

# YOUNG ACADEMICS

Medien- und  
Kommunikations  
wissenschaft 3

Ronja Weidemann

## Playing (Game-)Identities

Identitätsprozesse in der Beziehung  
zwischen Let's Player:in, Avatar  
und Community

# YOUNG ACADEMICS

Medien- und Kommunikationswissenschaft | 3



Ronja Weidemann

# **Playing (Game-)Identities**

**Identitätsprozesse in der Beziehung  
zwischen Let's Player:in, Avatar  
und Community**

Mit einem Vorwort von Jun.-Prof. Dr. Melanie Fritsch

**Tectum Verlag**

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

Young Academics: Medien- und Kommunikationswissenschaft; Bd. 3

© Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2023  
ePDF 978-3-8288-5067-5  
(Dieser Titel ist zugleich als gedrucktes Werk unter der ISBN 978-3-8288-4931-0 im  
Tectum Verlag erschienen.)  
ISSN 2940-3766

Gesamtverantwortung für Herstellung:  
Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG

Alle Rechte vorbehalten

Besuchen Sie uns im Internet  
[www.tectum-verlag.de](http://www.tectum-verlag.de)

**Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek**  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation  
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische  
Angaben sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

# Vorwort

*Jun.-Prof. Dr. Melanie Fritsch*

Let's Plays sind ein mittlerweile kaum mehr wegzudenkender Bestandteil der digitalen Spielekultur. Können die einen nicht nachvollziehen, was daran reizvoll ist, jemandem beim Spielen eines digitalen Spiels zuzusehen, folgen die anderen eifrig den Live-Streams ihrer präferierten Let's Player\*innen auf Twitch oder schauen die auf Plattformen wie YouTube hochgeladenen Videos. Eine mögliche Erklärung für die Attraktivität von Let's Plays liegt in der Art und Weise, wie Let's Player\*innen ihre Inhalte inszenieren. Denn anders als Walk- oder Playthroughs, bei denen es vor allem darum geht, Lösungswege oder zumindest Optionen für einen Spieldurchlauf aufzuzeigen, lassen sich Let's Plays als eine Form der medial inszenierten unterhaltenden Spielperformance verstehen: Let's Player\*innen spielen nicht nur das Spiel, sondern kommentieren zugleich ihr eigenes Spielerleben, teilen ihre Eindrücke und geben zusätzliche Informationen, sowohl zum Spiel oder zur Spielreihe, aber auch – augenscheinlich – zu sich selbst. Manche Let's Player\*innen sind dabei nur aus dem Off zu hören, andere wiederum filmen sich während des Spielens selbst, so dass die Zuschauenden nicht nur die Stimme, sondern auch Mimik und Gestik rezipieren. Diese Rezeption geschieht, wie bereits erwähnt, entweder während eines Livestreams oder im Nachgang vermittels einer Aufzeichnung. In beiden Fällen können die Rezipierenden auf das Geschehen mit Hilfe von Livechatfunktionen oder der Kommentarfunktion reagieren, miteinander diskutieren oder sich auch an die Let's Player\*innen wenden. Des Weiteren können Reaktionen in Form von Likes und Dislikes, Kanalabonnements oder Emojis vermittelt, es können aber auch eigene Videos als Antwort produziert und gepostet werden oder eine Diskussion auf anderen Plattformen wie TikTok,

X (früher Twitter) oder Instagram, Reddit oder in der Gamingfachpresse erfolgen.

Was offenbar als fankulturelle Praxis in den 2000er Jahren begann,<sup>i</sup> hat sich für einige zu einer profitablen Profession entwickelt: Wenn sich Stars der Szene wie „Gronkh“, „Gnu“, „Sarazar“, „HandofBlood“ oder die Mitglieder der Gruppe „PietSmiet“ durch ein digitales Spiel arbeiten, schauen Tausende zu, ihre Videos werden hunderttausendfach, manchmal sogar millionenfach abgerufen und je nach Plattform z.B. über Werbung oder direkte Zahlungen der Zuschauer\*innen monetarisiert. Die Reichweite, die manche Let’s Player\*innen generieren, macht sie außerdem als Marketinginstrument für die Spieleindustrie interessant. Hinter den großen Namen stehen nicht selten ganze Teams von Social-Media- oder Marketing-Agenturen, die Streams und Videos werden professionell produziert und über mehrere Plattformen und Kanäle vermarktet. Es handelt sich bei Let’s Plays also nicht nur um eine komplexe, sondern gleichzeitig reichweitenstarke mediale Form und Kommunikationssituation, die in Deutschland zwischen 2017 und 2019 sogar eine juristische Debatte um die Frage auslöste, ob es sich bei live gestreamten und redaktionell gestalteten Bewegtbildangeboten wie Let’s Plays um Rundfunkangebote handle.<sup>ii</sup> Neben solchen Fragen bieten auch die gebotenen Inhalte immer wieder Stoff für teilweise hitzige Debatten innerhalb der Communities und in einigen Fällen auch über sie hinaus, wenn Let’s Player\*innen umstrittene Titel präsentieren oder während ihrer Streams Handlungen innerhalb des präsentierten Spiels ausführen, die zu kontroversen Diskussionen bis hin zu sogenannten „Shitstorms“ führen. Auch während der Streams oder Videos geäußerte Ansichten und persönliche Meinungen können Gegenstand solcher Diskussionen werden. Für die Rezipient\*innen stellt sich dann schnell die Frage, wie sie sich in solchen Kontroversen verhalten, wie weit die Identifikation mit Let’s Player\*innen und dem, was sie und ihre Community öffentlich vertreten, geht oder ob man sich selbst eher als distanzierte\*r Zuschauer\*in betrachtet, die zwar die Inhalte schätzt oder zumindest unterhaltsam findet, sich jedoch

---

i Vgl. Ackermann 2017a, S. 2-4.

ii Vgl. Medienanstalten o.D.

nicht tiefer emotional mit den gespielten Spieletiteln und/oder den Let's Player\*innen verbunden fühlt.

Let's Plays werfen insofern eine ganze Reihe interessanter und vielschichtiger Fragen auf. Neben Aspekten der Identifikation, Subjektbildung, Authentizität, sozialer Rollen und Rollenzuschreibungen sowie ethischer Fragen, lässt sich über Let's Plays und die Diskussionen um sie herum zum Beispiel gleichermaßen als spielkulturelle Momentaufnahme oder Zeitdokument nachdenken, als Form der medialen Performance, als kommerziellen Zwecken dienendes Entertainmentformat, als fankulturelle Praxis oder eine Betrachtung aus didaktischer oder medienpädagogischer Perspektive anstellen.<sup>iii</sup>

Obschon Let's Plays recht schnell Gegenstand der Forschung wurden,<sup>iv</sup> bieten sie insofern viele Ansatzpunkte aus verschiedenen Fachperspektiven und natürlich auch und gerade für die Game Studies.

Ronja Weidemann hat hierzu mit ihrer Arbeit *Playing (Game-) Identities: Identitätsprozesse in der Beziehung zwischen Let's Player:in, Avatar und Community* einen spannenden Beitrag geliefert, der für die Forschung zu Let's Plays aus Sicht der medienkulturwissenschaftlichen Game Studies einen weiteren Baustein liefert. Entstanden ist die vorliegende Publikation als Masterarbeit im Coronajahr 2021 im Studiengang Medienkulturanalyse an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Ronja Weidemann befasst sich mit dem Thema personaler und sozialer Identität in Bezug auf die Avatar-Spieler\*innen-Beziehung bei Spieler\*innen in der Sonderrolle von Let's Player\*innen und untersucht, wie sich die Bindung von Let's Player\*innen und den jeweils gespielten Avataren vermittelt verbaler Äußerungen vor dem Hintergrund von Theorien zur Identitätsentwicklung und unter Einbeziehung von Ansätzen der Game Studies beschreiben lässt. Wie gestaltet sich vor dem Hintergrund der spezifischen Medialität digitaler Spiele das Verhältnis von Avatar und Spieler\*in in der Rolle der Let's Player\*in? Wieviel Nähe, wieviel Distanz ist in dieser spezifischen Konstellation möglich und nötig, wie drückt sich das in verbalisierter

iii Vgl. z.B. den Sammelband Ackermann 2017b, in dem viele der hier genannten Perspektiven aufgegriffen werden.

iv Vgl. z.B. Kremser 2015, Ackermann 2017b, LaRell Anderson 2017, Wirman und Jones 2019 oder Beil, Freyermuth und Schmidt 2021.

Form aus? Wie agieren und reagieren Let's Player\*innen innerhalb des gespielten Spiels durch, mit und gegenüber den gespielten Avataren eingedenk der Tatsache, dass sie und ihre Handlungen selbst beständig Gegenstand der Beobachtung durch eine externe Instanz sind, an deren Bewertung insbesondere bei professionellen Let's Player\*innen zum einen auch die eigene Existenz hängt, zum anderen jedoch auch Fragen der Vorbildfunktion und damit einhergehenden Verantwortlichkeiten im Raum stehen? Untergliedert in die Unterkapitel „Me“ (Ich-Identität), „You“ (soziale Identität) und „Us“ (Interaktivität und gemeinsames Handeln) beleuchtet die Autorin anhand der konkreten Fallbeispiele folgerichtig nicht nur die Beziehung zwischen Spieler\*in in der spezifischen Rolle der Let's Player\*in und Avatar, sondern bezieht zugleich das Verhältnis von Community und Let's Player\*in mit in ihre Überlegungen ein. Dabei gelingt es ihr, präzise und fokussiert das klar abgesteckte Feld ihres Interesses abzuschreiten sowie angrenzende Diskurse mit- und weiterzudenken und anregende Impulse für eine weitere Diskussion zu geben.

Ackermann, J., 2017a. Einleitung: Phänomen Let's Play - Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatierungsphänomens. In: Ackermann, J., Hrsg. *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS, 1-15.

Ackermann, J., Hrsg., 2017b. *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS.

Beil, B., Freyermuth, G. S. und Schmidt, H.-Ch., Hrsg., 2021. *Paratextualizing Games: Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*. Bielefeld: transcript.

Kremser, N., 2015. Let's Play! Eine theoretische Annäherung im Rahmen von Participatory Culture und die Frage nach der verlorenen Interaktivität. *Paidia: Zeitschrift für Computerspielforschung*. Verfügbar unter <https://paidia.de/lets-play-eine-theoretische-annäherung-im-rahmen-von-participatory-culture-und-die-frage-nach-der-verlorenen-interaktivitat/>, zuletzt abgerufen am 4. September 2023.

LaRell Anderson, S., 2017. Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 17(1). Verfügbar unter <https://gamestudies.org/1701/articles/Anderson>, zuletzt abgerufen am 4. September 2023.

Medienanstalten, o.D. *Rundfunk oder nicht? Erläuterungen zur PietSmiet TV-Entscheidung der ZAK* [online]. Verfügbar unter <https://www.die-medienanstalten.de/atrium/rundfunk-oder-nicht-erlaeuterungen-zur-pietsmiet-tv-entscheidung-der-zak>, zuletzt abgerufen am 4. September 2023.

Wirman, H. und Jones, R., 2019. Let's Play Performance as Transgressive Play. In: Jørgensen, K. und Karlsen, F., Hrsg. *Transgression in Games and Play*. Cambridge [Mass.]: The MIT Press, 99-113. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/11550.003.0010>.



# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung</b> .....	1
<b>2. Der Avatar</b> .....	5
2.1 Avatar-Spieler:in-Beziehung – zentrale Konzepte .....	8
<b>3. Die Fallbeispiele – Grundlagen</b> .....	11
3.1 Let's Plays – Kontextualisierung und Problemdiskussion .....	11
3.2 Die Analysegegenstände – <i>What Remains of Edith Finch</i> , <i>Life is Strange</i> , <i>Until Dawn</i> .....	17
3.3 Exkurs: Immersion, Involvement und Flow .....	21
<b>4. Identität</b> .....	23
4.1 „Me“: Personale Identität/ Ich-Identität .....	28
4.1.1 Selbstpräsentation .....	32
4.1.2 Distanzierung .....	38
4.1.3 Wertekonstellationen und -entscheidungen .....	48
4.2 „You“: Soziale Identität .....	60
4.2.3 Interaktion .....	70
4.2.4 Parasoziale Interaktion und Beziehung .....	74
4.2.5 Soziale Spiegelungsprozesse .....	78
4.3 „Us“ .....	80
4.3.1 Interaktivität: Gemeinsames Handeln .....	90
4.3.2 Narrative Identität – Vergessen und Erinnern .....	92
4.3.3 Körperbild und Körperschema .....	99

<b>5. Fazit &amp; Ausblick .....</b>	<b>105</b>
<b>6. Literatur .....</b>	<b>109</b>
<b>7. Ludografie .....</b>	<b>113</b>
<b>8. Quellenverzeichnis .....</b>	<b>115</b>
<b>9. Anhang .....</b>	<b>119</b>
<b>Danksagung .....</b>	<b>127</b>

# 1. Einleitung

Die Frage nach der Identität begleitet die Menschheit vermutlich seit Anbeginn.<sup>1</sup> So findet sie Ausdruck in zahlreichen und vielfältigen Auseinandersetzungen und bildet eine zentrale Thematik in Kunst und Literatur.<sup>2</sup> Als wesentlicher Bestandteil des menschlichen Handelns und Empfindens durchdringt sie sämtliche Lebensbereiche und ist daher wahrscheinlich auch im Videospiele wirksam. Von besonderem Interesse ist dabei das Verhältnis zwischen Spieler:in und Avatar, welches potentiell sowohl zur eigenen Selbstpräsentation und -vergewisserung<sup>3</sup> als auch zur Ausbildung sozialer Identitätsprozesse dienen könnte. Demnach thematisiert die vorliegende Masterarbeit identitätsstiftende sowie -spiegelnde Vorgänge bei Spieler:innen<sup>4</sup> im Kontext des Videospiele bzw. Let's Plays.<sup>5</sup> Hierfür sollen Theorien zur personalen und sozialen Identität erläutert und diskutiert sowie in Hinblick auf ihre potentielle Eignung in jenen Let's Play geprüft werden. Neben dem großen Fokus auf der theorieorientierten Arbeit mit den

---

1 Vgl. Danzer 2017, S. 2.

2 Vgl. Danzer 2017, S. 3.

3 Vgl. Danzer 2017, S. 3.

4 Spieler:innen und Let's Player:innen werden hier und im Folgenden synonym verwendet, da sie zeitgleich in beiden Rollen zu verorten sind (dabei bezeichnet Spieler:innen im Kontext der Fallbeispiele immer die eruierten Let's Player:innen).

5 Unter „Let's Play“ wird hier die publizierte Aufzeichnung des Spielens von Videospielen bezeichnet, die sich i. d. R. durch eine zeitgleiche Kommentierung der spielenden Personen auszeichnet und dabei ein antizipiertes Publikum miteinbezieht (eine genauere Definition wird noch in Kapitel 3.1 erfolgen). Die Wahl von Let's Plays als Analysegrundlage war vor allem durch die aufgezeichneten Verbalisierungen motiviert, welche eine Interpretation möglicher Identitätsprozesse im Moment des Spielens ermöglicht. Da im Kontext des Let's Plays aber u. a. die Faktoren des Entertainments und der antizipierten Zuschauerschaft beachtet werden müssen, wird hier zusätzlich noch die Community in die Betrachtung mit einbezogen. Darüber hinaus muss beachtet werden, dass die Übertragung der hier erarbeiteten Erkenntnisse auf allgemeines Spieler:innenverhalten durch die spezifischen Eigenschaften des Unterhaltungsformat Let's Play nicht ohne weiteres möglich ist bzw. weitere, andere Methoden zur Prüfung und Analyse bedarf.

primär soziologischen und psychoanalytischen Theorien, liegt ein zweiter Schwerpunkt dieser Auseinandersetzung auf der Identifikation und Interpretation möglicher Identitätsprozesse bzw. ihrer Verbalisierung (insbesondere hinsichtlich der sich entwickelnden Beziehung zwischen den Let's Player:innen, dem Avatar sowie der rezipierenden Community<sup>6</sup>). Spezieller soll die Verwendung der Personalpronomen „ich“, „du“, „sie/ „er“ bzw. „wir“ durch die Spielenden in direktem Bezug zum theoretischen Diskurs analysiert werden. Dabei erfolgt die Analyse unter qualitativen, nicht quantitativen Gesichtspunkten: Es werden einzelne Sequenzen herausgegriffen, die auffällige Konstellationen in der Verwendung der Personalpronomen aufweisen bzw. in ihrem Wechsel bemerkenswert sind und Rückschlüsse auf individuelle Identitätsprozesse der Let's Player:innen ermöglichen. Neben der Artikulation wird zudem, wenn es den Forschungsfragen dienlich ist, die Inszenierung seitens des Spiels in der betreffenden Szene einbezogen.

Die Ausgangshypothese dieser Arbeit bildet die Annahme, dass die Bindung von Spielenden und ihren Avataren über die Identitätsentwicklung bzw. über zentrale Identitätsprozesse näher erläutert werden könnte. Als Grundlage hierfür dienen primär psychoanalytische und soziologische Auseinandersetzungen mit dem Thema Identität, u. a. von Heinz Abels, Erik Erikson, Gerhard Danzer, Erving Goffman und George Herbert Mead sowie einzelne philosophische Ansätze. Zunächst erfolgt eine theoretische Einordnung der für diese Arbeit wichtigen Begrifflichkeiten und Konzepte. Zu diesen zählen der Avatar bzw. die Avatar-Spieler:in-Beziehung sowie das Let's Play. Daraufhin werden die für die Analyse gewählten Fallbeispiele näher erläutert. Die Auswahl umfasst die Videospiele *Until Dawn* (Supermassive Games; Sony Computer Entertainment 2015), *Life is Strange* (Donnod Entertainment; Square Enix Ltd 2015) sowie *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow; Annapurna Interactive 2017) bzw. diverse deutschsprachige Let's Plays dieser Games.<sup>7</sup> Daran anschließend erfolgt der

---

6 Definition der Community laut Duden: „Gemeinschaft, Gruppe von Menschen, die ein gemeinsames Ziel verfolgen, gemeinsame Interessen pflegen, sich gemeinsamen Wertvorstellungen verpflichtet fühlen; Gemeinde (3b) (besonders der Nutzer im Internet)“; Duden o. J.

7 Ausgewählte Let's Player:innen: Corrupted, Gronkh, Schauerland, tyraphine, Domtendo, LittleConfusedBrain, Pandorya, Bruugar und KeysJore; bewusst ausgeklam-