

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 06.01.25

Om leksikonet: https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/om_leksikonet.pdf

Avatar

(_ dataspill) Fra et ord i sanskrit og som innen hinduismen står for en guds kroppsliggjøring på jorden. En slik kroppsliggjøring var vanligvis, men ikke alltid i menneskeskikkelse. Guden skulle gjenopprette orden på jorden.

“The term “avatar” is appropriated from the Sanskrit, and originally referred to the Hindu notion of a deity descended to earth in an incarnate form.” (Lunenfeld 2000 s. 117)

“The Sanskrit word *avatar* refers to the manifestation of a divinity. In Hinduism, Vishnu has manifested on Earth through multiple avatars, but several other gods have also appeared as avatars. Game designer Chip Morningstar is usually credited as being first to use the word to describe a user-controlled character. The idea of avatars gained cultural prominence during the 1990’s preoccupation with virtual reality and cyberspace, but had been prefigured in earlier popular culture. The idea of entering a computer-controlled space with a virtual body was first popularized in the 1982 movie *Tron*, and subsequently in William Gibson’s 1984 novel *Neuromancer*.” (Jesper Juul og Rune Klevjer i <https://runeklevjer.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/01/juul-and-klevjer-avatar-entry-postprint.pdf>; lesedato 18.12.24)

“Neal Stephenson’s novel *Snow Crash* (New York: Bantam, 1992) fictionally developed the idea of an avatar and gave it wide currency.” (Lunenfeld 2000 s. 256)

“[W]hile an avatar at the moment of creation is nothing but a combination of attributes and skills, the player may invest time, emotion and creativity into developing an avatar into a character and perhaps even into something resembling a person, or even acting as the representation of a persona.” (Mortensen 2003 s. 13)

“In research on virtual communities and online role-playing, the main emphasis is on the avatar considered as *persona*, a vehicle of self-representation rather than a vehicle of perceptual or narrative immersion. In sociology and cultural theory, there is a central concern with how players express and negotiate identity through their avatars, especially as this relates to gender and ethics. [...] Through practice and

habituation, the player begins to incorporate the controller-and-avatar interface as second nature, like a prosthetic extension of his or her own body. [...] via avatars, players can indirectly belong to a remote digital environment, and be exposed to its dangers. In navigable 3D environments, the virtual camera itself is also controlled by the player, either directly or indirectly via the avatar. Therefore, the player is no longer looking *at* the screen or even through it, but *with* the screen, as if tele-piloting a vehicle [...] Avatar-based 3D has a distinct and fairly restrictive appeal: the thrill of being a different body, in the space beyond the screen. This design is optimized for travel, exploration and combat, within a perceptual framework of paranoid tunnel-vision and high-precision finger gymnastics.” (Jesper Juul og Rune Klevjer i <https://runeklevjer.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/01/juul-and-klevjer-avatar-entry-postprint.pdf>; lesedato 18.12.24)

Ordet brukes i dag bl.a. om spillerens digitale stedfortreder i et dataspill, dvs. den figuren i spillet som er “meg”. Spillfiguren er en “elektronisk stedfortreder” for spilleren (Fritz 1995 s. 63). Det er altså en virtuell spillerfigur. Avataren kan få spilleren til å føle at han/hun deltar direkte i den verdenen som utgjør spillet. Det er vanlig at spilleren kan gi sin avatar et navn, f.eks. spillerens eget fornavn. I hinduismen befant avataren seg på jorda like lenge som menneskelivet varte, avhengig av livets tilfeldigheter (Lischka 2002 s. 111), i dataspillet kan avataren forsvinne når som helst hvis spillingen går galt.

Det er en spillerrepresentasjon som oftest er fokaliseringspunktet for spillerhandlingene og dessuten vanligvis hovedpersonen i spillet (Hans-Joachim Backe i Martínez 2017 s. 33).

“Identification by the player with the player’s position within the game space obviously functions differently based on the in-game point-of-view (as first-person, third-person and god-view games are perceptually different gaming experiences) and as based on the player’s incorporation of the player-character into her imagined integral self.” (Laurie Taylor i <https://www.gamestudies.org/0302/taylor/>; lesedato 15.12.03)

“*Character*: This is the avatar the player creates in order to be able to enter the game, and develops in order to be able to play it. While avatar is often used about the icon or the visible symbol representing the player in online interaction, the character has attributes, strength and weaknesses, and in the case of a role-play game a past, history and personality. This is different from role, as role is a wider concept: several different characters can play the same role; i.e. the bad guy, and one character can play several different roles; mother, daughter, lover – but the character is individual while a role is a certain set of behaviours which can be common to more characters.” (Mortensen 2003 s. 173)

“We use avatars as embodiments or vehicles, as our agents in the gameworld. The player hits a button; the avatar jumps, somersaults or flicks a switch. Every player,

surely, has found themselves flinching when their avatar bangs their head, has felt themselves lean over with pseudo-centrifugal forces, or felt their stomach lurch when their avatar plunges over a cliff. Avatars are our emissaries and, at least to a degree, our doubles. [...] The isometric perspective and the assembled nature of the avatar both act to defuse aspects of player-avatar symbiosis.” (Diane Carr i <https://www.gamestudies.org/0301/carr/>; lesedato 15.12.03)

Det skjer en slags oppdeling eller rollefordeling: avataren er kroppen, spilleren er hjernen (eller sjelen). Det kan også oppstå et tett emosjonelt “bånd” mellom spilleren og avataren.

“A game avatar is simultaneously both subject and object: on one hand a mask to be worn, and on the other a tool to view and manipulate. Lara Croft plays out this double role to its paradoxical conclusions. In one sense, a *Tomb Raider* player is the spectator of a grossly sexist female image, even as the same player interactively takes on an empowering female role.” (Katie Salen og Eric Zimmerman sitert fra Rauscher 2012 s. 166)

“I take “avatar” throughout in the sense of “manifestation” – the form in which some abstract powerful force takes palpable shape for human perception.” (O’Donnell 2000 s. xi)

Avataren kan være et menneske, et dyr, en robot osv. Avataren har bestemte ferdigheter som spilleren må finne ut hva er og utnytte best mulig for å nå spillets mål. I noen spill kan spilleren skape flere ulike avatarer og veksle mer eller mindre fritt mellom bruken av disse, f.eks. i et fotballspill.

“The avatar, the figure that represents the player within a game world, is one of the most studied aspects of video games, as it represents the “the user’s representative in a fictional universe,” (Filiciack, 2003, p. 89). Navarro (2012) describes it as having “a dual role as a set of mechanics and a protagonist character, thus providing dual embodiment that results in a relation of identification” (p. 63). Studying avatars means studying the nexus of interaction between the player and the game, the central component of the gaming experience that gives meaning to the interaction (Kucklich, 2006). Gamers’ conceptions of their avatars, as Waggoner (2009) argues, play a role in their conceptions of the game, their conceptions of themselves, and the importance of the activity of gaming within their everyday lives.” (Theo Plothe i https://www.gamejournal.it/wp-content/uploads/2014/04/GAME_3_Subcultures_Journal_Plothe.pdf; lesedato 23.10.19)

Avataren er “ikke vesensforskjellig fra et litterært “du”. [...] Du-et, avataren, er et du i større grad enn spillerens eget, selvuttrykte jeg, siden det er prisgitt et forelagt narrativ, et sett verktøy og disses bruksmuligheter. Det er et du, og ikke et jeg, fordi spillets stemme ligger hos den som har laget spillet. Spilleren er mottager for

spillet utsagn. Og det eksisterer selvfølgelig en estetisk distanse mellom spill og spiller.” (Sindre Renny Wigre i *Morgenbladet* 27. april–3. mai 2012 s. 30)

“In most computer games, excluding only games of pure skill such as Tetris, this is achieved through the player’s avatar, or main character. Different games feature different kinds of avatars, from the god-like figures in games like Civilization and Age of Empires, represented only through the mouse pointer, to parties of several characters in roleplaying games, and to “internal focalizers” in first-person-shooters such as Quake (in narratological terms, an “internal focalizer” corresponds roughly to a first-person narrator). In any case, there is a component of the interface that allows players to identify with the events unfolding before their eyes.” (Kücklich 2003).

En avatar kan ses ut fra 1.-personssynsvinkel, dvs. at spilleren ser direkte ut av øynene på sin avatar. Da vet ikke spilleren nødvendigvis hvordan avataren ser ut og er påkledt, bare at avataren sitter i en bil, holder et gevær e.l. Det kan også være 3.-personssynsvinkel slik at spilleren ser avataren som en skikkelse/person på skjermen. Det er vanlig i dataspill at spilleren kan velge mellom 1.-personssynsvinkel og 3.-person.

Dataspillet *MDK2* (2000; skapt av BioWare) rommer tre avatarer med forskjellige egenskaper og evner. “En ekstra nøtt der var det faktum at du ikke bare spiller én, men tre svært forskjellige figurer – med særdeles ulike egenskaper. Ergo kan man ikke blott teste den første og så trille terning. Man må gå noen runder med alle tre, og så får man se. Jeg gjorde det. Til alt hell var spillet slik oppbygd at Kurt, Max og Hawkins som de heter, byttet på å inneha hovedrollen med ganske kjappe intervaller.” (Klaus J. Sonstad i *Adresseavisen* 16. februar 2001 s. 21)

Sonys actioneventyrspill *Infamous* (2009) ble lagd for Playstation 3, og handlingen foregår i en by i ruiner. I ruinbyen “ligger det syke innbyggere, og kriminelle gjenger kontrollerer alt som foregår. De er hele tiden på jakt etter deg, så det gjelder å være smart og rask når du suser rundt. Har du spilt Crackdown, kan du vente deg en tilsvarende opplevelse her. Du kan bevege deg rundt akkurat som du vil, du kan klatre på bygninger, balansere på strømledninger, hoppe ned fra høye hus uten å bli skadet osv. Et viktig aspekt i *Infamous* er at du kan velge om du vil være ond eller god. Dette påvirker både hvordan du ser ut og hvilke krefter du etter hvert får, så det lønner seg å tenke seg om to ganger når du for eksempel får alternativet om du vil dele proviant med innbyggerne i byen eller skremme vekk folkemengden med en lynsalve for å ta all maten selv.” (Tore Sand i *Aftenposten* 22. mai 2009 s. 11)

Starbreezes dataspill *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013) handler om to brødre, og spilleren kan styre begge to: “Du styrer begge på en gang, én bror med den høyre delen av kontrollen og den andre broren med den venstre.” (*Dagbladet* 21. august 2013 s. 49) Maxis og EAs *Darkspore* (2011) er et action-datarollespill der spilleren

“kontrollerer tre figurer i stedet for én. Poenget er å velge seg ut tre figurer blant hundre, passe på at styrkene deres utfyller hverandre og ta dem med ut i slagmarken.” (*Dagbladet* 4. mai 2011 s. 38) I Turtle Rock Studios og 2K Games’ *Evolve* (2015) kan spilleren velge å være en av “jegerne” (fire elitesoldater) eller hovedmonsteret som angriper jegerne. Det franske firmaet Quantic Dreams *Heavy Rain* (2010) gir spilleren muligheter til å velge mellom fire avatarer (<http://narratologie.revues.org/7009>; lesedato 19.01.15).

“Player-characters, which represent the player’s influence and effect on the game’s diegetic world, can be either surrogate-based or implied. *Implied* player-characters are not visible onscreen. In these games, player interaction is indicated through onscreen events that occur as a result of the player’s actions, including changes in the game’s point of view (particularly in first-person games in which the point of view is controlled by the player), by changes in informational graphics that indicate what the player is doing [...] *Surrogate-based* player-characters appear as onscreen graphics representing the player’s character [...] In the earliest video games, the player-surrogate was function-based; instead of an anthropomorphic character, the player was represented onscreen by a graphic of a tool or vehicle that the player controlled.” (Wolf og Perron 2003 s. 50)

I et spill som *Diablo* fikk avataren stadig bedre utrustning jo mer suksess avataren hadde, slik at spilleren fikk en visualisering av sin avatars framgang (Trémel 2001 s. 271). Konamis *Pro Evolution Soccer 2012* (2011) gir mulighet til “å kontrollere to spillere samtidig (!), samt til å styre spilleren som mottar ballen på dødballer” (*Dagbladet* 12. oktober 2011 s. 44).

Firmaet Acclaim ga ut actionspillet *Turok* i 1997. Som ledd i lanseringer kunne fem spillere et helt år se sine egne valgte navn på fem karakterer i spillet. På Acclaims nettsider registrerte over 6500 personer seg for å forsøke å havne blant de fem utvalgte (Wirsig 2003 s. 473).

I *Tomb Raider: Anniversary* (2007) gjør Lara Croft demonstrative tøy-og-bøy-øvelser hvis ikke spilleren lar henne ha et høyt tempo, for å markere at hun ellers kjeder seg (Rauscher 2012 s. 169).

“Det som gjør Lara Croft radikal er at hun for første gang fikk tenåringsgutter til å identifisere seg med en kvinnelig hovedperson i et dataspill. Årsaken til at både jenter og gutter spiller *Tomb Raider*, er jo at de ønsker å være henne. Om Lara er et symbol på noe – i tillegg til den ekstreme kommersialiseringen av populærkulturen – må det være tenåringers trang til å utforske kjønnskiller i underholdningens navn. For i *Tomb Raider* kan guttene ta på seg et kvinnelig alias uten å bli pinlig berørt, og jenter kan holde på med hva som tradisjonelt er blitt sett på som en “gutte-greie”.” (Kjetil Lismoen i *Morgenbladet* 8.–14. juni 2001 s. 8)

I fantasyrollespillet *Planescape Torment* (1999; utgitt av Interplay) “letting the avatar get ‘killed’ is a valid strategy. He is immortal, but the shock can shake loose new fragments of memory, and as long as he is not incinerated or eaten, he just wakes up back at the mortuary.” (Diane Carr i <https://www.gamestudies.org/0301/carr/>; lesedato 15.12.03)

I Funcom/Eidos’ MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures* (2008) har spilleren “mange flere tilpasningsmuligheter for utseendet enn i tilsvarende spill, og du kan faktisk få figuren din til å ligne ganske bra på deg selv. Eller hvem som helst andre for den saks skyld.” (*Aftenposten* 23. mai 2008 s. 9)

“An increasingly large number of users connect to virtual worlds on a regular basis to conduct activities ranging from gaming to business meetings. In all these worlds, users project themselves into the environment via an avatar: a 3D body which they control and whose appearance is often customizable. [...] Virtual Worlds (VWs) are immersive 3D environments that enable large numbers of users to interact with one another over the Internet. While VWs have a diverse range of purposes, they can be separated into two broad categories: game-based worlds (also known as Massively Multiplayer Online Games or MMOGs, such as *World of Warcraft*) and social worlds (e.g. *Second Life*). The popularity of both types is undeniable: recent estimates report millions of subscribers for the most successful environments. One of the defining characteristics of VWs is how users are represented. In almost all cases, social interactions are mediated by an “avatar”, a virtual body created by users to project their identity and actions into the world. These interactions are therefore based on a simulated face-to-face metaphor, with users “puppeteering” a virtual body to control fine-grained actions such as their gestures, posture, or eye gaze. But an avatar fulfills more than communication needs: it is also a visual representation of the user, a “tangible” embodiment of their identity. The choices users make when creating (and later when customizing) their avatar will have repercussions on their interactions with other users: selecting black hair, dark Victorian clothing and piercings is obviously making a different statement than opting for an athletic, tanned body in a swimsuit (these examples are far from extreme: the diversity of avatar choices in highly-customizable worlds like *Second Life* is truly amazing” (Nicolas Ducheneaut m.fl. i <http://www.nickyee.com/pubs/>; lesedato 24.09.12).

“The popularity of avatars continues [...] The peak popularity of avatars in game design was with the rise of the first-person shooter in the 1990’s, and later with online role-playing games such as *World of Warcraft*. In a literal sense, the term reappeared in popular imagination with the 2009 movie *Avatar*.” (Jesper Juul og Rune Klevjer i <https://runeklevjer.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/01/juul-and-klevjer-avatar-entry-postprint.pdf>; lesedato 18.12.24)

“Jeremy Bailenson and Nick Yee of Stanford University [...] started wondering about the effect of being able to alter one's appearance. They weren’t going to study

wardrobe choices, however. Their quarry is avatars, digital representations of players in such games as Second Life. “Your physical appearance changes how people treat you,” says Bailenson. “But independent of that, when you perceive yourself in a certain way, you act differently.” He and Yee call it “the Proteus effect,” after the shape-changing Greek god. The effect of appearance on behavior, they find, carries over from the virtual world to the real one, with intriguing consequences.” (Sharon Begley i <http://www.thedailybeast.com/newsweek/2008/02/16/our-imaginary-hotter-selves.html>; lesedato 24.09.12)

“Bailenson’s research suggests that the qualities you acquire online – whether it’s confidence or insecurity – can spill over and change your conduct in the real world, often without your awareness. Bailenson has found that even 90 seconds spent chatting it up with avatars is enough to elicit behavioral changes offline – at least in the short term. “When we cloak ourselves in avatars, it subtly alters the manner in which we behave,” says Bailenson. “It’s about self-perception and self-confidence.” [...] In one experiment, published in *Human Communication Research* last year, researchers assessed how an avatar's attractiveness affected human behavior, both online and off. Thirty-two volunteers were randomly assigned an attractive or unattractive avatar (attractiveness was rated by undergrads in a survey beforehand) and instructed to look at them in a virtual mirror for 90 seconds. Then they were asked to interact with other avatars, controlled by the experimenters, in a classroom-like setting. Overall, subjects using good-looking avatars tended to display more confidence, friendliness and extroversion, just as in the real world: they approached avatar strangers within three feet, and in conversations tended to disclose more personal details. Ugly-duckling avatars, meanwhile, stayed five and a half feet away from strangers and were more tight-lipped.” (Kristina Dell i <http://www.time.com/time/health/article/0,8599,1739601,00.html>; lesedato 24.09.12)

I et intervju med den svenske avisa *Dagens Nyheter* fortalte den svenske journalisten Henrik Arnstad at han i MMORPG-spillet *EverQuest* og andre rollespill liker å skape og opptre med kvinnelige avatarer (*DN* 30. oktober 2009 s. 19).

“Hvor er du – homofile Avatar? [...] I Nintendo-spillet “Tomodachi Life” kan du styre en person du lager som blir kalt for Mii. Spillet kan bli sett på som en simulator av det virkelige liv – man kan gå på date, leke og bli kjærester. Poenget er at du skal kunne ha kontakt med dine venners Mii-er for å sosialisere. Spillet hadde muligheten til at to av samme kjønn kunne bli kjærester, men nylig ble det kjent at Nintendo fjernet dette, siden det var en “feil” i spillet. [...] Spillebransjen burde lære av japanske rollespill. Det finnes spill som har kommet ganske langt, som “Persona 4”. En av personene på laget ditt der, Kanji, begynner å akseptere sin legning etter hvert. Og, det positive med dette spillet er at det viser hvor vanskelig det er å bli akseptert eller tørre å si at man er homofil. [...] I et spill som heter

“Enchanted Arms” har du en person som heter Makoto, han er homofil, men har på seg sminke og er typisk stereotypisk homofil.” (*Klassekampen* 21. juni 2014 s. 44)

En spesiell bruk av begrep “avatar” innen fanfiksjon-miljø er en karakter skapt av en profesjonell forfatter “who are widely believed to be partly based on popular fanfic characters. These usually involve genre fiction, often SF, fantasy or horror. The profic fantasy writer Tanith Lee, who wrote two episodes for the third and fourth seasons of *B7*, subsequently published a novel, *Kill the Dead*, two of whose protagonists were avatars of characters from the series.” (Pugh 2005 s. 143-144)

På Verdensveven finnes det mange fanfiksjon-tekster knyttet til dataspill, blant annet karakter-/avatar-historier der spillere skriver om sine avatarer, fantaserer rundt deres fortid og dikter videre. Gjenfortellinger av hendelser i spillet sett fra sin avatars perspektiv finnes også.

Den engelske professoren Roger Griffin, som har forsket på terrorisme og fascismens sosiale og psykologiske drivkrefter, skrev i 2012 i forbindelse med rettssaken mot terroristen og masseorderen Anders Behring Breivik: “En manglende følelse av retning eller identitet som gjør verden forvirrende, ambivalent, truende, fiendtlig, meningsløs. Det er en tilstand kjent som anomi: en indre desperat, pinefull tilstand uten en intakt kollektiv etikk som en gang ga struktur og mening. Det finnes en rekke muligheter til å lindre den anomien som masseproduseres i et moderne samfunn. Men noen kan ledes i en annen retning. En liten minoritet som bekjenner seg til en religion de opplever er truet, eller individer som opplever å være fanget i en sekularisert, individualistisk livsstil, kan gjennomgå svært personlige psykologiske prosesser. Spor av slike prosesser finnes i alle biografier til terrorister som er ideologisk motivert. Det begynner med en splittelse: Verden deles inn i de gode kreftene, som er i konflikt med de onde. På dette tidspunktet vil det tidligere kraftløse individet produsere en avatar av seg selv, en ny versjon, en kosmisk kriger i kampen mot det onde. Denne prosessen kalles heroisk dobling. Som i James Camerons film *Avatar*, er denne en forbedret, sterkere og mer total utgave av det opprinnelige anomiske individet. Goebbels sa at nazistenes massemonstringer gjorde en liten mark om til en stor drage. Spesielt hvis heroisk dobling har funnet sted i et miljø med en lidenskapelig tro på et høyere sekulært eller religiøst mål, kan resultatet bli en transformasjon fra et tidligere harmløst individ til en voldelig terrorist. Avataren er rede til å drepe. Den fortapte sjel er blitt en fanatiker, målet er hellig og udiskutabelt.” (*Aftenposten* 22. juli 2012 s. 5)

Noen dataspill har blitt etterfulgt av eller lansert med idolisering, dvs. at de forsøker å gjøre avataren til et idol. For eksempel har produsentene av actionspillene *Tomb Raider* stadig sluppet ut mer informasjon om Lara Crofts privatliv og historikk (som om hun var en levende person).

Avatarkjøp er betaling for å kunne bruke en avatar som har kommet langt, oppnådd mange poenger, fått mange gunstige egenskaper eller lignende. Avatarer kan auksjoneres bort (på Internett) på grunnlag av hvor suksessrike de har vært i dataspill. En suksessrik avatar kan overtas av hvem som helst, men det er ikke sikkert at suksessen fortsetter. I MMORPG-en *Ultima Online* “people have begun selling their characters and online possessions in the real world. For instance, someone who has taken a character and developed the character to expert levels and has a huge castle and lots of gold has sold all of the above on [auksjonsnettstedet] ebay.” (Davidson 2008 s. 123) “5900 F [dvs. franske franc] ... Det er summen som en nettbruker punget ut på handelsnettstedet Ebay for å skaffe seg en barbar på nivå 80 som kunne brukes i Battle.net” (Genvo 2002 s. 61).

“EverQuest, developed by Verant and owned by Sony. There are 300,000 to 400,000 people who play (and work) in Norrath on a regular basis; some spend more than half their current lives there. The economy is driven by the production and trade of useful items, such as spells, weapons, armor, and entire avatars, bought and sold for real money at places such as *playerauctions.com*.” (Espen Aarseth i Ryan 2004 s. 361)

Fiktive personer i skjønnlitteratur har av og til blitt oppfattet som “avatarer” for forfatterne av verkene (Buvik 1989 s. 21).

Litteraturliste (for hele leksikonet): <https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/litteraturliste.pdf>

Alle artiklene i leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>