

Markus Spöhrer

Rune Klevjer: What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-based Singleplayer Computer Games

2024

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23087>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Spöhrer, Markus: Rune Klevjer: What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-based Singleplayer Computer Games. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 41 (2024), Nr. 3, S. 469–472. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23087>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0>

Rune Klevjer: What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-based Singleplayer Computer Games. Revised and Commented Edition

Bielefeld: transcript 2022 (Game Studies, Bd.3), 240 S., ISBN 9783837645798, EUR 40,- (OA)

(Zugl. Dissertation an der Universität Bergen, 2006)

Bei Rune Klevjers Buch *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-based Singleplayer Computer Games* handelt es sich um eine revidierte Neuauflage seiner 2006 an der Universität Bergen veröffentlichten Dissertation zum Avatar in digitalen Spielen. Nicht nur ist die Arbeit erstmals als Printversion erhältlich, sondern sie beinhaltet darüber hinaus einleitende Worte von Dieter Mersch sowie ein von Mersch zusammen mit Jörg Sternagel und Stephan Günzel abgefasstes Nachwort.

Der Text, der mittlerweile durchaus als Standardwerk zur Avatartheorie des Computerspiels bezeichnet werden kann, entwirft eine phänomeno-

logische Untersuchung des Avatars in Singleplayer-Computerspielen. Klevjer diskutiert zwar verschiedene Arten von Avataren und avatarbasiertem Spielen, ein deutlicher Schwerpunkt liegt jedoch auf dem Unterschied zwischen 2D- und 3D-Avataren. Der Autor argumentiert, dass 3D-Avatare durch die navigierbare Kamera eine radikalere und ambitioniertere Variante des Spielens darstellen, die stärker an die Ästhetik und Diskurse des Kinos und der virtuellen Realität heranführt. Konsequenterweise setzt Klevjer seine Konzeption des avatarbasierten Spielens in Beziehung zu Spielen, Literatur, Computertechnologien und Kino und grenzt es von anderen Formen

und Genres des (avatarlosen) Computerspiels ab. Seine Argumente belegt Klevjer anhand zahlreicher Game-Klassiker, die zwischen Mitte der 1990er Jahre und dem Beginn des neuen Jahrtausends eben jene Form des avatarbasierten Spielens in „navigable real-time 3D graphical environments“ (S.11) etabliert haben.

Klevjer argumentiert, dass eine genauere Untersuchung der Rolle und der Eigenschaften des Avatars Licht auf zentrale ästhetische Parameter wirft, die sowohl das Spielen als auch die Motivation zum Spielen von Computerspielen sowie in gewisser Weise auch die Spieler:innen strukturieren. In dieser Hinsicht basiert Klevjer seine Ausführungen weniger auf einer trennscharfen Definition von ‚Spiel‘, und ebenso ist es auch nicht sein Anliegen, eine Typologie des Avatars zu entwickeln. Vielmehr widmet er sich einer Beschreibung des (Zustands des) Avatars im Rahmen eines speziellen Modus des Spielens (avatarbasiertes Singleplayer-Gaming). Diesem komplexen Anliegen wird Klevjer gerecht, indem er seine Analyse multiperspektivisch an im digitalen Spielkontext relevanten und aufeinander bezogenen Aspekten wie Repräsentation und Fiktionalität, Simulation, Regelsystemen, Kameraperspektiven sowie Unterscheidungen zum theoretischen Konglomerat ‚Charakter‘ durchführt. Die vorgeschlagene Definition und Analyse des Avatars bezieht sich somit schließlich nicht nur auf spielbare Figuren als Mittel zur Kom-

munikation und des Selbstaustauschs, sondern auf die Art und Weise, wie Spieler:innen mit Singleplayer-Spielwelten durch fiktionale und stellvertretende Verkörperung (*embodiment*) interagieren. Somit wird der Avatar bei Klevjer also nicht lediglich zum Gegenstand repräsentationslogischer Beschreibungen. Über die definitiven Eigenschaften des „avatarial‘ or prosthetic proxy embodiment in games“ (S.12), die mit einer Disziplinierung des Spieler:innen-Körpers einhergehen, wie sie zentral bei David Sudnow (*Pilgrim in the Microworld*. New York: Warner, 1983) konzipiert sind, entwirft Klevjer sein Konzept des Avatars. Der Avatar, oder genauer die avatarbedingte Verkörperung, lässt sich laut Klevjer als Mediationsprozess zwischen Spieler:innenposition/-körper und *game space* verstehen. Damit wendet sich Klevjer gegen die zur Zeit der Veröffentlichung seines Werks vorherrschende Theorie, dass der Avatar hauptsächlich ein Werkzeug sei – ein Vermittler für Handlungsfähigkeit und Kontrolle, auf Kosten der fiktiven Verkörperung. Klevjer rekurriert hierbei auf Autoren wie James Newman („The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames.“ In: *Game Studies* 2 [1], 2002) und Jonas Linderoth („Animated Game Pieces: Avatars as Roles, Tools and Props.“ In: *Aesthetics of Play Conference Proceedings*, 2005), die sich ausschließlich auf die funktionalen, werkzeughähnlichen Eigenschaften des Avatars

konzentrieren, die fiktionale Rolle des Avatars in der Spielwelt jedoch ignorieren. Klevjer betont schließlich, dass die „avatarial embodiment“ (S.12 u.ö.) auch mit einer fiktionalen *agency* in der Spielwelt einhergehe, die über reine Funktionalität hinausgeht.

Neben theoretischen Grundlagen der Game Studies Mitte der 2000er Jahre ist Klevjers Arbeit geprägt von Autor:innen klassischer Texte der Theorie neuer Medien – wie etwa Lev Manovich (*The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001) oder Marie Laure Ryan (*Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins UP, 2001) – sowie durch Maurice Merleau-Pontys Phänomenologie der Wahrnehmung (*Phenomenology of Perception*. London: Routledge Classics, 2002 [1962]) und Kendall L. Waltons Theorie des *make-believe* (*Mimesis as Make-Believe*. London: Harvard UP, 1990). Grundsätzlich kann man die Arbeit, mit Klevjers eigenen Worten gesprochen, als „an eclectic mix of theoretical traditions and concepts“ bezeichnen, von „theoretical presentation, analysis and discussion throughout“ (S.11) getragen.

Klevjers Dissertation ist nach wie vor eine wichtige und lesenswerte Arbeit, die trotz verständlicher Sprache und hervorragender Lesbarkeit nicht an Komplexität verliert und durchaus noch immer als Grundlagenwerk zu avatarbasiertem Spielen gelten kann. *What is the Avatar?* ist

jedoch nach fast 20 Jahren Forschung im Bereich der Game Studies nicht mehr in jederlei Hinsicht aktuell. Diesem Umstand ist sich Klevjer aber durchaus bewusst – dem trägt er Rechnung, indem er sein Buch mit einer kritischen Diskussion der Arbeit im Kontext des gegenwärtigen Forschungsstands eröffnet. Wenn gleich Mersch in seinen einführenden Worten feststellt, dass ausführliche Arbeiten zum Avatar rar seien, diskutiert Klevjer einige zentrale und einflussreiche Werke, die seit 2006 veröffentlicht wurden und mitunter Parallelen zu seiner Dissertation aufweisen (vgl. S.17f.), aber durchaus auch deren Grenzen aufzeigen (u.a. Calleja, Gordon: *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press, 2011; Jørgensen, Kristine: *Gameworld Interfaces*. Cambridge: MIT Press, 2013; Kania, Marta M.: *Perspectives of the Avatar: Sketching the Existential Aesthetics of Digital Games*. Wrocław: University of Lower Silesia Press, 2017; Vella, Daniel: *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the ‚I-in-the-Gameworld‘*. Kopenhagen: IT University of Copenhagen/Center for Computer Games Research, 2015; Wilhelmsson, Ulf: „What Is a Game Ego? [or How the Embodied Mind Plays a Role in Computer Game Environments].“ In: Pivec, Maja [Hg.]: *Game-Based and Innovative Learning Approaches*. Amsterdam: IOS Press, 2006, S.45-58). Dies macht auch insofern Sinn, als zahlreiche spätere und weiterführende Arbeiten zum

Avatar Bezüge zu Klevjer herstellen. Ein wichtiger Punkt ist in dieser Hinsicht die technologische Entwicklung im Bereich digitaler Medientechnologien. Computerspielrelevante Dispositive wie Touchscreens sowie mobile Interfaces, Virtual Reality, Augmented Reality oder ubiquitäre Medienphänomene wie Social Media spielten im Jahre 2006 eine deutlich untergeordnete Rolle und werden von Klevjer daher nicht berücksichtigt. Wenngleich Klevjer bemerkt, dass sich das Interface-Paradigma beziehungsweise die Steuerungsmechaniken in avatarbasierten 3D-Games kaum verändert haben, so wirken seine Game-Beispiele doch deutlich veraltet (zwischen 1979 und 2006). An einigen Stellen sind in der aktualisierten Version hochgradig erfolgreiche 3D-Games wie *Fortnite* (2017) oder *Minecraft* (2011) referenziert, allerdings beschränkt sich dies (verständlicherweise) auf ein Minimum. Es kann allerdings – schon für die damalige Zeit – argumentiert werden, dass sich alternative oder koexistierende Controller-Dispositive (Nintendo Wii, Smartphones, Tablets)

vermutlich auf die avatarbasierte Verkörperung auswirken, beispielsweise spielt es ja durchaus eine Rolle, ob der Avatar mittels Maus oder Analogstick gespielt wird – wie Klevjer selbst auch in einem Abschnitt seiner Arbeit beschreibt (vgl. S.162f.). Ganz besondere Erwähnung – nicht nur bei Klevjer, sondern auch bei einer zeitgenössischen Rezension von Gordon Calleja („The Question Concerning Avatars: A Review of Rune Klevjer’s Doctoral Dissertation.“ In: *Norsk Medietidsskrift* 2, 2008, S.153-156) – findet die Kritik an einer Limitierung des Konzepts auf Singleplayer-Games. Bereits 2006 zeichnet sich ein Trend zum Online-Gaming ab, das heutzutage allgegenwärtig im E-Sport, bei MMORPGs oder auch beim Streaming auf YouTube oder Twitch ist. Klevjer argumentiert hierbei, dass das sechste und siebte Kapitel seines Buchs, die sich mit der Analyse von Spielräumen und Interfaces beschäftigen, durchaus auch sinnvoll für die Analyse von Online-Gaming sein können.

Markus Spöhrer (Tübingen)