

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Der Avatar	5
2.1 Avatar-Spieler:in-Beziehung – zentrale Konzepte	8
3. Die Fallbeispiele – Grundlagen	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
4. Identität	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

5. Fazit & Ausblick	105
6. Literatur	109
7. Ludografie	113
8. Quellenverzeichnis	115
9. Anhang	119
Danksagung	127