

Die Anthropomedialität des ‚Avatars‘

Metamorphose, Körpertechnik, Ritual

Jens Kraushaar

*Beitrag zur Veranstaltung »Digitale Körper in Transition: Avatare in Spiel und Gesellschaft«
der Sektion Medien- und Kommunikationssoziologie*

Die dem ‚Avatar‘¹ mit fortschreitender medientechnologischer Entwicklung zugeschriebenen Fähigkeiten und Eigenschaften umfassen inzwischen ein breites Wirkungsspektrum. Einerseits divergieren die Forschungsansätze und theoretischen Konzeptualisierungsversuche des ‚Avatars‘ selbst, andererseits kann beobachtet werden, dass immer mehr digitale ‚Mischwesen‘ und Figuren unter der Bezeichnung des ‚Avatars‘ subsumiert werden. Dementsprechend offen scheint unter den gegenwärtigen technologischen Bedingungen zu sein, was der ‚Avatar‘ überhaupt ist oder sein kann – und was ein Sprechen über ihn suggeriert.

Wie also kann man der Figur des ‚Avatars‘ theoriegeleitet, mit einem dezidiert bild- und medienwissenschaftlich konturierten Zugang begegnen? Vor dem Hintergrund eines Forschungsberichts der mittlerweile breiten ‚Avatar‘-Forschung sollen die technologischen und damit einhergehenden soziokulturellen Entwicklungen im Folgenden innerhalb eines medienanthropologischen Bezugsrahmens (Othold und Voss 2015; Voss u.a. 2019; Voss 2022) theoretisch gefasst werden. Dabei wird ein Operationsbündel von drei Begriffen vorgeschlagen, das die je spezifischen virtualisierten wie auch virtuellen Körperbezüge von ‚Avataren‘ mit heuristischen Orientierungspunkten – der Metamorphose, der Körpertechnik und des Ritualen – perspektiviert. Indem gleichzeitig die Kulturgeschichte des ‚Avatars‘ einbezogen wird, soll dieser – so mein Vorschlag – als *anthropomediale Existenzweise* fundiert werden, die ausdifferenzierte Beschreibungsleistungen ermöglicht – und so die Situierung menschlicher Existenzvollzüge, Lebenserfahrungen sowie Beziehungs- und Interaktionsdynamiken in Relation zu den zunehmend durch nicht-menschliche Wesen geprägten Szenen unseres Alltags zu erfassen imstande ist.

¹ Die Anführungszeichen markieren eine Distanzierung sowohl von einer technischen Verkürzung als auch von allzu starren Definitionen und Vorstellungen dieser Figur. Generell verstehe ich unter Avataren virtualisierte sowie virtuelle Körperbezüge. Auf diese Weise werden (post)digitale wie prädigitale Avatar-Mensch-Gefüge gleichermaßen analytisch zugänglich. Denn schon vor seiner terminologischen Verfestigung innerhalb digitaler Bildwelten trifft man ‚den Avatar‘ in prädigitalen Bereichen der Glaubenslehre und Praktiken des Hinduismus an, wo er wiederum in der Manifestation göttlicher Inkarnationen als auch in virtualisierten, imaginativen Bild- und Vorstellungswelten eine zentrale Rolle innerhalb der hinduistischen Kosmologie einnimmt.

Was heißt es, von einem ‚Avatar‘ zu sprechen?

Neben den stark divergierenden Verwendungsformen des ‚Avatar‘-Begriffs im Feld der Medienproduktion, ebenso wie auf der Rezipient/-innenseite, lassen sich derzeit auch überaus heterogene wissenschaftliche Kategorisierungen beobachten, die sich offenbar zwangsläufig aus der Positionsvielfalt interdisziplinärer Forschungsansätze und ihrer Methodiken ergeben. Einen einschlägigen Beitrag, der explizit den Bereich des Sozialen untersucht, stellt der 2002 von Ralph Schroeder herausgegebene Sammelband *The Social Life of Avatars* dar. Die Beiträge bilden eine frühe Grundlage zur Erforschung von ‚Avataren‘ in Multi-User-Umgebungen², in denen die Interaktionsformen, (Ko)Präsenzerfahrungen und allgemein medienspezifische Praktiken in VR danach befragt werden, wie soziales Verhalten in digitalen Umgebungen durch Avatare (mit-)gestaltet wird. Bemerkenswert ist dabei, dass ‚Avataren‘ hier ein (soziales) Eigenleben zugeschrieben wird. Einzelne Beiträge legen nahe, dass im Umgang mit ‚Avataren‘ in VR-Umgebungen oftmals der Eindruck entstünde, diese hätten eine gewisse Unabhängigkeit von dem/der Nutzer/-in. Anhand dieser Eindrücke wird eine (mitunter zuweilen diffus erscheinende) Medienontologische Subebene sichtbar. Sie scheint den ‚Avatar‘ als eine quasi wirkmächtige Entität zu fassen und versucht, ‚ihm‘ den Status eines eigensinnigen Objektes zu attestieren, der sich wiederum der Vorstellung eines rein instrumentellen Nutzer/-innen-‚Avatar‘-Verhältnisses zu entziehen scheint. Diese (frühen) Konzeptualisierungsversuche, die gängigen Vorstellungen einer rein prothetischen, additiven Erweiterung körperlicher Handlungsfähigkeit in virtuellen Welten zuwiderlaufen, werden daher auch unter dem Schlagwort der ‚Avatar‘-Autonomie gefasst (vgl. Taylor 2002, S. 56) – die inzwischen mit dem Aufkommen von KI-‚Avataren‘ und dem Delegieren von Handlungsfähigkeit und (Mikro-)Entscheidungsprozessen neu verhandelt wird (Kraushaar 2025). In einem Artikel von T. L. Taylor heißt es etwa im Zuge der Auswertung durchgeführter Interviews von User/-innen einer der ersten grafischen Multi-User-Umgebungen (*The Dreamscape*, 1990er-Jahre), dass einige ihren ‚Avatar‘ als authentischer als ihren physischen Körper betrachten, genauer, ihre ‚Avatare‘ seien „mehr sie selbst“ als ihre „realen Körper“ (vgl. Taylor 2002, S. 54). In diesem Kontext scheint es nicht ausreichend, lediglich auf einen vermeintlich imaginativ bedingten, psychischen Projektionsmechanismus zu verweisen oder diese Aussagen auf ihre entlastende Funktion als Folge einer Vermeidungsstrategie ‚realer Umstände‘ zu reduzieren. Vielmehr markieren solche Momente die Eigenmächtigkeit von ‚Avataren‘. Diese Potenzialität kommt besonders im Kontext virtuell gestaltbarer, performativer Verkörperungen zum Ausdruck. Insofern berührt sie dezidiert die Erfahrungsdimension der Nutzenden. Gleichzeitig bringen solche Interviewaussagen auch die Wirksamkeit von Verkörperungserlebnissen in virtuellen Welten zum Ausdruck. Taylor selbst weist in diesem Kontext mehrfach auf die Affizierungslogiken der (Selbst-)Wirksamkeit individueller Avatare hin: „This feeling that somehow you not only project yourself into your digital body, but that you are actually made most real, most true through it, is something I have heard from a number of users“ (Taylor 2002, S. 55f.). Zudem lässt sich anhand dieser Einblicke von gelebter Verkörperungserfahrung eines ‚Avatars‘ eine Tendenz ablesen, dem ‚Avatar‘ eine Autonomie zuzusprechen, die trotz der aktiven Gestaltung von Identitätskonstruktionen und Absichten der User/-innen außerhalb ihrer unmittelbaren Kontrolle zu liegen scheint. Dementsprechend oft entsteht der Eindruck, der ‚Avatar‘ habe eine gewisse Unabhängigkeit von dem/der Nutzer/-in.³ ‚Avatare‘ strukturieren also nicht nur technische Möglichkeiten menschlicher Kommunikation um, sondern bilden auch auf digitaltechnischer Basis angelegte, hybride Zugänge zur ohnehin volatilen Selbstwahrnehmung (vgl. Hirschauer 2023, S. 2) heraus.

² Ralph Schroeder in etwa untersucht ‚geteilte‘ virtuelle Umgebungen (‚shared virtual environments‘), wie sie virtuelle Realitäten anhand der damals zur Verfügung stehenden VR-Headsets bereithielten (Schroeder 2002).

³ Dieser Aspekt wird in aktuelleren Studien weiter untersucht. Siehe hierzu in etwa Weidemann 2025.

„Hello Avatar“: ‚Avatare‘ als Erfahrungsdimensionen des vernetzten Subjektes

Beth Coleman ‚begrüßt‘ die Figur des ‚Avatars‘ in ihrer medienhistorischen Studie *Hello Avatar* knapp ein Jahrzehnt später und nimmt vernetzte Medien als Ausgangspunkt ihrer Untersuchung (Coleman 2011). Dementsprechend adressiert sie in ihrer Publikation das aufkommende Zeitalter der mobilen, allgegenwärtigen Netzwerkkonnektivität und dessen pervasive(n) Medien(-gebrauch), der zu einem Kontinuum der (Wirklichkeits-)Modi ‚Online‘/‚Offline‘ führe. Dieser Wandel veranlasst sie dazu, den veränderten Bedingungen mit dem Terminus der ‚X-Reality‘ zu begegnen, dessen Eigenschaften sie in ihrer Studie darlegt (vgl. Coleman 2011, S. 3). Mit Rückgriff auf Marshall McLuhan beschreibt sie die Erweiterung menschlicher Handlungsfähigkeit („agency“), wobei die Figur des ‚Avatars‘ dabei helfe, dieselbe auszudrücken. In ihrem Zugang wird die Bezeichnung ‚Avatar‘ so als Synonym für die Erfahrung des vernetzten Subjekts verwendet, unter dem verschiedene Praktiken der Handlungsfähigkeit, Identität und Netzwerkfähigkeit subsumiert werden können. Die Ableitung ihres Entwurfs zur ‚X-Reality‘ gründet demzufolge auf einem weit gefassten Begriffsverständnis des ‚Avatars‘, der das Virtuelle zugunsten von Modi des Augmentierten suspendiert. Das heißt ‚der Mensch‘ erweitert seine Corpo-Realität durch vielseitig angewendete Kommunikationsmedien. Coleman adressiert für ihr Argument verschiedene identitätskonstituierende Repräsentationsmodi, die sich tagtäglich im Bereich technologisch mediatisierter Kommunikation vollziehen. Damit verbunden ist eine visuelle Vorläufergeschichte des ‚Avatars‘ (Coleman 2011, S. 53–80), wobei sie argumentiert, dass Emoticons als „grafische Manipulationen der gängigen Piktogramme der Tastatur“ den ersten Gebrauch von Avataren konstituieren (vgl. Coleman 2011, S. 54).⁴

Was ist der ‚Avatar‘?

Rune Klevjer ([2006] 2022) hingegen nähert sich aus phänomenologischer Perspektive dem ‚Avatar‘ in digitalen Spielwelten. Für ‚avatar‘-basierte Singleplayer-Computerspiele schlägt er, entgegen der rein funktionalen Prämisse, ‚Avatare‘ seien lediglich steuerbare Spielfiguren, ein anderes ‚Avatar‘-Verständnis vor. Er betont insbesondere den Aspekt des ‚Embodiment‘ bzw. der Inkarnation und verbindet die computergestützte ‚Avatarschaft‘ (vgl. Klevjer 2022, S. 24) mit der ursprünglich religiösen Bedeutung des Konzepts.⁵ Er versucht sich also in einer Wesensbestimmung des ‚Avatars‘, der, so Klevjer, in der Funktion einer prothetischen Extension des eigenen Körpers in virtuelle Umgebungen ausstrahlt. Folglich fokussiert er primär die Rolle des ‚Einfühlens‘ in einen digitalen Körper, wobei die Notwendigkeit einer Unterscheidung von *playable character* (oder *persona*) und ‚Avatar‘ – letzterer im Sinne einer verkörperten Agency und Präsenz – unterstrichen wird.

Reale ‚Avatare‘

Einen demgegenüber invertierten Ansatz verfolgt wiederum der Geschichtsphilosoph Dirk Stederoth in seiner Studie *Reale Avatare. Zur Versponnenheit des Menschen in der Netzkultur* (2022). Stederoth analysiert ‚den Avatar‘ aus der anthropozentrischen und ideologiekritischen Perspektive der kritischen Theorie, indem er unter anderem psychoanalytische Überlegungen zum Individuum heranzieht (Stederoth 2022, insb. Kapitel 3: „Avatare“, S. 93–138, sowie Unterkapitel „Gerichtete Wünsche – formierte Gedanken“, S. 106–121). Auch für seine Herangehensweise ist die Prämisse entscheidend, dass sich das Individuum im 21. Jahrhundert unter den Einfluss kontinuierlicher Digitalitätsschübe gestellt sieht.

⁴ Mit grafischer Manipulation ist wohl der neue Verwendungszusammenhang der Piktogramme gemeint, aus dem zum Beispiel ein Smiley entstehen kann. An diesem Beispiel wird deutlich, dass die Bezeichnung ‚Avatar‘ verschiedenste körperliche Erscheinungsweisen meinen kann, abhängig von der jeweiligen Definition und individueller Auslegung.

⁵ Zur Herkunft des Begriffs siehe De Wildt et al. 2020.

Dabei entfaltet Stederoth ein Geflecht verschiedener ‚Avatarexistenzen‘, um daran anknüpfend eine Entwicklung nachzuzeichnen, der zufolge die Menschen sich immer mehr selbst zu ‚Avataren‘ der virtuellen Strukturen wandeln:

„Hierbei zeigt sich, dass [...] eine fortschreitende Umkehrung zu verzeichnen ist: Stellen Avatare im Verbund mit Profilen aller Art die virtuelle Repräsentation realer Menschen in digitalen Umgebungen dar, so führt die umfängliche Ausbreitung und Verzweigung digitaler Umgebungen in unserem Lebensalltag allmählich dazu, dass sich die in diesen Strukturen lebenden Menschen immer mehr den Vorgaben dieser Strukturen anpassen und sich in sie einmodeln, womit die Menschen in ihrer realen Existenzweise immer umfänglicher zu realen Repräsentanten, also ‚realen Avataren‘ jener Apparate werden.“ (Stederoth 2022, S. VIII f.)

Für seinen Entwurf unterscheidet er ‚manifeste Avatare‘ – z.B. Social-Media-Profile – von ‚latenten Avataren‘, die z.B. von Unternehmen aus vernetzten Alltagsgegenständen generiert werden. Unter Heranziehung der Charakteristika des ‚Profils‘ (mit Rückgriff auf Andreas Bernhard [2017]), kontextualisiert er das Einschreiben ‚des/der User/-in‘ in den digitalen Raum innerhalb seines skizzierten geistesgeschichtlichen Modells. Seit dem Aufkommen des Online-Profiles sei dieses zur universellen digitalen Repräsentationsform avanciert, „womit [der/die User/-in] damit in unterschiedlichen virtuellen Räumen (Soziale Medien, Dating-Plattformen etc.) eine neue, auf vorgegebenen schematisierten Merkmalen basierende virtuelle Existenz annimmt“ (Stederoth 2022, S. 95). Vor diesem Hintergrund verwendet Stederoth den Begriff ‚Avatar‘ als allgemeinen Begriff „für die Existenzweise realer Subjekte in virtuellen Räumen [...], was die verschiedenen Formen von Profilen“ (Stederoth 2022, S. 96) miteinschließe.

In dem Sinne verbindet er den menschlichen Körper und seine virtuellen Existenzweisen in digitalisierten Umgebungen mit der psychischen Struktur des Menschen, und zwar indem er seine Bedürfnis- und Triebstrukturen und gesellschaftliche Zwangsmechanismen aufeinander bezieht. In dem zuvor benannten Kapitel „Gerichtete Wünsche – formierte Gedanken“ eröffnet er diesen Kontext mit Rekurs auf Herbert Marcuse, der die Introjektion als Vorgang beschreibt, bei dem die Bedürfnisstrukturen des Individuums durch Herrschaftsverhältnisse manipuliert und in den je individuellen psychischen Apparat integriert werden. Stederoth bezeichnet diesen Prozess als ‚Einhegung‘, die eine Anpassungsleistung des Subjekts an seine ihn umgebenden technischen Dispositive darstelle. Diese Anpassungsleistung des Menschen an seine Avatare entwirft er als Verdinglichungsprozess: „Diese digitale Form der Verdinglichung (oder besser: Selbstverdinglichung) wird dann an den Bereichen des Körpers, der Einbildungskraft, am Denken wie auch an der Form zwischenmenschlicher Beziehungen und der Wandlung der Arbeitswelt demonstriert, wobei es darum geht, in diesen Bereichen jenen Umkehrungsprozess offenzulegen“ (Stederoth 2022, S. VIII f.). Der Mensch ordne sich als quantifizierbares Objekt unter die Bedingungen technischer Apparaturen und somit technologisierter Herrschaftsverhältnisse ein. Um den (vermeintlichen) Gefahren der Eingemeindung des Menschen in die technischen Strukturen und Apparaturen mitsamt den ihnen eigenen Metrisierungstendenzen (vgl. Stederoth 2022, S. 79), die den Menschen in etwa unter algorithmische Bewertungsprozesse stellen, etwas entgegenzusetzen, beharrt er auf einem Alleinstellungsmerkmal des Menschen: seine von Jean-Paul Sartre in *Das Sein und das Nichts* entfaltete ‚leibhaftige Anwesenheit‘ („présence corporelle“; Sartre [1943] 1995, S. 457). In diesem Aspekt verortet Sartre die Erfahrung leibhaftiger Anwesenheit im ‚Vom-Anderen-gesehen-Werden‘, konkret im Blick des Anderen. Denn der Blick objektiviere das angeblickte Subjekt, eröffne zugleich jedoch auch eine Perspektive auf die Welt, die nicht mit der eigenen identisch sei und sich ihr grundsätzlich entziehe. Dabei argumentiert Stederoth, dass die Besonderheit beim Aussenden eines Blickes im (je subjektiven) Ausdruck darin bestehe, dass im Blick ein Subjekt aus sich herauschaue und in ihm seine eigene Verfassung ganz unvermittelt kundtue: „Diese Nacktheit, die im Blick liegt, diese Entblößung, die sich im Blick

freigibt, dieses wechselseitige Geöffnet-Sein gegenüber dem Anderen ist genau die Stelle im Bereich des Phänomenalen, die als Grenze sich offenbart, hat sie sich doch bisher erfolgreich gegen jede künstliche Nachbildung oder Nachahmung gesperrt“ (Stederoth 2022, S. 142). Ob ‚verstellt‘ oder ‚unverfälscht‘, beim Anblick verhalte man sich stets zu seinem Gegenüber. Dementsprechend könne die eigene Freiheit wie die Freiheit des Anderen technischen Apparaturen wie Maschinen nie zukommen, da sie weder *Eigenes* noch *ein Anderer* sein können. Maschinen können nach Stederoth nie aus dem Objektstatus heraustreten, weil sie als ein aus vereinzelteten Teilen Zusammengesetztes seien, das sich nie als ein eigenständiges Ganzes Zu-Sehen-Geben kann (vgl. Stederoth 2022, S. 145).

Glitch-Feminismus – „BECOME YOUR AVATAR!“

In ihrem Manifest *Glitch Feminism* (2020) legt hingegen Legacy Russell aus dezidiert queerfeministischer Perspektive dar, wie Angehörige insbesondere marginalisierter Gruppen mithilfe digitaler Technologien (und der mit ihrem Begriff der *Pixelated Personas* verbundenen Entfaltungsmöglichkeiten) ihre Identität formen, verändern und empowern können. Das Manifest kulminiert in der Aufforderung: „BECOME YOUR AVATAR!“ (Russell 2020, S. 159). Russell plädiert für eine Neubewertung des Körpers als fluides und performatives Konstrukt. Der Begriff ‚glitch‘ fungiert dabei als konzeptuelle Möglichkeit, Identität jenseits binärer Kategorien innerhalb digitaler Bildwelten zu entwerfen und diese auch *AFK* (= *away from keyboard*) zu praktizieren. Digitale Räume eröffnen in diesem Zusammenhang Handlungsspielräume, in denen Körper geremixt, fragmentiert oder neu konfiguriert werden können, und so als Mittel der Selbstermächtigung und des Überlebens wirksam werden. Avatare erscheinen bei Russell als ausdrücklich wirklichkeitsstiftende Instanzen, die durch Verkörperung in virtuellen Umgebungen das Potenzial besitzen, einen emanzipatorischen Transformationsprozess des Individuums anzustoßen. Vor diesem Hintergrund zieht Russell Parallelen zwischen technischen Störungen und den Unvollkommenheiten menschlicher Existenz und argumentiert, dass *Glitches* als kreative und befreiende Potenziale betrachtet werden können. In dem Manifest, das auch autobiografisch argumentiert, beschreibt Russell als Schwarze, queere Feministin, Künstlerin, Kuratorin und Autorin ihren eigenen Körper aus intersektionaler Perspektive als ‚glitch‘. *Glitches* werden dabei nicht nur als Defekte, sondern als Potenziale konzeptualisiert, die genutzt werden können, um bestehende hegemoniale Strukturen zu destabilisieren, um im Bereich normativ dominierender gesellschaftlicher Verhältnisse Veränderungen herbeizuführen. Der finale Imperativ „BECOME YOUR AVATAR!“ (Russell 2020, S. 159) unterstreicht Russells Ansatz, Handlungsoptionen offen zu legen, um normative Realitätsverhältnisse zu queeren und hegemoniale Ordnungsprinzipien zu subvertieren. Dabei kommt dem Möglichkeitsraum Internet eine Schlüsselrolle zu. Hier sei es laut Russell möglich, sogenannte ‚*Pixelated Personas*‘ (Avatare) in Form neuartiger Körpermodelle zu entwerfen. Das Internet wird somit als (Rückzugs-)Ort und virtuelle Umwelt zu einem aktivistischen Werkzeug stilisiert, um darin entmaterialisierte Körpervorstellungen zu generieren, die wiederum positive Rückkopplungseffekte auf das ‚echte‘ Leben (*IRL*, = *in real life*) bezwecken sollen. Vor diesem Hintergrund spricht sich Russell in ihrer dezidiert aktivistischen und poetischen Analyse dafür aus, den binären Körper zu ‚ghosten‘, wobei die Materialisierungen des Körperlichen, die in Form rassifizierender, sexualisierender, sozialer und kultureller Schichtungen auf das Subjekt einwirken, problematisiert werden, um alternative Möglichkeitsräume zu imaginieren. *Ghosting* bezeichnet bei ihr eine programmatische Strategie der Entziehung und Überwindung gegenüber binären Denk- und Ordnungssystemen.

Die ‚Avatarisierung‘ des mediatisierten Alltags

Deutlich wird angesichts der skizzierten Theorieangebote zum ‚Avatar‘, dass nicht nur das Phänomenale des ‚Avatars‘ und seine distinktiven Merkmale als Figur des Digitalen im Singular adressiert werden, auch seine pluralen, vielgestaltigen Erscheinungsweisen rücken im Kontext medientechnologischer Anwendungen in den Blick der geisteswissenschaftlichen Forschung. In diesem Zusammenhang ist die Differenzierung zwischen individuellen und überindividuellen Betrachtungsmodi besonders dann relevant, wenn sowohl die genealogische Entwicklung (Snodgrass 2023) als auch die Erscheinungsformen des ‚Avatars‘ in der Gegenwart berücksichtigt werden sollen. ‚Avatare‘ haben sich inzwischen zu omnipräsenten Ko-Akteuren unseres Alltags entwickelt, weshalb man von einer ‚Avatarisierung‘ des mediatisierten Alltagsgeschehens sprechen kann, die menschliches Selbstverständnis (*die conditio humana*) herausfordert. Die voranschreitende und funktional breite Implementierung von ‚Avatar‘-Technologien erfordert es, sich weiter mit nicht-menschlichen Wesen zu beschäftigen, fordern diese doch in ihren je spezifischen Kontaktzonen unmittelbarer Erfahrung das Verhältnis von Subjektivität und einem medialen Anderen nicht zuletzt durch ihre Affizierungslogiken heraus. Gleichzeitig regt die vielfach situierte Verschränktheit von Existenzweisen mit unterschiedlichen Medientechniken und Medialitäten (Voss 2026) dazu an, eine vorausgesetzte Gegebenheit und Einheitlichkeit menschlicher Wesen (Voss 2026, S. 20), d.h. normativ aufgeladene Konzepte des Menschseins im 21. Jahrhundert, zunehmend zu überdenken. Paradigmatisch für die Beschäftigung mit ‚Avataren‘ scheint die Tatsache, dass diese als Katalysatoren grundlegender Transitionen in unserem Alltag fungieren. Während Stederoths Einsatz einen durch Technikdeterminismus kontrollierten ‚Anthropos‘ mit dem Aufzeigen von „Fluchtwegen aus dem Babylon der Datenexistenz“ (Stederoth 2022, S. IX) zu retten versucht, um dem aus seiner Sicht im Zuge der Digitalisierung sämtlicher Lebensbereiche entmündigt bedrohten Subjekt zu seiner Mündigkeit zurückzuverhelfen, plädiert Russell für das Ausloten von Re-Imaginationsmöglichkeiten (medialer) Subjektivierungsformen in digitalen Räumen. Obwohl bereits in früheren Entwürfen dem Einfluss der flächendeckenden Verbreitung digitaler Infrastrukturen durch die Akzentuierung auf Hybridisierungen, genauer der Verflechtung von digitalen und physischen Lebenswelten, Rechnung getragen wurde (siehe ‚X-Reality‘), scheint sich dies immer noch nicht als verbindlicher Konsens in Forschungsansätzen niedergeschlagen zu haben. Dieser Verdacht scheint sich nicht zuletzt durch einzelne Kritiken an einem anhaltenden digitalen Dualismus (vgl. etwa Waligórski 2024, S. 3) zu bestätigen. In der Logik dieses weit verbreiteten Paradigmas wird die starre Vorstellung der Trennung von ‚Online-‘ und ‚Offline-Verhalten (und insgesamt von Erfahrungsmodalitäten) aufrechterhalten, wobei Ereignisse, die sowohl online als auch offline stattfinden, jeweils getrennt voneinander betrachtet werden.⁶ Russell hingegen weist ein grundsätzliches Verharren in dichotomen (ebenso wie binären) Denkmustern zurück und nimmt eine vom Neuen Materialismus ebenso wie dem Afrofuturismus beeinflusste aktivistische Position ein, die – in Abgrenzung zu einer anthropozentrischen Setzung, die noch immer auf einer additiven Relation von Mensch und Medium beharrt – ein Selbstverständnis körperlicher Existenzmodi in Bewegung propagiert. Demnach würden sich im experimentellen Feld des Digitalen jenseits historischer, rassifizierter sowie heteronormativer Zuschreibungen neuartige ‚Corpo-Realitäten‘ oder ‚kosmische Selbste‘ (orig. „cosmic selves“, Russell 2020, S. 47) erzeugen. Gegen digital dualistische Modelle postuliert Russell (2020, S. 46) eine ‚existenzielle Weitläufigkeit‘ im Sinne der Verteilung individueller und kollektiver Anteile, welche durch ihre verstreute Multiplizität ein mitunter utopisches Potenzial der Selbstwerdung

⁶ Dass dieses Denkmuster nicht aufrechterhalten bleiben kann, zeigt in etwa Chandell Gosse in einem Artikel anhand von Interviewdaten, insofern, dass Frauen, die online Missbrauch erfahren haben, oft gezwungen sind zu leisten, was sie *ontological labor* nennt. Das heißt, Arbeit um die Anerkennung ihrer Erfahrungen, um diese als wirklich und wirklich bedeutend anerkannt zu bekommen (Gosse 2021).

zu entfalten verspricht: „The glitched self is always on the move. This diasporic journey of online to offline is a mode of parthenogenesis, reproducing oneself without fertilization-splitting, merging, emerging“ (Russell 2020, S. 47). Wenngleich Russells Ausführungen vorgeworfen werden kann, diese seien eskapistisch-ästhetisierend, stellen sie eine signifikante Etappe auf der Wegstrecke postdigitaler feministischer Theorie (Hurley 2023) dar, den Blick für die veränderten Grundlagen menschlicher Existenz in der Gegenwart zu schärfen.

Bereits 2008 stellte Benjamin Jörissen (2008, S. 281) fest, dass die theoretisch-begriffliche Diskussion über den ‚Avatar‘ noch am Anfang stünde – und auch weiterhin muss eine definitorische Engführung in Bezug auf die Potenzialitäten der Figur des ‚Avatars‘ vor dem Hintergrund der skizzierten, disparaten Theorieangebote letztlich offen bleiben. Jörissen schlägt vier Strukturkategorien vor, anhand derer der ‚Avatar‘ auf Basis des Hybriden statt des Dichotomen und vor dem Hintergrund seiner verschiedensten Implementierungen erfasst werden könne (vgl. Jörissen 2008 S. 281, 293). Für die Untersuchung der Strukturebenen des ‚Avatars‘ betont er, dass jede ‚Avatar‘-Technologie ihre je eigenen Eigenschaften aufweise: „Die [...] Strukturebenen, die den Avatar als digitales Objekt, als visuelle Artikulation, als sozialen Aktanten und als hybriden Akteur thematisieren, zeigen Potenziale virtueller Körperlichkeit auf, die [...] etwa im Hinblick auf das, was Bruno Latour einen „artikulierten Körper“ [Latour 2004, S. 205–229] nennt, relevant sind“ (Jörissen 2008, S. 292). Es handelt sich um einen Grundgedanken Bruno Latours, der seinem Theorem netzwerkartiger Kollektive entspringt: Einen Körper zu haben bedeute, in ein fortwährendes Lernverhältnis mit anderen menschlichen und nicht-menschlichen Akteur/-innen eingebunden zu sein (Latour 2004, S. 210). Körperlichkeit in diesem Sinne entsteht entlang der Ausbildung einer Fähigkeit, durch ein Beziehungsgeflecht mit anderen Akteur/-innen affiziert, bzw. ‚in Gang gesetzt‘ zu werden (Latour 2004, S. 210). Andernfalls höre man auf, körperlich lebendig zu sein: „If you are not engaged in this learning you become insensitive, dumb, you drop dead“ (Latour 2004, S. 205).

Für eine medienanthropologische Perspektivierung ist zusätzlich von Relevanz, dass die Figur des ‚Avatars‘ auch eine Sozialfigur des Digitalen und somit eine Wissensfigur ist, die der Mediensoziologin Anja Peltzer zufolge „immer auch das eigene Werden und Gestaltet-Sein mit herausstellt.“ Dementsprechend habe „man es hier mit einem Instrument zu tun, das der (1.) Gesellschaftsanalyse dient und (2.) die eigene Wissensproduktion reflektiert“ (Peltzer 2025, S. 2). Wie könnte also nun entgegen einer universalisierenden Substanzialisierung ‚des Menschen‘ (vgl. Voss 2026, S. 28) eine Sozialfigur des Digitalen, wie sie der ‚Avatar‘ als „die Möglichkeit der Erfahrung eines ‚artikulierten Anderen‘“ (Jörissen 2008, S. 208) darstellt, adressiert werden, um Episteme und Gesellschaftsanalyse miteinander in Verbindung zu setzen?

Das Instrumentarium der Medienanthropologie: Szenen und Anthropomedialität

In dem von Lars de Wildt u.a. verfassten Artikel „(Re-)Orienting the Video Game Avatar“ (2020) wird dargelegt, wie der ‚Avatar‘-Begriff über östliche Spiritualität in den 1980er bzw. 1990er Jahren von der westlichen, insbesondere der US-amerikanischen Tech- und Gaming-Kultur angeeignet und transformiert wurde. Die Autoren skizzieren die Verschiebung der Bedeutung von göttlicher Inkarnation zu digitaler Stellvertretung nach, wobei sie die ‚Avatar‘-Forschung um eine postkoloniale Perspektive erweitern. Nach ihrem Verständnis erfolgte die Übernahme des Begriffs aus dem hinduistischen Kontext aufgrund der Faszination des Silicon Valley für östliche Philosophien und Spiritualität. In der Folge verzeichnen sie eine ‚Verzauberung‘ bzw. Remythologisierung der Technik, die sie als eine Form des Techno-Mystizismus ausweisen (De Wildt u.a. 2020, S. 970). Gleichzeitig monieren die Verfasser, dass

die Aneignung die religiöse und kulturelle Signifikanz für unzählige Gläubige schlichtweg ausblende: Sie vollziehe sich in einem ungleichen Machtverhältnis, wobei der Westen als dominierende Kultur sich den Begriff aneigne, ihn teilweise entleere und kapitalisiere.

Vor dem Hintergrund dieser Kritik und entgegen einer technischen Verkürzung, die den ‚Avatar‘ nur als visuelle Repräsentation des Menschen oder virtuelle Stellvertreterfigur digitaler Kulturen adressiert, schlage ich vor, ihren Ursprung ernst zu nehmen und diese Figur in ihrer kontinuierlichen Variabilität als transkulturelle (Ritual)Figur dergestalt zu adressieren, weil sie durch die Avatāralehre im Hinduismus und die sich daran anschließenden sozialen Praktiken, religiösen Riten und Körpervorstellungen auf spezifische Weise präfiguriert wurde. Bereits in dem Herkunftskontext dieser Figur werden stark anthropologische Zentrierungen unterlaufen. Hierdurch rückt in den Fokus, was in der phänomenologisch und medienphilosophisch konturierten Medienanthropologie programmatisch als ‚Mensch-Medien-Verflechtungen‘ gefasst wird. Dabei handelt es sich weniger um eine Art Begegnung oder Interaktion zwischen einem menschlichen Subjekt und einem technologischen Gerät, die als jeweils separat voneinander betrachtet werden (vgl. Rünker 2024, S. 19). Die Medienanthropologie konzentriert sich vielmehr auf abgrenzbare Existenzvollzüge und Mediensettings, d.h. relationale, an milieubedingte Konstellationen und Zeitlichkeiten gebundene ‚Mensch-Medien-Gefüge‘: sogenannte ‚anthropomediale Szenen‘ (vgl. Voss u.a. 2019; Voss 2022; Rünker 2024). Es geht also um konkrete ephemere Situationen, in denen etwa User/-innen, Videospieler/-innen und andere Existenzformationen überhaupt erst für eine begrenzte Zeit aus Mediengefügen emergieren (vgl. Rünker 2024, S. 19). Folgt man dieser Denkbeziehung, so kann menschliche Existenz nie unabhängig von medialen Konfigurationen, Artefakten und Erfahrungsräumen beschrieben werden, sondern konstituiert sich erst in Existenz bildenden Verschränkungen mit Medien, die sich jeweils spezifischen Strategien ästhetischer ‚In-Szenierungen‘ verdanken, „also etwa narrativen Verfahren, visuellen Darstellungsmitteln und performativen Aufführungspraktiken, die einem Handlungsablauf erst die Form einer wahrnehmbaren Szene verleihen“ (Siegler 2023, S. 27).

‚Der Mensch‘ ist dementsprechend immer schon eine anthropomediale, irreduzibel mit Medien verstrickte Existenzweise. An diese Überlegung knüpft sich zwangsläufig die Frage an, ob es sich mit den vielgestaltigen Figuren des Avatars ebenso verhält. Die Frage danach, was ein Avatar ist, verschiebt sich nun mit Blick auf die relationiert bedingten ‚Mensch-Medien-Gefüge‘ mitsamt ihren medialen Operationen, die zu spezifischen Existenzvollzügen führen: „Wie kommt ein ‚Avatar‘ zur Existenz?“

Heuristische Orientierungspunkte: Metamorphose, Körpertechnik, Ritual

Um die medialen Zirkulationsbewegungen und Durchmischungsbeziehungen von ‚Menschen-mit-Avataren‘ beschreibbar zu machen, sollen drei begrifflich-konzeptuelle Verbindungslinien zwischen (post-)digitalen und prädigitalen Existenzformen des ‚Avatars‘ vorgeschlagen werden. Erstens die Idee der Metamorphose, zweitens der Begriff der ‚Körpertechniken‘, sowie drittens der Bereich des Ritualen, der über das Konzept der Interaktionsritual-Ketten erschlossen wird. Hinter diesen Begrifflichkeiten stehen mediale Praktiken und Operationen, die den Avatar auf je spezifische Weise graduell verfertigen. Diese sind transversal anzuwenden, also auf sämtliche Bereiche übertragbar, in denen der ‚Avatar‘ in Erscheinung tritt – in Abstufungen und unterschiedlicher Ausprägung. In Anlehnung an Marcel Mauss (1989) und seine Klassifikation menschlicher Körpertechniken lässt sich etwa fragen, was überhaupt eine je spezifische Konstitutionsweise einer Körpertechnik ist und in welcher Art und Weise sich dieselbe an Avataren studieren lässt. Gleichzeitig dient die Metamorphose als Akzentuierung der Fähigkeit des

‚Avatars‘ zur Gestaltwandlung als weiterer Orientierungspunkt. Entgegen einer Abbildtheorie kann mit dem metamorphischen Prinzip die Möglichkeit ‚seines‘ ständigen Umbildens pointiert werden. Sie betrifft also die Gestalt des ‚Avatars‘ und betont die grundsätzliche Unabgeschlossenheit dieser Figur. Dieser inneren Form steht wiederum eine äußere interaktionistische Form gegenüber, die sich als Form des Ritualen identifizieren lässt. Mit Randall Collins (2004) bilden Interaktionsrituale „keine besondere Phase gesellschaftlichen Handelns wie bei [Émile] Durkheim“ (Greve 2022, S. 81), sondern finden fortwährend, in sämtlichen zwischenmenschlichen Begegnungen statt. Die Frage nach dem Sozialen verortet Collins also in der Akkumulation von Mikro-Situationen alltäglicher Begegnungen (vgl. Greve 2022, S. 81). Dementsprechend anschlussfähig wird seine Konzeption der sogenannten Interaktionsritual-Ketten, wenn es um Dynamiken des Zusammentreffens von Menschen und ‚Avataren‘ geht. Mit Collins sind Rituale Mechanismen, die die Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Emotion bündeln und dadurch eine gemeinsame Realität hervorbringen. Diese Realität sei zwar nur vorübergehend, diene jedoch als Grundlage für die Erzeugung von Bedeutungen und Symbolen.

Fazit: Der ‚Avatar‘ als eine anthropomediale Existenzweise

Abschließend zeigt sich, dass der ‚Avatar‘ aus dem Zusammenspiel der drei vorgeschlagenen Operationsmodi zur Existenz kommt, sodass er als eine anthropomediale Existenzweise identifizierbar wird: In verschiedenen Szenen kommt es zu temporären Interdependenzen zwischen ‚Avataren‘ und Menschen, ergo zu Verschränkungsweisen zwischen Avataren-und-Menschen⁷. Mit diesem existenzbezogenen Betrachtungsmodus verweisen die ‚Avatar-Mensch-Szenen‘ unweigerlich auf den Bereich, wo sich das Anthropologische und das Ontologische überkreuzen und der Avatar in der Folge in eine ontologisch unsichere Position gerät. So lässt sich mittlerweile beobachten, dass hyperrealistische KI-‚Avatare‘ unter den technologischen Bedingungen der Gegenwart wirkmächtige Verlebendigungseffekte hervorrufen, wodurch Differenzordnungen zwischen dem Humanen und dem Nicht-Humanen signifikant herausgefordert werden: Wohlgermerkt können ‚Avatare‘ dieses Verhältnis subvertieren, sie müssen es aber nicht. Angesichts dessen bietet das Instrumentarium der Medienanthropologie instruktive und überaus anschlussfähige Perspektiven, um konkrete ‚Avatar-Mensch-Szenen‘ hinsichtlich dieser Differenzordnungen zu untersuchen. Ferner kann dem hier beschriebenen Ambiguitätsverhältnis durch einen von der Medienanthropologie vorgeschlagenen „schwachen Anthropozentrismus“ (Voss 2022) in Verbindung mit einem hier vorgeschlagenen „starken Avatarzentrismus“ Rechnung getragen werden. Nicht zuletzt eröffnen jene Szenen, in denen ‚Avatare‘ zur Existenz kommen, somit die Möglichkeit, das alte Lied vom souveränen Menschensubjekt (vgl. Voss 2022, S. 134) als unhinterfragten Grundsatz in Frage zu stellen.⁸

Literatur

Bernhard, Andreas. 2017. *Komplizen des Erkennungsdienstes. Das Selbst in der digitalen Kultur*. Frankfurt am Main: S. Fischer.

⁷ In Anlehnung an die medienanthropologische Schwerpunktsetzung, die von vorneherein auf die Relationierungen von Medien-und-Menschen (mit Bindestrich) (vgl. Voss 2022, S. 132) abzielt, soll hier die Relationierung von Avataren-und-Menschen durch Bindestrich akzentuiert werden.

⁸ Vor diesem Hintergrund positioniert sich mein Promotionsprojekt „Die Anthropomedialität des Avatars: Zur Bild- und Mediengeschichte virtualisierter Körperbezüge“ (AT), das im Rahmen des Graduiertenkollegs „Medienanthropologie“ der Bauhaus-Universität Weimar entwickelt wird. Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – GRK2558 – 413067638.

- Coleman, Beth. 2011. *Hello Avatar: Rise of the Networked Generation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Collins, Randall. 2004. *Interaction Ritual Chains*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- De Wildt, Lars, Thomas H. Apperley, Justin Clemens, Robbie Forcyce. 2020. (Re-)Orienting the Video Game Avatar. *Games and Culture* 15(8):855–1025.
- Exzellenzcluster „Imaginamics: Practices and Dynamics of Social Imagining“ der Uni Jena. 2026. Positionspapier Definitionen und Leitannahmen.
<https://www.uni-jena.de/unijenamedia/402457/imaginamics-definitions-and-guiding-assumptions.pdf?nonactive=1&suffix=pdf> (Zugegriffen: 21. Januar 2026).
- Gosse, Chandell. 2021. ‚Not the Real World‘: Exploring Experiences of Online Abuse, Digital Dualism, and Ontological Labor. In *The Emerald International Handbook of Technology-Facilitated Violence and Abuse*, Hrsg. Jane Bailey, Asher Flynn und Nicola Henry, 47–64. Bingley: Emerald.
- Greve, Jens. 2022. Randall Collins: Interaction Ritual Chains. In *Schlüsselwerke der Emotionssoziologie*, Hrsg. Konstanze Senge, Rainer Schützeichel, Veronika Zink, 81–87. Wiesbaden: Springer.
- Hirschauer, Stefan. 2023. Wozu Identität? Zur Identarisierung von Selbstverständnissen. In *Polarisierte Welten: Verhandlungen des 41. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie 2022*, Hrsg. Paula-Irene Villa. https://publikationen.sozioologie.de/index.php/kongressband_2022/de/article/view/1679/1828 (Zugegriffen: 23. Januar 2026).
- Hörl, Erich. Hrsg. 2011. *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. Berlin: Suhrkamp.
- Hurley, Zoe. 2023. Review of Legacy Russell (2020). Glitch Feminism: A Manifesto. *Postdigital Science and Education* 5:455–463.
- Ingarden, Roman. 1968. *Vom Erkennen des literarischen Kunstwerks*. Darmstadt: wbg.
- Jörissen, Benjamin. 2008. The Body is the Message. Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure. *Paragrana: Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie* 17(1):277–295.
- Klevjer, Rune. [2006] 2022. *What Is the Avatar?: Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Revised and Commented Edition. Bielefeld: transcript.
- Kraushaar, Jens. 2025. KI-Avatare in die Verantwortung nehmen – (Kritische) Überlegungen zum Einsatz von Echtzeit-Assistenzsystemen. In *Simulakra, Persona, Artefakt – Interdisziplinäre Perspektiven auf algorithmische Bildlichkeit*, Hrsg. Lars C. Grabbe, Norbert M. Schmitz, Patrick Rupert-Kruse, 225–256. Marburg: Büchner.
- Latour, Bruno. 2004. How to talk about the body? The normative dimension of science studies. *Body and Society* 10(2/3):205–229.
- Mauss, Marcel. 1989. Die Techniken des Körpers. In *Soziologie und Anthropologie*, Hrsg. von Ders., 199–220. Frankfurt am Main: Fischer.
- Othold, Tim, und Christiane Voss. 2015. From media anthropology to anthropomediality. *Anthropological Notebooks* 21(3):75–82.
- Peltzer, Anja. 2025. ‚Be your own Robot!‘ Die virtuelle Influencerin @ilimiquela als Sozialfigur des Digitalen [Unveröffentlichtes Vortragsmanuskript, Gastvortrag im Kolloquium von Prof. Dr. Martin Endreß, Universität Trier, 12. Februar 2025].
- Russell, Legacy. 2020. *Glitch feminism. A manifesto*. London. New York: Verso.
- Rünker, Maximilian. 2024. Körpertechniken – Relationale Anthropologie als korporale Kritik. In *Atlas der Datenkörper 2. Digitale Körperlichkeit im Bauhaus, der Politik und Mystik*, Hrsg. Marlene Bart, Johannes Breuer, 18–21. Bielefeld: transcript.
- Sartre, Jean Paul. [1943] 1995. *Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie*, Hrsg. Traugott König. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Schroeder, Ralph. Hrsg. 2002. *The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*. London, Berlin: Springer.
- Siegler, Martin. 2023. *SOS: Medien des Überlebens*. Diss. Weimar 2021. Berlin: De Gruyter.
- Snodgrass, Jeffrey G. 2023. *The Avatar Faculty. Ecstatic Transformations in Religion and Video Games*. Berkeley: University of California Press.

- Stederoth, Dirk. 2022. *Reale Avatare. Zur Versponnenheit des Menschen in der Netzkultur*. Berlin, Heidelberg: Springer.
- Taylor, T. L. 2002. Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds. In *The Social Life of Avatars. Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*, Hrsg. Ralph Schroeder, 40–62. London, Berlin: Springer.
- Waligórski, Jan. 2024. From Avatars to Hybrid Bodies: Postdualist and Posthumanist Approaches to the Anthropology of Virtual Reality. *Widok. Theories and Practices of Visual Culture* 38:1–36.
- Weidemann, Ronja. 2025. Sture Avatare. Von eigensinnigen Objekten und störrischen Subjekten. In *Eigensinnige Objekte. Virtuelle Möglichkeitsräume zwischen Aufforderung und Entzug*, Hrsg. Patrizia Breil, Alisa Kronberger, 143–170. Bielefeld: transcript.
- Voss, Christiane, Kateřina Krtilová und Lorenz Engell. 2019. *Medienanthropologische Szenen. Die conditio humana im Zeitalter der Medien*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Voss, Christiane. 2022. Existieren im fliegenden Wechsel: Grundzüge einer philosophischen Medienanthropologie. *Allgemeine Zeitschrift für Philosophie* 47(1):123–136.
- Voss, Christiane. 2026. Zur ethischen Anrufung anthropomedialer Existenzweisen. In *Vermittlung – Materialität – Milieu. Studien zu einer relationalen Medienanthropologie*, Hrsg. Mirko Beckers, Lorenzo Gineprini, Jens Kraushaar, Ulrike Wirth, 20–42. Bielefeld: transcript.