

Sture Avatare

Von eigensinnigen Objekten und störrischen Subjekten

Ronja Weidemann

In Anlehnung an verschiedene Auffassungen von Virtualität kann diese u.a. als Möglichkeitssphäre verstanden werden.¹ Virtuelle Objekte zeichnen sich demnach durch ihre Eigenschaft aus, Akteur*innen verschiedene (Handlungs-)Möglichkeiten und potentielle Selbstbezüge zu bieten. Auch der Avatar, die Spielfigur von Spieler*innen, lässt sich als virtuelles Objekt im digitalen Raum begreifen. Entzieht sich jener Avatar punktuell den Handlungsanweisungen und somit der Kontrolle der Spieler*innen, kann ihm hypothetisch ein eigener Akteur*innenstatus zugesprochen werden: Der Avatar wird im wahrsten Sinne des Wortes eigensinnig, da er den Anschein macht, einen eigenen Sinn, einen eigenen Willen zu haben. In der Rezeption könnte der Avatar so vom Objekt zum Subjekt werden. Dabei ist zwischen einem programmierten Eigensinn, d.h. von den Entwickler*innen vorgesehenen Kontrollentzügen und Brüchen in der Avatarsteuerung, wie bspw. im Fall der *unreliable prosthesis*, und einem unintendierten Eigensinn, z.B. durch Programm- und Darstellungsfehler (Bugs und Glitches) zu differenzieren. Diese Arten von Eigensinn werden im folgenden Artikel unter Bezugnahme auf Theorien zur Avatar-Spieler*in-Bindung, der *Suspension of Disbelief* sowie den Konzepten *Immersion* und *Presence* diskutiert. Der Blick in sogenannte Let's Plays und Diskussionen (primär auf Reddit) ergänzt die theoretische Auseinandersetzung um eine akteur*innenzentrierte Annäherung an Momente der Avatar-Spieler*innen-Beziehung in der spielerischen Praxis.

1 Vgl. Carsten Heinze/Konstantinos Masmanidis/Jörg Zirfas (Hg.) (2024): Anthropologie der Virtualität. Pädagogiken der Möglichkeit, des Entwurfs und der Imagination, Weinheim: Beltz Juventa, S. 10, 13.

1. Der Avatar: Zwischen Objekt und Subjekt

Grundsätzlich wird der Avatar als »grafischer Stellvertreter des Spielers [/der Spielerin] innerhalb der Spielwelt«² verstanden. Definitionen des Avatars im Videospiel alternieren zwischen bzw. proklamieren seinen doppelten Status als Werkzeug, Interface-Element oder Objekt für Spieler*innen zur interaktiven Einflussnahme in der Spielwelt sowie als diegetische Figur innerhalb dieser Welten. Rune Klevjer differenziert hierfür zwischen *instrumental Agency* sowie *fictional Agency* des Avatars.³ Jene Doppelkodierung wird auch von Dominic Brakelmann aufgegriffen, da Avatare »sowohl Bestandteile des jeweiligen diegetischen Figureninventars, als auch Werkzeuge [sind] mittels derer die Spielenden in Spielwelten handeln.«⁴ Hypothesen zur Beschreibung der Relation zwischen Spieler*innen und ihren Avataren changieren demgemäß zwischen dem Avatar als Objekt, als (körperliche) Extension der Spieler*innen oder als (eigenständiger) sozialer Akteur im Sinne eines sozialen Gegenübers.⁵ Zentral ist die Prämisse von Benjamin Beil und Andreas Rauscher, nur die steuerbare Spielfigur im Moment der Steuerung und in der entsprechenden Spielerperspektive als Avatar zu bezeichnen, da der Avatar qua Definition zwangsläufig an die Spieler*innen und ihre Steuerung gebunden ist, also nur im Moment der Interaktivität als solcher zu bezeichnen sei. Davon seien nicht-interaktive Ansichten der Spielfigur zu differenzieren, wie sie bspw. in *Cutscenes*⁶ oder auf statischen Abbildungen wie den Spielcovern zu sehen seien. Beil und Rauscher schlagen hierfür die Begriffsdifferenzierung *Avatar* und *Protagonist*in*⁷ bzw. *On- und Off-Line-Avatar* nach Newman vor, wobei ersterer die Spielfigur im Moment der Steuerung und letzterer

-
- 2 Benjamin Beil (2012): Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels, Bielefeld: transcript Verlag, S. 11; auf eine historische Herleitung wird hier in Hinblick auf Umfang und Fragestellung des Artikels verzichtet.
 - 3 Vgl. Benjamin Beil/Andreas Rauscher (2018): »Avatar«, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, S. 201–217, hier: S. 201f.
 - 4 Dominic Brakelmann (2022): »Der Avatar als phantastische Anordnung des Computerspiels«, in: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, Sonderausgabe Phantastik im/und Computerspiel*. Online unter: <https://paidia.de/der-avatar-als-phantastische-anordnung-des-computerspiels/> (letzter Zugriff: 23.07.2024), hier: S. 2.
 - 5 Vgl. für eine ausführlichere Auseinandersetzung: Ronja Weidemann (2023): *Playing (Game-)Identities. Identitätsprozesse in der Beziehung zwischen Let's Player:in, Avatar und Community*, Baden-Baden: Nomos; Ronja Weidemann (2024): »Bodies, playing«, in: *Early Career Forum des SFB 1567* (Hg.), *Vokabular des Virtuellen. Ein situiertes Lexikon*, Bielefeld: transcript Verlag, S. 48–56.
 - 6 Unter *Cutscene* wird i.d.R. eine audiovisuelle Zwischensequenz im Spiel beschrieben, in denen den Spieler*innen keine Eingriffs- und Steuerungsmöglichkeiten (Interaktivität) gegeben sind.
 - 7 Vgl. B. Beil/A. Rauscher: *Avatar*, S. 203.

in nicht-interaktiven Sequenzen bezeichnet.⁸ Im Kontext dieser Differenzierung proklamiert Newman auch Hypothesen zum Einfluss dieses Avatarstatus auf die Rezeption der Spieler*innen: So sei es möglich, den *Off-Line-Avatar* als Figur oder Charakter wahrzunehmen, wobei der *On-Line-Avatar* diese Möglichkeit entbehre und als Werkzeug rezipiert werde.⁹ Er resümiert: »There is no ›Mario‹ or ›Sonic‹ to the player – there is only ›me‹ in the gameworld«,¹⁰ eine Auffassung, die bspw. im Kontext eines changierenden Personalpronomenwechsels von Spieler*innen in Bezug auf ihren Avatar in der eigenen Spielpraxis zu diskutieren wäre.¹¹

Autoren wie Ken Perlin negieren nicht nur die Rezeption, sondern sogar die allgemeine Existenz von Avataren als eigene Charaktere. So müsse man in der Spielreihe *Tomb Raider* (1996–2024) selbst zu Lara Croft werden und jede Entscheidung und Handlung dieser Spielfigur (schießen, springen, Waffen wechseln) werde *nur* durch die Spieler*innen initiiert,¹² eine Feststellung, die hinsichtlich anderer Bewegungen und Handlungen von Avataren (bspw. Gestik und Mimik) sowie eigensinniger Momente, die in diesem Beitrag noch diskutiert werden, fragwürdig ist. Auch Moritz Hillmayer lehnt diese Perspektive auf das Spieler*innen-Avatar-Verhältnis ab, nutzt sie aber, um die Komplexität dieser Beziehung zu betonen: »In der Verbindung seiner erzählerischen und spielerischen Funktionen ist ein vollständiges Ineinsetzen von Spielenden und Avatar nicht möglich, zugleich aber auch wieder unausweichlich.«¹³ Dazu zähle auch die Auseinandersetzung mit dem Avatar als Repräsentation der Spieler*innen und zeitgleich als eigenständigem Akteur, der möglicherweise anders operiert, als die Spieler*innen selbst.¹⁴ Daraus lässt sich folgern, dass diese Unterschiede – die man auch unter dem Konzept der Eigensinnigkeit subsumieren kann – von den Spieler*innen entweder zugunsten der Bindung zum Avatar hingenommen werden müssen (was auch unter der *Suspension of Disbelief* gefasst werden kann) oder aber abgelehnt werden, was die Wahrnehmung einer potentiellen Eigensinnigkeit des Avatars erhöht und zugleich Distanzierung bedeutet.

Die Frage nach dem Objekt- oder Subjektstatus eines Avatars entzündet sich nicht zuletzt an der Frage, ob zwischen Spieler*in und Avatar eine parasoziale¹⁵ bzw.

8 Vgl. Newman 2002, zit.n. B. Beil/A. Rauscher: Avatar, S. 207.

9 Ebd.

10 Newman 2004, S. 134, zit.n. B. Beil/A. Rauscher: Avatar, S. 207.

11 Vgl. R. Weidemann: Playing (Game-)Identities für eine detailliertere Auseinandersetzung.

12 Vgl. Perlin 2006, 14, zit.n. Moritz Hillmayer (2022): Zwischen Spiel und Story. Mimetische Strukturen im Computerspiel, Bielefeld: transcript Verlag, S. 145.

13 M. Hillmayer: Zwischen Spiel und Story, S. 145.

14 Vgl. Ebd.

15 Vgl. Janna Tillmann (2016): »Zwischen Hindernis und Spielelement. Der Umgang mit dem Tod des Avatars in Videospielen«, in: IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft 24 (2), S. 89–108, hier: S. 97, 100–101.

soziale¹⁶ Beziehung besteht. Ob diese möglich ist, ist nicht zuletzt vom Grad der Selbstidentifikation abhängig, also ob Spieler*innen sich zeitweise mit dem Avatar identisch fühlen (monadische *player-avatar relationship*) oder der Avatar als partiell-autonome Figur wahrgenommen werden könne (dyadische PAR).¹⁷ Dabei nimmt auch der Grad der Handlungsfähigkeit Einfluss, d.h. wer die Kontrolle über Aktionen ausübt bzw. für diese als verantwortlich empfunden wird.¹⁸ Vor allem letzteres kann hier auch als zentraler Mechanismus für die empfundene Eigensinnigkeit des Avatars angenommen werden.

Darüber hinaus finden sich Ansätze objektorientierte Ontologien, die die soziale Agency von Avataren als Objekte hervorheben, die unter Berücksichtigung geläufiger menschlicher Verhaltensweisen, wie der Anwendung sozialer Regeln und Erwartungen auf die uns umgebenden Objekte, wie eigenständige soziale Akteure rezipiert werden können.¹⁹ Der Eigensinn der Avatare setzt dann zwar Agency, aber nicht notwendigerweise einen Subjektstatus im klassischen Sinne voraus.

2. Intendierte Eigensinnigkeit: Die *unreliable prosthesis*

Beil und Rauscher zufolge ließe sich die Komplexität der Beziehung zwischen Spieler*in und Avatar insbesondere anhand von Momenten der Störung identifizieren, wobei sie bereits in ihrer Formulierung auf den Eigensinn zu verweisen scheinen:²⁰ »[...] Fälle, in denen der Avatar als Werkzeug nicht mehr ›reibungslos‹ funktioniert oder aber als Figur ein ›Eigenleben‹ entwickelt.«²¹ Als Auslöser solcher Störungen verweisen sie auf die Intentionen der Gameentwickler*innen, die durch den (punktuellen) Entzug der Kontroll- und Interaktivitätsmöglichkeiten der Spieler*innen die Geschichte bzw. die Figur wieder in die vorhergesehene Ereignisabfolge überführen.²²

Als extreme Form dieser Störung führen die beiden Autoren das Beispiel *BioShock* (2007) an, dessen narrativer Wendepunkt entscheidend durch die Störung der

16 Vgl. Jaime Banks/Nicholas David Bowman (2016): »Avatars are (sometimes) people too. Linguistic indicators of parasocial and social ties in player–avatar relationships«, in: *new media & society* 18 (7), S. 1258.

17 Vgl. Daniel Possler et al. (2022): »A Matter of Closeness. Player-Avatar Relationships as Degree of Including Avatars in the Self«, in: Barbara Göbl et al. (Hg.), *Entertainment Computing – ICEC 2022. 21st IFIP TC 14 International Conference*, Cham: Springer, S. 171–182, hier: S. 172–174.

18 Vgl. J. Banks/N. D. Bowman: Avatars are people, S. 1260.

19 Ebd., S. 1258.

20 Vgl. B. Beil/A. Rauscher: Avatar, S. 208.

21 Ebd., S. 208–209, Hervorh. R.W.

22 Ebd., S. 209.

Kontrolle über den Avatar initiiert wird: Der Protagonist und Avatar des Spiels, Jack, erfährt, dass er den gesamten Verlauf der Geschichte manipuliert und durch eine an ihm durchgeführte Gehirnwäsche auf die Worte »Would you kindly...« konditioniert wurde. Als Bitte getarnt war Jack bzw. die spielende Person rückblickend gezwungen, bei Anweisungen mit dieser Formulierung diese entsprechend auszuführen, was sich für die Spieler*innen jedoch als notwendiges Mittel zur Fortführung des Spielverlaufs tarnte. In der Auflösung wird den Spieler*innen unter Verwendung des Befehls »Stop, would you kindly« letztendlich die Interaktivität und Kontrolle über den Avatar gänzlich entzogen.²³ Besonders irritierend sei der Verlust der Kontrolle zudem in der Spielperspektive *BioShocks*: Als First-Person-Shooter werde der Avatar hier in First-Person-Perspektive dargestellt, was eine stärkere Kontrolle über den Körper suggeriere, welche durch den Kontrollverlust jedoch unterlaufen werde.²⁴

Vor diesem Hintergrund verweisen Beil und Rauscher auf Rune Klevjers Konzept der *unreliable prosthesis*, deren Konstitution nicht nur durch die spielmechanische Störung, sondern insbesondere auch durch deren narrative Überformung signifikant geprägt sei:²⁵ »[T]he unreliable prosthesis make the avatarial relationship itself less coherent, less well-defined and more slippery.«²⁶ Dies beziehe sich insbesondere auf die Störung der Avatarsteuerung und resultiere in einer Beeinträchtigung der Beziehung zwischen Avatar und Spieler*in.²⁷ Die ludische sowie narrative Überformung dieser Momente der Störung²⁸ verdeutlicht zudem den (von den Entwickler*innen) intendierten Einsatz des Kontrollverlusts, der nicht auf Fehlern der Soft- oder Hardware basiert, sondern gewollt ist und die mögliche Interaktivität im Videospiel sowie den freien Willen der Spieler*innen und Avatare grundsätzlich in Frage stellt:

»Insofern ist der Begriff Interaktivität, das Reden von der Entscheidungs- und Bewegungsfreiheit, die man bei Computerspielen im Gegensatz zu anderen Medien hätte, falsch. Spielen ist ein Angepasstwerden an diese Elemente, eine Formierung gemäß dieser erwünschten Abfolge, eine Instrumentalisierung durch die Maschine, damit sie ablaufen kann. Nicht nur, dass man bei *Tomb Raider* nicht die Fensterscheibe zerschießen kann, die nicht zerschossen werden soll, man könnte

23 Vgl. Ebd., S. 209–214.

24 Vgl. Ebd., S. 213.

25 Vgl. Ebd., S. 209.

26 Rune Klevjer (2022): What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single-player Computer Games, Bielefeld: transcript Verlag, S. 212–213.

27 Vgl. Benjamin Beil (2009): »You are Nothing but my Puppet!« Die »unreliable prosthesis« als narrative Strategie des Computerspiels, in: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften 9 (1), S. 73–89, hier: S. 73.

28 Vgl. B. Beil: Unreliable prosthesis, S. 74.

auch keinen Tunnel graben, um aus dem Verlies zu entkommen, für dessen Tür man keinen Schlüssel besitzt. Denn der einzige Befehl, den das Programm für die Weiterleitung der Variable ›Lara‹ kennt, lautet: `if ›Schlüssel‹ then exit.`«²⁹

So lässt sich konstatieren, dass das Computer- bzw. Videospiel selbst bereits als eigensinniges Objekt diskutiert werden kann, da es sich weniger den Handlungsanweisungen der Spieler*innen unterordnet, als vielmehr durch die Programmierung bestimmte Handlungsmöglichkeiten eröffnet, während es andere negiert und an diesen Stellen seine Eigensinnigkeit transparent macht, insbesondere in den Kontexten, in denen Spieler*innen außerhalb der vorgesehenen (Programmier-)Pfade handeln wollen, indem sie z.B. verschlossene Türen öffnen oder fragile Gegenstände zerstören möchten. Insbesondere letzteres kann auch dem logischen Verständnis der Spielwelt widersprechen und Spieler*innen an der Komplexität dieser Welt zweifeln lassen bzw. das Videospiel als programmiertes Objekt enttarnen, so bspw. wenn die Weinflaschen in *Resident Evil Village* (2021) sich auch durch einen Kugelhagel nicht zerstören lassen.³⁰

Zwar besteht zwischen der Verwendung der First-Person-Perspektive und dem Kontrollempfinden über den Avatar kein zwingender Zusammenhang, dennoch legt der Ursprung des Konzepts *unreliable prosthesis* durch den Verweis auf die Prothese als Ersatz eines Körperteils bzw. als Erweiterung des Körpers eine solche Konstellation zwischen Avatar und Spieler*in nahe: Nehme ich den Avatar als Werkzeug oder Objekt, als Teil meines eigenen Körpers im Spiel wahr, so irritiert der Kontrollverlust und die damit forcierte Spaltung zwischen mir und meiner Prothese meine Rezeption. Identifiziere ich den Avatar hingegen als Gegenüber im Sinne einer dyadischen Beziehung, so ist seine *unreliability* möglicherweise bereits Teil seiner Konstitution, da ich seine (partielle) Eigenständigkeit im Kontrast zu mir bereits voraussetze.

Auch die Darstellung psychischer Erkrankungen durch den Avatar kann Grundlage seiner *unreliability* sein, da sie sowohl auf narrativer als auch auf spielmechanischer Ebene zu Erfahrungen von Kontrollverlust und Verunsicherung führen kann, zumal die Wahrnehmung der virtuellen Welt durch den Avatar vermittelt wird, der sich somit, ähnlich wie im Kontext literarischer Konventionen, als unzuverlässiger Erzähler*in, erweisen kann. Als Beispiele hierfür führt Bernhard Runzheimer die Spiele *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) und *Layers of Fear* (2016) an, deren Avatare psychische Erkrankungen (hier: Schizophrenie, Paranoia, Psychosen etc.) vermitteln.³¹ Während die binäre Zuschreibung bzw. trennscharfe Unterscheidung von

29 M. Mertens: Computerspiele sind nicht interaktiv, S. 283; Hervorh. i. O.

30 Vgl. GameSünden (18. Mai 2021): Alles falsch in Resident Evil Village | GameSünden feat. Urst, YouTube: <https://youtu.be/K2cOizX3qyM?si=TNIDX1d-iWzXnV3d> (letzter Zugriff: 23.07.2024), [TC: 00:11:19-00:11:22].

31 Bernhard Runzheimer (2020): »First Person Mental Illness. Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung«, in: Arno Görgen/Stefan Heinrich Simond (Hg.), Krankheit in digi-

Gesundheit und Krankheit generell zu hinterfragen sei, werde sie in Videospielen i.d.R. binär durch eine Modifikation des Normalzustands mittels sogenannter *Status Effects* umgesetzt:³² »Der [...] *Status Effect* fungiert als generische Bezeichnung sämtlicher Modifikationen der Spielparameter, die sich negativ auf die Spielfigur auswirken. Der damit einhergehende partielle oder totale Kontrollverlust ist dementsprechend negativ konnotiert und rekonfiguriert die primären Spielziele.«³³ Ein Beispiel für einen psychischen Statuseffekt findet sich im Survival-Spiel *Green Hell* (2018), in dem (neben Parametern wie Health und Energy) auch die Sanity, also die geistige Gesundheit, erfasst wird. Sinkt diese (z.B. durch den Verzehr von Menschenfleisch), kann es u.a. zu auditiven und visuellen Halluzinationen des Avatars kommen. Damit wird, zeitgleich zum (partiellen) Kontrollverlust über die Wahrnehmung und/oder Steuerung des Avatars, auch eine Eigensinnigkeit des Avatarkörpers initiiert.

Der Kontrollverlust kann als spielmechanisches Element von den Spieler*innen auch antizipiert werden, wenn er durch die Narration impliziert wird. Bleibt dieser Kontrollverlust jedoch aus, stört dies die Beziehung zwischen Avatar und Spieler*in bzw. zwischen Spiel und Spieler*in auf einer anderen Ebene: So schildert der:die Spieler*in Hyuna-Kiryu im Forum Reddit, dass er/sie im Spiel *Life is Strange: True Colors* (2021) aufgrund der Konstitution des Avatars Alex als Person mit übernatürlichen Fähigkeiten, die zu einer absoluten Adaption der Emotionen ihrer Mitmenschen ohne Gegensteuerungsmöglichkeit führt, Momente des Kontrollverlusts auf Basis dieser starken Gefühle erwartet habe.³⁴ Das Ausbleiben dieser Momente führte zu Brüchen in der Avatar-Spieler*innen-Beziehung sowie in der Bindung an die Spielwelt als in sich kohärent.

3. Unintendierter Stursinn: Die unzuverlässige *unreliable prosthesis*

Eine wichtige Kontrollinstanz im Kontext von (fehlender) Handlungskontrolle im Spiel sind die Game-Entwickler*innen. Die von Klevjer benannte *unreliable prosthesis* ist letztendlich eine *reliable unreliable prosthesis* in dem Sinne, dass der hier erfolgte Kontrollverlust von den Entwickler*innen intendiert und als Element des Gameplays und der Narration zwar überraschend, aber i.d.R. logisch in der Spielwelt verankert ist. Demgegenüber wären aber auch Beobachtungen einer *unreliable unre-*

talen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen, Bielefeld: transcript Verlag, S. 145–162, hier S. 146.

32 Vgl. B. Runzheimer: First Person Mental Illness, S. 147.

33 Ebd.

34 Vgl. r/lifeisstrange (19. September 2021), Reddit: https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/pqy39x/all_life_is_strange_true_colors_was_kind_of/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).

liable prosthesis zu diskutieren, d.h. solche, in denen die mangelnde Kontrolle bzw. scheinbare Eigensinnigkeit des Avatars auf nicht im Programm vorgesehene Fehler zurückzuführen ist, also bspw. durch abweichende Steuerungen der Spieler*innen und/oder Programmierfehler (Bugs) und Darstellungsfehler (Glitches) zustande kommt. Dies wird im entsprechenden Kapitel zur Spielpraxis eingehender erörtert.

4. Die Akzeptanz des Eigensinnigen? Die (*Willing*) *Suspension of Disbelief*

Grundsätzlich wird unter *Suspension of Disbelief* – teilweise auch *Willing Suspension of Disbelief* – die »willentliche[n] Aussetzung der Ungläubigkeit«³⁵ verstanden. Konkret bedeutet dies, unlogische oder abweichende Darstellungen hinzunehmen bzw. diese als Teil der Diegese konstruierter (hier: medial vermittelter) und fiktionaler Welten zu akzeptieren. Sie kann als eine Art der Übereinkunft zwischen Medium bzw. Medienschaffenden, Autor*innen etc. und den Rezipierenden gesehen werden. Dabei kommt es zu einem fortlaufenden Abgleich neuer Informationen mit den bereits bekannten Informationen und etablierten Regeln der fiktionalen Welt, dem Referenzrahmen:³⁶ »Die *suspension of disbelief* wird gestört, wenn in einem fiktionalen Raum Dinge geschehen, die sich auch innerhalb der fantastischen Realität nicht in den Ablauf der Dinge einfügen lassen – wenn also Teile der Erzählung anderen Teilen der Erzählung widersprechen und es so zu einer kognitiven Diskrepanz kommt.«³⁷ Tritt eine solche Störung auf, rückt die Konstruktion der Spielwelt und ihrer Akteur*innen in den Vordergrund der Rezeption, es kommt zu einer bewussten Wahrnehmung des Mediums als solchem und seiner Produktion.³⁸ Zentral scheint hier auch die narrative Überformung der Regeln zu sein: So führt Moritz Hillmayer das Beispiel der *Assassin's Creed*-Reihe (2007–2024) an, in der eine Vielzahl von Türen trotz ihrer Darstellung nicht geöffnet werden können, was das Spiel diegetisch auf die gegenwärtige Simulation des historischen Protagonisten zurückführt, der diese Türen in seiner Vergangenheit ebenfalls nicht geöffnet hat, weshalb die Simulation diese Informationen auch nicht reproduzieren kann.³⁹ Was innerhalb unserer eigenen Erfahrungswelt unlogisch erscheint, wird in dieser Diegese in sich schlüssig hergeleitet.

Vor dem Hintergrund des bereits thematisierten Wendepunkts in *BioShock* verwendet Dominic Brakelmann in Anlehnung an Clint Hocking den Begriff der *ludo-*

35 M. Hillmayer: Zwischen Spiel und Story, S. 158.

36 Vgl. Ebd., S. 158–159.

37 Ebd., S. 158–159.

38 Vgl. Ebd., S. 159.

39 Vgl. Ebd., S. 160.

narrativen Dissonanz, den man parallel zur *unreliable Narration* lesen kann, hier aber um den Aspekt des Spielerischen erweitert wird und insbesondere Diskontinuitäten und Brüche zwischen interaktiven und narrativen Elementen thematisiert.⁴⁰ Hocking verweist in diesem Zusammenhang auch explizit auf die *Suspension of Disbelief*:

»But when it is revealed that the rationale for why the player helps Atlas is not a ludic constraint that we graciously accept in order to enjoy the game, but rather is a narrative one that is dictated to us, what was once disturbing becomes insulting. The game openly mocks us for having willingly suspended our disbelief in order to enjoy it.«⁴¹

Brakelmann geht sogar noch einen Schritt darüber hinaus und spricht von einem Bruch mit dem »angenommenen ludischen Kontrakt zwischen Spielenden und Spiel«, ⁴² was geradezu auf eine stark affektive Ebene dieser (entwicklungstechnischen) Entscheidung hindeutet, eine Art bewussten Verrat an den Spieler*innen, einen Beziehungsbruch, was eine mögliche Erklärung für eine potentielle Ungläubigkeit der Spieler*innen an diese spielmechanischen und gestalterischen Entscheidungen darstellt. Die *Suspension of Disbelief* ist demnach entscheidend für die Rezeption eigensinniger Avatare durch die Spieler*innen: Sind sie (bewusst oder unbewusst) in der Lage, den Bruch und Kontrollverlust über ihren Avatar und dessen narrative Herleitung zugunsten ihrer *Immersion* und *Presence* in der Spielwelt zu akzeptieren und ihre Ungläubigkeit auszusetzen, oder ist dies nicht möglich und es kommt nicht nur zu einer gestörten Beziehung zum eigenen Avatar, sondern auch zur medial vermittelten Diegese?

5. Immersion & Presence

In engem Zusammenhang mit der *Suspension of Disbelief* steht auch das Konzept der *Immersion*. Aus der Vielzahl an Theorieangeboten zum Begriff der *Immersion* sei hier insbesondere auf die Ausführungen Alison McMahan verwiesen, die

40 Vgl. Dominic Brakelmann (2023): »A player chooses, a gamer obeys... Poetologische Diskursivierungenspielerischer Freiheit in Deus Ex, Deus Ex. Human Revolution, SystemShock 2 und Bioshock«, in: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, Sonderausgabe Immersive Sims. Online unter: <https://paidia.de/a-player-chooses-a-gamer-obey-poetologische-diskursivierungenspielerischer-freiheit-in-deus-ex-deus-ex-human-revolution-system-shock-2-und-bioshock/> (letzter Zugriff: 23.07.2024), S. 9.

41 Hocking: Ludonarrative Dissonance in Bioshock 2009, S. 257–258, zit.n. D. Brakelmann: Poetologische Diskursivierungen spielerischer Freiheit, S. 9.

42 D. Brakelmann: Poetologische Diskursivierungen spielerischer Freiheit, S. 9.

vor dem Hintergrund der Konzepte *Immersion*, *Engagement* und *Presence* eine darauf aufbauende Methode zur Analyse dreidimensionaler Videospiele entwirft.⁴³ Dabei differenziert sie im Kontext von Videospielen zwischen *Immersion* auf diegetischer Ebene (also dem Eintauchen in die Narration) sowie auf non-diegetischer Ebene (der Bindung an das Spiel durch Spielmechanik und Strategie), die sich voneinander unterscheiden würden.⁴⁴ Darüber hinaus kursiere in engem Zusammenhang mit *Immersion* (teilweise auch synonym verwendet) der Begriff *Presence*, welcher als »the feeling of being there«⁴⁵ definiert werde. Sie verweist zudem auf das immersive Potential technischer Faktoren (z.B. Realismus von Ton und Bild, Surround-Sound oder größere Bildschirme), die aber nicht zwangsläufig mit einem immersiven Erlebnis einhergehen müssten bzw. auch Anwendungen ohne diese Technologien immersiv wahrgenommen werden könnten.⁴⁶ Stattdessen führt sie drei Bedingungen an, die sie als zentral für das Evozieren von *Immersion* in VR und dreidimensionalen Videospielen erachtet:

»(1) the user's expectations of the game or environment must match the environment's conventions fairly closely; (2) the user's actions must have a non-trivial impact on the environment; and (3) the conventions of the world must be consistent, even if they don't match those of ›meatspace.«⁴⁷

Vor allem letzteres ist hier ein zentraler Faktor, um die Wirkung einer potentiellen Eigensinnigkeit von Avataren bei den Spieler*innen zu diskutieren: Die (Spiel-)Welt und ihre Regeln müssen in sich schlüssig sein, was nicht zwangsläufig mit einer Übereinstimmung mit unserer Realität einhergeht (so müssen z.B. übernatürliche Elemente nicht im Widerspruch zu einer in sich logischen Welt stehen). Die Eigensinnigkeit der Avatare kann jedoch als Bruch mit dieser Kohärenz gelesen werden, ist vielleicht sogar eine zwangsläufige Konsequenz, ist sie doch nur als Eigensinnigkeit identifizierbar, weil sie aus dem etablierten (narrativen und spielmechanischen) Regelwerk herausfällt.

Der Eindruck einer realistischen Welt und damit das *Presence*-Gefühl kann auch durch fehlerhafte Designelemente oder Programmierungen, sogenannte *Shocks*, gestört werden. Hierzu zählen bspw. der *end of the world shock*, der das programmierte Ende der virtuellen Welt spürbar macht, sowie Bugs oder Motion Sickness.⁴⁸

43 Vgl. Alison McMahan (2003): »Immersion, Engagement, and Presence. A method for analyzing 3-D Video Games«, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, Abingdon/New York: Routledge, S. 67–86.

44 Vgl. Ebd., S. 68.

45 Ebd., S. 68.

46 Vgl. Ebd., S. 68.

47 Ebd., S. 68f.

48 Vgl. Ebd., S. 76.

Um die *end of the world shocks* zu kaschieren oder abzumildern, wird in der Entwicklung – neben natürlichen Begrenzungen der Pfade, verschlossenen Türen etc. – auch auf den Avatar als Vermittler zurückgegriffen, was dessen Eigensinnigkeit betonen kann: So wird den Spieler*innen im Spiel *Life is Strange* (2015), wenn sie versuchen, den Avatar Max über die Grenzen der programmierten Spielwelt hinaus zu bewegen, kurzzeitig die Kontrolle entzogen. Der Avatar wendet sich (scheinbar autonom) wieder dem erkundbaren Raum zu und kommentiert dies u.a. mit »Nope I don't want to go there.....«,⁴⁹ demonstriert also einen scheinbar eigenen Willen.

6. Die Spielpraxis: »Man, deine fucking Hand ist weg!«⁵⁰ – Ethan als *unreliable prosthesis* in *Resident Evil*

Resident Evil 7: Biohazard (2017) ist als siebter Teil der erfolgreichen Videospielreihe *Resident Evil* (1996–2021) der erste, in dem die Spieler*innen den Avatar in First-Person-Perspektive steuern. Dabei verbindet das Spiel aus dem Survival-Horror-Genre Elemente eines Shooters mit denen eines Action-Adventures (durch die Exploration der Spielwelt und ihrer Objekte). Im Mittelpunkt der Handlung steht der Protagonist und gleichzeitige Avatar Ethan Winters, der auf der Suche nach seiner lange verschwundenen Frau Mia das scheinbar verlassene Haus der Familie Baker aufsucht. Dort wird er tatsächlich fündig, kann seine Frau aber zunächst nicht retten, da diese in verschiedenen anfallsähnlichen Zuständen auf Ethan losgeht. Im Verlauf des Spiels muss Ethan primär gegen die verschiedenen Familienmitglieder der Bakers kämpfen, die auf eine ähnliche Weise wie Mia besessen, mutiert oder von etwas infiziert zu sein scheinen.

Zentraler Initiator für die Wahrnehmung von Ethan als *unreliable prosthesis* findet sich bereits kurz nach dem Start des Spiels: Mia schneidet Ethan mit einer Kettensäge die Hand ab. In diesem Moment wird der Avatar Ethan seiner Funktions- und Handlungsfähigkeit als Prothese, als Werkzeug der Spieler*innen beraubt und der Kanon bzw. der implizite Vertrag zwischen Spieler*innen und Spiel, wie ihn Brakelmann beschreibt, gebrochen: Voraussetzung für die Bewältigung eines Videospiels ist die Handlungsfähigkeit des Avatars. Ihr Scheitern führt in vielen Videospielen zu einem »Game Over«. Dieser Moment bleibt hier jedoch aus. Zeitgleich ist mit dem Spielgenre des Shooters eine Erwartungshaltung der Spieler*innen an

49 Pandorya (26. März 2015): LIFE IS STRANGE #11 – Rettet unsere Stadt! • Let's Play Life is Strange, YouTube: <https://youtu.be/dOc6c579sZw?si=HLzzXRt9zeAOVcY> (letzter Zugriff: 23.07.2024), [TC: 00:18:33–00:18:35].

50 Gronkh (08. Mai 2021): RESIDENT EVIL VILLAGE 🏠 02: Dorfromantik, YouTube: <https://youtu.be/WvEyEGO9vFY?si=kBgRozy68XMk9Rwt> (letzter Zugriff: 23.07.2024), [TC: 00:32:35–00:32:36].

das Spiel und die körperlichen Fähigkeiten des Avatars verbunden, die hier irritiert wird: Wie soll ein derartig schwer verletzter Ethan im weiteren Verlauf mit nur einer Hand Waffen halten? So thematisiert der Let's Player Gronkh beim Anblick des im Blickfeld der Spieler*innen sichtbaren Armstumpfs, den der Avatar mit der anderen Hand umklammert, sowie der abgetrennten Hand im Inventar des Avatars und dem Versuch, mit dieser zu interagieren: »Kann ich? Ja, dranmachen geht ja auch nicht.«,⁵¹ identifiziert hier also bereits für sich ein zugrunde liegendes Regelsystem, das (trotz des Genres, das auch übernatürliche Elemente beinhaltet) eine solche körperliche Konstellation bei dem scheinbar menschlichen Ethan nicht zulässt. Auch das Auffinden von Medikamenten lässt sich hier in den Augen des betreffenden Spielers nicht in die Logik der Situation integrieren: »(liest) ›Erste-Hilfe-Arznei‹ – aber die hilft jetzt, glaube ich, auch nicht mehr.«⁵² Eine Lösung scheint für ihn nicht möglich bzw. mit der Welt nicht vereinbar zu sein: »Ich meine, haben wir jetzt das ganze Spiel über nur eine Hand? Klar, ich meine, ja.«⁵³ Gleichzeitig führt die damit einhergehende Funktionseinschränkung seines Avatars bei ihm auch zu einer starken Irritation und Artikulation von Unsicherheiten bezüglich seines eigenen Handelns und ob dieses Ereignis so im Narrativ fest vorgesehen ist: »Wir haben jetzt einfach nur noch eine Hand?! (Pause) Ich – ich will das gar nicht mehr speichern. Wir haben nur noch eine Hand. Hätten wir das verhindern können? Hätten wir irgendwie – irgendwas machen können?«⁵⁴ Die Irritation führt so weit, dass Spieler*innen darauf spekulieren, dass der Verlust der Hand nicht Teil des Regelwerks ist, sondern es sich um einen selbst herbeigeführten Fehler handelt: So wird kongruent dazu in Foren diskutiert, ob oder wie die Hand zu retten gewesen wäre.⁵⁵ In der Diskussion »Can I re-attach my hand?« auf Steam äußert ein*e Spieler*in z.B. ernsthafte Sorgen über den Verlust der Hand und die mögliche eigene Schuld daran und wie es nun weitergehen soll, was zu Sticheleien und Provokationen anderer Beteiligter führt, die diese Verunsicherung in die Narration des Spiels und der Konstitution dieses Avatars noch verstärken (obwohl dieses Ereignis tatsächlich programmseitig unvermeidbar ist): »Wow, you actually let that happen? That part war so simple though. I mean you can continue the game obviously but you won't be

51 Gronkh (25. Januar 2017): DINNER FOR ONE 禁 RESIDENT EVIL 7 #002, YouTube: https://youtu.be/Zf4SJQhEWkM?si=tohCKPDweHO_Ewko (letzter Zugriff: 23.07.2024), [TC: 00:11:04-00:11:06].

52 Gronkh: RESIDENT EVIL 7 #002, [TC: 00:12:21-00:12:24].

53 Gronkh: RESIDENT EVIL 7 #002, [TC: 00:14:55-00:14:59].

54 Gronkh: RESIDENT EVIL 7 #002, [TC: 00:11:33-00:11:48].

55 Vgl. bspw. cruithne (26. Januar 2017), Steam: <https://steamcommunity.com/app/418370/discussions/0/141136086941821976/> (letzter Zugriff: 23.07.2024).

able to use any weapons that require 2 hands, [...]«, »You need to restart the game and try better. Loosing your hand at the beginning is a no-go for this game, [...]«. ⁵⁶

Die Auflösung, mit der die Funktionsfähigkeit des Avatars wiederhergestellt wird (durch das Antackern der abgetrennten Hand an den Armstumpf), stellt ihn zwar (zumindest temporär) als *reliable prosthesis* auf spielmechanischer Ebene wieder her, potenziert aber zeitgleich seine *Unreliability* auf narrativer Ebene: Die Hand wird nicht nur wieder befestigt, sondern ist auch wieder voll funktionsfähig (so kann Ethan z.B. seine Finger wieder bewegen). Dies scheint jedoch mit der Logik des Spiels zu brechen: Zwar gibt es viele übernatürliche Elemente in *Resident Evil*, Ethan ist aber als menschlicher Avatar skizziert worden, dessen Physis und Wissensstand in etwa mit dem der Spieler*innen übereinstimmt. Dass das rein mechanische Antackern einer Hand bei einem Menschen nicht die Nervenbahnen und damit die Steuerungsfähigkeit des abgetrennten Körperteils wiederherstellt, ist offensichtlich.

Einige der analysierten Spieler*innen scheinen sich selbst eine narrative Herleitung zu suchen. So lautet bspw. Gronkhs Reaktion auf die Wiederherstellung der Hand: »Die Hand dran getackert? Wir sind jetzt auch turned«⁵⁷, er vermutet also einen übernatürlichen Ursprung dieser Lösung, die sich auch mit der Infektion oder Mutation der anderen Akteur*innen vereinbaren lässt. Auch in Foren wird über die narrative Überformung diskutiert und über eine Infektion spekuliert, über deren Ausmaß, Zeitpunkt etc. jedoch Uneinigkeit herrscht. Auch hier zeigt sich der Wunsch nach bzw. das Gelingen oder Misslingen der *Suspension of Disbelief* bei einigen Spieler*innen, die Löcher in der Logik der Spielwelt zu erklären oder auszublenken versuchen, während anderen dies aufgrund der Absurdität mancher Konstellationen nicht gelingt.⁵⁸ Erst 2021, mit Erscheinen des Nachfolgers *Resident Evil Village*, werden diese Fragen im Finale des Spiels (mehr oder weniger zufriedenstellend) aufgelöst: So erfahren die Spieler*innen und Ethan selbst, dass er bereits kurz nach seiner Ankunft im Haus der Bakers getötet wurde. Durch die Infektion mit einer Art Schimmelpilz (dem *Mold*), der hier jedoch grassierte und bereits die gesamte Familie Baker und Mia befallen hatte, mutierte er und blieb

56 Punkin Spice/mihaisterpu (11. Februar 2017), Steam: <https://steamcommunity.com/app/418370/discussions/0/133256959370418077/> (letzter Zugriff: 23.07.2024).

57 Gronkh: RESIDENT EVIL 7 #002, [TC: 00:22:49-00:12:56].

58 Vgl. bspw. r/residentevil (08. Juli 2018), Reddit: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/8x47tl/re_7_ethans_hand/ (letzter Zugriff: 23.07.2024); r/residentevil (04. Dezember 2017), Reddit: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/7hdq29/how_did_ethan_reattach_limbs/ (letzter Zugriff: 23.07.2024); r/residentevil (24. Oktober 2023), Reddit: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/17exlos/question_about_ethans_hand/ (letzter Zugriff: 23.07.2024); r/residentevil (21. Mai 2021), Reddit: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/nhobma/re7_healing_items_stitches_and_ethans_hand/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).

handlungsfähig. Auch das Wiederanbringen seiner Gliedmaßen soll scheinbar auf den *Mold* zurückzuführen sein. Diese Erklärung wurde von den Spieler*innen sehr unterschiedlich aufgenommen. Während manche die Erklärung des Spiels hier akzeptieren oder formulieren, diese Vermutung selbst schon gehabt zu haben (« [...] – wir wussten doch alle, dass Ethan mit dem Pilz infiziert ist. Das – ganz ehrlich – wie sonst hätten seine Hände ständig abgeschnitten und dann wieder geheilt werden können und so weiter? Es gibt ja keine andere Erklärung dafür [...]»),⁵⁹ sehen andere aber einen Widerspruch zwischen Ethans Verhalten und seiner dargestellten Überraschung über die Auflösung: »Im sorry did Ethan just ignore the fact that his hand was cut off. I'm in that part and I can't help but like laugh at the fact he out [sic!] his hand back into his arm «, worauf jemand antwortet »I love how nonchalantly he does that, and then still has the gall to be surprised by learning, a few acts later, that he's been dead since resi7 and is a mold boi«. ⁶⁰

Dass Ethan Gliedmaßen (insbesondere die Hände, aber auch die Beine) verliert oder sich schwer an diesen verletzt, wird in *Resident Evil 7* und *Resident Evil Village* geradezu zu einem wiederkehrenden Motiv, das teilweise humoristisch rezipiert wird, was sich bspw. in entsprechenden Zusammenstellungen auf Youtube (»Ethan Losing Hands & Legs All Scenes«⁶¹) niederschlägt. In diesem Zusammenhang lassen sich auch weitere unlogische Schlüsse identifizieren, die ggf. nur durch die Entscheidung zur *Suspension of Disbelief* mit der Logik der Welt vereinbar sind: So kann Jack Baker als Antagonist Ethan das Bein abhacken. Er bietet ihm in Reaktion darauf einen Heiltrank an, mit dem es Ethan gelingt, das Bein wieder »anzukleben«, woraufhin es sofort wieder funktionstüchtig ist (was Ethan selbst mit »What the fuck« kommentiert). Nimmt man den Heiltrank jedoch nicht an, folgt der Tod des Avatars, was mit der in *Resident Evil Village* dargelegten Auflösung dieser körperlichen Fähigkeit Ethans durch die Infektion bzw. seinen bereits eingetretenen Tod eigentlich nicht vereinbar ist. Die Spielerin tyraphine formuliert in diesem Kontext unter Einbezug des Avatarkörpers in die eigene Körperlichkeit: »Der hackt mir das Bein ab [...] Ich will mein Bein [...] und auf einmal schlägt der dir das Bein ab und du machst

59 Gronkh (08. Juni 2021): RESIDENT EVIL VILLAGE  33: Das ENDE einer Geschichte, YouTube: <https://youtu.be/PlvLQnskc8E?si=tPYpDlZLldIpRRUT> (letzter Zugriff: 23.07.2024), [TC: 00:02:07-00:02:19].

60 r/residentevil (05. August 2023), Reddit: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/15j21q7/im_sorry_did_ethan_just_ignore_the_fact_that_his/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).

61 Shirrako (08. Mai 2021): RESIDENT EVIL 8 VILLAGE – Ethan Losing Hands & Legs All Scenes (RE7 Included), YouTube: <https://youtu.be/j7M4jnOnj5Y?si=xwPtI2ye-bXK7rcy> (letzter Zugriff: 23.07.2024).

es dir wieder ran. Das ist – ich weiß nicht, ob das so war – ob das so sein musste. Ich bin mir nicht sicher, aber ich glaube schon«. ⁶²

In *Resident Evil Village* wird dieses Muster fortgeführt: So schneidet die Antagonistin Lady Dimitrescu Ethan erneut die Hand ab. Diesmal trifft es sogar die rechte Hand, was in der Logik des Shooters noch funktionsgefährdender ist, da es sich hierbei um die Haupthand im Kampf und für die Interaktivität handelt. Die abgetrennte Hand wird in einer späteren Cutscene von Ethan mit Hilfe eines Heiltranks erneut am Armstumpf befestigt. In Foren finden sich Einträge, die explizit von einer *Suspension of Disbelief* zeugen, indem sie diesen Einsatz des Heiltranks als spielmechanisch wichtig erachten (dem sie die narrative Logik zugunsten des Spielverlaufs unterordnen), bspw. »Would've been a pretty boring game if he got his hand chopped off, went into shock from blood loss and died«. ⁶³

Andere Spieler*innen scheinen sich allerdings nicht mit der gleichen Entscheidung zur Ausblendung der eigenen Ungläubigkeit für dieses Narrativ zu entscheiden: »Wie soll denn das gehen? [...] (sehr kritischer Blick der Spielerin) Was ist denn das für ein Zaubermittel? Kannst du das bitte den Ärzten der Welt zur Verfügung stellen?« ⁶⁴ Der Bruch des eigenen Immersionsempfindens kommt hier zum Ausdruck, indem sie diese spielgegebenen Parameter auf den Raum außerhalb der Spielwelt ausdehnt und mit diesem abgleicht, wodurch sie sich damit aus der reinen Logik der Spielwelt hinaus in einem Reflektionsraum außerhalb dieser verortet.

Die Klimax dieser scheinbaren Absurdität wird im Finale von *Resident Evil Village* erreicht, wenn Ethans Kontrahentin Miranda ihm das Herz entfernt, er dies aber überlebt, d.h. in einer späteren Szene wieder aufstehen und gesteuert werden kann. In der eigentlichen Logik des Avatartodes, der hier nicht auf das Scheitern der Spieler*innen zurückzuführen ist, sondern narrativ herbeigeführt wurde und daher nicht abgewendet werden kann, würde dies eigentlich die komplette Beendigung seiner (spielmechanischen) Funktion als Avatar bedeuten. Ethan wird damit – kurz vor der narrativen Auflösung – zu einer sehr stark ausgeprägten *unreliable prosthesis*, da fraglich ist, was sein Körper nun kann und was nicht. Ethans *Unreliability* als Avatar bezieht sich also primär auf seinen Körper als unzuverlässig, denn trotz dieser körperlichen Fähigkeiten kann man an vielen Stellen den spielmechanischen Avatartod sterben (was zu einem Game Over führt). Einige Angriffe hält

62 tyraphine (28. Januar 2017): Ersehnte Hilfe! #04 Resident Evil VII [Facecam] – Let's Play, YouTube: https://youtu.be/w5CzW9-bidY?si=xgJ0jeEfyf_6UyM8 (letzter Zugriff: 23.07.2024), [TC: 00:11:22-00:13:24].

63 r/residentevil: 05. August 2023.

64 tyraphine (12. März 2022): Nicht mit mir, LADY! #07 Resident Evil Village – Facecam Gameplay Let's Play, YouTube: https://youtu.be/9f7Q1saDnAI?si=2nh_wE3cr2G_vcCP (letzter Zugriff: 23.07.2024), [TC: 00:09:47-00:10:05].

Ethan nicht aus, er stirbt – verblutet vermutlich –, wenn ihm das Bein abgetrennt wird, überlebt aber, wenn er es anschließend wieder anklebt. Er stirbt, wenn Lady Dimitrescu ihn mit ihren Krallen angreift, überlebt aber die Entfernung seines eigenen Herzens. So formuliert Gronkh in der Sequenz mit einem anderen Avatar zwischen der Entfernung von Ethans Herz und dessen erneuter Steuerung: »Ich glaube nicht, dass Ethan tot ist. Ich meine: Ganz ehrlich, der kann seine Hand wieder dran kleben! Der bräuchte nur ein bisschen Glucki-Glucki [Heiltrank] aufs Herz und vielleicht noch eins von diesen vollkommenen Herzen von Heisenberg [...]«⁶⁵ Die Videos von GameSünden auf Youtube verdeutlichen die Absurdität des schmalen Grats zwischen konformem und nicht-konformem Regelbruch, wenn sie Aspekte der Spiele thematisieren, die Spieler*innen in ihrer Rezeption stören:

- Sünde 144: [Miranda reißt Ethan das Herz raus]
»Ethan überlebt dies.«⁶⁶
- Sünde 154: Eveline: »Jack hat dich getötet. Du bist tot. Drei Jahre schon.«
Ethan: »D-D-Das ist unmöglich.«
Sprecher: »Das ist in der Tat unmöglich, aber das Spiel will uns nun sagen, dass Ethan eigentlich nur noch einer der Schimmelpilze aus dem vorherigen Teil ist. Ich bin mir nicht sicher, ob die diesen Scheiß wirklich ernst meinen, oder ob das nur ne Ausrede sein soll, warum Ethan Dinge überlebt, die niemand überleben kann.«⁶⁷

Hier bleibt offensichtlich der Zweifel an der *unreliable narration* und damit dem *unreliable* Avatarkörper bestehen, die Erklärung wird als eine Art nachträglicher Einfall in Zweifel gezogen.

Ethan vereint als Avatar sowohl Eigenschaften, die auf seine Konstitution als Objekt bzw. Werkzeug der Spieler*innen hindeuten (so ist er nie – auch nicht im Spiegel oder auf Fotos – von außen zu sehen, sein Gesicht ist völlig unbekannt; hinzu kommen kaum bis keine autonomen Handlungen), als auch Hinweise auf seine Existenz als Subjekt, als soziales Gegenüber (so hat er einen eigenen Namen, eine eigene Biographie, Charaktereigenschaften und eine Stimme, mit der er in unregelmäßigen Abständen Geschehnisse kommentiert und seine eigene Motivation offenbart oder bei Verletzungen oder Anstrengungen Geräusche von sich gibt).

65 Gronkh (06. Juni 2021): RESIDENT EVIL VILLAGE 🎮 31: Heisenberg digitiert zu Eisenberg, YouTube: <https://youtu.be/aAGjrW4oofo?si=XDxDdRvz3yPDci2N> (letzter Zugriff: 23.07.2024), [TC: 00:23:59-00:24:11].

66 GameSünden: Alles falsch in Resident Evil Village, [TC: 00:26:07-00:26:09].

67 GameSünden: Alles falsch in Resident Evil Village, [TC: 00:27:50-00:28:18].

Bei der Analyse entsprechender praktischer Spielerfahrungen finden sich unterschiedliche Hinweise auf die Rezeption des Avatars als Objekt und Subjekt, als Teil des eigenen Selbst oder als soziales Gegenüber. So ist insbesondere im Kontext der hier beschriebenen Verletzung(en) ein Wechsel zwischen Mitgefühl, Empathie, Selbst- und Fremdzuschreibungen zu beobachten: So stößt der Let's Player Gronkh als Reaktion auf die Verletzungen des Avatars Schmerzenslaute aus oder verzieht sein Gesicht zu Ausdrücken von Schmerz und Ekel.⁶⁸ Gleichzeitig führt Ethans eigene zurückhaltendere Reaktion auf die Verletzung (die ihn als soziales Gegenüber markiert) zu distanzierteren Verbalisierungen, ersichtlich u.a. an der Verwendung der Personalpronomen, vor allem im Kontrast der zuvor häufigen Verwendung von »ich« (hier: bei Gronkh) im direkten Körperbezug (so formulierte er vorher »meine Hand«⁶⁹ im Kontext der abgetrennten Hand): »Und der läuft hier rum und schreit nicht? Und der macht gar nichts, der sagt nichts?«⁷⁰

Ethan kann unter Rückgriff auf die vorgestellten Theorien als *unreliable prosthesis* identifiziert werden. Die initiierte Störung in der Beziehung zwischen ihm und den Spieler*innen etabliert ihn als eigensinnigen Avatar sowohl auf narrativer als auch auf spielmechanischer Ebene, insbesondere hinsichtlich der Frage seiner körperlichen Konstitution und Fähigkeiten. Zeitgleich erweist sich auch das Spiel in seiner Gesamtkonzeption als eigensinnig, da es sowohl in seiner Erzählung als auch in seinen Kausalzusammenhängen (welche Handlungen z.B. zum Tod des Avatars und damit zum Game Over führen) inkonsistent ist. Alles in Allem lassen sich diese Eigensinnigkeiten aber auf die Entwickler*innen zurückführen, welche diese Momente der Irritation und Störung bewusst in Avatar und Spielwelt implementiert haben.

7. Die Spielpraxis: »Max[']s True Power«⁷¹ – Der T-Pose Bug und andere Unreliabilities

Wird der Kontrollverlust des Avatars nicht bewusst durch die Entwickler*innen konstruiert, sondern ist auf auch unbeabsichtigte Programmier- und Darstellungsfehler (*Shocks*)⁷² zurückzuführen, wird der Avatar mitunter verstärkt als eigensinniges Objekt oder Subjekt wahrgenommen. Gleichzeitig besteht das Risi-

68 Vgl. Gronkh: RESIDENT EVIL 7 #002, [TC: 00:09:50-00:10:34].

69 Gronkh: RESIDENT EVIL 7 #002, [TC: 00:10:44-00:10:45].

70 Gronkh: RESIDENT EVIL 7 #002, [TC: 00:10:47-00:10:50].

71 r/lifeisstrange (05. Februar 2022), Reddit: https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comment/s/sktn6/no_spoilers_maxes_true_power_tpose_bug/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).

72 Vgl. A. McMahan: Immersion, Engagement, and Presence, S. 76.

ko, die Rezeption des Mediums als in sich geschlossene Welt gänzlich zu verlieren und als Produkt eines (nun fehlerhaften) Programms enttarnt zu werden.

In Reaktionen von Spieler*innen auf Bugs und Glitches in verschiedenen Videospielen zeigt sich der empfundene Eigensinn der Avatare. Im Kontext von *Resident Evil 4* (2005) wird auf Reddit bspw. die problematische Steuerung des Avatars diskutiert, die zu einer Distanzierung vom Avatar und dem Spiel insgesamt zu führen scheint.⁷³ Während diese Formen des Kontrollverlusts also auf der technischen Ebene distanziert diskutiert werden, finden sich auch Beispiele für Bugs, die von Spieler*innen tatsächlich (wenn auch offensichtlich unbeabsichtigt, da nicht narrativ überformt und im Kontext der Spielmechanik unlogisch) dem Avatar als plötzlich eigenständig handelnder Person mit eigenem (ggf. sogar von der Programmierung und den Entwickler*innen unabhängigen) Willen zugeschrieben werden: So teilt ein*e Spieler*in den von ihm/ihr beobachteten Bug in *Red Dead Online* (2018) unter dem humorvollen Titel »Lost control over my character and she decided life wasn't worth it anymore«⁷⁴ mit dem korrespondierenden Video des eigenen, weiblichen Avatars, wie dieser zielstrebig auf eine Klippe zu und über den Rand hinaus läuft, schreiend in die Tiefe stürzt und stirbt (mit dem entsprechenden Overlay des Spiels »Killed by DIANAGH97«, also einem damit sogar vom Spiel verbalisierten Suizid des Avatars). Auch die Kommentator*innen dieses Beitrags schreiben dem Avatar auf Basis dieses Bugs eine eigene Agency zu, die sie in ähnlicher Weise narrativ herleiten:

»She looks so determined before walking off the cliff. Must've been a higher calling. Made me laugh nonetheless :D«⁷⁵

»That's what happens when your character is sick and tired of picking up collectibles day after day.«⁷⁶

Der Avatar ist hier kein Objekt, kein Werkzeug der Spieler*innen – im Gegenteil: Der Avatar verweigert sich scheinbar diesem Status, bricht aus dem Rahmen seiner

73 Vgl. r/patientgamers (21. März 2023), Reddit: https://www.reddit.com/r/patientgamers/comments/11x1w52/resident_evil_and_the_aging_of_controls/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).

74 r/RedDeadOnline (09. Dezember 2019): Reddit: https://www.reddit.com/r/RedDeadOnline/comments/e8a3j7/lost_control_over_my_character_and_she_decided/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).

75 r/RedDeadOnline: 09. Dezember 2019.

76 r/RedDeadOnline: 09. Dezember 2019.

Programmierung aus⁷⁷ und wird eigenständig, wodurch er zum Subjekt gemacht bzw. als solches rezipiert wird.

2022 erscheint das Spiel *Life is Strange: Remastered*, eine (vor allem grafisch) überarbeitete Version der Spiele *Life is Strange* (2015) und *Life is Strange: Before the Storm* (2017). Nach der Veröffentlichung sorgte das Spiel jedoch vor allem für schlechte Schlagzeilen rund um Bugs und Glitches, die die für dieses Spiel entscheidende Atmosphäre, *Immersion* und Narration erheblich störten und zu lauter Kritik führten (das Online-Magazin PC Games titelte beispielsweise »Life is Strange Remastered: Ein unnötiges und kaputtes Update«).⁷⁸ In Foren und auf YouTube⁷⁹ teilen Spieler*innen die Fehler, die ihnen beim Spielen begegnen: Viele davon betreffen den Körper des Avatars Max, der sich teilweise zu teleportieren scheint, springt, unnatürlich zuckt oder sich anderweitig unvorhersehbar verhält.⁸⁰ Einer der häufigsten Avatar-bezogenen Fehler ist der T-Pose Bug, bei dem der Avatar scheinbar in das Charaktermodell versetzt wird und »just creepily stands there staring blanky with her arms out. [...] Its fricking creepy as hell. Its happened twice now.«⁸¹ Der Avatar steht also steif da und streckt die Arme nach links und rechts aus, wodurch der Avatarkörper ein »T« bildet. Der T-Pose Bug führt augenscheinlich zu einer Neubetrachtung des Avatars Max in humoristischer Weise, die weniger mit dem sonst eher ernsten und melancholischen Ton des Spiels zu tun hat:

77 Natürlich muss hier festgehalten werden, dass der Avatar sich technisch betrachtet natürlich weiterhin im Rahmen der Programmierung bewegt – in diesem Fall nur eben im Kontext einer fehlerhaften Programmierung. Da diese jedoch also solche nicht vorgesehen ist, kommt es hier zu entsprechenden Zuschreibungen.

78 Vgl. Rebecca Hermann (2022): »Life is Strange Remastered: Ein unnötiges und kaputtes Update«, in: pcgames.de (02.2022). Online unter: <https://www.pcgames.de/Life-is-Strange-Remastered-Collection-Spiel-73606/Tests/Before-the-Storm-Review-Wertung-Bugs-Square-Enix-1389395/> (letzter Zugriff: 23.07.2024).

79 Hier finden sich ganze audiovisuelle Sammlungen dieser Fehler: Miss Multi LIVE (04. Februar 2022): *Life is strange remastered glitch compilation*, YouTube: <https://youtu.be/4kXzzPJuBok?si=6TJsdVQlxnpyVOO5> (letzter Zugriff: 23.07.2024); Makcfield (10. Februar 2022): *Life is Strange: Remastered Collection (Compilado de Bugs + YTPBR – Parte 1)* @Makcfield, YouTube: <https://youtu.be/nBqdoTOq9Hg?si=2o-Shx3wV3RGrGVj> (letzter Zugriff: 23.07.2024).

80 Z.B. *r/lifeisstrange* (02. Februar 2022), Reddit: https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/sivqup/all_bugs_encountered_on_life_is_strange_remastered/ (letzter Zugriff: 23.07.2024); *r/lifeisstrange* (08. Mai 2023), Reddit: https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/13bzgbm/s1_e4_glitched_in_the_barn_in_lis_remastered/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).

81 *r/lifeisstrange*: 02. Februar 2022.

»Now I don't feel so hopeless.« – Chloe Price, witnessing the power of the T pose⁸²

Während Bugs und Glitches das Spiel zu einer (unfreiwilligen) Komödie verzerren, scheinen sie den Spieler*innen auch die emotionale Nähe zu den Charakteren zu nehmen, die an anderen Stellen zur früheren Version des Spiel aus dem Jahr 2015 verbalisiert wurde.

Verschiedene Kommentator*innen versuchen den offensichtlichen Bug mit der Narration des Spiels und seiner Logik zu verbinden und stellen humoristische Bezüge her.⁸³ Während hier vermutlich der Unterhaltungswert im Vordergrund steht, ist eine Tendenz zur *Suspension of Disbelief* zugunsten von *Life is Strange* und der Beziehung zu Max zu vermuten, die in diesem Kontext aber nicht mehr vollständig gelingt und daher scherzhaft wiederherzustellen versucht wird. Hier liegt eine der zentralen Differenzen zwischen dieser Form des eigensinnigen Avatars und der der *unreliable prosthesis*: Während der Avatar bei Letzterem zwar sowohl temporäre Störungen der *fictional* als auch der *instrumental Agency*⁸⁴ aufweist, lässt sich der (narrative und/oder spielmechanische) Kontrollverlust weiterhin in die Spielwelt integrieren, ggf. unter Bemühung der *Suspension of Disbelief*, wenn Erklärungen unzureichend erscheinen oder Zweifel an der Funktionsweise des Avatars aufkommen. Im Fall der Bugs führt die i.d.R. bestehende Störung der *instrumental Agency*, also z.B. der Steuerungsfähigkeit des Avatars, jedoch zu einem vollständigen Bruch mit dessen *fictional Agency*: sowohl die anderen Figuren der Diegese als auch die Narration selbst sind auf diese Verhaltensweisen des Avatars nicht ausgerichtet, was dessen Eigensinnigkeit noch stärker betont, es gleichzeitig aber beinahe unmöglich macht, ihn mit der Spielwelt in Einklang zu bringen. *Immersion* und *Presence* scheitern hier in den meisten Fällen, ebenso wie die *Suspensions of Disbelief* bzw. gelingt diese nur durch eine Anpassung der Rezeption der Spielwelt und deren Regeln, wie bspw. im Fall von *Life is Strange* durch eine humoristische Lesart des Spiels, in welche sich der eigensinnige Avatar wieder integrieren lassen würde.

Darüber hinaus kann die Rolle der Entwickler*innen als Differenzierungsmerkmal zwischen beiden Formen des eigensinnigen Avatars identifiziert werden: Im Fall der *unreliable prosthesis* geht der Kontrollverlust und die Störung der Avatar-Spieler*in-Beziehung auf bewusste Entscheidungen des Entwickler*innenteams

82 In Rückgriff auf den vorangegangenen Dialog zwischen der Figur Chloe und Max; Voircadia (05. Februar 2022): *Life is Strange Remastered Max's T Pose Bug*, YouTube-Kommentar: <https://youtu.be/Gig-aFUvbCk?si=FfmJDfjG9FweE2-> (letzter Zugriff: 23.07.2024).

83 Vgl. [r/lifeisstrange](https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/1ax8pdo/no_spoilers_ghost_tpose_max_in_the_last_level_of/): 05. Februar 2022; vgl. [r/lifeisstrange](https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/1ax8pdo/no_spoilers_ghost_tpose_max_in_the_last_level_of/) (22. Februar 2024), Reddit: https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/1ax8pdo/no_spoilers_ghost_tpose_max_in_the_last_level_of/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).

84 Vgl. B. Beil/A. Rauscher: *Avatar*, S. 201f.

zurück und ist als solche auch narrativ überformt. Im Kontrast dazu entsteht die Eigensinnigkeit des Avatars im Fall der Programmier- und Darstellungsfehler explizit gegen den Willen der Entwickler*innen, ist nicht beabsichtigt und fällt aus dem Narrativ (und schwächt zudem das Kaufargument für betroffene Spiele, weshalb derlei *Unreliabilites* schon aus ökonomischen Gründen vermieden werden wollen). Trotz dieser Differenz ließ sich aber in der Rezeption ausmachen, dass beide Formen der Eigensinnigkeit von manchen Spieler*innen auf die Entwickler*innen und ihre (Fehl-)Entscheidungen zurückgeführt werden, weil der Kontrollverlust z.B. unintendiert wirken kann oder die narrative Herleitung nicht überzeugend ist, die Grenze zum Bug oder Glitch somit auf Rezeptionsebene unscharf werden kann. In diesen Fällen wird das Spiel als technisches Produkt und nicht als komplexe fiktionale Welt wahrgenommen und diskutiert, was vermutlich mit negativen Konsequenzen für *Immersion*- und *Presence*-Empfinden einhergeht. Somit lässt sich resümieren, dass Avatare als eigensinnige Objekte oder Subjekte in beiden Fällen ein Risiko für das Spielerlebnis darstellen können, dafür aber Potential für komplexere Beziehungsmuster bieten, in denen sich Spieler*innen weniger mit dem Avatar identifizieren, dafür aber mehr in Interaktion mit ihm treten. Nicht zuletzt werden so zentrale Fragen nach Kontrolle und Interaktivität im Videospiel initiiert.

Literaturverzeichnis

- Banks, Jaime/Bowman, Nicholas David (2016): »Avatars are (sometimes) people too. Linguistic indicators of parasocial and social ties in player–avatar relationships«, in: *new media & society* 18 (7), S. 1257–1276.
- Beil, Benjamin (2009): »You are Nothing but my Puppet!« Die »unreliable prosthesis« als narrative Strategie des Computerspiels«, in: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 9 (1), S. 73–89.
- Beil, Benjamin (2012): *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*, Bielefeld: transcript Verlag.
- Beil, Benjamin/Rauscher, Andreas (2018): »Avatar«, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, S. 201–217.
- Brakelmann, Dominic (2022): »Der Avatar als phantastische Anordnung des Computerspiels«, in: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, Sonderausgabe Phantastik im/und Computerspiel*. Online unter: <https://paidia.de/der-avatar-als-phantastische-anordnung-des-computerspiels/> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Brakelmann, Dominic (2023): »A player chooses, a gamer obeys... Poetologische Diskursivierungen spielerischer Freiheit in *Deus Ex*, *Deus Ex. Human Revolution*, *SystemShock 2* und *Bioshock*«, in: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielfor-*

- schung, Sonderausgabe Immersive Sims. Online unter: <https://paidia.de/a-player-chooses-a-gamer-obey-poetologische-diskursivierungen-spielerischer-freiheit-in-deus-ex-deus-ex-human-revolution-system-shock-2-und-bioshock/> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Heinze, Carsten/Masmanidis, Konstantinos/Zirfas, Jörg (Hg.) (2024): *Anthropologie der Virtualität. Pädagogiken der Möglichkeit, des Entwurfs und der Imagination*, Weinheim: Beltz Juventa.
- Hermann, Rebecca (2022): »Life is Strange Remastered: Ein unnötiges und kaputtes Update«, in: *pcgames.de* (02.2022). Online unter: <https://www.pcgames.de/Life-is-Strange-Remastered-Collection-Spiel-73606/Tests/Before-the-Storm-Review-Wertung-Bugs-Square-Enix-1389395/> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Hillmayer, Moritz (2022): *Zwischen Spiel und Story. Mimetische Strukturen im Computerspiel*, Bielefeld: transcript Verlag.
- Hovhannisyán, Garri/Henson, Anna/Sood, Suraj (2019): »Enacting Virtual Reality. The Philosophy and Cognitive Science of Optimal Virtual Experience«, in: Dylan D. Schmorow/Cali M. Fidopiastis (Hg.), *Augmented Cognition. 13th International Conference*, Cham: Springer, S. 225–255.
- Klevjer, Rune (2022): *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, Bielefeld: transcript Verlag.
- McMahan, Alison (2003): »Immersion, Engagement, and Presence. A method for analyzing 3-D Video Games«, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, Abingdon/New York: Routledge, S. 67–86.
- Mertens, Mathias (2004): »Computerspiele sind nicht interaktiv«, in: Christoph Bieber/Claus Leggewie (Hg.), *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Frankfurt a. M.: Campus Verlag, S. 272–288.
- Possler, Daniel/Carnol, Natascha N./Klimmt, Christoph/Weber-Hoffmann, Ina/Raney, Arthur A. (2022): »A Matter of Closeness. Player-Avatar Relationships as Degree of Including Avatars in the Self«, in: Barbara Göbl/Erik van der Spek/Jannicke Baalsrud Hauge/Rod McCall (Hg.), *Entertainment Computing – ICEC 2022. 21st IFIP TC 14 International Conference*, Cham: Springer, S. 171–182.
- Runzheimer, Bernhard (2020): »First Person Mental Illness. Digitale Geisteskrankheit als immersive Selbsterfahrung«, in: Arno Görgen/Stefan Heinrich Simond (Hg.), *Krankheit in digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*, Bielefeld: transcript Verlag, S. 145–162.
- Tillmann, Janna (2016): »Zwischen Hindernis und Spielelement. Der Umgang mit dem Tod des Avatars in Videospielen«, in: *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft* 24 (2), S. 89–108.
- Weidemann, Ronja (2023): *Playing (Game-)Identities. Identitätsprozesse in der Beziehung zwischen Let's Player:in, Avatar und Community*, Baden-Baden: Nomos.

Weidemann, Ronja (2024): »Bodies, playing«, in: Early Career Forum des SFB 1567 (Hg.), Vokabular des Virtuellen. Ein situiertes Lexikon, Bielefeld: transcript Verlag, S. 48–56.

Referenzen

- cruithne (26. Januar 2017), Steam: <https://steamcommunity.com/app/418370/discussions/0/141136086941821976/> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- GameSünden (01. März 2017): Alles falsch in RESIDENT EVIL 7 | GameSünden, YouTube: <https://youtu.be/Zf-QWbmjxRQ?si=x1Ra3odxYaGeFSij> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- GameSünden (18. Mai 2021): Alles falsch in Resident Evil Village | GameSünden feat. Urst, YouTube: <https://youtu.be/K2cOizX3qyM?si=TNIDX1d-iWzXnV3d> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Gronkh (25. Januar 2017): DINNER FOR ONE 禁 RESIDENT EVIL 7 #002, YouTube: https://youtu.be/Zf4SJQhEWkM?si=tohCKPDweHO_Ewko (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Gronkh (08. Mai 2021): RESIDENT EVIL VILLAGE 02: Dorf fromantik, YouTube: <https://youtu.be/WvEyEGO9vFY?si=kBgRozy68XMk9Rwt> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Gronkh (06. Juni 2021): RESIDENT EVIL VILLAGE 31: Heisenberg digitiert zu Eisenberg, YouTube: <https://youtu.be/aAGjrW4oofo?si=XDxDdRvz3yPDci2N> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Gronkh (08. Juni 2021): RESIDENT EVIL VILLAGE 33: Das ENDE einer Geschichte, YouTube: <https://youtu.be/PlvLQnsc8E?si=tPYpDlzlLdIpRRUT> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Makcfield (10. Februar 2022): Life is Strange: Remastered Collection (Compilado de Bugs + YTPBR – Parte 1) @Makcfield, YouTube: <https://youtu.be/nBqdoTOq9Hg?si=2o-Shx3wV3RGrGVj> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Miss Multi LIVE (04. Februar 2022): Life is strange remastered glitch compilation, YouTube: <https://youtu.be/4kXzzPJubok?si=6TJsdVQlxnpyVOo5> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Pandorya (26. März 2015): LIFE IS STRANGE #11 – Rettet unsere Stadt! • Let's Play Life is Strange, YouTube: <https://youtu.be/dOc6c579sZw?si=HLzzXRt9zeAOVcYJ> letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Punkin Spice/mihaisterpu (11. Februar 2017), (Steam: <https://steamcommunity.com/app/418370/discussions/0/133256959370418077/>) (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/lifeisstrange (19. September 2021), Reddit: https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/pqy39x/all_life_is_strange_true_colors_was_kind_of/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).

- r/lifeisstrange (02. Februar 2022), Reddit: https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/sivqup/all_bugs_encountered_on_life_is_strange_remastered/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/lifeisstrange (05. Februar 2022), Reddit: https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/sktnf6/no_spoilers_maxes_true_power_tpose_bug/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/lifeisstrange (08. Mai 2023), Reddit: https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/13bzgbm/s1_e4_glitched_in_the_barn_in_lis_remastered/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/lifeisstrange (22. Februar 2024), Reddit: https://www.reddit.com/r/lifeisstrange/comments/1ax8pdo/no_spoilers_ghost_tpose_max_in_the_last_level_of/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/patientgamers (21. März 2023), Reddit: https://www.reddit.com/r/patientgamers/comments/11x1w52/resident_evil_and_the_aging_of_controls/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/RedDeadOnline (09. Dezember 2019): Reddit: https://www.reddit.com/r/RedDeadOnline/comments/e8a3j7/lost_control_over_my_character_and_she_decided/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/residentevil (04. Dezember 2017), Reddit: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/7hdq29/how_did_ethan_reattach_limbs/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/residentevil (08. Juli 2018), Reddit: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/8x47tl/re_7_ethans_hand/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/residentevil (21. Mai 2021), Reddit: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/nhobma/re7_healing_items_stitches_and_ethans_hand/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/residentevil (05. August 2023), Reddit: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/15j21q7/im_sorry_did_ethan_just_ignore_the_fact_that_his/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- r/residentevil (24. Oktober 2023), Reddit: https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/17exlos/question_about_ethans_hand/ (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- Shirrako (08. Mai 2021): RESIDENT EVIL 8 VILLAGE – Ethan Losing Hands & Legs All Scenes (RE7 Included), YouTube: <https://youtu.be/j7M4jnOnj5Y?si=xwPtI2ye-bXK7rcy> (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- tyraphine (28. Januar 2017): Ersehnte Hilfe! #04 Resident Evil VII [Facecam] – Let's Play, YouTube: https://youtu.be/w5CzW9-bidY?si=xgJoJeEfyf_6UyM8 (letzter Zugriff: 23.07.2024).
- tyraphine (12. März 2022): Nicht mit mir, LADY! #07 Resident Evil Village – Facecam Gameplay Let's Play, YouTube: https://youtu.be/9f7Q1saDnAI?si=2nh_wE3cr2G_vcPC (letzter Zugriff: 23.07.2024).

Voircadia (05. Februar 2022): Life is Strange Remastered Maxs T Pose Bug, YouTube-Kommentar: <https://youtu.be/Gig-aFUvbCk?si=FfmjDfi5G9FweE2> - (letzter Zugriff: 23.07.2024).

Videospiele

Assassin's Creed-Reihe (2007–2024) (Kanada, Ubisoft).

BioShock (2007) (USA, 2K Games).

Green Hell (2018) (Polen, Creepy Jar).

Hellblade: Senua's Sacrifice (2017) (Großbritannien, Ninja Theory).

Layers of Fear (2016) (Polen, Bloober Team).

Life is Strange (2015) (Frankreich, Square Enix).

Life is Strange: Before the Storm (2017) (USA, Square Enix).

Life is Strange: True Colors (2021) (USA, Square Enix).

Life is Strange: Remastered (2022) (USA, Square Enix).

Myst III: Exile (2001) (USA, Ubisoft).

Red Dead Online (2018) (USA, Rockstar Games).

Resident Evil (1996–2021) (Japan, Capcom).

Resident Evil 4 (2005) (Japan, Capcom).

Resident Evil 7: Biohazard (2017) (Japan, Capcom).

Resident Evil Village (2021) (Japan, Capcom).

Tomb Raider (1996–2024) (Großbritannien/USA/Kanada, Eidos Interactive/Square Enix/Aspyr).

