„GUCK MAL, WIR SIND SCHWANGER!“

Avatare, Gender & Identitätsprozesse

Ronja Weidemann

ABSTRACT

In dem *Artikel „Guck mal, wir sind schwanger!“ – Avatare, Gender & Identitätsprozesse* werden verbalisierte Spielerfahrungen von Let's Player*innen hinsichtlich ihrer Avatare und deren Konstruktion und Repräsentation von Gender in Relation zur eigenen Geschlechtsidentität untersucht. Vor dem Hintergrund psychoanalytischer und sozialwissenschaftlicher Identitätstheorien wird das Untersuchungsmaterial deutschsprachiger Let's Plays im Hinblick auf potentielle Identitätsprozesse der Spieler*innen analysiert und interpretiert, wobei die Wahl sowie der Wechsel von Personalpronomen in Bezug zum eigenen Avatar als Indikatoren für Identitätsprozesse gedeutet werden. Das Vorgehen orientiert sich dabei insbesondere an akteur*innenzentrierten Forschungsansätzen. Der Beitrag gliedert sich in zwei Abschnitte: Zunächst werden Let's Plays untersucht, in denen die individuelle Erstellung eigener Avatare stattfindet, dann werden Let's Plays mit vorgegebenen Avataren und deren Implikationen und Rezeptionen analysiert.

Keywords: Geschlechtsidentität, Avatar, Let's Play, Identitätstheorien, Verbalisierung, Personalpronomen

1. EINLEITUNG

„Guck mal, wir sind schwanger!“ (Gronkh 2017, [00:08:36 – 00:08:38]), kommentiert Erik Range alias Gronkh 2017 in seinem Let's Play des Spiels WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017) seine Entdeckung des runden Bauchs seines weiblichen Avatars. Die auffällige Verwendung des Personalpronomens „wir“ in dieser Spielsituation, in der eine körperliche Konstellation thematisiert wird, gab den Anstoß zu einer genaueren Auseinandersetzung mit Verbalisierung in deutschsprachigen Let's-Play-Videos. Die Untersuchung führte zu der Beobachtung, dass Let's Player*innen in ihrer Kommentierung des Spielgeschehens in Relation und Adressierung zum Avatar zwischen verschiedenen Personalpronomen wechseln. Daraus wurde die Hypothese entwickelt, dass eine Korrelation zwischen der Artikulation von Personalpronomen und potentiellen Identitätsprozessen besteht, welche sich in der Beziehung zwischen Let's Player*innen, ihren Avataren und den Zuschauenden konstituieren. Im Rahmen meiner Arbeit *Playing (Game-) Identities* (Weidemann 2023) habe ich mich bereits ausführlich mit dieser Thematik auseinandergesetzt. Der vorliegende Artikel ist eine Weiterentwicklung und Spezifikation dieser Erörterung: In Hinblick auf die Fachtagung Gender & Spielkultur, in deren Kontext dieser Beitrag entstanden ist, wurde der Fokus der Untersuchung auf geschlechtsspezifische Personalpronomenwechsel sowie korrespondierende Selbst- und Fremdzuschreibungen im Kontext von Gender gelegt.

Im Anschluss an eine kurze theoretische Einordnung bestehender Diskurse auf dem Gebiet Gender und Avatare erfolgt eine Auseinandersetzung mit spielerischen Praktiken, die in zwei Untersuchungsbereiche gegliedert wurde. Einerseits wurden Let's Plays von Videospielen analysiert, in denen eigene Avatare erstellt und gestaltet werden konnten. Dabei war von besonderem Interesse, ob und in welcher Form Gender-Aspekte von den Let's Player*innen diskutiert wurden. Andererseits standen Videospiele im Fokus, in denen der Avatar von Seiten des Spiels determiniert war. Daraus resultierten Überlegungen, ob die Zuschreibung des Genders dieser Avatare Einfluss auf die Verbalisierung von Personalpronomen

nimmt, insbesondere auch hinsichtlich eines potentiellen Perspektivwechsels im Kontext von weiblich gelesenen Spielerinnen und männlichen Avataren sowie männlich gelesenen Spielern und weiblichen Avataren.[1]

2. AVATARE & GENDER

Bevor der Einstieg in die Spielpraktiken erfolgt, sollen zunächst relevante Studien zur Thematik Avatare und Gender kurz zusammengefasst werden, vor allem hinsichtlich der Erstellung eigener Avatare.[2] In der Studie *My Avatar and Me* ermittelten Dunn und Guadagno (2012), dass Personen bei der Erstellung ihrer Avatare zwischen einem tatsächlichen Selbst und alternativen oder idealisierten Versionen ihres Selbst changieren. Sabine Trepte und Leonard Reinecke (2010) aus dem Fachgebiet der Medienpsychologie differenzierten diesen Fund nochmal anhand zweier weiterer Faktoren: So untersuchten sie die Korrelation zwischen wettbewerbsorientierten bzw. nicht-wettbewerbsorientierten Spielen und der Lebenszufriedenheit der Spieler*innen in Verbindung mit der Ähnlichkeit zwischen Avatar und Spieler*innen. In der Studie *Self-Representation Through Avatars in Digital Environments* (Zimmermann/Wehler/Kaspar 2022) wurde diese Beobachtung am Vergleich zwischen dem tatsächlichen und dem idealen Selbst von Menschen konkretisiert. Dabei wurde festgestellt, dass Personen mit größerer Diskrepanz zwischen Tatsächlichkeit und Ideal des eigenen Ichs einen idealisierten Avatar zu bevorzugen scheinen.

In Hinblick auf die Wahl des repräsentierten Genders[3] im Videospiel kamen Trepte und Reinecke (2010, 181) zu dem Schluss, dass Spieler*innen Avatare bevorzugen würden, die mit ihnen hinsichtlich des Genders

1 Dieser hier verwendete Binarismus kann andere Gender-Identitäten nicht abbilden, jedoch gab es auf Seiten der untersuchten Let's Player*innen keine Personen, die sich auf Basis ihrer gegenderten Selbstzuschreibungen außerhalb dieser dualen Genderzugehörigkeit positionierten.

2 Unter Avatar wird in diesem Artikel in Anlehnung an Beil und Rauscher (2018, 203) die Figur der Spieler*innen im Moment der Steuerung und in der Spielansicht verstanden (in Abgrenzung bspw. zur Figur in nicht-interaktiven Szenen).

3 In Anlehnung an Schößler und Wille (2022, 2) bezeichnet Gender hier das sozial konstruierte Geschlecht. Im Kontext des Aufsatzes geht es dabei spezifisch um die wechselseitige kulturelle und soziale Konstruktion von Gender, Avatar und Spielenden im Kontext von Spielkulturen, Spielwelten und Spielhandlungen.

übereinstimmen: So verweisen sie auf Forschung zum MMORPG SECOND LIFE (2003), in welchem lediglich vier Prozent der Frauen männliche Charaktere erstellt hätten, 14 Prozent der Männer weibliche Charaktere. 82 Prozent der untersuchten Personen orientierten sich in der Erstellung ihres Avatars an ihrer eigenen Genderzugehörigkeit (vgl. ebd., 172). Auch wenn SECOND LIFE durch sein Design und den Fokus auf soziale Interaktion weniger als klassisches Videospiel zu verstehen ist und sich als Multiplayer-Anwendung von den hier gewählten Untersuchungsbeispielen unterscheidet, lassen sich diese Forschungsergebnisse im Kontext anderer Befunde, wie z. B. den exemplarischen Daten des Entwicklers Riot Games (r/leagueoflegends 2022) und einer weiteren Studie, bestätigen: Spieler*innen tendieren diesen Untersuchungen nach dazu, selbsterstellte Avatare am eigenen Gender zu orientieren. Dies sei verstärkt bei Frauen zu beobachten (vgl. Ratan/Dawson 2016, 1070). Dementgegen konnten explorative Studien, so u. a. Jörissen (2008, 285f.), auch zeigen, dass Spieler*innen den Wechsel des Geschlechts durchaus als eine Form des Identitätsspiels und Selbstausdrucks nutzen (vgl. auch Trepte/Reinecke 2010, 172).

Folglich ist hinsichtlich der selbsterstellen Avatare auf Basis des Forschungsstandes die erste Prämisse identifizierbar, dass Spieler*innen die Gestaltung des eigenen Avatars primär an der eigenen Geschlechtsidentität ausrichten, wobei die Auswahl zwischen tatsächlicher und idealisierter Selbstdarstellung variieret. Diese Vorannahme soll anhand der Praxis der Let's Player*innen geprüft werden. Dabei werden sowohl die Erstellung von Avataren und die Repräsentation von Gender als auch die verbalisierten Spielererfahrungen von Let's Player*innen untersucht.

3. IDENTITÄTSTHEORIEN UND VERBALISIERUNG

Für die hier vertretenen Hypothesen und Argumente ist die Vorannahme entscheidend, dass in verbalisierten Spielerfahrungen Identitätsprozesse der Spieler*innen zum Ausdruck gebracht werden. Es wird dabei angenommen, dass sich diese Identitätsprozesse insbesondere im Wechsel der Personalpronomen in Bezug auf den eigenen Avatar zeigen und dass diese Verbalisierung auf unterschiedliche Grade bzw. Zustände der Inklusion und

Exklusion des eigenen Selbst in den Avatar verweisen könnte.[4] Diese Hypothese basiert u. a. auf den Ausführungen des Psychoanalytikers Erik Homburg Erikson, der den Standpunkt vertritt, dass Identität im Verlauf des Lebens durch einen fortwährenden Prozess der Entwicklung und Veränderung geprägt ist (vgl. Erikson 1974, zit. n. Abels 2001, 218), wodurch eine Relevanz jener Identitätsprozesse in unterschiedlichen Lebensbereichen, so auch in digitalen Bezügen, von mir vermutet wird. So verwies die Soziologin Sherry Turkle bereits in den 1990er Jahren auf die Relation zwischen digitalen Räumen, (virtueller) Identität und der Bedeutung der eigenen Spielfigur (vgl. Turkle 1998, zit. n. Münte-Goussar 2010, 282-283). Demnach könnte die eigene Spielfigur Ausdruck des eigenen Ichs, freie Exploration des unerforschten Ichs oder Ich-Ideal sein. Die Grenze zwischen Person und Figur bliebe dabei fließend, das heißt, dass keine klare Trennung zwischen Konstruktion und wahrem Selbst möglich sei bzw. auch die eingenommene Rolle Teil der eigenen Identität wäre (vgl. ebd., 282-283).

Der Avatar bietet in diesem Fall ein interessantes Wechselspiel: Einerseits kann er als Selbstausdruck, als Selbstpräsentation untersucht werden. Andererseits deuten verschiedene Indizien darauf hin, dass der Avatar durchaus auch als sozialer Akteur klassifiziert werden könnte. So thematisiert Jörissen (2008, 287) in seiner Betrachtung der „Avatare [u. a.] als (teilautonome) soziale Aktanten" den „sozial eigendynamischen, teilweise autarken Charakter" von Avataren mit Fokus auf den Interaktionsstrukturen. Britta Neitzel (2010, 201) vertritt eine ähnliche Auffassung: „Diese Eigenständigkeit [des Avatars durch seine Darstellung als Figur mit eigenem Aussehen, Namen, Fähigkeiten etc.] verhindert eine vollständige Inkorporation, es wird viel mehr die Vorstellung eines Anderen evoziert." In Relation zur Bedeutsamkeit der Sozietät für das Individuum, sein Identitätserleben und der Entwicklung einer eigenen Identität durch die Bezugnahme zum Anderen (vgl. Danzer 2017, 28), was mit der ersten Begegnung zwischen Mutter und Säugling beginne (vgl. Erikson 1981a, 19, zit. n. Conzen 2010, 393), könnte auch die Interaktion mit dem Avatar als soziales Ge-

4 Siehe Weidemann 2023 für eine detailliertere Auseinandersetzung.

genüber der Spielenden Identitätsprozesse begünstigen. Diese Verbindung aus dem Avatar als mögliches Selbst und gleichzeitiges Gegenüber macht ihn für den Ausdruck von Identitätsprozessen so interessant, jedoch bei gleichzeitigem Einbezug der Komplexität und Individualität dieser Erfahrung, weshalb allgemeingültige Aussagen hier negiert werden müssen.

4. METHODISCHES VORGEHEN: DIE ANALYSE DER LET´S PLAYS

Zur gezielten Auseinandersetzung mit dem subjektiven Erleben spielender Personen wurde Untersuchungsmaterial in Form von Let's Plays[5] herangezogen. Da im Kontext dieses Mediums aber u. a. Faktoren des Entertainments und der antizipierten Zuschauerschaft beachtet werden müssen, kann eine direkte Übertragung der Erkenntnisse hier auf allgemeines Spieler*innenverhalten nicht ohne entsprechende Modifikationen und weitere Untersuchungen vorgenommen werden. Das Material kann jedoch unter der Prämisse der Problematisierung erste Hinweise auf das subjektive Erleben spielender Personen ermöglichen (vgl. Venus 2017, 20) und die Basis für weitere Aufarbeitungen in diese Richtung bilden.

Da der Fokus auf den Verbalisierungen der Spieler*innen liegt, wurden für diese Untersuchung deutschsprachige Let's Plays ausgewählt. Dies war u. a. dadurch motiviert, die Vergleichbarkeit des Materials zu gewährleisten und die sprachlichen Feinheiten der Aussagen präziser analysieren zu können. Ferner werden hier relevante Aspekte wie Gender, Körperbilder etc. nicht zuletzt über Sprache konstruiert und sind vom kulturellen und gesell-

5 Unter Let's Plays werden nach Ackermann i. d. R. aufgezeichnete, audiovisuelle Spielerlebnisse einer oder mehrerer Personen verstanden, die sich durch die gleichzeitige Kommentierung des Spielgeschehens durch die Spieler*innen inklusive der Adressierung einer Zuschauerschaft auszeichnen (2018, 1; 8). Die Veröffentlichung dieser Videos erfolgt primär über die Plattform YouTube (vgl. ebd., 9), wobei in den Anfängen dieses Mediums Let's Plays auch in Form von Texten und Screenshots in diversen Foren zu finden waren (vgl. ebd., 2f.). Davon abzugrenzen sind Streams auf Plattformen wie Twitch, bei denen man eher von Live Let's Plays sprechen könnte (vgl. ebd., 9). Für eine ausführliche Betrachtung der Historie von Let's Plays siehe auch Ackermann 2017, 2-10.

schaftlichen Kontext abhängig. Darüber hinaus wurde ein möglichst ausgeglichenes Verhältnis zwischen Spielerinnen und Spielern angestrebt sowie der Einbezug von Let's Player*innen mit unterschiedlichen Reichweiten. Nicht zuletzt muss angemerkt werden, dass die Formulierung *Spieler* bzw. *Let's Player* auf männlich gelesene Personen verweist, der Ausdruck *Spielerin* bzw. *Let's Playerin* weiblich gelesene Personen bezeichnet. Zudem wurden Recherchen zur eigenen Identifikation der zitierten Personen unternommen, die sich bspw. durch Selbstbeschreibungen u. Ä. manifestierten.

5. CHARAKTEREDITOR: DIE ERSTELLUNG EINES AVATARS

5.1 SPIELAUSWAHL UND CHARAKTEREDITOREN

Im ersten Teil der Analyse werden Spiele untersucht, in denen eigene Avatare mithilfe eines Charaktereditors gestaltet werden können, wobei die Anzahl der individuellen gestalterischen Optionen (Gender, Physiognomie, Körperbau etc.) je nach Spiel differiert. Für diese Analyse der Avatar-Erstellung wurden exemplarisch drei Spiele als Sample gewählt: HOGWARTS LEGACY (2023), POKÉMON KARMESIN UND PURPUR (2022) sowie STARDEW VALLEY (2016). Demgegenüber werden in Kapitel 6 Spiele analysiert, in denen Spielende einen fest determinierten Avatar steuern. Darüber hinaus lassen die drei ausgewählten Spiele sich über die Ähnlichkeit des Genres (Action-Rollenspiel bzw. Rollenspiel und Adventure) miteinander vergleichen.[6]

Zunächst soll in Kürze dargelegt werden, welche Möglichkeiten den Spieler*innen während der Erstellung ihres Avatars im dargelegten Sample

6 Die Nutzung eines Samples mit höherer Kontrastierung würde die Anwendbarkeit der hier erarbeiteten Argumente im Kontext von Spielen anderer Genres oder von Multiplayer-Spielen begünstigen und ggf. eine größere Varianz auf diesem Gebiet abbilden. Dies würde allerdings eine größere Stichprobe erfordern, um zu entsprechenden Ergebnissen zu gelangen, was den Rahmen dieses Beitrags übersteigen würde. Vor diesem Hintergrund wurde sich für eine minimale Kontrastierung des Samples durch die Auswahl ähnlicher Genres entschieden, um die Hypothesen in vergleichbaren Kontexten dezidierter und präziser überprüfen, bestätigen und ggf. modifizieren zu können.

gegeben sind. So kann der Charaktereditor in HOGWARTS LEGACY als implizite Reaktion auf die kritischen Debatten vor Veröffentlichung des Spiels gelesen werden. Die Autorin der *Harry Potter*-Reihe (1997–2007), Joanne K. Rowling, steht insbesondere auf Basis ihrer transfeindlichen Aussagen und Aktionen in der Kritik (vgl. u. a. GameStar Redaktion 2023).[7] Während sie am Entwicklungsprozess des Spiels nicht direkt beteiligt war, profitiert sie jedoch finanziell von der Verwendung der Markenrechte, was zu Boykott-Aufrufen des Spiels führte. Der Charaktereditor kann als indirekte Antwort auf die Diskussionen rund um trans Identitäten interpretiert werden sowie als Gegenposition zu Rowlings Auffassung: So wird nicht nur auf die Frage nach einer geschlechtlichen Zugehörigkeit verzichtet, viel mehr werden im Allgemeinen geschlechtsspezifische Zuordnungen vermieden. Demnach stehen für alle Avatare sämtliche Gestaltungsoptionen zur Verfügung, auch was bspw. die Wahl der Stimme angeht. Folglich können unterschiedliche Geschlechtsidentitäten durch den eigenen Avatar repräsentiert werden. Nur gegen Ende der Charaktererstellung erfolgt dennoch eine Form von Zuordnung über die Option „Auswahl des Schlafsaals: Hexe oder Zauberer“, wobei diese gerahmt wird mit dem Hinweis „Diese Wahl bestimmt den Schlafsaal deines Avatars und wie andere dich ansprechen“. An dieser Stelle wird einerseits eine Variante der Festlegung eigener Personalpronomen initiiert, andererseits werden direkt die einzigen mit dieser Entscheidung verbundenen Konsequenzen offengelegt, die sich nicht auf spielmechanischer Ebene vollziehen.

Auch der Charaktereditor in POKÉMON KARMESIN UND PURPUR erfolgt in erster Linie nicht mehr über klare geschlechtliche Zuordnungen im Sinne der Frage: „Bist du ein Junge oder ein Mädchen?“, wie es bspw. noch bei POKÉMON SCHWARZE UND WEIßE EDITION (2011) der Fall gewesen ist. Hier steht die Frage „Wie möchtest du aussehen?“ an erster Stelle und lässt den Spieler*innen eine erste Auswahl aus acht verschiedenen Avataren, dargestellt durch entsprechende Profilbilder, wobei vier dieser Darstellungen

7 Darüber hinaus entbrannten auch weitere Kontroversen rund um HOGWARTS LEGACY: So wurde die Darstellung und Konstruktion der Kobolde vor dem Hintergrund antisemitischer Stereotype kritisiert, zumal diese als Kontrahenten im Spiel sehr präsent sind (vgl. GameStar Redaktion 2023).

weiblich und vier männlich gelesen werden können.[8] Nach dieser ersten Auswahl bietet das Spiel zudem weitere Individualisierungsmöglichkeiten.

Nicht zuletzt erfolgt in STARDEW VALLEY noch eine klassischere Zuordnung zu einem männlichen oder weiblichen Avatar über die Auswahl der entsprechenden Symbole, was zeitgleich eine leichte Änderung der körperlichen Attribute des Avatars mit sich bringt. In den weiteren Einstellungsmöglichkeiten („Hair", „Shirt", „Pants", „Acc[essoires]" etc.) gibt es allerdings keine Trennung mehr zwischen weiblich und männlich, alle Optionen sind für alle Avatare verfügbar, was bspw. auch die Auswahl von meist noch geschlechtsspezifisch gelesener Körperbehaarung wie Bärten inkludiert.

5.2 FRISUREN: VERBALISIERUNG DER OPTIONEN IM CHARAKTEREDITOR

Exemplarisch lässt sich der Umgang mit den Freiheiten innerhalb des Charaktereditors anhand der Auswahl der Frisuren nachvollziehen. So waren in Hinblick auf das Thema Gender in den analysierten Let's Plays des Samples vor allem Bezugnahmen zur Kopfbehaarung der Figuren auffällig. Die ausbleibende Unterteilung der Frisuren in männlich- und weiblich-(gelesen)[9] bzw. der Umstand, dass alle Frisuren für alle Avatare verfügbar sind, wurde von verschiedenen Let's Player*innen artikuliert, insbesondere im Kontext von Gender und scheinbar konträren Zuschreibungen:

8 Diese sozialisierte Lesart basiert hier auf der Zuschreibung von längerem Haar mit geflochtenem Zopf und akzentuierten Wimpern zu Darstellungen weiblicher Personen im Kontrast zu kurzen Haaren und weniger betonten Wimpern zu Darstellungen männlicher Personen. Diese durch gesellschaftliche Sozialisation angeeigneten Bewertungen sind natürlich zu hinterfragen.

9 Im Allgemeinen ist diese binäre Zuordnung zu hinterfragen, da sie zum einen Menschen, die sich zwischen und außerhalb dieser Kategorien identifizieren, nicht abbildet. Zum anderen ist die sozialisierte Kategorisierung von Frisuren als männlich oder weiblich bei reflektierter Betrachtung generell in Frage zu stellen, da sie zwar an Vorstellungen von Gender, nicht aber an das biologische Geschlecht gebunden sind und gesellschaftlichen, kulturellen und zeitlichen Konventionen unterliegen.

„Mmh, lange Haare bei Männern, auch manchmal fre-fre-fre-esh.“

(ELoTRiX – Story Games 2023, [00:01:00 – 00:01:04])

„Ich schau mir mal grad ganz kurz alle Frisuren an. […] Das sind jetzt aber – das ist aber Frauen-Frisur, ne? Ich meine, geht natürlich auch. So. Man kann natürlich auch als Mann eine eine [sic] weibliche Frisur tragen, das ist gar kein Problem – so, Shirt […]“

(Gronkh 2016, [00:02:25 – 00:02:57])

Teilweise wurden diese Beobachtungen auch in den Kontext empfundener gesamtgesellschaftlicher Diskurse gestellt, zum Teil auch mit kritischem Unterton:

„(liest) ‚Wie möchtest du aussehen?‘ (sarkastisch) Jaa – die Frage ‚Bist du ein Junge oder ein Mädchen?‘ ist nicht mehr zeitgemäß. Jeder kann alles sein, aber ich als alter cis Mann bleibe der Käseweiße mit den dunkleren Haaren.“

(LETSPLAYmarkus 2022, [00:01:05 – 00:01:18])

„Ich kann die Frisur noch anpassen. Ähm, okay, es gibt anscheinend jetzt auch die Mädchen-Frisuren für die Männer. Na ja gut, das ist dann halt wieder … der Geist der Zeit, dass immer alles für alle freigeschaltet sein muss. Ja, das ist doch eigentlich ‚ne ganz nette Frisur.“

(gamingmiri 2021, [00:03:58 – 00:04:18])

Sowohl LETSPLAYmarkus als auch gamingmiri kommentieren die Frisurenoptionen im Kontext der aktuellen Zeit („nicht mehr zeitgemäß“/ „Geist der Zeit“), wobei die Art der Formulierung und die Betonung kritische Vorbehalte gegenüber diesen gestalterischen Entscheidungen der Entwickler*innen nahelegen. Dies ist vor allem bei der Let’s Playerin der Fall,

was insbesondere vor dem Hintergrund auffällt, dass diese Option in STARDEW VALLEY (entgegen ihrer Annahme, es handele sich um eine Änderung, die mit dem neuen Patch kam), tatsächlich bereits 2016 gegeben war.[10]

5.3 NUTZUNG DES CHARAKTEREDITORS: SELBST(RE)PRÄSENTATION UND (JÜNGERES) IDEAL-ICH

Allgemein lässt sich zu Beginn bereits festhalten, dass der Bezug zum eigenen Aussehen und/oder zum eigenen Ideal in den meisten untersuchten Fällen sehr offensichtlich gegeben war (vgl. dagilp_lbh 2023; Bruugar 2023[11]; Gronkh 2016; Playful Dodo, 2023a). Um dies zu zeigen, wurde das Untersuchungsmaterial hinsichtlich der Erstellung des eigenen Avatars und entsprechender Artikulationen kategorisiert, um wiederholt auftretende Themen sowie Präferenzen in der Avatar-Kreierung sichtbar zu machen.[12] So wird im Charaktereditor bereits deutlich, dass sich die Spieler*innen in Relation zu ihren Avataren setzen, auch wenn dies in diesem Status der Spiele noch primär über den Vergleich zu sich selbst (vor allem auf der Ebene der visuellen Gestaltung) funktioniert als über die Wahl entsprechender Personalpronomen („ich"). Im Fall von HOGWARTS LEGACY wurde zudem teilweise noch das Narrativ ‚Wenn ich nach Hogwarts dürfte' im Sinne der Erfüllung eines Kindheitswunsches bedient, was sich entsprechend dann auch im Repräsentationswunsch widerspiegelte. Dementsprechend decken sich diese ersten Beobachtungen mit dem im zweiten Kapitel erarbeiteten Forschungsstand.

Neben der Selbstrepräsentation durch die Avatar-Erstellung wurde zudem eine Tendenz zu idealisierten Darstellungsformen des eigenen Ichs festgestellt. Die Studie der Autor*innen Dunn und Guadagno (2012, 104) legt nahe, dass sowohl Männer als auch Frauen Avatare kreieren, die idea-

10 Dies lässt sich z. B. in Gronkhs (2016) Let's Play nachvollziehen.

11 Dieser Let's Player wollte interessanterweise zunächst eine trans Person spielen, entschied sich dann aber nochmal zugunsten der Selbstpräsentation um.

12 In Hinblick auf den Umfang dieses Artikels und den gewählten Fokus auf Gender werden nicht alle Kategorien erläutert.

len männlichen und weiblichen Körpern entsprechen im Sinne einer gesellschaftlichen Normvorstellung über das individuelle Ideal hinaus. Während die Körperformen (dünn, muskulös etc.) im dargelegten Sample sowie den entsprechenden Let's Plays nur eine untergeordnete Rolle spielten (zumal kaum bis gar nicht beeinflussbar im Charaktereditor),[13] schien für männliche Let's Player, im Kontext von eigenen Idealen und dem jüngeren Alter der Avatare, das Thema Haare eine wichtigere Rolle zu spielen, vor allem im Zusammenhang mit Haarausfall, was durchaus durch die individuelle Biografie der Spieler begünstigt sein könnte:

> „Oh, das ist geil, ja, so 'ne schöne Haar-Schmalzlocke! Der ist so richtig glücklich über sein Haar, noch hat er's.“
>
> (MON 2023, [00:10:40 – 00:10:47])

> „Ich hab hier schon mal n bisschen vorbereitet. Äh – ich hab den Blondschopf genommen. Ich weiß, so viele Haare hab ich nicht mehr, aber glaub mir, als Kind war ich weiß auf dem Kopf.“
>
> (Sephiron 2022, [00:03:21 – 00:03:31])

Dementgegen fanden sich aber auch ein Beispiel im Sample (bspw. das zweite Let's Play der Spielerin Playful Dodo (2023b) zu HOGWARTS LEGACY), in dem die Konstruktion des Avatars bewusst als Mittel genutzt wurde, eine *unmoralische Version* des eigenen Selbst zu erstellen, um gesellschaftlich abgestrafte Möglichkeiten im digitalen Raum bei gleichzeitiger Distanzierung vom eigenen Selbst testen zu können.

13 Der Umstand, dass die Körperformen in diesen drei Spielen nicht weiter angepasst werden können (im Fall von HOGWARTS LEGACY kann lediglich der weiblich- oder männlich-gelesene Körperbau frei mit der Zuschreibung als Hexe oder Zauberer kombiniert werden), kann vor dem Hintergrund der Selbstdarstellung und Identifikation, aber auch der Repräsentation von nicht gesellschaftlich-idealisierten Körperformen durchaus kritisch betrachtet werden. Eine ähnliche Debatte konnte auch rund um den Charaktereditor des Spiels BALDUR'S GATE 3 beobachtet werden, bei dem die Auswahl des Körperbaus auf vier athletische Körpertypen beschränkt blieb (vgl. Summer 2023; siehe auch Meenen in diesem Band).

5.4 GENDER-SWAP

In Hinblick auf den thematischen Schwerpunkt Gender und Games erfolgte eine gezielte Recherche nach Konstellationen, in denen sich Spielerinnen für männliche gelesene Avatare und Spieler für weiblich gelesene Avatare entschieden – also Konstellationen, in welchen es zu einer Art Gender-Swap kam.[14] Dabei lag der Fokus insbesondere auch darauf, welche Konsequenzen dies für die Artikulation der Spieler*innen hatte, zumal sich sowohl in der vorherigen theoretischen als auch der praktischen Ausarbeitung bereits abzeichnete, dass derartige Zusammensetzungen seltener der Fall zu sein scheinen.

Im Folgenden wird detaillierter auf Einzelbeispiele des Samples eingegangen und es werden Verbalisierungen beschrieben und interpretiert, die sich auf das antizipierte Gender des Avatars bzw. die Differenz zur eigenen kontrastierenden Geschlechtsidentität deuten lassen. So entscheidet sich der Let's Player AnGeLus Gaming in HOGWARTS LEGACY für einen weiblichen Avatar, den er seiner imaginierten Zuschauerschaft mit den Worten „Das wird meine kleine Zauberin sein, die ich hier spielen werde […]" (AnGeLuS Gaming 2023, [00:01:01 – 00:01:05]) vorstellt. Die Art der Formulierung und insbesondere die Wahl des Adjektivs „klein" in Bezug zum Avatar kann einerseits durch das Alter und den Status des Avatars (als Schülerin) motiviert sein, legt andererseits aber auch eine Form der Infantilisierung nahe und verweist auf eine distanziertere Haltung, eine stärkere Differenzierung zwischen dem eigenen Ich und der Konstitution des Avatars. Im Kontext seiner weiteren gestalterischen Entscheidungen im Charaktereditor nutzt er primär das Pronomen „ich" und verweist damit auf seine eigenen Wünsche und Vorstellungen bei gleichzeitiger Exklusion des Avatars bspw. durch eine Verwendung von „wir". Der Avatar, zwar bereits anwesend in Form seiner visuellen Ansicht, aber noch nicht steuerbar, wird

14 Diese Auffassung eines digitalen Gender-Swaps schließt an die Verwendung dieses Begriffes in Bolt et al. (2011, 2) an: „[…] this study aimed to alter participants' gender identity using an immersive virtual gender swap illusion (i.e., using avatars that are different to the self in gender stereotypical physical features) […]", d. h. es geht um die Selbstzuschreibung der Spieler*innen zu einem Gender, die scheinbar nicht mit der sozialisierten Lesart des Genders des Avatars übereinzustimmen scheint.

trotz dieser scheinbaren Anwesenheit nicht direkt adressiert, viel mehr kommt es zu einer Abgrenzung zwischen handelndem Subjekt (Spieler) und handlungsausführendem Objekt (Avatar)[15] im Sinne der Integration gestalterischer Entscheidungen. Begünstigt wird dies ggf. auch durch die Präsentation des Avatars im Charaktereditor: Der Blick des Avatars ist zwar geradeaus gen Spieler*innen gerichtet, geht dabei aber leicht am tatsächlichen Blick der Spieler*innen vorbei, beide treffen sich nicht. Hierdurch kann der Eindruck entstehen, dass auch der Avatar die Spieler*innen nicht wahrnimmt bzw. explizit durch die Blickführung adressiert, was eine Exklusion in der Verbalisierung begünstigen könnte.

Zwei der betrachteten Let’s Player*innen begründeten ihre Entscheidung für den Gender-Swap: So begründete der Let’s Player m0OsicianLP seine Entscheidung für einen weiblichen Avatar damit, dass es „scary“ (m0OsicianLP 2022, [00:01:56 – 00:01:57]) sei, einen kleinen Jungen zu spielen. Augenscheinlich äußert er hier den Wunsch nach der Avatar-Gestaltung als Mittel zur Distanzierung vom eigenen vergangen Ich, vermutlich auf Basis individueller und biographischer Faktoren, die er nicht weiter erläutert. Die Let’s Playerin gamingmiri hingegen war in ihrer Wahl vor allem durch den Wunsch nach Variation motiviert: Sie spielte bereits mit einem weiblichen Charakter und möchte zudem die weiblichen Love-Interests im Spiel STARDEW VALLEY testen, lehnt aber gleichgeschlechtliche Partnerschaft im Spiel (was STARDEW Valley gleichberechtigt zu heterosexuellen Konstellationen anbietet) ab:

> „So, dann würde ich dies Mal gerne einen männlichen Charakter spielen. Ich hab nämlich bisher eigentlich fast immer mit weiblichen Charakteren gespielt [...] aber – na ja – da ich ja – in Spielen zumindest – kein Fan davon bin, selbst eine gleichgeschlechtliche Partnerschaft anzufangen ähm hat mich das immer auf die männlichen Heiratspartner ‘n bisschen beschränkt und deswegen möchte ich

15 Handlung im Sinne der Integration gestalterischer Entscheidungen, also bspw., dass sich Frisur oder Haarfarbe auf Wunsch der Spieler*innen ändern.

> diesmal halt 'n männlichen spielen, damit ich die Frauen, die ich sowieso alle viel besser finde, ähm auch mal ausprobieren kann sozusagen."
>
> (gamingmiri 2021, [00:02:08 – 00:02:41])

In der Verwendung der zunächst distanzierteren Formulierungen kommt es im Charaktereditor jedoch einmal zu einem interessanten Personalpronomen-Wechsel: Bei der Wahl des Haustiers scheint die Let's Playerin in eine Form von narrativen Identitätsprozessen[16] zu verfallen und sich stärker mit dem Avatar gleichzusetzen:

> „So. Wie nennen wir den Guten? Äähm Hans. Hans ist 'n guter Name. Vom Chaos Hof. Und der mag gerne [...] Mein liebstes Haustier [...] Also ich mag eigentlich Hunde und Katzen, glaube ich, gleich gerne, aber ich glaube von der Art her bin ich eher 'n Katzen-Typ und ich hatte auch mal 'ne Katze, mh deswegen würde ich jetzt mal zur Katze tendieren."
>
> (gamingmiri 2021, [00:02:43 – 00:03:20])

Auf der Ebene der Interaktivität im Spielgeschehen selbst ist die Differenz zwischen ihr und ihrem Avatar dann aber deutlich weniger auszumachen bzw. der Unterschied zu verbalisierten Spielhandlungen mit einem gleichgeschlechtlichen Avatar nicht mehr so deutlich zu registrieren (was sich bspw. in der fast konsistenten Verwendung der Pronomen „wir", „uns" oder „ich" äußert).

Im gewählten Sample ließ sich zudem eine Sonderform registrieren: Das Let's Play zu STARDEW VALLEY des YouTube-Channels Zombey besteht

16 Narrative Identitätsprozesse beziehen sich hier auf die Konstruktion der eigenen Identität durch die zusammenhängende Erzählung der eigenen Vergangenheit und Geschichte im Sinne persönlicher Erinnerungen und biographischer Erlebnisse, was zur Entwicklung eines konstanten Identitätsempfindens zentral sei (vgl. Danzer 2017, 107-109).

aus einem gemischten Duo: Dem Let’s Player Zombey sowie der Let’s Playerin MissChessie, die im Privaten ein Paar zu sein scheinen. Er übernimmt offenbar die Steuerung, während beide aber gemeinsam das Spielgeschehen kommentieren, es kommt also zu einer anderen Form gemeinsamer Spielpraxis mit aktivem und zuschauendem Part über die Let’s Play-spezifische Konstellation hinaus. In dieser Konstellation wurde sich für einen weiblichen Avatar entschieden, der MissChessie nachempfunden ist. Zombey steuert also aktiv einen Avatar, der nach dem Vorbild seiner anwesenden Freundin konstruiert wurde. Dies führt im (noch nicht interaktiven) Intro zu zahlreichen „du“-Zuschreibungen durch ihn und „ich“-Verbalisierungen durch sie:

MissChessie:	„Okay. Arbeit Arbeit – wo bin ich?“
Zombey:	„Wahrscheinlich an einem der ganzen PCs“ [...]
M.:	„Da bin ich“
Z.:	„Oh, du bist müde. Hast keinen Bock auf die Arbeit.“
M.:	„Ich hab keinen Bock, also“
Z.:	„Du bist ganz schön klein gegenüber deinem Computer,“
M.:	„Jaa“
Z.:	„muss ich sagen“
M.:	„und so auch gegenüber den anderen ganzen Leuten, die hier sind, bin ich sehr klein.“
Z.:	„Das stimmt. Oh, jetzt guckst du bestimmt den Brief an aus deiner Schublade.“
M.:	„Ohoh, ja, er hat ja gesagt: Wenn ich mich überfordert fühle vom modernen Leben und meiner Arbeit, soll ich da mal reinschauen, und das mache ich jetzt auch“ [Zombie führt die Aktion aus]

(Zombey #01 2016, [00:06:22 – 00:07:00])

Danach wird zumeist in ein inkludierendes „wir“ gewechselt, wobei es auch zu Brüchen kommt, insbesondere im Kontext individueller Entscheidungswünsche. So darf MissChessie bspw. den Partner des Avatars auswählen, was sie direkt mit „Ich will Elliott“ (Zombey #03 2016, [00:07:45 – 00:07:46]) beantwortet, während Zombey vor allem bei eigenen spielerischen Entscheidungen wechselt („Ich find's schön, was gebaut zu haben“, Zombey #03 2016, [00:15:23 – 00:15:24]).

Abschließend lässt sich anmerken, dass dieser exemplarische Einblick in Gender-Swap-Konstellationen keineswegs den Anspruch auf repräsentative Erkenntnisse erheben kann, wofür weitere und umfassendere Untersuchungen notwendig wären. Es deutete sich aber bereits an, dass verschiedene Impulse und Interessen einen Gender-Swap motivieren können, wobei jene hinter der spielerischen Entscheidung nicht immer klar artikuliert werden (können). Es schien sich aber abzuzeichnen, dass in der Spielhandlung selbst in gemeinsamer Aktivität mit dem Avatar die Let's Player*innen trotz gestalteter Differenz zwischen sich und ihrer Spielfigur in der gemeinsamen Handlung i. d. R. eine Einheit bilden, was sich durch ein, den Avatar inkludierendes, „wir“ oder „ich“ abzeichnet.

Auf Basis des hier erarbeiteten Kenntnisstandes kann die Frage, warum Männer tendenziell eher zu weiblichen Avataren zu neigen scheinen als umgekehrt, wie bereits der Forschungsstand nahelegte, nicht ausreichend erläutert werden. Ggf. spielen hier auch im ermittelten Forschungsstand sowie in den eigenen Ausführungen vergleichsweise unberücksichtigte Aspekte wie Ästhetik eine Rolle. Diese Fragen erfordern tiefgreifendere Untersuchungen.

6. VORGEGEBENE AVATARE

6.1 SPIELAUSWAHL UND KATEGORIEN

Kontrastiert wird die vorangegangene Auseinandersetzung mit konfigurierbaren Avataren durch eine Betrachtung determinierter Avatare, welche nicht durch die Spieler*innen individualisiert werden können. Das Sample hier setzt sich aus insgesamt fünf Spielen zusammen, denen allen gemein

ist, dass es in ihrem Verlauf zu einem oder mehreren Avatar-Wechseln kommt. Diese erfolgen entweder innerhalb des Spiels oder zwischen Teil eins und zwei der Spielreihe. Intention hinter dieser Entscheidung war, dass so der bereits in Kapitel 5.4 skizzierte Gender-Swap im Kontext vorgegebener Avatare sowohl für Let's Playerinnen als auch Let's Player näher betrachtet werden kann. Demgemäß wird das Sample aus den folgenden Spielen gebildet: THE LAST OF US (2013), THE LAST OF US PART II (2020), LIFE IS STRANGE (2015), LIFE IS STRANGE 2 (2018-2019) und WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017). Eine weitere Gemeinsamkeit dieser Spiele ist zudem, dass sie sich primär dem Genre des Adventures bzw. (im Fall von LAST OF US) dem Action-Adventure zuordnen lassen, was einen stärkeren Fokus auf die Charaktere und die Narration nahelegt.

Während im vorherigen Kapitel der Avatar durch seine Modifizierbarkeit, sein Potenzial zur Selbstrepräsentation sowie entsprechende Äußerungen der Let's Player*innen auch als ‚Avatar als Selbst' wahrgenommen werden könnte, legt die Vorgabe eines Avatars mit eigenem Aussehen, Charakterzügen und Biographie vermutlich eher die Rezeption ‚Avatar als Gegenüber' im Sinne eines (sozialen oder parasozialen) Anderen nahe. Im Kontext einschlägiger Identitätstheorien formuliert George Herbert Mead: „Immer bewegen sich Individuen innerhalb einer Sozietät, und erst die dauernde Bezugnahme zwischen dem Einzelnen und seiner Umwelt [bzw. dem verallgemeinerten Anderen nach Mead] erzeuge jenes Gefühl für das eigene Ich, das man als Selbst oder Identität bezeichnet“ (vgl. Danzer 2017, 28 in Verweis auf George Herbert Mead, *Geist, Identität und Gesellschaft* 1934/2013, 196). Setzt man den Avatar als potentielles Gegenüber in Relation mit diesen Identitätstheorien (vgl. u. a. Danzer 2017, 99-100; Noack 2010, 46-47), lässt sich diskutieren, ob der Avatar als sozialer Akteur von Spieler*innen rezipiert wird, mit dem sie in Interaktion treten, was sowohl Identitätsprozesse als auch (verbalisierten) Identitätsausdruck begünstigen würde. In Hinblick auf den priorisierten Aspekt des Genders stehen vor allem Fragen möglicher artikulierter Geschlechtsidentität sowie Wahrnehmung von genderbezogenen Themen im Fokus der Betrachtung. Das gesichtete Material wurde hierfür kategorisiert. So ergaben sich insgesamt sieben primäre Kategorien: Selbstverortung, soziale Spiegelungsprozesse,

Interaktivität, Distanzierung, Love Interests & Sex, Körperkonstellationen und Alter.[17]

Abbildung 1: Übersicht der sieben identifizierten Kategorien, von denen die vier farbig markierten Kategorien im Folgenden näher erläutert werden.

6.2 SELBSTVERORTUNG: WER BIN ICH? („ICH“)

In der sich bildenden Handlungseinheit zwischen Avatar und Spieler*innen lässt sich beobachten, dass Spieler*innen das Pronomen „ich“ verwenden, welches im inhaltlichen Kontext auf eine Inklusion des eigenen Selbst in das des Avatars schließen lässt:

> „Okay, also scheinbar – entweder bin ich [Ellie/tyraphine] wirklich das absolut negativste Stadtgespräch oder die sind nicht so ganz warm mit mir, weil da war auch gleich so ‚Da kommt sie, pssscht‘ [...]“
>
> (tyraphine #01 2020, [00:27:29 – 00:27:39])
>
> „Ich [Max/Trashtazmani] würde am liebsten den ganzen Morgen noch hier liegen bleiben.“
>
> (TRASHTAZMANI 2015, [00:03:38 – 00:03:41])
>
> „Oha, ich [Ediths Baby/Bruugar] grad im Geburtskanal.“

17 Für eine detailliertere Auseinandersetzung insbesondere mit den Kategorien „Interaktivität“ und „Distanzierung“ siehe Weidemann 2023.

(Bruugar 2017, [00:18:50 – 00:18:53])

„Hat die mich [Molly/Verspieltes Gnu] so verhungern lassen oder hat das Kind jetzt einfach nur Hunger – war war [sic] unartig und die Mutter hat mich ins Zimmer gestellt? Also ist jetzt so, dass die Mutter mich einfach an ‘nem Abend ins Kinder – ins äh Zimmer gesteckt hat, weil ich unartig war und ich hab so Hunger und ess‘ alles oder hat sie mich wirklich über Tage und Wochen jetzt so hungern lassen?“

(Verspieltes Gnu 2021, [00:17:40 – 00:17:57])

Vor allem in Konfrontation mit einem determinierten und noch unbekannten Avatar, mit dem aber bereits Handlungen ausgeführt werden können, stellen sich daher Fragen nach der Selbstverortung: Wer bin ich in diesem Spiel? Und wer ist „ich“? Der Avatar als meine Repräsentation im Spiel oder ich als handlungsinitiierende*r Spieler*in vor dem Monitor, während der Avatar nur ausführendes Objekt ist?

Im Fall von LIFE IS STRANGE fällt bspw. auf, dass der Let’s Player Huebschrauber scheinbar trotz der zuvor prognostizierten Unerfahrenheit mit dem Genre schnell und intensiv mit dem weiblichen Avatar Max identifiziert, was sich u. a. im Gebrauch entsprechender Personalpronomen (hier: „wir“) äußert[18] sowie sogar im visuellen Widererkennen des eigenen Ichs in statischen Abbildungen des Avatars, hier in Max‘ Tagebuch, resultiert:

„Aah, hier haben wir schon ‘n paar Charaktere. Das sind wir! [...]
Hier, Details. Max. Das bin ich.“

(Huebschrauber 2020, [00:13:34 – 00:13:43])

18 z. B. „Okay – das ist mal ein GANZ anderer Einstieg in ein Spiel. Wir wachen bewusstlos mitten in einem Sturm auf, wenn ich das richtig verstanden hab. Und jetzt suchen wir Hilfe im Leuchtturm“ (Huebschrauber 2020, [00:02:36 – 00:02:54]).

Ähnlich verhält es sich bei der Let's Playerin tyraphine, die den eigenen Off-Line-Avatar[19] Max in einem Klassenfoto als Einheit mit sich selbst zugehörig identifiziert:

> „Das sind anscheinend die Kursteilnehmer. Das hier ist die Victoria, das sind wir, ähm, das hier ist die Kate [...]"
>
> (tyraphine 2015, [00:11:46 – 0:11:52])

In LIFE STRANGE 2 (2018-2019) kommt es beim Avatar der Spielreihe zu einem Gender-Wechsel: Während in Teil eins ein weiblicher Avatar gespielt wurde, ist es nun der 16-jährige Sean, der mit seinem kleinen Bruder Daniel im Zentrum der Geschichte steht. Der Let's Player Huebschrauber scheint diesen Wechsel des Genders – trotz sehr ähnlicher Spielmechanik und Steuerung des Avatars – stark wahrzunehmen, was darauf schließen lässt, dass der Avatar mehr als nur Objekt zur Manipulation der Spielwelt (vgl. Beil/Rauscher 2018, 201) darstellt (als was er hier weiterhin funktioniert): Seine Unterscheidung zu Max in Teil eins vollzieht sich viel mehr auf narrativer, rezeptioneller und identifikatorischer Ebene: „Es ist sehr ungewöhnlich, auf einmal den Mann zu spielen, aber okay" (Huebschrauber 2021, [00:14:06 – 00:14:10]).

Die Irritation über die eigene Selbstverortung entbrennt insbesondere auch am Fall des Avatars Abby in LAST OF US PART II (2020) und verweist auf die Möglichkeit einer Distanzierung der Spieler*innen von ihrem Avatar trotz bestehender Handlungseinheit auf Basis erschwerter (Selbst-)Identifikation: Abbys Geschichte beginnt recht unvermittelt nach einer einführenden Sequenz mit Ellie als Avatar. Die Verwirrung über ihre Zuordnung zu den anderen Protagonist*innen und narrativen Strängen des Spiels wird

19 Begriffsverwendung in Anlehnung an Newmans Konzept des On-Line- und Off-Line-Avatars: Sie differenzieren zwischen dem Avatar im Moment der aktiven Steuerung (On-Line-Avatar) und der Spielfigur in nicht-interaktiven Momenten (Off-Line-Avatar) wie es bspw. in Cutscenes der Fall ist (vgl. Beil/Rauscher 2018, 207).

dadurch verstärkt, dass die Untertitel, die den Dialog zwischen ihr und ihrem Begleiter verschriftlichen, ihr zu Beginn keinen Namen zuordnen. Sie wird lediglich als „Frau“ bezeichnet, was sie zur Projektionsfläche für Spekulationen und ggf. auch für Erwartungen im Kontext ihrer weiblichen Zuschreibung – als einzige Form der Charakterisierung – macht. Potentielle Vorannahmen dieser Art werden durch die erste Kampfsequenz mit ihr konterkariert und auch dementsprechend deutlich durch die Spieler*innen reflektiert:

> „Ich wette, sie macht ihn platt. Sie ist bestimmt doppelt so stark wie er, guckt euch sie mal an!
>
> [...]
>
> Sie sieht aber auch schon so aus wie so ein Elitesoldat, oder? Soldatin. Guck mal, die hat ein breiteres Kreuz als ich fast.
>
> [...]
>
> Alter ist die krass! Was ist los mit ihr? Warum ist die so krass?“
>
> (Bruugar 2020, [00:13:49 – 00:13:53], [00:17:44 – 00:17:50], [00:20:02 – 00:20:09])

> „Immerhin, sie kriegt sie so down – ich – ich – ich – ich würde mich eigentlich – also, wenn ich sie wär, würd ich mich nicht trauen, mich mit Infizierten in ‘nem Nahkampf zu messen.“
>
> (tyraphine #02 2020, [00:13:33-00:13:39])

Dabei fällt insbesondere die häufige Verwendung des Pronomens „sie“ trotz gemeinsamer Handlung von Spieler*in und Avatar auf: Während diese Momente der Interaktivität in anderen Spielszenen häufig zur Verwendung eines, den Avatar einschließenden, „ich“ oder „wir“ durch die Let’s Player*innen führten, kommt es hier bei der Steuerung des Avatars Abby trotz Interaktivität zu einer scheinbaren Distanzierung, die durch die Verbalisierung mit „sie“ verdeutlicht wird. Da sowohl männliche als auch weibliche Let’s Player*innen innerhalb dieses Samples sehr ähnlich auf

Abby referieren, scheint der Umstand des Gender-Swaps hier jedoch vermutlich weniger Einfluss auf die distanzierende Verbalisierung zu nehmen als vielmehr die unklare Selbstverortung/-identifikation sowie möglicherweise erste moralische Differenzen zu den Aussagen, die Abby in dieser Szene trifft.

6.3 LOVE INTERESTS & SEX

In Verweis auf die Beobachtungen zu Abby in Kapitel 6.2 sowie die Erarbeitung früherer Erkenntnisse zum Einfluss von divergierenden Moral- und Wertevorstellungen auf die Verbalisierung der Let's Player*innen (Weidemann 2023, 38-47)[20] deutete sich auch bei Sichtung des hier vorliegenden Praxismaterials an, dass jene Moral- und Wertekonstellationen sowie daraus resultierende Distanzierungen der Spieler*innen von den (gemeinsamen) Handlungen ihres Avatars augenscheinlich wesentlich relevanter für die Wechsel von Personalpronomen und eine Differenzierung zwischen dem eigenen Selbst und dem Avatar waren[21] als Gender-Fragen, die i. d. R. (außerhalb des Charaktereditors) seltener thematisiert wurden. Es stellte sich darauf aufbauend die Frage, ob es bei zentralen körperlichen und/oder sexuellen Konstellationen in Verweis auf die eigene Geschlechts-

20 Hier kam es bspw. im Kontext des Spiels WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017) bei verschiedenen Let's Player*innen zu einer Distanzierung vom Avatar Molly (10 Jahre) trotz Interaktivität und vorhergehendem Einbezug in ein verbalisiertes, inkludierendes „wir", weil mit Molly Handlungen ausgeführt wurden, die die Let's Player*innen moralisch nicht unterstützten. Als Reaktion darauf wechselten einige Let's Player*innen in ein distanzierendes „du" oder „sie" in Referenz auf Molly.

21 Bspw. in Auseinandersetzung mit dem Avatar Abby in LAST OF US PART II (2020): „Oh Abby, du reitest dich ein bisschen in die Scheiße. Ich sag's ja nur, Abby, ich sag's ja nur, das ist keine. So gute. Idee. Und du kennst dich hier auch kein bisschen aus!" (Gronkh 2020, [00:41:25 – 00:41:40]); „Die Frage ist natürlich, wen sie [Owen und Abby] suchen und [...] Okay, und du willst das jetzt alles ganz allein machen? Gut, wenn du meinst [...] ich meine, sie ist eine einzelne Frau – gut, ich sag jetzt nicht, dass Frauen schwach sind oder so, aber ich meine, wenn dann der gesamte – wenn da so 'n Außenposten ist, der ist ja auch gut bewacht, das heißt, da ist mehr als eine Person. Das bedeutet wiederum, dass sie sich da ein paar mehr als nur einem einzelnen Mann – einer einzelnen Frau – stellen muss. Ich bin mir nicht sicher, ob sie sich das so gut überlegt hat" (tyraphine #02 2020, [00:09:38 – 00:10:48]).

identität der Let's Player*innen zu einer stärkeren Erörterung genderbezogener Themen kommt. Dies wird in diesem sowie im nachfolgenden Kapitel 6.4 näher erläutert.

Sowohl in LIFE IS STRANGE als auch in LIFE IS STRANGE 2 sind jeweils zwei Optionen an Love Interests gegeben, wobei sowohl heterosexuelle als auch homosexuelle Beziehungen möglich sind. In LIFE IS STRANGE beschränken sich die körperlichen Möglichkeiten der Spieler*innen auf das Küssen, während LIFE IS STRANGE 2 über das Küssen hinaus die Möglichkeit bietet, in der heterosexuellen Konstellation Sex zu haben.

Zur Erarbeitung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden wurde folgende Tabelle (Abb. 2) erarbeitet, in welcher klarer zwischen Let's Playerinnen und Let's Playern sowie nach den einzelnen Entscheidungen differenziert wurde. Grün markierte Felder repräsentieren eine Zustimmung zur Handlung (Küssen oder Sex), Rot steht entsprechend für die Ablehnung. Die gelbe Markierung verweist auf die fehlende Option des Küssens auf Basis zuvor gefallener Entscheidungen des Spielers.

	Kiss Chloe?	Kiss Warren?	Kiss Cassidy?	Sex with Cassidy?
Huebschrauber (Let's Player)	„Also ich mach's, weil weil ich würd das auch so so just for fun. Ich weiß jetzt aber nicht, ob das Spiel da mehr reininterpretiert als ich – (lacht)“ [wählt küssen] [00:05:58 – 00:06:04]	„Oh was – aah jetzt jetzt jetzt – jetzt steck ich wieder in dieser Klemme. Ich – als Mann – also ich als Huebi – halte nicht so viel von ihm. Aber ich glaube, er ist einfach schon 'n guter Freund und so – komm, er hat sich's verdient. (lacht)“ [wählt umarmen] [00:04:56 – 00:05:20] „Aber jetzt keinen Ständer kriegen, Warren.“ [00:05:32 – 00:05:34]	Stimmt sofort zu	Entscheidet sich dagegen, mit Cassidy ins Zelt zu gehen (da er Daniel und Finn nicht mehr am Lagerfeuer gesehen und dementsprechend Angst um Daniel hat).
Gronkh (Let's Player)	„Nuuun, weiß ich nicht. Also eigentlich – ich hätte da jetzt ja kein Problem mit, [...] die kennen sich ja schon seit Kindestagen auf und unter Mädchen ist das ja gängiger als unter Jungs, so weit ich das beurteilen kann aus meiner völlig neutralen Position natürlich. Komm, wir machen das einfach mal! [00:15:18 – 00:15:41] Rewind: [Don't kiss Chloe] (wegen Warren)	„Der Warren. Der Warren ist mein Held, muss ich einfach sagen. Natürlich auf eine sehr männliche Art und Weise.“ [00:09:41 – 00:09:48] „Weißte was? Weißte was? (lacht kurz) ‚Leave' wär so gemein. Team Wax.“ [kiss] [...] „(flüstert) Na endlich. Oooh, freu mich voll“ [00:10:31 – 00:10:52]	Stimmt zu	„(sarkastisch) Mmh, mh, mh, ja vielleicht wegen Daniel nicht gut, aber – ich – ich weiß, auf der Gamescom werde ich von Zuschauern verprügelt, wenn ich jetzt nein sage. Um dem zu entgehen – nur deswegen, ja? [...] für die Zuschauer, für diese diese tobende Meute und Angst um mein Leben auf der Gamescom – ähm – muss ich leider –“ [stimmt zu] [00:26:13 – 00:26:40]
Tyraphine (Let's Playerin)	[Testet beide Optionen]: „Ich nehm's zurück. Ich nehm's zurück aufgrund der Tatsache, dass ich mir das mit Warren nicht verbauen möchte.“ [00:14:41 – 00:14:47]	„Ooh, doch kein Shipping mit den Beiden [Max und Warren]? Ich wollte so gern noch, dass die sich küssen, och manno ey. Aber – aaah – ich glaube echt nicht, dass das - dass Max irgendwie auf ihn steht, nur ich steh auf ihn und Max zusammen, aber gut, okay [...]“ [00:08:46 – 00:08:59] „(hoch, aufgeregt) Ich kann ihn küssen! Ich kann ihn küssen! Ich kann ihn küssen, yeah! Yes, Yes, Yes! (lacht) oh wie – booar, (singt) ich freu mich, ich freu mich (lacht) [...]! Also ich werde ihn auf jeden Fall küssen, dabei werde ich bleiben.“ [00:09:26 – 00:09:47]	„Oooooh, nein! Für mich voll das Dilemma, weil ich jetzt – oh oh oh, okay, ämmh, okay okay okay okay, ohhho. Ich weiß gar nicht, was ich tun soll, um ehrlich zu sein. [...] ich find das ganz schwierig jetzt, aah. Aber, aah, aber einerseits, weißte, you only live once! [...] Was mach ich jetzt? Küsse ich sie jetzt? Mmh. Aber ich meine, wir gehen schon nackt baden mit ihr (lacht), also von daher – so 'n Kuss kann da jetzt auch nicht mehr so schlimm sein, oder? [...]“ [00:05:28 – 00:06:56]	Lehnt ab (geht ihr zu weit).
Trashtazmani (Let's Playerin)	„Was? Ich weiß ja nicht. Wir können's ja rückgängig machen, hoffe ich. Ach komm, wir können sie doch küssen. Na komm.“ [00:11:35 – 00:11:46]	„Wir können ihn küssen! Ja, das muss sein – ich finde die Beiden so toll zusammen, das muss einfach sein.“ [00:27:40 – 00:27:48]	„So, wenigstens einer muss heute flachgelegt werden. Cassidyy, ich komme! Auch wenn du nur die zweite Wahl bist!“ [00:37:47 – 00:37:57] „Die [Cassidy] ist aber schon echt heiß auf ihn, ne?“ [00:01:33 - 00:01:35]	Geht auf das Cassidys Angebot ein, betont aber noch einmal, dass Cassidy für sie nur die zweite Wahl ist. „Er ist so total verunsichert. Sein erstes Mal, ne?“ [00:06:21 – 00:06:25]

Abbildung 2: Verbalisierung von Entscheidungsprozessen im Kontext Love Interest und Sex.

Die hervorgehobenen Zitate der Let's Player (Abb. 3) mögen nicht vollständig ernstgemeint sein, was sich bei GRONKH bspw. durch seine Betonung andeutet und durch das Medium des Let's Plays und dessen Unterhaltungscharakter motiviert sein könnte. Dennoch scheint eine (möglicherweise humoristische) Reflexion gesellschaftlicher Erwartungshaltungen an (heteronormative) „Männlichkeit"[22] einzusetzen, die mit einer eigenen Positionierung und ggf. mit einem Hineinversetzen in den männlichen Part (hier: Warren) statt in den des Avatars einhergeht („Jetzt keinen Ständer kriegen", Abb. 3).

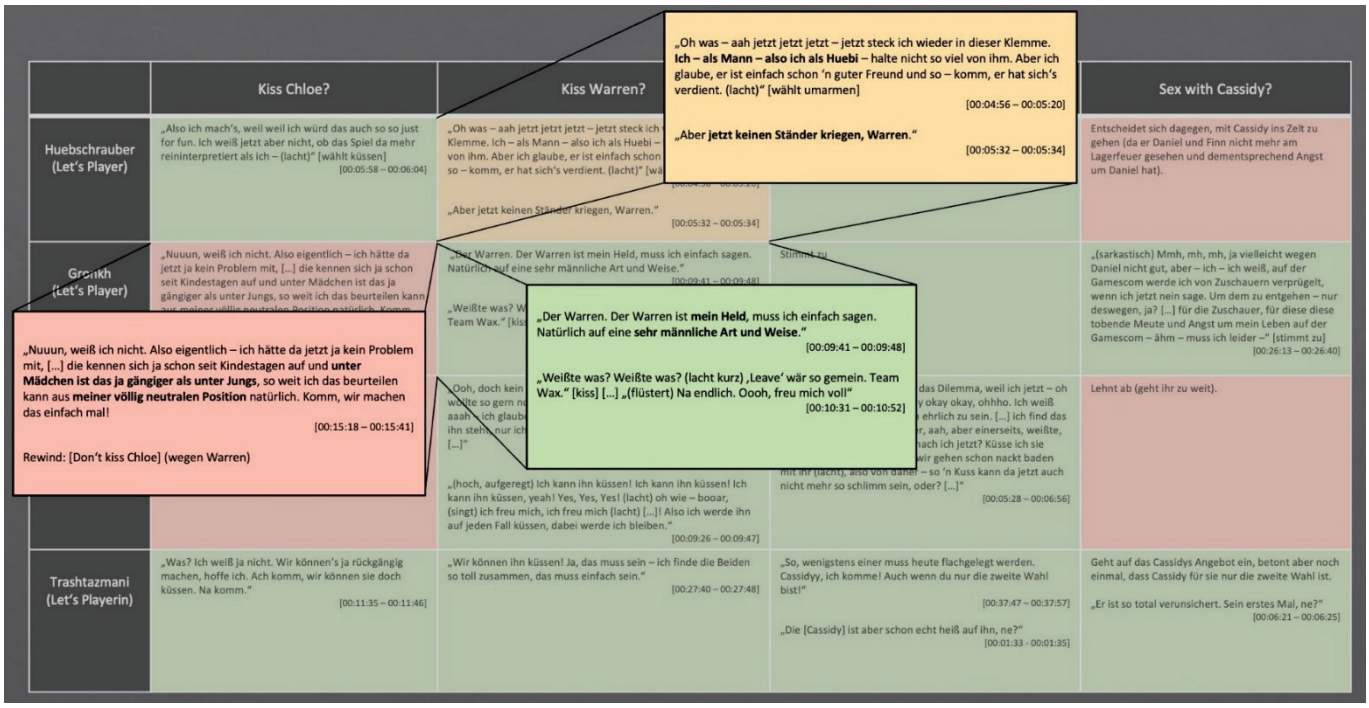

Abbildung 3: Reflexion von „Männlichkeit" im Kontext der Love Interests.

22 Der Begriff „Männlichkeit" wird hier in Anführungszeichen gesetzt, um die Fragwürdigkeit von „Männlichkeit" als einheitliches oder feststehendes Konzept zu verdeutlichen bzw. darauf hinzuweisen, dass es sich hierbei m. E. um eine sozial konstruierte und kontextabhängige Vorstellung handelt. „Männlichkeit" als Konzept wird von verschiedenen gesellschaftlichen, kulturellen und individuellen Faktoren geprägt, unterliegt einem ständigen Wandel und kann je nach Kontext unterschiedlich interpretiert werden.

Im Allgemeinen fällt auf, dass alle Let's Player*innen des Samples der romantischen Interaktion mit Partnern des eigenen oder eines anderen Geschlechts offen gegenüberstehen, unabhängig von der eigenen Geschlechtsidentität. Die Männer der Stichprobe beziehen jedoch stärker ihre eigene Position ein. Aufgrund der mangelnden Repräsentativität der Stichprobe kann dies jedoch nicht verallgemeinert werden. Darüber hinaus muss erneut der mediale Kontext des Formats Let's Play mitgedacht werden: Die Artikulationen erfolgen hier in einem öffentlichen Kontext, der mit gesellschaftlichen Erwartungshaltungen auf Äußerungen bspw. zu gleichgeschlechtlichen Beziehungen einhergeht.

6.4 KÖRPERKONSTELLATIONEN: SCHWANGERSCHAFT UND GEBURT

In Kapitel 6.3 klangen bereits Aspekte von Körperlichkeit an. Zuspitzung erfährt dies im Spiel WHAT REMAINS OF EDITH FINCH: Hier kommt es zu einer geschlechtsspezifischen Körperkonstellation: Die 17-jährige Edith, Avatar der Spieler*innen, ist zum Zeitpunkt der Spielhandlung in der 22. Woche schwanger. Auffällig ist, dass die meisten der analysierten Let's Player*innen in der Reflexion der Schwangerschaft ein inkludierendes „wir“ verwenden, ggf. nach einem anfänglichen *sie*, wie bspw. beim Let's Player Schlachtenwüter: „Sie ist schwanger? Ach du scheiße ne, wir sind schwanger“ (Schlachtenwüter #03 2017, [00:19:14 – 00:19:19]). Dieser Umstand findet sich sowohl bei den weiblichen, verstärkt hier aber auch bei den männlichen Spieler*innen, obwohl sie den dargestellten körperlichen Zustand nicht teilen. So referieren auch die Let's Player Gronkh und Schauerland darauf mit „wir“, letzterer offensichtlich bei gleichzeitigem verbalisiertem Bewusstsein, dass er selbst nie schwanger war oder sein könnte (vgl. Schauerland 2020, [00:52:33 – 00:53:03]; Gronkh 2017, [00:08:36 – 00:08:38]). Der Let's Player Corrupted fällt darüber hinaus damit auf, dass er den Sachverhalt der Schwangerschaft in Verbindung mit Ediths Vergangenheit und Zukunft setzt, dabei aber nicht von der Verwendung des Pronomens „wir“ abweicht (vgl. Corrupted 2019, [01:02:50 – 01:02:59]). Als potentieller Erklärungsansatz für den Einbezug des körperlichen Status des

Avatars in die eigene Identität könnten die Theorien von Paul Federn zur Ich-Grenze bzw. zu „Körperich-Grenze“ dienen. Im vorliegenden Zusammenhang erweist sich insbesondere die Hypothese als produktiv, dass das körperliche Ichgefühl nicht zwangsläufig mit den physischen Körpergrenzen konvergieren müsse, was Federn am Beispiel des Fahrers erläutert, dessen Ichgefühl sich im Moment der Steuerung auf das Fahrzeug erstrecken könne (vgl. Federn 1956, 44, zit. n. Jappe 2011, 330). In Anlehnung an diese Ideen wäre es denkbar, dass der gespielte Körper des Avatars in ähnlicher Weise als Extension des körperlichen Ichgefühls der Spieler*innen dienen könnte. Dies korrespondiert auch mit Mark Butlers Ausführungen zum Körperschema in medialen Zusammenhängen, welche er in Bezug auf Beck formuliert (vgl. Butler 2007, 106f.): So könne die „Räumlichkeit des eigenen Leibes“ (Butler 2007, 106; Bezeichnung nach Maurice Merleau-Ponty) um die der virtuellen Verkörperung erweitert werden.

Entgegen erster Prognosen konnte ein einschlägiger Zusammenhang zwischen genderspezifischen Körperkonstellationen und entsprechenden Artikulationen in diesem Sample nicht bestätigt werden. WHAT REMAINS OF EDITH FINCH schließt mit einer abstrahierten Darstellung von Geburt bei zeitgleichem Avatar-Wechsel in das ungeborene Kind, welches sich in First-Person-Perspektive augenscheinlich durch den Geburtskanals in Richtung eines hellen Lichts bewegt (wobei der Körper des Kindes nicht dargestellt wird). Auf narrativer Ebene geht die Geburt mit dem Tod der Protagonistin Edith, der Mutter, einher. Die Let’s Player Bruugar und Schlachtenwüter reagieren betroffen und weinen hörbar bzw. sichtbar am Ende der Geschichte (vgl. Bruugar 2017 [00:19:47 – 00:20:30]; Schlachtenwüter #05 2017, [00:11:41 – 00:12:24]). Während die meisten Let’s Player*innen den Geburtskanal in dieser Ansicht klar benennen, sich teils mit Edith, zum größten Teil aber mit dem Ungeborenen identifizieren zu scheinen, ist die Spielerin Stefka die einzige, die scheinbar schambehaftet darauf referiert, welche Spielansicht hier vertreten ist (vgl. Stefka 2018, [00:16:25 – 00:16:28]).

6.5 KEINE FRAGE DES GENDERS, SONDERN DES ALTERS? („SIE“, „ER“, „DU“)

In Rückblick auf das analysierte Videomaterial stellt sich die Frage, ob Differenzierungen, Distanzierungen, Rollenreflexionen etc. (ersichtlich an der Verwendung von „sie“, „er“ oder „du“ für den Avatar) weniger durch Unterschiede im Gender motiviert waren als vielmehr durch die Altersdifferenz. So fiel auf, dass einige Artikulationen der Let's Player*innen scheinbar durch den Umstand beeinflusst waren, dass ihr Avatar jünger war als sie selbst. Diese Konstellation ließ sich – obwohl dies für die Untersuchung nicht intendiert war – in vielen Videospielen des Samples finden.[23] Vor allem im Intro von LAST OF US (2013), in welchem die 12-jährige Sarah gespielt wird, wird diese deutlich. So verhält sich die Let's Playerin tyraphine in Bezug zu Sarah wie eine Erwachsene, die ein verlorengegangenes Kind an die Hand nimmt, um ihr bei der Suche nach ihrem Vater zu helfen. Sie ist distanziert (trotz bestehender Interaktivität) und ihre Verwendung des „wir“ lässt im Kontext darauf schließen, dass sie damit nur auf sich und ihre Zuschauer*innen referiert und nicht auf Sarah, die sie i. d. R. nicht direkt anspricht, sondern über sie spricht.[24] In der anschließenden Sequenz im Auto wird Sarahs Infantilisierung durch die Spielperspektive nochmal forciert, da die Assoziation nahe liegt, Sarah auf dem eigenen Schoß sitzen zu haben. So fällt auf, dass tyraphine nach dem Avatar-Wechsel auf den Erwachsenen Joel mit Sarah weiterhin so spricht wie zuvor.[25] Die etablierte Fürsorge für jüngere Avatare und die damit implizierte eigene Haltung zum Avatar wird auch deutlich, wenn man in LAST OF US PART II (2020) erneut

23 LAST OF US: Sarah (Intro, 12), Ellie (14); LAST OF US PART II: Ellie (19); LIFE IS STRANGE: Max (17); LIFE IS STRANGE 2: Sean (16); WHAT REMAINS OF EDITH FINCH: Edith (17), Gregory (1), Molly (10), Gus (13) etc.

24 Bspw.: „Ja, mh, blöde Sache, aber ich denke, wir sollten uns jetzt erstmal ein wenig umgucken und nach ihrem Papa suchen […] und jetzt sollten wir uns wirklich beeilen und noch schneller ihren Daddy suchen. Boah, wäre das jetzt gruselig, wenn irgendwas jetzt im Spiegel auftauchen würde, Leute“ (tyraphine 2013, [00:04:44 – 00:04:50], [00:07:35 – 00:07:43]).

25 Bspw.: „Tommy, du läufst bitte vor! Sag uns, wo es lang geht. Ich hab die kleine Sarah im Arm.“ Joel: „Nicht hinsehen, Sarah“, „Genau, mach die Augen zu, Süße. Achte gar nicht auf die brennenden Leute da an der Seite“ (tyraphine 2013, [00:15:54 – 00:16:04]).

Ellie spielt, die im Kontrast zum ersten Spiel nach einem Time-Skip nun eine junge Erwachsene ist. Tyraphine nutzt die Möglichkeiten des Spiels, um Ellie von allen Seiten zu betrachten und kommentiert: „Oh mein Gott, sie ist groß! Oh mein Gott, sie ist erwachsen! Oh mein Gott, ich bin – ich bin nicht bereit dafür! Ich fühl mich wie so 'ne Mami, dessen dessen [sic] Mädchen groß geworden ist!" (tyraphine #01 2020, [00:19:12 – 00:19:23]). Diese Tendenz zeigt sich auch bei anderen Spieler*innen, unabhängig vom Gender und damit der stereotypen Vorstellung, dass hier ein Unterschied in der Fürsorge von Männern und Frauen (in Anlehnung an die gegenderten gesellschaftlichen Konzepte von Vater- und Mutterrolle) bestehen könnte. Das Praxismaterial bestätigt derartige Vorstellungen jedoch nicht.

7. SCHLUSSBEMERKUNG

Abschließend lässt sich festhalten, dass die Auseinandersetzung mit praktischen Spieler*innenerfahrungen im Kontext unterschiedlicher Avatare Hinweise auf verschiedene Identitätsprozesse, Selbst- und Fremdbezüge eröffnete. Im direkten Vergleich der Verbalisierungen selbst erstellter und determinierter Avatare fiel vor allem der Grad des Selbstbezugs und der Selbstrepräsentation auf: So schienen die Let's Player*innen bei ersteren primär bestrebt, sich selbst oder eine Form des idealisierten Ichs durch die Avatarerstellung zu repräsentieren. Die daraus resultierende erhöhte Identifikation mit dem Avatar zeigte sich u. a. in der Verwendung des Personalpronomens „ich" sowie in selbstreflexiven Äußerungen (z. B. zum eigenen Aussehen). Eine Ausnahme bildete der thematisierte Gender-Swap: In diesem Kontext kam es bei der Erstellung der Avatare zu einer distanzierteren Bezugnahme auf den Avatar, was sich ebenfalls in der Verwendung von Personalpronomen zeigte (hier wurde stärker zwischen „ich" als Bezeichnung für die spielende Person und „er" bzw. „sie" als Bezeichnung für den Avatar differenziert). Nach der Charaktererstellung mit Beginn der Interaktivität wechselten die untersuchten Let's Player*innen jedoch i. d. R. zu einem den Avatar inkludierenden „ich" oder „wir", unabhängig vom Gender des Avatars (Ausnahmen hiervon waren unterschiedlich motiviert und sind

individuell zu interpretieren). Trotz möglicher antizipierter Differenzen zum Verhältnis zwischen Spieler*in und determiniertem Avatar wurden auch hier in der gemeinsamen Handlung ähnliche Beobachtungen gemacht (so z. B. die primäre Verwendung von „ich“ oder „wir“ für den Avatar). Dabei spielte die Selbstrepräsentation aufgrund entsprechend fehlender Modifikationsmöglichkeiten eine untergeordnete Rolle. Eher standen Fragen der Selbstverortung (also wer bin ich als Avatar und in Relation zum Avatar) im Fokus erster Verbalisierungen. In diesem Zusammenhang schien der Gender-Swap weniger Einfluss zu haben als zuvor angenommen. Vielmehr scheinen distanzierte Formulierungen auf einer erschwerten Selbstverortung und/oder abweichenden Werte- und Moralvorstellungen zu beruhen. Im Kontext genderspezifischer Themen wie der Love Interests und Sex fiel in der Stichprobe eine Differenz zwischen männlichen und weiblichen Spieler*innen im Hinblick auf den stärkeren Einbezug der eigenen Position in die romantischen Interaktionen des Avatars bei den Männern auf. In Bezug auf die Darstellung von Schwangerschaft und Geburt konnte diese Differenz jedoch nicht festgestellt werden. Auch hier wurde überwiegend das Pronomen „wir“ verwendet, obwohl diese körperliche Konstellation in der Realität nicht geteilt wurde.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Analyse der Aussagen der Let’s Player*innen sowie die Interpretation der Personalpronomen zu verschiedenen interessanten Beobachtungen geführt haben, die aber (aufgrund der zahlenmäßig stark eingeschränkten Stichprobe und der Eigenschaften dieses Mediums) nicht als repräsentativ für die Spielerfahrung, sondern lediglich als Anstoß für weitere Auseinandersetzungen gesehen werden können. Perspektivisch sind weiterführende Forschungen anzustreben, die sich stärker auf Spieler*innenverhalten außerhalb des Let’s-Play-Kontextes fokussieren und gezielter offene Diskussionspunkte untersuchen, wie z. B. die Motivationen rund um die Erstellung gleichgeschlechtlicher oder vom eigenen Geschlecht abweichender Avatare sowie die bewusste Reflexion vermutlich unbewusster Personalpronomenwechsel.

QUELLEN

LITERATUR

Abels, Heinz (2001): Einführung in die Soziologie. Die Individuen in ihrer Gesellschaft, Band 2. Wiesbaden: VS Verlag.

Beil, Benjamin/Rauscher, Andreas (2018): Avatar. In: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer VS, S. 201-217.

Bolt, Elena/Ho, Jasmine T./Lesur, Marte Roel/ Soutschek, Alexander/Tobler, Philippe N./Lenggenhager, Bigna (2011): Effects of a virtual gender swap on social and temporal decision-making. In: Scientific Reports 11, S. 1-15. DOI: https://doi.org/10.1038/s41598-021-94869-z.

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

Conzen, Peter (2010): Erik H. Erikson. Pionier der psychoanalytischen Identitätstheorie. In: Forum der Psychoanalyse 26, S. 389-411.

Danzer, Gerhard (2017): Identität. Über die allmähliche Verfertigung unseres Ichs durch das Leben. Berlin u.a.: Springer.

Dunn, Robert Andrew/Guadagno, Rosanna E. (2012): My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. In: Computers in Human Behavior, 28(1), S. 97-106.

GameStar Redaktion (2023): Wieso wollen manche Hogwarts Legacy boykottieren? Wir fassen die Kontroverse zusammen. In: GameStar, [online] 31. Januar. Online: https://www.gamestar.de/artikel/hogwarts-legacy-kontroverse-jk-rowling-zusammenfassung,3389165.html [Zugriff: 12.01.2024].

Jappe, Lilith (2011): Selbstkonstitution bei Robert Musil und in der Psychoanalyse. Identität und Wirklichkeit im Mann ohne Eigenschaften. München: Fink.

Jörissen, Benjamin (2008): The Body ist the Message. Avatare als visuelle Artikulationen, soziale Aktanten und hybride Akteure. In: Paragrana, 17(1), S. 277-295.

Mead, George Herbert (2013): Geist, Identität und Gesellschaft [Erstveröffentlichung: 1934]. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Münte-Goussar, Stephan (2010): Ich ist viele. Sherry Turkles Identitätstheorie. In: Benjamin Jörissen/Jörg Zirfas (Hrsg.): Schlüsselwerke der Identitätsforschung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 275-295.

Neitzel, Britta (2010): Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Britta Neitzel/Matthias Bopp/Rolf F. Nohr (Hrsg.): „See? I'm real...“. Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill'. 3. Auflage. Münster: Lit Verlag, S. 193-212.

Noack, Juliane (2010): Erik. H. Erikson. Identität und Lebenszyklus. In: Benjamin Jörissen/Jörg Zirfas (Hrsg.): Schlüsselwerke der Identitätsforschung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 37-53.

r/leagueoflegends (2022): According to Riot 97% of female players play almost exclusively female champions, [reddit]. Online: https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/v7tohs/according_to_riot_97_of_female_players_play/ [Zugriff: 21.03.2024].

Ratan, Rabindra A./Dawson, Michael (2016): When Mii Is Me. A Psychophysiological Examination of Avatar Self-Relevance. In: Communication Research, 43(8), S. 1065-1093.

Rowling, Joanne K. (1997-2007): Harry Potter [Buchreihe]. London: Bloomsbury Publishing.

Schößler, Franziska/Wille, Lisa (2022): Einführung in die Gender Studies (2., aktual., überarb. u. erw. Aufl.). Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH.

Summer, Samara (2023): Baldur's Gate 3 bietet riesige Rollenspiel-Freiheit, aber eine Sache, die eigentlich längst Standard ist, fehlt mir. In: GamePro, [online] 09. September. Online: https://www.gamepro.de/artikel/baldurs-gate-charakter-editor-limitiert,3400302.html [Zugriff: 21.03.2024].

Trepte, Sabine/Reinecke, Leonard (2010): Avatar Creation and Video Game Enjoyment. Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar. In: Journal of Media Psychology, 22(4), S. 171-184.

Venus, Jochen (2017): Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos. In: Judith Ackermann (Hrsg): Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer VS, S. 19-29.

Weidemann, Ronja (2023): Playing (Game-)Identities. Identitätsprozesse in der Beziehung zwischen Let's Player:in, Avatar und Community. Baden-Baden: Tectum Verlag.

Zimmermann, Daniel/Wehler, Anna/Kaspar, Kai (2022): Self-representation through avatars in digital environments. In: Current Psychology. DOI: https://doi.org/10.1007/s12144-022-03232-6.

SPIELE

BALDUR'S GATE 3 (2023). [video game] (PC, PS5, Xbox Series) Larian Studios, Larian Studios.

HOGWARTS LEGACY (2023). [video game] (PC, PS5, Xbox Series) Avalanche Software, Warner Bros. Games.

POKÉMON SCHWARZE UND WEIßE EDITION (2011). [video game] (Nintendo DS) Game Freak, Nintendo/The Pokémon Company.

POKÉMON KARMESIN UND PURPUR (2022). [video game] (Nintendo Switch) Game Freak, Nintendo/The Pokémon Company.

SECOND LIFE (2003). [video game] (PC) Linden Lab, Linden Lab.

STARDEW VALLEY (2016). [video game] (plattformübergreifend) ConcernedApe, ConcernedApe/ Chucklefish.

THE LAST OF US (2013). [video game] (PS Series) Naughty Dog, Sony Computer Entertainment.

THE LAST OF US PART II (2020). [video game] (PS4) Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment.

LIFE IS STRANGE (2015). [video game] (plattformübergreifend) Dontnod Entertainment, Square Enix.

LIFE IS STRANGE 2 (2018-2019). [video game] (PC, PS4, Xbox One) Dontnod Entertainment, Square Enix.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (2017). [video game] (plattformübergreifend) Giant Sparrow, Annapurna Interactive.

REFERENZEN

AnGeLuS Gaming (2023): *Hogwarts Legacy 01 - Der Anfang - Let's Play Deutsch*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/XfVaQcpCFe8?si=537esnMZJfjZUmOg [Zugriff: 19.03.2024].

Bruugar (2017): *WHAT REMAINS OF EDITH FINCH #05 - Was verbleibt von Edith? | Finale (Let's Play Deutsch Gameplay),* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/nUQPfJskVo4?si=QuG0EMDA7lL6dKUw [Zugriff: 19.03.2024].

Bruugar (2020): *The Last of Us 2 - Wer ist Abby? #02 (Gameplay Deutsch Bruugar),* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/R4nV-qs5u7c?si=tQmRHkB9kodfvin7 [Zugriff: 19.03.2024].

Bruugar (2023): *Ein später Brief von der Schule für Hexerei und Zauberei - #01 Hogwarts Legacy (Gameplay Deutsch)*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/B_LTU7hyLyM?si=cFyn9LdTvzJ57GUN [Zugriff: 19.03.2024].

Corrupted (2019): *Eine perfekte 10/10, künstlerisches Meisterwerk| What remains of Edith Finch (Deutsch/German)*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/23kHY8T96xM?si=jxDZ_D8M8-lqwWn_ [Zugriff: 19.03.2024].

dagilp_lbh (2023): *MEIN GRÖßTES ABENTEUER BEGINNT… 🤩🔥 | HOGWARTS LEGACY #01*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/6MpA8kXKlto?si=G51P-B7FyGSgp2Fd [Zugriff: 19.03.2024].

ELoTRiX - Story Games (2023): *Lets Play Hogwarts Legacy (Deutsch) [2K] [Blind] #01 - Carsten Potter in Hogwarts*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/apibVTyUkqI?si=tRzr0S_DdnNoNEnw [Zugriff: 19.03.2024].

gamingmiri (2021): *Let's Play Stardew Valley [1.5] #01 – Neuanfang auf dem Chaoshof [deutsch]*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/geTWuwNpau0?si=zDQywy4uyleWTS1A [Zugriff: 19.03.2024].

Gronkh (2016): *STARDEW VALLEY [001] - Vom Powertoy zum Bauernboy*, [Let' Play]. Online: https://youtu.be/-dE1xZsTbPc?si=li_VhEmkDbzG65LO [Zugriff: 19.03.2024].

Gronkh (2017): *EDITH FINCH [01] Sie ist alles, was blieb*, [Let's Play]. Online: https://www.youtube.com/watch?v=FP9k7uOEYmg [Zugriff: 14.01.2024].

Gronkh (2020): *THE LAST OF US 2 01: Am Ende der Menschlichkeit*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/FP9k7uOEYmg?si=GYC0M-LKOLjyDwWJ [Zugriff: 19.03.2024].

Huebschrauber (2020): *Huebi spielt zum ersten Mal Life is Strange Life is Strange #1,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/dkFsntmVqs8?si=iMZIMKKwbpjlMXn6 [Zugriff: 19.03.2024].

Huebschrauber (2021): *Life is Strange 2 #01 Willkommen in Seattle!,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/33oP-d-JSsg?si=iNucwiiPWKiGS52 [Zugriff: 19.03.2024].

LETSPLAYmarkus (2022): *POKÉMON KARMESIN # 01 Die 9. Generation in der Paldea-Region!*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/QLglnmh3tOg?si=jFqRlhivNEz3GEew [Zugriff: 19.03.2024].

m00sicianLP (2022): *WILLKOMMEN in PALDEA! 01 • Pokemon Purpur,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/19HG71h3_E0?si=5OIBKIRvBCwpGPOy [Zugriff: 19.03.2024].

MON (2023): *Verzaubert von Hogwarts Legacy: Mon und das beste Harry Potter Spiel EVER! - Part 1 - GAME MON*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/XWMssuXkw5A?si=x1xSxKIC7S8YvXF8
[Zugriff: 19.03.2024].

Playful Dodo (2023a): *Die magische REISE beginnt! | 001 | Hogwarts Legacy | Let's Play | Deutsch*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/x3ctV9TFGIk?si=ei3rDhyEJWnUennp [Zugriff: 19.03.2024].

Playful Dodo (2023b): *Ich bin das VORBILD von LORD VOLDEMORT! | 001 | Hogwarts Legacy | Let's Play Deutsch*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/7GfCgwXXWdE?si=nXv91DJKydn8e2Gr [Zugriff: 19.03.2024].

Schauerland (2020): *WHAT REMAINS OF EDITH FINCH (Full Game) - Das komplette Horror Game Let's Play,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/Ei_wWDjXWZk?si=h2zeOTEodDn8ipQU [Zugriff: 19.03.2024].

Schlachtenwüter #03 (2017): *What Remains Of Edith Finch - #03 ★ 🐲 Jagdunfall! ☠ ★ [Deutsch / Lets Play],* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/qAWyVlTFgAM?si=h1l409ispZDJ9U48 [Zugriff: 19.03.2024].

Schlachtenwüter #05 (2017): *What Remains Of Edith Finch - #01 ★ Den Tränen nahe! ★ [Deutsch / Lets Play],* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/AwenMjEYJ30?si=-s3ppdsMF0mqHBHO [Zugriff: 19.03.2024].

Sephiron (2022): *POKEMON KARMESIN NUZLOCKE - Willkommen in der Paldea-Region! - Part 1*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/tMyDBWzwYhU?si=pzfXV5vJ6DnmrPjL [Zugriff: 19.03.2024].

Stefka (2018): *What Remains of Edith Finch 💀 #08 Du bleibst in Erinnerung [german/deutsch] | Let's Play,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/X6w34SnbUeo?si=TezJBeHLj2twuLlF [Zugriff: 19.03.2024].

TRASHTAZMANI (2015): *Let's Play Life is Strange #18 - Sterbende Vögel*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/BK-4MnSNylc?si=ZwH0tbdu4EpA_vRU [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine (2013): *The Last of Us #01 Ein tödliches Virus [PS3] - The Last of Us Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/35XCgJkLk4M?si=KZLgFGEYr3ByPnQh [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine (2015): *Die Blackwell Academy #01 Life is Strange Episode 1 [deutsche Untertitel/Episode 1] - Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/lZhvX_DCLlM?si=Flcs_k6XgfcTgmLy [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine #01 (2020): *Neuanfang #01 The Last of Us Part II [ger/Facecam] - Gameplay Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/SYKmCOJPYZA?si=sie55CKUKpQBXrAj [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine #02 (2020): *Auf geheimer Mission #02 The Last of Us Part II [ger/Facecam] - Gameplay Let's Play,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/UNrVjgyD3_c?si=ewsoCnL5M_K2S75o [Zugriff: 19.03.2024].

Verspieltes Gnu (2021): *Selten hat ein Spiel mich so berührt! What Remains of Edith Finch full Game,* [Let's Play]. Online: https://youtu.be/BqE_wKs-SsnM?si=DaHDKtdKS7al8Rvz [Zugriff: 19.03.2024].

Zombey #01 (2016): *Meine eigene kleine Farm! | #01 | STARDEW VALLEY*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/4SIfkl9p9YY?si=hp-90UdWvr26tqWn [Zugriff: 19.03.2024].

Zombey #03 (2016): *Wir suchen unseren Senpai ! | #03 | STARDEW VALLEY*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/IWDPBn6zcMg?si=FRrJM4OT60FjjvoD [Zugriff: 19.03.2024].

REFERENZEN DER TABELLE (ABB. 2, ABB. 3)

Gronkh #0304 (2015): *LIFE IS STRANGE [S03E04] - Tote Vögel träumen von Freiheit ★ Let's Play Life is Strange*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/bdSV2v-QLJU?si=8Vb6MWj_PO_8qbbH [Zugriff: 19.03.2024].

Gronkh #0505 (2015): *LIFE IS STRANGE [S05E05] - Maxines persönliche HÖLLE ★ Let's Play Life is Strange*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/Ue8lITC3eng?si=Oj1nuCdWYK72tkiC [Zugriff: 19.03.2024].

Gronkh (2019): *LIFE IS STRANGE 2 💜 025: Eines Nachts im See*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/Erf1EWmUJ5o?si=Fht3nq6FX4XLO-9X [Zugriff: 19.03.2024].

Huebschrauber #11 (2020): *Zuhause bei Chloe 📷 Life is Strange #11*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/oNbsGey-BVw?si=uzut2Bckgt210ODf [Zugriff: 19.03.2024].

Huebschrauber #22 (2020): *Jetzt dreht alles durch 📷 Life is Strange #22*, [Let' Play]. Online: https://youtu.be/zgp3nD1ca44?si=Wbv8jW0-7fX8aQDG [Zugriff: 19.03.2024].

Huebschrauber #16 (2021): *Life is Strange 2 #16 🦊 Liebe oder Kriminalität?*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/3pBGSii8ggU?si=RndWdRGhMhJhHocI [Zugriff: 19.03.2024].

TRASHTAZMANI #18 (2015): *Let's Play Life is Strange #18 - Sterbende Vögel*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/BK-4MnSNylc?si=OiyTfdSMLL-cnQjUw [Zugriff: 19.03.2024].

TRASHTAZMANI #36 (2015): *LIFE IS STRANGE • #36 - Ein Sturm zieht auf | Let's Play Life is Strange*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/loi0z0VRSHA?si=TilhidyWOQv72le7 [Zugriff: 19.03.2024].

TRASHTAZMANI #19 (2019): *LIFE IS STRANGE 2 • #19 - Das Richtige tun... | Let's Play • Deutsch*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/fOFpCc3WNSk?si=UV2JCf_ZIcHGs0u3 [Zugriff: 19.03.2024].

TRASHTAZMANI #20 (2019): *LIFE IS STRANGE 2 • #20 - Außer Kontrolle | Let's Play • Deutsch*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/NtIGW1C2KTE?si=idcsP9muUVSc_tRL [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine #06 (2015): *Gewagte Mutprobe #06 Life is Strange - Episode 3 [deutsche Untertitel] - Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/jKXuAuDQUu0?si=8NlgwhkgvlxYwcDn [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine #0506 (2015): *Schicksal #06 Life is Strange Episode 5 [deutsche Untertitel] - Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/i7PGpSn_U8c?si=jIhCxavRNV30_jF_ [Zugriff: 19.03.2024].

tyraphine (2019): *Eine ungezähmte Kraft #23 Life is Strange 2 - Episode 3 [Finale/deutsch] - Let's Play*, [Let's Play]. Online: https://youtu.be/Emu6eez7_48?si=bZao_w90Eneqs4Ki
[Zugriff: 19.03.2024].

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Ronja Weidemann ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt C02 „Virtuelle Körper“ des Sonderforschungsbereichs 1567 „Virtuelle Lebenswelten“ an der Ruhr-Universität Bochum. Sie forscht primär zur Relation von Virtual Reality, Psychotherapie und Körpern. Ihre weiteren Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Game Studies, Avatartheorien und Identitätsprozesse.