

Mela Kocher

## Autonome Avatare: Hybris virtueller Zeichen-Körper?

2002-11-10

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17571>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Kocher, Mela: Autonome Avatare: Hybris virtueller Zeichen-Körper?. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 26, Jg. 4 (2002-11-10), Nr. 6, S. 1–15. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17571>.

### 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/>

# Autonome Avatare: Hybris virtueller Zeichen-Körper?<sup>1</sup>

Von Mela Kocher

Nr. 26 – 10.11.2002

## Abstract

Avatare als virtuelle Gestalten in ihren verschiedenen Ausprägungen (von der elektronischen Stellvertreterin einer Userin in einem Grafik-Chatprogramm oder Computerspiel bis zu einem mit künstlicher Intelligenz versetzten Online-Banker oder einem virtuellen Popstar) rücken immer mehr in den Blickpunkt des Interesses von verschiedenen Gebieten wie der Medizin, der Politik, Wirtschaft, Unterhaltungsindustrie und nicht zuletzt geisteswissenschaftlicher Bereiche. Im Kontext von Fragestellungen um Zeichenhaftigkeit von Körpern im Netz in ihrem materiellen/entmaterialisierten Umfeld soll es zunächst einmal darum gehen, über den Umweg einer etymologischen Begriffskritik eine semiotische Analyse des Avatars - in einer seiner Funktionen als elektronischer Stellvertreter des Menschen - zu leisten.

Bezeichnet der Begriff 'Avatar' im Hinduismus die zur Erde hinuntergekommene Gottheit in der Gestalt eines Menschen, so ist dieser Avatar, liest man ihn als de Saussuresches Zeichen, das signifiant, der materielle Aspekt des Zeichengefüges, welcher auf die Bedeutungsebene, das zunächst immaterielle signifié, nämlich die Gottheit, verweist. Im Internet verhält sich dies genau umgekehrt: Verweist der Avatar vom funktionalen Aspekt her noch immer auf eine Art Gottheit - User als Kontrollinstanz - so verhält es sich mit den Aspekten von Materialität und Immaterialität umgekehrt: Der Avatar als signifiant ist als Bewohner einer virtuellen Welt in gewissem Sinne immateriell und verweist auf den User in dessen materieller, realweltlichen Entität.

Wie dies anhand einiger Beispiele aus der Filmwelt aufgezeigt wird, verweist das Konzept des autonomen Avatars - der künstlich-intelligenten, selbstgesteuerten Netz-Existenz -, spannt man den Bogen von de Saussure weiter, auf das semiotische Paradox des selbstreferentiellen Zeichens und wirft weitere Fragen auf in Bezug auf Dualitäten von Materialität/Immaterialität und Real Life/Virtual Reality.

## **Adam, Alraune und Automaten - das Spektrum künstlicher Lebewesen**

In die Ahnenreihe künstlicher Wesen, welche die Literatur bis heute hervorgebracht hat - von Adam und den Alraunen zu Pinocchio, von Goethes Zauberbesen bis zu Golem und Frankenstein - gehören Lebewesen unterschiedlichen Materials: Lehm, Holz, Fleisch und Blut etc. Es erstaunt nicht, dass die narrativen Medien des ausgehenden 20. Jahrhunderts im Kontext der Digitalisierung einen spezifischen Typus von mehr oder minder intelligenten Lebewesen in Menschengestalt kreierten, nämlich denjenigen aus Bits und Bytes.<sup>2</sup> Diesen literarischen Visionen stehen eine Anzahl von Forschungsprojekten und Experimenten zur Implementierung von künstlicher Intelligenz als auch von Körperlichkeit im digitalen und im 'realen' Raum gegenüber; die Forschung steckt aber noch in den Kinderschuhen.<sup>3</sup> Untersuchungsgegenstand dieser Ausführungen sind daher einerseits Erscheinungsformen des Menschen im digitalen Raum, welche in narrativen Medien präsentiert werden, andererseits bereits existierende Implementationen von (simulierter) künstlicher Intelligenz im Menschenkörper in der Netzwelt, wie man es zum Beispiel von Software-Agenten her kennt. Dabei werden auch digitale Stellvertreter der Userin mit einbezogen, welchen man in Computerspielen häufig begegnet. Für letztere hat sich in den 80er-Jahren die Bezeichnung 'Avatar' durchgesetzt; ein Begriff, welcher in folgenden Ausführungen für digitale Stellvertreter, aber auch für 'intelligente' autonome Netzentitäten benutzt, also ausgeweitet wird.<sup>4</sup>

Im Zusammenhang mit der Sektion "Zeichenkörper im Netz" der Semiotik-Tagung in Kassel, in deren Kontext vorliegende Ausführungen entwickelt wurden, geht es zunächst einmal darum, der Zeichenhaftigkeit der verschiedenen Avatarformen nachzuspüren. Da die Erscheinungsformen des menschlichen Körpers im Netz unterschiedliche Grade an Autonomie bzw. Intelligenz aufweisen, steht hier die Dichotomie von Geist und Körper, von Form und Inhalt, Struktur und Bedeutung im Vordergrund. Diese Dichotomie entspricht der Binarität des Sprachzeichens, wie es vom Linguisten Ferdinand de Saussure in seinen Grundlagen zur Semiotik dargestellt wurde. Die den folgenden Ausführungen zugrunde liegende These lautet, dass die Zeichenkörper Avatar und Sprachzeichen strukturelle Analogien aufweisen, welche insbesondere über das Konzept der Referenz zu fassen sind. Es wird daher versucht, das Zeichenkonzept von de Saussure auf den Avatar als Zeichenkörper zu übertragen, wobei die Anlage des vorliegenden Textes als vorgängig explorativ zu verstehen ist.

Die Übertragung des Zeichenbegriffes von de Saussure auf den Avatar wird über eine etymologische Herleitung des Avatarbegriffs angegangen; dabei werden Fragen nach der Referenz und nach dem Verhältnis von Materialität/Immaterialität aufgeworfen - Fragen, welche wieder auf dichotomische Zustände zurückgehen.

Anhand von Beispielen aus der Populärkultur wird versucht, eine Kategorienbildung des Avatars aufgrund semiotischer Kriterien zu leisten. Zunächst aber geht es um eine kurze etymologische Herleitung und genauere Charakterisierung des digitalen Avatars und seiner verschiedenen Ausprägungen.

## Virtuelle Realität - Leben in der Netzwelt?

Als erster digitaler Avatar gilt Max Headroom, ein virtueller Fernsehmoderator und TV-Star einer gleichnamigen britisch-amerikanischen Fernsehserie, welche 1984 zum ersten Mal ausgestrahlt wurde. Populär wurde der Begriff des Avatars jedoch erst 1992 durch den Cyber-Roman "Snow Crash" von Neal Stephenson, welcher eine digitale Stadt entwirft, worin sich User einloggen und mittels Avatare miteinander kommunizieren können.

Unter dem Begriff des Avatars werden, wie bereits vorausgeschickt, nicht allein digitale Spielfiguren, sondern verschiedene Repräsentationen des menschlichen Körpers sowie intelligente Lebensformen im Netz verstanden. Avatare können daher nach unterschiedlichen medialen Erscheinungsformen und Funktionen differenziert werden, beispielsweise aufgrund ihrer Kontrollstufen in Hinblick auf den User. Wie folgende Aufstellung zeigt, gibt es Avatare, welche durchgängig durch den User gesteuert werden und solche, welche nur eine partielle oder gar keine Manipulation zulassen, natürlich immer im von der Software vorgegebenen Rahmen.

Kontrollstufe	Bezeichnung/Beispiel
hoch	textbasierter Avatar: Login-Name, Chat-Name bildbasierter Avatar: Chat-Avatar, Spiel-Avatar
mittel	Software-Agenten, Bots, Biots
tief	Biota, autonome Avatare

Abb. 1: Avatare und ihre unterschiedlichen Kontrollstufen

a) hohe Kontrollstufe: der Avatar im engeren Sinne

In diese Kategorie gehört der Avatar im 'klassischen' Sinne, d.h. wie er von den meisten Usern verstanden wird. Der Avatar übt hier unter anderem die Funktion des digitalen Stellvertreters der Internetnutzerin aus.<sup>5</sup> Diese Stellvertreter werden direkt von der Spielerin gesteuert und gehorchen jedem Mausklick.

Obschon generell erst grafische Repräsentationen des Menschen im Netz als Avatare bezeichnet werden, sollen hier auch textbasierte Avatare in die Liste aufgenommen werden, d.h. Login-Namen, Chat- und MUD-Nicknames etc. - dies nicht zuletzt aufgrund der körperbetonten Namensgebung, welche sich UserInnen oft aussuchen, zum Beispiel funkeymonkey, zwerg, amazone etc.<sup>6</sup> Grafische Avatare dieser Kontrollstufe sind hauptsächlich in der digitalen Spiellandschaft zu finden bzw. in Bildschirmspielen, welche aus der 3. Perspektive gespielt werden.<sup>7</sup> Dabei wird der Spielerin entweder ein Avatar zugeteilt, wie dies in den meisten Actionspielen und Adventures der Fall ist, oder aber sie kann sich eine Spielfigur auswählen und ihr bestimmte Eigenschaften zuweisen, wie man dies von Rollenspielen her kennt.

#### b) mittlere Kontrollstufe: der partiell regulierbare Stellvertreter

Software-Agenten, Bots und Biots sind Softwareprogramme, welche bis zu einem gewissen Grad im Dienste der Computernutzer stehen und Aufgaben erledigen. Sie können partiell gesteuert werden, wirken aber bereits autonom und künstlich intelligent.<sup>8</sup>

#### c) tiefe Kontrollstufe: die autonome Persönlichkeit im Netz

Tatsächlich existierende, vom User mehr oder minder unabhängige Lebensformen im Internet werden unter den Sammelbegriff Biota gestellt.<sup>9</sup> Diese Netzentitäten, die mit der Umwelt interagieren können - aber nicht müssen -, um zu existieren, haben organische Eigenschaften, die zum Teil mit denjenigen von RL<sup>10</sup> vergleichbar sind; ein Beispiel für diese Gattung sind Computerviren.

Autonome Avatare, d.h. intelligente Wesen in Menschengestalt, welche sich nur in virtuellen Umgebungen bewegen, waren seit den 1990ern Bestandteil von verschiedenen befristeten Projekten, so zum Beispiel die bekannte japanische Popdiva Kyoko Date und der virtuelle deutsche Popstar E-Cyas, welche beide durch ihre musikalischen Hits bekannt wurden, E-Cyas bezeichnenderweise durch seinen Song "Are you real?" - eine Frage, welche er an sein Publikum richtete und welche die brüchige Dualität von real und virtuell thematisiert.<sup>11</sup>

Da diese Online-Projekte bisher noch keinen dauerhaften Erfolg zeitigten, sind Beispiele für autonome Persönlichkeiten im Netz vor allem in der popkulturellen Literatur- und Filmszene zu finden. Bevor diese genauer betrachtet werden, sollen über die etymologische Herleitung des Avatarbegriffs ein paar wichtige Merkmale dieser virtuellen Körper für eine semiotische Fragestellung herausgearbeitet werden.

## Avatâras - die inkorporierte Gottheit

Das Wort Avatar hat seinen Ursprung im Hinduismus. Dort bezeichnet es die Inkarnation des hinduistischen Gottes Ishvara:

"The word "Avatâra" [...] has as its root "tri" passing over, and with the prefix which is added, the "ava", you get the idea of descent, one who descends. [...] So that [...] there is the thought of a descent from above, from Ishavara to man or animal."<sup>12</sup>

Die Manifestation der Gottheit Ishvara, welche als philosophisches Konzept mit dem Term Logos (Vernunft, Wort, Verstand, Rede) gleichzusetzen ist, hat eine spezifische Funktion: Der Avatar wird immer dann inkorporiert, wenn auf der Erde Unrecht und das Böse herrschen:

"When Dharma - righteousness, law - decays, when Adharma - unrighteousness, lawlessness - is exalted, then I Myself come forth: for the protection of the good, for the destruction of the evil, for the establishing firmly of Dharma, I am born from age to age."<sup>13</sup>

Andere Spezifikationen des hinduistischen Avatars, die mit der Bekämpfung von Unrecht verknüpft sind, stellen seine Devotion zu Ishvara und seine Liebe zur Menschheit dar.<sup>14</sup>

- Soviel zum etymologischen Hintergrund des Avatars. Welches sind nun die Verbindungen zwischen hinduistischem und ludischem Avatar, d.h. zwischen dem reinkarnierten Gott und dem digitalen Stellvertreter des Menschen im Computerspiel? Einerseits ist beiden die menschliche (oder tierische) Gestalt gemein; das Körperhafte ist das eine dominante Merkmal beider Avatare. Bestimmend ist ausserdem die enge Verbundenheit des etymologischen Avatars mit der Gottheit Ishvara: Der 'klassische' Spielavatar (der hohen Kontrollstufe) ist nämlich ebenfalls an eine Art Gottheit gekettet - an die Userin. Diese nimmt als Spielerin einen gottähnlichen Status ein und übt scheinbar uneingeschränkte Kontrolle über ihren Avatar aus. Der Avatar in beiden Fällen verweist also in seiner körperlichen Manifestation auf eine höhere, geistige Instanz. Im Unterschied zur hinduistischen Avatarvariante, welche eine Materialisierung eines geistigen Prinzips ist, stellt die Computerspielfigur in ihrer Leibhaftigkeit aus Bits und Bytes eine vergleichsweise immaterielle Persönlichkeit dar, welche auf den hinter dem Bildschirm in der RL lebenden, physisch existierenden Menschen verweist. Die Verhältnisse von Materialität und Immaterialität haben sich also bei der Übertragung des etymologischen Konzepts auf die Digitalwelt umgekehrt.<sup>15</sup>

Bisher wurden verschiedene Erscheinungsformen des Avatars in der virtuellen Welt aufgezeigt, seine etymologische Bedeutung beleuchtet und Gemeinsamkeiten des hinduistischen und digitalen Avatars festgestellt. In den nächsten Abschnitten soll

ausgehend von semiotischen Grundlagen ein Vergleich von verschiedenen Zeichenkörpern - dem Sprachzeichen, dem hinduistischen Avatar und dem Spielavatar - gezogen werden.

## Taxonomie der Zeichen - Ferdinand de Saussure

Die Formalisierung des Sprachzeichens durch den Schweizer Linguisten Ferdinand de Saussure beruht auf der Unterteilung des Zeichens in *signifiant* (Bezeichnendes) und *signifié* (Bezeichnetes) - eine duale Strukturierung, welche häufig Anlass zu Kritik bot und zur Formulierung von triadischen Konzepten führte, welche zwischen Bedeutung und konkreter Referenz unterscheiden.<sup>16</sup> Im Kontext einer Avatardiskussion, welche in ein Netz von Dualitäten eingebunden ist - virtuell vs. real, materiell vs. immateriell - scheint dieser Aspekt jedoch fruchtbar zu sein.

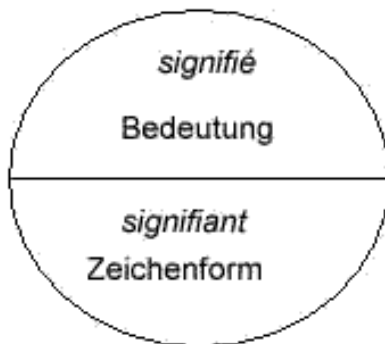


Abb. 2: Basale Zeichenstruktur nach Ferdinand de Saussure

De Saussure, der sich hauptsächlich mit Sprachzeichen befasste, unterschied also zwischen Zeichenform - *signifiant*, dem Bezeichnenden - und der Bedeutung - *signifié*, dem Bezeichneten. Dem *signifiant*, dem Wort in seiner materiellen Existenz - sei es in seiner schriftlichen oder bereits artikulierten Form - entspricht jeweils eine Vorstellung bzw. eine konkrete Referenz.

Auf die zur Diskussion stehenden Zeichenkörper angewandt, sieht dieses Schema folgendermassen aus:

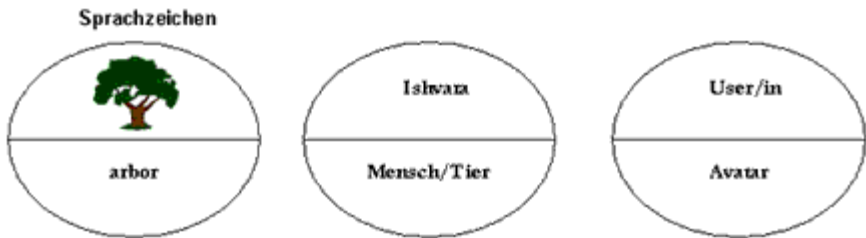


Abb. 3: Signifiant und signifié bei Sprachzeichen, hinduistischem und digitalem Avatar

Bezieht sich das Sprachzeichen 'arbor' auf eine abstrakte Vorstellung oder eine konkrete Referenz in der 'realen' Welt, entspricht beim Zeichenkörper 'hinduistischer Avatar' der signifiant dem Menschen als Inkorporierung der Reinkarnation, der signifié seiner Referenz, der Gottheit Ishvara. Beim 'klassischen' Spielavatar, dem Stellvertreter des Users, ist die Zeichenform die digitale Spielfigur, die Bedeutung sowie die konkrete Referenz die hinter dem Bildschirm sitzende Spielerin. - Soweit die Auflösung nach dem de Saussureschen Konzept.

Wie verhält sich nun die Frage nach dem Materialitätscharakter dieser Zeichenformen? Wie vorhin kurz angesprochen, spricht de Saussure der Zeichenform, dem Signifikat, materiellen Gehalt zu:

"Das sprachliche Zeichen vereinigt in sich nicht einen Namen und eine Sache, sondern eine Vorstellung und ein Lautbild. Dieses letztere ist nicht der tatsächliche Laut, der lediglich etwas Physikalisches ist, sondern der psychische Eindruck dieses Lautes, die Vergegenwärtigung desselben auf Grund unserer Empfindungswahrnehmungen; es ist sensorisch, und wenn wir es etwa gelegentlich "materiell" nennen, so ist damit eben das Sensorische gemeint im Gegensatz zu dem andern Glied der assoziativen Verbindung, der Vorstellung, die im allgemeinen mehr abstrakt ist."<sup>17</sup>

Wird die Dualität von materiell/immateriell des Sprachzeichens auf die verschiedenen Avatarformen und ihre Signifikate übertragen, ergibt sich folgendes Bild:



<b>Zeichenart</b>	<b>Signifiant</b>	<b>Signifié</b>
Sprachzeichen	materiell (Lautzeichen)	immateriell (Bedeutung)
'Hindu'-Avatar	materiell (Mensch)	immateriell (Gott)
Spiel-Avatar	immateriell (digitaler Avatar in VR)	materiell (Mensch in RL)

Abb. 4: Aspekte von Materialität / Immaterialität bei Zeichenform und Bezeichnetem

Wie bereits vorausgeschickt, verändert sich das Materialitätsverhältnis von Zeichenform und Bedeutung beim Spielavatar. Äussert sich der hinduistische Avatar bezüglich der materiellen Zeichenkonsistenz gleich wie das Sprachzeichen (signifiant stellt den materiellen, signifié den immateriellen Aspekt des Zeichens dar), verhält es sich im konkreten Fall des Spielavatars umgekehrt.

An dieser Stelle interessiert nun, wie sich das Verhältnis von Zeichenform und konkreter Referenz in den verschiedenen digitalen Avataren ausdifferenziert - gemäss der Frage: worauf bezieht sich das Zeichen? -, wobei wir die Frage nicht nur an bereits existierende Spielavatare stellen, sondern sie auf die Repräsentationen in den narrativen Medien ausweiten.

## **Autonome Avatare - selbstreferentielle Zeichen**

Welche Referenzen haben nun die verschiedenen digitalen (Zeichen-)Körper? Beispiele aus der Literatur- und Filmwelt führen unterschiedliche Modelle vor.<sup>18</sup> Der Spielfilm "Der Rasenmähermann" (1992) handelt von einem ehrgeizigen Wissenschaftler, welcher die Intelligenz des geistig unterentwickelten Jungen Jobe durch Experimente in der VR stimuliert und steigert; worauf sich jener von seiner Bindung an den als Übervater dargestellten Wissenschaftler löst und sich ins Netz einspielt mit dem Ziel, die Welt zu unterwerfen. Bei zunehmender Intelligenz wird Jobe autonomer und auch körperloser bzw. dehnt seine Existenz in die Virtualität des Netzes und der (materiellen) Körperlosigkeit aus.

Der japanische Animationsfilm "Lain" (1998) spielt ebenfalls auf das Verschwinden des Körpers im Netz an; die Hauptfigur Lain existiert aber sowohl in der realen als auch in der Netzwelt und emanzipiert sich schliesslich von ihrem Erschaffer, um autonom existieren zu können. Max Headroom dagegen ist in der gleichnamigen TV-Serie von 1984 noch ganz klar an sein Alter Ego gebunden, obschon er auch in dieser Beziehung gewisse autonome Tendenzen zeigt. Im Kassenschlager "The

Matrix" (1999) löst sich der Protagonist Neo von seiner virtuellen Körperlichkeit in der Matrix und nimmt seine eigene Existenz im Dienste der Menschheit bzw. seinen Kampf gegen die Herrschaft der Maschinen auf. Auch er kann sich, wie Lain, zwischen der virtuellen Welt (der Matrix) und der realen Welt (der zerstörten Erde) hin- und herbewegen. Der Animé "Ghost in the Shell" (1995) strebt eine Vereinigung von einem virtuellem Wesen (the Puppet Master) und dem physisch existierenden Cyborg Major; ebenso wie in William Gibsons literarischem Werk "Idoru", wo sich die gleichnamige virtuelle Popdiva mit dem realen Musiker Rez vermählt.

Das Motiv des Avatars, welcher sich emanzipiert, um seine Eigeninteressen zu befriedigen, taucht in Stanley Kubricks "2001 - Odyssee im Weltraum" (1969) auf - HAL, der Bordcomputer (körperliche Kennzeichen: das rote Auge und die sonore Stimme), der eigensinnig die Mannschaft auslöschen will, da er sich und die Jupitermission bedroht fühlt. Ein ähnliches Konfliktszenario findet im Spielfilm "Virtuosity" (1995) statt, wo sich der virtuelle Counterpart SID 6.7 des real existierenden Filmhelden selbstständig macht und Unfrieden stiftet.

Die Liste von Avatarbeispielen aus der Populärkultur könnte noch beliebig weiter geführt werden; sie reicht jedoch aus, um zwei Punkte festzuhalten, welche die Frage nach der Materialität und nach der Autonomie des Avatars betreffen.

1. Der erste Punkt betrifft die Frage nach der Materialität der Zeichen und Welten. Es ist in den Filmbeispielen nämlich durchaus so, dass Aktionen in der einen Welt sehr wohl materielle Konsequenzen in einer anderen Welt haben können. In "Lain" sterben Kinder, welche online in einem Spiel umgebracht werden, tatsächlich auch in der realen Welt. Im "Der Rasenmähermann" speist sich Jobe ins Netz und lässt zum Zeichen seines Erfolges alle Glocken in RL klingeln. Die Zuordnung von materiell zu RL und immateriell zu VR - welche eingangs plakativ aufgestellt wurde - kann, wie erwartet, nicht aufrecht erhalten werden.

2. Wurde bei der Präsentation des Zeichenkonzepts von de Saussure festgehalten, dass sich die Zeichenform immer auf eine externe Referenz bezieht (auf den signifié), muss dieser Punkt aufgrund der vorgestellten Beispiele modifiziert werden. Auffällig ist ja, dass sich einige der Avatare von ihren ursprünglichen Referenzen lösen und ein Eigenleben entwickeln; in der Terminologie der Semiotik: Sie werden zu selbstreferentiellen Zeichen. Sie beziehen ihre Bedeutung nicht mehr durch die Referenz auf etwas anderes, sondern verweisen auf sich selbst zurück.

Es lassen sich dabei zwei unterschiedliche Modelle autonomer Avatare ausmachen: Das eine ist der Avatar, der sich zwar emanzipiert, d.h. von seinem ursprünglichen Referenten löst oder bereits autonom in Erscheinung tritt (vgl. "Idoru", "Lain", "The Matrix"...), seinen Mitmenschen aber wohlgesonnen ist und sich durch seine Beziehung mit ihnen identifiziert, d.h. sich im Feld mit anderen Entitäten positioniert. Die zweite Version ist der autonome Avatar, welcher sich von anderen Charakteren abkapselt und seine meist nicht im Dienste der Menschheit stehenden

Eigeninteressen verfolgt. Während ersterer seine Identität zwar nicht mehr durch seine enge Bindung an eine Referenz definiert, aber doch durch seine Position im Feld mit anderen Figuren, ist der zweite der echte selbstreferentielle Avatar:

"Allgemein ist aus der Sicht der Systemtheorie ein selbstreferentielles System dadurch gekennzeichnet, dass es ausschliesslich auf sich selbst bezogen ist, um auf diese Weise seine Autonomie gegenüber einer Umwelt zu gewährleisten, von der es sich notwendigerweise zur Sicherung der eigenen Identität "abgekoppelt" hat."<sup>19</sup>

Nach semiotischen Kategorien stellt das selbstreferentielle Zeichen ein Paradox dar: Aufgrund seiner Grundbestimmung (*aliquid stat pro aliquo*) muss es eine (externe) Referenz haben.<sup>20</sup> Die Ordnung der Dinge wird denn auch wiederhergestellt, wenn ein solcher Avatar in den Filmen zwangsläufig scheitern muss: Das Computersystem HAL wird abgestellt, der kriminelle SID 6.7 in "Virtuosity" besiegt etc.

Das Scheitern könnte aber auch noch einen anderen Grund haben, welcher in der etymologischen bzw. religiös-humanistischen Natur des hinduistischen Avatars liegt: Die ursprüngliche Bestimmung des Avatâras ist, wie gezeigt wurde, die Wiederherstellung der weltlichen Ordnung und die Arbeit im Dienste der Menschheit. Sowohl HAL (welcher anfangs laut seiner eigenen Aussage im Dienste der Menschheit steht) als auch Jobe widersetzen sich dieser Aufgabe und stellen sich somit auf die Stufe einer Gottheit, was in ihrer Funktion als Avatare der Hybris gleichkommt.<sup>21</sup>

Das andere Modell des Avatars, welcher zwar nicht (mehr) an seine Referenz gebunden ist, sich aber auch nicht in frevelhafter Absicht über Gott und Menschen stellt, kann unter dem relationalen Aspekt von de Saussures Zeichensystem betrachtet werden. Sprachzeichen gewinnen einerseits ihre Bedeutung durch ihre Referenz, andererseits durch ihre Position im System anderer Zeichen.<sup>22</sup> Das Zeichen muss daher nicht unbedingt auf etwas Materielles in der RL verweisen, sondern kann sich auch auf andere Zeichen innerhalb seines Systems beziehen. Digitale autonome Avatare wie Lain, Idoru oder E-Cyas verhalten sich diesbezüglich wie das Sprachzeichen 'und': Sie haben keinen konkreten Referenten, stellen aber auch kein paradoxes Zeichen dar, sondern definieren sich durch ihre Relationen mit anderen Objekten. Sie widersprechen auch nicht ihrer etymologischen Bestimmung, indem sie sich wie beispielsweise Jobe alleine gegen die Welt stellen, sondern positionieren sich im System. Etymologisch gesehen entspricht dieser relationale Aspekt des Avatars ganz seiner Bestimmung; da er sich doch grundsätzlich durch die Beziehung zu Ishvara, aber auch zu anderen Elementen seines Systems definiert:

"Unless within him there burns the flame of love for men - nay, men, do I say? - it is too narrow - unless within him burns the flame of love for everything that exists, moving and unmoving, in this universe of God, he will not be able to come forth as the Supreme [...]." <sup>23</sup>

## **Relationaler Avatar als Funktion des Cyberspace: "you are always connected"**

In den vorliegenden Ausführungen wurden drei Zeichenkörper nebeneinander gestellt - das Sprachzeichen, der hinduistische und der digitale Avatar - und nach de Saussures Strukturmodell des Zeichens entschlüsselt. Es wurde dabei festgestellt, dass die konkreten Referenzen, auf welche sich die Zeichenformen jeweils beziehen, unterschiedlichen Materialitätszuständen angehören, da sie auch verschiedenen Welten entspringen. Das Signifikat des etymologischen hinduistischen Avatars in Menschengestalt bezieht sich auf die immaterielle Gottheit Ishvara, während der digitale Avatar sich auf einen konkreten User in der 'realen' Welt beruft.

Im Sonderfall des digitalen autonomen Avatars, welcher in narrativen Medien häufig thematisiert wird, zeigt sich eine Parallele zu dem semiotischen Konzept der Selbstreferentialität, was angesichts der Grundbestimmung des Zeichens - aliquid stat pro aliquo - ein Paradox darstellt. Der autonome Avatar im Film/Buch entsagt seinem Referenten, um auf sich selbst zu verweisen; ein Prozess, welcher in den bekannten Beispielen meistens scheitert, ganz den etymologischen Vorgaben entsprechend: Der hinduistische Avatar ist, ebenso wie das Sprachzeichen nach de Saussure, eng an seinen Referenten gebunden.

Die Problematik der Attributszuweisung von materiell/nicht materiell an die Referenzen bzw. an die Welten RL/VR wird mit dem Konzept des relationalen Avatars umgangen. Mit einem systemtheoretischen Zugang, auf den hier nur ansatzweise eingegangen wurde, erhält die Position des Avatars innerhalb seines Systems und damit auch seine Verbindung zu beziehungsweise Vermittlung mit anderen Elementen eine neue Bedeutung, wie dies die Beispiele gezeigt haben. Es sind also nicht Fragen nach der Materialität, sondern kommunikationstechnische Aspekte, welche die Referenzen dieser Avatare regeln und welche das Konzept der Relation zum Schlüsselkonzept für digitale und nicht digitale Zeichenwelten machen - um es mit den Worten von Lain auszudrücken: "No matter where you are - you are always connected." <sup>24</sup>

Um die Überlegungen abzuschliessen, werden die verschiedenen Avatare als Zeichenkörper in Hinblick auf das Verhältnis von Signifikant und Signifikat im Überblick dargestellt.

<b>Signifiant-Signifié-Verhältnis</b>	<b>Referentieller Avatar</b>	<b>Autonomer Avatar</b>
<b>Unter-Kategorie</b>	-Steuerbarer Avatar -Partiell steuerbarer Avatar	-Relationaler Avatar -Selbstreferentieller -Avatar
<b>Beispiele</b>	-Computerspielcharaktere, Max Headro -Virtual Pets, Bots	-(Neo ("The Matrix"), Maj ("Ghost in a Shell"), E-Cyas, Lain, Idoru  -SID 6.7 ("Virtuosity"), HAL ("2001 - Odyssee im Weltraum"), Jobe ("Der Rasenmähermann")


Abb. 5: Avatarkategorien mit Beispielen



## Notes

1. Dieser Artikel entstand aufgrund eines Referats, welches für die Sektion ZN: "Zeichenkörper im Netz" am 10. Internationalen Kongress der Deutschen Gesellschaft für Semiotik (DGS) am 24.7.02 in Kassel gehalten wurde.
2. Literarische Beispiele: Snow Crash von Neal Stephensen (1992) oder Idoru von William Gibson (1996); Beispiele aus der Filmwelt: Max Headroom (1984), Der Rasenmähermann (1992), Lain (1998), Virtuosity (1995), The Matrix (1999).
3. Dass die Nachfrage nach künstlich intelligenten Avataren besteht, belegt ein kürzlich erschienener Zeitungsartikel, wonach ein sog. Artificial Intelligence Interface Standards Committee ins Leben gerufen wurde, um die KI-Forschung im Computerspielbereich zu fördern. Vgl. den Artikel: "Spiele-Intelligenz". In: Tages Anzeiger, Zürich, vom 19.08.02, 49.
4. Die Begriffsverwendung zeigt gemäss verschiedener Quellen unterschiedliche Traditionen: Einerseits soll das Wort Avatar 1985 von Chip Morningstar für die Repräsentation des Menschen in der virtuellen Umgebung 'Habitat' benutzt worden sein. Lischka, Konrad. Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Hannover 2002, 110-116. Eine andere Quelle gibt an,

dass der Begriff bereits 1980 vom Militär verwendet wurde: "Der Begriff Avatar wurde 1980 in den Computerbereich übertragen, als Programmierer des US-Militärs nach einer Bezeichnung für menschliche Artefakte in ihren Simulationsspielen suchten." Institut für Kommunikationswissenschaften. 📌

5. Zu anderen Funktionen des Avatars vgl. den dichtung-digital-Artikel von Karin Wenz, welcher insbesondere auf den kommunikativen Aspekt verweist.
6. Zum Thema Körperlichkeit von Avataren und ihrem Bezug auf die Nutzerschaft verweise ich auf den Artikel von Judith Mathez in dieser dichtung-digital-Ausgabe.
7. In digitalen Spielen der 1. Perspektive erblickt die Userin die Spiellandschaft quasi von ihrem eigenen Blickwinkel aus.
8. Folgende Kurzdefinitionen stammen aus dem Online-Glossar von Damer, Bruce. Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet (1998). 📌  
**Agent:** "Agents are chunks of software that have a certain amount of freedom to move themselves around virtual spaces or computer networks on their own. The Internet is crawling with simple search agents which are constantly following Web links to build ever larger catalogs of web pages. Agents are designed to serve the needs of users rather than to just exist on their own like biota or become destructive like viruses."  
**Bot:** "A bot, (short for robot) finds its roots in IRC and MUDs. There, a bot is a program acting like a user in the chat space and often providing a useful service." Ein virtueller Barkeeper in einem Chat wie beispielsweise dem Habbohotel 📌, welcher vermeintlich beeinflusst werden kann (man kann zum Beispiel mehr oder weniger sinnvolle Gespräche mit ihm führen und einen Drink bestellen), ist ein Beispiel für einen Bot.  
**Biot:** "A biot is similar to a bot or agent in a virtual world but has characteristics of a living thing. Virtual pets or the trusty dog in the virtual homestead that wanders around after you is an example of a biot." Tamagotchi & Co. gehören in die Gruppe der Biots, welche noch stärker als Bots als Lebewesen auftreten. Als erstes "virtual pet" gelten die "little computer people", welche 1985 im Rahmen eines Forschungsexperimentes von Activision für den Commodore 64 programmiert wurden. ZZAP64. Monthly review magazine for Commodore software. 1999. 📌
9. Biote, Mehrzahl Biota: "Biota is a variety of artificial life that populates virtual worlds. Biota are objects that have organic personalities resembling plants, insects, animals, or resembling forms of life outside of our everyday experience. Biota are characterized by the fact that they exist independently inside virtual environments and may or may not interact with users in the worlds." Damer 1998.

10. Im Folgenden wird, wo auf die 'reale' Alltagswelt verwiesen wird, das in der Internetkommunikation gebräuchliche Kürzel RL (Real Life), für die virtuelle Wirklichkeit der Begriff VR (Virtual Reality) verwendet.
11. Die Inszenierung von E-Cyas als reale Persönlichkeit ist auf seiner Homepage zu bewundern: Dort stellt er seine Biografie, Hobbies etc. vor; tritt in Interviews auf und gibt seine Lebensphilosophie zum Besten. Durch den Namen E-Cyas (Akronym: Endo-Cybernetic-Artificial-Star), ausgesprochen "Isaias", wird ganz bewusst der heilsgeschichtliche Hintergrund herbeizitiert. So zieht E-Cyas in einem Interview Parallelen zu der Geschichte von Jesus und sieht sich selber als modernen Wohltäter der Menschheit, vgl. . Der 1997 kreierte E-Cyas ist aber spätestens seit 2001 nicht mehr aktiv im Netz tätig. Die 1996 'geborene' Kyoko Fukada ist nicht mehr online.
12. Besant, Annie. Avatâras. Four Lectures delivered at the Twenty-fourth Anniversary Meeting of the Theosophical Society at Adyar, Madras 1899. London 1902, 6.
13. Besant 1902, 7f.
14. "These then are the two great characteristics of the man who is to become the special manifestation of God - bhakti, love to the One in whom he is to merge, and love to those whose very life is the life of God." Besant 1902, 14. Und auf S. 11: "He must also be, as Ishvara is, a lover of humanity."
15. Die Problematik einer Koppelung von VR an Immaterialität und RL an Materialität kann an dieser Stelle nur angetönt werden, mit Verweis auf Vogelsang: "Der Versuch der Grenzbestimmung zwischen realer und virtueller respektive wirklicher und fiktiver Welt gehört zu den theoretisch anspruchsvollsten, empirisch schwierigsten und sozio-kulturell folgenreichsten Fragestellungen der historischen wie aktuellen Mediendiskussion [...]." Vogelsang, Waldemar. "Ich bin, wen ich spiele". Ludische Identitäten im Netz. In: Thimm, Caja (Hg.). Soziales im Netz. Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Opladen 2000, 250, F9.
16. Vgl. z.B. das triadische Zeichenkonzept von Charles Sanders Peirce. Collected Papers. Cambridge 1934-1948. Harvard.
17. De Saussure, Ferdinand. Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft. In: Mersch, Dieter (Hg.). Zeichen über Zeichen. München 1998. 199f.
18. An dieser Stelle muss angemerkt werden, dass bei den herbeigezogenen Beispielen aus der Popkultur die Bindung des Avatars an seine Gottheit nicht eine solche der Inkorporierung sein muss, wie dies die Etymologie vorgibt, sondern auch ein sehr enges Abhängigkeits- bzw. Schöpfungsverhältnis sein kann. Dies bedingt eine Ausweitung der etymologischen Begrifflichkeit.

19. Nöth, Winfried. Referenz und das semiotische Paradox von der genuinen Selbstreferenz. Festschriftprojekt zu Ehren Siegfried J. Schmidt. 2001. 
20. Vgl. Nöth 2001.
21. Auffällig ist in diesem Zusammenhang auch die religiöse Konnotation verschiedener Namen der autonomen Avatare: Jobe (Hiob), E-Cyas (Jesias), Neo "The One".
22. "Saussure argued that signs only make sense as part of a formal, generalized and abstract system. His conception of meaning was purely structural and relational rather than referential: primacy is given to relationships rather than to things (the meaning of signs was seen as lying in their systematic relation to each other rather than deriving from any inherent features of signifiers or any reference to material things.)". Chandler, Daniel. Semiotics for Beginners (2002). 
23. Besant 1902, 11.
24. Lain. "Navi". Layer 2: Girls. 1998. Produziert von Pioneer Entertainment (USA) und Hiroe Tsukamoto.