

Digitale Körper in Transition: Avatare in Spiel und Gesellschaft

Sektionsveranstaltung der AG „Soziologie digitaler Spiele“ innerhalb der DGS- Sektion „Medien- und Kommunikationssoziologie“

Avatare sind Schlüsselfiguren gesellschaftlicher Transformationsprozesse unter digitalen Bedingungen. Historisch betrachtet hat der Begriff „Avatara“ seine Wurzeln im Sanskrit, worin er die Inkarnation(en) der Götter auf Erden bezeichnet (Boellstorff 2012 et al. S. 23) und damit auf hinduistische Rituale und Besessenheits-Phänomene (Snodgrass 2023) verweist. Erst in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts avanciert der Avatar zu einem Kernbegriff digitaler Spielkultur (Klevjer 2022). An Rollenspiele orientierte Games wie „Ultima“ oder „Habitat“ etablieren den Avatar in den 1980er Jahren als die Verkörperung von Spielenden in einer digitalen Umgebung (Morningstar & Farmer 1990). Damit gehen sowohl die Indexikalität als auch die Situiertheit des Menschen in digitalen Räumen einher (Søraker 2011), die Wahrnehmungs- sowie Handlungsspielräume eröffnen.

Außerhalb von Spielkontexten sind Avatare seit der Jahrtausendwende allseits präsent und innerhalb unseres mediatisierten Alltags (Krotz 2018) fest verankert. Auf Sozialen Medien und Plattformen avancieren sie zu symbolischen Selbst-Erweiterungen und Ausdrucksmitteln von sozialer Identität (Vasalou et al. 2008, Turkle 1998, 2011). Sie repräsentieren Menschen im Internet auf unterschiedlichste Art und Weise, wobei sie ihren Nutzer*innen zumal als Statthalter, Masken oder Spiegel dienen (Bullingham & Vasconcelos 2013). Avatare sind körperliche und verkörpernde Schnittstellen all jener Lebensbereiche, die sich in Digitalität erweitern oder sich bereits gänzlich online abspielen (Ollinaho 2018). Somit stellen sie Kernelemente digitaler Transformation dar.

In hochtechnisierten Feldern der sozialen Virtuellen Realität oder der digitalen Selbstvermessung verschmelzen Avatare über intensive Nutzung von Tracking- und Vermessungstechnologien tiefgreifend mit menschlichen Körpern (Krell & Wettmann 2023; Mämecke 2021). Avatar-Körper durchlaufen und symbolisieren dabei intensive Hybridisierungsprozesse (Waligorski 2024), die trans- bis posthumane Fragen über das „Dazwischen“ von Technik, Digitalität, Authentizität und Menschlichkeit aufwerfen (Haraway 1991, Biocca 2006, Wilde 2024). Ausgehend von diesen Überlegungen stellen wir uns mehrere Fragen:

- Welche gesellschaftstheoretischen und zeitdiagnostischen Perspektiven eröffnet der Avatar?
- Welche Rolle spielen digitale Körper bei der Hervorbringung und Ausprägung soziokultureller und soziotechnischer Phänomene?
- Wie offenbaren sich Hybridisierungsprozesse digital-physischer Körperlichkeit innerhalb gesellschaftlicher Transformation?

Das Konzeptpapier des DGS-Kongresses beschreibt Soziale Transitionen als „Zustände des Werdens“, die „sowohl ein Nicht-Mehr als auch ein Noch-Nicht“ umfassen. In diesem Zusammenhang gewinnt der Avatar sowohl als empirischer Ausgangspunkt

materialer Analysen als auch als Denkfigur soziologischer Reflexion an Relevanz. Wir möchten vorschlagen, avatarielle Verkörperung als ein soziales Phänomen zu adressieren, das stets in Prozessen sozialer Transformation sowie Transition verankert ist und diese auch symbolhaft offenlegt.

Die AG „Soziologie Digitaler Spiele“ innerhalb der DGS-Sektion „Medien- und Kommunikationssoziologie“ möchte zum diesjährigen Soziologiekongress innerhalb und außerhalb des Kontexts digitaler Spiele einen Blick auf Avatare als digitale Körper in Transition und Verkörperungen von Transformation werfen. Aufgrund der vielfältigen Zugangs- und Betrachtungsmöglichkeiten von Avataren begrüßen wir zudem soziologische Beiträge, die über den hier abgesteckten Rahmen hinausgehen. Wir bitten um Beitragsvorschläge in Form von **Abstracts (max. 2.400 Zeichen, inkl. Leerzeichen) bis zum 14.04.2025 an folgende Mail-Adresse: ag.digitalespiele@outlook.de**.

Organisation: Marcel Thiel-Woznica (JGU Mainz) & Felix Krell (Zeppelin Universität Friedrichshafen)

- Biocca, Frank. 2006.** „The Cyborg’s Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments [1]“. *Journal of Computer-Mediated Communication* 3(2):0–0. doi: 10.1111/j.1083-6101.1997.tb00070.x. **Boellstorff, Tom, Bonnie A. Nardi, Celia Pearce, T. L. Taylor, und George E. Marcus. 2012.** *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton and Oxford: Princeton University Press. **Bullingham, Liam, und Ana C. Vasconcelos. 2013.** „The presentation of self in the onlineworld“. Goffman and the study of online identities“. *Journal of Information Science* 39(1):101–12. doi: 10.1177/0165551512470051. **Haraway, Donna Jean. 1991 [1985].** *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. 1991. London: FAB, Free Association Books. **Klevjer, Rune. 2022.** *What Is the Avatar?: Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Revised and Commented Edition*. Bd. 3. 1. Aufl. Bielefeld, Germany: transcript Verlag. **Krell, Felix, und Nico Wettmann. 2023.** „Corporeal Interactions in VRChat: Situational Intensity and Body Synchronization“. *Symbolic Interaction* 46(2):159–81. doi: 10.1002/symb.629. **Krotz, Friedrich. 2018.** „Mediatisierung“. S. 86–100 in *Mediensoziologie*, herausgegeben von D. Hoffmann und R. Winter. Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG. **Mämecke, Thorben. 2021.** *Das quantifizierte Selbst: Zur Genealogie des Self-Trackings*. Bielefeld: transcript-Verlag. **Morningstar, Chip, und F. Randall Farmer. 1990.** *The Lessons of Lucasfilms’s Habitat*. **Ollinaho, O. I. 2018.** „Virtualization of the Life-World“. *Human Studies* 41(2):193–209. doi: 10.1007/s10746-017-9455-3. **Snodgrass, Jeffrey G. 2023.** *The avatar faculty: ecstatic transformations in religion and video games*. Oakland, California: University of California Press. **Søraker, Johnny Hartz. 2011.** „Virtual Entities, Environments, Worlds and Reality: Suggested Definitions and Taxonomy“. S. 44–74 in *Trust and virtual worlds, Digital formations*, herausgegeben von C. Ess und M. Thorseth. New York, NY: Lang. **Turkle, Sherry. 1998.** *Leben im Netz: Identität in Zeiten des Internet*. 1. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. **Turkle, Sherry. 2011.** *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books. **Vasalou, Asimina, Adam Joinson, Tanja Bänziger, Peter Goldie, und Jeremy Pitt. 2008.** „Avatars in social media: Balancing accuracy, playfulness and embodied messages“. *International Journal of Human-Computer Studies* 66(11):801–11. doi: 10.1016/j.ijhcs.2008.08.002. **Waligórski, Jan. 2023.** „From Avatars to Hybrid Bodies: Postdualist and Posthumanist Approaches to the Anthropology of Virtual Reality“. *Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej* (38). doi: 10.36854/widok/2023.38.2848. **Wilde, Poppy. 2024.** *Posthuman gaming: avatars, gamers, and entangled subjectivities*. London; New York, NY: Routledge.