

MICHAEL LIEBE

Der Computerspiel-Avatar als Spielform des Selbst(?)

Abstract

Computerspiel: Mit ein paar Knopfdrücken eröffnen sich unendliche künstliche Welten ... Unter diesem Motto bewerben sich Computerspiele als das Massenmedium des 21. Jahrhunderts. Mit diesem Beitrag möchte ich beleuchten, welches Selbst in diesen anderen Welten agiert. Der Fokus liegt auf Einzelspieler-Spielen, die gänzlich neue Möglichkeiten individuellen Spiels erlauben.

Von außen greift der Computerspieler in eine durch Bildschirm und Lautsprecher vermittelte und durch Eingabegeräte erreichte Umwelt ein. Diese von der Medienphilosophin Sybille Krämer beschriebene "doppelte Position" des Computernutzers (1995) wird besonders offensichtlich, wenn über einen Avatar – einen virtuellen Stellvertreter – gespielt wird. Dieses zweite Ich verweist gleichzeitig auf ein Spiegelbild des Spielers und einen von ihm losgelösten Gegenstand, wie der Medienwissenschaftler Bob Rehak in Bezug auf Lacans Identitäts-Theorie pointiert (2003).

Der gewählte Begriff des Avatars impliziert diese Mehrdeutigkeit: Mit der Spielfigur verfügt der Spieler über einen Körper in der Spielwelt, mit welchem er agieren und seine Ziele verfolgen kann. Ferner beschreibt diese Metapher aus der indischen Mythologie auch den Werkzeugcharakter der Computerspielfigur. Die Avatare der hinduistischen Gottheit Vishnu waren stets auf die Probleme der jeweiligen Epoche zugeschnitten und für die Bewältigung der jeweiligen Aufgabe spezialisiert. Ebenso haben die Verkörperungen in den virtuellen Welten genau die Handlungsmöglichkeiten, die für den spielerischen Erfolg nötig sind. Trotz einer potentiellen Identifikation mit der Spielfigur – sei es auf Basis der Narration (Neitzel 2000), oder auf Basis der Funktionalität (Newman 2002) – vertritt der Avatar keine menschlichen Erscheinung, sondern visualisiert Kontrolle über sich und das Andere.

Besonders deutlich wird das Bild, sobald dieser letzte Aspekt provoziert wird. Künstlerische Thematisierungen von Computerspielen, wie beispielsweise die Wolfenstein 3D Modifikation SOD von Jodi (1999), erhalten zwar die originale Steuerung, zerstören aber das Kontrollgefühl durch extreme Verfremdung der Bildvorlage. Entsprechend dieser Methode konzentriert sich der Vortrag auf das neben den Bildern und Klängen der digitalen Spielwelt Liegende.

Zur Person

Michael Liebe schreibt derzeit im Rahmen des DFG-Forschungsprojekts "Medialität des Computerspiels" an der Universität Potsdam seine Dissertation zum Thema "Interaktion im und mit Computerspiel". Er ist Mitbegründer des Zentrums für Computerspielforschung "DIGAREC" sowie des Kunstfestivals "A MAZE."

Aktuelle Publikationen zum Thema: "Die Dispositive des Computerspiels" (Transcript 2008); "There is no Magic Circle - On the difference between computer games and traditional games" (UP-Verlag vorr. 2008). [www.michael-liebe.de]