

Die studentischen Arbeiten und die Ausstellung entstanden in einer Kooperation zwischen dem Institut für Theater- und Medienwissenschaft an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg (Dr. Peter Podrez und Studierende) und dem Museum für Kommunikation Nürnberg.

Themenentwicklung und Produktion der Arbeiten Einführung/Virtuelle Egos

Dr. Peter Podrez und Alexander Becker

Avatare inter- und transmedial

Alexandra Faßnacht, Meral Kalkan

Tiere als Avatare in Computerspielen

Miriam Mullen, Lena Priebe, Cornelia J. Schnaars

Avatare und Depressionen

Anna Hohenöcker, Lars Kocher, Fabian Schuster

Avatare und die Fanpraxis Cosplay

Sarah Loughran, Mandy Maurer, Lukas Weiß

Aneignung im Cosplay

Milena Matticka, Sascha Meixner, Svenja Pirk

Avatare in Historienspielen

Solveig Bähner, Leonie Eising, Nico Hilscher, Sina Kagerer

Avatare und Geschlecht

Hannah Haberberger und Celina Crämer

Monströse Avatare

Lara Schiffer

Editoren und Identität

Cassandra Haas



WhoAmIWantToBe
Avatare in digitalen Spielen

Ausstellungsdauer
15. Oktober 2022 bis zum Frühsommer 2023

Öffnungszeiten

Di–Fr, 9–17 Uhr
Sa, So + Feiertage 10–18 Uhr
Bitte informieren Sie sich vor Ihrem Besuch auf unserer Webseite über die aktuellen Corona-Regelungen.
www.mfk-nuernberg.de

Eintritt

Erwachsene: 9 Euro
Familienkarte (2 Erwachsene und bis zu 4 Kinder): 18 Euro
Ermäßigter Eintritt: 7 Euro
Kinder, Jugendliche (6–17 Jahre): 5 Euro
Kinder unter 14 Jahren nur in Begleitung Erwachsener

Verkehrsverbindungen

U2, U3 Haltestelle Opernhaus

Museum für Kommunikation Nürnberg

Lessingstraße 6, 90443 Nürnberg
Telefon (0911) 230 88 0
www.mfk-nuernberg.de

Ein Museum der Museumsstiftung
Post und Telekommunikation
Getragen von der Deutschen Post
und der Deutschen Telekom



WHO AM I
I WANT TO BE

Avatare in digitalen Spielen

Museum für
Kommunikation
Nürnberg



WhoAmIWantToBe
Avatare in digitalen Spielen

Lara Croft, Super Mario oder der Werwolf im Fantasy-Rollenspiel – Avatare, also steuerbare Figuren, sind wichtige Elemente von Games. Sie tragen zum Erzählen von Geschichten bei, mit ihnen können Handlungen in der Spielwelt ausgeführt werden, aber sie verkörpern auch verschiedene Identitäten: Wer können wir sein? Als wer können wir spielen? Welche Angebote machen uns Games im Hinblick auf Geschlechterrollen oder soziale Klassen? Welche Körperbilder (re-)produzieren sie? Wo sind Stereotype im Spiel und wie können sie überwunden werden?



Einblick in die Ausstellung

Was sind Avatare? Was hat indische Mythologie mit Computerspielen zu tun und warum sprechen wir eigentlich von Avataren? Warum ist es wichtig, über sie zu sprechen? Die hier versammelten Projekte präsentieren verschiedene Ansichten des Phänomens Avatar – u.a. medienhistorische, ästhetische und kulturelle. Sie zeigen, welche Aufgaben Avatare in einem Spiel erfüllen, welche Verbindungen wir als Spielende zu ihnen eingehen und welche gesellschaftlichen Bedeutungen sie besitzen. All dies geschieht auf Basis verschiedener Beispiele aus der Computerspielgeschichte.

ANALOG AVATAR DIGITAL Auf den ersten Blick scheint Super Mario nicht viel mit einem Schachkönig zu tun zu haben. Tatsächlich aber beeinflussen sich digitale und analoge Spiele – und ihre Figuren – seit Beginn der Games-Geschichte: als Medien, die sich inspirieren, in Konkurrenz zueinanderstehen oder sich ergänzen. Doch was passiert mit Avataren, wenn sie aus dem Bildschirm auf ein Spielbrett gelangen? Und umgekehrt: Wie wird eine materielle Spielfigur ‚avatarisiert‘? Das Projekt zeigt verschiedene analog-digitale Formen von Avataren und verweist auf die medialen, ästhetischen und kulturellen Differenzen, aber auch Gemeinsamkeiten. Denn wenn der Mensch nach einem bekannten Ausspruch von Friedrich Schiller nur da ganz Mensch ist, wo er spielt, gilt dies nicht analog und digital gleichermaßen?

Editoren und Identität Manche Games geben Spielenden die Möglichkeit, Figuren selbst zu gestalten oder sogar eigene Avatare zu erschaffen. Dabei beginnt jede Figurenerstellung mit einer Vorstellung, wer oder was dadurch dargestellt werden soll. In diesem Projekt kann man Anregungen für den persönlichen Wunscharavatar bekommen. Viele Games versprechen eine breite Auswahl an Anpassungsmöglichkeiten, so dass es praktisch keine Grenzen für die Individualität von Avataren geben soll. Aber wie funktionieren diese Charaktereditoren eigentlich? Und welche Möglichkeiten blenden sie aus? Diese Fragen versucht das Projekt zu beantworten.

Avatare und die Fanpraxis Cosplay Worum geht es eigentlich beim Cosplay von Avataren? In diesem Projekt wird die Fanpraxis genauer unter die Lupe genommen. Cosplay als Phänomen wird erläutert und gezeigt, wie dies in verschiedenen Videospiele wiederzufinden ist. In kleinen Ausschnitten der Videospiele lernt man einige Besonderheiten der Avatare kennen. Im Vergleich zum Cosplay wird dann veranschaulicht, worauf Cosplayer*innen achten, wenn sie in die Rolle eines Avatars schlüpfen.

Aneignung im Cosplay Was bedeutet es, sich eine Figur anzueignen? Das heißt, sich einen Avatar aus einem Computerspiel zum Vorbild zu nehmen, nach eigenen Vorlieben zu gestalten und diesen nachzuahmen. Die Aneignung einer Figur ist ein Prozess, der aus mehreren Phasen besteht. Cosplayer*innen arbeiten in ihre Cosplays eigene kulturelle Hintergründe sowie charakterliche und körperliche Merkmale ein. Dabei weisen sie einer Figur bestimmte Bedeutungen zu.

Avatare inter- und transmedial In diesem Exponat geht es um J.R.R. Tolkiens Figur Aragorn aus der Trilogie *Der Herr der Ringe*. Dabei wird die Figur als Avatar im gleichnamigen Videospiel betrachtet, aber auch als Minifigur aus einem Lego-Set und als Spielfigur in einem Lego-Brettspiel. Somit geht es nicht nur um verschiedene Medienwechsel, sondern auch um die analogen und digitalen Verwandlungen der Figur. Untersucht wurde die Figur Aragorn in sechs verschiedenen Kategorien: Aussehen, Bewegungsmöglichkeiten, Gestaltbarkeit, Spielweise (Ludus/Paidia), Involvierung der Spielenden, (Un-)Austauschbarkeit.



Avatare und Depressionen Weltweit leiden nach Schätzungen der Weltgesundheitsorganisation (WHO) rund 300 Millionen Menschen an Depressionen. Dennoch werden Depressionen oft verharmlost und es zirkulieren falsche Krankheitsbilder. Film, Fernsehen oder soziale Medien verbreiten häufig Laiendiskurse mit den darin enthaltenen Vorstellungen über die Krankheit. Dabei werden neue Vorurteile und Klischees etabliert. Auf diese Weise tragen Filme, Serien oder soziale Medien oft ungewollt zur Stigmatisierung von Betroffenen bei. Das Projekt fragt: Lassen sich gängige Klischees auch in Computerspielen beobachten und inwiefern verändert sich der Blick auf die Krankheit durch den Avatar? Vermitteln Computerspiele mit ihren eigenen medialen Konventionen ein – vergleichsweise – differenziertes Krankheitsbild?

Avatier? Tiere als Avatare in Computerspielen Tiere sind seit jeher Teil unseres Alltags: Um unsere Haustiere kümmern wir uns liebevoll und Wildtiere bestaunen wir fasziniert in Zoos und Wäldern, während Nutztiere auf unseren Tellern und in unserer Kleidung landen. Solche Tierkategorien spiegeln den Nutzen, den Tiere Menschen bringen, wider. Auch in Computerspielen sind die Verbindungen zwischen Menschen und Tieren ähnlich vielfältig wie in unserer Gesellschaft. Es gibt Tiere, die uns lediglich als anonyme Ressourcen dienen, andere, die uns auf unseren Wegen begleiten und unterstützen, und wieder andere, die eine Bedrohung für uns darstellen. Das Projekt befasst sich mit den so genannten Avatieren und Mensch-Tier-Relationen in Computerspielen.

Monströse Avatare Monster überschreiten Grenzen. Durch die Verbindung von Unmöglichem mit Verbotenem verkörpern sie alles, was gegen biologische, moralische und kulturelle Normen spricht. Und genau darin liegt der Reiz des Monströsen. Es drückt nicht nur Übermenschliches aus, sondern auch die Befreiung von der alltäglichen Ordnung. Spielen wir als Monster, um uns von Werten zu befreien? Müssen wir uns für unser Handeln verantwortlich machen, wenn wir ein Monster spielen? Dieses Projekt liefert Beispiele für die verschiedenen Arten monströser Avatare und befasst sich mit den körperlichen und den geistigen Aspekten des Monsters.

Avatare in Historienspielen Von Kindesbeinen an sind wir umgeben von Medien, die unser Geschichtsbild prägen. Was Kinder und viele Erwachsene über Geschichte und Kulturen wissen, wird also von Filmen, Playmobil-Sets, Lego-Figuren, Bilderbüchern oder Kindersendungen mitbestimmt. Auch Computerspiele können als wichtiger Bestandteil der Geschichts- und Erinnerungskultur gesehen werden. Avatare dienen den Spielenden dabei als Vehikel, um Zeitreisen zu machen. Sie vermitteln den Gamer*innen historische Aspekte, indem sie repräsentativ für Figuren in verschiedenen Zeithorizonten stehen. In den meisten Fällen stellen sie allerdings keine realen historischen Persönlichkeiten dar.

Avatare und Geschlecht Stereotype begegnen uns im Alltag immer wieder, sei es nun in Film und Fernsehen oder auf den Werbeplakaten bei einem Spaziergang durch die Stadt. Männer sind stark, Frauen sind schön, Blondinen nicht besonders klug und männliche Superhelden retten den Tag. Diese Klischees finden sich auch in Computerspielen – und wenn es auch tiefgründigere Avatare gibt, sind die oberflächlichen Darstellungen doch in der Überzahl. Dabei wiederholen sich Denkmuster immer wieder, es entsteht eine ständige Verstärkung der Rollenbilder. Oft lässt sich dies schon auf visueller Ebene feststellen, ohne den Hintergrund einer Figur überhaupt zu kennen. Doch das muss nicht so sein. Stereotype kann man brechen. Wie das geht – dazu findet man Anregungen in diesem Projekt.

