

Karin Wenz

Der Avatar als Schnittstelle

2002-11-10

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17575>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Wenz, Karin: Der Avatar als Schnittstelle. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 26, Jg. 4 (2002-11-10), Nr. 6, S. 1–7. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17575>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Der Avatar als Schnittstelle

Von Karin Wenz

Nr. 26 – 10.11.2002

Abstract

In diesem Beitrag sollen die unterschiedlichen Funktionen des Avatars in MMORPG's (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) erläutert werden. Diese Funktionen können mit den beiden Metaphern Schnittstelle und Interface, die hier als komplementäre Funktionen gesehen sind, beschrieben werden. Als Beispiel wird das Rollenspiel *Ragnarok Online*, das sich noch in der Beta-Phase befindet, vorgestellt.

Die Forschung zu Computerspielen in den modernen Kulturwissenschaften steckt noch in den Kinderschuhen. Bis zu Beginn der 90er überließ sie das Feld bereitwillig einem Bereich der Wirkungsforschung, der den Diskursen der Printmedien folgte und vor allem versuchte, den schädlichen Einfluss der Computerspiele nachzuweisen.

Dabei konkurrieren Computerspiele längst mit Film und Fernsehen, ja ihnen werden im Fernsehen sogar in einer eigenen Sendung von 22-24 Uhr abendlich zwei Stunden gewidmet. Wurde früher vor dem schädlichen Einfluss von Film und Fernsehen gewarnt, so hat sich dieser Diskurs längst verschoben und findet in den letzten Jahren sein *déjà vu* - übertragen auf Computerspiele. Dabei sind Computerspiele alles andere als neu. Sie haben sich längst innerhalb der Populärkultur etabliert und blicken mittlerweile auf 40 Jahre Geschichte zurück.

Sind sie mittlerweile salonfähig geworden? Der Diskurs in den Medienwissenschaften ebenso wie die diesjährige Dokumenta legen dies nahe. Auf der Dokumenta war eine Arbeit von Feng Mengbo aus Peking zu sehen, die als Ausgangspunkt den Online Ego-Shooter Quake nimmt und die Ausstellungsbesucher unter dem Titel Q4U durch die Räume dieses Ballerspiels laufen lässt. Er hat einen Avatar seines eigenen Körpers in das Spiel eingefügt, so dass die Besucher jetzt den Künstler im Werk selbst morden können. Zugleich können die Besucher als Avatar für das Spiel ebenfalls ein Bild des Künstlers aussuchen, so dass dieser sich verdoppelt, verdreifacht, etc. Projiziert wird dieses

Spiel auf 3 große Leinwände auf denen wir je einen Spieler und seinen Avatar verfolgen können.



Abb1.: Eine Fotodokumentation der Arbeit Feng Mengbos aus dem Katalog zur Dokumenta 11.

Interaktivität ebenso wie Identität sind die Fragen die diese Arbeit leiten. Drei Ausstellungsbesucher, die zugleich zu Spielern werden, kämpfen hier mit- und gegeneinander. Die Grenze zwischen Avantgardekunst und kommerziellem Computerspiel wird hier fließend.

Avatar

Der Begriff Avatar wird heute für fast jede computeranimierte Figur benutzt.

"[Der Avatar] 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, um dem Bösen zu wehren und Unheil abzuwenden." (Wessely 1997: 177f.)

Übertragen auf das Christentum wäre Christus der Avatar Gottes. Im Hinduismus kann ein Avatar menschliche oder tierische Gestalt annehmen. Wie Britta Neitzel treffend formuliert: Der Avatar "spielt mit. Er steigt während des Spiels in dieses hinab und ist von seiner Inkarnation abhängig, unterwirft sich den Regeln des Spiels. Wie der Gott Vishnu von seiner irdischen Inkarnation abhängig ist, ist auch der Videospiele von seinem Stellvertreter abhängig und kann nur durch ihn handeln." (Neitzel 2001: 66)

In meinem Beispiel dem MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) *Ragnarok Online* im Anime-Style, das sich im Moment noch in der Beta Phase befindet, übernehmen sowohl ein selbstgewählter Avatar als auch der Mauszeiger, der als Cursor mit wechselnder Gestalt erscheint, diese Stellvertreterfunktion. Der Mauszeiger erscheint je nach Funktion als Pfeil oder als Hand des Avatars. Der Avatar ist im Computerspiel die wichtigste Erscheinungsform, zwischen materieller und immaterieller Ebene, zwischen der realen Lebenswelt und dem Maschinenkode (cf. Ingwersen 2001: 77). "Außerdem ist der Avatar Bote einer besseren zukünftigen (digitalen) Welt, Verheißung eines unsterblichen göttlichen (digitalen) Körpers" wie Ingwersen (2001: 77) euphorisch formuliert.



Abb.2: 2 Avatare aus dem MMORPG Ragnarok Online. Wir sehen hier 2 verschiedene Charaktere: sitzend ein Swordman (Schwertkämpfer), im Vordergrund steht ein Acolyte (Wandermönch)

Bevor die Funktion des Avatars als Schnittstelle und als Interface beschrieben werden soll, zunächst kurz einige Bemerkungen zum Begriff der Schnittstelle.

Schnittstellen

Die technische Definition für Schnittstellen ist sehr eng gefasst und bezieht sich konkret auf Technologien. Sie lautet folgendermaßen: Schnittstellen sind die definierte Grenze zwischen zwei Hardware -Einrichtungen, Computern, Datenübertragungseinrichtungen oder logischen Softwareeinheiten. Eine Schnittstelle definiert die Gesamtheit der Festlegungen für die physikalischen Eigenschaften der Schnittstellenleitungen sowie die auf den Schnittstellen ausgetauschten Signale und die Bedeutung der ausgetauschten Signale. Durch sie werden technische Funktionen und/oder administrative Zuständigkeiten bei Geräten und Netzen voneinander abgegrenzt.

In den Kulturwissenschaften verwenden wir dagegen ein weitgefasstes Konzept von Schnittstellen. Nach Lischka ist eine Schnittstelle eine Stelle, "an der durch einen ‚Schnitt‘ eine Unterscheidung getroffen wird" (Lischka 1997:9). Ganz allgemein wird sie damit zu einer Stelle an der wir uns in einem Medium für eine Form entscheiden. Mit dieser umfassenden Definition wird die dynamische Differenzierung von Medium und Form zur Schnittstelle par excellence (Lischka 1997: 27). Damit wird aber jede Form der Mediatisierung zur Schnittstelle, zum "Zwischen" oder zur Zäsur (cf. Tholen 1997). Als Schnittstelle gelten damit Zeichenprozesse und zwar sowohl in ihrer vermittelnden Funktion in Kommunikationen als auch Prozesse der Differenzierung, die die Basis aller Zeichensysteme darstellen.

Die Metapher der Schnittstelle fokussiert auf diesem Schnitt, der Trennung. Ein Schnitt bedeutet aber, dass etwas, was zuvor eine Einheit darstellte, gewaltsam getrennt wird. Bezogen auf die digitalen Medien sind Schnittstellen aber gerade nicht Trennungen eines einst Ganzen, sondern Verbindungen zwischen getrennten Einheiten. In diesem Kontext erscheint mir die Metapher des Interfaces - des Zwischengesichts -, das vermittelnd zwischen Hardware und Software oder zwischen Nutzer und Technologie eingesetzt wird erhellender. Die Metapher des Interfaces ist nicht einfach die englische Entsprechung der "Schnittstelle", sondern verhält sich zu ihr komplementär.

Der Avatar als Schnittstelle

Am Beispiel des MMORPG *Ragnarok Online* möchte ich zeigen, welche Interfaces und Schnittstellen sich für die User eröffnen und wie sowohl die Trennung, die dem Begriff der Schnittstelle inhärent ist, als auch die Verbindung, die das Interface betont, genutzt werden. Zunächst jedoch zum Begriff des Avatars.

Wird die Spielfigur im Computerspiel als Avatar bezeichnet, erhält dies zugleich unsere Position als SpielerIn. Ein Avatar ist die Verkörperung des Göttlichen in einer Welt. Wir werden in den Gottstatus erhoben und scheinen durch unsere Steuerung der Spielfigur uneingeschränkte Kontrolle über diese Welt auszuüben.

Britta Neitzel formuliert dies folgendermaßen: "Diese Verdopplung und die damit einhergehende Auflösung der Subjektgrenzen kann schließlich auch den Weg zu einer möglichen Erklärung des Rauschhaften eines jeden Spiels aufzeigen. ... So mag es zwar sein, dass die symbolische Beherrschung einer Welt, die ein Allmachtsgefühl vermittelt, zum Vergnügen am Spiel beiträgt. Jedoch wäre es immer gekoppelt an sein Gegenteil, an das Versinken und Eingehen, das Sich-Auflösen im Spiel" (Neitzel 2002: 67). Der Avatar - als unser Stellvertreter im Spiel - versetzt die Spielerin also nicht nur in eine Machtposition, sondern ist ein wichtiges Element, das die Immersion in das Spiel ermöglicht.

Aber dies ist nicht der einzige Effekt, den die Verwendung eines Avatars haben kann. Und vor allem nicht in Online-Rollenspielen, in denen wir mit bis zu mehreren Tausend Spielern gleichzeitig spielen. Denn gerade Computerspiele zwingen uns in ihre eigenen begrenzten Regelsysteme und begrenzen unseren Handlungsradius enorm. Dies machen die Kommunikationsformen deutlich, die sich ganz typisch für MMORPG's entwickeln.

Online-Rollenspiele bieten den Spielern sehr viele unterschiedliche und differenzierte Kommunikationsmöglichkeiten an. Spieler können mit allen anderen Spielern, die sich gemeinsam mit ihrem Avatar in Sichtweite befinden kommunizieren. Man kann aber auch gezielt einen Spieler ansprechen (whispern), wenn man den Namen seines Avatars kennt. Man kann innerhalb einer festdefinierten Gruppe - der sogenannten Party, die aus bis zu 8 Personen bestehen kann - kommunizieren und innerhalb der sogenannten Gilden. Es scheint also, als ob Kommunikationsmöglichkeiten in Hülle und Fülle bereitgestellt werden.

Das Spiel selbst ist in bestimmten Bereichen natürlich hochgradig standardisiert. Trotz interaktiver Möglichkeiten gibt es dennoch viele automatische Prozesse, die von den Spielern nicht beeinflusst werden können. So ist z.B. die Wahl eines Avatars ein standardisierter Prozess, der nur eine Auswahl innerhalb eines klar vorgegebenen Rahmens möglich macht. Ganz anders hingegen der Chat: da dieser von den jeweiligen Texteingaben der Spieler abhängig ist, ist dieser nicht automatisiert und bietet die Möglichkeit eines individuellen Austausches. Online

Rollenspiele zeichnen sich dadurch aus, dass die Spieler zunehmend ein Bedürfnis entwickeln, soviel "Realität" wie möglich in das Spiel einfließen zu lassen. Dadurch wird die fiktionale Welt des Spiels aber zunehmend sekundär und tritt hinter der Kommunikationsfunktion des Spiels zurück. Neuerdings wird *Ragnarok Online* daher auch beworben als: Online Rollenspiel und Community.

Ein Online Rollenspiel zeichnet sich dadurch aus, dass die Spiel-Situation sich uns jedesmal wenn wir uns einloggen wieder neu entfaltet. Dies liegt weniger an der angebotenen Spielumgebung als viel mehr an der Tatsache, dass wir mit anderen Spielern zugleich Online sind, die die kommunikativen Möglichkeiten jedes Mal wieder neu und interessant gestalten. Offensichtlich werden aber die kommunikativen Möglichkeiten des Spiels zunehmend als zu eng empfunden und so entwickeln sich vor allem für Rollenspiele nicht nur Websites, die von Fans gestaltet werden, sondern auch Foren, Chatrooms, Marktplätze Online und Fanart, die die kommunikativen Möglichkeiten des Spiels ausbauen und weiter differenzieren. So kann innerhalb dieser Marktplätze z.B. gehandelt werden. Konkret bedeutet dies, dass Spieler sich dort treffen und einen Zeitpunkt und Ort im Spiel vereinbaren, um dann dort handeln zu können. So wird die fiktionale Welt des Spiels in zweierlei Hinsicht überschritten. Einerseits geht das Spiel auch außerhalb der üblichen klaren Spielgrenzen und der Spielwelt hinaus weiter, andererseits wird durch den Chat im Spiel bereits "Realität" hereingeholt.

Natürlich werden nach einer Zeit des gemeinsamen Spielens auch Email-Adressen ausgetauscht, Photos verschickt und der Kontakt über das gemeinsame Spielen hinaus
ausgedehnt.

Beginnen Spieler eines MMORPG's zunächst aus Spass am Spielen Zeit Online zu verbringen, so wird im Laufe der Zeit das Spielen zum Mittel, um die anderen Spieler wieder zu treffen. Das eigentliche Spiel wird zunehmend sekundär.

Es stellt sich die Frage, woran dies liegt: Die Erklärung ist meiner Meinung nach in der Funktion des Avatars mitbegründet. Dieser fungiert Verkörperung der SpielerIn im Spiel, die die Spieler häufig auch innerhalb der Foren in seiner Funktion als Interface weiterverwenden, andererseits aber eben auch als Schnittstelle und damit als Trennung, die wieder aufgehoben werden muss. Die zusätzliche Schnittstelle erweckt den Wunsch nach Verbindung umso stärker.

Literatur

Adamowsky, Natascha. 2000. Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt: Campus.

Boehler, Michael & Manuela Kocher. "Über den ästhetischen Begriff des Spiels als Link zwischen traditioneller Textermeneutik, Hyperfiction und Computerspielen."

Jahrbuch für Computerphilologie. 1. Feb. 2002. <<http://computerphilologie.uni-muenchen.de/jg01/kocher-boehler.html>>.

Gebauer, Gunter & Christoph Wulf. 1998. Spiel, Ritual, Geste: Mimetisches Handeln in der sozialen Welt. Reinbek: Rowohlt.

Ingwersen, Sören. 2001. "Elektrowahn." In Knut Hickethier & Britta Neitzel (eds.). Computerspiele. (Reihe Ästhetik und Kommunikation 115): 75-78.

Juul, Jesper. 2000. "What computer games can and can't do." URL: <http://www.jesperjuul.dk/text/>

Lischka, Gerhard, Johann. 1997. Schnittstellen. Bern: Benteli

Manovich, Lev. 2001. The Language of New Media. Cambridge, MA: MIT.

Neitzel, Britta. 2001. "Die Frage nach Gott." In Knut Hickethier & Britta Neitzel (eds.). Computerspiele. (Reihe Ästhetik und Kommunikation 115): 61-68.

Schlechtweg-Jahn, Ralf. 1997. "Computerzombie oder Homo ludens? Tendenzen der Forschung zum Computer- und Videospiele." Zeitschrift für Semiotik. 19.3 (1997): 317-327.

Tholen, Georg Christoph. 1997. Die Zäsur der Medien. In Winfried Nöth & Karin Wenz (eds.). reden über medien. (Reihe Intervalle 2, Schriften des WZ2). Kassel: Kassel University Press.

Wesseley, Christian. 1997. Von Star Wars, Ultima und Doom. Frankfurt/Main: Lang.