

STECKBRIEF:**Das Spieler-Avatar Verhältnis und die Frage nach der Handlungsträgerschaft**

Diego Compagna (diego.compagna@uni-duisburg-essen.de)

Thema & Fragestellung:

In meiner Forschung möchte ich mich dem Mensch-Technik-Verhältnis widmen. Technik spielt in Alltag und Beruf eine immer wichtigere Rolle - nicht nur derart, dass es rein quantitativ immer mehr Technik gibt, sondern mindestens ebenso, dass an diese immer öfter und in erhöhtem Maße Handlungsanteile delegiert werden. Die Frage nach der Handlungsträgerschaft, also wer oder was in welchem Umfang für eine Handlung zuständig bzw. verantwortlich ist, wird in einigen - als Grenzfälle wahrgenommenen - Situationen ganz offensichtlich: Die Tätigkeit des 'Fliegens' ist schon immer auf Technik angewiesen gewesen, dennoch bedurfte es freilich stets eines Piloten, der die Technik durch geschickte Bedienung zum 'Fliegen' brachte. Die Tätigkeit des Fliegens konnte somit ohne weiteres dem menschlichen Piloten zugeschrieben werden und somit die Frage nach der Handlungsträgerschaft eindeutig beantwortet werden. Gegenwärtig wird jedoch ein Linienflug überwiegend vom 'Autopiloten' geflogen und die Piloten größtenteils die Aufgabe zukommt den Autopiloten zu kontrollieren bzw. sollte dieser Ausfallen als 'Ersatz' eingreifen zu können. Hier muss die Frage nach der Handlungsträgerschaft neu gestellt werden: Wer 'fliegt' eigentlich, die menschlichen Piloten oder der Autopilot? Diese so genannten Grenzfälle tauchen bei genauer Betrachtung in unterschiedlichen Abstufungen immer öfter auch im Alltag auf: Bremst auf einer nassen Fahrbahn der Fahrer oder das Antiblockiersystem das Auto? Findet das Navigationssystem oder der Fahrer den Weg?

Computerspiele bieten eine herausragende Möglichkeit um dieser Frage nachzugehen: Das Verhältnis zwischen Spieler und seinem Avatar ist wie kaum ein anderes durch die Aspekte der Verschmelzung von menschlichem Akteur und Technik geprägt. Durch den Versuch dieses Verhältnis so genau wie möglich zu erfassen, sollen mögliche Antworten auf neuartige Verteilungen der Handlungsträgerschaft gefunden werden.

Handelt der Spieler und der von ihm gesteuerte Avatar ist lediglich so etwas wie eine Marionette? Oder findet die eigentliche Spielhandlung vielmehr im Spiel statt und muss also letztlich dem Avatar zugeschrieben werden? Die These meiner Forschungsarbeiten geht dahin, dass gerade in Computerspielen eine neue Form von Handlungsträgerschaft besonders stark ausgeprägt ist, die in immer mehr Kontexten an Bedeutung gewinnen wird: Spieler und Avatar bilden temporär eine neue Handlungseinheit, so dass es nicht mehr Sinn macht danach zu fragen ob der Spieler oder sein Avatar handelt. Dieses Konzept ließe sich auf das Piloten-Autopiloten-Verhältnis genauso übertragen, wie auf das Fahrer-ABS-Verhältnis.

Aus dieser Sicht stellen also Computerspieler Akteure dar, die mit neuartigen und künftig öfter auftretenden Mensch-Technik-Handlungseinheiten vertraut sind. Die dabei von diesen entwickelten Handlungskompetenzen können Vorbildcharakter für künftige Entwicklungstendenzen der Gesellschaft haben.

Vorgehensweise & Zielgruppe:

Um diesen Fragen nachzugehen, würde ich gerne 2-4 Spieler von 1-2 Teams intensiv beim Spielen beobachten und durch Videoaufnahmen analysieren. Außerdem die Spieler zu ihrem Spielerleben befragen. Beachtung finden sollte außerdem die Spiel-Perspektive (Ego- vs. First-Person-Perspektive).
Empiriepartner: n!faculty (www.faculty.de).