

## Fachbereich 9 - Medienstudiengänge

Department 9 - Media Courses

### Kommentar zur Lehrveranstaltung im SoSe 2022

Description of seminars

**Veranstalter\*in:** Ronja Weidemann

Lecturer:

**Titel (dt.):** Spieler:innenkörper und gespielter Körper: das körperliche Verhältnis von Avatar und Spieler:in im Videospiel“

**Titel (engl.):** Playing bodies: The physical relationship between avatar and player in video games

#### **Beschreibung:**

Description:

Der Avatar – im Allgemeinen als grafischer Stellvertreter oder Repräsentation der Spieler:innen verstanden – vermittelt im Videospiel zwischen Darstellung und Spielmechanik. Von einigen Autorinnen und Autoren wird er als das wichtigste Interface-Element bezeichnet unter zeitgleicher Verkörperung der Spieler:innenposition in der Spielwelt. Diese ihm spezifische Dichotomie macht den Avatar so bemerkenswert: einerseits als intradiegetische Figur im Videospiel fungiert er zeitgleich als Mittel der Spieler:innen zur Handlung in der Spielwelt und ist somit auch extradiegetisch wirksam. In diesem Seminar werden wir uns zunächst mit bestehenden theoretischen Konzepten und Grundlagen zum Avatar und der Avatar-Spieler:in-Bindung beschäftigen und erste Ideen zur Beschreibung ihrer körperlichen Beziehung im Videospiel entwerfen. Anschließend steigen wir gemeinsam in potenzielle Praxisbeispiele ein und setzen uns mit möglichen Methoden zur Analyse auseinander, die wir als Grundlage für die darauffolgende dezidierte Beschäftigung mit den Hypothesen zur Beschreibung des Körperverhältnisses und -empfindens nutzen. Dabei steht im Fokus unserer Diskussion die Frage, wie der Körper des Avatars und der Körper der Spielenden aufeinander Einfluss nehmen und mit welcher Vorstellung sich dieser Vorgang beschreiben lässt.

#### **Ziel des Seminars:**

Die Zielsetzung des Seminars umfasst verschiedene Aspekte: So soll zunächst ein Zugang zu ersten Diskursen und Konzepten der Games Studies ermöglicht werden. Darüber hinaus werden theoretische Grundlage und praktische Kompetenzen vermittelt, mit denen Videospiele, sowohl medien- als auch akteur:innenzentriert, analysiert und interpretiert werden können. Nicht zuletzt soll ein Einblick in die Komplexität dieses Themenbereichs ermöglicht werden: So werden wir herausarbeiten, dass nicht die eine festgelegte Sicht auf die körperliche Bindung zwischen Spieler:in und Avatar existiert, sondern dass wir uns in der Forschung über eine Vielzahl an Wegen dieser Beziehung und den korrespondierenden Phänomenen nähern können.

#### **Literatur:**

Literature:

Beil, Benjamin: *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*, Bielefeld 2012.

Butler, Mark: *Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens*, Berlin 2007.

Jörissen, Benjamin: *The Body is the Message. Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure*, in: *Paragrana* 17 1 (2008), 277 – 295.

Fischer, Jan: *Harry Potter und der Muskelkater. Ein Selbstversuch aus verschiedenen Richtungen über das Verhältnis zwischen Körper, Controller und Spielfigur*, in: Rudolf Thomas Inderst/ Peter Just (Hg.): *Build 'em Up – Shoot 'em Down. Körperlichkeit in digitalen Spielen*, Glückstadt 2013, 64 – 75.

Neitzel, Britta: *Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung*, in: Britta Neitzel/Matthias Bopp/Rolf F. Nohr (Hg.): „See? I'm real...“ Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill‘, Münster 2004, 193 – 212.

Rodewald, Vera Marie: *Wo bin ich? Das Computerspiel als Heterotopie. Oszillierende Subjektivität zwischen realem und virtuellem Raum*, in: Christian Huberts/ Sebastian Standke (Hg.): *Zwischen Welten. Atmosphären im Computerspiel*, Glückstadt 2014, 41 – 58.