

## ARBEITSKREIS DIGITAL-GAME & -GAMING FORSCHUNG

Universität Duisburg-Essen  
Institut für Soziologie

### Working Brief 1

(Quelle: [www.uni-due.de/game-research](http://www.uni-due.de/game-research))

#### Der utopische Standort im Spieler/in-Avatar Verhältnis

*Diego Compagna* ([diego.compagna@uni-due.de](mailto:diego.compagna@uni-due.de))

- Juli 2010 -

#### Einleitung

Das Verhältnis zwischen Spieler und Avatar (bzw. Model)<sup>1</sup> in digitalen Spielen ist ein eigenartiges und wirft bei genauer Betrachtung einige grundsätzliche die Handlungstheorie betreffende Fragen auf: Wer bzw. was handelt und wo findet eine Handlung statt? Zunächst fällt auf, dass zwei (Handlungs-)Räume unterschieden werden können. In einer typischen Spielsituation kann einerseits zwischen der menschlichen Spielerin und ihrem unmittelbaren Handlungsraum und andererseits dem Repräsentanten der menschlichen Spielerin, ihrem "Avatar" (vgl. Neitzel 2001: 66), der im 'eigentlichen' Spielraum agiert, unterschieden werden. Der Handlungsraum des Spielers ist gekennzeichnet durch ein vergleichsweise sehr enges Betätigungsfeld, das sich auf den Radius von ca. einem Meter erstreckt und in dem Bewegungsabläufe typisch sind, die sich im Wesentlichen auf feinmotorische Finger-, Hand-, Arm- und Kopfbewegungen beschränken. Der Handlungsraum 'seines' Avatar erstreckt sich hingegen (je nach Spiel) über weite Flächen; hinzu kommt, dass in dem Spielraum ein vielfältiges Handlungsinventar mit unterschiedlichsten Bewegungsabläufen durchgeführt werden kann (vgl. Thon 2007; Nohr 2007). In der Literatur wird häufig eine weitere, dritte Raum-Ebene herausgestellt, die dem Spielraum mehr Gewicht verleiht als dem Spielerin-Raum: 1.) "Physical Space" (Spielerin-Raum), 2.) "Game-play Space" (Spielraum) und 3.) "Social-symbolic Space" (Sozialraum); entscheidend dabei ist, dass der Ort an dem soziale bzw. symbolisch-vermittelte Interaktionen stattfinden einhellig innerhalb des (virtuellen) Spielraumes angesiedelt wird (Kerr 2006: 127; vgl. Neitzel 2004a: 196; Thon 2007: 46ff).

#### Handeln in/mit Digitalen Spielen

Britta Neitzel entwickelt das Spieler-Avatar Verhältnis entlang der Unterscheidung von "Point of Action" (PoA) und "Point of View" (PoV) (Neitzel 2007; vgl. Thon 2007: 34ff). Sie geht einerseits davon aus, dass das Verhältnis zwischen Spielerin und Avatar von engen Rückkopplungsschleifen gekennzeichnet ist, also "kybernetische" Merkmale aufweist (Neitzel 2004a: 198f). Andererseits hält sie an der Trennung zwischen der Spielerin-Perspektive außerhalb des Spielraumes

---

<sup>1</sup> Im Folgenden wird nur vom "Avatar" die Rede sein - damit ist die (virtuelle) Spielfigur gemeint unabhängig vom Genre (üblicherweise wird diese bei Shooter "Model" genannt, in Rollenspiele "Avatar").

(PoV) und des Handlungs-Ortes innerhalb des Spielraumes (PoA) fest (Neitzel 2004a: 201; 2007: 13). Wenngleich der Spieler 'Handlungen' im Spielraum ausführt, so ist sich dieser dennoch immer 'bewusst', dass ein technischer Repräsentant (sein Avatar) diese Handlungen in einem 'bloß' virtuellen (qualitativ anderen und von der Spieler-Wirklichkeit strikt zu trennenden) Raum ausführt (Neitzel 2004b: 248f). Diese Trennung macht sie also vornehmlich an der Beobachter-abhängigkeit des Spielers im Verhältnis zu seinem Avatar fest (Neitzel 2007: 10; 2004a: 206ff). So kennzeichnet sie einerseits den Spielraum unter Rückgriff auf Mead als symbolischen Interaktionsraum (Neitzel 2004a: 196), fasst aber den Avatar als Demarkationslinie auf, die sich zwischen der Spielerin und ihrem Avatar schiebt: Die Spielerin beobachtet ihren Avatar, während dieser eine 'Handlung' ausführt, mit dem jene wiederum durch Rückkopplungsschleifen eine zwar kybernetische aber 'verdoppelte Einheit' realisiert. Sie stellt diesen Sachverhalt als eine "Verdoppelung des Körpers des Spielers in einen realen und einen Datenkörper" (Neitzel 2007: 11; vgl. 2004a: 206) dar:

"Das Videospiel verdoppelt im Gegensatz zum Spiegelbild die Realität nicht, es erweitert sie. Doch es gleichen sich die Gesten, mit der die Beziehung des Bildes zur Realität außerhalb des Bildes ausgetestet wird. Hebt das Kind den Arm so lange vor dem Spiegelbild, bis es schließlich erkennt, dass es selbst das Spiegelbild hervorruft, auf dem es selbst und seine Umgebung abgebildet ist, so erprobt der Videospieler die möglichen Eingaben so lange, bis er sehen kann, in welcher Weise seine Handlungen an die Bewegungen auf dem Monitor gekoppelt sind, um dann entsprechende Bewegungen und Bilder hervorzurufen. Trägt das Spiegelbild dazu bei, die Realität zu organisieren, so trägt das Bild im Videospiel dazu bei, sie auszuweiten." (Neitzel 2004b: 170f)

Obschon sie damit eine gewisse Verwischung der Grenzen feststellt (vgl. auch Neitzel 2004a: 198f), wird das Spieler-Avatar Verhältnis durch die Beobachterperspektive bestimmt, die der Spieler dem Avatar gegenüber einnimmt (Neitzel 2007: 10; 2001: 63). Diese Auffassung untermauert sie unter anderem mit der Abwesenheit einer Rollenübernahme und/oder Identifikation des Spielers mit 'seinem' Avatar (Neitzel 2004a: 202ff).

Sowohl die Darstellung des Verhältnisses als kybernetischen Rückkopplungs-Kreislauf als auch die Kennzeichnung des Spielraumes mit Meadschen Konzepten ("Social-symbolic Space"), sind mit ihrer Gesamtdarstellung nur schlecht vereinbar und mögen nicht vollends überzeugen; vielmehr weisen sie den Weg in eine anders gelagerte Darstellung des Spieler-Avatar Verhältnisses: Wenn das Verhältnis zwischen Spielerin und Spielhandlungen als kybernetisches System dargestellt wird, so leuchtet nicht ein, gerade den Avatar als dazwischen geschaltete Größe zu sehen, der diese Einheit wieder zerbricht. Stattdessen lässt sich gerade mit Meads Begriff der Geste das Spielerin-Avatar Verhältnis als ein Verhältnis darstellen und begreifen, das (handlungs-)subjektkonstitutive Züge für die Spielerin aufweist. Der Avatar und die von diesem durchgeführten Handlungen können als Analogon zur vokalen Geste (Mead 2002: 100ff) aufgefasst werden. Die Perspektivenübernahme von Alter kann analog zur vokalen Geste auf die Ebene der Handlungsgesten verortet werden: Die von Ego erzeugten und ebenso wie von Alter

wahrgenommenen Laute und die dadurch (vereinfacht) ermöglichte Vergegenwärtigung der symbolischen Bedeutung der vokalen Geste kann auf die Handlungsgeste übertragen werden (Mead 2002: 105). Gerade in "third person games" (von Neitzel als "semi-subjektives Point of View" (Neitzel 2007: 18) bezeichnet und von ihr als paradigmatisch für die Auftrennung von Spieler und Avatar ins Feld geführt (Neitzel 2004a: 206)) ist diese Analogie besonders augenfällig. Der Spieler (Ego) kann die Perspektive seiner Mitspielerin (Alter) einnehmen, nicht nur weil er wenn er etwas sagt genau das hört was sie hört, sondern auch weil er sich selbst beim Handeln zusieht, genauso wie sie ihn sieht. Die herausragende Bedeutung der vokalen Geste spielt sich bei Mead selbstredend auf einer sehr basalen Ebene der phylo- und ontogenese des 'Sozialen' als Erzeugung symbolisch-vermittelter (intersubjektiv hergestellter) Wirklichkeit ab (Mead 2002: 131, 178, 193, 226). Nichts desto trotz deutet eine ausbuchstabierte Meadlesart des Spieler-Avatar Verhältnisses auf eine enge Kopplung (trotz oder gerade wegen der Möglichkeit einer 'Selbstbeobachtung' der eigenen Spielhandlungen verkörpert durch den Avatar) und nicht auf eine Spaltung.

Der Versuch durch die Adaption von einem Cybertext-Modell dem Spieler-Avatar Verhältnis beizukommen (Friedman 1995), lässt sich als stärkere 'Hereinnahme' des Avatars in den Rückkopplungskreislauf verstehen: Spieler und Avatar bilden eine kybernetische 'Einheit' bzw. ein komplexes Steuerungssystem (Aarseth 1997: 51ff), in dem die von Neitzel betonte Unterscheidung zwischen Herstellungs- und Verwendungskontexten (Neitzel 2001: 63ff) genauso wie die strikte Trennung von Spieler und Avatar, der sich in ihrer Argumentation zwischen dem Spieler und den symbolischen Handlungsraum im Spiel legt (Neitzel 2004a: 201) an Bedeutung verlieren (vgl. Friedman 1995: 73). Der Spieler bildet mit dem von ihm gesteuerten Avatar eine Einheit und befindet sich gemeinsam mit 'seinem' Avatar folglich im Spielraum, so dass die Unterscheidung zwischen PoA und PoV obsolet wird. Voraussetzung hierfür ist natürlich, dass es zu einer erfolgreichen Anpassungsleistung des Spielers an die Spiel- bzw. vielmehr Avatar-Steuerung gekommen ist (Sleegers 2007: 18; vgl. Pias 2002: 16ff; Neitzel 2004a: 200). Der Avatar wird in dieser Perspektive zu einer Handlungs-Prothese des Spielers, in der Spielhandlung selbst bilden Spieler und Avatar einen integrierten Schaltkreis (Baudrillard 1989: 125; vgl. Bartels 2007: 84ff).

## Postnukleare Handlungstheorie<sup>2</sup>

Diese Sichtweise stößt freilich auf kulturell bedingte Unwegsamkeiten (Schneider 2005); diese reichen von Descartes formulierte Vergewisserung und damit Verankerung des Selbst im "Geist" des Akteurs (Descartes 1992; vgl. Schroer 2005: 12f) über Webers Begriffsbestimmung des Sozialen als Rekonstruktion des subjektiv (also eindeutig im Akteur zu verortenden) gemeinten Sinns einer Handlung (Weber 1990: 1) bis hin zu Parsons "unit act" Modell (Parsons 1968: 43f).

---

<sup>2</sup> Die Umschreibung der hier dargestellten Perspektive auf das Spielerin-Avatar Verhältnis als 'postnukleare Handlungstheorie' geht auf einen (scherzhaften) Kommentar von Stefan Derpmann zurück, bei dem ich mich - genauso wie den anderen Mitgliedern des Arbeitskreises (Anna Cisowska, Arne Maibaum und Imy Klein) - für die Anregungen und Hinweise bedanken möchte.

Die "Einheit des Akteurs" und die ihm exklusiv zugeschriebene Handlungsträgerschaft (vgl. Honneth/Joas 1980: 48ff), die auf eine Destabilisierung des christlich-theistischen Weltbildes zurückgeführt werden kann (Blumenberg 1981: 88ff; 2007: 691ff), ist ihrerseits vielfach geschwächt worden - maßgeblich von Darwins Evolutionstheorie, Freuds Psychoanalyse und Durkheims sozialen Funktionalismus (Greshoff et al. 2003: 9). Diese erfährt durch avancierte, stark interaktive technische Systeme - für die Avatare ein gutes Beispiel sind - und deren Handlungsmächtigkeit eine weitere Sollbruchstelle (Rammert/Schulz-Schaeffer 2002: 11f; 2008). So ist es nicht verwunderlich, dass Avatare neben Robotern, Cyborgs, Hybriden und "jenen robusten Organismen, die nach der atomaren Katastrophe die Erde beleben" (Baecker 2007a: 228) für das Einläuten der "nächsten Gesellschaft" von Baecker ins Feld geführt worden sind (Baecker 2007b).

Das Spieler-Avatar Verhältnis führt der handlungstheoretisch sensibilisierten Beobachterin plastisch vor Augen, welchen Herausforderungen gegenwärtige und künftige Handlungsmodelle sich stellen müssen. Die Herausforderung geht weit über die Feststellung von Neitzel hinaus, dass "vielleicht [...] gerade dieses Sowohl-als-auch, die Auflösung der eindeutigen Subjekt- und Objektpositionen im Spiel, [...] uns dazu bringt, so gerne (Computer)sie zu spielen." (Neitzel 2001: 67) Ganz ähnlich wie (und lange vor) Neitzel umschreibt Helmuth Plessner das Spiel als eine zutiefst von Ambiguität geprägte Tätigkeit:

"Spielen ist immer ein Spielen mit etwas, das auch mit dem Spieler spielt, [...] eine gegenseitige Beziehung, die zur Bindung verlockt, ohne doch soweit sich zu verfestigen, daß die Willkür des einzelnen ganz verlorengeht. Gleichwohl besteht die Gefahr des Umschlags, in jedem Augenblick. Die lockere, bildhafte Bindung verfliegt dann, und die Eindeutigkeit schiebt sich an ihre Stelle: aus dem Spiel wird Ernst, aus dem sich Jagen, Fangen und Balgen wird Kampf, das Bild wird von der Wirklichkeit verdrängt. Solange man nur so tut, als ob ..., solange man auf die bildhaften Qualitäten der Dinge, ihr Wippen und Schwingen, ihr Rollen und Tanzen, die Schmalheit des gespannten Seils, die Glätte des Bodens, die Schiefheit der Gleitfläche, die Elastizität des Balles anspricht, ist die Bindung da. Entzieht man sich ihrer Resonanz, verwandeln sie sich in die Qualität ihres Ernstes, in Dinge des Gebrauchs und der eindeutigen Wirklichkeit." (Plessner 1961: 102)

Im Spiel befindet sich die Spielende (bei aller Flüchtigkeit) in einem von Plessner als "utopischen Standort" (Plessner 1975: 288ff) bezeichneten konstitutiven 'Zwischenraum' der Subjektgenese. Ein Paradoxon, das (wie alle Paradoxe) nur durch eine konsequente Temporalisierung des Prozesses entparadoxiert und (von Plessner) in den Blick genommen werden kann (Luhmann 1994: 74, 83; 2005). Die Position die das Subjekt zu sich selbst einnimmt wird von Plessner als exzentrisch beschrieben, insofern das Subjekt sich selbst nur als Objekt begegnen kann. Die Selbstermächtigung des 'Menschen' als Subjekt erfolgt also über den Umweg der Selbstlösung, denn als "exzentrisch organisiertes Wesen muß er sich zu dem, was er *schon ist, erst*

*machen.*" (Plessner 1975: 309)<sup>3</sup> Die Position, die bei dieser Bewegung eingenommen wird ist eine Leerstelle, sie verliert sich in der Bewegung; die Subjektconstitution muss nach Plessner folglich als Prozess denn als lokalisierbare Ermächtigung aufgefasst werden:

"Wie die Exzentrizität keine eindeutige Fixierung der eigenen Stellung erlaubt (d.h. sie fordert sie, hebt sie jedoch immer wieder auf - eine beständige Annullierung der eignen Thesis), so ist es dem Menschen nicht gegeben, zu wissen, 'wo' er und die seiner Exzentrizität entsprechende Wirklichkeit steht." (Plessner 1975: 342)

In der oben angerissenen Figuration eines Spieler-Avatar Verhältnisses das sich mit Mead analog zur herausgehobenen Stellung der vokalen Geste verhält, steht die Spielerin sich selbst 'unbewegt' beobachtend gegenüber und füllt damit die Leerstelle aus. Die Ortlosigkeit der Subjektconstitution wird aufgrund der Hybridität der handelnden Entität topographierbar. Diese Verortbarkeit der Subjektconstitutiven Akte geht jedoch einher mit dem Verlust des Subjektes als zwar oszillierende, aber materiell dennoch als Einheit (ex post zumindest) ausmachbare Entität. Plessners Subjekt-Diagnose schließt mit einem Paukenschlag ab, der instruktiv zu dem hier Dargestellten ins Verhältnis gesetzt werden kann:

"Die Exzentrizität seiner Lebensform, sein Stehen im Nirgendwo, sein utopischer Standort zwingt ihn, den Zweifel gegen die göttliche Existenz, gegen den Grund für diese Welt und damit gegen die Einheit der Welt zu richten. [...] [W]ie die exzentrische Positionsform Vorbedingung dafür ist, daß der Mensch eine Wirklichkeit in Natur, Seele und Mitwelt faßt, so bildet sie zugleich die Bedingung für die Erkenntnis ihrer Haltlosigkeit und Nichtigkeit." (Plessner 1975: 346)

Die Fragmentierung der Handlungseinheit in eine Gleichzeitigkeit des 'Hier' und 'Dort' führt zwar zu einem (zumindest während des Spielens, also temporären) Stillstand der Pendelbewegung und einem 'Verlassen' des utopischen Standortes zugleich aber auch zu einer Auflösung/Auslöschung von Plessners Nullwert bzw. apodiktischer Setzung, nämlich, dass es 'Menschen' gibt.

## Fazit

Das Spielerin-Avatar Verhältnis lässt sich konzeptionell in die Konstitution einer Handlungseinheit auflösen, die handlungstheoretische Bemühungen mit der in Frage Stellung grundlegender Prämissen konfrontiert. Dabei steht weniger die Einheit der Handlung als vielmehr die des Handelnden auf dem Spiel; jene lässt sich sozialtheoretisch einfangen, diese geht dabei allerdings endgültig - und zwar über Plessners Exzentrizitätsthese hinaus - verloren.

---

<sup>3</sup> Ob der 'Mensch' tatsächlich schon etwas ist, bevor er sich als (soziales) Subjekt 'hergestellt' hat (und zugleich worden ist) ließe sich gerade vor dem Hintergrund von Meads Akteursmodell (Mead 1987: 241f) sowie sozialkonstruktivistischer (Berger/Luckmann 2003: 70f) und "neostrukturalistischer Wissenssoziologie" (Frank 1997: 610; vgl. 174ff) trefflich in Frage stellen (Foucault 1978; 1997; 2004a; 2004b).

## Literatur

- Aarseth, Espen J. (1997): Cybertext. Perspectives on ergodic literature. (1. Aufl.) Baltimore [u.a.]: Johns Hopkins Univ. Press.
- Baecker, Dirk (2007a): Das Relativitätsprinzip. In: Ders.: Studien zur nächsten Gesellschaft. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 206-228)
- Baecker, Dirk (2007b): Studien zur nächsten Gesellschaft. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bartels, Klaus (2007): Vom Elephant Land bis Second Life. Eine Archäologie des Computerspiels als Raumprothese. In: Hamburger Hefte zur Medienkultur 5, S. 82-100.
- Baudrillard, Jean (1989): Videowelt und fraktales Subjekt. In: Ars Electronica (Hg.): Philosophien der neuen Technologie. (1. Aufl.) Berlin: Merve-Verl. (S. 113-131)
- Berger, Peter L. / Luckmann, Thomas (2003): Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie. (19. Aufl.) [Original: (1966)] Frankfurt a.M.: Fischer-Taschenbuch-Verl.
- Blumenberg, Hans (1981): "Nachahmung der Natur". Zur Vorgeschichte der Idee des schöpferischen Menschen. [Original: (1957)] In: Ders.: Wirklichkeiten in denen wir leben. Aufsätze und eine Rede. (1. Aufl.) Stuttgart: Reclam. (S. 55-103)
- Blumenberg, Hans (2007): Die Genesis der kopernikanischen Welt (Band 3). Der kopernikanische Komparativ. Die kopernikanische Optik. (4. Aufl.) [Original: (1975)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Descartes, René (1992): Meditationen über die Grundlagen der Philosophie. Meditationes de prima philosophia. (3. Aufl.) [Original: (1641)] Hamburg: Meiner.
- Foucault, Michel (1978): Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit. (1. Aufl.) Berlin: Merve Verl.
- Foucault, Michel (1997): Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1. (9. Aufl.) [Original: (1976)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl.
- Foucault, Michel (2004a): Der Gebrauch der Lüste. Sexualität und Wahrheit 2. (8. Aufl.) [Original: (1984)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl.
- Foucault, Michel (2004b): Die Sorge um sich. Sexualität und Wahrheit 3. (8. Aufl.) [Original: (1984)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl.
- Frank, Manfred (1997): Was ist Neostukturalismus?. (5. Aufl.) [Original: (1983)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Friedman, Ted (1995): Making sense of software. Computer games and interactive textuality. In: Jones, Steven G. (Hg.): CyberSociety. Computer-mediated communication and community. (1. Aufl.) Thousand Oaks [u.a.]: Sage Publications. (S. 73-89)
- Greshoff, Rainer / Kneer, Georg / Schimank, Uwe (2003): Einleitung. In: Dies. (Hg.): Die Transintentionalität des Sozialen. Eine vergleichende Betrachtung klassischer und moderner Sozialtheorien. (1. Aufl.) Wiesbaden: Westdt. Verl. (S. 9-18)
- Honneth, Axel / Joas, Hans (1980): Soziales Handeln und menschliche Natur. Anthropologische Grundlagen der Sozialwissenschaften. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus Verl.
- Kerr, Aphra (2006): The business and culture of digital games. Gamework/Gameplay. (1. Aufl.) London [u.a.]: SAGE.
- Luhmann, Niklas (1994): Die Wissenschaft der Gesellschaft. (2. Aufl.) [Original: (1990)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (2005): Identität. Was oder wie. [Original: (1990)] In: Ders.: Konstruktivistische Perspektiven. Soziologische Aufklärung 5. (3. Aufl.) Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss. (S. 15-30)

- Mead, George H. (1987): Die soziale Identität. [Original: (1913)] In: Ders.: Gesammelte Aufsätze (Band 1). (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 241-249)
- Mead, George H. (2002): Geist, Identität und Gesellschaft. Aus der Sicht des Sozialbehaviorismus. (13. Aufl.) [Original: (1934)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Neitzel, Britta (2001): Die Frage nach Gott. Oder warum spielen wir eigentlich so gerne Computerspiele. In: Ästhetik und Kommunikation 115, S. 61-67.
- Neitzel, Britta (2004a): Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real.". Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. (1. Aufl.) Münster [u.a.]: LIT. (S. 193-212)
- Neitzel, Britta (2004b): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele. [Original: (2000)] Weimar: Dissertation, Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien.
- Neitzel, Britta (2007): Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Hamburger Hefte zur Medienkultur 5, S. 8-28.
- Nohr, Rolf F. (2007): Raumfetischismus. Topographien des Spiels. In: Hamburger Hefte zur Medienkultur 5, S. 61-81.
- Parsons, Talcott (1968): The structure of social action. A study of social theory with special reference to a group of recent European writers. (3. Aufl.) [Original: (1937)] New York, NY [u.a.]: Free Press [u.a.].
- Pias, Claus (2002): Computer-Spiel-Welten. (1. Aufl.) München: Sequenzia.
- Plessner, Helmuth (1961): Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens. (3. Aufl.) [Original: (1941)] München [u.a.]: Francke.
- Plessner, Helmuth (1975): Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie. (3. Aufl.) [Original: (1928)] Berlin [u.a.]: de Gruyter.
- Rammert, Werner (2008): Where the action is. Distributed agency between humans, machines and programs. (TUTS-WP-4-2008) In: Technische Universität Berlin, Techniksoziologie (Hg.): Technical University Technology Studies Working Papers. (Berlin: Technische Universität Berlin, Techniksoziologie.) <http://www2.tu-berlin.de/~soziologie/Tuts/index.php?tuts=5&lang=de>, letzter Abruf: 04.08.2008.
- Rammert, Werner / Schulz-Schaeffer, Ingo (2002): Technik und Handeln. Wenn soziales Handeln sich auf menschliches Verhalten und technische Abläufe verteilt. In: Dies. (Hg.): Können Maschinen handeln? Soziologische Beiträge zum Verhältnis von Mensch und Technik. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verl. (S. 11-64)
- Schneider, Werner (2005): Der Prothesen-Körper als gesellschaftliches Grenzproblem. In: Schroer, Markus (Hg.): Soziologie des Körpers. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 371-397)
- Schroer, Markus (2005): Zur Soziologie des Körpers. In: Ders. (Hg.): Soziologie des Körpers. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 7-47)
- Slegers, Jürgen (2007): Und das soll Spaß machen?. Faszinationskraft. In: Kaminski, Winfred / Witting, Tanja (Hg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. (1. Aufl.) München: Kopaed. (S. 17-20)
- Thon, Jan-Noel (2007): Unendliche Weiten?. Schauplätze, fiktionale Plätze und soziale Räume heutiger Computerspiele. In: Hamburger Hefte zur Medienkultur 5, S. 29-60.
- Weber, Max (1990): Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie. (5., rev. Aufl., Nachdr. v. 1972.) [Original: (1921-1922)] Tübingen: Mohr.