

Mats' Transitionen mit und durch Player-Avatar-Beziehungen

Die fantastischen Transitionen des Ibelins

Kolja J. Kurzer und Daniel Ivanov

*Beitrag zur Veranstaltung »Digitale Körper in Transitionen: Avatare in Spiel und Gesellschaft«
der Sektion Medien- und Kommunikationssoziologie*

Player-Avatar-Relations als Spektrum

Was ist ein Avatar? Darunter lässt sich zunächst ein stellvertretender interaktiver Körper eines Nutzers verstehen (Banks 2013, S. 53). Im Hinblick auf den Nutzer geht der Avatar, Rune Klevjer zufolge, über die Werkzeugfunktion hinaus. Das Werkzeug lässt sich zwar – wie der Avatar – als Erweiterung des Nutzerkörpers lesen, doch bewohnt das Werkzeug keine eigene Umwelt. Das Werkzeug wirkt lediglich auf die Umwelt ein. Für Klevjer ist ein Hammer eine instrumentelle Erweiterung des Nutzers, der Avatar hingegen eine reflexive (2022, S. 100). Der Avatar bewohnt eine eigene Umwelt, welche sich üblicherweise von der seines Nutzers unterscheidet. Folglich ist der Avatar anderen Affordanzen¹ ausgesetzt als sein Nutzer.

Somit ergibt sich eine Symmetrie und eine Asymmetrie zwischen Nutzer und Avatar. Einerseits steuert der Nutzer den Avatar (etwa mit Maus und Tastatur im Falle eines Videospielcharakters). Andererseits unterscheiden sich die Umwelten des Avatars und des Nutzers erheblich voneinander. Gerade digitale Spiele beabsichtigen in der Regel alternative Welten zu schaffen.

Die Kommunikationswissenschaftlerin Jaime Banks geht davon aus, dass es bei Spieler-Avatar-Beziehungen einen „sense-making process“ gäbe, in dem Spieler:innen ihre zwei Körper – ihren physischen und ihren digitalen Körper – miteinander vermitteln. Die Form dieser Vermittlung stehe in einem Zusammenhang mit der Art der Player-Avatar-Relationship (PAR), die sich zwischen Nutzer und Avatar entwickelt und welche Banks zufolge unterschiedliche Formen annehmen könne. In ihrer Dissertation, bei der sie den PAR von Spieler:innen von *World of Warcraft* (WoW) nachgeht, arbeitet Banks vier PAR-Typen heraus (Banks 2013, S. 254).

¹ Wir verwenden Affordanzen nah an der Diktion James W. Gibsons in seinem ökologischen Zugang zur Perzeption. Als Begriff, der die Unterteilung in Subjekt und Objekt aufheben möchte und die wechselseitige Bedingtheit der Ermöglichung der Handlungen und Wahrnehmungen anerkennt (Gibson 2015, S. 219). Wir übernehmen auch die Diktion der Nische als Set an Affordanzen (Gibson 2015, S. 220).

Banks differenziert die PAR nach den Ausprägungen von vier Merkmalen: der Selbstdifferenzierung, der emotionalen Intimität, der wahrgenommenen Agency sowie den Spielepraktiken (siehe Abbildung 1). Selbstdifferenzierung bezieht sich darauf, wie distinkt sich der Spielende vom Avatar erlebt. Das Merkmal der emotionalen Intimität umfasst die Wahrnehmung der Nähe zwischen Spieler:in und Avatar. Das Spektrum der Agency kann in der parasozialen Beziehung auf einem Pol ganz dem Spielenden, auf dem anderen Extrem nahezu komplett dem Avatar zugerechnet werden. Mit den Spielepraktiken ist der Umstand gemeint, dass bestimmte PAR tendenziell mit bestimmten Spielepraktiken korreliert auftreten.

Wie oben angedeutet, spricht sich Banks dafür aus, den Avatar auch als soziale Beziehung gelten zu lassen. Damit reiche die PAR von einer instrumentellen bis hin zu einer sozialen Beziehung. Mit anderen Worten erstreckt sich die PAR über ein Spektrum von einer geringen bis hin zu einer hohen Sozialität. Der Avatar reicht von einem Gegenstand – Avatar-as-Object – bis hin zu einem Gegenüber – Avatar-as-Social-Other (Banks und Bowman 2016, S. 3ff.).

Der Fall Mats Steen

In diesem Beitrag exemplifizieren wir einige Typen von Spieler-Avatar-Beziehungen anhand des Verhältnisses von Mats Steen und seinem Avatar Ibelin, den er in WoW einsetzt. Diese Ausarbeitung fußt auf unserem Artikel "Gaming as a 'gateway to wherever your heart desires'? Between Escape and Resonance: A Case Study of Ibelin as the Extended Body of Mats Steen" (im Druck). Eine unserer Hauptquellen stellt für uns der Dokumentarfilm *Das fantastische Leben des Ibelin* aus dem Jahre 2024 dar (Ree 2024). Die Regie übernahm Benjamin Ree, nachdem er auf Ibelins Geschichte in einem Artikel von Mats' Onkel stieß. Dadurch gelangte Ree an Robert Steens (Mats' Vater) Filmaufnahmen, die Mats' Leben dokumentieren und in Rees Produktion verwendet wurden. Der Originaltitel *Ibelin* lässt Mats' Avatar als Protagonisten der Dokumentation erscheinen, obwohl die Dokumentation offenkundig auch von Mats handelt. Auf die Verbindung der Namen Mats und Ibelin soll noch zurückgekommen werden.

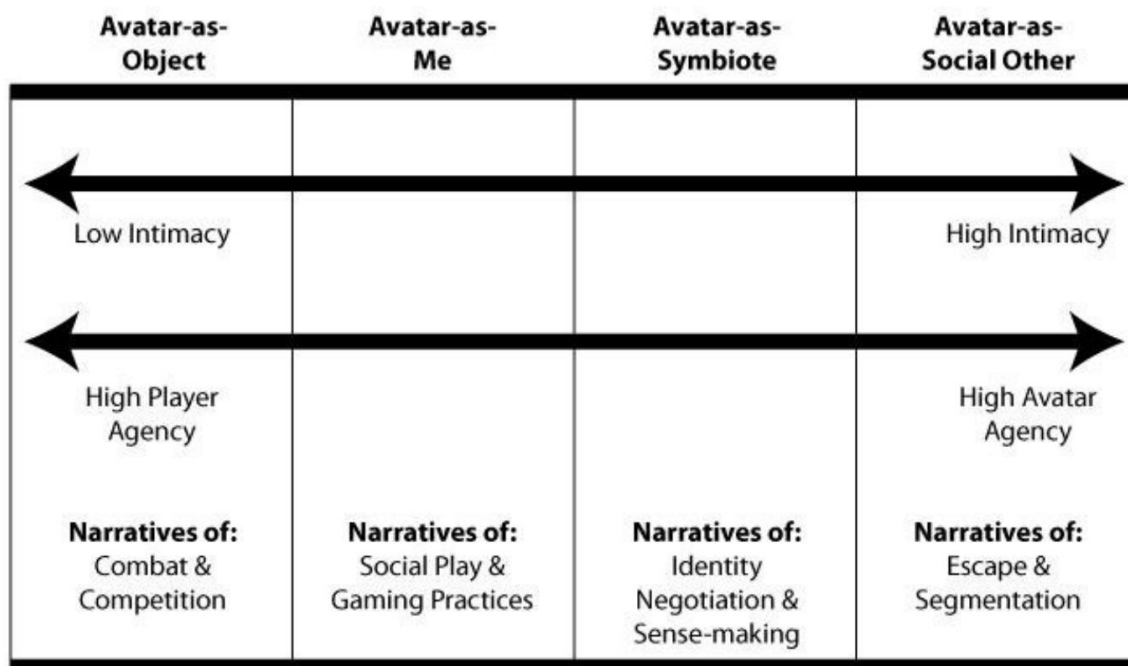


Abbildung 1: Typologie der Player-Avatar Relationships (aus Banks 2013, S. 185)

Als weitere Hauptquelle nutzen wir Mats' Onlineblog *Musings of life*. Der Blog umfasst 10 Einträge. Neun der Einträge stammen von Mats und wurden in einem Zeitraum vom 16. Juli 2013 bis zum 11. Dezember 2013 veröffentlicht. Dort schreibt er über seine Gedanken, Ängste, Erinnerungen und Freuden als eine Person mit der seltenen Muskelschwunderkrankung Duchenne. Mats Steen wurde in Oslo (Norwegen) am 3. Juni 1989 geboren und starb aufgrund seiner angeborenen Erkrankung mit 25 Jahren am 18. November 2014. Der zehnte Eintrag mit dem Titel „The Journey has Come to an End“ vom 19. November 2014 ist unter anderem mit den Namen von Mats' Mutter und Vater unterschrieben. Dort teilen sie den Leser:innen mit, dass ihr Sohn am Tag zuvor um 23:45 Uhr verstorben sei. Weiterhin haben wir Foreneinträge und Blogposts von Ibelins Clanmitgliedern zur Verdichtung des Falles herangezogen.

Zur Kontextualisierung des Falles wird Mats Steens Krankheit Duchenne vorgestellt, welche zunehmend seine Handlungsmöglichkeiten eingeschränkt hat. Anschließend wird das Computerspiel WoW vorgestellt und die besondere Verbindung, die Mats hier mit seinen Avataren, zentral mit seinem Avatar Ibelin, eingeht. Das Kernstück bilden die konkreten Transitionen, die wir aus dem Fallmaterial ausgewählt haben. Erste theoretische Entwürfe, die Jamie Banks zur Transition zwischen verschiedenen PAR-Typen anzeichnete, werden genutzt, um diese Transitionen zu erhellen und so zugleich die theoretischen Entwürfe zu erweitern. Betrachtet werden Transitionen zwischen verschiedenen Typen der Player-Avatar-Relationships, aber auch die Transition in eine Welt eigener Ordnung, die durch die Avatar-Beziehung ermöglicht wird. Dazu gehören das Erlernen von Fähigkeiten mit dem Avatar und die spätere Verknüpfung mit der eigenen Identität sowie die Ermöglichung von Erlebnissen, die für Mats im körperlichen Leben Oslos verwehrt blieben.

Duchenne

Die muskuläre Dystrophie Duchenne ist laut Khadilkar et al. (2018) die genauestens untersuchte, früh einsetzende Form von Dystrophien (Kap. 9), die seit über 100 Jahren bekannt ist (Emery 2015, S. 1). Zellen müssen sich zyklisch regenerieren; bei Duchenne werden bei der Regeneration von Muskelfasern diese zunehmend durch Binde- und Fettgewebe ersetzt. Mats' Erkrankung verläuft dabei parallel zur Lehrbuchbeschreibung: „weakness of the intercostal muscles. About halfway through the course of the disease, a gradual deterioration begins in the pulmonary function [...] By the later stages, there is a significant reduction in the total lung capacity and an increase in the residual volume“ (Emery 2015, S. 41).

Mit der Größe der Muskelgruppen steigt bei Duchenne die Anfälligkeit für Fehler der Regeneration, daher werden die unteren motorischen Fähigkeiten zuerst beeinträchtigt. Zudem entwickeln sich motorische Fähigkeiten bei Kleinkindern langsamer. Im Alter von 9–12 Jahren haben sich Mats' Probleme beim Laufen so weit verstärkt, dass die Hilfe eines Rollstuhles nötig wird (vgl. Khadilkar et al. 2018, Kap. 9). Mats schreibt in seinem Blog dazu:

„Ah, childhood, where I was still at my best. I could walk until I was eight years old or so, but in spite of that I was still fairly strong. I could wheel myself around, sit in a normal chair without falling over, and best of all I could breathe perfectly well! No stupid masks and machines.“²

Duchenne nahm Mats die Fähigkeit, die Welt zu erlaufen. „When the weather is nice I enjoy an evening walk [...]. Losing the ability to walk was one of the darkest days I remember, but it had a few perks.“³ Duchenne verkleinert den Bereich der Welt, den Mats erreichen kann. Mats betont wiederholt seine Liebe für das Laufen und in WoW geht er dieser Liebe durch und mit seinem Avatar weiter nach.

² Steen 2013, „Growing up“.

³ Steen 2013, „Growing up“.

Die Welt der World of Warcraft

WoW lockt nun seit über 20 Jahren Spieler in seine umfangreiche Nische. Das Spiel konnte in dieser Zeit eine beträchtliche Spielerbasis halten und erneuern und erhält immer noch Updates und Erweiterungen. Es gilt als eines der erfolgreichsten Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) und eines der finanziell erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten. Azeroth heißt der fiktive Planet, welcher ursprünglich im Spiel *Warcraft: Orcs & Humans* als Schauplatz vorgestellt wurde, und auf dem die meisten Handlungen im Spiel WoW ablaufen. Spieler übernehmen die Kontrolle über (mindestens) einen Avatar, welchen sie über eine begrenzte Anzahl an Optionen am Anfang des Spieles festlegen. Die wohl folgenreichste Entscheidung zu Beginn des Spieles dürfte die Wahl der Fraktion des Spieles sein: die Zugehörigkeit zur Allianz oder zur Horde. Darauf beruhend werden verschiedene „Rassen“⁴ ausgewählt und auf diesen beruhend verschiedene Klassen. Die Wahl der Rasse und Klasse verändert nur kleinere Aufgabenketten, beeinflusst aber die weitere Spielmechanik.

Mats bzw. Ibelin trat einer Gilde namens *Starlight* bei und verließ diese auch lange nach Mats' Tod nicht. WoW bietet die Möglichkeit, Zusammenschlüsse von Spielercharakteren zu bilden: die Gilden. Diese schalten neue Handlungsmöglichkeiten und Zeichen der Zugehörigkeit frei. Sie bieten so soziale Anerkennung und ein Zugehörigkeitsgefühl. Spielmechanisch sind Gilden nützlich, um Personen für Raids⁵ zu rekrutieren und Player versus Player (PvP) Wettbewerbe zu bestreiten, welche durch Ranglisten angeregt werden. Die Gilde *Starlight* wurde auf dem EU-Server *Steamwheedle Cartel* 2006 gegründet und zog 2014 auf den *Argent Dawn* um (Nomine 2019), um einer aktiveren Rollenspiel-Umgebung beizutreten (Chit 2014).

Mats ‚Ibelin‘ Steen

Die Zusammenführung von Mats und Ibelin in einem Namen „Mats Ibelin Steen“ stellt einen aufschlussreichen Ausgangspunkt für unsere Überlegungen zu Spieler-Avatar-Beziehungen dar. Es wird dadurch die sprachliche Trennung von Spieler und Avatar aufgehoben. Mats ‚Ibelin‘ Steen umfasst sowohl den physischen Körper als auch den digitalen Körper. Mats und Ibelin werden sprachlich als eine Einheit formuliert. Wir finden diese Zusammenführung auf Mats' Grabstein in doppelter Ausführung. Zum einen ist auf dem schwarzen Grabstein in Oslo „Mats ‚Ibelin‘ Steen“ eingraviert, darunter das Geburts- und Todesdatum sowie „dypt savnet aldri glemt“ (tief vermisst, niemals vergessen). Zum anderen errichteten die Spieleentwickler:innen im Gedenken an den verstorbenen WoW-Spieler einen Grabstein im *Wald von Elwynn* nach dem materiellen Vorbild. Somit korrespondieren die zwei Grabsteine mit den zwei Körpern von Mats Ibelin Steen. Sie veranschaulichen den eingangs erwähnten Umstand, dass ein Avatar – in diesem Fall Ibelin – nicht als bloßes Instrument zu seinem Nutzer Mats in Beziehung steht, sondern als eine Erweiterung: sowohl in der Innen- als auch in der Außenwahrnehmung. Exemplarisch für die Anerkennung dieser sozialen Dimension der Spieler-Avatar-Beziehung ist die Rede von Robert Steen auf der Trauerfeier seines Sohnes:

„Doch erst in der letzten Woche wurde uns wirklich bewusst, welchen Stellenwert die Online-Community in deinem Leben hatte. Ich habe das mal durchgerechnet: In deinen letzten zehn Lebensjahren hast du etwa 15.000 bis 20.000 Stunden in dieser digitalen Gemeinschaft verbracht. Mats hat sich verliebt. Er hatte zwischendurch sogar den Ruf,

⁴ Ein typischer aber problematischer Begriff in Rollenspielen, der wohl aus der Übersetzung der problematischen aber typischen Verwendung im amerikanischen Sprachgebrauch herrührt; Spezies wäre in Anbetracht der Unähnlichkeit der „Rassen“, z.B. zwischen Zwerg, Blutelf und Tauren, wohl passender.

⁵ Große Mehrspieler Ereignisse, in denen Aufgaben gelöst und meist gigantische Kämpfe mit überstarken Gegnern, sogenannten „Boss-Fights“ bestritten werden müssen. Wobei diese Kämpfe nur mit gut abgestimmten und funktional spezialisierten Gruppen erfolgreich bestritten werden können.

ein Womanizer zu sein. Ich muss gestehen, als Vater bin ich stolz darauf. Mats war ganze acht Jahre lang in der Welt des Rollenspiels ein wesentlicher Teil und Mitgestalter einer fantastischen Community namens Starlight. Dort erlebte er Liebe, Freundschaft und das Gefühl, einen Unterschied zu bewirken im Leben anderer Menschen.“ (Ree 2024, 01:32:10 f.)

Transitionen – Mit und zwischen PARs

Jamie Banks' originelle Untersuchung und Theoretisierung nutzt das Konzept der PAR als Querschnitt-Typologie. Sie merkt aber in ihrer Dissertation an, dass die Untersuchung der Faktoren, welche die Entwicklung und Veränderungen der Beziehungen der Spieler und der Avatare betreffen, von Banks' Forschungsvorhaben nicht abgedeckt werde (2013, S. 268). In der Dissertation liegen nur wenige kurze Zeilen zu den Transitionen zwischen den verschiedenen Beziehungstypen vor:

„Additionally, an important discovery in this examination is initial evidence that the nature of player-avatar relationships may shift over time. For example, some players described that their avatars were mere objects until they were encouraged by friends to craft character narratives, suggesting that narrative may be a key driver in forging feelings of deeper emotional intimacy with the avatar and a sense that they exist independently. Conversely, some players spoke of how their favorite avatar used to be a “fun toon” and shifted to a “work toon” when they started using it for raiding, suggesting that increased play intensity or optimizing the avatar as a play tool may be associated with a decrease in emotional intimacy and feelings of heightened player agency.” (Banks 2013, S. 268)

In einem Vortrag, den Banks 2016 gehalten hat, finden sich zwei Abbildungen, auf die sie inhaltlich nur knapp eingeht. Sie stellte auf die Dissertation aufbauend die Hypothese auf, dass sich die Beziehungstypen durch narrative Verknüpfung bzw. Verstärkung hin zu parasozialeren Typen, durch Fokus auf Herausforderungen bzw. Konzentration auf Spieldynamiken und Ranglisten, hin zu eher gegenständlichen Typen verändern sollten (vgl. Abbildung 2).



Abbildung 2: Transitionen zwischen den Player-Avatar-Relationships (eigene Darstellung nach Banks 2016)

An zwei konkreten Fällen wollen wir den Wechsel bzw. auch das schnelle Changieren zwischen verschiedenen Beziehungstypen beobachten, mit einer erweiterten Abbildung (Abbildung 3) vergleichen und diese so erweiternd beleuchten.

Den zentralen narrativen Strang des Filmes über Ibelin und Mats bilden seine Liebesbeziehungen. Unter anderem wird eine romantische Begegnung, die Mats in seinem Blog schildert⁶, im Film umgesetzt.⁷ Mats schildert die Situation beginnend aus der Ich-Perspektive „I vaguely remember who I was there with; I remember one of them quite well“ und wechselt bei der Benennung seines Avatars sprachlich in die PAR-Other: „He used to play a dwarf character and was a close friend of Ibelin“. Mit dem Auftauchen der „dark haired, mysterious beauty“ aus dem Wald setzt ein schneller Wechsel zwischen den Perspektiven ein: „I’m not sure how it happened“; „but she started teasing and flirting with my character“; „and I liked it“. Im ersten und letzten durch Semikolon abgetrennten Satzteil wird durch persönliche Referenz der PAR-Me verwendet. In der Mitte wird auf Ibelin als eigenständigen Akteur verwiesen. In der weiteren Schilderung folgt ein weiterer Wechsel: „I was sold. Suddenly she kissed my cheek and vanished into the woods.“; „It was just a virtual kiss, but boy I could almost feel it. My character just sat there, clueless of what to do next“. Für Mats war diese romantische Erfahrung sowie die damit einhergehende Gefühlscollage etwas, nach dem er sich schon länger sehnte. Er fühlt sich aber durch seinen physischen Körper an der Verfolgung romantischer Ziele gehindert: „In real life I was 17 at the time, no idea how to even approach a girl, being handicapped does things to your confidence. In this other world a girl wouldn’t see a wheelchair or anything different.“ Sein Avatar Ibelin erlaubt Mats hier Erfahrungen zu machen, die er in seinem „wahren“ Leben als unmöglich erlebt. Mit seinem idealisierten Anderen kann er über das Erleben der simulierten narrativen Ordnung diese Erfahrungen bearbeiten. Das Changieren zwischen den PAR-Other und PAR-Me geschieht dabei im Modus der Symbiose bzw. durch den PAR-Symbioten.

In Abbildung 3 sehen wir einen detaillierteren Einblick in die Transitionen zwischen PAR, wie ihn Banks 2016 theoretisch fasste. Dieser Fassung folgend, würde Mats in der Situation und ihrer schriftlichen Verarbeitung im Blog-Post versuchen, über Ibelin einen Identitäts-Konflikt zu bewältigen. Ein Konflikt zwischen seinem Verlangen nach und seiner Möglichkeit zu romantischen Beziehungen in seiner Osloer Umwelt wurde hier schon evident. Der Wechsel in die PAR-Other Rolle passiert in den

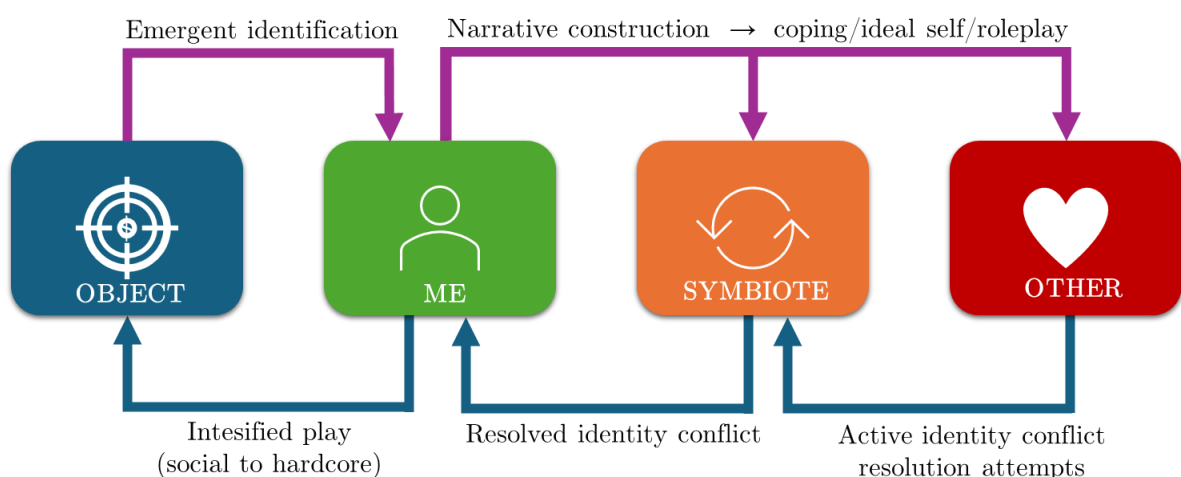


Abbildung 3: Konkrete Transitionen zwischen den Player-Avatar-Relationships (eigene Darstellung nach Banks 2016)

⁶ Steen 2013, „Love“.

⁷ Beginnend ab Minute 30.

zwei Punkten in Momenten, in denen Mats nicht zu wissen scheint, wie er weiter handeln soll. Er referenziert hier Ibelin zur Bewältigung seiner Ohnmacht. In den PAR-Me Modus wechselt er bei der Beschreibung der Interozeption bzw. der Bewertung seiner durch die Situation ausgelösten intern registrierten Körperzustände. Das Changieren zwischen den Polen deutet darauf hin, dass der Identitätskonflikt nicht aufgelöst werden konnte. Diese Situation wird zum Beginn einer längeren Romanze, die durch weitere romantische Beziehungen umrahmt wird, welche teils als Untreue, teils als belastend für die Gruppendynamik in der Gilde erlebt werden. Das deutet darauf hin, dass Mats auch weiterhin diesen Identitätskonflikt über Ibelin auszuleben versucht.

Ibelin half Mats auch dabei, mit den Herausforderungen seines Lebens mit Duchenne umzugehen: „There are times I just want to break down and cry, sometimes I crumble, but like Ibelin I'll always rise again“.⁸ Hier und in vorherigen Textpassagen wird ersichtlich, dass Mats Ibelin als Anderen ansieht, der aber in dem Fakt, dass er dabei hilft, seine Schwierigkeiten zu überwinden bzw. Resilienz auszubauen, genutzt wird, um die eigene Identität zu erweitern.

Die Avatare sind dabei aber nicht nur wechselwirkende Akteure, die Mats bei der konstruktiven Erweiterung seines Selbst helfen, sondern sie ermöglichen auch Transitionen in eine jeweils eigene Welt. Mats bringt dies selbst klar auf den Punkt:

*„In Azeroth I take on different forms, one day I'm Ibelin Redmoore, famed detective and nobleman. He fights forces of evil, flirts with women and makes friends and enemies wherever he goes. I could go on and on about this avatar I created, but best save some for later, right? The next day I might be in a more upbeat mood and I take on the hat of Jerome Walker, a western adventurer and gunslinger with a Texan accent and a perfect aim. He's a bit of a joker, never takes life too seriously and likes a good party with his friends. Jerome and Ibelin are expansions of myself, different parts of me“.*⁹

Er schlüpft nicht nur in Rollen, er spielt keine Charaktere. Er nimmt eine andere Form an. Der Avatar verbindet Mats über Jerome und über Ibelin mit der Spielwelt. Der Avatar fungiert als Nexus, um den herum eine neue Nische – das Set der sich anbietenden Affordanzen – entsteht. Durch seine Beziehung zu den digitalen Körpern ist Mats in zwei Welten gleichzeitig; in einer dauerhaften Transition in eine den Avatar umspannende Welt. Dabei entsteht, je nach Avatar, eine andere Nische. Je nach Bedürfnis- und Emotionslage kann Mats so eine Welt betreten, die ihm direkt Erleichterung verspricht, oder längerfristig angelegte Opportunitäten für Verarbeitung ermöglicht. Sie können aber auch einfach kurzfristige Ablenkung von den meist körperlichen Leiden seines Osloer Lebens bieten.

Konklusion

Die parasoziale Dyade Mats Ibelin Steen ermöglicht uns, einige Transitionen zu erkennen. Wir konnten sehen, dass Avatare beziehungsweise die Player-Avatar-Beziehung eine Transition in eine Welt eigener Klasse ermöglicht. Der Avatar ermöglicht den Durchgriff auf eine Nische, die spezifische Wahrnehmungen und Aktionen eigener und je avatar-spezifischer Art eröffnet. WoW bzw. Azeroth erlaubt hier das Betreten eines eigenen Handlungsraumes. Aber auch je nach der Wahl des konkreten Charakters wird eine jeweils andere Beziehung zu der Welt, eine andere Erwartungsstruktur des eigenen Handelns und Erlebens, aber auch des Handelns und Erlebens der Mitspieler:innen eröffnet. In diesem Sinne eröffnen

⁸ Steen 2013, „My Escape“.

⁹ Steen 2013, „My Escape“, unsere Hervorhebung.

Avatare den Eintritt in sonst unerreichbare Nischen. Aber auch andere schwer oder unerreichbare Teile der Welt werden eröffnet, wie im Fall der romantischen Beziehungen, die Mats durch Ibelin erlebt hat. Weiterhin erlaubt die Wahl eines je spezifischen Avatares, mit seinen jeweils salienten PAR-Typen, die Exploration anderer emotionaler Räume. Mit der Möglichkeit, die je zu den eigenen Emotionen passenden Welten situationsabhängig wählen zu können.

Die Transition in die Welt eigener Klasse erlaubt es, Übungsräume für hohe Erwartungen und Rollenübernahme zu schaffen, die weniger durchgreifende Risiken zu bergen scheinen, da bei einem Fehlschlagen der Interaktionen durch ein Verlassen der Welt diese Spur versiegt. Allerdings wird durch eine emotionale Dichte der Interaktionen, wie sie in einer so engen Gemeinschaft wie der Gilde Starlight entsteht, ein hohes Potenzial für Verluste geöffnet. Die Fallbeispiele haben auch gezeigt, dass Veränderungen und Fähigkeiten, die mit den Avataren eingeübt wurden, auch auf die Person Mats Steen außerhalb des Spieles übergehen konnten. Die hohe Intensität, mit der Mats die Erfahrungen von Ibelin mit sich selbst identifiziert, zeigt, dass er Ibelin als Erweiterung seines Körpers erlebt (vgl. Kurzer und Ivanov im Druck). Er kann hier die Begrenztheit seines Körpers virtuell überwinden und findet Zuflucht, Pause, Zuspruch, Raum zum Wachsen und Zugang zu Welten eigener Art durch und in Mats Ibelin Steen.

Literatur

- Banks, Jaime. 2013. Human-technology relationality and self-network organization: Players and avatars in World of Warcraft. PhD Thesis, Colorado State University.
<https://search.proquest.com/openview/2fc25d71ca7a02a0665d9ed871133406/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750> (Zugegriffen: 1. Juni 2025).
- Banks, Jaime. 2016. Player-Avatar Relationships ... and what they mean for game design.
<https://www.youtube.com/watch?v=4xmSWmRnLKQ> (Zugegriffen: 31. August 2026).
- Banks, Jaime, und Nicholas David Bowman. 2016. Avatars are (sometimes) people too: Linguistic indicators of parasocial and social ties in player-avatar relationships: *New Media & Society* 18:1257–1276.
- Chit. 2014. The Starlight Community explained. *A Forum for the Starlight Community*.
<https://starlightguild1.com/star/viewtopic.php?t=11&sid=95762151817d39fcf7088dec14c97ea3> (Zugegriffen: 31. August 2026).
- Emery, Alan E. H. 2015. *Duchenne Muscular Dystrophy*. 4th ed. Oxford: Oxford University Press.
- Gibson, James J. 2015. *The ecological approach to visual perception: classic edition*. Hove, East Sussex: Psychology Press.
- Khadilkar, Satish V., Rakhil S. Yadav und Bhagyadhan A. Patel. 2018. *Neuromuscular disorders: A comprehensive review with illustrative cases*. Singapore: Springer.
- Klevjer, Rune. 2022. *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*. Revised and Commented Edition. Bielefeld: transcript Verlag.
- Kurzer, Kolja J., und Daniel Ivanov. Im Druck. Gaming as 'gateway to wherever your heart desires'? Between Escape and Resonance: A Case Study of Ibelin as the Extended Body of Mats Steen. In *Playing in Tune with the World – Resonance Theory and Digital Games*, Hrsg. Elke Hemminger, Rudolf Thomas Inderst, Tobias Klös und Stefan Simond. London: Routledge.
- Nomine. 2019. What and who is Starlight. *A Forum for the Starlight Community*.
<https://starlightguild1.com/star/viewtopic.php?t=1335&sid=95762151817d39fcf7088dec14c97ea3> (Zugegriffen: 31. August 2026).
- Ree, Benjamin. 2024. *The Remarkable Life of Ibelin (Film)*. Netflix.
- Steen, Mats. 2013. Musings of life. <https://musingslif.blogspot.com/> (Zugegriffen: 31. August 2026).