

- Ernährungskommunikation: Interdisziplinäre Perspektiven – Kontexte – Methodische Ansätze, Wiesbaden: Springer VS, S. 47–60.
- Middendorff, Elke/Apolinarski, Beate/Becker, Karsten/Bornkessel, Philipp/Brandt, Tasso/Heißenberg, Sonja/Naumann, Heike/Poskowsky, Jonas (2016): »Die wirtschaftliche und soziale Lage der Studierenden in Deutschland 2016. 21. Sozialerhebung des Deutschen Studentenwerks durchgeführt vom Deutschen Zentrum für Hochschul- und Wissenschaftsforschung.« Online unter: https://dzhw.eu/pdf/sozialerhebung/21/Soz21_hauptbericht_barrierefrei.pdf (letzter Zugriff: 01.10.2023).
- Oxford English Dictionary (2022). Superfood. in: oed.com. Online unter: <https://www.oed.com/view/Entry/194186?redirectedFrom=superfood#eid69476470> (letzter Zugriff: 05.12.2023).
- Schweiger, Franziska/Haas, Rainer (2020): Die Nahrung der Optimisten. Eine Konsumverhaltensstudie zu Superfoods und Nahrungsergänzungsmitteln, Wiesbaden: Springer VS.
- Beitrag, in dem das Körperverhältnis und -empfinden der Spieler:innen zu ihrem eigenen Avatar im Fokus steht. Gegenstand der Erörterung ist, wie der Körper des Avatars und der Körper der Spieler:innen aufeinander Einfluss nehmen und mit welcher Vorstellung sich ihr Verhältnis beschreiben lässt. Demzufolge wurden drei Fragestellungen entworfen, die als Haupthypothesen die Grundstruktur dieses Beitrags bilden: Ist der Avatar als eine Erweiterung des Spieler:innen-Körpers zu begreifen? Ist er ein zweiter, anderer Körper der Spieler:innen? Oder ist er als eigenständiger Körper aufzufassen, der mit dem Körper der spielenden Person interagiert und mit ihm in Wechselwirkung tritt?
- Kontextualisiert wird diese Auseinandersetzung mit Praxisbeispielen aus Adventure-Games in Form von selbstbeobachteten Spieler:innenfahrten mit Fokus auf expliziten Erfahrungsmomenten und punktuell auftretenden Körperwahrnehmungen. Ausgewählt wurden hierfür die Spiele *Life is Strange* (2015; kurz: *LiS*) und *What Remains of Edith Finch* (2017; kurz: *WRoEF*), insbesondere im Hinblick auf den prägnanten Fokus beider Spiele auf die Narration und ihre Charaktere und die damit anzunehmende Intensivierung der Avatar-Spieler:innen-Bindung. Ihre zentrale Differenz liegt in der Wahl der Perspektive: So konstruiert *LiS* seinen Avatar in Third-Person-, *WRoEF* in First-Person-Perspektive, was sich auf die körperlichen Relationen zwischen spielendem und gespieltem Körper auswirkt. Im Sinne der Forschungstransparenz und der → Situierung meiner Perspektive muss angemerkt werden, dass die Selbstbeobachtung als subjektive Methode einen Effekt auf die Analyse und Interpretation des Materials hat. Insbesondere vor dem Hintergrund der Komplexität indivi-

Bodies, playing

Ronja Weidemann

In Videospielen spielen Körper und Körper werden gespielt. In dem Verhältnis zwischen Spieler:innen und Avatar kommt es nicht nur zu einer imaginativen, sondern auch körperlichen Verbindung. Aus der Beobachtung dieser wechselseitigen körperlichen Relationen resultiert dieser

dueller Spielerfahrung und körperlichen Erlebens wird daher auf Let's Play-Videos derselben Spiele des Let's Players *Gronkh* zurückgegriffen, in denen wiederum andere subjektive Perspektiven zur Geltung kommen.

My Playing Body

»My imagination is as real as my body«
(What Remains of Edith Finch 2017)

Über die Körperlichkeit von Avataren zu sprechen, stellt eine Herausforderung dar: Im allgemeinen Verständnis zeichnen sich Körper u.a. dadurch aus, dass sie berührbar sind und eine feste Form haben (vgl. Fischer 2013: 73). Der Körper des Avatars scheint dies intuitiv nicht leisten zu können, da er (räumlich gedacht) von unserem durch den Bildschirm getrennt ist. In letzter Konsequenz ist er nicht mal dort zu verorten, besteht er doch eigentlich aus Codezeilen. Dennoch stelle ich die Hypothese auf, dass Avatare nicht körperlos sind. Sie sind (virtuelle) »Hybride zwischen zwei Welten« (Draude 2012: 28). Inwiefern sie Hybride eines digitalen Körpers und des Spieler:innenkörpers sind, ist zu diskutieren.

Zunächst fällt auf, dass beide Videospiele den Körper ihrer Avatare räumlich verorten: Sie werfen eigene Schatten und produzieren eigene Schrittgeräusche. Dadurch gewinnen sie an Dreidimensionalität und erhalten Wirksamkeit und Präsenz im digitalen Raum. Neben diesen gestalterischen Aspekten beeinflusst auch die Hardware die körperliche Konstruktion und damit die Beziehungen zum spielenden Körper. Das verwendete Gamepad erweitert den Kontakt zum virtuellen Körper etwa um ein taktiles Moment: So vibriert es an bestimmten Stellen des Spieles und sendet somit haptische Signale aus

der Spielwelt in den Wahrnehmungsraum der Spieler:innen. Im Fall von *LiS* tritt die Vibration so bspw. in Verbindung mit den übernatürlichen Kräften der Protagonistin Max auf und bildet eine körperliche Verbindung zwischen Avatar und Spieler:innen, durch die dieser körperlich-anstrengende Akt physisch nachvollzogen werden kann. Zum Teil vibriert das Gamepad auch, wenn sich der Untergrund, über den wir als Spieler:innen mit dem Avatar laufen, verändert, wodurch wir auf die unterschiedlichen Beschaffenheiten schließen können.

Interessant ist auch der Aspekt des eigenen Körpergedächtnisses, der das Verhältnis von gespieltem Körper und Spieler:innenkörper intensivieren kann. Im Fall von *WRoEF* fällt bspw. eine Schaukel-Sequenz in First-Person-Perspektive auf (vgl. Abb. 1), in der persönliche Erinnerungen an die körperlichen Dimensionen des Schaukelns (z.B. Schwindelgefühle, das charakteristische Fallen im Magen, ggf. auch Höhenangst) reaktiviert werden können, unterstützt durch die entsprechende Spielmechanik. Es kann also angenommen werden, dass körperlich-affektive Beziehungen zwischen spielenden Körpern entstehen können, doch wie lassen sie sich beschreiben?

Abb. 1: Screenshot der Schaukel-Sequenz in First-Person-Perspektive in *What Remains of Edith Finch* (2017, Giant Sparrow/Annapurna Interactive)



My Expanded Body

Eine mögliche Lesart von körperlichen Interaktionen zwischen Spieler:innen und Avataren ist, dass der gespielte Körper eine Erweiterung des Spieler:innenkörpers darstellt, teilweise auch als Extension oder Ausdehnung des Spieler:innenkörpers beschrieben (vgl. z.B. Klevjer 2022: 98ff.; Wiemer 2014: 139; Butler 2007: 106f.).

Als Grundlage für diese Annahme dient die Medientheorie Marshall McLuhans, der in seinem Werk *Understanding Media* folgendes Konzept entwirft:

»Jede Erfindung oder neue Technik ist eine Ausweitung oder Selbstamputation unseres natürlichen Körpers, und eine solche Ausweitung verlangt auch ein neues Verhältnis oder neues Gleichgewicht der anderen Organe und Ausweitungen der Körper untereinander« (McLuhan 1970: 54).

Durch die Interaktion mit den technischen Erweiterungen des eigenen Körpers verändere sich der Körper fortwährend und bringe dadurch neue technische Erfindungen und somit Erweiterungen hervor (vgl. McLuhan 1970: 56). So lässt sich auch in der Spieleindustrie ein stetiger Wandel verzeichnen: Der Umgang mit dem Avatar modifiziert unsere eigene (körperliche) Wahrnehmung und führt in stetiger Veränderung zur Entwicklung neuer Techniken, die mehr Sinne ansprechen und unsere körperliche Bindung zum Avatar weiter erhöhen, so bspw. die Erfindung von Controllern mit Bewegungssensoren oder die Entwicklung von Virtual-Reality-Anwendungen (vgl. Nöth/Bishara/Neitzel 2008: 158).

In den beiden Spielen ergeben sich unterschiedliche körperliche Reaktionen und Erfahrungen, die auf eine Wahrnehmung im Sinne einer Erweiterung des eigenen Körpers schließen lassen: So werden meine eigenen Handlungsmöglichkeiten durch den Avatar in die Spielwelt hinein erweitert und ermöglichen mir die Erkundung der Spielwelt. Während jedoch in *LiS* der Eindruck entsteht, dass der virtuelle Körper eher ein funktionales Werkzeug als ein empfindsamer Körper zu sein scheint (und auch in der Spielmechanik selbst ähnliche Zuschreibungen erhält, die sich auf die Ausführung bestimmter Aufgaben wie »Suche«, »Hole« oder »Finde« beschränken), evozieren die abweichende Darstellung von Bewegungsabläufen in First-Person-Perspektive in *WRoEF* und der empfundene höhere Grad an körperlicher Autonomie (im Sinne reduzierterer Handlungsweisungen als in *LiS*) eine stärkere Wahrnehmung des Körpers im Rahmen dieser Tätigkeiten.

Das Gefühl einer Erweiterung meines eigenen Körpers durch den Avatarkörper kann sich aber auch als Illusion enttarnen,

wenn die Technik an ihre Grenzen in der körperlichen Übersetzung meiner Bewegungen in die Spielwelt stößt: So muss ich bei einem ersten Spielversuch mit Tastatur und Maus bei *WRoEF* die Hand des Avatars durch eine Bewegung mit der Maus selbst von interaktiven Gegenständen zurückziehen. Für eine dieser Bewegungen benötigte ich einen überdurchschnittlich großen Radius mit meiner Maus. Um die Aktion auszuführen, musste ich die Maus also neu ansetzen und mein Avatar geriet dadurch in seiner Bewegung merkwürdig ins Stocken. Die daraus folgende Irritation forcierte die Erkenntnis, dass dies eben nicht meine Hand ist. Sie ließ mich eher an eine Marionette denken, die ich hier mit der Maus (statt mit Fäden) steuern konnte. Der Avatar bleibt zwar auch hier weiterhin Erweiterung und Werkzeug, offenbart aber seine Existenz als jenes Hilfsmittel und stört so meine körperliche Verbindung zu ihm. Jene Irritationsmomente forcieren zudem die Wahrnehmung der Eigensinnigkeit dieser Beziehung und konfrontieren mich mit der Frage nach Kontrolle. Die Komplexität dieser Frage und der Avatar-Spieler:in-Bindung fasst Jan Fischer so zusammen: »Ich bin das und gleichzeitig bin ich das nicht, ich habe Kontrolle und gleichzeitig habe ich sie nicht« (Fischer 2013: 72).

Nicht zuletzt klingt hier auch die Relevanz der Steuerung für die körperliche Beziehung zwischen Avatar und Spieler:in an: Die Arbitrarität der Initiierung von Avatarbewegungen durch die Bedienung von (mit den Ausführungen der Handlungen unverwandten) Knöpfe oder Tasten kann über den Lern- und Aneignungsprozess überwunden werden (vgl. Fischer 2013: 65). Die Steuerung ginge in unser Körpergedächtnis über, würde zu Reflexen (vgl. ebd.: 74) und zu einem Bestandteil unserer körperlichen Handlungsfähigkeit

und damit ohne weitere Anstrengungen automatisch abrufbar (vgl. Wiemer 2014: 151). Mark Butler formuliert es wie folgt: »Die [...] Einübung der Spielsteuerung stellt eine Verbindung zwischen dem Körper des Spielers vor dem Bildschirm und dem digital generierten Körper auf dem Bildschirm her« (Butler 2007: 102f.).

Hinsichtlich der Hypothese der Erweiterung des Spieler:innenkörpers durch den des Avatars konnten jedoch auch dezidiert Brüche identifiziert werden, die dieser Annahme widersprechen. Im Folgenden soll daher ein weiterer Interpretationsansatz für diese körperliche Beziehung geprüft werden.

My Second Body

Man könnte den Avatar, etwa vor dem Hintergrund von Dietmar Kampers Ideen zur Vielheit der Körper (vgl. Kamper 2001: 428), zudem als zweiten Körper der Spieler:innen begreifen. Die Differenzierung zum *Expanded Body* ist in der damit einhergehenden Verdopplung des eigenen körperlichen Empfindens und Verortung zu verstehen: Während die körperlichen Erfahrungen der Spieler:innen bei dem Avatar als Erweiterung eher auf dessen Konstitution als Verlängerung des eigenen Körpers in die Spielwelt zurückzuführen sind (u.a. im Kontext von Funktionalität, Interaktion und Werkzeug), impliziert die Hypothese des *Second Bodies*, dass der Avatarkörper auch als zweiter, separater Körper der Spieler:innen wahrgenommen werden kann. Hierbei kommt es zu einer Art Verdopplung der körperlichen Empfindungen durch die Verdopplung des Körpers vor und hinter dem Bildschirm. Hierdurch sind andere, ggf. auch umfassendere, d.h. den Körper als Ganzes

stärker affizierende Empfindungen zu erwarten.

Auch Michel Foucaults Spiegelmetapher könnte sich nach Vera Rodewald im Sinne der Hypothese lesen lassen: So werde auch im Computerspiel die spielende Person durch die Wirksamkeit der eigenen Handlungen im digitalen Raum an die eigene körperliche Anwesenheit vor dem PC erinnert (vgl. Rodewald 2014: 47), wobei der Bildschirm als Spiegel fungiere:

»Indem es [das Subjekt beim Computerspielen, R.W.] »durch den Spiegel hindurchgeh[t]« (Turkle 1998, 9), erlebt es sich als »dezentriertes Selbst« (ebd., 17). Es fällt in die »Dopperolle des Spielers als Beobachter und Teilnehmer« (Rafinski 2009, 217)« (Rodewald 2014: 49).

Auch in Benjamin Beils Ausführungen findet sich die Idee, den Avatar weniger als Werkzeug, sondern vielmehr als neuen Körper in der digitalen Welt zu begreifen (vgl. Beil 2012: 19).

In *Life Is Strange* und in *What Remains of Edith Finch* lassen sich Momente ausmachen, in denen die Spieler:innen Aspekte des Avatakörpers sich selbst und der eigenen Körperlichkeit zuschreiben, was sich auch in *Let's Play*-Videos identifizieren lässt. So formuliert der *Let's Player* Gronkh im Moment des Scheiterns: »Das mit dem Zeit-Reisen muss ich noch nen bisschen üben.« (Gronkh 2015 #003: [00:24:59–00:25:02]) (→ Zeitreise, virtuelle), schreibt den Fehler also nicht dem Körper des Avatars als anderem Körper oder als fehlerhaftem Werkzeug zu, sondern seinem eigenen Körper. Dies ist im Kontrast zu Gronkhs häufiger Verwendung des Personalpronomens »wir« im Verlauf des Spieles auffällig. Ähnliches fiel in der Selbstbeobachtung auf: So habe ich festgestellt, dass ich mit meinem Spielkörper in *LiS* keine anderen Körper in ihrem Lauf stark beeinflussen kann, da sie mich

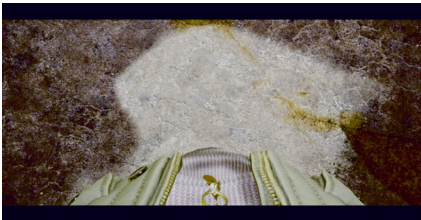
lediglich wie ein Hindernis zur Seite schieben. Erst im Nachhinein bemerkte ich die Formulierung »meinem Körper« in meinen Notizen, die vermutlich auf den Versuch zurückzuführen ist, etwas zu tun, zu dem mich der Avatar nicht aufgefordert hat. In diesem Moment waren Spieler:innenkörper und gespielter Körper derselben Instanz zuzuordnen, was die Verdopplung des eigenen Körpers akzentuiert.

Auch bestimmte körperliche Reaktionen legen nahe, dass ich den gespielten Körper zumindest zeitweise als meinen eigenen wahrnehme: Bspw. zuckte ich bei *LiS* durch ein unerwartetes Geräusch nicht nur mit dem gespielten Körper, sondern auch dem Körper vor dem Monitor zusammen, obwohl ich durch jedwede Gefahr im Spiel weder mittel- noch unmittelbar bedroht bin. Auch bei *WRoEF* tendiere ich bei unheimlicherer Musik und unerwarteten Geräuschen dazu, mich mit dem Avatar häufiger umzusehen und abzusichern, um Bedrohungen auszuschließen. Diese Reaktionen können auf eine Empfindung des gespielten Körpers als eigenen, zweiten Körper hindeuten, den man vor Gefahr schützen will.

Andere Aspekte des Avatakörpers sind so prägnant, dass sie ein Körpergefühl evozieren können, etwa als ich in *WRoEF* am Körper meines Avatars herunterblickte und dabei nicht nur meine Füße sehen konnte, sondern auch die Atembewegungen und vor allem den Babybauch der Protagonistin (vgl. Abb. 2). Interessanterweise war dieser Anblick in meiner eigenen Körperwahrnehmung so irritierend, dass ich in meinem Spielverlauf stoppte, um auch in der Realität an mir herunterzublicken, meinen physischen Körper mit meinem digitalen Körper abzugleichen und deren Differenz wahrzunehmen. Dies lässt sich als Indikator dafür deuten, dass ich den Ava-

tarkörper hier nicht als fremden Körper rezipiere, was einen rückversichernden Abgleich nicht notwendig gemacht hätte. Vielmehr warf mich diese Erfahrung meines digitalen Gegenstücks auf meine eigene Körperlichkeit zurück.

Abb. 2: Screenshot des Babybauchs des Avatars in First-Person-Perspektive in *What Remains of Edith Finch* (2017, Giant Sparrow/Annapurna Interactive)



(In)dependent Body

Nicht zuletzt ist die Hypothese erwägenswert, dass der gespielte Körper und der Spieler:innenkörper eigenständige Körper darstellen, die sich aufeinander erstrecken, sich z.T. überschneiden und einander beeinflussen können. Unterstützt wird diese Hypothese bspw. durch die Ausführungen von Jan Fischer, der zwischen den Körpern des Spieler:innen und dem des Avatars differenziert und sie als »Körper, die da aufeinander treffen« (Fischer 2013: 64) bezeichnet. Dazu gehöre aber auch, dass die beiden Körper zwar teilweise verschmelzen würden, letztendlich der eine Körper aber immer noch den anderen steuern würde, wobei die Frage nach der kontrollierenden Instanz zu diskutieren wäre (vgl. Fischer 2013: 71). Britta Neitzel spricht von einer körperlichen Annäherung zwischen Avatar und Spieler:in und stellt diese einer Auffassung der Repräsentation der Spieler:innen durch den

gespielten Körper entgegen (vgl. Beil 2012, zit. n. Neitzel 2004: 198f.). Nina Bishara und Kolleg:innen verwenden in diesem Kontext die Bezeichnung der »gegenseitigen Rückkopplung und gegenseitigen Vereinnahmung« (Nöth/Bishara/Neitzel 2008: 150).

In *Life is Strange* sind viele Handlungsaufforderungen sowie autonome Handlungen des Avatars zu verzeichnen. Dieser Eindruck verfestigt sich bereits zu Beginn der vierten Episode des Spiels: Über einen längeren Zeitraum hinweg verweigert das Spiel die Kontrolle über die Steuerung des Avatarkörpers. Die Handlungsmöglichkeiten der Spieler:innen beschränken sich auf die Auswahl von Dialogoptionen. Darüber hinaus existiert in beide Richtungen keine Kommunikation zwischen gespieltem Körper und meinem: Weder kommuniziert der Körper mit mir als Spielerin bspw. durch das Vibrieren des Controllers, noch reagiert er auf meine Steuerung. *LiS* inkludiert viele derartige Szenen, die zwar keine reinen Cutscenes (d.h. filmische Zwischensequenzen ohne Interaktivität) darstellen, aber primär auf verringerten Interaktivitätsmöglichkeiten basieren. Die erste Möglichkeit, den Avatarkörper nach dem Dialog wieder zu steuern (d.h. durch den Raum zu steuern), fällt zusammen mit der ersten deutlichen Handlungsaufforderung (ein Glas Wasser zu holen). In solchen Situationen ist der Point of View in Third-Person-Perspektive nah an Max und orientiert sich an ihren Bewegungen, man *ist* aber nicht Max. Ich kann den Körper durch den Raum bewegen und entscheiden, welche Gegenstände sie sich ansieht oder mit welchen sie interagiert, was Max dann kommentiert. Es entsteht daher der Eindruck, als könnte ich entweder Max' Persönlichkeit über Dialog-Optionen beeinflussen *oder*

ihren Körper steuern. Beides gleichzeitig entzieht sich jedoch meiner Macht.

Ähnlich verhält es sich mit vielen Handlungen: Sie werden von mir durch Befehle ausgelöst (»öffnen«, »nehmen«), die Aktionen an sich werden aber, anders als bei *WRoEF*, vom Avatar allein durchgeführt und lassen sich von mir als Spielerin nicht dirigieren. Gleichzeitig schein ich aber durch meine Steuerung die Interaktionsmöglichkeiten des Avatars zu erweitern und somit Max' Körper zu beeinflussen, indem durch meine Steuerung bestimmte Interaktionsoptionen erst angezeigt werden, also das, was Max sehen und erreichen kann. In Anlehnung an Jan Fischers Überlegungen ist auch bei *LiS* nicht immer klar, wer wen steuert: Manchmal kommt mir Max wie eine Marionette vor, die ich nutze, um die Spielwelt zu erkunden. An anderer Stelle schein ich als Spielerin die Marionette zu werden, wenn ich auf Max' Handlungsanweisungen reagieren bzw. mich diesen unterordnen muss.

Mein Körper erstreckt sich also zum Teil auf den eigenständigen Körper des Avatars, kollidiert aber auch mit ihm am Rande seiner Möglichkeiten. So treten bspw. *Grenzerfahrungen* an den Rändern der programmierten Spielwelt auf: Will ich den Avatkörper über diese Grenze hinaus steuern, übernimmt die Protagonistin wieder die Kontrolle, bleibt stehen und wendet sich wieder dem programmierten Bereich der Spielwelt zu. In dieser Bewegung ist mir jegliche Kontrolle entzogen, ich werde daran erinnert, dass dieser Körper seine eigene Beschaffenheit und seine eigenen Regeln hat und nur so lange meinen interaktiven Eingriff zulässt, wie dieser mit seinen Intentionen bzw. dem zugrundeliegenden Code übereinstimmt. Der Avatar kommentiert in dieser Szene die Kontrollübernahme sogar mit den

Worten »I don't want to go that way« und fordert mich als Spielerin so auch ohne direkte Ansprache dazu auf, ein bestimmtes Handeln zu unterlassen.

Für die Idee des Avatars als eigenständigen Körper kann auch die Verwendung von Personalpronomen einbezogen werden: So fällt auf, dass Let's Player Gronkh sowohl für sich und Max, als auch für sich und Edith vermehrt das Personalpronomen »wir« benutzt.¹ Dies impliziert, dass er und Max bzw. er und Edith in seinem Empfinden nicht vollständig eins sind (was die Verwendung von »ich« nahelegen würde), was deutlicher für die Wahrnehmung des Avatars als eigenständigen Körper spricht. Die Personalpronomen ändern sich zu einer Bezugnahme auf den Avatar in dritter Person oder einer direkten Ansprache des Avatars in zweiter Person Singular, wenn Gronkh sich nicht mehr mit der Handlung identifizieren kann: Dann scheint er sich in seinem körperlichen Verhältnis zu dem Avatar zu distanzieren und die Handlungen dem eigenständigen Avatkörper zuzuschreiben, obwohl noch immer er es ist, der die Handlungen vollzieht, so bspw. als er in der Geschichte der kleinen Molly im Körper eines Hais einen Seehund jagen soll: »Was ist mit dem Mädchen? [...] Ich liebe Seehunde, mach doch so was nicht!« (Gronkh 2017 #02: [00:07:46 – 00:07:54]). Es zeigt sich, dass Gronkh den Avatar trotz Egoperspektive als eigenständigen Körper wahrnehmen kann, wenn er dessen Handlungen von seinen eigenen Handlungswünschen differenziert.²

1 Zwar kann dieses »wir« auch die Zuschauerschaft einbeziehen, allerdings legt die Verwendung in Bezug zur Körperlichkeit des Avatars einen Einbezug des Avatars in das verwendete »wir« nahe.

2 Siehe hierzu auch: Weidemann, Ronja (2023): *Playing (Game-)Identities. Identität-*

Nicht zuletzt ergänzt Jürgen Fritz als Voraussetzung eines Körperbezugs zwischen Spieler:in und Avatar den Aspekt der Motivation: Sind die Spieler:innen nicht dazu bereit, sich auf die virtuelle Verkörperung einzulassen, wird dies divergierende körperliche Empfindungen zur Folge haben (vgl. Fritz 2013: 92f.). Dementsprechend muss konstatiert werden, dass individuelle Faktoren einen signifikanten Einfluss auf das körperliche Verhältnis zwischen Spieler:in und Avatar haben.

Abschließend lässt sich resümieren, dass sich das Verhältnis von spielendem Körper und gespielten Körper auf unterschiedliche Weise beschreiben lässt, wobei keine der drei dargelegten Hypothesen in ihrer Absolutheit bestätigt oder negiert werden konnten. Zwar schien die Spielerperspektive rückblickend Einfluss auf die körperlichen Relationen zu haben (so ergab sich bei *WRoEF* in der First-Person-Perspektive eine Tendenz zum Avatar als zweitem, eigenem Körper der Spieler:innen, bei *LiS* in Third-Person-Perspektive eine Tendenz zum eigenständigen Avatarkörper), es kam jedoch nicht zu absoluten Zuschreibungen bzw. die Übergänge zwischen den divergierenden Relationen waren auch innerhalb der Spiele teilweise fließend und wurden im Kontext der Praxis durch Selbstbeobachtung und *Let's Plays* durch immer wieder auftretende Widersprüche und Brüche fraglich.

Literatur

- Beil, Benjamin (2012): Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels, Bielefeld: transcript.
- Butler, Mark (2007): Would you like to play a game? Die Kultur des Computerspielens, Berlin: Kadmos.
- Draude, Claude (2012): »Avatar«, in: Netzwerk Körper (Hg.), What can a body do? Figurationen des Körpers in den Kulturwissenschaften, Frankfurt/New York: Campus, S. 26–33.
- Fischer, Jan (2013): »Harry Potter und der Muskelkater: Ein Selbstversuch aus verschiedenen Richtungen über das Verhältnis zwischen Körper, Controller und Spielfigur«, in: Inderst/Just (Hg.), Build 'em Up – Shoot 'em Down. Körperlichkeit in digitalen Spielen, S. 64–75.
- Fritz, Jürgen (2013): »Mein virtueller Körper und ich. Zum „corpus virtualis“ in digitalen Spielen«, in: Inderst/Just (Hg.), Build 'em Up – Shoot 'em Down. Körperlichkeit in digitalen Spielen, S. 76–120.
- Kamper, Dietmar (2001): »Körper«, in: Karlheinz Barck/Martin Fontius/Dieter Schlenstedt/Burkhart Steinwachs/Friedrich Wolfzettel (Hg.), Ästhetische Grundbegriffe. Historisches Wörterbuch in sieben Bänden, 3, Stuttgart: J.B. Metzler, S. 426–450.
- Klevjer, Rune (2022): What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games, Bielefeld: transcript.
- Inderst, Rudolf Thomas/Just, Peter (Hg.): Build 'em Up – Shoot 'em Down. Körperlichkeit in digitalen Spielen, Glückstadt: vwh.
- McLuhan, Marshall (1970): Die magischen Kanäle: Understanding Media, Frankfurt a.M./Hamburg: Fischer Bücherei.

sprozesse in der Beziehung zwischen Let's Player:in, Avatar und Community, Baden-Baden: Tectum.

Nöth, Winfried/Bishara, Nina/Neitzel, Britta (2008): *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics*, Köln: Herbert von Halem Verlag.

Rodewald, Vera Marie (2017): »Die Lust am Vorspielen. Zur theatrale Inszenierung des Computerspiels«, in: Judith Ackermann (Hg.), *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*, Wiesbaden: Springer VS, S. 105–117.

Wiemer, Serjoscha (2014): *Das geöffnete Intervall. Medientheorie und Ästhetik des Videospieles*, Paderborn: Fink.

Ludografie


Life is Strange (2015), [Videospiel] (PS-Serie, Xbox-Serie, PC, Android, iOS) Dontnod Entertainment, Square Enix.

What Remains of Edith Finch (2017), [Videospiel] (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch, iOS) Giant Sparrow, Annapurna Interactive.

Referenzen

Gronkh 2015 #003

Gronkh (2015): *LIFE IS STRANGE [003] – Campusleben Let's Play Life is Strange*, [Let's Play]. Online unter <https://www.youtube.com/watch?v=YjdZl8ugpyg> (letzter Zugriff: 02.09.2023).

Gronkh 2017 #02 Gronkh (2017): *EDITH FINCH [02]*  Molly war gerade mal 10, [Let's Play]. Online unter <https://www.youtube.com/watch?v=e1LmshRoCXk> (letzter Zugriff: 02.09.2023).

C#

Herausgeber:innen

Ausdruck informationstechnischer Poesie und von Inkrementierungslogiken. Die Programmiersprache C, die die Weiterentwicklung der Programmiersprache B ist, wurde bereits durch C++ erweitert, wobei ++ die programminhärente Funktion der Inkrementierung darstellt. C# oder auch *C-Sharp* setzt dieses Spiel mit der Inkrementierung fort, indem es auf die musikalische Erhöhung des Tons C um einen Halbton und gleichzeitig auf *scharfes Sehen* anspielt. Im Vergleich zu C und C++ ist C# allerdings weiter entfernt von der Maschinensprache und bedarf deshalb eine *virtuelle Maschine* zur Zwischenübersetzung (→ Multiplizität). Als Default-Scriptsprache der Gaming Engine Unity steckt C# heute in zahlreichen AR/VR-Anwendungen, ohne dass deren Hintergrundarbeit, etwa zum Tracking der Nutzung, scharf gestellt ist (→ Reality, virtual, → Reality, augmented).

Daten

Herausgeber:innen

Daten sind nicht gegeben, sondern gemacht (→ Archive, virtuelle, → Behinderungen, virtuelle, → entgegnung, → File, empty, → Hypervisor, → Klappkiste, (→ Roboterliebe), → Spuren, virtuelle, → Text, plain).