

Not just your healer #Kappa

Verworfenheit von Körper(n), Technologie und Sprache im Feld des Gameplay-Livestreaming

Jessica Wagner

Die Luft ist kühl und riecht nach Betonstaub. Sage kniet hinter einer niedrigen Mauer, die Hände auf dem rauen Stein. Der Boden unter ihr vibriert leise – irgendwo in der Ferne hat jemand eine Sprengladung gelegt. Das Team ist zu fünft. Vor ihr erstreckt sich eine verlassene Industrieanlage: verrostete Container, zerbrochene Fenster und Kabel, die lose von den Decken hängen. Sie atmet tief durch und versichert mehr sich selbst als den anderen: »I am not just your healer«. Die konzentrierte Stille wird jäh von lauter Rap-Musik unterbrochen. xSakuraChanx hat Kanalpunkte eingelöst. »Take me home, pet me, and make me yours«. Eine Hand streichelt tinyFierce_kitty über den Kopf. Siham muss sich Wasser nachschenken. Es ist der heißeste Tag im Jahr, die Jalousien in ihrem Zimmer sind heruntergelassen.

1. Einleitung

Das Phänomen des Gameplay-Livestreaming, bei welchem sich eine Person live beim Spielen eines Videospiels überträgt, zeichnet unter anderem aus, dass verschiedene Körper (wie beispielsweise Avatarkörper) und Technologien – nicht-/menschliche Akteure – prozesshaft in Beziehung treten. Dem Feld immanent ist außerdem eine spezifische Art der Interaktion, in welcher Text, Körper und Materie im Austausch zwischen Zuschauer*innen und Streamer*in als »chatmonster« (Linn 2025: 196) ineinanderfließen. Dies geschieht beispielsweise über Emotes, bildhafte Darstellungen, die verschiedene Emotionen verdeutlichen sollen. Die Chat-Interaktion verläuft nicht linear anhand gesellschaftlich verinnerlichter Gesprächsabfolgen, sondern äußert sich in einer nicht-trennbaren Mischung aus Worten, Abkürzungen oder Bildern von Menschen oder Tieren, die zum Teil nicht zusammenhängend in den Chat gepostet werden.

Das für das Streaming maßgeblich genutzte, online frei zugängliche Livestreaming-Portal *Twitch* ist vor allem in der Altersgruppe bis 35 fester Bestandteil aktu-

eller Mediennutzung und seit 2014 Teil des Unternehmens *Amazon*. *Twitch* bietet eine Möglichkeit der Monetarisierung des Streamings, indem die Zuschauer*innen den Streamer*innen eine finanzielle »Entlohnung« in Form von Kanal-Abonnements oder dem Einlösen der *Twitch* eigenen Währung *Bits* zukommen lassen können (Taylor 2018). Die bisher vorliegende Forschungsliteratur verdeutlicht, dass Gaming und Streaming als männlich-homosoziale Räume im Sinne Bourdieus (Bourdieu 2012) wahrgenommen werden, in welchen Frauen und queere Personen als »das Andere« begriffen und behandelt werden (Cote 2020). Sexualisierte Gewalt und Online-Belästigung sind Alltag weiblicher Spielerinnen (Gray/Vorhees/Vossen 2018; Walsdorff/Kanderske/Clüver 2024).

Gameplay-Livestreaming als Forschungsgegenstand ist vor allem in den Game Studies verankert, die in der Regel einen Fokus auf die Tätigkeit des Videospiels, Spielmechaniken oder narratologische Elemente legen. Immer wieder findet sich in der Literatur der (teilweise nicht systematische) Rückgriff auf Donna Haraways (1991a [1985]) Mythos der Cyborg (z.B. Clüver u.a. 2022; Krzywinska/Brown 2016; Waszkiewicz 2020). Obwohl *A Cyborg Manifesto* bereits 40 Jahre alt ist, antizipiert Donna Haraway dort einen theoretischen Rahmen der »Figuration« (Haraway 1997) Gameplay-Streamerin, die als Phänomen 1985 zum Veröffentlichungszeitpunkt noch lange nicht existierte.

Breit rezipiert als Teil der feministischen Science and Technology Studies haben Donna Haraway sowie auch Karen Barad die Verflechtung nicht-/menschlicher Akteur*innen theoretisch zentral gestellt und in diesem Zusammenhang die Nicht-Trennbarkeit von Materie und Diskurs ausgearbeitet. Diese Nicht-Trennbarkeit verdichtet sich nicht zuletzt in Haraways Figuration der Cyborg¹, »a matter of fiction and lived experience« (Haraway 1991a [1985]: 149).

Der vorliegende Sammelband stellt den Begriff der Artikulation ins Zentrum. König und Wolf plädieren in diesem Kontext für eine Sichtweise auf Artikulation, in der Sprache und Körper nicht als entgegengesetzt bzw. unterscheidbar gesetzt werden (König/Wolf 2024). Dieser Beitrag soll einen Vorschlag im Bereich der feministischen Science and Technology Studies ausarbeiten, wie Körper und Sprache miteinander verflochten sein können. Konkret nähere ich mich dafür dem Begriff der Artikulation aus der Perspektive der Arbeiten Haraways zum »material-semiotic actor« ab Mitte der 1980er Jahre, ergänzt durch Karen Barads »material-discursive practices« (ab 1996). Hierbei sollen Artikulationen als spezifische Praktiken, in denen Sprache, Körper und Technologie miteinander verflochten sind, betrachtet werden.

1 *The Cyborg* ist bei Haraway nicht eindeutig geschlechtlich markiert. Zum Teil wird sie von Haraway als she/he (Haraway 1997) angeführt. In der deutschen Rezeption wird meist *die* Cyborg verwendet (z.B. Hoppe 2021). Dem werde ich mich in diesem Beitrag anschließen.

Diese theoretischen Überlegungen werden exemplarisch anhand eines Fallbeispiels, der VTuberin *tinyFierce_kitty*, verdeutlicht. VTuber (Virtual YouTuber) sind Streamer*innen, die sich mithilfe von Motion-Tracking als Streaming-Avatar live übertragen. Die Streamer*innen verwenden dazu ein 2D-Model eines Avatars, eine digitale verkörperte Repräsentation im virtuellen Raum. Eine Kamera überträgt mithilfe einer Software Mimik und Gestik der Streamerin auf den Avatar, der daraufhin zeitsynchron jeweils programmierte ähnliche Gesten, Mundbewegungen etc. ausführt. Die Ästhetik des Avatars ist an die aus Japan stammende Anime- bzw. Manga-Kultur angelehnt (Bredikhina 2022).

Ich möchte nachspüren, ob und wie die Streamerin in der Tradition Haraways als materiell-semiotischer Akteur gefasst werden kann. Außerdem wird die Interaktion des *Twitch*-Chats als komplexe, mehr-als-menschliche Intraaktion² eingeordnet. Im Fokus steht dabei die Frage, wie in dieser Rahmung geschlechtliche Artikulationen sichtbar werden und wie Geschlecht in den für das Feld des Gameplay-Livestreaming spezifischen materiell-diskursiven Praktiken hervorgebracht wird.

2. Sprache, Körper, Technologien

Zunächst soll in Donna Haraways »material-semiotics« sowie Karen Barads »material-discursive practices« eingeführt und verdeutlicht werden, wie in diesen Konzepten Körper, Materie und Sprache relational gedacht werden. Beide Arbeiten sind im historischen Kontext der Diskurse um den *linguistic turn* situiert.

2.1 Haraways »material-semiotics«

Die Argumentationen Donna Haraways bewegen sich im historischen Bezugsrahmen der Vereinigten Staaten ab Mitte der 1980er Jahre und dabei vor allem im Kontext des Aufschwungs von Silicon Valley sowie militärischer Technologisierung, dem Zeitalter der »Technoscience«.

Haraway verfolgt ein explizit politisches Wissenschaftsverständnis. Dies führt sie zum einem in ihrem Konzept des »Situiereten Wissens« (Haraway 1991b) aus, in dem sie betont, dass Wissenschaft nicht neutral ist, sondern immer auch die Forscherin in ihrer Situiertheit sowie weitere beteiligte (nicht-)menschliche Akteur*innen miteinbezieht. Zum anderen verdeutlicht sie dieses Verständnis in ihrem Beitrag *The Promises of Monsters* mit dem Begriff der Artikulation. Ausgehend von der Frage: »Who speaks for [whom]« (Haraway 1992: 311) kritisiert sie eine (koloniale) Politik der Repräsentation, unter welcher sie das Sprechen über oder im Auftrag von Dingen, Personen oder Phänomen versteht – von ihr verdeutlicht

2 Das Konzept der Intraaktion wird im Laufe des Beitrags erläutert.

durch die Metapher des »Bauchredens« (ebd.: 314) – und plädiert für eine Politik der Artikulation. Artikulation versteht sie hierbei als eine kollektive Praxis, die verschiedene (nicht-)menschliche Akteur*innen miteinbezieht. Artikulation ist in Haraways Argumentation nicht rein sprachlich zu verstehen. Objekte, Körper und Welt sind aktiv an der Wissensproduktion beteiligt. Sie sind Teil des »apparatus of bodily production« (ebd.: 318). Darunter versteht Haraway »heterogene Gefüge von Praktiken, Diskursen und Technologien, die Körper und Entitäten in je spezifischer Weise hervorbringen« (Hoppe 2021: 91). Artikulation ist eine dynamische und nicht abgeschlossene Praxis, die immer auch in ihrem eigenen Anspruch momenthaft scheitern kann: »Articulation is work, and it may fail.« (Haraway 1992: 314)

Haraways Denkbewegung zwischen hegemonialen Verhältnissen und Utopie bzw. Imagination schlägt sich in ihrem Begriff der Artikulation nieder. Der Ausgang einer kollektiven Artikulationspraxis ist unbestimmt, aber unumgänglich: »It is to put things together, scary things, risky things, contingent things. I want to live in an articulate world. We articulate; therefore, we are.« (Haraway 1992: 351)

Haraway setzt in ihren Überlegungen die Untrennbarkeit von Materiellem und Semiotischem zentral. Einschlägig ist in diesem Zusammenhang insbesondere die von ihr eingeführte Trope der Cyborg. Die Cyborg steht dabei auch für die Überwindung von Dualismen wie Natur/Kultur, Maschine/organischer Körper und Natürlichkeit/Artifizialität, deren Implosion sich in der Cyborg materialisiert (Haraway 1997: 14).

Haraway verortet die Cyborg im Kontext poststrukturalistischer Theorien, welche wie die Cyborg die Gewissheit dessen untergraben, was als Natur gilt. Sie führt aus, dass poststrukturalistische Theorie oft als reine »Textualisierung« (Haraway 1991a [1985]: 152) kritisiert werde. Die Cyborg hingegen, so macht sie an anderer Stelle immer wieder deutlich, ist historisch situiert: »[...] forged in particular, historical, cultural practices. [...] cyborgs are about specific, historical machines and people in interaction [...]«. (Haraway 1997: 14) Die historische Situietheit ergibt sich so nicht zuletzt in der Interaktion (nicht-)menschlicher Akteure.

In der Rezeption wird Haraway daher sowohl als Begleiterin des *linguistic turn* als auch als maßgebliche Impulsgeberin des *material turn*, welcher mit einer Theoretisierung des »eigensinnigen Körpers« einhergeht, diskutiert (Hoppe 2021: 152). Katharina Hoppe sieht hierin die Stärke der Arbeiten von Haraway. Das kontinuierliche »Oszillieren« (ebd.: 152) zwischen (vermeintlichen) Dualismen löst das Versprechen von Haraways Figur der Cyborg ein: In ihr »materialisiert sich [...] das Spannungsverhältnis von Natur und Kultur, von Materie und Diskurs, das zunehmend als verschränkt in den Blick kommt, aber nicht einfach zusammenfällt« (ebd.: 153f). Einerseits ist die Cyborg eingebettet in einen historisch situierten Ursprungszusammenhang des Patriarchats, des Militarismus und des Kapitalismus, andererseits steht die Cyborg durch ihren (nicht-)menschlichen Charakter für Fluidität und die Auflösung von Grenzen. So ist die Cyborg sowohl Utopie als auch Dystopie. Hoppe betont:

Haraway sucht nach utopischen Artikulationen, die tatsächliche Verschiebungen in den realen Verhältnissen bewirken können (ebd.: 165). Auch Jutta Weber führt aus, dass Haraways Arbeiten von der kontinuierlichen Suche nach einer »anderen Artikulation der (Ko-)Konstruktion von Welt durch humane und nicht-humane Akteure« (Weber 2003: 277f) geprägt sind.

Haraway arbeitet nicht nur mit wissenschaftlichen Quellen, sondern auch mit Quellen aus der feministischen Science-Fiction-Literatur. Deren Protagonist*innen stehen für Cyborg-Monster, die Grenzüberschreitungen inkorporiert haben, indem ihre Verkörperungen beispielsweise nicht rein organisch sein müssen und Diskurse sich in ihnen materialisieren. Sie verdeutlicht an diesen die Limitierung rein sprachlicher Vermittlung: »All the characters explore the limits of language; the dream of communicating experience; and the necessity of limitation, partiality, and intimacy«. (Haraway 1991a [1985]: 179) Ihre gesellschaftlich-feministische Utopie ist nicht die einer gemeinsamen Sprache, sondern »of a powerful infidel heteroglossia«³ (ebd.: 181).

Haraways Arbeiten fokussieren auch die Untrennbarkeit von Realität und Fiktion. So ist beispielsweise die Cyborg ein »hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction« (ebd.: 149). Diesen Ansatz verfolgt Haraway unter anderem mit dem Konzept der »Figurationen«. Figurationen sind für Haraway Verdichtungen materieller und diskursiver Praktiken sowie deren Analyse. »In Figurationen fließen Fakt und Fiktion, Materialität und Diskurs zusammen.« (Hoppe 2024: 14) Diese Verdichtungen können beispielsweise hybride Verkörperungen sein. Weitere von Haraway eingeführte Figurationen sind neben der Cyborg beispielsweise die Figuration der *Oncomaus*TM, eine gentechnisch modifizierte Maus aus der Krebsforschung der 1980er Jahre. Die *Oncomaus*TM ist sowohl künstlich als auch natürlich. Diese Figurationen verdeutlichen auch, was Haraway als materiell-semiotisch beschreibt. Sie sind in ihrer Verschlungenheit von Bedeutung und Materie sowie in ihrer historischen Situiertheit materiell-semiotische Akteure. Die *Oncomaus*TM verkörpert z.B. das »word made flesh« (Haraway 2004: 328f). Sie ist »created through the ordinary practices that make metaphor into material fact« (Haraway 1997: 79), da sie sowohl eine Erfindung als auch ein lebendiges Tier ist. In den Figurationen zeigt sich die Gleichzeitigkeit von Utopie und Dystopie. Figurationen versprechen in ihren Geschichten »promise« (ebd.: 2), sind aber auch durch ihre historische Situiertheit eine Bedrohung.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass in Haraways Konzept der »material-semiotics« die Untrennbarkeit von Materie und Semiotik, von Sprache und Körper zentral sind. Dies ermöglicht auch in der konkreten Forschungspraxis einen Zugang zu Gegenständen, die sich wie das Feld des Gameplay-Livestreaming einem Dualismus entziehen. Im Anschluss an Haraway kann Gameplay-Livestreaming

3 Dies bedeutet die Koexistenz vielfältiger sprachlicher Variationen.

als ein komplexes Netzwerk aus Diskurs, Körpern und Technologien betrachtet werden, eingebettet in einen historischen Kontext des großen Einflusses von (Technologie-)Konzernen, von Haraway benannt als das Zeitalter der »Technoscience«. Artikulation bezeichnet für Haraway auch eine konkrete materiell-semiotische Wissenschaftspraxis, welche die Verflechtungen innerhalb dieses Netzwerks zentral stellt. Diesem Wissenschaftsverständnis soll in der Analyse des Fallbeispiels in diesem Beitrag gefolgt werden. In dieser Tradition zeichnet Haraway auch ein Verständnis von Realität, welches von materiell-semiotischer Fluidität geprägt ist. Mit Rückbezug auf Karen Barad (1996) konstatiert sie: »Reality is the fruit of intraaction where material and semiotic apparatuses can not be separated.« (Haraway 1997: 116)

2.2 Barads »material-diskursive practices«

Karen Barad entwickelt (auch in der Auseinandersetzung mit Haraway) das Konzept des agentiellen Realismus. Im Zentrum von Barads »Onto-Epistemologie« steht ein radikales Verständnis von Relationalität und Materie sowie eine konsequente Aufhebung des Subjekt-Objekt-Dualismus. In ihrem Beitrag *Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter* (2003) setzt sich Barad kritisch mit dem *linguistic turn* auseinander, durch den Sprache zu viel Macht zugeschrieben worden sei, und nimmt das als Ausgangspunkt ihrer Theorie des agentiellen Realismus. Barad kritisiert den in ihrer Lesart fehlenden Bezug auf eine Eigensinnigkeit und Aktivität von Materialität und Materie und betont: »the only thing that does not seem to matter anymore is matter« (ebd.: 801). Barad führt an, dass Diskurs immer auch materiell sei: »Discursive practices are not speech acts [...] bearing some unspecified relationship to material practices.« (Ebd.: 821)

Barad legt einen Vorschlag für ein Konzept von Performativität mit einem Fokus auf Intraaktionen und einer nicht-hierarchischen, posthumanen Betrachtungsweise von Materie als integrealem Bestandteil von Performativität vor. In diesem Verständnis von Performativität soll der Fokus weg von Sprache hin zu materiell-diskursiven Praktiken, »doing and actions«, verschoben werden (ebd.: 803). In kritischer Auseinandersetzung mit Butler konstatiert Barad, dass Materie von Butler als passive Masse konstruiert werde, auf die Kultur eingeschrieben wird, und die Aktivität von Materie nicht in den Blick kommt. Außerdem gehe es ausschließlich um den menschlichen Körper – hier kommt Barads posthumaner Ansatz ins Spiel (ebd.: 820f). Barad verfolgt ein explizit relationales und symmetrisches Verständnis von (nicht-)menschlichen Akteuren. Diese interagieren nicht – sie intraagieren. Das bedeutet, Subjekte und Objekte sind keine vorgelagerten interagierenden Akteure, vielmehr entstehen diese erst in der Intraaktion. Durch diese Intraaktionen können als »agential-cut« prozesshaft Differenzen (wie beispielsweise Subjekte und Objekte) entstehen. Handlungsfähigkeit ist somit auch eine Auswirkung dieser Intraak-

nationen: »the primary semantic units are not ›words‹ but material-discursive practices through which boundaries are constituted. This dynamism is agency. Agency is not an attribute but the ongoing reconfigurings of the world.« (Ebd.: 818)

Körper sind demnach keine vorgegebenen, natürlichen Objekte, sondern entstehen in und durch Haraways »apparatus of bodily production« (ebd.: 820). Die Prozesshaftigkeit von Barads Theorieansatz wird durch den theoretischen Rückbezug auf den wiederholenden Charakter von Performativität sichtbar: »performativity is not understood as iterative citationality (Butler) but rather iterative intra-activity.« (Ebd.: 828)

Es wird deutlich, dass auch Barad die Untrennbarkeit von Diskurs und Materialität fokussiert. Im Kontext des Felds des Gameplay-Livestreaming ist das Konzept der Intraaktionen besonders interessant, da es eine analytische Denkbewegung anbietet, die komplexen Verflechtungen von organischen Körpern, virtuellen Körpern, Text und Bildern in deren Prozesshaftigkeit zu begreifen. Barads Konzept kann auch einen Zugang schaffen, die im Feld spezifische Chat-Interaktion theoretisch zu fassen, die von der Untrennbarkeit von Sprache, Bildern und Körpern gekennzeichnet ist.

3. Materiell-semiotische Akteur*innen und mehr als menschliche Intraaktionen im Gameplay-Livestreaming

Der relationale Charakter des materiell-diskursiven bzw. des materiell-semiotischen soll nun anhand des Fallbeispiels der VTuberin *tinyFierce_kitty* expliziert werden. Das Forschungsfeld kann als durchzogen von immanent sichtbaren »vergeschlechtlichten und vergeschlechtlichenden« (Maihofer 2015: 652) Praktiken eingeordnet werden. Dies zeigt sich nicht zuletzt an der breiten populär- und massenmedialen Auseinandersetzung zum Thema Diskriminierung und sexualisierte Gewalt in der Gaming- und Streamingbranche (z.B. GameStar 2022; Prinz 2023). Streamerinnen im Bereich VTube haben oftmals eine überwiegend männliche Community, die sich stark mit ihr verbunden fühlt.

Ich habe die Streamerin *tinyFierce_kitty* in ihrer Wohnung besucht und sie beim Streamen gefilmt. So bin ich als Forschende ebenfalls Teil der im Anschluss skizzierten Intraaktionen. Außerdem wurde eine Aufnahme des Live-Streams aus Zuschauer*innenperspektive angefertigt. Im Stream hat *tinyFierce_kitty* an diesem Tag die Heilerin Sage im Multiplayer-Online-Shooter *Valorant* gespielt. Ich habe der Streamerin das Pseudonym *tinyFierce_kitty*⁴ für ihren Twitch-Namen und das Pseudonym *Siham* für ihren ›Offline-Namen‹ gegeben.

4 Der nicht anonymisierte Name weist ebenfalls einen großen Bezug zu Katzen auf.

Angewandt wurde die Erhebungsmethode der Videographie nach Tuma, Schnettler und Knoblauch (2013) im Rahmen einer fokussierten Ethnographie nach Knoblauch (2001), welche in Teilen virtuell durchgeführt wurde. Die Auswertung der Daten erfolgt mit der Methode der Videointeraktionsanalyse. Für diesen Beitrag habe ich einen exemplarischen Videoausschnitt und die dazugehörige Chat-Interaktion analysiert. Zusätzlich habe ich mit der Streamerin vor Beginn des Streams ein Interview geführt, welches an das biographisch-narrative Interview (Rosenthal 2015) angelehnt war. Dieses wurde in der Analyse nur ergänzend herangezogen.

3.1 Heilerin, Katze, Siham

Im für diesen Beitrag analysierten Videoausschnitt⁵ ist eine dunkle und beengt wirkende Umgebung zu sehen. Die Streamerin, die in weiter Kleidung und gebückter Haltung vor den Bildschirmen sitzt, ist zum Teil nur schemenhaft zu erkennen und scheint in der Analyse des Videoausschnitts an manchen Stellen mit dem Hintergrund zu verschwimmen. Die einzige Lichtquelle stellen drei Bildschirme dar, die die Streamerin anleuchten. An den Wänden laufen Kabel, die schon fast wie mit der Wand verwachsen, netzartig, wirken. Die Streamerin ist umgeben von Technologie (Kabel, Mikrofon, Bildschirme, Tastatur). Sie hält eine Wasserflasche in der Hand. Sie spielt den Online-Shooter⁶ *Valorant* mit insgesamt drei weiteren Mitspielern in der Rolle der Heilerin Sage. Dies wird vor allem auf dem rechten Bildschirm angezeigt. Parallel streamt sie live auf der Plattform Twitch. Dies zeigt der Bildschirm in der Mitte. Sie wird dabei von einer Kamera, die auf dem rechten Bildschirm montiert ist, erfasst und mithilfe einer Software auf Twitch als VTube-Avatar gezeigt. TinyFierce_kitty hat ihren VTube-Avatar selbst entworfen.⁷ Dieser hat lilafarbene, schulterlange Haare sowie lilafarbene Katzenohren, grüne große Augen, eine Brille und helle Haut. Der Avatar trägt einen grünen Rollkragenpullover sowie eine grüne Latzhose, auf der ein Froschgesicht abgebildet ist. Der Avatar ist angelehnt an die sogenannte Kawaii-Ästhetik. Kawaii ist ein popkulturelles Phänomen aus dem Bereich des japanischen Anime, welches für eine spezifisch kindliche Niedlichkeit stehen soll. So macht der Avatar bestimmte Gesichtsausdrücke, wie z.B. die Augen aufzureißen oder verschämt zur Seite zu schauen. Zu sehen ist auf dem Monitor außerdem der Chat, durch den ihre Twitch-Community mit ihr kommuniziert.

5 Dieser Ausschnitt ist nur in meiner selbst erstellten Aufnahme sichtbar, nicht aber für die Zuschauer*innen.

6 Online-Shooter ist ein Videogame-Genre, bei dem Spieler*innen allein oder in Teams in Echtzeit gegeneinander antreten. Ziel ist es, die Gegner*innen (meist durch Schusswaffengebrauch) zu eliminieren. Die Spieler*innen eines Teams kommunizieren dabei per Voice-Chat und bestehen im Fallbeispiel aus zufällig zugeordneten, sich nicht bekannten Spieler*innen.

7 Sie hat eine Ausbildung als Grafikdesignerin gemacht.

Die Streamerin interagiert mithilfe ihres Mikrofons sowohl mit den Mitspielern im Spiel *Valorant* als auch mit ihrer Community, die ihr über *Twitch* zusieht. Im Bereich VTube sprechen die Streamer*innen oft in einer veränderten, höheren Stimmlage, um den spezifischen Kawaii-Effekt zu erzeugen. Diese Stimme nutzt tinyFierce_kitty vor allem im *Twitch*-Stream, im Voice-Chat von *Valorant* benutzt sie die ›Siham-Stimme‹, mit der sie auch außerhalb des Streamens spricht. Diese ist im Vergleich zur VTube-Stimme tiefer, ruhiger und leiser. Links im Bild steht ein Laptop, auf welchem das Programm geöffnet ist, das sie in den *Twitch*-Avatar transformiert. Dort ist der Streaming-Avatar als 2D-Model zu sehen sowie die programmierten Eingabebefehle. So hat zum Beispiel ein Neigen des Kopfes des organischen Körpers von Siham zur Folge, dass der Avatar verschämt zur Seite blickt.

»Vergeschlechtlichte und vergeschlechtlichende« (Maihofer 2015: 652) Praktiken strukturieren die Sequenz. TinyFierce_kitty ist als VTuberin in den Diskurs um spezifisch subkulturelle sexualisierende Praktiken eingebunden. Dies wäre beispielsweise die erwähnte Kawaii-Ästhetik, welche auf einer verkindlichten Weiblichkeitsvorstellung beruht. Des Weiteren lässt sich ein auch monetäres Wechselverhältnis zwischen tinyFierce_kitty und ihrer Community feststellen. Ein Feature auf *Twitch* sind sogenannte redeems, eine Art Belohnung für die Zuschauer*innen. Zuschauer*innen können Kanalpunkte sammeln, beispielsweise durch das Schauen der Streams oder das Einlösen der *Twitch* eigenen Währung namens *Bits*. Im Stream von tinyFierce_kitty gibt es hier die Möglichkeit, den sogenannten *headpet redeem* einzulösen. Hierbei erscheint eine virtuelle Hand und streichelt dem Streaming-Avatar über den Kopf. Ein Mitglied der Community bezeichnet tinyFierce_kitty in einer anderen Situation im Chat als *wifu*,⁸ ein ebenfalls subkultureller Begriff, der auf der Vorstellung einer ›virtuellen‹ perfekten Ehefrau rekurriert.

Die Heilerin Sage hat im Spiel *Valorant* unter anderem die Rolle, ihre Mitspieler zu heilen, ist aber auch offensiv als Kämpferin am Kampfgeschehen beteiligt. In der Videosequenz wird Sage immer wieder im Voice-Chat aufgrund der weiblichen Stimme als das »Andere« (Beauvoir 1992 [1949]: 12; Gray/Vorhees/Vossen 2018: 3) adressiert. So wird sie an einer Stelle beleidigt⁹, an einer anderen Stelle soll sie eine verbale, ebenfalls subkulturell sexualisiert konnotierte Motivation an das Team aussprechen.

8 Dies soll eine japanische Aussprache des Begriffs »wife« (Ehefrau) suggerieren.

9 Konkret wird Sage von den Mitspielern als »Noob« (Anfänger) bezeichnet, eine zunächst geschlechtsneutrale Beleidigung, die auch als Teil der toxischen Interaktionsstrukturen generell in Shootern (Dellwing/Tietz/Vreca 2021: 192) eingeordnet werden könnte. In der sequenziellen Analyse des Datenmaterials wird allerdings deutlich, wie sich sukzessive eine Verbesonderungskampagne gegen Sage aufbaut, nachdem diese als weiblich identifiziert wurde, beginnend mit der Beleidigung »Noob«.

Siham berichtet im Interview, dass sie sich viel mit Geschlechterrollen und Sexismus auseinandersetzt. Sie selbst bezeichnet sich als pansexuell und als Teil der queeren Community. Die Spezifik, die sich in der Sequenz zeigt, ist die Präsenz von drei Körpern, die alle auf unterschiedliche Weise vergeschlechtlicht werden. So können sich immer wieder prozesshaft Deutungszusammenhänge bilden, die in einer anderen Verkörperung in einen neuen Bedeutungszusammenhang überführt werden können. *tinyFierce_kitty* diskutiert beispielsweise die Erfahrungen der Sexualisierung als Heilerin Sage im Spiel *Valorant* parallel mit ihrer Community im *Twitch*-Chat und wandelt diese Erfahrungen in einen Moment der Selbstwirksamkeit um, indem sie die Mitspieler spöttisch als *[S]imps*¹⁰ bezeichnet. Auch kann der vergeschlechtlichte Körper des *Twitch*-Avatars parallel zum als queer empfundenen Selbstverhältnis von Siham stehen. Ermöglicht wird dieses dynamische Selbstverhältnis durch die Relation von Mensch und Maschine, konkret durch die Intraaktion von *tinyFierce_kitty* und der Streaming- bzw. Gaming-Technologie. *TinyFierce_kitty*, Sage und Siham – sie alle sind durch die Verflechtung von Technologie, Materie und Diskurs Teil des »apparatus of bodily production«. Als materiell-semiotische Akteur(e) fließen in ihnen (hegemonialer) Diskurs und Materialität zusammen.

Dies lässt sich auch mit Rückgriff zu Haraways Figuration der Cyborg theoretisch einbetten. Die Künstlerin Lynn Randolph, die eng mit Haraway zusammengearbeitet hat, hat versucht, die zunächst theoretische Figuration der Cyborg im Rahmen eines Gemäldes zu fassen. In diesem sitzt die Cyborg – wie Siham – an einer Tastatur und trägt auf dem Kopf Features einer Raubkatze – wie *tinyFierce_kitty*. Haraway betitelt das Bild mit »A few words about articulation from the actors in the field« (Haraway 1992: 329). Sie schreibt: »The painting maps the articulations among cosmos, animal, human, machine, and landscape in their recursive sidereal, bony, electronic, and geological skeletons. Their combinatorial logic is embodied; theory is corporeal; social nature is articulate.« (Ebd.)

Im Fallbeispiel kann dementsprechend Artikulation als das prozesshafte relationale Verhältnis von Technologie, Körpern und Diskurs gefasst werden. Dabei steht das nicht aufzulösende Oszillieren zwischen Utopie und Dystopie im Zentrum. Queere Momente der Selbstbeschreibung befinden sich im ständigen Wechselspiel mit hegemonialen Weiblichkeitsanforderungen.

10 *Simp* ist ein subkultureller Begriff und steht auf *Twitch* bzw. generell auf Social Media als Bezeichnung für männliche Personen, die versuchen die Aufmerksamkeit einer weiblichen Person durch Gesten der Verehrung, Likes, Kommentare etc. zu bekommen. Der Begriff ist auf *Twitch* gesperrt, daher hat die Streamerin hier von »imps« gesprochen. Implizit ist dem Begriff, das *Simps* als Teil einer spezifischen als marginalisiert empfundenen heterosexuellen geek masculinity (Braithwaite 2016) im nicht-virtuellen Leben keine Aufmerksamkeit von Frauen bekommen könnten.

So fallen in der Streamerin als materiell-semiotischer Akteurin Sage, Siham und tinyFierce_kitty prozesshaft zusammen und trennen sich wieder. Es entsteht in Bezug auf die geschlechtliche Artikulation eine Multiplizierung von Räumen und Ausdrucksformen, die immer wieder auf einen hegemonialen Zusammenhang zurückverwiesen werden. Für die Cyborg beschreibt Haraway diese Gleichzeitigkeit mit dem Begriff von Virtualität. Virtualität meint dabei keinen Gegenentwurf von Realität, sondern kann im Kontext des Fallbeispiels als theoretische Folie die historische Eingebundenheit der Streamerin und ihrer Verkörperung(en) deutlich machen: »S/he is not utopian nor imaginary; s/he is virtual. [...] s/he is constituted by articulations of critical differences within and without each figure.« (Haraway 1992: 329)

3.2 KappaPride

Realität entsteht in Haraways und Barads Ausführungen prozesshaft und eingebettet in ein Netzwerk. Computer sind in diesem Zusammenhang keine eigenständigen »neutralen« Maschinen, sondern »metonymic for the articulations of humans and non-humans« (Haraway 1997: 126). Live-Streaming lässt sich in diesem Verständnis als Netzwerk fassen, in welchem menschliche und nicht-menschliche Akteur*innen spezifische materiell-diskursive Praktiken und dadurch auch sich selbst hervorbringen. Zunächst kann man die Streamerin in ihrem Streamingzimmer betrachten. Die Zuschauer*innen schauen den Stream in der Regel auf ihrem PC, Fernseher oder Smartphone. Dort sehen sie über die ganze Fläche des Bildschirms das Videospiel, links im Bild den VTube Avatar von tinyFierce_Kitty und rechts im Bild den Live-Chat. Gehostet wird der Stream auf der Plattform *Twitch*, die entweder als App oder über den Browser aufrufbar ist. Die dafür benötigten Server sind weltweit in Form von sogenannten Server-Farmen verteilt.

Die Interaktion innerhalb dieses Netzwerks ist davon geprägt, dass sie auf schriftlicher, bildlicher und verkörperter Ebene abläuft und diese Ebenen der Interaktionen miteinander verflochten sind. Die Interaktionen zwischen den Zuschauer*innen und der Streamerin entfalten sich, indem die Zuschauer*innen in den Chat posten und die Streamerin verbal antwortet. Sie hat zum einen eine moderierende Funktion, in dem sie ihr eigenes Videospiel kommentiert sowie Fragen an ihre Community stellt, zum anderen reagiert sie auch auf Kommentare und Fragen, die die Zuschauer*innen in den Live-Chat posten.

Im Chat finden sich neben sprachlichen Mitteilungen auch viele subkulturspezifische Abkürzungen sowie die bereits erwähnten Emotes. Diese stellen einen elementaren Teil der Interaktionen während eines *Twitch*-Streams dar. Emotes sind kleine, oft animierte Grafiken oder Symbole, die verwendet werden, um Emotionen, Insiderwitze oder bestimmte Reaktionen auszudrücken. Es gibt auf *Twitch* ein Set an Emotes, die die Plattform zur Verfügung stellt. Darüber hinaus können die

Streamer*innen selbstkreierte Emotes erstellen. Die User*innen können Zugriff auf diese Emotes erwerben, zum Beispiel durch ein Abonnement des Kanals. Wer sich wie beteiligen kann, ist an die jeweiligen verfügbaren finanziellen Mittel geknüpft.

Eines der beliebtesten Emotes, das auch im Stream von *tinyFierce_kitty* hinter sexuell konnotierte Anspielungen gepostet wurde, ist das Emote Kappa. Es bedeutet, dass der Inhalt ironisch gemeint war. Das Emote zeigt einen ehemaligen Mitarbeiter aus der Gründungszeit von *Twitch* (damals *Justin.tv*) in schwarz-weiß mit einem leichten, subtilen Lächeln.

Um das Emote in den Chat zu posten, kann es entweder aus einer Emote-Liste ausgewählt oder das Wort Kappa in den Chat geschrieben werden. Der Name des Emotes Kappa bezieht sich auf ein humanoides Fabelwesen der japanischen Mythologie, zu dem der Erfinder des Emotes eine enge Verbindung hat. Ihm wird oft ein schelmischer bis boshafter, aber höflicher Charakter zugesprochen, diesen soll auch das Kappa-Emote widerspiegeln.

Das Emote entstammt der Zeit, als auf *Twitch* fast ausschließlich Gameplay-Inhalte gestreamt wurden, und kann daher auch die Zugehörigkeit zur Gaming-Community verdeutlichen. So transportiert das Emote auf der einen Seite die Nähe zu *Twitch* als Plattform und Unternehmen, auf der anderen Seite die spezifische Subkultur der *Twitch*-Community, die sich unter anderem durch einen starken Bezug zur japanischen Mythologie und zur Anime- bzw. Manga-Kultur auszeichnet. *Twitch* führte 2015, vermutlich im Kontext des Equal Marriage Acts, eine queere Variante des Emotes ein: KappaPride. Hier ist das Gesicht in Regenbogenfarben eingefärbt. Das Emote steht vermutlich für den Beginn einer Diversity-Unternehmensstrategie. Auf dem offiziellen X-Account postete das Unternehmen das Kappa-Emote am 26. Juni 2015 mit dem Zusatz »KappaPride #lovewins« (*Twitch* auf X 2015).

Das Emote findet breite Verwendung in der Community, um Support für die LGBTQ-Community auszudrücken oder sich selbst als queer zu positionieren. Es kann auch verwendet werden, um sarkastisch sexuelle Konnotationen zu implizieren. Das Kappa-Emote gehört fest zu den Interaktionen auf *Twitch*. Durch die Einführung von KappaPride lässt sich in der Verwendung des Emotes eine queere Zugehörigkeit verkörpern.

Die Kunstwissenschaftlerin Rachel Linn experimentiert, in Anlehnung an Haraway, mit dem Begriff des Monsters, um das Phänomen des *Twitch*-Chats zu beschreiben. Hierbei stellt sie dessen Nichtkategorisierbarkeit in Bezug auf gängige Interaktionsmuster ins Zentrum. Der *Twitch*-Chat besetzt, so Linn, aufgrund seiner verzweigten Struktur nicht-greifbare Zwischenräume und lässt Grenzen als fluide erscheinen. Im Chat können sich Nachrichten ausbreiten, wiederholen, kopiert werden, Interaktionen können sich kreuzen (Linn 2025: 194).

Linn macht deutlich, dass es sich bei dem *Twitch*-Chat nicht nur um Sprache und Bedeutung handelt, sondern Körper und Körperteile für die Konstruktion des Chat-Monsters eine nicht zu vernachlässigende Rolle spielen. Als Beispiel führt sie Emo-

tes in Form von menschlichen sowie tierischen Körperteilen wie z.B. Köpfe (Kappa-Emote), Arme oder Beine an. Die Interaktionen auf *Twitch* gehen über eine rein sprachliche Vermittlung hinaus: »It constantly brings the reader back to the body (or bodies) of the Twitch chat monster.« (Ebd.: 196) Die verschiedenen verschlungenen »Körperteile« ergeben so ein »monströses« Ganzes.

Emotes können zum einen Körperteile abbilden aber auch davon losgelöst selbst als Körperteile des Chat-Monsters betrachtet werden. Das Phänomen, das Emotes oftmals auf *Twitch* ohne Unterbrechung in großer Anzahl in den Chat gespaßt werden, beschreibt Linn als »filling chat with floating, decapitated heads and other pieces of flesh« (ebd.: 195).

In theoretischem Rückbezug zu Barad kann der *Twitch*-Chat als »Monster« als Ausdruck einer mehr-als-menschlichen Intraaktion gefasst werden¹¹. Diese umfasst Menschen, Technologien, Diskurse und fiktionale Tiere und kann auch politische Praxis werden durch z.B. spezifische queere Emotes. Sie steht aber immer im Zusammenhang des Großkonzerns Amazon und dessen Unternehmensstrategie. So können sie subversives Potential in sich tragen, welches aber immer wieder in seinem kapitalistischen Verwertungszusammenhang gebrochen wird.

4. Schlussfolgerung

»It's not a ›happy ending‹ we need, but a non-ending.«

(Haraway 1992: 327)

Artikulationen können in Anschluss an Haraway und Barad im Forschungsfeld des Gameplay-Livestreaming als Praktiken betrachtet werden, in denen Sprache, Körper und Technologie miteinander verflochten sind. Diese sind spezifisch vergeschlechtlicht. Die Streamerin *tinyFierce_kitty* oszilliert zwischen hegemonialer Weiblichkeitsanforderung, weiblicher Selbstermächtigung und queerer Selbstbeschreibung, die in der relationalen Verbindung von Sage, Siham und *tinyFierce_kitty* jeweils unterschiedlich zutage treten. In der Verbindung von Mensch und Technologie entsteht ein Möglichkeitsraum, der körperliche und damit auch geschlechtliche Grenzen fluide werden lässt. Dennoch bewegt sich diese Fluidität immer im hegemonialen Zusammenhang, der sich materiell-diskursiv

11 Inspiration waren in diesem Zusammenhang auch die Ausführungen von Völker, Handel und Ginster im Kontext von Roboter-Mensch-Interaktionen im Bereich der Pflege. Hierbei konstatieren sie, »dass diese Situation nicht nur als Simulation einer eigentlich authentischen Mensch-zu-Mensch-Interaktion zu begreifen ist, sondern dass es sich um eine komplexe mehr-als-menschliche Intraaktion handelt.« (Völker/Handel/Ginster 2022: 44)

niederschlägt, beispielsweise als virtuelle Hand, die tinyFierce_kitty nach einer monetären Zuwendung durch einen Zuschauer über den Kopf streichelt.

Haraway entwirft ein dynamisch und relational gedachtes Geschlechterverhältnis. Geschlecht entsteht im Fallbeispiel nach meiner durch Haraway inspirierten Deutung in den relationalen Praktiken, die sich aus der spezifischen Verflechtung von Mensch und Technologie ergeben. Geschlecht ist die »Relation between variously constituted categories of men and women (and variously arrayed tropes)« (Haraway 1991a [1985]: 150).

In *A Manifesto for Cyborgs* situiert Haraway die Cyborg in einer »postgender« (Haraway 1991a [1985]: 150) Welt. Weber attestiert Haraway eine zu optimistische Abstraktion dieser Post-Gender-Welt und betont, dass ihrer Meinung nach eher von Verschiebungen von Dualismen als von Auflösungen gesprochen werden sollte (Weber 2003: 271ff).

Im Fallbeispiel wurde deutlich, dass das Auflösen von Grenzen im Gameplay-Livestreaming keine utopische Post-Gender-Welt widerspiegelt. Vielmehr werden hegemoniale Zusammenhänge immer wieder in den materiell-diskursiven Praktiken sichtbar und verdeutlichen somit die von Maihofer beschriebene paradoxe »Gleichzeitigkeit von [...] Wandel und [...] Persistenz« (Maihofer 2007: 297) als wesentliches Strukturelement aktueller Geschlechterverhältnisse.

In Bezug auf den Begriff des Post-Gender beschreibt Haraway in einem späteren Interview 2004: »[...] this is not ›postgender‹ in a utopian, beyond masculine and feminine sense [...]. It is the blasting of necessity, the nonnecessity of this way of doing the world.« (Haraway 2004: 328f) Daran anknüpfend formuliert Hoppe, dass Haraways Arbeiten keine naive Post-Gender-Welt postulieren, sondern dass es vielmehr um Praktiken der kritischen Intervention geht, die die Nicht-Notwendigkeit der vergeschlechtlichten Herrschaftsverhältnisse verdeutlichen sollen (Hoppe 2021: 153; 164). Diese Praktiken finden sich beispielsweise in Haraways Überlegungen zu Artikulationen und situiertem Wissen als explizit kritische Wissenschaftspraktiken. Hier sucht Haraway immer wieder in ihrer Auseinandersetzung mit der Welt, die mehr-als-menschliche Akteure beinhalten muss, Anknüpfungspunkte für eine kritische Wissenschaft. Diesem Wissenschaftsverständnis ist dieser Beitrag in der Darstellung der komplexen Verflechtung von Technologie und Mensch, von Materie und Semiotik im Feld des Gameplay-Livestreaming gefolgt. In der Tradition dieses Wissenschaftsverständnisses zu arbeiten, bedeutet auch in der eigenen wissenschaftlichen Arbeit als Forscherin immer wieder neue Möglichkeiten der Artikulation zu suchen, die hegemonialer Logik und Sprache entgegenstehen, plastisch gedacht in Haraways Metapher der »cyborg heteroglossia« (Haraway 2016: 70) als materiell-semiotischer Praxis. So zeigen sich in meiner Herangehensweise an das Forschungsfeld vergeschlechtlichte und vergeschlechtlichende Praktiken im Fallbeispiel als ambivalente und prozesshafte Artikulationen, die immer wieder in der Aushandlung mit hegemonialer Logik stehen.

Literatur

- Barad, Karen (2003): Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter, in: *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 28(3), 801–831. <https://doi.org/10.1086/345321>
- Beauvoir, Simone de (1992 [1949]): *Das andere Geschlecht*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Bourdieu, Pierre (2012): *Die männliche Herrschaft*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Braithwaite, Andrea (2016): It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity, in: *Social Media & Society* 2(4). <https://doi.org/10.1177/2056305116672484>
- Bredikhina, Liudmila (2022): Babiniku: what lies behind the virtual performance. Contesting gender norms through technology and Japanese theatre, in: *electronic journal of contemporary japanese studies* 22(2).
- Clüver, Claudius/Kanderske, Max/Walsdorff, Finja/Schemer-Reinhard, Timo/Kammler, Arvid/Glaser, Tim (2022): *Game, Play and Material. An Introduction*, in: *Spiel|Formen. Special Issue: Ludomaterialities*, 1–12. <https://doi.org/10.5040/9781350202757.0006>
- Cote, Amanda C. (2020): *Gaming Sexism*, New York: New York University Press.
- Dellwing, Michael/Tietz, Alessandro/Vreca, Marc-André (2021). *Digitaler Naturalismus. Grundlagen der Ethnografie in der Onlineforschung*, Wiesbaden: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-21871-3>
- GameStar (2022): Alles zur Sexismus-Klage gegen Activision Blizzard. <https://www.gamestar.de/artikel/activision-klage-belaestigung,3371892.html>.
- Gray, Kishonna L./Voorhees, Gerald/Vossen, Emma (2018): *Feminism in Play*, Cham: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6>
- Haraway, Donna (1991a [1985]): A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century, in: Donna Haraway, Simians, Cyborgs, and Women. *The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, 149–181.
- Haraway, Donna (1991b): Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective, in: Donna Haraway, Simians, Cyborgs, and Women. *The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, 183–201.
- Haraway, Donna (1992): The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others, in: Lawrence Grossberg/Cary Nelson/Paula Treichler (Hg.), *Cultural Studies*, New York: Routledge, 295–337.
- Haraway, Donna (1997): *Modest_Witness@Second_Millennium. Female_Man_Meets_OncoMouse: Feminism and Technoscience*, New York: Routledge.
- Haraway, Donna (2004): Cyborgs, Coyotes, and Dogs: A Kinship of Feminist Figurations and There are Always More Things Going on than You Thought! Methodologies as Thinking Technologies, in: Donna Haraway, *The Haraway Reader*, London/New York: Routledge, 321–341.

- Haraway, Donna J. (2016): *Manifestly Haraway*, Minnesota: University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816650477.001.0001>
- Hoppe, Katharina (2021): *Die Kraft der Revision: Epistemologie, Politik und Ethik bei Donna Haraway*, Frankfurt a.M.: Campus Verlag.
- Hoppe, Katharina (2024): *Donna Haraway zur Einführung*, Hamburg: Junius.
- Knoblauch, Hubert (2001): Fokussierte Ethnographie: Soziologie, Ethnologie und die neue Welle der Ethnographie, in: *Sozialer Sinn* 2(1), 123–141. <https://doi.org/10.1515/sosi-2001-0105>
- König, Tomke/Wolf, Benedikt (2024): Die Leibsprache der Geschlechter. Eine Intervention, in: *GENDER. Zeitschrift für Geschlecht, Kultur und Gesellschaft* 16(3), 231–247. <https://doi.org/10.3224/gender.v16i3.16>
- Krzywinska, Tanya/Brown, Douglas (2016): Games, gamers and posthumanism. in: Michael Hauskeller/Philbeck, Thomas D./Carbonell, Curtis D. (Hg.), *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*, London: Palgrave Macmillan, 192–201. https://doi.org/10.1057/9781137430328_20
- Linn, Rachel (2025): Performing Monstrosity in Twitch Chat, in: Sarah Stang/Mikko Meriläinen/Joleen Blom/Lobna Hassan (Hg.), *Monstrosity in Games and Play. A Multidisciplinary Examination of the Monstrous in Contemporary Cultures*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 183–200. <https://doi.org/10.1515/9789048556632-010>
- Maihofer, Andrea (2007): Gender in Motion. Gesellschaftliche Transformationsprozesse – Umbrüche in den Geschlechterverhältnissen? Eine Problemskizze, in: Dominique Grisard/Jana Häberlein/Anelis Kaiser/Sibylle Saxer (Hg.), *Gender in Motion. Die Konstruktion von Geschlecht in Raum und Erzählung*, Frankfurt a.M.: Campus, 281–315.
- Maihofer, Andrea (2015): Sozialisation und Geschlecht, in: Klaus Hurrelmann/Ullrich Bauer/Matthias Grundmann/Sabine Walper (Hg.), *Handbuch Sozialisationsforschung*, Weinheim: Beltz, 850–870.
- Prinz, Mick (2023): Gamergate 2.0? Streamerinnen als Feindbild toxischer und reaktionärer Communitys. <https://www.belltower.news/gamergate-2-0-streamerinnen-als-feindbild-toxischer-und-reaktionaerer-communitys-151601/>
- Rosenthal, Gabriele (2015): *Interpretative Sozialforschung*, Weinheim: Beltz.
- Taylor, T. L. (2018): *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton: Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9780691184975>
- Tuma, René/Schnettler, Bernt/Knoblauch, Hubert (2013): *Videographie*, Wiesbaden: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-18732-7>
- Twitch auf X (2015): KappaPride #LoveWins. <https://x.com/twitch/status/614503058903425024>
- Völker, Susanne/Handel, Lisa/Ginster, Jakob (2022): Mehr-als-menschliche Intraaktionen. Sorge und Ethik in »smarten Welten«, in: Mara Kastein/Lena We-

- ber (Hg.), *Care-Arbeit und Gender in der digitalen Transformation*, Weinheim/Basel: Beltz Juventa, 37–51.
- Walsdorff, Finja/Kanderske, Max/Clüver, Claudius (2024): Gender und Spielkultur. Ein Plädoyer für eine genderorientierte Spielforschung, *Spiel|Formen – Zeitschrift für Play & Game Studies* 3, 1–15.
- Waszkiewicz, Agata (2020): ›Together They Are Twofold‹: Player-Avatar Relationship Beyond the Fourth Wall, in: *Journal of Games Criticism* 4(1). <https://gamescriticism.org/2023/07/25/together-they-are-twofold-player-avatar-relationship-beyond-the-fourth-wall/>
- Weber, Jutta (2003): *Umkämpfte Bedeutungen: Naturkonzepte im Zeitalter der Technoscience*, Frankfurt a.M./New York: Campus.