

Verkörperung in virtuellen Welten: Avatare

Kira Lewandowski, M. A.

I. Virtuelle Welten als Möglichkeitsräume

Virtuelle Welten sind grundsätzlich ausdifferenzierbar (vgl. Abb. 1) und gehen mit unterschiedlichen Möglichkeiten, Begrenzungen und Anforderungen einher, die sich auch überschneiden können. Dazu zählen u. a.:

- die Ermöglichung von persönlichen und sozialen Erfahrungen (Jörissen 2010)
- die Möglichkeit zur Verkörperung/Identitätsdarstellung durch Verkörperungsangebote wie Avatare (Jörissen 2010)
- die Realisierung von Alltagspraktiken (Hoffmann 2023)
- die Repräsentation von Entwürfen des Selbst sowie Selbstdarstellung (Seebo & Rader 2024)

In großen Teilen handelt es sich dabei um **körperbezogene Praktiken**.



Abb. 1: Differenzierung von virtuellen Welten

II. Verkörperung durch Avatare

Avatare lassen sich u. a. begreifen als

- steuerbare Figuren innerhalb einer Spielwelt (Beil 2012)
- Verkörperung von Spielern und Kommunikationsagenten (Misoch 2014)
- Werkzeuge zur Manipulation von Objekten (Neitzel 2010) oder Spielwelten (Beil und Rauscher 2018)
- zweite Persönlichkeit ihrer Nutzenden (Neitzel 2010)
- digitale Selbst-Körper (Breil 2024) oder Körper-Andere (Breil 2024)

Um Avatare als empirisches Phänomen fassbar zu machen, entwirft Jörissen (2008) vier Strukturkategorien:

1. Avatare als digitale Objekte in digitalen Umgebungen (Rahmenstruktur)
2. Avatare als visuelle Artikulation (Präsentationsstruktur)
3. Avatare als (teilautonome) soziale Aktanten (Interaktionsstruktur)
4. Avatare als hybride Akteure (Erfahrungsstruktur)

„Ich bin eigentlich nur über Stories aktiv. Und Avatare benutze ich nicht.“
(Interview Aileen, Pos. 67)

Avatare als Körper-Andere und Selbst-Körper in sozialen Medien

„Unspektakulär wahrscheinlich. Also jetzt nicht mal, weil sie grafisch total schlecht sind. Sie sind halt durchschnittlich oder sind halt da. (.) Aber ich weiß nicht. Also ich habe ja mein Profilbild und mein Profil mit den Bildern von mir. Also ich bräuchte jetzt keine karikierte Figur meiner selbst irgendwie, um mich in Instagram zu präsentieren nochmal zusätzlich.“
(Interview Arash, Pos. 52)

- Bezeichnung des Avatars als „karikierte Figur“ deutet ein Konkurrenzverhältnis zwischen den hochgeladenen Bildern des eigenen Körpers (i. e. Profilbild, Beiträge) und einem möglichen Avatar an
- Angebot zur Verkörperung durch Avatare wird abgelehnt und einerseits über Verzerrungen, andererseits über Nicht-Notwendigkeit zurückgewiesen
- Avatar erfüllt in diesem Kontext keine spezifische Präsentationsfunktion, wobei die Präsentation des eigenen Selbst durch andere Funktionen erfolgen kann (Verkörperung durch Avatare als Zusatzangebot)

III. Avatare in Spiel- und Sozialwelten

„Ich habe kein Insta-Avatar erstellt. Einerseits **wüsste ich jetzt gar nicht, wo ich das machen kann und wo nicht**. Und ich habe auch **noch nicht die Notwendigkeit gesehen**. Also Avatare finde ich an sich sehr interessant. Ich bin da jetzt **bei Computerspielen und sowas natürlich sofort, ich meine das ist auch eine Voraussetzung**. Aber da ist man dann **sehr involviert** drin, da will man das halt auch machen und **hat nochmal so bestimmte Erwartungen** oder ist irgendwie involvierter darin, da die Charaktere zu erstellen. Das sind auch die **Möglichkeiten wahrscheinlich größer**. Aber auf Instagram **braucht man es einerseits nicht, die Möglichkeiten sind geringer**. Und ja, Instagram ist für mich halt keine Spielwelt oder **keine Welt, in die ich durch einen Avatar eintauchen muss oder will**. Ich glaube ich habe auch bei vielen anderen aus meinem Umfeld tatsächlich noch keinen Avatar gesehen. Also man sieht die immer mal wieder so. (.) Aber ich wüsste jetzt auch gar nicht, welchen Nutzen sie auf Instagram erfüllen.“ (Interview Arash, Pos. 50)

- Differenzierung von **Spielwelt** und **Sozialwelt** (hier Instagram) geht mit verschiedenen Möglichkeiten, Erwartungen und Anforderungen die Verkörperung durch Avatare betreffend
- Avatarbezug: **notwendige Voraussetzung** vs. **nicht-notwendiges Zusatzangebot**
- Avatar- und Weltbezug: **vielfältige Möglichkeiten, auch zum Eintauchen** vs. **geringe Möglichkeiten, Einsatz unklar**
- Weltbezug: **Welt, in die man stärker eintauchen will** vs. **Welt, in die man eher weniger eintauchen will**

IV. Ausblick

- Welche Bedeutung kann virtuellen Körpern und Verkörperungsformen bspw. durch Avatare dabei zukommen, den Körper als Orientierungspunkt in krisenhaften Zeiten (Kast 2003) zu begreifen?
- Inwiefern können Avatare die körperbezogene Praktik der Selbstdarstellung (Hoffmann 2023) in sozialen Medien ergänzen oder begrenzen?
- Welche Möglichkeiten bieten Avatare, um virtuelle Selbstbilder entsprechend verschiedener, durchaus pluralistischer Zukunftsentwürfe auszugestalten?