index=13&list=PLC96728933FA913AD>

Titel: Max Payne 3 - Hardcore Walkthrough - Ending / Final Chapter 14 - One Card Left to Play  
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=L7uSxF0mtOM&list=PLC96728933FA913AD&index=14>

### 9.3. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: <i>Pong</i> (Atari, 1972).....	38
Abbildung 2: <i>Pac-Man</i> ( Namco, 1980) .....	38
Abbildung 3: <i>Heavy Rain</i> (Quantic Dream, 2010) .....	39
Abbildung 4: <i>Tomb Raider</i> (Core Design, 1996).....	45
Abbildung 5: <i>Max Payne 3</i> (Rockstar Games, 2012) .....	45
Abbildung 6: DVD-Cover Vorderseite des Computerspiels.....	66
Abbildung 7: Max in Chapter 1.....	71
Abbildung 8: Max kämpft gegen einen Helikopter in Chapter 9 .....	71
Abbildung 9: Die Tötung des letzten Gegners einer Gruppe wird im Zeitlupentempo inszeniert.....	73
Abbildung 10:Max Paynes Ankunft in seinem Apartment. ....	76
Abbildung 11: Nahaufnahme des Gesichts des Protagonisten .....	77
Abbildung 12: Max Payne bewegt sich auf den zunächst unbekanntem Antagonisten. ....	79
Abbildung 13: Der Protagonist bricht in der Introsequenz betrunken zusammen.....	81
Abbildung 14: Max Payne zu Beginn der Introsequenz.....	84

Abbildung 15: Körper der Figur zu Beginn (links, Chapter 1), in der Mitte (Chapter 7) und am Ende (Chapter 14) der Geschichte.....	86
Abbildung 16: Porträt von Raul Passo .....	89
Abbildung 17: Die Kameraposition liegt etwas oberhalb der Spielfigur, Chapter 10.....	97
Abbildung 18: Ein seitlicher Sprung in der Bullet Time.....	98
Abbildung 19: Der Protagonist in Deckung.....	98
Abbildung 20: Interface der Waffenwahl.....	101
Abbildung 21: links Figur ohne Verletzung; rechts Figur mit Verletzung.....	102
Abbildung 22: Max Payne mit Verletzung.....	104
Abbildung 23: Game Over Screen (Screenshot) .....	105

#### 9.4. Spielverzeichnis

Alone in the Dark (Infograms, 1992)  
 Beyond: Two Souls (Quantic Dream, 2013)  
 Breaking Bad (AMC, 2008) (TV-Serie)  
 Call of Duty; Modern Warfare 3 (Infinity Ward, 2012)  
 DayZ (Bohemia Interactive, 2013)  
 Deus Ex (Ion Storm Austin, 2000)  
 Diablo 3 (Blizzard, 2012)  
 Gears of War-Serie (Epic Games, 2006 - 2011)  
 Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013)  
 Just Cause (Avalanche Studios, 2006)  
 League of Legends (Riot Games, 2009).  
 Max Payne (Remedy Entertainment, 2001)  
 Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Remedy Entertainment, 2003)  
 Max Payne 3 (Rockstar Games, 2012)  
 Minecraft (Majong, 2009)  
 Pac-Man (Namco, 1980)  
 Pong (Atari, 1972)  
 Splinter Cell: Conviction (Ubisoft, 2010)  
 Super Mario Bros (Nintendo, 1985)  
 The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios, 2011)  
 The Matrix (R.: Wachowski-Geschwister, 1999) (Spielfilm)  
 The Witcher 2: Assassins of Kings (CD Project Red, 2011)

Tomb Raider (Core Design, 1996)

Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013)

Wolfenstein 3D (Id-Software, 1992)

## 10. ANHANG

### 10.1. Beziehung zu anderen Figuren<sup>109</sup>

#### Der Protagonist im Verhältnis zu weiblichen Figuren

Im Computerspiel *Max Payne 3* kommen lediglich vier erzählungsrelevante weibliche Figuren vor. Darüberhinaus sind in vereinzelt Spielsequenzen, als auch Erzählsequenzen weibliche Figuren zu sehen, welche jedoch im Hintergrund bleiben. So werden in der einführenden Erzählsequenz, von „Chapter 11“, tanzende, junge Bikini-tragende Frauen auf dem Deck einer Yacht gezeigt, welche jedoch in der abschließenden Erzählsequenz des Levels alle ermordet vorgefunden werden.

In „Chapter 7“ führt Max Paynes Weg durch die Favelas ihn in ein „Puff/Lusthaus“ in welchem in einigen Räumlichkeiten nackte Prostituierte/SexarbeiterInnen zu sehen sind.

In „Chapter 2“ tummeln sich Frauen auf der Tanzfläche und flüchten vor den männlichen Angreifern.

Als erzählungsrelevante weibliche Figuren symbolisiert ein Grabstein mit dem Namen der **verstorbenen Ehefrau** und der gemeinsamen Tochter von Max Payne die verlorene Liebe. Gleichzeitig kann dieses Bild auch als der Tod der Familie als gelesen werden. Dieses Ereignis wird mit einer Traumatisierung des Protagonisten in narrative Verbindung gesetzt, woraus sich auch der Suchtmittelabhängigkeit selbigen plausibilisieren lässt. Für die Charakterisierung der psychischen Verfassung der Hauptfigur und deren Reaktionen und Motivationen im gesamten Spielverlauf scheinen mit diesem Ereignis zusammenzuhängen, bzw. werden darüber permanent plausibilisiert. Gleichzeitig stellt der Mord an der Ehefrau und der Tochter eine wesentliche Verbindung zu den ersten beiden Teilen der Serie her. Die verstorbene Ehefrau tritt nicht *in persona* auf die Bühne des Geschehens, sondern wird nur indirekt über ihre Bedeutung für den Protagonisten, und die vor allem psycho-mentalenen Konsequenzen für selbigen charakterisiert.

---

109 Die in diesem Abschnitt gezeigten Portraits wurden von der Website <http://de.maxPayne.wikia.com/wiki/Kategorie:Charaktere> entnommen.

Die Figur der **Fabiana** wird zu Beginn des ersten „Chapters“ eingeführt, als junge Frau und Gemahlin des reichen und weitaus älteren Geschäftsmannes Rodrigo Branco. Das Augenmerk



der Figur liegt auf ihrer Körperlichkeit. Als blonde Schönheit wird sie vom Protagonisten als Trophäe ihres Mannes betrachtet, die sich in der gehobenen Sphäre ökonomischen Reichtums bewegt. Beschrieben wird sie einerseits durch ihren Körper, als auch durch ihre ökonomische Stellung. Sie wird als Stereotyp reicher, Oberflächlichkeit inszeniert.

Sie wird zu Beginn des Spiels entführt, kann jedoch von Max Payne kurze Zeit später gerettet werden. Im zweiten Chapter wird sie in einer von unbekanntem Angreifer wieder entführt, diesmal

scheitert jedoch der Befreiungsversuch des Protagonisten. Weitere Versuche Fabiana aus den Händen der Entführer zu befreien scheitern aus unterschiedlichen Gründen, bis sie in „Chapter 7“ von Serrano, vor den Augen des Protagonisten hingerichtet wird.

Die Figur hat in der Erzählung eine objektifizierte Funktion. Sie kann sich selbst nicht aus den „ernsten Spielen der Männer“ lösen. Status und Bedeutung gewinnt sie ausschließlich über ihre Rolle als Ehefrau eines reichen Mannes, und als zu befreiende Geisel für den Protagonisten. Die Beziehung zwischen Max und Fabiana wird eigentlich über die Figur des Ehemannes, Rodrigo, bedeutsam.

Ihre Schwester **Giovanna** wird im Kontrast zu Fabiana als wohltätige, sozial-engagierte junge



Frau charakterisiert. Sie ist in einer Liebesbeziehung zu Max Paynes Freund Raul Passos, und erwartet von diesem ein Kind. Die Figur wird weniger über ihr äußeres charakterisiert als Fabiana. Giovanna wird ebenfalls beinahe entführt in „Chapter 2“, jedoch gelingt ihr durch Hilfe von Max und Raul die Flucht. Im Laufe der Handlung wird sie zwar wieder entführt und beinahe ermordet, kann jedoch wieder von Max befreit werden.

Die Beziehung zwischen Giovanna und Max ist persönlicher und näher als zwischen Fabiana und Max. In „Chapter 10“ sind beide

Figuren gemeinsam auf der Flucht, wobei die Rollen klar verteilt und dargestellt sind: Max ist der Beschützer und Giovanna die zu Beschützende.

Giovanna greift selbst nicht zur Waffe und erweckt den Eindruck, ohne Max völlig verloren und chancenlos zu sein angesichts der Überzahl an schwerbewaffneten Männern, welche Jagd auf sie machen.

In der Haltung und Motivation von Max gegenüber Giovanna drücken sich mehrere Figureneigenschaften des Protagonisten aus. Er wirkt ihr gegenüber altruistisch, weil er sie befreit und beschützt, nachdem sein eigentlicher Arbeitgeber bereits ermordet wurde. Giovanna ist die Geliebte von Max Paynes Freund Raul Passos. Max beschützerisches Verhalten kann auch so gedeutet werden, dass während Rauls Abwesenheit die Rolle des Beschützers oder Aufpassers in dieser Zeit an Max übergeht.

Interessanterweise begleitet die Figur Giovanna als auch Raul die Spielenden nicht bis zum Schluss der Geschichte. In „Chapter 11“ verabschieden sich Raul und Giovanna freundschaftlich, friedlich vom Protagonisten und aus der Erzählung. Ab diesem Zeitpunkt kommen in der Erzählung überhaupt keine weiblichen Figuren mehr vor. Weder in der Rolle der Statistinnen im Hintergrund, noch in der Funktion der „Beute oder Trophäe“.

Für die Konstruktion der Männlichkeit der Figur Max Payne erscheint mir dieser Umstand nicht unwesentlich, weil sich nun eine stärkere Entwicklung in Richtung einer militärisch-harten Männlichkeit abzeichnet, und zwar in einem homosozialen Raum unter besonders schwierig zu bezwingenden Gegnern.

Eine weitere weibliche Figur, welche jedoch namenlos bleibt, taucht kurz in Martys Bar auf und vertreibt mit coolen Sprüchen eine Bande junger Männer, welche den betrunkenen Protagonisten veräppeln.

### **Die Figur im Verhältnis zu ökonomisch-politischen Eliten - die Familie Branco**

Wesentliche Charakterisierungen der Männlichkeit der Figur Max Payne erfolgen über dessen Verhältnis zu den ökonomisch-politischen Eliten, welche von der Branco-Familie repräsentiert wird. Der Protagonist wird als Bodyguard des reichen Rodrigo Branco und dessen nächste Angehörige beauftragt. Rodrigo, Victor und Marcello sind drei Brüder, welche als ökonomische und politische Elite in São Paulo inszeniert werden.

**Rodrigo Branco** wird als ernsthafter Geschäftsmann dargestellt, welcher als ältester Bruder für seine jüngeren Brüder sorgt und alles an die Rettung seiner entführten Frau setzt. Er wird als einflussreicher Geschäftsmann und Wohltäter durch einen inneren Monolog von Max beschrieben. Rodrigo wird in „Chapter 6“ in seinem Büro im Hauptquartier seiner Firma im Zuge eines Überfalls paramilitärischer, zunächst unbekannter Figuren, erschossen. Max kann die Ermordung nicht verhindern. Zwischen Max und Rodrigo kann auf eine Vertrauensbeziehung geschlossen werden, weil das Leben des Auftraggebers in einem gewissen Grad in den Händen des Protagonisten gelegt wird durch dessen Anstellung als Bodyguard.

Max Einstellung gegenüber seinem Arbeitgeber wirkt respektvoll, weil er ihn weniger abschätzig betrachtet als die beiden jüngeren Brüder. Rodrigos Reichtum wird über glücklich verlaufende Geschäfte und harte Arbeit „a workoholic“ legitimiert. Weiters wird das Eigenschaftsspektrum des ergrauten Mannes durch eine diffuse Machtzuschreibung über „goods, people“ (Zitat Chapter 1) erweitert, welche auf die Projektionen von Mittelschichtsangehörigen auf Oberschichtsangehörige vermuten lässt.

**Marcello Branco** ist das jüngste Familienmitglied und wird als oberflächlicher Nutzniesser des familiären Reichtums inszeniert. Er wird tanzend eingeführt (Chapter 1), als Partytiger (Chapter



2,11 ) charakterisiert. In der Handlung wird jedoch auch diese Figur „abgestraft“, in dem sie in „Chapter 11“ auf äußerst brutale Weise von Angehörigen einer paramilitärischen Fraktion, bei lebendigem Leib verbrannt wird.

Über die Darstellung und Inszenierung von Max und Marcello werden zwei Männlichkeitstypen kontrastiert. Marcello kann als desinteressiert, oberflächlich, reich, egozentrisch, fröhlich, überdreht, gedankenlos agierend und quaselnd, jung, schnell beschrieben werden. In Gegenüberstellung wirkt Max Payne ruhig, depressiv, sprachkarg, introvertiert, körperlich stark, bodenbehaftet, starr, bewaffnet, kantig, versoffen, apathisch, alt und langsam.

**Victor Branco** wird hauptsächlich über seinen Beruf als „schleimiger“ Politiker eingeführt und bleibt über weite Strecken des Geschehensverlaufes eine graue Figur am Rande, die sich am Schluss als eigentlicher Schurke entpuppen. Victor und Max scheinen etwa gleich alt zu sein. Kontrastiert man beide Figuren fällt auf, dass durch Victor's ungreifbare Hintergründigkeit, und heuchlerische Betroffenheitsgesten in Reaktion Rodrigos Ermordung, manche Figureneigenschaften von Max stärker betont werden. Er erscheint im Kontrast ehrlicher und naiver als Victor und wirkt dadurch moralisch anständiger. Auf jeden Fall wird Max habituelle Eigenschaft beleuchtet, „die Dinge direkt“ in Angriff zu nehmen, und nicht aus dem Schatten zu agieren.



Insgesamt werden die durch die drei genannten Figuren als Repräsentationen einer zumindest ökonomisch-politischen Elite begreifbar, die durch die Verwendung bekannter medialer Stereotypen kommuniziert werden. Da alle drei Figuren im Laufe des Spieles ermordet werden bzw. durch Suizid nicht mehr unter den Lebenden verweilen, wird eine gewisse Rachephantasie der Mittelschicht gegenüber ökonomischen Eliten vermutbar.

Dennoch sieht sich der Protagonist als unfähig die Fäden die in Leiten hinreichend zu durchschauen, geschweige denn sie zu durchtrennen, die seiner Clownery letzten Endes Sinn verleihen. Insofern lässt sich die Max Payne als Figur verstehen, die in Verstrickungen von „oben“ verwickelt ist und die Zusammenhänge, das Theater in welchem er spielt, erst ganz am Schluss entschlüsselt, und letzten Endes nicht anders zu können scheint, als die Regisseure des Theaterstücks selbst zu ermorden.

### **Die Figur im Verhältnis zu Freunden – Raul Passos und Detektiv De Silva**

Raul Passos und Detektiv De Silva sind zwei Figuren zu denen der Protagonist eine freundschaftlich-kollegiale Beziehung hat. Beide Figuren werden zu Beginn des Spiels, in „Chapter 1“ eingeführt. Die Beziehungen zu beiden Figuren werden hauptsächlich in nicht-interaktiven Erzählsequenzen gegenständlich.

Die Beziehungen erscheinen zeitlich versetzt erzählt zu werden. Bis „Chapter 10“ stellt das Verhältnis zwischen Max und Raul Passos die primäre homosoziale freundschaftliche Beziehung dar, welche in den nicht-interaktiven Erzählsequenzen in „Chapter 11“ durch mehrere unerwartete Ereignisse und Hintergrundinformationen problematisiert wird. Raul Passos verlässt mit Giovanna, deren Figur und Bedeutung für die Geschichte bereits erläutert wurde, gegen Ende des Spiels die Geschichte. Das Pärchen verlässt São Paulo und Max verabschiedet sich von beiden freundschaftlich.

Ab diesem Ereignis wird die Figur des Detektiv De Silva als neuer Alliiertes im Kampf gegen diverse undurchsichtige Verschwörungen und Kontrahenten in der Erzählung etabliert. Diese Beziehungsentwicklung deutet sich in mehreren nicht-interaktiven Erzählsequenzen bereits im Vorhinein an, und manifestiert sich gegen Ende des Spiels.

**Raul Passos** ähnelt körperlich, habituell und in seiner beruflich-organisationalen Stellung innerhalb der Brancofamilie dem Protagonisten. Er trägt einen Vollbart, hat schwarzes dichtes Kopfhair, etwa die gleiche Körpergröße und Statur wie Max. Er führt Max in das soziale Leben als Bodyguard der Branco-Familie ein, informiert ihn über die relevanten Figuren der Erzählung.



Raul und Max verbindet eine Vorgeschichte, welche im Laufe des Spiels über erzählerische Rückblenden und Levels die in der Vergangenheit spielen erläutert wird. Raul, ebenfalls ehemaliger Polizist, lernt Max in einer Bar in New Jersey kennen, in welcher

Max den Sohn eines Mafiabosses erschießt<sup>110</sup>. In Folge dessen werden die beiden von den Companios des Mafiabosses gejagt und entscheiden von New Jersey nach São Paulo zu flüchten.

Raul ist Bodyguard bei jener elitären Familie und heuert Max an, selbigen Job zu tun. Im Laufe der nicht-interaktiven Erzählsequenzen wird Raul auch in Max privater Sphäre, symbolisiert durch sein Apartment, in der Rolle des unterstützenden Freundes gezeigt, welcher den versoffenen Protagonisten bsw. dazu antreibt aufzustehen, zu duschen und sich für die Arbeit herzurichten. Aufgrund dieser Szenen (Chapter 2,3,4) entsteht auch der Eindruck, dass Raul der einzige Mensch in Max sozialer Umgebung ist, welcher über seinen katastrophalen Alkoholkonsum, seine instabile psychosoziale Verfassung und seine verlustreiche Vergangenheit Bescheid weiß und sie auch hautnah miterlebt.

Der Freund des Protagonisten ist in einer Liebesbeziehung zu Giovanna. Dieser Aspekt, der Liebesbeziehung zu Giovanna, der Figur konterkariert die Beziehungsdimension des Protagonisten wider, wodurch Max gescheiterte Liebesbeziehung und Familie stärker erkennbar wird. Die Beziehung zwischen Max und Raul erleidet einen Bruch, nachdem Max Giovanna rettet und Raul seine geliebte mit einem Helikopter abholt, jedoch Max zurücklässt. Der Protagonist wird unerwarteter Weise jedoch von Detektiv De Silva abgeholt/aufgesammelt und in einem relativ ausführlichen Dialog über die „wahren“ Hintergründe seines Job in São Paulo und die bislang zufällige Begegnung mit Raul in der Bar in New Jersey in Kenntnis gesetzt. Trotz des Vertrauensbruches mit Raul kommt es zu einer Art Aussprache zwischen den beiden Bodyguards und in Raul verlässt mit Giovanna die Stadt São Paulo.

Die Figur des Raul begleitet Max beinahe durchgehend bis zu dessen Abreise in „Chapter 11“. Sie ist die einzige Figur zu der Max eine freundschaftliche Beziehung hat, welche nicht ausschließlich in nicht-interaktiven Erzählsequenzen vorkommt, sondern die Spielfigur gelegentlich auch in Spielsequenzen begleitet. So ist die Figur Raul in beinahe alle Levels entweder imaginativ aus Perspektive der Spielenden präsent. Die imaginative Präsenz wird durch mehrere Mechanismen hergestellt. So gibt es Spielsituationen in denen bsw. kommuniziert wird, dass Raul einen Weg (z.B. das Treppenhaus) und Max einen anderen geht (z.B. den Lift) und sich beide in der Tiefgarage wieder treffen (vgl. „Chapter 1“). So wird erzählerisch eine soziale Situation des gemeinsamen Kampfes erzeugt, welche sich jedoch nicht in den interaktiven Spielsequenzen widerspiegelt. Seltener ist Raul eine präsente Spielfigur die Max durch manche Spielabschnitte begleitet. Raul spielt in einigen Spielsequenzen den Hintermann dar: derjenige der den Helikopter steuert aus welchem Max herausschießt, derjenige der Max „Feuerschutz“ gibt, während er von Deckung zu Deckung springt, etc.

Die Figur des **Detektiv De Silva** wird bei weitem weniger ausführlich charakterisiert. Die Beziehung zwischen Max und De Silva hat eher kooperativen als freundschaftlichen Charakter. Es handelt sich um Figuren die ähnliche Ziele verfolgen und darüber in Kooperation treten. De Silva taucht im ersten Kapitel des Spiels auf wird als moralisch anständig handelnder Mensch eingeführt, in dem er verletzten Entführern hilft und sie nicht erschießt. Später taucht in der chronologischen Mitte des Spiels als Informant auf, welcher an Max in einer zwielichtigen Bar in einem Favela herantritt. Und stellt sich gegen Ende der Erzählung als die Figur dar, die Max rettet, nach dem er von Raul im Stich gelassen wurde, als derjenige der die Zusammenhänge erläutert, wieso Max nach São Paulo gelockt wurde, welche Rollen die unterschiedlichen Kontrahenten haben.

Die Figur ist ein Mann weißer Hautfarbe, welcher etwas jünger als Max zu sein scheint. Er hat ein rasiertes Gesicht, und trägt ein Hemd, und wirkt dadurch den Normen der Arbeitswelt

---

110 Die Szene ist nicht uninteressant, weil sie den Protagonisten relativ skrupellos erscheinen lässt. Trotzdem der Kontrahent, eben jener Sohn des Mafiabosses, moralisch und praktisch problematisch inszeniert wird, wirkt der Mord an ihm überzogen.

angepasst. Er trägt schwarze, kurze Haare und wirkt alles in allem wie ein unauffälliger durchschnittlicher Mann. Typische Körpermerkmale welche auf moralische Orientierungen in visuellen Medien verwendet werden, wie Narben im Gesicht, ein finsterer Gesichtsausdruck, fehlen bei ihm. Seine Accessoires sind einerseits eine Aktenmappe mit diversen Photos, Zeitungsartikeln, etc. mit welchen er Max versucht zu veranschaulichen, welcher Akteur mit wem zusammenhängt, und andererseits sein durchschnittliches Auto. Ein grau-blauer Wagen in der Bauform einer Limousine<sup>111</sup>. Durch die Verbindung zu diesem Gefährt kann auf die finanzielle Situation der Figur geschlossen werden, deren Einkommen den Rahmen des als Polizist legal Möglichen nicht sprengen dürfte. Dadurch wird der Eindruck eines nicht-korrupten Dieners der Gerechtigkeit nahegelegt.

Durch seine Rolle als Informant, welcher Max mit Informationen versorgt, und dadurch, dass er nie mit einer Waffe, oder gewalttätig gezeigt wird, entsteht der Eindruck einer intelligenten Person, welche den Überblick über situative wie komplexe Zusammenhänge hat.

Durch die Inszenierung der Figur De Silva im Kontrast zu Max wirkt der Körper des Protagonisten muskulös, roh und animalisch. Max scheint weiters nicht der Schlauste zu sein – ihm werden die Zusammenhänge seiner Rekrutierung nicht selbst klar, sondern sie werden ihm erzählt – und er wirkt zudem etwas naiv, da er seine Beziehung zu Raul nicht hinterfragt hat (vgl. Chapter 4) und den Überfall auf die Passagiere einer Yacht (vgl. Chapter 11), welche er beschützen hätte sollen nicht richtig zu deuten im Stande ist.

### **Die Figur im Verhältnis zu Serrano, und den Polizisten**

Neben den beschriebenen Figuren die dem Protagonisten weitgehend freundlich gesinnt sind, bis auf den verdeckten Schurken Victor, gibt es eine ganze Palette von relativ oberflächlich charakterisierten Figuren, die als Antagonisten ins Spiel gebracht werden.

Die Gegenspieler des Protagonisten sind relativ rasch identifizierbar. Die Darstellungsweisen der Bösewichte soll anhand dreier Figuren symbolisiert werden, weil dadurch weitere vor allem moralische Eigenschaft und Verhaltensweisen ersichtlich werden die die Figur des Max Payne in ihrer moralischen Dimension charakterisieren.

Im Gegensatz zu den übrigen erzählungsrelevanten Figuren werden die Kontrahenten nicht nur in nicht-interaktiven Erzählsequenzen dargestellt, sondern treten auch als antagonistische Spielfiguren auf. Die interaktiven Kämpfe zwischen der Spielfigur Max Payne und den Kontrahenten sind als sogenannte „Bosskämpfen“ inszeniert. Bosskämpfe sind durchaus ein häufiges Phänomen in progressiven Computerspielen und stellen in aller Regel schwierigere. Spielsequenzen dar, als gewöhnliche Kämpfe gegen gewöhnliche Gegner.

Im Laufe der Handlung von Max Payne 3 wird der Protagonist mit drei unterschiedlichen Fraktionen<sup>112</sup> konfrontiert, deren allesamt männliche Anführer unterschiedliche Ziele und Interessen in der fiktiven Welt verfolgen.

Die unterschiedlichen Kontrahenten sind im Vergleich zu den anderen erzählungsrelevanten Figuren weitaus seltener zu sehen und weniger detailliert charakterisiert.

In Bezug auf die Konstruktion von Max Paynes Männlichkeit sind sie eher ludologisch bedeutsam, und weniger erzählerisch. Dennoch spiegeln die antagonistischen Fraktionen samt ihrer Anführer den Kontext wider, in dem Max sich bewegt. Sie repräsentieren unterschiedliche

---

<sup>111</sup> Im deutschen Sprachraum wird mit Limousine meist ein übergroßes, luxuriöses Fahrzeug assoziiert. In diesem Fall ist jedoch eine die Bauform eines Autos gemeint, dessen Heck nicht flach abfällt, wie bei einem „Kombi-PKW“ oder einem Kleinwagen, sondern dessen Kofferraumtür horizontal zur Fahrbahn steht.

<sup>112</sup> Der Begriff wird von mir verwendet und stellt keinen „in vitro code“ dar

Bedrohungsmotive, die für die Konstruktion von Männlichkeit wesentlich zu sein scheinen. (für die theoretischen Hintergründe siehe entspr. Kapitel)

Alle antagonistisch positionierten Fraktionen, Anführer und deren Anhänger, sind ausschließlich männlich besetzt. Beschreibt man die Fraktionen in ihrem kollektiven Handeln als Organisationsform, so wird ersichtlich, dass es sich um hierarchisch organisierte Männergemeinschaften handelt, an deren Spitze immer ein Mann thront.

### **Comando Sombra und ihr Anführer "Serrano" - Marginalisierte Männlichkeit**

Den Anhängern dieser Fraktion begegnet die Spielfigur zu Beginn im ersten „Chapter“. Sie werden als bewaffnete Gangmitglieder aus einem Favela São Paulos in die Erzählung des Spiels eingeführt, als sie versuchen Fabiana und Rodrigo Branco aus deren Penthouse zu entführen. In „Chapter 2“ gelingt es ihnen jedoch Fabiana bei einem Besuch in einer angesagten Diskothek zu entführen, beim Versuch auch Giovanna und Marcello zu entführen. Die Mitglieder dieser Gruppe werden von einem Mann namens "Serrano" angeführt.



Max versucht Fabiana in Folge dessen aus dem Favela und den Händen von Serrano zu befreien. Was jedoch erfolglos bleibt, weil Fabiana von Serrano, nach dessen Kenntnis der Ermordung von Rodrigo, erschossen wird. Das Motiv hinter den Entführungen liegt darin, Lösegeld für die Geiseln zu fordern. Ihr Anführer Serrano wird bei einem Überfall paramilitärischer Einheiten - der Cracha Preto Gang - entführt und taucht etwas später als gefolterter und misshandelter Gefangener wieder auf.

Durch ihren Kleidungsstil, ihre Bewaffnung und ihr Verhalten untereinander wird diese Gruppe von anderen Gegener unterscheidbar. Die Hautfarbe ihrer Mitglieder ist eher dunkel und der Kleidungsstil ledger, bis einfach. Sie sind teilweise mit nacktem Oberkörper und Tüchern vor dem Mund, wie Wildwestbanditen, bekleidet.

In jenen Spielabschnitten die in den Favelas spielen wird die Verbindung dieser Gruppe zu Drogenproduktion und Drogenschmuggel deutlich.

Diese Fraktion kann als Repräsentation marginalisierter Männlichkeit betrachtet werden, welche versuchen durch Gewalt die politisch-ökonomische Elite zu bedrohen.

### **Cracha Preto Gang**

Diese Fraktion wird als paramilitärische Gruppe gut ausgerüsteter Söldner, welche durch ihren



Anführer Alvaro Neves und seinen Handlanger Milo Rego geleitet werden, präsentiert. Sie tauchen ab „Chapter 3“ auf, und überraschen Max und Raul bei der Lösegeldübergabe an Mitglieder der „Favela Gang“ in der Mitte eines Fußballfeldes. Diese Fraktion tritt auch in Erscheinung nachdem Fabiana von Serrano erschossen wurde, in dem sie das Favela Nova Esperanca überfallen und anscheinend wahllos dessen Bewohner und Bewohnerinnen gefangennehmen. Im späteren Verlauf des Spiels stellt sich heraus, dass sie die

Gefangenen FavelabewohnerInnen als unfreiwillige Organspender missbrauchen. Durch das Geschäft mit Organen finanziert diese Fraktion nicht nur sich selbst, sondern insbesondere den Wahlkampf von Victor Branco, den aalglatten Bruder von Rodrigo Branco. Gegen Ende von Chapter 12 wird Alvaro Neves von Raul Passos, Max Paynes doppelbödigem Freund erschossen.

Bewaffnet ist diese Fraktion mit Scharfschützengewehren und Maschinengewehren, zudem sind durch kugelsichere Westen leicht gepanzert.

Die Rolle der Cracha Preto Gang ist in der Erzählung von Max Payne 3 zunächst etwas unklar. Es stellt sich heraus, dass sie Geschäfte mit Armando Becker, der Anführer der Spezialpolizei in São Paulo machen, welcher ein Komplize von Victor Branco ist. Sie werden als skrupellose, brutale Männergruppe präsentiert.

### **Die UFE – Spezialpolizei in São Paulo**



Die dritte Fraktion gegen die Max gegen Ende des Spieles antreten muss, sind die Spezialeinheiten der Polizei. Auch sind in den Organhandel involviert und ihr Polizeichef Armando Becker steckt unter einer Decke mit dem Politiker Victor Branco. Ihr Anführer und dessen rechte Hand, Bachmeyer, werden im ersten „Chapter“ zum ersten Mal gezeigt. Ihre Individualisierung erfolgt hauptsächlich auf visueller und Verhaltensebene.

Die Polizei ist unter den drei Fraktionen am besten bewaffnet und gepanzert. Sie tragen kugelsichere Westen, z.T. Polizeihelme und unterschiedliche durchschlagsstarke Waffen.

Mit ihnen kommt Max in „Chapter 9“ und in den letzten beiden „Chapters“ in der Polizeistation und dem Flughafen in Berührung.

Die Spezialpolizei wird als korrupte Institution charakterisiert, die die Mittel der staatlich legitimierten Herrschaft gegen die ökonomisch armen Bevölkerungsschichten einsetzt. Sie stellt in gewisser Weise die hegemoniale Position in der Hierarchie der Männlichkeit dar.

### **Die italienische Mafia**

Die italienische Mafia findet in Max Payne 3 erzählerische Bedeutung in jenen Rückblenden die in New Jersey spielen. Zum ersten Mal taucht Tony De Marco, der Sohn des Mafiaoberhauptes, Anthony DeMarco, in Max Paynes Stammkneipe Martyrs Bar auf und pöbelt



den betrunkenen Protagonisten an. Tony und seine Freunde werden jedoch Raul Passos vertrieben, als sie Max mit einer Pistole bedrohen. Der in seiner Ehre gekränkte Sohn des Mafiabosses kommt jedoch etwas später wieder in selbige Bar und will Max für seine Respektlosigkeit bestrafen. Jedoch erschießt die Spielfigur Max, in einer kurzen interaktiven Sequenz den Jüngling, als dieser eine junge Frau schlägt die sich in den Konflikt einmischt, wodurch einerseits eine Schießerei in der Bar beginnt und andererseits der Vater des Jünglings jagt auf Max Payne macht. Dies ist in der

Dramaturgie des Spiels auch die narrative Plausibilisierung für Max Entscheidung mit Raul nach São Paulo zu gehen. Diese Szene ist auch aus moralischer Perspektive interessant, weil der Protagonist in gewisser Weise als Täter erscheint.

In einer weiteren Rückblende, Chapter 8, werden Max und Raul von Mafiaschergen gefangen und es kommt infolgedessen zu einer Begegnung zwischen Max und dem Vater des von ihm erschossenen. Der interessante Punkt in dieser Szene liegt darin, dass aus Perspektive der spielenden Person die Trauer des Vaters verständlich ist, welcher lauthals weinend beinahe zusammenbricht, nachdem er Max zwingt sein eigenes Grab zu schaufeln. Die Empathie und emotionale Anteilnahme wird narrativ begünstigt durch das Wissen der spielenden Personen über den Verlust Max Paynes von seiner Tochter und seiner Frau im ersten Teil der Serie. Gleichzeitig ist der spielenden Person auch die bedrohliche Situation bekannt in der Tony DeMarco in der Bar von Max erschossen wurde, wodurch auch Maxs Verhalten

nachvollziehbar wirkt. Hinzukommt der dramaturgische Kniff an der Schnittstelle zwischen erzählter Handlung und gespielter Handlung welcher darin liegt, dass während jener Streitszene in der Bar der tödliche Schuss auf den Jüngling von der spielenden Person in der Rolle von Max Payne abgegeben wird!

Über diese narrativ-ludologische Konstruktion wird die emotionale Involvierung der spielenden Person begünstigt. Somit wird die Handlung der spielenden Person narrativ bedeutsam.

### **Die Figur im Verhältnis zu weiteren NPCs<sup>113</sup>**

Bestimmte Eigenschaften der Figur Max Payne werden durch Szenen mit anderen Figuren der fiktiven Welt kontrastiert und dadurch betont. Im folgenden Abschnitt werden Szenen beleuchtet, in denen Max auf Figuren trifft, die weder eine tragende Rolle in der Narration des Spieles spielen, noch ludologische Interaktionen ermöglichen. Diesen Nebencharakteren begegnet der Protagonist großteils in nicht-interaktiven Erzählsequenzen während des Spiels. Einerseits gibt es Szenen in denen er nicht an ihnen vorbeikommt, wodurch eine Erzählsequenz gestartet wird und andererseits sind die Nebencharaktere, insbesondere in den „Chapters“ am Ende des Storymodus an Orten anzutreffen, an denen der Protagonist nicht vorbeikommen muss, um das Level zu bewerkstelligen. Insofern bringen die Szenen mit den Nebencharakteren weitere Figureneigenschaften zum Vorschein, welche anscheinend von den EntwicklerInnen als diegetische Ergänzung betrachtet wurden.

### **Gewöhnliche Männlichkeit – Anders Detling**

Auf diese Figur trifft der Protagonist drei Mal im Spielverlauf. Zu Beginn des Spiels in einer Toilettenkabine in der überfallenen Disko (Chapter 2), in etwa der Mitte der Erzählung in den Favelas (Chapter 7) und im letzten Kapitel (Chapter 14) wieder in einer Toilettenkabine auf dem Flughafen.



Zwischen Max und der Figur Anders Detling, welcher sich als Ex-Polizist im Ruhestand ausgibt, werden einige figurenbezogene Gemeinsamkeiten und Unterschiede deutlich, welche auf die Lebenssituation und Lebenshaltung von Max verweisen.

Der Ex-Cop versteckt sich während des Überfalls auf die Disko in einer Toilettenkabine und kann dort von Max entdeckt werden. Sein Körper ist ein bisschen dicker, er trägt einen Schnauzbar, hat eine Glatze und trägt einen blauen Anzug, mit rote-gemusterter Krawatte und darunter ein weißes Hemd mit blauen vertikalverlaufenden Streifen. Er wirkt älter als Max, einerseits durch seine äußere Erscheinung, und andererseits durch die Informationen die er über sich erzählt.

Diese Nebenfigur repräsentiert eine traditionelle Männerrolle der Mittelschicht.

Man erfährt von ihr, dass er aus North Dakota<sup>114</sup> (Bundesstaat der USA) als Polizist gearbeitet hat, und mittlerweile pensioniert ist, seine Familie ernährte, eine Tochter, welcher studiert, und einen fußballspielenden Sohn hat. Er will Max Fotos seiner Kinder zeigen.

---

113 Abkürzung für Non-Player-Character

114 Welche Bedeutung hat dieser Ort? Ländlichkeit, Einfache Leute

Die beiden Figuren verhalten sich sehr unterschiedlich im Kontext der Disko die soeben überfallen wurde. Während Max sich im Gespräch permanent umsieht, eine Waffe in seiner Hand trägt und eine kurze Frage stellt, „You are american?“, beginnt der Ex-Cop private Informationen über seinen Beruf und seine Familiensituation zu erzählen. Ein aufschlussreiches Detail besteht darin, dass der Mann der Toilette dem Protagonisten seine rechte Hand entgegenstreckt. Auf diese einladende Geste geht Max aber nicht ein, und reicht dem Gegenüber nicht die Hand.

Die Geste des Hand-reichens kann gedeutet werden, als ein Versuch des Mannes in der Toilette eine Beziehung zu Max herzustellen. Die Ablehnung dieses Angebots lässt Max unhöflich, jedoch situationsadäquat erscheinen, als Person die die Gefährlichkeit der Situation begreift, und seine Waffe nicht aus der rechten Hand geben will. Versteht man die Geste als eine Zurückweisung der anderen Person oder dessen was sie repräsentiert, kann sie auch als Ablehnung einer traditionellen, gewöhnlichen, sich versteckenden Männlichkeit gelesen werden. Diese letztgenannte Interpretation wird plausibler, durch das Kommentar des Protagonisten zu sich selbst (und damit auch zu der spielenden Person) nachdem das Gespräch mit Andre Detling vorbei ist: „*Happy healthy ex-cop? Gimme a break.*“ (Max Payne Chapter 2: 12:05)

Das kurze Kommentar von Max selektiert drei Eigenschaft des Gegenübers und stellt diese in Frage, wodurch seine Ablehnung dieser Eigenschaften angenommen werden kann.

Beide Figuren werden über einige Gemeinsamkeiten in eine symbolische Beziehung gesetzt, welche einen interfiguralen Vergleich während der Rezeption nahe legt. So sind beide Figuren Männer weißer Hautfarbe, Amerikaner und Ex-Cops. Gleichzeitig werden signifikante Unterschiede auf körperlicher, psychischer und sozialer Ebene ersichtlich. Im Verhältnis zueinander wirkt die Figur des Max jung, aktiv, agierend, modern, schick, körperlich größer, introvertiert und wortkarg, wohingegen der Ex-Cop passiv, sich versteckend, unsportlich, nicht situationsadäquat handelnd, traditionell, extrovertiert und konservativ erscheint.

Max könnte als Hüter der Situation beschrieben werden, welcher permanent um sich blickt, und durch seine Pistole auch ein Instrument der Machtausübung in seiner Hand hält.

Die zweite Begegnung mit Andre Detling findet in den Favelas statt (Chapter 7). Die sozialen Rollen der beiden, sich wiedererkennenden Figuren, so wie der Kontext ihres Zusammentreffens haben sich gegenüber ihrer letzten Begegnung geändert. Max ist auf der Suche nach der entführten Fabiana und nach einem Überfall von Favelabewohnern ist er unbewaffnet. Anders Detling wird als in den Favelas ehrenamtlich tätiger älterer Mensch in Szene gesetzt. In einem kurzen Dialog erzählt er wieder von seiner Familie und gibt sich ahnungslos gegenüber der entführten Frau, nach welcher Max sucht.

Die dritte Begegnung mit Andre Detling kann auf dem Flughafen im letzten Kapitel stattfindet (Chapter 14). Der Dialog zwischen den beiden während des dritten Zusammentreffens lässt die Entwicklung des Protagonisten erkennen, und vermittelt den Eindruck er habe im Kampf gegen die Organhändler und den korrupten Politiker Victor Branco soetwas wie ein Ziel gefunden.

Über die Figur des Andre Detling wird so etwas wie männliche Normalbiographie und ein traditionelles Familienbild repräsentiert, die in Kontrast zu der gescheiterten Familie von Max und zu seiner brüchigen, problematischen Biographie steht. In gewisser Weise kann die Figur auch als alternative Version des Lebens als Ex-Cop betrachtet werden, die der Protagonist ablehnt und abwertet. Die Nebenfigur scheint den Inbegriff der Gewöhnlichkeit darzustellen. Max befindet sich in den Begegnungen mit Andre Detling immer auf dem Weg wohin, er muss weiter, während Detling bewegungslos, in einer Kabine wartend angetroffen wird und die Stagnation symbolisiert.

## Verwerfliche Männlichkeit - Jüngling ("Tourist") im „Cat House“

Eine zweite Figur erscheint mir relevant für die Beschreibung von Max Paynes Eigenschaftsspektrum zu sein. Dem jungen, namenlosen Mann begegnet der Protagonist in einem „Cat House“, ein Synonym für ein zwielichtiges Etablissement (heruntergekommenes Lusthaus) in den Favelas. Der junge Mann kriecht nach einer Schießerei unter einem Bett hervor und rechtfertigt sich bei Max, welcher eine Pistole auf ihn richtet, was er an diesem Ort



tut.

Der junge Amerikaner weißer Hautfarbe trägt ein weißes, aufgeknöpftes Hemd und darunter eine goldene Halskette, zusätzlich trägt er eine lange Unterhose, schwarze Haarfarbe und keinen Bart. Aufgrund seiner äußeren Eigenschaften und dem was die Figur sagt, entsteht der Eindruck eines schleimigen, amoralischen Schlitzohrs. Jemand der in einem heruntergekommenen Bordell in den Favelas Brasiliens mit Minderjährigen Mädchen Geschlechtsverkehr hat. Er behauptet

Geschäftsmann zu sein.

Im Gegensatz dazu wirkt Max anständiger, moralisch korrekter und wie ein kleinwenig asexueller Mann. Während Max seinen sexuellen Trieb (sofern vorhanden) nicht über Gewalt sublimiert und auf jeden Fall diszipliniert erscheint, wirkt der junge Mann wie ein charakterlich defizitärer Schwächling.

Max ist wieder der Mann der Kontrolle über die Situation hat. Seine Körperhaltung ist gerade. Er stellt keine Fragen, sondern stellt eine Situation fest. „*You are in a cat house in the slums pal doing who knows what.*“ (Max Payne Chapter 7: 18:18)<sup>115</sup>

Etwas später im Spiel, in der Polizeistation in „Chapter 13“ begegnet der Protagonist wieder dem jungen Mann, welcher in einer Gefängniszelle eingesperrt ist. In einem kurzen Dialog, bittet er Max ihn zu befreien, was Max jedoch ablehnt.

Im Kontrast mit dieser Figur werden moralische Eigenschaften des Protagonisten betont. So erscheint Max eher als ein ehrlicher Charakter, welcher sich niemals an Minderjährigen vergreifen würde. Weiters wirkt er, wie eine Person die nicht um Hilfe flehen oder sich unter einem Bett verstecken würde.

## 10.2. Eingabemöglichkeiten

Zielen, Schießen, Stehen, Laufen/gehen (vier richtungen), Sprinten, Abrollen, "shootdodge"- springen, Überklettern, Nachladen, Interagieren, in Deckung gehen, "Bullet-Time" aktivieren, ducken-Bauchlage, Schmerzmittel einnehmen, Waffenwechseln, Waffe aufnehmen, Granate auswählen, Granate werfen, Scharfschützen zoom + und -, "Dual-wield" (Zwei Waffen auswählen), Primärwaffe auswählen, sekundärwaffe auswählen, zweihändige waffe auswählen, schnelle Drehung  
Kamera umschalten, chat -team, chat alle, push-to-talk, rangliste

<sup>115</sup> Der englische Ausdruck „Pal“ bedeutet umgangssprachlich Kumpel, Kumpan, Kamerad, (<http://www.linguee.de/deutsch-englisch/search?source=auto&query=pal>)

### 10.3. Exit-Sprüche

Exit-Spruch	Beenden-Button	Weiterspielen - Button
Ich hatte meinem Körper so viel Gift zugeführt, dass es das einzige war, was ich noch schmecken konnte.	Ausnahmsweise musste ich eine Niederlage eingestehen.	Aber das war mein Durcheinander, und ich musste es beseitigen.
Jeder Schuss hallte in der Vergangenheit wider.	Besser eine Lüge leben als der Wahrheit ins Auge zu sehen.	Aber ich konnte jetzt nicht aufgeben.
Die Welt um mich herum verschwamm und wurde schwarz.	Hier musste es enden.	Aber ich konnte jetzt nicht aussteigen.
Alles, was mir geblieben war, war Leere, und die hatte mir selten gute gedient.	Ich hatte zu viel investiert, ohne etwas zurückzubekommen.	Aber zu viele Fragen waren noch offen.
Das Schicksal machte sich über mich lustig und erzählte mir wieder und wieder den gleichen schlechten Scherz.	Der Preis war zu hoch.	*
Wieder einmal hatte ich Reue mit Zweck verwechselt.	Ich war weg vom Fenster.	Aber dies war nicht der richtige Zeitpunkt für Selbstmitleid
Ich konnte mich nicht erinnern, wann ich das letzte Mal etwas anderes als Bedauern empfand.	Mein Glück hatte mich endgültig verlassen.	Aber ich steckte schon zu tief mit drin.
Die Umgebung war anders, der Rest nur allzu vertraut.	*	Aber ich hatte keine andere Wahl, als einfach weiterzumachen.
Die Realität sollte mich bald mit aller Gewalt eingeholt haben.	*	*
Das war meine Strafe - den gleichen Fehler immer und immer wieder zu machen.	Mein Körper schmerzte. Ich war am Ende.	Aber ich wusste, ich konnte nicht einfach abhauen.
Das war der längste Selbstmordversuch aller Zeiten.	*	*
Ich war wieder auf dem gleichen Pfad und wusste, wohin er führte.	Ich war schon viel zu oft an diesem Punkt gewesen.	*
Es war so lange her, dass mir eine gute Idee untergekommen war, dass ich vergessen hatte, wie sie aussahen.	Ich hatte schon viel zu viele Menschen im Stick gelassen.	Aber ich konnte mich nicht einfach davonstellen.
Ich hinkte so weit hinterher, dass ich ein komplett anderes Rennen lief.	Man sollte aufhören, wenn man zurückliegt.	*
Ich versuchte, ein Stück vorzuführen, während der Vorhang schon lange gefallen war.	*	*

Ich war nicht mehr der Mann von Einst, und selbst der hatte keine großen Pläne gehabt.	*	*
Ich wollte einfach nur wieder im Marty´s sitzen und in mein Glas starren.		
Es konnte nicht alle gerettet werden, am wenigsten ich selbst.	*	*
Es war immer so, dass es für die falschen Leute gut lief.	*	*

## 10.4. Subszenenprotokoll der Introsequenz

Level/Spielabschnitt	Körperlichkeit der Figur/ Frisur	Kleidung/ Accessoires	Bild	Ortsbeschreibung	Audio/Sprache	Handlung
Subszene	weißer Mann, gegen vierzig, ca. 180 groß, sportlicher Körperbau. leicht faltiges Gesicht, stirnrunzelnd,  schwarze Haarfarbe,  Kurzhaarschnitt, schwarzer Vollbart, fünftage Bart?	grauer Anzug, weißes Hemd,  keine Brille, schwarze Schuhe,  grün-graue Reisetasche	Bild verschwimmt immer wieder, Namen der Produktions-  MitarbeiterInnen	Neubauwohnung, Einzimmerwohnung , Küche im Wohnzimmer,  Einrichtung: Deckenventilator, rotgesprenkelter Teppichboden, Röhrenfernseher, Sofa, Sofatischchen	Max Payne Theme:  "This place is great. Really comfortable."  "I am just gone be seattled in"  "Time to move on. Get on with my life. Yes absolutle" (Badezimmer visitierend)	Betritt ein Apartment,
Subintrosequenz 1	auf Sofa sitzend, herumschauend, mit dem Fuß wippend, Fingerkuppen aneinander legend, (nervös?)	weißes Hemd, graue Anzughose,		siehe oben	"Now, like i said, it was a long time ago...let it go. seriously"	nimmt ein Bild im Bilderrahmen aus seiner Tasche, stellt es auf den Couchtisch und verlässt die Wohnung.
Max Payne 3 - Titel	-	-	Schwarzer Hintergrund und	-	Max Payne Theme	-

			Max Payne 3 - Titel in der Bildmitte		
Subintrosequenz 2 1:26 - 2:45	betritt die Wohnung relativ schnell, gesenkter Kopf	weißes Hemd, Ärmel aufgestellt, die obersten beiden Hemdknöpfe sind offen, Unterleibchen sichtbar		Spalte "Ortsbeschreibung" gestrichen:  "Definitely not my style in Panama or hoboken i guess"  "No, if i am honest, i just got a board or a busen" "I mean once in while, not all the time"  "All right, it wasnt doing me any favors"  "Maybe i have lost my selfrespect. But its back. I am excited, really"  "I really needed a new start."  "? i am that like it hear. It certainly, hum (geräusch), it certainly new jersey  Its my new life. just like you said"	betritt die Wohnung, stellt ein schwarzes Sackerl auf einen Tisch, nimmt Medikamente, und trinkt aus einem Whiskyglas,  torkelnd holt er das Bild  zündet sich eine Zigarette an  zerbricht Bild an der Wand     Geht auf den Balkon, Übergang nach New Jersey
Subintrosequenz 3 2:45 -3:47	unbedeckte Oberarme und Schultern, muskulös  Rückblende Bar: keine Falten	weißes Unterleiberl, Hose, gleich Frisur,		"Listen, do you think i can still do a job?" (zu Barkeeper)	Rückblende in eine Bar (verm. new Jersey)

	<p>Rückblende Friedhof</p> <p>Rückblende in Wohnung: auf den Boden zusammensackend, und weinend, rechte Hand vors Gesicht halten, in der anderen das Photo, legt das Photo auf den Beistelltisch und tippt mit den Fingern zweimal darauf</p>	<p>in der Bar: schwarze Jacke, wie Lederjacke, dreitage Bart,</p> <p>Am Friedhof: schwarzer Mantel, weißes Hemd, karierte Krawatte, graue Hose, ein mit weißem Papier umhüllter Strauß mit roten Rosen.</p>		<p>" Or i get to lose. Apart from the weight. very funny haha. Yes this is a fake-legend jerk"</p>	<p>Rückblende zu Grabstein im Schnee von Payne Michelle (Frau), und Tochter Rose</p>
<p>Subintrosequenz 4</p> <p>3:48-4:21</p>		<p>keine Socken und Schuhe an</p>	<p>Splitscreen</p>	<p>Musik setzt aus</p> <p>andere Musik beginnt um 4:24 spannend, thrillermäßig</p> <p>"So I guess I'd become what they wanted me to be, a killer. Some rent a clown with a gun who puts holes in other bad guys. Well, that's what they had paid for, so in the end that's what they got. Say what you want about Americans but we understand capitalism. You buy yourself a product and you get what you pay for. and these chumps had paid for some angry</p>	<p>sitzend und rauchend und keinen Tropfen aus der Flasche bekommend.</p> <p>Steht auf nimmt Flasche und geht in Richtung eines anderen Zimmers</p> <p>Schauplatzübergang nach unbekannt</p>
<p>Subintrosequenz 4</p> <p>Flugplatz</p> <p>4:21</p>	<p>Die Figur geht auf die sich windende Figur am Boden zu. Sichtlich schwer verletzt. Max Paynes Hals ist Blutverschmiert, Die Arme sind aufgeschnittene, blutig</p>	<p>schwarze Schuhe, beige bis schwarze Hose, zerrissenes beiges Hemd, blutverschmierte</p>		<p>Flugplatz Endszene; Protagonist steht über verwundetem Menschen und er erschießt in nicht.</p>	

	<p>und wirken verschmutzt, verrußt</p> 	<p>s Unterleibchen, Pistolenhalter, rasierte Glatze, schwarzer Vollbart</p>		<p>gringo without the sensibilities to know right from wrong. <i>Pause</i></p> <p>Here I was, about to execute this poor bastard like some dime store angel of death and I realized they were correct. I wouldn't know right from wrong if one of them was helping the poor and the other was banging my sister.</p>	
<p>Subintorszene Party bei Brancos 5:15</p>		<p>gekämmt Haare, dreitage Bart, grauer Anzug, weißes Hemd</p>	<p>Texteinblendung : Chapter I Something Rotten in the Air São Paulo, Brazil 8:15 PM, Thursday</p>	<p>5:23 I'd arrived in São Paulo a few weeks before. I was working a protection detail for the kind of people who need protection in a town like this. And what kind of town was this? One where I didn't speak the language and they didn't water down their drinks. so for now, we seemed to get along just fine. Of course, that was about to change.</p>	

## 10.5. I/NES-Protokoll

NIS = Nicht interaktive Erzählsequenzen

M = Monolog

ISS = aktivierbare Erzählsequenzen (Hinweise, Typ auf Toilette, etc.)

IGP = Interaktive Gameplay

Bevor Chapter 1 beginnt, wird die Figur in der Introduction eingeführt (siehe Anhang Seite 128)

Chapter 1	Paraphrase	Ausgewählte Zitate	Erzähl- oder Spielsequenz
Szene 1: 5:20- 9:28	Einführung		
2 - 9:28 - 10:37	erste Spielszene		
3 - 10:39 - 12:00	Terrasse, Fabiana befreien	"But before I knew it I was back taking insane risks, trying to save fallen women." 10:55	NIS + M. + eine Kugel abfeuern
4 12:00 - 13:06	Eingangshalle		action
5 - 13:06 - 13:23	von Eingangshalle zu basemente (garage)		monolog
6- 13:23 - 14:50	Basement bis Rodrigo in Transporter		action
7 - 15:04 - 15:40	Transporter in Reifen schießen		action mit kurzer NIS
8 -15:41 - 17:27	Basement: Rodrigo befreit, Becker mit blau gekleideten Polizisten und gepanzertem Bus. Becker im Smoking oder Anzug. UFE erschießen verwundeten Entführer. De Silva mit braun gekleideten Polizisten. Stoppt die Erschießungen, und ruft	Dialog zwischen Becker und De Silva auf spanisch (nicht übersetzt)	

	die Ambulance. De Silva von Rodrigo als normal cop bezeichnet; die Blauen als UFE		
9 - 00:00 - 0:53  Vid-Chapter 2	Apartment: Max säuft, nimmt Pillen , fällt zu Boden, übergibt sich in Waschbecken.		NIS
10 - 00:53 - 2:33	Helikopterflug in Disco		NIS
11 - 2:34 - 6:47	Weg über Lift in Disco und in Disco, Gespräch mit Marcello, Überfall durch Comando Sombra (spanisch: Schatten)		NIS
12 - 6:48 - 8:11	Springt durch Glasscheibe		Action
13 - 8:10 - 8:53	Claudiosleiche		M/ ISS
14 - 08:54 - X	Funkspruch mit Raul, Schießereien		Action + ISS + NIS
15 - 11:10 - 12: 10	Kerl auf der Toilette, Cop für 25 Jahre, Familiengeschichte, "I am retired"		NIS überspringbar
16 - 12:11 - 14:52	Hinweis auf Fabiana, Schießereien		Monolog, Action
17 - 14:53 - 16:32	Weg zum Dach, trifft auf Raul und Marcello		NIS
18 - 16:33 - 20:18	Snipersequenz, Giovannas Verfolger vom Helikopter aus erschießen		Skriptaction mit Kommentaren
19 - 20:19 - 23:21	Dach		Monologe, Action
20 - 23:22 - 24	Giovanna hat sich versteckt, fragt nach Passos, weißt Max besorgte- verkindlichende Geste zurück. (In	"My weakness was the drink, Passos was the sister." (24:02)  "The boss´s girl was gone, and part of me wished I was too."	NIS

23 - 00:00 - 00:48 Ci Chapter 3	Apartment: trinkend, zerbricht ein Glas in seiner Hand.		NIS
24 - 00:49 - 02:20	Büro von Rodrigo. Lagebesprechung, Was tun um Fabiana zu befreien. Max schlägt vor das Lösegeld mit Raul zu übergeben.		NIS
25 - 02:21 - 03:28	Geldübergabe auf einem Fußballstation an Comando Sombra.-> sprechen spanisch, keine Übersetzung. Die Geldempfänger und Max werden von Schafschützen angeschossen.		NIS
26 - 03:29 - 7:30	Max verletzt, die Figur spielt sich gehandicapt, -> Übergang zu NIS	"Maybe fate was sending me a message. Trying to tell me my luck was finally about to run out.  "Alright, don't be a pussy.!" (Raul)	Action - Monolog NIS
27 - 08:49 -	Schießerein bei kleinem Indoor Fußballfeld und Krankenstation  Interaktion: Fernseh schauen: Soap - Geburt von Alien Baby	"I couldn't feel my arm any more. I couldn't feel much of anything, which the way i liked it." (08:49)	Action - innere Monologe
28 - 12:58 - 13:22	Dialog zwischen Raul und Max		NIS
29 - 13:23 - 16:39	im Station: Verhör eines Comando Sombra Mannes, Schießereien mit Raul, HD Übertragung der Schießereien		Action - ISS
30 - 16:39 - 18:02	Soldaten verhören einen Comando Sombra Kerl und richten in hin.		NIS
31 - 18:03 - 19:20	Schießerei mit Soldaten (unbekannt zu wem sie gehören,		Action - ISS
32 - 19:21 - 19:51	Raul untersucht einen toten Soldatenkörper		NIS
33 - 19:52 - 22:06	Schießerei, Sniper in Nest töten		Action - ISS

34 - 22:08 - 22:55	Raul übernimmt Scharfschützengewehr; Max springt auf Tribüne		NIS
35 - 22:56 - 27:51	Schießerei		Action - ISS
36 - 27:52 - 28:31	Max fährt mit Lastenaufzug in oberes Stockwerk, Funkt mir Raul		NIS
37 - 28:32 - 29:04	Schießerei		Action
38 - 29:05 - 29:09	zweiter Sniper kommt ins Bild		NIS
39 - 29:10 - 29:46	Lauf zum zweiten Sniper		action
40 - 29:47 - 30:36	Max ergattert das Scharfschützengewehr, Raul verlässt seine Stellung, weil Soldaten kommen.		NIS
41 - 30:37 - 31:50	Max im Scharfschützenmodus: Blick durch Zielfernrohr		Action
42 - 31:51 - 31:58	Raul steht vor verschlossener Rüt		NIS
43 - 31:59 - 32:59	Max im Scharfschützenmodus: Blick durch Zielfernrohr, töten von Gegnern die Raul verfolgen.		Action
44 - 33:00 - 35:51	Max wird von einem dritten Sniper angeschossen, flüchtet; Max im Securty Room; Zugriff auf Überwachungskameras, sieht das Comando Sombra Mann mit Lösegeldtasche von Soldaten gefangen wurde und exekutiert wird. Soldat mit Schnauzbart zum ersten Mal im Bild. Lösegeld wird von Soldaten gestohlen.		NIS
45 - 35:52 - 36:48	Schießereien		Action
46 - 36:49 - 36:53	Klettert Leiter hinauf zu nächster Gerüstplattform		NIS
47 - 36:54 - 37:40	Schießereien auf Station Dachgerüst		Action
48 - 37:41 - 37:43	Klettert Leiter hinauf zu nächster Gerüstplattform		NIS
49 - 37:44 - 38:50	Schießereien auf Station Dachgerüst		Action

50 - 38:51 - 39:08	Springt über Gerüstgeländer in Snipernest und bringt diesen um. Raul und Max treffen sich wieder und rennen zum Helikopter auf dem Fußballfeld. Zwei Soldaten im Bild: einer mit Schnauzbart, der andere mit vernarbtem, entstelltem Gesicht und Raketenwerfer zielen auf den Helikopter, schießen ihn aber nicht ab, sondern lassen Max und Raul gehen.  Helikopterflug -> Übergang zu Chapter 4: Max in der Bar.		NIS mit kurzer Zeitlupensequenz
51 - <b>Chapter 4</b> 00:00 - 05:12	Max in Bar; wird von jungen Burschen gehänselt. Raul taucht auf, verscheucht Burschen. Gespräche und Trinkerei. Burschen kommen wieder mit Pistole und bedrohen die Gesellschaft. Max erschießt den jungen Mann, weil er eine Frau in der Bar geschlagen hat.		NIS
52 - 05:13- 05:44	Schießerei in der Bar		Action
53- 05:45- 05:52	Raul geht in den nächsten Raum		NIS
54- 05:52- 07:35	Gang in den Keller, Schießerei im Kellerstüberl		innerer Monolog, dann Action, innerer Monolog
55- 07:35- 07:55	Raul und Max verlassen die Bar durch den Hinterausgang		NIS
56- 07:55- 08:50	Schießerei im Hinterhof		Action, innerer Monolog
57- 08:51- 09:13	Von einer Seitengasse fährt ein Auto mit Gegnern heran.		NIS
58- 09:14- 09:55	Schießerei in der Seitengasse		Action und Kommentare von Max

59- 09:55- 12:16	Raul und Max flüchten in Max Apartment. Raul bietet Max einen Job an. Der Vater des ermordeten jungen Mannes fährt zu Max Apartment und schreit ins Apartment. Raul rennt weg.		NIS
60- 12:16- 13:39	Flucht aus Max Apartment		Action, innerer Monolog
61- 13:40- 14:35	Max klopft bei einer Nachbarwohnung an. Ein verrückter Vietnam Veteran, Brewer, öffnet die Tür, läuft zu den Gegnern im Treppenhaus und sprengt sich in die Luft.	"It was hard seeing Brewer go out like that. But I got to thinking, it was what he was waiting for. A chance to make a difference. Least that's what helps me sleep at night."	NIS
62- 14:36 - 19:16	Brewers Apartment untersuchen, zum Dach rennen, und Schießerei am Dach, in		innerer Monolog und Action
63- 19:17 - 20:30	Max springt vom Dach auf einen Wasserspeicher, Gegener entdecken ihn und schießen das Gerüst weg. Übergang Zeitlupenschießerei. Raul taucht auf dem Dach auf, kurzes Gespräch und flüchtet über Dach.		NIS + Zeitlupenaction
64- 20:31 - 22:37	Schießerei in einem baufälligen Nachbarhaus		Action mit Raul
65- 22:37 - 23:14	Flucht über die Feuerleiter in eine illegale Autowerkstatt.		NIS
66- 23:14 - 24:53	Schießerei in Autowerkstatt und Hinterhof.		Action mit Raul
67- 24:54 - Ende der Videosequenz Chapter 4	Flucht über einen Zaun in eine Seitengasse.		NIS
68 - 00:00 - 03:22 Video zu Chapter 5	Raul und Max besprechen Job. -> Übergang zu Gegenwart in Speedboot. Gespräch darüber, ein Ex-Cop zu sein. Max geht nachts an LAnd	"I am a bad joke" (Max Payne 2:09)	NIS

69 - 03:22 - 03:30	Rennt durchs Gelände		Action
70 - 03:31 - 03:38	sieht sich Helikopter an		NIS
71 - 03:39 - 04:23	rennt durchs Gelände, innerer Monolog	" I felt responsible. I just had to fix the situation, right here." (Max Payne 04:18)	innerer Monolog
72 - 04:23 - 05:07	Schleicht durch eine Tür und belauscht ein Gespräch auf spanisch. Serrano fährt mit Boot vorbei.		NIS
73 - 05:07 - 05:34	Schießerei		Action
74 - 05:35 - 06:08	Betritt ein Gebäude und sieht Fabiana auf einem Bildschirm gefesselt.		NIS
75 - 06:09 - 07:34	Schießerei		Action
76 - 07:35 - 07:40	Öffnet ein Garagentor,		NIS
77 - 07:41 - 12:46	Schießerei und rennt durch Gebäude		Action
78 - 12:47 - 13:15	Schleicht durch eine Tür in eine Schiffswerkstatt. Sieht Fabiana die Werkstatt verlassen.		NIS
79 - 13:16 - 18:39	Schießerei in der Werkshalle, und in den folgenden Gebäuden und Gegenden.		Action + Zeitlupensprung von Schiffswrack, innerer Monolog
80 - 18:40 - 18:45	Öffnet ein Tor zu den Docks		NIS
81 - 18:45 - 19:09	Durchsucht das Dock		Action, keine Schießereien
82 - 19:10 - 19:35	Drückt einen Schalter und für eine Brücke zu den Dock-Stegen, und sieht Fabiana am Horizont.	"There they were! I had the feeling I'd been running one step behind ever since I got to this country... and	NIS

		maybe few years befor that as well." (MP: 19:27)	
83 - 19:36 - 25:00	Kämpft sich das Dock entlang. Wird von Gegnern auf Booten angegriffen.		Action
84 - 25:00 - 26:18	Öffnet ein Tor und sieht wie Fabiana auf ein Schiff gezerrt wird. Die Tanzstelle auf der er steht beginnt zu brennen und explodiert, er kann gerade noch ins Wasser springen. Wird von Raul mit dem Speedboot aufgesammelt.		NIS
85 - 26:18- 26:45	Steht mit schwerem Maschinengewehr am Heck des Bootes, während Raul fährt.	unendlich Munition. Gewehr kann überhitzen. Lebensanzeige der Person gegen	Action
86 - 26:45- 27:20	Das Speedboot wird von einem feindlichen Motorboot gerammt und leicht beschädigt. Fabiana erscheint auf dem Boot direkt vor Max und Raul. Übergang mit Zeitlupensequenz		NIS
87 - 27:20- 28:04	Max muss Molotowcocktails in der Luft zerschießen		Action
88 - 28:04 - 28:15	Das Speedboot wird von Granate vom Ufer aus getroffen und fahruntüchtig.		NIS
89 - 28:15 - 28:39	Max schießt auf Gegner am Ufer		Action
90 - 28:39 - 28:42	Granat wird in Zeitlupe auf Speedboot geworfen		NIS
91 - 28:42 - 29:30	Raul repariert Boot, Max schießt auf Gegner		Action
92 - 29:31 - 29:45	Raul hat Motor repariert		NIS
93 - 29:45 - 30:17	Max schießt auf Gegner in Autos		Action
94 - 30:18 - 30:53	Raul und Max treffen auf Faibanasboot. Brücke bricht zusammen, R und M müssen Alternative Verfolgungsrouten nehmen.		NIS

95 - 30:53 - 32:00	Schießerei vom Boot aus		Action
96 - 32:00 - 32:27	Speedboot kann auf Fabiansboot aufschließen.	"The place was crawling. How many guys they got?" (MP:32:04) "How many poor kids want nice sneakers? It ain't hard to hire." (RP)	NIS
97- 32:28 - 32:58	Schießerei		Action
98- 32:59 - 33:10	Speedboot rast über eine Rampe. Max schießt in Zeitlupeneffekt auf die Gegner in Fabianas Boot.		NIS + Zeitlupeneffekt
99- 33:11 - 33:45	Speedboot geht funktioniert durch den Aufprall am Wasser nicht mehr. Serrano entkommt mit Fabiana.		NIS
100 - 00:00 - 00:30 Video von <b>Chapter 6</b>	Speedboot steht auf dem Wasser. Dialog zwischen RAul und Max.		NIS
101 - 00:31 - 02:30	Max säuft alleine im Apartment des nachts, schläft auf dem Tisch ein. Wird am nächsten Tag von Raul geweckt.		NIS
102 - 02:31 - 06:41	Raul und Max treffen im HQ von Rodrigo ein. In hellen Anzügen gekleidet. Im Büro von Rod. treffen sie auf Rod. Victor, Marcello und Mr. Becker. Diskussion was die Gruppe tun soll, um Fabiana zu retten. Vic. Marc. und PASSOS verlassen den Raum. Becker sagt etwas zu Rod. auf spanisch.  Dialog zwischen Max und Rod. Sekretärin betritt den Raum und sagt etwas aus spanisch. Auf Überwachungskamera erscheinen bewaffnete Männer die das Gebäude. Max soll mit einem IT-Guy zu einem Serverraum bringen, um das Sicherheitssystem zu reaktivieren.		NIS

103 - 6:41 - 07:51	Schießerei		Action
104 - 7:51 - 08:17	IT-Guy kommt in den von Max gesicherten RAum nach.	"The real security guards had been run off, paid off, or bumped off. That left us. It wasn't a fantastically comforting thought." (MP:: 08:19)	NIS
105 - 08:17 - 09:30	durchsuchen der Büroräume		Interaktive Sequenz, ohne Schießerei
106 - 09:30 - 09:33	IT-Guy öffnet Tür in den nächsten Raum		NIS
107 - 09:34 - 09:52	Schießerei, IT-Guy geht in Deckung		Action
108 - 09:52 - 10:03	IT-Guy geht zur nächsten Tür.		NIS
109 - 10:01 - 10:40	Durchsuchen des Raumes		IGP
110 - 10:41 - 11:36	IT-Guy und Max schleichen in den nächsten Raum. Max erkennt die bewaffneten als Cracha Preto Einheiten.		NIS
111-11:36 - 12:25	Schießerei		Action
112- 12:25 - 13:13	Gespräch mit IT Guy		NIS
113 - 13:13 - 16:13	Gegner kommen über das Dach in den Raum. Schießerei		Action
114 - 16:13 - 17:09	IT-Guy startet den Server neu. Sicherheitssystem ist aktiviert.		NIS
115 - 17:10 - 17:18	Max geht in den Innenhof.		IGP

116 - 17:18 - 17:45	Gespräch zwischen Max und Rodrigo. Rod soll in seinem Büro bleiben.		NIS
117- 17:46 - 18:16	Weg in die Eingangshalle.		IGP
118 - 18:17 - 18:59	Empfangsdame wird erschossen vorgefunden. Ein Jeep rast in die Eingangshalle. Zeitlupensequenz.		NIS
119 - 19:00 - 19:31	Schießerei im Eingangsbereich		Action
120 - 19:31 - 19:38	Ein schwerbewaffneter Gegner betritt den Raum.		NIS
121 - 19:39 - 20:36	Schießerei in der Eingangshalle		Action
122 - 20:37 - 23:29	Max fährt mit dem Aufzug in Rod. Büro. Büro ist verschlossen. Max betritt das Büro über das Dach und findet Rod. erschossen in seinem Büro. Das Video der Überwachungskamera wurde entfernt. Max entdeckt zufällig unter Rods. Schreibtisch eine Bomb. Max springt aus Balkon, Bombe explodiert.		NIS
123 - 23:30 - 24:10	Umgebung brennt, Max ist schwer verletzt. Bewegt sich sehr langsam. kann gesteuert werden.		Innerer Monolog, IGP
124 - 24:11 -24:32	Max entdeckt den toten IT-Guy, und einen Soldaten der ihn auf portugisisch anredet. Er überwältigt den Soldaten und erschießt ihn mit dessen Pistole.		NIS + Entscheidung den Soldaten zu erschießen.
125 - 24:33 - 25:49	Schießereien in dem brennenden Gebäude. (Max stolpert und bewegt sich langsamer und gehandicapt)		Action, innere Monolog
126 - 25:50 - 25:58	Max sieht Soldaten welche versuchen eine Blockade nach draußen zu öffnen.		NIS

127 - 25:59 - 27:25	Schießerei, gelegentlich Explosionen, welche Max auf den Boden werfen.		Action, innere Monologe
128 - 27:36 - 29:12	Der Boden bricht zusammen. Max fällt in das Erdgeschoss und trifft auf einen schwerverletzten Soldaten und befragt ihn, warum sie Rod. überfallen haben und wo Fabiana ist. Er schleppt den Verletzten ins Freie.		NIS
129 - 28:13 - 31:00	Max im Apartment. Er säuft Whisky. Rasiert sich die Haare ab.	"It was time to take back control from whoever was out to get me."	NIS
130 - 00:00 - 01:46 Chapter 7	Max ruft Victor an, welcher in Begleitung von Marcello gezeigt wird.		NIS
131 - 01:47 - 03:48	Max geht durch das Favela Nova Esperanca. Befragt BewohnerInnen nach FABiana, erfolglos.		NIS innerer Monolog
132 - 03:49 - 04:35	MAX trifft auf ein Kind das ihm weiterhilft.		IGP ohne Schießerein.
133 - 04:36 - 06:28	Party im freien mit DJ, Streetparty, weißer DJ. Wird von bewaffneten Bewohnern überfallen. Stellen seine Brille, Uhr und Waffe.		innere Monologe
134 - 06:29 - 07:23	Geht durch Favela		IGP
135 - 07:24 - 08:12	Vesucht mit BewohnerInnen in spanisch-englisch zu sprechen, bekommt aber keine Auskunft.	"I am on my one"	NIS
136 - 08:17 - 08:30	Geht durchs Favela	"It looked like there was a bar up ahead. The irony was not lost on me." (MP 08:12)	IGP innerer Monolog
137 - 08:31 - 09:50	Trifft auf Andre Detling		NIS
138 - 09:51 - 10:00	Geht durch Favela		IGP

139 - 10:01 - 15:30	Betritt eine Bar und versucht zu Telefonieren. Trifft auf Da Silva. Erklärungsgespräch. Überblendete Brüste der Tänzerinnen. Wird von Typen angepöbelt	"You are in the jungle now.!" (Da Silva)	NIS
140 - 15:31 - 17:46	Schießerei in der Bar		Action
141 - 17:47 - 18:43	Trifft auf Tourist im Puff		NIS
142 - 18:44 - 19:09	Rennt durch Strip club		IGP innere Monolog
143 - 19:10 - 19:51	Springt über eine Mauer. Gegner kommen, aber er versteckt sich. Feuerwerk erscheint, und interpretiert es als Zeichen für seine Ankunft.		NIS
144 - 19:52 - 23:42	Schießerei in den Favelas		Action, Monolog
145 - 23:43 - 24:25	Schleicht in eine Halle mit einigen Gegnern.		NIS
146 - 24:26 - 29:51	Schießerei in der Halle		Action
147 - 29:52 - 30:16	Öffnet ein Tor und schleicht sich in das nächste Areal		NIS, innerer Monolog
148 - 30:17 - 38:00	Schießereien		IGP, Action
149 - 38:01 - 38:55	Entdeckt Sprengstoff und ein provisorisches Drogenlabor. Sprengt das Gebäude mit Feuerwerkskörpern		NIS
150 - 38:56 - 39:20	Geht durch eine enge Gasse		IGP
151 - 39:21 - 39:48	Öffnet eine Tür und entdeckt das ein e Hütte mit vielen Gang-Mitgliedern. Viele Gegner tauchen auf.		NIS
152 - 39:49 - 43:20	Wird von allen Seiten angegriffen		Action
153 - 43:21 - 43:55	Schleicht in das Hauptquartier und sieht Fabiana, Giovanna und Marcelo, welche Geld übergeben wollte um Fabiana freizukaufen.		NIS

154 - 00:00 - 00:55 Video <b>Chapter 8</b>	Er geht in den Raum, wird entwaffnet, Fabiana wird erschossen. Helikoptergeräusche sind zu hören und etwas explodiert. Die Gang verlässt den Raum und lässt Max mit einem Gangmitglied zurück. Übergang zu Chapter 8.		NIS
155 - 00:56 - 01:35	Rückblende. Max und Raul auf dem Friedhof in New Jersey. Beim Grabstein von Michelle und Rose. Typen tauchen auf und fragen ob er Max Payne ist.		NIS
156 - 01:36 - 03:15	Schießerei		Action
157 - 03:16 - 04:23	Max und Raul gehen zum Ausgang des Friedhofes. Auto fährt frontal auf die beiden zu -> Zeitlupeneffekt Max erschießt den Fahrer. Ausgang ist blockiert.	"I started to wonder if my luck was about to run out when I realized it had a long time ago." (MP 04:00)	NIS + Zeitlupeneffekt
158 - 04:24 - 07:28	Schießerei am Friedhof		Action
159 - 07:29 - 08:23	Raul und Max gehen durch eine Tür und sehen eine Gruppe Gegner vor dem Tor. Sie schleichen sich an. De Marcos Männer. Raul lenkt die Gruppe an		NIS
160 - 08:24 - 10:36	Max greift von hinten an.		Action
161 - 10:37 - 11:25	Raul ist gefangen genommen und wird für Max Payne gehalten. Max erschießt den Mann der Raul festhält (Zeitlupeneffekt)		NIS + Schussesequenz
162 - 11:26 - 13:17	Schießerei		Action
163 - 13:18 - 14:00	Raul und Max treffen auf einen jungen Friedhofsmitarbeiter, welcher jedoch von einem Schafschützen erschossen wird.		NIS
164 - 14:01 - 15:40	Schießerei vor dem Scharfschützen im Turm		Action
165 - 15:41 - 18:40	Max und Raul werden gefangen genommen, von Da Marco gezwungen ihr eigenes Grab zu schaufeln. De Marco geht heulend weg. Max und Raul können sich befreien.	"You killed my son. You killed my fucking son. My boy. My only son." (Da Marco 17:10)	NIS + IGP ein Tastendruck

		"... but I of all people knew that living with this grief would be payment enough for any sins." (MP innerer Monolog: 18:00)	
166 - 18:41 - 22:05	Schießerei am Friedhof		Action
167 - 22:06 - 23:00	Raul und Max gehen in eine Art Kirche beim Friedhof. Sie versuchen ein Telefon zu finden. Werden jedoch von Gegner entdeckt.		NIS
168 - 23:01 - 25:16	Schießerei in der Kirche		Action
169 00:00 - 00:50 Video <b>Chapter 9</b>	Raul ruft einen Freund an, welcher sie abholen soll. Übergang zu Chapter 9 - Favela		NIS
170 - 00:51 - 02:01	Favela im Sonnenuntergang  Max überwältigt den Mann der ihn gefangen hält und mit einer Pistole bedroht. Er erschießt ihn nicht.	"Here I was again, halfway down the world and still looking at the bodies of women I was supposed to protect. Only difference now is, I didn't understand the language." (MP: 01:00)	NIS
171 - 02:02 - 03:09	Rennt durch Favela, welches Angegriffen wird. Man weiß nicht von wem.	" I'd been given enough chances to make this right and again, i'd blown it." (MP 02:01)	innerer Monolog
172 - 03:10 - 03:45	Max sieht Polizeiquads durch das Favela rennen.		NIS
173 - 03:46 - 04:18	rennt durch Favelas, ohne Ereignisse im Hintergrund		IGP, IM
174 - 04:19 - 04:39	Max sieht Giovanna und Marcelo in den Händen der Polizei.		NIS

175 - 04:40 - 04:58	Rennt durch Favelas		IGP
176 - 04:59 - 05:22	Sieht wie Polizei wehrlose Favela Bewohner hinrichtet.		NIS
177 - 05:26 - 09:43	Schießereien mit Polizeieinheiten. geht durch Favela		Action, Monologe, Erkunden
178 - 09:44 - 10:32	Polizeihelikopter erscheint und schießt auf Max. Zeitlupeneffekt, er flüchtet und schießt auf den Helikopter und zerstört diesen.		NIS + Zeitlupensequenz
179 - 10:33 - 11:30	Schießereien und Favela	"Why did the easy way out never come? Maybe I thought I didn't deserve it." (MP: 10:32)	Action, IM, Erkunden
180 - 11:31 - 12:22	Paramilitary Cops erschießen flüchtende Favela BewohnerInnen	"Jesus Christ, these bastards made the NYPD look like the Hari Krishnas."	NIS
181 - 12:23 - 13:14	rennt durch Favela, klettern an Wand entlang, im Hintergrund werden BewohnerInnen gefangen genommen.		IGP
182 - 13:15 - 14:36	Schießerei mit Polizei		Action
183 - 14:37 - 20:00	<p>Wird von Favela Bewohnern entwaffnet. Werden wenige Augenblicke später jedoch von Polizei erschossen. Schleicht im Favela herum und sucht Marcelo und Giovanna.</p> <p>Sieht wie die Polizei Gefangene Favela Bewohner an die Cracha Preto Gang verkauft. Er verfolgt den vernarbten Typen. MARcello wird bei lebendigem Leib in Reifen gesteckt verbrannt.</p> <p>Durch Minigame kann Max den Kidnapper töten und Giovanna befreien.</p> <p>Versteckt sich mit Giovanna in den Favelas und schläft ein.</p>		NIS + Tastendrücksequenz

184 - 00:00 - 02:43 Video zu Chapter 10	Max mit Giovanna, auf einem Busbahnhof. Giovanna ruft Raul an und übergibt sich in eine Mülltonne. Sie werden jedoch von Spitzln entdeckt.  Sie verstecken sich auf einem Busschrottplatz, bis Passos kommt.  Cracha Preto Männer kommen auf den Schrottplatz und suchen sie. Fabiana ist schwanger.		NIS
185 - 02:44 - 03:28	Schießerei auf Schrottplatz		Action
186 - 03:29 - 03:58	Fabiana gerät in Panik. Sie werde von Scharfschützen angegriffen.		NIS
187 - 03:59 - 04:40	Schießerei		Action
188 - 04:41 - 04:55	Sie öffnen ein Gittertor. Giovanna versteckt sich zwischen Mülltonnen.		NIS
189 - 04:56 - 07:00	Schießerei bei Bustankstelle		Action
190 - 07:00 - 08:28	Max holt Giovanna aus ihrem Versteck. Sie brechen in eine Halle ein. Innere Monologe. Übergang zu Zeitlupensequenz		NIS + Zeitlupeneffekt
191 - 08:29 - 09:22	Max sprang ins Erdgeschoss, Giovanna ist eine Etage höher		NIS
192 - 09:23 - 09:42	Weg in den nächsten Raum.		IGP
193 - 09:43 - 10:07	Giovanna findet keine Weg ins Erdgeschoss. Gegner kommen in die Halle.		NIS
194 - 10:08 - 11:08	Schießerei		Action
195 - 11:09 - 11:46	Giovanna wird von Gegnern entdeckt, und läuft weg.		NIS
196 - 11:47 - 12:13	Schießerei		Action

197 - 12:14 - 12:25	Giovanna findet weg hinunter zu Max.	"Are you ok?" (Giovanna 12:20)	NIS
198 - 12:26 - 16:30	erkunden des Raumes. Schießerei im nächsten Raum.		IGP, Action
199 - 16:31 - 16:53	Giovanna folgt Max nachdem alle Gegner getötet wurden.		NIS
200 - 16:54 - 17:10	Durchqueren des Raumes		IGP
201 - 17:11 - 18:17	Öffnen eine Tür und kommen zu einem verlassenen Café. Giovanna klettert in ein nebenstehendes Gebäude und öffnet die Tür von innen.		NIS
202 - 18:18 - 20:40	Schießerei im Büroräumen		Action
203 - 20:41 - 21:51	Drückt Schalter um Sicherheitstor zu öffnen. Giovanna läuft in die Hände eines Cracha Preto Soldaten. Max erschießt ihn in Schusszene. Beide betreten einen Busbahnhof und stehlen einen Bus	Drive or shoot sister?	NIS + Einzelschuss, ein Tastendruck
204 - 21:52 - 22:26	Max schießt aus dem Bus		Action
205 - 22:27 - 22:31	Giovanna scheint überfordert mit der Lenkung des Buses und kollidiert mit einer Wand. Sie fahren dennoch weiter.		NIS
206 - 22:32 - 22:36	Max schießt aus Bus		Action
207 - 22:37 - 22:41	Ein Soldat mit Raketenwerfer taucht auf.		NIS
208 - 22:42 - 22:49	MAX schießt aus Bus.		Action
209 - 22:50 - 22:58	Der Bus kollidiert mit einem Überdachungsgestell.	"I don't know what I'm doing!" (Giovanna 22:57)	NIS
210 - 22:59 - 23:20	Max schießt aus Bus		Action

211 - 23:21 - 24:25	<p>Giovanna sieht den Helikopter von Passos, und kollidiert mit einem andern Bus, kommt vom Weg ab und kollidiert frontal mit eine Haus.</p> <p>Kurzer Blackscreen. Beide erwachen, Max zeigt Giovanna den Weg, auf dem sie zu Passos flüchten muss. Er bleibt im Buswrack und verteidigt gegen die Angriffswellen der Gegner.</p>		NIS
212 - 24:26 - 26:14	Schießerei gegen sehr viele Gegner		Action
213 - 26:15 - 28:24	<p>Max gewinnt und sieht den Helikopter von Passos wegfliegen. Er bleibt auf dem Schlachtfeld zurück. Detektiv Da Silva kommt vorbei und nimmt ihn mit.</p> <p>Da Silva fährt mit Max in eine Garage und klärt ihn über Hintergründe auf.</p> <p>Er erzählt, dass Raul von Victor gezahlt wurde.</p>		NIS
214 - 00:00 - 00:39 Video Chapter 11	Garagengespräch. Da Silva fragt Max über einen Einsatz in Panama auf einer Yacht. Übergang zu dieser Yacht.		NIS
215 - 00:40 - 05:17	<p>Max und Passos sind auf einer Luxusyacht, auf der eine Party abgeht.</p> <p>Marcelo taucht auf und Quasselt vor sich hin. Max zieht sich zurück, weil er sturz betrunken ist.</p> <p>Wacht einige Stunden später auf. und merkt dass das Schiff überfallen wurde.</p>		NIS
216 - 05:18 - 08:10	Max kämpft sich von seiner Kajüte durch das Schiff.		Action

217 - 08:11 - 08:25	Versucht im Funkraum zu funken		NIS
218 - 08:26 - 08:31			IGP
219 - 08:32 - 09:04	Schleicht in Maschinenraum		NIS
220 - 09:05 - 09:27	Schießerei mit Soldaten		Action
221 - 09:28 - 09:33	Maschinen explodieren		NIS
222 - 09:34 - 10:10	Benzinleitungen abdrehen, bevor er erstickt.		IGP
223 - 10:11 - 11:43	Max kämpft sich aufs Deck vor.		Action
224 - 11:44 - 12:19	Öffnet eine Tür und sieht wie Soldaten versuchen einen versteckten Safe in der Yacht aufzubrechen.		NIS
225 - 12:20 - 20:59	Schießerei mit Soldaten. Kämpft sich weiter durch das Schiff.	Klavier in 17:58	Action
226 - 21:00 - 22:05	Sieht Raul und Marcelo bei einem Pick up an Land neben der Yacht. Max schlägt vor nach den anderen Partygästen zu suchen.		NIS
227 - 22:06 - 22:40	Max und Raul. Schießereien mit Soldaten bei der Schleuse neben der Yacht.		Action
228 - 22:41 - 22:50	Raul rennt in Richtung der getöteten Gegner.		NIS
229 - 22:51 - 24:55	Schießerei		Action
230 - 24:56 - 25:03	Max und Raul rennen weiter Richtung der Soldaten und gehen in Deckung.		NIS
231 - 25:04 - 26:24	Schießereien		Action
232 - 26:25 - 26:33	Max springt auf eine Seilbahn auf der ein Soldat flüchten will und kommt an Land.		NIS + Zeitlupeneffekt
233 - 26:34 - 31:20	Schießerei mit Soldaten. Max alleine		Action

234 - 31:21 - 31:50	Entdeckt die Leichen der Partygäste auf einer Terasse des Gebäudes.		NIS
235 - 00:00 - 00:45	Raul stößt zu Max.		NIS
Video Chapter 12			
236 - 00:46 - 05:13	<p>Übergang zu Gespräch in Garage mit Da Silva. Er fragt Max, was er glaubt in Panama wirklich gemacht zu haben. Da Silva glaubt, dass auf der Yacht Geld transportiert wurde. Von einem Banker aus NY, welcher das Geld wäscht oder so. Es dürfte darum gehen, Victors Wahlkampagnen zu finanzieren.</p> <p>Da Silva klärt Max auf, warum er angeheuert wurde.</p> <p>Er fährt ihn zu einem alten Hotel, welches anscheinend niemand lebend verlässt. Max dringt durch den Keller ein und bastelt sich einen Schalldämpfer für seine Pistole.</p>	<p>"You? You're the fall guy, the American, running around, acting like the action hero, killing lots of people. (Da Silva lacht kurz) You're a stroke of genius." (Da Silva 03:10)</p> <p>"You were an angry ex-cop. You were sitting in a bar with a history of violence, and a history of a bad temper. You were perfect." (Da Silva 04:25)</p> <p>In Bezug auf die illegalen Tätigkeiten im Hotel "Why don't you just go in and bust the joint, get a warrant?" (Max Payne 04:18)</p> <p>"I am only a cop, Max." (Da Silva 04:20)</p>	NIS
237 - 05:14 -05:36	Geht durch das Basement		IGP, innerer Monolog
238 - 05:37 - 06:00	Sieht wie zwei Soldaten einen schwarzen Leichsack in einem Ofen verbrennen.		NIS
239 - 06:01 - 06:32	geht durch Räume		IGP

240 - 06:33 - 07:10	geht durch eine Tür und nimmt den Lift nach oben		NIS
241 - 07:11 - 08:45	Schießereien mit Soldaten der Cracha Preto Gang		Action
242 - 08:46 - 08:48	Drückt Knopf und eine Tür öffnet sich; kommt in die nächsten Räume.		NIS
243 - 08:49 - 11:48	Schießerei		Action
244 - 11:49 - 13:28	Entdeckt ein Dokument welches die Zusammenarbeit zwischen UFE und Cracha Preto. Entdeckt eine Halle mit lebenden verstümmelten Menschen. Unter ihnen sieht er Serrano in einem sehr schlechten Körperzustand. Befreit alle.		NIS
245 - 13:29 - 17:59	Schießerei auf dem Dach	Klavier 17:21 spielt den Max Payne Soundtrack	Action
246 - 18:00 - 19:19	Kommt in den Raum in dem Menschen Organe herausgeschnitten werden und trifft auf den Chirurgen. Serrano betritt den Raum und Max gewährt ihm sich mit einem Skalpell über den Arzt herzumachen.		NIS
247 - 19:20 - 19:37	Geht durch die nächsten Räume		IGP
248 - 19:38 - 20:18	Entdeckt in einem Nebenraum C4 Sprengstoff und klebt ein Paket auf eine Säule.		NIS
249 - 20:19 - 26:20	Klebt C4 an markierte Säulen und wird von Soldaten angegriffen. Kämpft sich weiter in die höheren Etagen.		Action
250 - 26:21 - 28:31	Klebt letztes C4 Paket auf eine Säule. Geht durch eine Tür und stellt sich mit dem Fernzünder vor eine Horde Soldaten.  Dialog mit Neves, dem Anführer der Cracha Preto Gang.  Und aktiviert den Fernzünder.		NIS

251 - 28:32 - 30:55	Schießerei auf dem Dach, Gebäude explodiert Schritt für Schritt.		Action
252 - 30:56 - 32:22	Max stolpert durch Explosion und Neves will ihn erschießen. Neves wird jedoch im nächsten Moment von Raul erschossen.  Raul fliegt mit Max weg. Hotel explodiert im Hintergrund.		NIS
253 - 00:00 - 02:00 Video Chapter 13	Max verabschiedet sich von Raul und Giovanna. Da Silva wartet im Auto. Giovanna bedankt sich bei Max. Raul entschuldigt sich für sein Verhalten und dafür, dass er verschwindet.		NIS
254 - 02:01 - 03:12	Zwiegespräch zwischen Max und Da Silva. Da Silva berichtet über Mr. Becker, er sei Mörder, Waffenhändler und Organschmuggler. Er meint, nichts gegen ihn tun zu können, aber Max kann etwas tun.		NIS
255 - 03:13 - 05:48	Max wird von Da Silva ins Polizei HQ gebracht. Er stellt sich, gibt seine Waffe ab, und wird in Handschellen in ein Verhörzimmer gebracht. Alle Polizisten sprechen portugiesisch. Die Gefängniszellen sind im Hintergrund zu sehen, mit erhängten Gefangenen. Max wird von Polizisten geschlagen, kann jedoch die beiden Pol. überwältigen und bricht aus.		NIS
256 - 05:49 - 06:32	Schießerei mit Polizisten.		Action
257 - 06:33 - 07:13	Gefangene brechen aus und liefern sich eine Schießerei mit der Polizei.  Max versteckt sich.		NIS
258 - 07:14 - 08:14	Max kämpft sich durch den Zellentrakt.		Action
259 - 08:15 - 08:44	Max trifft den Typen aus dem Strip club.	(Typ wird von Videomacher erschossen)	NIS
260 - 08:45 - 09:08	Weg durch Zellentrakt		IGP

261 - 09:09 - 09:18	Ausbrechende Gefangene werden von UFE Polizisten erschossen.		NIS
262 - 09:19 - 10:40	Schießerei mit Polizei. Durchsuchen der Räume.		Action
263 - 10:41 - 11:02	Drückt einen Schalter um Sicherheitstr zu öffnen und betritt den Innenhof des Polizeigebäudes. Gefangene werden von einem Panzerfahrzeug erschossen.		NIS
264 - 11:03 - 17:05	MAX zerstört mit Panzerfaust das Fahrzeug. Schießerei mit Polizisten und weiter durch den Innenhof in die nächsten Räume. Küche, Büroräume, Korridore	<p>"If someone had told me six mont ago this was where my lif was headed. I´d have ordered a double of whatever they were drinking, drunk it, then blown my head off." (Max Payne:13:27)</p> <p>"Another dark raniy night, another polive station, another furtile crusade for amends." (MP :13:52)</p> <p>"Time moves foreward and nothing changes." (MP 13:53)</p>	Action
265 - 17:06 - 17:40	Max sieht sich die Bildschirme der Videokameras an. Sieht wie Spezialeinheiten auf dem Weg in seine Richtung sind.		NIS
266 - 17:41 - 19:04	Schießerei		Action
267 -19:05 - 19:25	Max steigt in den Lift.		NIS
268 - 19:26 - 22:20	Max kommt in das nächste Stockwerk. Schießereien.		Action

269 - 22:21 - 22:40	Öffnet Tür mit Schlüsselkarte eines getöteten Polizisten.	"I still didn't know how I'd gone from drinking myself numb in New Jersey to looting corpses in Brazil, but this is where I was. Five thousand miles from a home I couldn't go back to on another suicide mission to clean up a mess that wasn't even mine. (MP :22:39)	NIS
270 - 22:41 - 23:11	sieht sich Briefing-Präsentation der Polizisten an.		IGP
271 - 23:12 - 24:59	Schießerei in den nächsten Räumen. Er kommt in ein Stiegenhaus in den nächsten Stock.		Action
272 - 25:00 - 25:03	Eine Tränengasgranate fliegt in das Stiegenhaus und explodiert.		NIS
273 - 25:04 - 25:11	Rennt das Stiegenhaus entlang und findet einen Lüftungsschacht.		IGP
274 - 25:12 - 25:30	Klettert in den Lüftungsschacht		NIS
275 - 25:31 - 25:40	Schacht bricht ab und er fällt in einen Serverraum und erschießt im Fallen einen Polizisten.		Action
276 - 25:41 - 26:11	Findet das Videotape, welches zeigt, wer Rodrigo Branco erschossen hat: Bachmeyer, ein Komplize von Mr. Becker.		NIS
277 - 26:12 - 29:05	Rennt durch Serverraum. In einem der nächsten Forensic Lab springen Spezialeinheiten durch die Fenster.	Fernseher kann aufgedreht werden.	IGP, Action
278 - 29:06 - 29:20	Max trifft auf Bachmeyer. Bachmeyer flüchtet.		NIS
279 - 29:21 - 31:58	Max verfolgt ihn und gerät in einen Hinterhalt. Springt auf ein Transportwäglein und erschießt unzählige Scharfschützen.	"Another pile of bodies and still nothing to show for it. It felt like I was detaching, that maybe this was revenge for something else,	Action

		something buried deep in the past." (MP: 31:38)	
280 - 31:59 - 32:15	Findet eine Kugelsicherweste und öffnet eine Sicherheitstür.	"Like so many times before, I'd found myself alone, locked on a course of destruction. It was at my worst. I was at my best." (MP:32:25)	NIS
281 - 32:16 - 35:59	Schießerei in Trainingszone der Polizei.	Musik ändert sich. Psychodelisch.  Szene: Polizist ergibt sich, und Spieler kann entscheiden, ob er ihn erschießt oder nicht.	Action
282 - 36:00 - 36:20	Kommt an eine Tür und hört Stimmen dahinter. Schleicht hinein und wird entdeckt. Bachmeyer und Polizisten.		NIS
283 - 36:21 - 38:17	Schießerei mit Polizisten.		Action
284 - 38:18 - 38:30	Bachmeyer steht in erhöhter Position und ruft Max etwas zu.		NIS
285 - 38:31 - 39:03	Schießerei mit weiteren Polizisten und Bachmeyer.		Action
286 - 39:04 - 39:07	Bachmeyer wechselt seine Position.		NIS
287 - 39:08 - 40:14	Schießerei mit weiteren Polizisten.		Action
288 - 40:15 - 40:42	Max erschießt Bachmeyer und nimmt sich seine Schlüsselkarte um in den nächsten Raum, Beckers Büro zu kommen.		NIS
289 - 40:43 - 42:02	Max findet Becker in seinem Büro vor und er lacht. Max steckt seine Waffe weg und würgt Becker. Victor kommt mit einer Waffe von hinten. Kurzes Gespräch, er entwaffnet Victor und wird von Becker mit einem Elektroschocker zu Boden gebracht. Becker und Victor fliehen.	"Rich people love to fligh away." (MP: 41:55)  Max wütend und zornig.	NIS

290 - 00:00 - 01:18 Video Chapter 14	Flughafen. Da Silva bringt Max zum Flughafen. Er geht alleine in den Haupteingang. Wird jedoch sofort erkannt und flüchtet in eine Gepäckförderband.		NIS
291 - 01:19 - 04:20	Schießerei mit Polizisten in den Gepäckförderhallen.		Action
292 - 04:21 - 04:35	Bricht durch eine Tür und verschließt sie hinter sich.		NIS
293 - 04:36 - 05:52	Schießerei und durchsuchen der Räume		Action, IGP
294 - 05:53 - 06:20	Max trifft Detling Anders in einer Toilette.		NIS
295 - 06:21 - 06:52	durch Räume rennen.		IGP
296 - 06:53 - 07:10	Mainterminal, riesige Halle, wird von Reisenden verlassen. Max betritt die Halle und wird von Polizisten entdeckt.		NIS
297 - 07:11 - 12:22	Kämpft sich durch Terminal	Vokalgesang!	Action
298 - 12:23 - 12:29	Drückt Knopf und geht in den nächsten Raum		NIS
299 - 12:30 - 15:35	Schießerei in den nächsten Korridoren und auf den Rolltreppen.  Kommt zu Zugstation und Gegner kommen an.		Aktion
300 - 15:36 - 15:46	Aktiviert Stromzufuhr für die Züge		NIS
301 - 15:47 - 17:16	Schießerei mit Polizisten die mit dem nächsten Zug kommen.		Action
302 - 17:17 - 17:35	Steigt in Zug, setzt sich hin und will sich kurz erholen. Polizisten fahren mit einem Zug parallel zu dem von Max und schießen auf ihn.		NIS
303 - 17:36 - 20:06	Schießerei mit Polizisten im Zug.		Action
304 - 20:07 - 20:23	Zug fährt aus einem Tunnel oder einem überdachten Bereich heraus und ein Helikopter bringt neue Polizisten, welche über das Dach in den Zug einsteigen.		NIS

305 - 20:24 - 21:14	Schießerei im Zug.		Action
306 - 21:15 - 21:34	Max merkt, dass die Gleise seines Zuges enden und springt im letzten Moment in den Nachbarzug in dem Polizisten warten.		NIS
307 - 21:35 - 22:08	Schießerei mit Polizisten. Zug bleibt bei seiner Endstation stehen.		Action
308 - 22:09 - 23:25	Max schleicht durch den Flughafen und sieht sehr viele Polizisten und findet das Flugzeug von Victor und Becker.	"That's my style and it's too late in the day to hope for a change. Boy, were they throwing numbers at this problem, but then I'd chosen to be here. I wanted this. Was it redemption? Not really, it was pathetic desperation and not much else." (MP:22:56)	NIS
309 - 23:26 - 23:47	Großer Auftritt. Max schreitet in den Hangar und macht auf sich aufmerksam. -> Übergang in Action mit Zeitlupeneffekt - > Granate abschießen.		NIS
310 - 23:48 - 25:31	Schießerei mit unzähligen Polizisten und Becker schießt Granaten auf Max.		Action
311 - 25:32 - 27:05	Max zerschießt eine Granate von Becker in der Luft und dieser wird schwer verletzt.  Da Silva braust mit seinem Auto vorbei und Max steigt ein und nimmt einen Granatwerfer mit.		NIS mit Zeitlupenschuss
312 - 27:06 - 28:16	Max steht im Auto von Da Silva mit einem Granatwerfer. Schießt auf diverse Autos und einen Hubschrauber die sich in den Weg stellen.		Action
313 - 28:17 - 28:32	Sie verfolgen das Flugzeug mit Victor.		NIS

314 - 28:33 - 28:44	Max beschießt das Passagierflugzeug von Victor mit Granaten.		Action
315 - 28:45 - 29:58	Victor schläft sich aus dem Flugzeug und versucht zu flüchten. Max stoppt ihn, erschießt ihn nicht weil DA Silva in stoppt. Aber bricht Victor das Bein.		NIS
316 - 29:59 - 31:29.	MAX in einer einsamen Bar an einer Küste. Sieht einen Fernsehbericht, welcher zeigt, dass Victor in seiner Zelle erhängt aufgefunden wurde. Letztes Bild ist Sonnenuntergang oder Aufgang.		NIS

## KURZFASSUNG

Gegenstand dieser qualitativen Figurenanalyse ist die Repräsentation von Männlichkeit anhand der Spiel- und Erzählfigur Max Payne in dem 2012 erschienen Computerspiel Max Payne 3. Vor dem theoretischen Hintergrund des Encoding/Decoding-Modells (Hall) wird auf Basis der Theorie hegemonialer Männlichkeit (Connell) mit dem Analysemodell der "Uhr der Figur" (Eder), in Kombination mit dem Vier-Felder-Schema für digitale Spiele (Galloway) die Repräsentation von Männlichkeit rekonstruiert.

Das Computerspiel Max Payne 3 kann charakterisiert werden durch eine rasche Abfolge von nicht-interaktiven Erzählsequenzen und interaktiven Spielsequenzen. Durch diese ludisch-narrative Konstruktion werden zwei unterschiedliche Bedeutungsebenen der Figur miteinander verschränkt.

Als Erzählfigur repräsentiert Max Payne das Scheitern an der Rolle des Beschützers der Frauen und der Familie. Die Unfähigkeit des Protagonisten mit diesem Verlust umzugehen dokumentiert sich in seinem Alkoholismus und sozialer Deprivation, außerhalb beruflicher Sozialkontakte. Nachdem die handlungsleitende Orientierung am Modell des Beschützers gescheitert ist, findet die Figur in der Rache an dem Mörder der zu Beschützenden ihre Motivation.

Als Spielfigur stellt Max Payne die Repräsentation der spielenden Person im virtuellen Raum dar. Gesteuert werden kann der Körper der Figur aus der Third-Person-Perspektive. Der ludologische Kern besteht in virtuellen Kämpfen gegen andere männliche Spielfiguren. Zentral ist die Ausgestaltung gewalttätiger Tötungen von Gegnerfiguren, welche den Akt der homosozialen Dominanz und Rache ästhetisieren.

Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen, wie hegemoniale Männlichkeit über die Kombination unterschiedlicher Zeichensysteme hergestellt wird.

## ABSTRACT

Subject of this qualitative character analysis is the representation of masculinity based on the game character Max Payne within the computer game Max Payne 3, published in 2012. I chose the theoretical perspective of the encoding / decoding model (Hall) and the theory of hegemonic masculinity (Connell). The analysis is based on the model of "Uhr der Figur" (Eder), in combination with the four-field scheme for digital games (Galloway).

The computer game Max Payne 3 can be characterized by a rapid succession of non-interactive narrative sequences and interactive gaming sequences. This ludologic-narrative construction of two different levels of meaning are symbolically intertwined.

As narrative character Max Payne represents the failure on the male protecting role of women and the family. The inability of the protagonist to deal with this loss is documented by his alcoholism and social deprivation, outside of professional contacts. As the action-guiding orientation on the model of the protector has failed, the motivation to protect is replaced by the motive of revenge of the murderer of sheltered.

In his function as a game character, Max Payne represents the playing person in the virtual space. The player assumes control of the figur's body from the third-person perspective.

The ludological core focuses on virtual battles against other male enemies. Essential is the embodiment of violent killings of opponent figures which is aestheticised by slow motion effects. This feature is representing homosexual social dominance and revenge. The results of the study show how Max Payne represents hegemonic masculinity.