



Medieninformation

Ausstellung „WhoAmIWantToBe – Avatare in digitalen Spielen“ fragt bis zum 29.1.2023 nach Funktionen und Identitäten von steuerbaren Figuren in der Games-Welt

Gamer*innen wissen es: Lara Croft, Super Mario oder der Werwolf im Fantasy-Rollenspiel – Avatare, also steuerbare Figuren, sind wichtige Elemente in digitalen Spielen. Sie tragen zum Erzählen von Geschichten bei und mit ihnen können Handlungen in der jeweiligen Spielwelt ausgeführt werden. Daneben verkörpern sie aber auch verschiedene Identitäten, in die Spieler*innen schlüpfen können.

Studierende der FAU präsentieren vielfältige Einsatzmöglichkeiten von Avataren als Ausstellung im Museum für Kommunikation

Studierende des Instituts für Theater- und Medienwissenschaft an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg haben gemeinsam mit Dr. Peter Podrez die virtuellen Personifikationen aus medien- und kulturwissenschaftlicher Sicht in Seminaren erforscht. Dabei suchten sie Antworten auf Fragen wie: Wer können wir sein? Wen können wir spielen? Welche Körperbilder (re-)produzieren Games? Wo sind Stereotype im Spiel und wie können sie überwunden werden? Auf der Suche nach Antworten haben die Studierenden Avatare analysiert, transformiert und selbst erstellt. Dr. Annabelle Hornung, die Direktorin des Museums für Kommunikation Nürnberg, war sofort begeistert von der Idee, aus den Forschungsergebnissen eine Ausstellung zu machen, denn „Avatare in ihrem ganzen Facettenreichtum kommunizieren gesellschaftliche Sichtweisen und Prozesse, und dies in einer Form, nämlich dem Computerspiel, die mittlerweile für viele Menschen aus ihrem Alltag und ihrer Freizeit nicht mehr wegzudenken ist – zudem ist Gaming als Konzept auch spannend für den ganzen Museumssektor.“

So entstand die Ausstellung „WhoAmIWantToBe – Avatare in digitalen Spielen“. Sie thematisiert in multimedialen analogen und digitalen Formen die vielfältigen Botschaften und Identitäten von Avataren. Die inhaltliche Bandbreite reicht dabei von Exponaten zu Geschlechter- oder Mensch-Tier-Verhältnissen bei Avataren über Arbeiten zu psychisch erkrankten oder monströsen Avataren bis hin zu Beobachtungen der Aneignung von Avataren durch Praktiken des Cosplay. In ihrer Vielfalt ist die Präsentation für Seminarleiter



Datum 13.10.2022

Dr. Peter Podrez von der FAU „eine Chance, den Wissenstransfer zwischen Universität und Museum kreativ zu gestalten, um Forschungsergebnisse anschaulich in die Öffentlichkeit zu tragen.“

Drei Schwerpunkte zeigen die Spannbreite der Verwendung von Avataren auf

Mit Avataren in Games Facetten menschlicher und nichtmenschlicher Identitäten durchspielen

Die Einsatzmöglichkeiten von Avataren in Spielen sind theoretisch unbegrenzt. Die Projekte der Studierenden zeigen, welche Geschlechteridentitäten Avatare Gamer*innen anbieten, wie und mit welcher sozialen Klasse gespielt werden kann und wie sich mit Avataren in vergangene historische Epochen von der Antike über das Mittelalter bis ins 20. Jahrhundert eintauchen lässt. Außerdem wird gezeigt, wie die Darstellung von nicht nur humanen, sondern auch von animalischen Identitäten durch Avatare erfolgt.

Avatare repräsentieren Irritationen und psychische sowie physische Brüche

Spiegeln Avatare gesellschaftliche Stereotype und Vorstellungen wider oder tragen sie zu einer komplexeren Perspektive auf diese bei? Das haben Studierende am Beispiel der Darstellung von Depressionen untersucht. Sie fragten: Lassen sich gängige Klischees auch in Computerspielen beobachten oder zeichnen diese ein – vergleichsweise – differenziertes Krankheitsbild? Ein weiteres Projekt nimmt sich einer anderen Facette des Themas Irritationen an: Es geht hierbei um monströse Avatare in ihren andersartigen psychischen, aber auch physischen Formen der Grenzüberschreitung.



Datum 13.10.2022

Avatare (ver)wandeln sich

Avatare sind enorm wandlungsfähig, sie können ihr Aussehen und ihre Identität im Spiel verändern. Ein Projekt zeigt dies am Beispiel von Charakter-Editoren. Darüber hinaus veranschaulichen Studierende, wie Avatare in inter- und transmedialen Transformationen zwischen analogen Spielen, Büchern oder Filmen zirkulieren. Und schließlich widmen sich einige Projekte der Frage, inwiefern Avatare auch als beliebte Vorbilder für das so genannte Cosplay fungieren. Bei dieser Form des Rollenspiels schlüpfen die Akteur*innen in selbstgestaltete Kostüme, die durch Comics, Mangas oder eben Computerspiele angeregt sind.

Besucher*innen können selbst aktiv werden

Gäste können in der Ausstellung auch selbst aktiv werden. So können Sie beispielsweise Avatare erstellen, die mit Geschlechterstereotypen spielen und diese konterkarieren. Ganz analog gibt es ein klassisches Quartett rund um die „Avatiere“ und Cosplayer*innen oder solche, die es werden wollen, können in einer Zeichenwerkstatt eigene Kostüme oder ganze Avatare entwerfen.

Ansprechpartnerin im Museum für Kommunikation Nürnberg

Dr. Vera Losse
Telefon (0911) 230 88 62
E-Mail: v.losse@mspt.de