

AUSWÄHLEN, GESTALTEN, INDIVIDUALISIEREN

Avataraktualisierungen als Anfänge des Computerspiels

Peter Podrez

„What’s your name? Okay. I’ll just call you ageless, faceless, gender-neutral, culturally ambiguous adventure person. AFGNCAAP for short.“ Mit diesen Worten adressiert Dalboz, ein körperloser, in einer Laterne gefangener Zauberer die Spielenden in ZORK GRAND INQUISITOR (Activision/Activision 1997). Das Adventure lässt Spieler:innen in die Rolle eines Protagonisten (einer Protagonistin?) ohne Identität schlüpfen und reflektiert dies an der zitierten Stelle ironisch selbst. Mehr noch, ZORK GRAND INQUISITOR wirft hier, in Anlehnung an Britta Neitzel (vgl. 2005, 193), eine grundsätzliche Frage auf, mit der alle Spieler:innen in allen Games konfrontiert werden, nämlich: Als wer oder was spiele ich? Diese Frage kann auf verschiedene Weisen beantwortet werden, je nachdem ob Spieler:innen als transzendente Entitäten positioniert werden, wie etwa in BLACK & WHITE (Lionhead Studios/Electronic Arts 2001) oder anderen ‚God Games‘, ob sie ohne definierbare Rolle agieren wie in (Echtzeit-)Strategiespielen, z.B. in der AGE OF EMPIRES-Reihe (Diverse/Microsoft Studios, seit 1997), o.Ä. In der Regel aber verweist die Frage auf den Avatar, also den konkret wahrnehmbaren „grafische[n] Stellvertreter des Spielers innerhalb der Spielwelt“ (Beil/Rauscher 2018, 202).

Wenn Avatare in den Game Studies untersucht werden, liegt der Fokus in der Regel auf Aspekten der Bildlichkeit (vgl. Beil 2012), dem Status des Avatars für das Medium Computerspiel (vgl. Klevjer 2006) oder den Bindungsverhältnissen zwischen Avatar und Spieler:in (vgl. Neitzel 2005). In diesen Ansätzen wird der Avatar als statische Größe gesehen bzw. es findet eine Konzentration auf von Games vorgegebene Avatare statt; selten

berücksichtigt wird, dass viele Computerspiele es möglich oder sogar notwendig machen, Avatare auszuwählen oder selbst zu gestalten.¹ Der vorliegende Beitrag geht genau von dieser Prämisse aus und begreift Avatare als dynamische Konzepte, genauer: als von Spielenden vorgenommene Aktualisierungen aus einem virtuellen Angebot von Möglichkeiten. Diese Vorstellung wird mit dem Prinzip des Anfang(en)s zusammengedacht, denn Selektion und Kreation eigener Avatare finden üblicherweise zu *Beginn* eines Computerspiels statt – in der Regel in eigenen Schwellenräumen, deren Formen, Funktionen und ideologische Botschaften im Folgenden herausgearbeitet werden sollen.

1 AVATARE: VIRTUELL UND AKTUALISIERT

Der Begriff ‚Avatar‘ stammt ursprünglich aus dem Sanskrit und bezeichnet „eine Inkarnation des Gottes Vishnu, der zwar ständig in seinem göttlichen Reich bleibt, aber zeitlich begrenzt zugleich auch auf Erden als endliches Wesen erscheinen kann“ (Wesseley 1997, zit. n. Beil/Rauscher 2018, 202). In den Game Studies rückt eine Definition des Avatars in der Regel seine Stellvertreterfunktion für die Spielenden in den Mittelpunkt. Funktional betrachtet bedeutet Computerspielen, Handlungen in der Spielwelt auszuführen. Der Avatar kann in diesem Kontext als Extension oder Werkzeug der Spielenden angesehen werden (vgl. Beil 2012, 17ff.), das ihnen ermöglicht, mit der Spielwelt zu interagieren. Allerdings geht der Avatar nie in dieser Funktionalität auf. Er ist gleichzeitig auch eine narrativ überformte, in die Spielwelt integrierte Figur (vgl. ebd.); mit Rune Klevjer (2006) gesprochen besitzt er gleichzeitig *instrumental agency* und *fictional agency*. Bildwissenschaftlich betrachtet ist der Avatar außerdem ein „manipulierbares [...] Element“ (Beil/Rauscher 2018, 203) des Computerspielbildes, das – abhängig von seiner audiovisuellen Ausgestaltung – verschiedene

1 Und wenn, dann wird die Avatargestaltung vornehmlich aus Perspektiven der Medienpsychologie, der Rezeptionsforschung oder des Game Design untersucht (vgl. exemplarisch Turkey/Kinzer 2014; McArthur 2017).

Nähe- und Distanzrelationen zu den Spielenden herstellen kann.²
Kurzum: Der Avatar stellt eine Schnittstelle des Computerspiels dar, an der sich Narration, Repräsentation und Interaktion treffen. Dies unterscheidet ihn zugleich von anderen Figurenformen des Computerspiels wie computergesteuerten *non player characters* (NPCs) oder Protagonisten, d.h. Visualisierungen der Avatargestalt, die nicht steuerbar sind, z.B. in nicht-interaktiven Cutscenes oder in den Paratexten von Games (vgl. ebd.).

Hinsichtlich der Ausgestaltung des Avatars existieren verschiedene Möglichkeiten:

Games können ohne Avatare auskommen. So weisen (Echtzeit-)Strategiespiele oder Puzzle Games den Spielenden häufig statt einem Avatar die Position einer übergeordneten Instanz zu, die von der diegetischen Welt losgelöst ist.

Games können auf einem Avatar basieren, den Spieler:innen jedoch dessen Repräsentation verwehren. Beispielsweise kann die First-Person-Perspektive so gewählt werden, dass sie nur auf den Blick eines ansonsten gestaltlosen Avatars verweist, wie z.B. in ZORK GRAND INQUISITOR. Auf diese Weise existiert zwar ein Avatar mit ludischen Attributen, audiovisuell bleibt dieser aber eine Leerstelle.

Games können einen vorgefertigten Avatar vorgeben, mit dem Spieler:innen in der diegetischen Welt handeln müssen. Dieser stellt eine singuläre audiovisuelle Entität dar, die statisch sein kann wie Pac Man in PAC-MAN (Namco/Namco, Midway 1980), in der Regel aber dynamisch ist, da sie Raum für Veränderungsmöglichkeiten bietet, etwa wenn Geralt in THE WITCHER 3: WILD HUNT (CD Projekt Red/CD Projekt 2015) durch Erfahrungspunkte neue Fähigkeiten erlernt oder mit Gegenständen ausgerüstet wird, die sowohl audiovisuelle als auch ludische Konsequenzen haben.

Games können Spieler:innen einen Avatar auswählen lassen. Aus einer begrenzten Anzahl an Figuren wird damit eine aktualisiert, die für das

2 Wesentlich sind dabei Fragen nach der Anthropomorphisierung des Avatars (vgl. Beil 2012, 14f.) sowie nach der Perspektive, aus der er abgebildet wird (vgl. ebd., passim).

Spielgeschehen als Avatar fungiert. Dabei kann es sich um eine ludisch irrelevante Auswahl handeln, wenn sich die angebotenen Figuren einzig hinsichtlich ihrer grafischen Gestaltung oder ihrer narrativen Beschreibung unterscheiden, wie dies z.B. in *LEFT 4 DEAD 2* (Valve Corporation/Valve Corporation 2009) der Fall ist. Oder aber die Spielenden können eine ludisch relevante Auswahl vornehmen, bei der die angebotenen Figuren auch hinsichtlich ihrer spielbezogenen Parameter (z.B. *skill points*) unterschiedlich sind, wie etwa in *VIR-TUA TENNIS 4* (Sega/Sega 2011).

Games können Spieler:innen einen Avatar um- oder neu gestalten lassen.

Aus einer virtuellen Menge von Möglichkeiten wird so ein Avatar mit verschiedenen audiovisuellen und/oder ludischen Attributen sowie ggf. einem narrativen Hintergrund entworfen, der – im Rahmen des Machbaren – an die eigenen Vorstellungen angepasst werden kann.

Am häufigsten findet sich diese Option in (Online-)Rollenspielen.

Die letzten beiden Möglichkeiten lassen sich nicht nur gut mit der Etymologie des Avatarbegriffs zusammendenken – aus einer transzendenten bzw. virtuellen Sphäre materialisiert sich eine endliche bzw. konkrete Gestalt auf Erden bzw. im Spiel –, sondern sie verbinden das Konzept des Avatars mit dem Prinzip des Anfang(en)s. Denn Auswahl und Gestaltung von Avataren stehen im Sinne einer Schwellensituation üblicherweise am Beginn des Computerspiels.

2 ANFÄNGE: SCHWELLENRÄUME

In Analogie zu Britta Hartmanns Beschreibung zum Anfang des Films gestaltet sich auch der Weg ins Computerspiel als „eine ganze Reihe *gestaffelter Rahmen und Schwellen* [Herv.i.O.]: extra- und paratextuelle, textuelle, narrative und diegetische“ (Hartmann 2009, 115). Zu diesen Schwellen gehören das Einschalten des Computers, das Starten des Spiels, das Einstellen von Settings, die Rezeption eines kinematographischen Vorspanns, die ersten Schritte in der Spielwelt usw. So gibt es also nicht *den* Anfang des Computerspiel(en)s, sondern eine Vielzahl von Anfängen. Einer dieser Anfänge ist auch die Aktualisierung des Avatars, die in

der Regel in einem eigenen Schwellenraum stattfindet. Was sind die Kennzeichen eines solchen Raumes?

Eine Schwelle bezeichnet den Übergang zwischen zwei Räumen und wirkt dabei gleichermaßen verbindend wie trennend (vgl. Saeverin 2002, 137). Sie beinhaltet gleichzeitig das Außen wie das Innen und erzeugt zudem einen eigenen Zwischenraum. Darin liegt, wie Walter Benjamin (1983, 618) betont, auch ihr Unterschied zur Grenze: „Die Schwelle ist eine Zone.“ Das bedeutet, in einem Schwellenraum kann jemand sich eine bestimmte Zeit lang aufhalten – jedoch nicht unendlich lang, denn der Schwelle wohnt stets eine „übergangsimmanent[e] Spannung“ (Saeverin 2002, 138) inne, die dynamisch von dem einen zu dem anderen Raum drängt. Schwellen laden also nicht nur dazu ein, im Dazwischen zu verweilen, sondern auch, überschritten zu werden. Nur die Transgression der Schwelle eröffnet Zugang zum neuen Raum; gleichzeitig findet im Akt der Überschreitung eine Verwandlung der Überschreitenden statt (vgl. ebd.).

Aktualisierungen des Avatars finden nun in der Regel in solchen Schwellenräumen statt, die noch vor Betreten der Spielwelt aufgerufen werden. Im Games-Diskurs werden dafür oft die englischen Begriffe *character selection screen* bzw. *character creation screen* verwendet. Hier treffen die Spielenden die Entscheidung, mit welchem Avatar sie die Spielwelt betreten möchten; die endgültige Bekräftigung dieser Entscheidung – mit-hin: die Überschreitung der Schwelle und ‚Verwandlung‘ – ist in der Regel irreversibel³ und hat Einfluss auf die Spielerfahrung, unterscheiden sich die aktualisierten Avatare doch häufig nicht nur in ihrer audiovisuellen Re-präsentation, sondern auch in ihren ludischen Fähigkeiten.

Ein typischer *character selection screen*, wie er sich etwa in dem Beat 'em up TEKKEN 5: DARK RESURRECTION (Namco/Namco, Namco Bandai Games 2005) findet (vgl. Abb. 1), zeigt einerseits die Auswahlmöglichkeiten der aktualisierbaren Avatare. Diese sind hier als Porträts der einzelnen Kämpfer:innen in Gestalt einer dreizeiligen Leiste am unteren Bildrand abgebildet. Andererseits rückt der *character selection screen* die

3 Falls überhaupt realisierbar, ist eine Neugestaltung zumeist mit hohem Aufwand und ludischen Kosten verbunden, etwa in Multiplayer-Spielen, oder nur nach einer bestimmten Zeit bzw. an bestimmten Punkten im Spiel möglich.

aktuell gewählte(n) Figur(en) in den Mittelpunkt, d.h. er zeigt sie bildraumfüllend. Diese Darstellung ergänzt die rein funktionale Auswahlmöglichkeit durch eine effektreiche Inszenierung, die den Spielenden die Individualität der gewählten Figur näherbringen soll. Im Kontext des Beat 'em up-Genres werden die Kontrahent:innen so im Bildraum positioniert, dass die Duellsituation betont wird. Ergänzt wird der *character selection screen* durch zusätzliche ludische Parameter (die Einstellungsmöglichkeit des Schwierigkeitsgrades) und statistische Angaben (Sieg-/Niederlagen-Bilanzen).



Abbildung 1: Avatare Auswahl in TEKKEN 5: DARK RESURRECTION.

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=pl8YkXY4sv8> [10.09.2018]
[bearbeitet].

Ein typischer *character creation screen* wie aus dem Rollenspiel DRAGON AGE: ORIGINS (Bioware/Electronic Arts 2009) dagegen ist komplexer und konzentriert sich darauf, die Gestaltungsmöglichkeiten des Avatars übersichtlich darzustellen sowie deren Auswirkungen direkt am Beispiel eines dreidimensionalen, oft skalierbaren und rotierbaren Modells zu visualisieren. Rollenspieltypisch erfolgt der Entwurf eines neuen Avatars in DRAGON AGE: ORIGINS mehrstufig: Zuerst werden aus vorgegebenen Optionen Geschlecht, Rasse, Klasse und narrativer Hintergrund gewählt, wobei die Auswahl einerseits ludische Parameter betrifft und sich andererseits

bildraumfüllend in Form eines veränderten Avatarmodells ausdrückt (vgl. Abb. 2). Im zweiten Schritt kann das Aussehen detailliert bearbeitet werden. Dazu stehen etwa für verschiedene Teile des Gesichts (Augen, Nase usw.) eine Fülle von Parametern zur Verfügung (Form, Größe u.Ä.), die mittels Schiebereglern justiert werden können, so dass insgesamt Millionen verschiedener Kombinationen denkbar sind (vgl. Abb. 3). Abschließend können durch die Verteilung von Punkten die spielerisch relevanten Fähigkeiten des Avatars bearbeitet werden; dies hat indes keine Auswirkung mehr auf dessen Aussehen (vgl. Abb. 4).





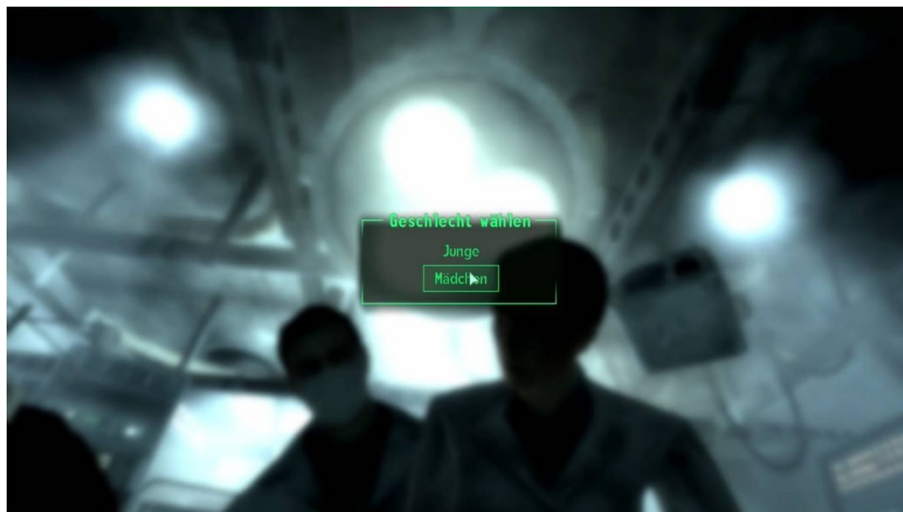
Abbildung 2-4: Avatarerstellung in DRAGON AGE: ORIGINS.

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=7vhPq7UqKmk> [10.09.2018]
[bearbeitet].

Sowohl *character selection* als auch *character creation screens* – die sich in Games auch vermischen können – bilden Schwellen zwischen extradiegetischem Menü und diegetischer Welt. Jene sind einerseits (bild-)räumlich voneinander getrennt, andererseits miteinander verbunden. Denn die Avataraktualisierung besteht zwar aus *nondiegetic operator acts* (vgl. Gallo-way 2006, 12ff.), d.h. die Spielenden vollführen Konfigurationshandlungen, die nicht in der Diegese lokalisiert sind, aber dennoch finden permanent (Vor-)Verweise auf die diegetische Welt statt. Die augenscheinlich größte Kontinuität stiftet dabei der zu aktualisierende Avatar, daneben werden Hintergrundinformationen zu einzelnen Figuren in der Spielwelt gegeben, konkrete Topographien erläutert usw.

Manche Computerspiele verlagern die Avataraktualisierung sogar in die diegetische Welt hinein. Damit wird der Spielanfang neu justiert: Die Schwellensituation findet nicht mehr vor dem Betreten der Spielwelt statt, sondern geht mit den ersten Schritten darin einher. In FALLOUT 3 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks 2008) ist dies wörtlich zu nehmen: Das Spiel narrativiert den Prozess der Avatarerstellung in Form der Geburt und Kindheit der Hauptfigur. Die erste Einstellung zeigt aus deren Subjektivität das Bild der eigenen Eltern in einem krankenhausähnlichen Raum. Der Vater fragt: „Mal sehen, bist Du ein Junge oder ein Mädchen?“.

Daraufhin können die Spielenden das Geschlecht auswählen (vgl. Abb. 5). Nach diesem Prinzip geht es weiter: „Du brauchst noch einen Namen, nicht wahr? Deine Mutter und ich haben uns unterhalten. Was hältst du davon?“ Hier werden die Spieler:innen aufgefordert, einen Namen einzugeben. Für die Erstellung des Aussehens wird eine Zukunftstechnologie herbeizitiert: „Anscheinend ist die Genprojektion abgeschlossen. Mal sehen, wie du aussiehst, wenn du erwachsen bist.“ Im nächsten Abschnitt des Spiels, der ein Jahr später stattfindet, wird nicht nur das (kindliche) Bewegungsrepertoire eingeübt, sondern auch das „Du bist S.P.E.C.I.A.L.“-Buch gefunden. Das Akronym steht für *strength*, *perception*, *endurance*, *charisma*, *intelligence*, *agility* und *luck*, bezeichnet also die Fähigkeiten des Avatars, denen Spieler:innen im Akt des Buchdurchblätterns rollenspieltypisch Punkte zuweisen müssen, um die Avataraktualisierung abzuschließen (vgl. Abb. 6).



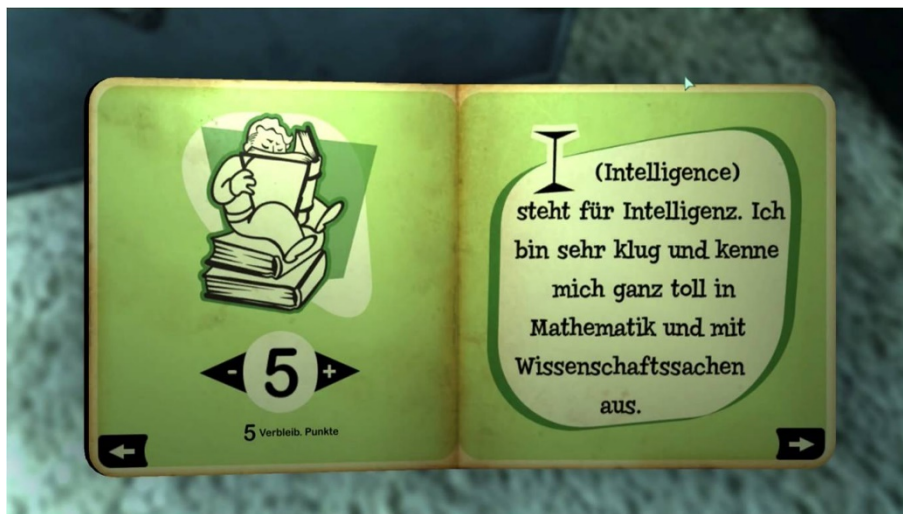


Abbildung 5 & 6: Narrativierung des Avatarentwurfs in FALLOUT 3.
Quelle: Eigener Screenshot.

3 ENTWICKLUNGEN: HISTORISCH UND GENERISCH

Die diskutierten Beispiele lassen sich auch aus einer historiographischen Perspektive in den Blick nehmen und in übergreifenden Entwicklungstendenzen einer Avatargeschichte verorten. Diese können mit den Begriffen *Ausdifferenzierung*, *genreübergreifende Pluralisierung*, *Komplexitätssteigerung* und *Individualisierung* beschrieben werden.

In ihren Anfangsdekaden sind Computerspiele entweder nicht avatarbasiert, wie etwa TENNIS FOR TWO (William Higinbotham 1958) oder BREAK-OUT (Atari, Inc./Atari Inc., Namco 1976), oder sie geben Spieler:innen Avatare vor, z.B. Cowboys in BOOT HILL (Midway/Midway Games 1977). Selektions- und Gestaltungsmöglichkeiten von Avataren differenzieren sich, basierend auf der Weiterentwicklung medialer Technologien des Computerspiels, erst im Lauf der 1980er Jahre heraus. Eine Vorreiterrolle nehmen hier Rollenspiele ein. 1981 bietet ULTIMA I (Origin Systems/Diverse) einen textbasierten *character creation screen* an, in dem mit Rasse, Geschlecht, Klasse, Name und Fertigkeitpunkten die bis heute genretypischen Attribute des Avatars bearbeitet werden können. Eine noch nicht editierbare, aber klassenabhängige Visualisierung des Avatars fügt 1985 THE BARD'S TALE (Interplay Productions/Electronic Arts, Ariolasoft) hinzu (vgl. Abb. 7).

Ab Ende der 1980er/Anfang der 1990er Jahre verbreiten sich Avataraktualisierungen immer mehr und über nahezu alle Genres hinweg: Im Jump'n'Run SUPER MARIO BROS. 2 (Nintendo R&D4/Nintendo 1988) können Spieler:innen sich entscheiden, ob sie die Levels mit Mario, Luigi, Toad oder Princess Peach absolvieren wollen (vgl. Abb. 8), im Rennspiel POWER DRIFT (Diverse/Diverse 1988) lassen sich die Rennautos mit verschiedenen Fahrer:innen bestücken,⁴ im Beat 'em up offeriert STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR (Capcom/Capcom 1991) die Möglichkeit, mit unterschiedlichen Kämpfer:innen zum Duell antreten zu können, usw. Heute sind Avataraktualisierungen nicht nur in den erwähnten, sondern auch in vielen weiteren Genres gang und gäbe, etwa im Sportspiel (FIFA 18, EA Vancouver, EA Romania/EA Sports 2017), im (Multiplayer-)Shooter (OVERWATCH, Blizzard Entertainment/Blizzard Entertainment 2016), in der Lebenssimulation (THE SIMS 4, Maxis, The Sims Studio/Electronic Arts 2014), in der Tiersimulation (WOLFQUEST, Minnesota Zoo, Eduweb/Eduweb 2015) sowie vor allem im MMORPG (THE ELDER SCROLLS ONLINE, ZeniMax Online Studios/Bethesda Softworks 2014).

Allgemein kann konstatiert werden, dass in den letzten drei Jahrzehnten parallel zum technologischen Fortschritt des Computerspiels eine enorme Komplexitätssteigerung der Avataraktualisierungsmöglichkeiten stattgefunden hat und weiter stattfindet: In immer mehr Games sind immer mehr Details des Avatars gestaltbar. Dabei spannt sich alleine hinsichtlich rein audiovisueller Bearbeitungsoptionen ein breites Spektrum auf, das von der Auswahl verschiedener Kostüme über die Anpassung von Stimmen bis zur Regulierung von Körperformen reicht. Gerade letztere befeuert nicht selten Diskurse um Norm(ierung)en und Sexismus in Computerspielen, etwa als Reaktion darauf, dass in Titeln wie dem MMORPG VINDICTUS (devCAT/Diverse 2010) über einen umgangssprachlich *breast slider* genannten Schieberegler die Größe von weiblichen Brüsten justiert werden kann. Als Replik auf dieses Phänomen wurde das Survival-Game

4 Zum nicht unproblematischen Verhältnis von Avataren und Rennspielen, etwa der Frage, inwiefern das Vehikel selbst oder doch der Fahrer/die Fahrerin als Avatar gelten kann, vgl. Beil/Rauscher 2018, 204f.

CONAN EXILES (Funcom/Funcom 2018) mit einem äquivalent funktionierenden *penis slider* veröffentlicht, der dem Spiel mehr Aufmerksamkeit zuteilwerden ließ als seine eigentliche ludische Qualität. Neben rein audiovisuellen Repräsentationsformen, die keine Auswirkung auf den Spielprozess haben, lassen sich aber zunehmend auch ludische Avatarattribute bearbeiten. Beispielsweise ermöglicht das Beat 'em up SOULCALIBUR V (Project Soul/Namco Bandai Games 2012) den Spieler:innen nicht nur, das Aussehen des Avatars zu verändern, sondern auch einen persönlichen Kampfstil mit verschiedenen Aktionsmöglichkeiten zu generieren; in ähnlicher Manier lässt sich in dem Wrestling Game WWE 2K18 (Yuke's/2K Sports 2017) ein Set an Moves kreieren, mit dem die Schaukämpfe bestritten werden können. All dies führt dazu, dass Avatare immer individualisierter werden, mithin: dass die Vorstellung, als wer oder was Spieler:innen in einem Game agieren möchten, immer mehr an das eigene Wunschbild angepasst werden kann. Dies ist eine Tendenz, die die Involvierung der Spieler:innen in die jeweiligen Games intensivieren soll (vgl. auch Turkey/Kinzer 2014).



Abbildung 7: Frühe Form der Avataraktualisierung in THE BARD'S TALE
Quelle Abbildung 7: <https://www.youtube.com/watch?v=RMUuwGhgcNE>
[10.09.2018] [bearbeitet].



Abbildung 8: Frühe Form der Avataraktualisierung in SUPER MARIO BROS. 2.
Quelle Abbildung 8: Eigener Screenshot.

4 FUNKTIONEN: KONFIGURATIVE INVOLVIERUNG

Während die Auswahl eines Avatars in einem *character selection screen* – trotz gelegentlicher ‚Lektüreangebote‘ in Form von Hintergrundtexten – in der Regel zügig vonstattengeht, laden *character creation screens* die Spielenden zum Verweilen auf der von ihnen erzeugten Schwelle ein. Vor dem Hintergrund der angesprochenen historischen Entwicklung werden durch die zunehmende Anzahl von Einstellungsmöglichkeiten die Schwellenräume der Avataraktualisierung in zeitgenössischen Spielen sogar immer extensiver. Parallel dazu etablieren sich für diejenigen, die schnell in die Spielwelt einsteigen wollen, die Optionen *preset* oder *random*, bei denen auf einen vorgefertigten bzw. nach dem Zufallsprinzip generierten Avatar zurückgegriffen werden kann. Wenn sie dies nicht in Anspruch nehmen, können die Spielenden aber auch Stunden bei der Avataraktualisierung verbringen und so diese Praxis des Spielanfangens ausdehnen.

Die vielfältige Offerte an Möglichkeiten, den eigenen Avatar zu entwerfen, lässt sich mit Neitzel als gleich zu Spielbeginn einsetzende Involvierungsstrategie, also eines der „Angebote und Einladungen [...], ein Spiel zu spielen, es weiterzuspielen oder immer wieder zu spielen“ (Neitzel 2012, 75), bezeichnen. Neitzel (2012) unterscheidet im Computerspiel zwischen aktionaler Involvierung (auf Grundlage von Handlungsaufforderungen), ökonomischer Involvierung (auf Grundlage von Belohnungssystemen), temporaler Involvierung (auf Grundlage von zeitlichen Zyklen), sensomotorischer Involvierung (auf Grundlage der Steuerung), visueller Involvierung (auf Grundlage der grafischen Repräsentation), räumlicher Involvierung (auf Grundlage kartographischer Elemente), emotionaler Involvierung (auf Grundlage von Identifikationsprozessen), sozialer Involvierung (auf Grundlage von Interaktionen mit menschlichen Mitspieler:innen) und narrativer Involvierung (auf Grundlage von Diegetisierungsprozessen). Die Avataraktualisierung lässt sich, um dieser Liste noch eine Kategorie hinzuzufügen, als *konfigurative Involvierung* bezeichnen. Nach Alexander Galloway (2006, 2) besteht das Computerspielen aus einer Abfolge von Handlungen seitens der Spieler:innen, den *gamic actions*. Diese können sich auf Interaktionsmöglichkeiten innerhalb der diegetischen Welt beziehen, es existiert aber auch eine Art von Spielhandlungen, die sich vor allem mit Zahlen und Einstellungsmöglichkeiten beschäftigt: „These are gamic actions in which the act of configuration itself is the very site of gameplay.“ (ebd., 13) Die konfigurative Erzeugung des Avatars wird so gleich zu Anfang eines Games zu einem Spiel eigenen Rechts, das in verschiedenen Modi ablaufen kann: entweder zielgerichtet oder, in Anlehnung an Roger Caillois' Konzept der *paidia* (vgl. 1965, 36ff.), frei und experimentell.

Eine gezielte Ausrichtung der Avatargestaltung kann sich darauf konzentrieren, einen für das jeweilige Spiel möglichst effektiven Avatar zu kreieren. Vor dem Hintergrund der Tatsache, dass – beispielsweise in Rollenspielen – zig oder hunderte von Stunden in der Spielwelt verbracht werden, steht in diesem Modus vor allem die bewusste Konfiguration der ludischen Attribute des Avatars im Mittelpunkt.

Ebenso können Avatare zielgerichtet im Hinblick auf ein bestimmtes Idealbild entworfen werden. Eine solche Avataraktualisierung kann im Sinne von Caillois gleichzeitig als Voraussetzung und als Teilprozess einer *mimicry* gesehen werden, bei der das Vergnügen darin besteht, „selber zu einer illusionären Figur zu werden“ (Caillois 1965, 28) – als Voraussetzung, da hier die Grundlagen für die folgenden Spielerfahrungen geschaffen werden, und als Teilprozess, da Spieler:innen bereits im Entwurfsprozess in die gewünschte Rolle schlüpfen. Bei diesem Modus der Avataraktualisierung sind vor allem die audiovisuellen Parameter entscheidend. Als Zielvorgabe können fiktive wie auch an die Realität der Spieler:innen angelehnte Vorbilder fungieren, beispielsweise Personen aus dem alltäglichen Umfeld oder aus der (massen-)medialen Sphäre. Inzwischen existieren zahlreiche Tutorials, die zeigen, wie sich anhand von Fotografien Schauspieler:innen, Politiker:innen oder Musiker:innen als Avatare ‚nachbauen‘ lassen, so dass Angelina Jolie, Michael Jackson oder Lady Gaga ihr Leben in der Miniaturwelt von THE SIMS 4 führen können (vgl. Abb. 9).



Abbildung 9: Lady Gaga als Avatar für THE SIMS 4.

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=YXDQkEhIAHM> [10.09.2018]
[bearbeitet].

Das Vorbild der Avataraktualisierung kann schließlich auch das eigene Ich sein.⁵ Die Kreation eines solchen Alter Ego kann manuell, aber auch mittels Tools automatisiert erfolgen. EA Sports etwa bietet für die neuesten Teile seiner FIFA-Reihe (Diverse/EA Sports, seit 1993) sowie seine UFC-Reihe (EA Canada, SkyBox Labs/EA Sports, seit 2014) mit dem *Game Face Generator* eine Online-Plattform an, die es ermöglicht, eigene Porträtfotografien hochzuladen, welche dann digitalisiert werden und anschließend in spielinternen *character creation screens* als Auswahlmöglichkeiten für die Gestaltung von Sportler:innen zur Verfügung stehen.

Alternativ zu diesen zielgerichteten Entwurfsprozessen kann die Kreation eines Avatars spielerisch-experimentell ablaufen. In diesem Fall dient der Editor als *sandbox*, in der Spieler:innen nach Belieben ausprobieren können, welche Einstellungsmöglichkeiten möglich sind. Dies kann zu einem Experimentieren mit Extremen führen, um herauszufinden, welche Formen der Fremdartigkeit Avatare annehmen können und welche als unmöglich ausgeschlossen werden. Denn wie alle Phänomene im Medium Computerspiel sind auch die in manchen Fällen scheinbar grenzenlosen Möglichkeiten der Avatargestaltung niemals wirklich frei, sondern durch die Rahmenbedingungen determiniert, die der Code des jeweiligen Spiels vorgibt. Spielende können nur in diesem Rahmen Veränderungen vornehmen. Der Rahmen ist indes niemals neutral, sondern stets ideologisch aufgeladen.

5 IDEOLOGIEN: NORMEN UND SUBVERSION

Wenn er nicht vorgegeben wird, ist der Avatar das Resultat performativer (Konfigurations-)Tätigkeiten seitens der Spielenden, bei denen viele identitätsstiftende Kategorien und deren Intersektionen bearbeitet werden. In Rekurs auf Judith Butler (vgl. 1991) erweist sich die Erzeugung des Avatars als Prozess von *doing gender, race, class, species, age* uvm. Games geben

5 Dabei scheint diese Entscheidung – den Avatar an das eigene Ich anzulehnen – im Falle von Exergames deren ‚Wirkung‘ zu erhöhen, etwa im Falle von Fitnessspielen oder Health Games; vgl. Seung-a 2012.

dabei mit ihren Standardeinstellungen vor, was als ‚normal‘ gilt, und determinieren durch die Einstellungsmöglichkeiten, inwiefern von dieser Norm abgewichen werden kann. Entscheidend ist dabei erstens, dass die Grenzen des Machbaren klar – und oft recht eng – abgesteckt sind und zweitens, dass diesen Grenzen sowie den Vorstellungen von Norm und Abweichung kulturelle Hierarchien und Stereotype zugrunde liegen. Eine ideologiekritische Analyse der Avataraktualisierung sucht nach solchen Reproduktionen kulturell hegemonialer Muster, aber auch nach Möglichkeiten zu ihrer Subversion. Dies soll an den Beispielen *gender* und *race* verdeutlicht werden.

Der erste einzustellende Parameter ist in vielen Computerspielen das Geschlecht des Avatars. Diesbezüglich bewegen sich die meisten Games innerhalb der patriarchal geprägten, heteronormativen Matrix: Avatare werden klar in der binären Geschlechteropposition ‚männlich‘/‚weiblich‘ verortet, andere Geschlechterformen sind nicht wählbar. Männlichkeit ist in der Regel die Standardeinstellung (vgl. Abb. 2) und fungiert damit als Norm. Auch weitere patriarchale und konservativ-stereotype Muster, etwa die Konnotation von Männlichkeit mit Kraft und Mut oder die Zurschau-stellung von weiblicher Sexualität, sind tief in die Avatarentwurfsmöglichkeiten vieler Games eingeschrieben. In dem MMORPG AION: THE TOWER OF ETERNITY (NCSoft/Diverse, 2008) erscheinen bei der Auswahl der Spielklasse die männliche und die weibliche Variation des Avatars nebeneinander. Dabei sind nahezu alle männlichen Krieger, Späher, Magier, Priester, Ingenieure oder Künstler in schwere Rüstungen oder hochgeschlossene Roben gekleidet, während bei den weiblichen Pendanten durch kurze Kleider oder tief ausgeschnittene Dekolletés ihre Sexualität betont wird, wodurch der weibliche Avatar als Blickfang für den *male gaze* (vgl. Mulvey 2016) fungiert (vgl. Abb. 10). In den folgenden Detaileinstellungen für den Körperbau werden bei den weiblichen Avataren unter anderem die *presets* ‚sexy‘ und ‚unschuldig‘ angeboten, während bei den männlichen Avataren ‚robust‘ und ‚flink‘ zur Auswahl stehen. Und auch bei der Stimme sowie beim Gesichtsausdruck kann der weibliche Avatar ‚verführerisch‘, der männliche dagegen ‚kaltschnäuzig‘ sein.



Abbildung 10: Geschlechterinszenierung in AION: THE TOWER OF ETERNITY.
Quelle: Eigener Screenshot.

Ähnliche Muster finden sich auch, wenn Avatare nicht entworfen, sondern nur in *character selection screens* ausgewählt werden können. Hier spiegelt sich die Dominanz des Männlichen oft schon auf quantitativer Ebene: In *TEKKEN 5: DARK RESURRECTION* etwa stehen 25 männlichen 7 weibliche Avatare gegenüber. Bei beiden Geschlechtern wird – den Konventionen des Beat 'em up-Genres folgend – ihre Körperlichkeit unterstrichen, allerdings auch in diesem Fall nach den beschriebenen Mustern: Männliche Körper sind muskulös und stehen für Stärke und Aggressivität, bei weiblichen Körpern wird ihre Sexualität betont, etwa durch die Hervorhebung der sekundären Geschlechtsmerkmale (vgl. Abb. 1). Allerdings existieren in *TEKKEN 5: DARK RESURRECTION* auch einige Avatare, die keine eindeutige Geschlechtszuschreibung aufweisen, etwa die Holzpuppe Mokujin. Dies ist zugleich eine Ausnahme bezüglich des Aspektes *race*.

Während in den Cultural Studies unter *race* gängigerweise menschliche Ethnien verstanden werden, erstreckt sich die Kategorie bei der Avatarkonkretisierung weiter, denn darunter fällt auch die Zugehörigkeit zu einer Spezies bzw. einer biologischen Rasse. In diesem Zusammenhang ist der Anthropozentrismus des Computerspiels auffällig, denn bei den meisten Games dominieren trotz der Existenz von Tieren, Robotern, Cyborgs, Elfen oder Zwergen menschliche Avatare: Bei *character selection screens*

können vor allem diese ausgewählt werden, bei *character creation screens* erweist sich die Rasse Mensch als gängige Standardeinstellung (vgl. Abb. 2) bzw. basieren Bearbeitungsmöglichkeiten wie diejenigen zur Statur auf menschlichen Maßen (vgl. Abb. 3). Nichtmenschliche Avatare werden demgegenüber oft anthropomorphisiert, um ihnen ihre Fremdartigkeit zu nehmen; dies ist etwa der Fall bei Wrecking Ball, dem Hamster aus dem Multiplayer-Shooter OVERWATCH. Oder sie werden als monströse oder böartige Kreaturen in Szene gesetzt, wie z.B. das Alien Sorlag in QUAKE III ARENA (id Software/Activision 1999). Durch diese Zuschreibungen lässt sich in vielen Computerspielen nicht nur eine anthropozentristische, sondern auch eine spezieisistische Sichtweise, also die Diskriminierung fremder bzw. nichtmenschlicher Lebensformen (vgl. Caffo/Horta/Rude 2015), beobachten.

Der ‚normale‘ zu wählende oder entwerfende Avatar im Computerspiel ist außerdem nicht nur menschlich und männlich, sondern auch weiß. In einer Untersuchung zur Ethnizität von Avataren in MMORPGS kommt David Dietrich (2012) zu dem Schluss, dass viele Online-Games nahezu ausschließlich von weißen Avataren bevölkert sind. In anderen Genres gilt Ähnliches: Weiße Avatare sind bei der Avatarauswahl in der Überzahl; weiße Hautfarbe gilt in den meisten Computerspielen als ‚normale‘ Standardeinstellung im Entwurfsprozess des Avatars (vgl. Abb. 2-4). Doch Games bieten durchaus auch die Möglichkeit an, Avatare aus anderen Ethnien zu generieren – entweder durch *preset*-Konfigurationen wie in FALLOUT 3, in dem aus den Varianten „Afroamerikanisch“, „Asiatisch“ oder „Latino“ gewählt werden kann, oder durch Gesichtskonturenregler, Hautfarbenpaletten u.Ä. wie in AION: THE TOWER OF ETERNITY. Dennoch gilt: Differenz zur dominanten Kategorie der *whiteness* (vgl. Dietrich 2012) muss meistens erst erarbeitet werden.



Abbildung 11: Drag-Avatar in SAINTS ROW IV.

Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=vnv3kuvldcU> [10.09.2018]
[bearbeitet].

Dies führt schließlich zu der Frage, inwiefern Spielende subversiv gegen die Ideologien der Avataraktualisierung agieren können. Eine Möglichkeit bei der Avatarerstellung ist, nicht auf *preset*-Einstellungen zurückzugreifen, sondern die Grenzen des Machbaren auszuloten und die gesetzten Normen gezielt zu dekonstruieren. Ein Beispiel dafür bietet die Kategorie Geschlecht. So ist es in SAINTS ROW IV (Volition/Deep Silver 2013) möglich, dem Avatar in einem ersten Schritt das (biologische) Geschlecht ‚männlich‘ zuzuweisen und ihn dann nachfolgend mit einem Kleid, High Heels und Make-Up auszustatten, ihm also ein soziales weibliches Geschlecht zu verleihen. Als Resultat entsteht ein Drag-Avatar, der auf den Bruch zwischen *sex* und *gender* und damit auch auf die Möglichkeitsräume von *queerness* (vgl. Jagose 2001) in der Avataraktualisierung verweist (vgl. Abb. 11).

Bei dieser Strategie sind Spieler:innen natürlich an die vorgegebenen Möglichkeiten gebunden. Die radikalere Form der Subversion, die den Code des Computerspiels in Angriff nimmt und so die Grenzen des Machbaren verschiebt, besteht im Einsatz von Mods. Mit Hilfe dieser programmierten Erweiterungen bzw. Veränderungen können neue Avatare oder Einstellungsmöglichkeiten in die ursprünglichen Spiele eingefügt werden. So stehen auf einzelspielbezogenen Websites wie *Minecraft Mods* oder

übergreifenden Distributionsplattformen wie *Mod Database* etliche Figurenmodelle oder komplette *character editors* zum Download zur Verfügung. Bemerkenswerterweise konzentriert sich ein Großteil der avatarbezogenen Mods darauf, a) den Spielfortschritt zu erleichtern, wie etwa im Fall des *Hero Editor*, mit dem im Hack & Slay-Rollenspiel DIABLO II (Blizzard North/Blizzard Entertainment 2000) die Statuswerte und Skills des Avatars verändert werden können; b) grafische Verbesserungen für Avatarmodelle zu liefern, etwa durch höher auflösende Texturen; sowie c) auf kreative, oft kontrastierende Weise populärkulturelle Formen und Figuren in Games einzubauen, etwa den Igel Sonic als Avatar in das Open World Game GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (Rockstar North/Rockstar Games 2004) zu implementieren. Ein Aufbrechen stereotyper Muster hinsichtlich *race*, *class*, *gender* usw. hingegen ist eher vereinzelt zu beobachten – als Beispiel sei hier die *Gender Mod* für MINECRAFT (Mojang/Diverse 2011) erwähnt, die die Avatare des Sandbox-Spiels um männliche, weibliche und kindliche Modelle erweitert. Obwohl also Mods aus ideologiekritischer Perspektive theoretisch ein hohes Subversionspotential für die Avataraktualisierung besitzen, schöpfen sie dieses in der Praxis nur selten aus.

6 FAZIT: PERSPEKTIVEN

Der vorliegende Beitrag stellt einen ersten Anlauf dar, Avatare und ihre Entwurfsprozesse als dynamische Phänomene zu begreifen, die einen prominenten Platz am Beginn von Games haben und somit als einer von vielen Computerspielanfängen gelten können. Die Schwellenräume der *character selection* und vor allem der *character creation screens* involvieren Spieler:innen, indem sie diese dazu auffordern, aus einem Angebot von Möglichkeiten ihren Avatar zu aktualisieren. Der Prozess dieser Aktualisierung wird in zeitgenössischen Games durch die Zunahme der Bearbeitungsoptionen immer extensiver und bedeutsamer. Wenn in Open World Games viele Stunden mit dem Avatar verbracht werden, will dieser besonders sorgfältig gestaltet werden. Und wenn in MMORPGs Begegnungen mit menschlichen Mitspieler:innen an der Tagesordnung sind, gilt es, den

eigenen Avatar von den anderen abzuheben. Die Avataraktualisierung wird zu einem Teil der Selbstinszenierung von Spielenden. Die vielen Gestaltungsoptionen von der Frisur über Tätowierungen bis hin zur Art der Schuhe, die der Avatar trägt, fungieren als Individualisierungsversprechen. Befeuert wird dieses Versprechen gerade in jüngster Zeit durch den Trend der Computerspielindustrie, immer mehr Mikrotransaktionen für ‚kosmetische‘ Items in Games einzubauen, d.h. Spieler:innen erwerben gegen Bezahlung Objekte, die keinen spielerischen Mehrwert haben, sondern rein audiovisueller Natur sind. Besonders oft fallen darunter zusätzliche Kostüme und Accessoires für den Avatar, mit denen er sich noch individueller gestalten lässt. Als wer oder was gespielt wird, wird also zunehmend auch zu einem ökonomischen Feld; unter dem Deckmantel einer suggerierten Einzigartigkeit arbeiten neoliberale, kapitalistische Mechanismen, die oft genug kulturelle Stereotype reproduzieren.

Dieses Phänomen zu untersuchen, ist nur eine von vielen weiteren Perspektiven; andere konnten in dem vorliegenden Beitrag nur angerissen werden. So wäre etwa die Weiterführung des historiographischen Zugangs, also eine Archäologie des Avatars und seiner Aktualisierungsmöglichkeiten, erkenntnisbringend – nicht zuletzt im Hinblick auf die Entwicklung ideologischer Tendenzen. Hierbei wäre zu untersuchen, inwiefern die erwähnten, zaghaften Erscheinungsformen von Diversität bezüglich Kategorien wie *gender* oder *race* Resultate einer Entwicklung der letzten Jahre sind und stereotype Muster zuvor noch stärker etabliert waren. Ideologiekritische Analysen könnten zudem andere Aspekte wie Einstellungsmöglichkeiten zu Körperlichkeit oder Alter von Avataren unter die Lupe nehmen, scheinen doch Schlankheit und Jugend weitere Normen zu sein, die sich in die Entwurfsprozesse von Avataren eingeschrieben haben. Und auch der Gegenstand selbst wird weitere Perspektiven liefern, denn die Möglichkeiten der Avataraktualisierung nehmen augenscheinlich an Vielfalt und Komplexität zu. Kurzum, und mit dem Motto der Ausgabe dieses Journals gesprochen: Die Game Studies-Forschung zum Avatar steht erst an ihrem Anfang.

7 QUELLEN

LITERATUR

- Beil, Benjamin (2012): *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld: transcript.
- Beil, Benjamin/Rauscher, Andreas (2018): Avatar. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden: Springer VS, S. 201–218.
- Benjamin, Walter (1983): *Das Passagen-Werk*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Butler, Judith (1991): *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Caffo, Leonardo/Horta, Oscar/Rude, Matthias (2015): Speziesismus. In: Arianna Ferrari/Klaus Petrus (Hg.): *Lexikon der Mensch-Tier-Beziehungen*. Bielefeld: transcript, S. 318–323.
- Cailliois, Roger (1965): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. München/Wien: Langen & Müller.
- Dietrich, David (2012): Worlds of Whiteness: Race and Character Creation in Online Games. In: David G. Embrick/J. Talmadge Wright/Andras Lukacs (Hg.): *Social Exclusion, Power, and Video Game Play*. Plymouth: Lexington, S. 99–114.
- N.N.: *EA Sports Game Face Generator*. <https://www.easports.com/de/gamefaceweb/> [10.09.2018].
- Galloway, Alexander R. (2006): *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hartmann, Britta (2009): *Aller Anfang. Zur Initialphase des Spielfilms*. Marburg: Schüren.
- Jagose, Annamarie (2001): *Queer Theory. Eine Einführung*. Berlin: Querverlag.
- Klevjer, Rune (2006): *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Online:

- https://folk.uib.no/smrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf [10.09.2018].
- McArthur, Victoria (2017): The UX of Avatar Customization. In: CHI '17 (Hg.): *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, S. 5029-5033. Online: <http://chi2017.acm.org/proceedings.html> [09.05.2019].
- N.N.: Minecraft Mods. <https://www.minecraftmods.com> [15.05.2019]
- N.N.: Mod Database. <https://www.moddb.com/> [10.09.2018]
- Mulvey, Laura (2016): Visuelle Lust und narratives Kino. In: Kathrin Peters/Andrea Seier (Hg.): *Gender & Medien-Reader*. Zürich/Berlin: diaphanes, S. 45-60.
- Neitzel, Britta (2005): Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Britta Neitzel/Matthias Bopp/Rolf F. Nohr (Hg.): „See? I'm real...“ *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘*. Münster: LIT, S. 193-212.
- Neitzel, Britta (2012): Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: GamesCoop (Hg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*. Hamburg: Junius, S. 75-103.
- Saeverin, Peter F. (2002): *Zum Begriff der Schwelle. Philosophische Untersuchung von Übergängen*. Oldenburg: Bis.
- Seung-a, Annie Jin (2012): Self-Discrepancy and Regulatory Fit in Avatar-Based Exergames. In: *Psychological Reports: Mental & Physical Health*, 111/3/2012, S. 697-710. Online: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2466/06.07.21.PRO.111.6.697-710> [08.05.2019].
- Turkey, Selen/Kinzer, Charles K. (2014): The Effects of Avatar-Based Customization on Player Identification. In: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 6/1/2014, S. 1-26. <http://gamesresearchlab.com/wp-content/uploads/2015/11/Avatar-Based-Customization.pdf> [08.05.2019].

SPIELE

Activision/Activision (1997): ZORK GRAND INQUISITOR.

Atari, Inc./Atari Inc., Namco (1976): BREAKOUT.

Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks (2008): FALLOUT 3.

Bioware/Electronic Arts (2009): DRAGON AGE: ORIGINS.

Blizzard Entertainment/Blizzard Entertainment (2016): OVERWATCH.

Blizzard North/Blizzard Entertainment (2000): DIABLO II.

Capcom/Capcom (1991): STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR.

CD Projekt Red/CD Projekt (2015): THE WITCHER 3: WILD HUNT.

devCAT/Diverse (2010): VINDICTUS.

Diverse/Diverse (1988): POWER DRIFT.

Diverse/EA Sports (1993ff.): FIFA [Spielreihe].

Diverse/Microsoft Studios (1997ff.): AGE OF EMPIRES [Spielreihe].

EA Canada, SkyBox Labs/EA Sports (2014ff.): EA SPORTS UFC [Spielreihe].

EA Vancouver, EA Romania/EA Sports (2017): FIFA 18.

Funcom/Funcom (2018): CONAN EXILES.

id Software/Activision (1999): QUAKE III ARENA.

Interplay Productions/Electronic Arts, Ariolasoft (1985): THE BARD'S TALE.

Lionhead Studios/Electronic Arts (2001): BLACK & WHITE.

Maxis, The Sims Studio/Electronic Arts (2014): THE SIMS 4.

Midway/Midway Games (1977): BOOT HILL.

Minnesota Zoo, Eduweb/Eduweb (2015): WOLFQUEST.

Mojang/Diverse (2011): MINECRAFT.

Namco/Namco, Midway (1980): PAC-MAN.

Namco/Namco, Namco Bandai Games (2005): TEKKEN 5: DARK
RESURRECTION.

NCSOFT/Diverse (2008): AION: THE TOWER OF ETERNITY.

Nintendo R&D4, Nintendo (1988): SUPER MARIO BROS. 2.

Origin Systems/Diverse (1981): ULTIMA I.

Project Soul/Namco Bandai Games (2012): SOULCALIBUR V.

Rockstar North/Rockstar Games (2004): GRAND THEFT AUTO: SAN
ANDREAS.

Sega/Sega (2011): VIRTUA TENNIS 4.

Valve Corporation/Valve Corporation (2009): LEFT 4 DEAD 2.

Volition/Deep Silver (2013): SAINTS ROW IV.

William Higinbotham (1958): TENNIS FOR TWO.

Yuke's/2K Sports (2017): WWE 2K18.

ZeniMax Online Studios/Bethesda Softworks (2014): THE ELDER SCROLLS
ONLINE.