

RESEARCH

Annegret Montag

Hybride Medialität

Praxeologische und
literaturdidaktische Zugänge
zu Computerspiel-bezogenen
Medienpraktiken

OPEN ACCESS

 Springer VS

Hybride Medialität

Annegret Montag

Hybride Medialität

Praxeologische und
literaturdidaktische Zugänge zu
Computerspiel-bezogenen
Medienpraktiken

 Springer VS

Annegret Montag
Doktorandin an der Universität
Halle-Wittenberg
Halle, Deutschland



ISBN 978-3-658-46767-8 ISBN 978-3-658-46768-5 (eBook)
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-46768-5>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://portal.dnb.de> abrufbar.

Dieses Werk wurde gefördert durch den Publikationsfonds der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg.

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en) 2025. Dieses Buch ist eine Open-Access-Publikation.

Open Access Dieses Buch wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor*in(nen) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Buch enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des/der betreffenden Rechteinhaber*in einzuholen.

Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jede Person benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des/der jeweiligen Zeicheneinhaber*in sind zu beachten.

Der Verlag, die Autor*innen und die Herausgeber*innen gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autor*innen oder die Herausgeber*innen übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Daniel Rost

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Wenn Sie dieses Produkt entsorgen, geben Sie das Papier bitte zum Recycling.

Danksagung

Eine Dissertationsschrift entsteht nicht von heute auf morgen, vielmehr ist es ein kleinschrittiger, interessanter, von Zeit zu Zeit anstrengender Prozess, der immer durch den gegenseitigen Austausch mit Kolleg:innen und Bekannten bereichert wird. Der Prozess setzt eine große Forschungsgemeinschaft voraus, die stets bereit ist, Ergebnisse zu diskutieren, zu kritisieren und einzuordnen. Zeitgleich, und das ist vielleicht das Wichtigste, besteht diese Gemeinschaft aus Unterstützer:innen, aus Menschen, die in Momenten des größten Zweifels die richtigen Worte finden. Die kritisieren und anschließend dabei helfen, diese Kritik in die richtigen Bahnen zu lenken. Die sich nicht zufriedengeben, sondern immer wieder herausfordern, Ergebnisse in Frage stellen und der Arbeit und mir als Forscherin auf diese Weise helfen zu wachsen.

Mein größter Dank geht an meinen Betreuer Prof. Dr. Michael Ritter, der diese Arbeit mit viel Zeit und Elan betreut hat und stets die richtigen Worte gefunden hat. Danke, dass du mich dadurch immer wieder motiviert hast, eine bessere Forscherin zu sein!

Mein größter Dank gilt auch meiner Zweitbetreuerin Jun.-Prof.'in Dr. Melanie Fritsch für ihre Expertise im Bereich der Game Studies und den Austausch darüber, wann immer dieser notwendig war. Danke für die vielen Gespräche und Gedanken.

Zu größtem Dank bin ich meinen Eltern Manfred und Annett Montag und meiner Schwester Elisabeth Montag verpflichtet. Sie haben mich durch mein Studium und durch die Promotion begleitet. Danke für alles: euren Glauben an mich, die offenen Ohren, die Unterstützung.

Danke meinem Partner Christian Wehrberger, der mich in dieser Arbeit stets unterstützt hat. Danke für deine klugen Ratschläge, die langen Gespräche, die Hilfe bei Abbildungen und Darstellungen und schlussendlich dafür, dass du mich immer wieder motiviert und bestärkt hast, diese Arbeit zu Ende zu bringen.

Danke meiner Kollegin Dr. Anneliese Reiter für unser Schreibteam. Unsere gemeinsame Arbeit hat mich immer wieder dazu motiviert, aus Gedanken und Worten Texte entstehen zu lassen.

Meinem Kollegen Dr. Marvin Madeheim, danke, dass ich in dir jederzeit eine helfende Hand gefunden habe, wenn die Formatierung mal wieder nicht so wollte, wie ich das gerne gehabt hätte, und danke für den inhaltlichen Austausch sowie den festen Glauben daran, dass diese Arbeit gut wird.

Meiner Kollegin Dr. Tamara Bodden, danke, dass du mir die Linguistik nähergebracht hast. Die gemeinsamen Gespräche haben diese Arbeit enorm bereichert, ich würde fast behaupten, dass viele Gedanken dieser Arbeit erst dadurch angebahnt wurden. Euch beiden danke ich für das aufmerksame Lektorat und die gemeinsamen Abende in chinesischen Restaurants.

Meinem Freund: Dr. Friedrich Bös, vielen Dank für die Zeit, die du in das aufmerksame Lektorat gesteckt hast, und dafür, dass du mir dabei geholfen hast, noch so verworrene Sätze zu entwirren, für die aufmunternden Worte in Zeiten des Zweifels und natürlich auch für die vielen inhaltlichen Anregungen.

Zu Dank bin ich darüber hinaus dem Kollegium und Forschungskolloquium des Arbeitsbereiches Grundschuldidaktik Deutsch und Ästhetische Bildung der Martin-Luther-Universität Halle verpflichtet. In intensiven Sitzungen haben wir die Ergebnisse dieser Arbeit besprochen. Dr. Astrid Henning-Mohr und Dr. Stephanie Jentgens möchte ich ganz besonders für ihre aufmerksamen, klugen Anmerkungen zu den Texten im Rahmen unserer Schreibwerkstatt und für ihr Lektorat danken.

Ein weiterer Dank gilt dem Institut für Germanistik Kassel: Prof. Dr. Norbert Kruse, der mich darin unterstützte, ein eher unkonventionelles Thema zu wählen. Prof.'in Dr. Anke Reichardt für ihre Unterstützung und nicht zuletzt auch dafür, dass sie mir den Weg nach Halle gezeigt hat.

Danke dem Graduiertenkolleg der Universität Kassel (Gekko) für die vielen Abende in Hofgeismar. Dabei sind mir insbesondere meine ehemaligen Kasseler Kollegen Dr. Felix Böhm und Dr. Dagobert Höllein wichtig. Felix, danke, dass du mich stets motiviert hast eigene Projekte zu verfolgen und damit mit Sicherheit einen wichtigen Beitrag zur Fertigstellung dieser Arbeit geleistet hast. Dagobert, dir danke ich für die vielen Gespräche über diese Arbeit und dafür, dass du stets ein offenes Ohr hattest. Gerne denke ich an unsere Gespräche zurück, zu möglichen Fragestellungen, methodischen Fragen und bei der Auswertung. Das bedeutet mir viel.

Die gemeinsam verbrachte Zeit und die bereichernden Gespräche, die ich im Rahmen dieser Arbeit mit anderen Forscher:innen, Kolleg:innen und Freund:innen verbringen konnte, war für mich beruflich und persönlich eine enorme Bereicherung, für die ich mich an dieser Stelle bedanken möchte.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
Teil I Grundlagen		
2	Veränderte Medienwelten – veränderte Rezeptionswelten:	
	Mediensozialisation im 21. Jahrhundert	11
2.1	Mediensozialisation und Medienkompetenz	11
2.2	Let's Play-Videos als Teil eines deutschdidaktischen Computerspieldiskurses	18
2.3	Zwischenfazit	22
3	Let's Play-Videos im medialen Kontext	25
3.1	Die Videoplattform YouTube	25
3.2	Let's Play-Videos	43
3.3	Motivationen von Let's Playern und Let's Player-Communitys	55
3.4	Inszenierungen	61
3.5	Zwischenfazit	65
4	Theoretische Sensibilisierung	69
4.1	Grundlagen der Praxistheorie	70
4.2	Nähe-Distanz-Modell	77
4.3	Parasoziale Beziehungen	79
5	Methodologische Vorüberlegungen und Forschungsdesign	83
5.1	Grounded Theory Methodology	84
5.2	Das Feld: Datenauswahl, Datenerhebung und Datenaufbereitung	89
5.3	Methodenreflexion	101

Teil II Analysen

6 Fallanalyse I: Gronkh „KING’S QUEST [001] – Frischer Wind und Alte Hütte ★ Let’s Play King’s Quest“	107
6.1 Peritexte	108
6.2 Vergebene Codes	114
6.3 Video	117
6.4 Kommentare	141
6.5 Ergebnisse aus der Fallanalyse I	162
7 Fallanalyse II: MrVenom1974 „King’s Quest (PC/2015–2016) Let’s Play KQ Episode 1 – Part 1 Deutsch /German“	167
7.1 Peritexte	168
7.2 Vergebene Codes	176
7.3 Video	178
7.4 Kommentare	204
7.5 Ergebnisse aus der Fallanalyse II	225

Teil III Ergebnisse

8 Ergebnisse und Deutungen der Fallanalysen	231
8.1 Kommunikationsebenenmodell	231
8.2 Medienpraktiken in Let’s Play-Videos	238
8.3 Parasoziale Beziehungen und Inszenierungsstrategien	245
9 Hybride Medialität? Didaktische Perspektiven auf Let’s Play-Videos	257
9.1 Let’s Play-Videos als literaturdidaktischer Gegenstand	259
9.2 Rückblick und Ausblick	280
Transkriptionshinweise	291
Ludografie	293
Literaturverzeichnis	295

Abbildungsverzeichnis¹

Abbildung 3.1	Beziehungen zwischen den YouTube-Akteur:innen ...	26
Abbildung 3.2	Startseite YouTube	28
Abbildung 3.3	YouTube-Kanal Gronkh	31
Abbildung 3.4	Beispielvideo	33
Abbildung 3.5	Mikroanalyse Video	34
Abbildung 3.6	Kommentare unter dem Beispielvideo	35
Abbildung 3.7	Reichweitenstärkste YouTube-Kanäle in Deutschland, Stand 1. April 2021	37
Abbildung 3.8	Let's Play-Video mit eingeblendeter Facecam	40
Abbildung 3.9	Let's Play-Video ohne Facecam-Fenster	40
Abbildung 5.1	Der Forschungsprozess in pragmatischer Perspektive (Strübing 2018, 33)	86
Abbildung 5.2	Methodentriangulation in der Fallanalyse	90
Abbildung 5.3	Analyseschema einer Szene	97
Abbildung 5.4	Analyseschema Kommentar	97
Abbildung 5.5	Screenshot MAXQDA – Fallanalyse I	98
Abbildung 5.6	Screenshot MAXQDA – Arbeit mit Videomaterial in MAXQDA	99

¹ *Hinweis zum Abbildungsverzeichnis:*

Zur besseren Übersichtlichkeit sind die URL-Angaben nicht direkt im Fließtext vermerkt, sondern im Literaturverzeichnis zu finden. Bei den Screenshots der Fallanalysen (sowohl Video, als auch Kommentare) handelt es sich immer um Screenshots der Primärquellen (vgl. Gronkh 2015; MrVenom1974 2015a), die im Literaturverzeichnis zu finden sind.

Abbildung 5.7	Screenshot MAXQDA – Liste der vergebenen Codes (Fallanalyse I)	100
Abbildung 6.1	Thumbnail und Vorschau zum Let's Play-Video King's Quest [001] – Frischer Wind und Alte Hütte ★ Let's Play King's Quest	108
Abbildung 6.2	Symbole und Sonderzeichen in Titeln bei Gronkh	110
Abbildung 6.3	Peritexte unterhalb des Videos	112
Abbildung 6.4	Codewolke	115
Abbildung 6.5	Codewolke mit im Video vergebenen Codes, Wortgröße angepasst an die Häufigkeit der vorgefundenen Codes	118
Abbildung 6.6	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	119
Abbildung 6.7	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	122
Abbildung 6.8	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	124
Abbildung 6.9	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	129
Abbildung 6.10	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	130
Abbildung 6.11	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	132
Abbildung 6.12	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	135
Abbildung 6.13	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	137
Abbildung 6.14	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	138
Abbildung 6.15	Codewolke mit den innerhalb der Kommentare vergebenen Codes, Wortgröße angepasst an die Häufigkeit der vorgefundenen Codes	142
Abbildung 6.16	Screenshots (25.10.2021) – Beispiele für die Namensadressierung an Gronkh	143
Abbildung 6.17	Screenshot (25.10.2021) – Beispielkommentar zum Code Gronkhs Interaktion auf YouTube	143
Abbildung 6.18	Screenshot (25.10.2021) – Beispielkommentar zum Subcode Machbarkeit/Interaktion mit dem YouTuber	144
Abbildung 6.19	Screenshot (29.10.2021) – Beispielkommentar zum Subcode Rückfrage/Interaktion	144
Abbildung 6.20	Screenshot (29.10.2021): Kommentar zum Code Direkte Ansprache von Gronkh	145
Abbildung 6.21	Screenshot (29.10.2021) – Diskussionen zur Entwicklung des Spiels	146
Abbildung 6.22	Screenshot (29.10.2021) – Kommentar zum Subcode Machbarkeit/Interaktion mit dem YouTuber	147

Abbildung 6.23	Screenshot (29.10.2021) – Kommentar zum Subcode Rückfrage/Interaktion	148
Abbildung 6.24	Screenshot (02.11.2021) – Kommentar zum Code Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch	151
Abbildung 6.25	Screenshot (02.11.2021) – Kommentar zum Code Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch	153
Abbildung 6.26	Screenshot (02.11.2021) – Kommentar zum Code Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch	156
Abbildung 6.27	Screenshot (03.11.2021) – Antwort auf den Kommentar	157
Abbildung 6.28	Screenshot (02.11.2021) – Kommentar zum Code Thema Drache	158
Abbildung 6.29	Screenshot (02.11.2021) – Kommentar und Antwort zum Code Thema Drache	159
Abbildung 6.30	Screenshot (02.11.2021) – Kommentar zum Code Thema Drache	160
Abbildung 7.1	Thumbnail und Vorschau zum Let's Play-Video King's Quest (PC/2015–2016) Let's Play KQ Episode 1 – Part 1 Deutsch /German	168
Abbildung 7.2	Videobeschreibung (eigener Screenshot 06.12.2021)	171
Abbildung 7.3	Profilbild MrVenom1974	173
Abbildung 7.4	Codewolke	176
Abbildung 7.5	Codewolke der im Video codierten Codes	179
Abbildung 7.6	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	180
Abbildung 7.7	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	183
Abbildung 7.8	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	186
Abbildung 7.9	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	189
Abbildung 7.10	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	191
Abbildung 7.11	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	196
Abbildung 7.12	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	198
Abbildung 7.13	Referenz auf einen anderen Spielausschnitt	199
Abbildung 7.14	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	200
Abbildung 7.15	Abbildung und Transkript aus MAXQDA	202
Abbildung 7.16	Codewolke	204
Abbildung 7.17	Screenshot (18.01.2022) zum Code Bewertungen (persönlich)	205
Abbildung 7.18	Screenshot (20.01.2022) zum Code Bewertungen	208
Abbildung 7.19	Screenshots (20.01.2022) zum Code Bewertung	210

Abbildung 7.20	Screenshot (26.01.2022) zum Code Kommentar zum Gameplay	214
Abbildung 7.21	Screenshot (26.01.2022) zum Code Kommentar zum Gameplay	217
Abbildung 7.22	Screenshot (27.01.2022) zum Code Kommentar zum Gameplay	219
Abbildung 7.23	Screenshot (27.01.2022) zum Code Rückfrage	221
Abbildung 7.24	Screenshot (27.01.2022) zum Code Rückfrage	222
Abbildung 7.25	Screenshot (18.01.2022) zum Code Rückfrage	224
Abbildung 8.1	Kommunikationskreise bei Burger und Luginbühl (Burger, Luginbühl 2014, 23)	234
Abbildung 8.2	Kommunikationsebenenmodell	235
Abbildung 8.3	Kommentar (21.07.2022) unter dem Video von Gronkh	249
Abbildung 9.1	Übersicht über aktuell veröffentlichte Videos und Spielerien auf dem Kanal von Gronkh	274
Abbildung 9.2	Übersicht über aktuell veröffentlichte Videos und Spielerien auf dem Kanal von MrVenom1974	274

Tabellenverzeichnis

Tabelle 4.1	Kommunikative Parameter nach (Koch, Oesterreicher 2007, 351)	78
Tabelle 6.1	Induktiv-explorativ vergebene Codes mit den dazugehörigen Subcodes im Video	116
Tabelle 6.2	Induktiv-explorativ vergebene Codes mit den dazugehörigen Subcodes in den Kommentaren	116
Tabelle 7.1	Induktiv-explorativ vergebene Codes mit den dazugehörigen Subcodes im Video	177
Tabelle 7.2	Induktiv-explorativ vergebene Codes mit den dazugehörigen Subcodes in den Kommentaren	178
Tabelle 8.1	Akteure, Artefakte und Technologien der Medienpraktik Let's Play-Videos	243
Tabelle 8.2	Kommunikative Nähe und Distanz in Let's Play-Videos ...	246
Tabelle 9.1	Narrative Strukturen in Let's Play-Videos	261



Einleitung

1

Denn wir wollen ja im Rahmen des Let's Plays ... wollen wir ja auch etwas für unsere Bildung tun. Und wenn ich sage ‚im Rahmen‘, dann meine ich nicht die japanischen Nudeln, sondern ich meine den Rahmen mit h. Auch das trägt wieder ungemein zur Bildung bei, wenn ich sowas sage, und ich hoffe ihr fühlt euch jetzt auch wieder ein Stück schlauer ... und kultureller. (Gronkh 2011, 00:07:50–00:08:15)

Computerspiele sind im Schüler:innenalltag fast allgegenwärtig. Schüler:innen unterhalten sich auf Schulhöfen über das neueste Let's Play-Video von *Gronkh*, tauschen sich über die verschiedenen Modi bei MINECRAFT aus oder üben FORNITE-Tänze.

Eine besondere Rolle im Austausch nimmt das Let's Play-Video ein. Let's Play-Videos (oder kurz ‚Let's Plays‘ sind kommentierte Mitschnitte von Computerspielen¹ (vgl. Ackermann 2017a, 1). Dabei sind diese Formen der Kommunikation über Computerspiele und der damit zusammenhängende Computerspiel-diskurs höchst voraussetzungsreich: Die Schüler:innen bringen ein (Fach-)Wissen ein, das sie sich außerschulisch angeeignet haben. Auch wenn Let's Plays inhärent digitaler Natur sind, sind die Kommunikationspraktiken um Let's Play-Videos nicht auf die digitalen Videoplattformen beschränkt:

Sie können an zahlreichen Orten, zu jeder denkbaren Zeit und in unterschiedlichen Kontexten stattfinden, sei es das Schulhofgespräch über das neueste Video des Lieblings-Streamers, das Entwerfen eines Produktionsplans für eigene Let's Play-Projekte, die Vernetzung und Kooperation mit anderen Let's Playern, das Treffen mit Fans auf Conventions oder das Anschauen von Videos am Fernseher zu Hause oder auf dem Smartphone auf dem Weg zur Schule. (Fromme, Hartig 2020, 169)

¹ Diese Minimaldefinition soll zunächst ausreichen. Eine vertiefende Einführung und Diskussion des Gegenstandes sind in Abschnitt 3.2 zu finden.

Im Rahmen der Peer-Beziehungen eröffnet sich mit der Diskussion und Vertiefung der Videoinhalte ein informeller Ort, bei dem sich „Situationen der Anschlusskommunikation oder Anschlussinteraktionen an Lektüren herstellen“ (Rosebrock 2004, 252) lassen.² Dabei handelt es sich – so die Hypothese dieser Forschungsarbeit – um Praktiken, die als literarische Kommunikation bezeichnet werden können.

Let’s Play-Videos, wie sie der erfolgreichste deutschsprachige Let’s Player³ *Gronkh* täglich auf seinem Kanal veröffentlicht, thematisieren populäre Computerspiele⁴ und deren Inhalte. Diese Let’s Play-Videos werden in Form von Kommentaren unter dem Video, durch Reaction-Videos, Foreneinträge, Tweets, Blogposts und auf verschiedene andere Arten von einer Community aufgegriffen, zu der auch Schüler:innen zählen.

Es entstehen Rezeptions- und Kommunikationsräume auf einschlägigen medialen Oberflächen, die die Akte der Anschlusskommunikation für alle sichtbar mit dem Ausgangstext verknüpfen. In einschlägigen Handlungsräumen des Social Web finden sich Spuren von individuellen Lektüreprozessen und von kollaborativer literarischer Anschlusskommunikation, die bislang nicht systematisch ausgewertet wurden und die im Rahmen einer Maßnahme zur qualitativ-empirischen Wirkungsforschung kategorisiert und typisiert werden sollten. (Kónya-Jobs 2019, 90)

Ein wesentlicher Aspekt von Let’s Play-Videos ist bisher aber nur oberflächlich untersucht worden:⁵ inwieweit sich diese für Schüler:innen alltägliche Kommunikationsform für die Deutschdidaktik nutzbar machen lässt. Die vorliegende Forschungsarbeit versucht, diese Lücke zu schließen und Let’s Play-Videos im Rahmen des deutschdidaktischen Diskurses zu untersuchen.

Die Idee, schüler:innennahe Medien im Deutschunterricht einzusetzen, ist nicht neu. So gibt es seit den 1990er-Jahren in der Deutschdidaktik Bestrebungen, die sich rapide entwickelnden und immer komplexeren Computerspiele für den

² Rosebrock untersucht die Lesesozialisation von Kindern und Jugendlichen. Die Überlegungen zum Sozialisationsraum werden an dieser Stelle auf das Let’s Play-Video übertragen. Das Let’s Play-Video wird vorerst als ein literarischer Gegenstand gefasst.

³ Der Begriff Let’s Player ist eine englische Berufsbezeichnung und wird aus diesem Grund in dieser Arbeit nicht gegendert.

⁴ Da sich der Computerspielbegriff (in Abgrenzung zu Begriffen wie ‚digitale Spiele‘ oder ‚Games‘) in der Deutschdidaktik in den letzten Jahren etabliert hat (vgl. u. a. Seidler 2011; Boelmann 2015; Seidler 2019; König 2021a), wird dieser im Anschluss an diese Diskussionen in der vorliegenden Arbeit verwendet. Zu Computerspielen werden auch Konsolenspiele gezählt.

⁵ Aktuelle Publikationen finden sich bei: Albrecht, Conrad 2020; Kepser 2022.

Deutschunterricht zu erschließen (vgl. u. a. Fehr, Fritz 1997; Kepser 1999; Boelmann 2015; König 2021a; Emmersberger 2022). Aufgrund (bildungs-)politischer Entscheidungen und gesellschaftlicher Debatten⁶ sind Computerspiele nach wie vor nicht nachhaltig in den deutschen Schulalltag integriert (vgl. Hofer, Bauer 2014). Insbesondere nach den Amokläufen in Erfurt, Winnenden oder Emsdetten wurde eine breite gesellschaftliche Diskussion um Ego-Shooter geführt, in der diese als Auslöser für die Übertragung von Gewaltfantasien auf die Realität stigmatisiert wurden.

Zusätzlich zu dieser Debatte wird in den letzten Jahren eine weitreichende öffentliche Diskussion zum Einsatz von digitalen Medien im Kinder- und Jugendalter geführt. Dabei kristallisieren sich zwei Argumentationsmuster heraus: Zum einen wird der Einsatz von digitalen Medien als Form des „aktiven, selbstgesteuerten, konstruktiven, motivierten, situierten und sozialen Lernens“ (Petko 2008, 1) positiv konnotiert (vgl. Aldrich 2004; Johnson 2005; Kutner, Olson 2008). Zum anderen verweisen Wissenschaftler:innen auf drohende Gefahren wie ‚Verdummung‘, Zeitverschwendung, Kontrollverlust, Computerspielsucht, Gewaltverherrlichung und negative kognitive Auswirkungen beim Umgang mit digitalen Medien, insbesondere bei der Rezeption von Computerspielen (vgl. Pfeiffer, Mössle, Kleimann u. a. 2008; Spitzer 2012; Spitzer 2015). Diese Fronten in der öffentlichen Diskussion stehen einer differenzierten und ausgewogenen Betrachtung im Wege, tragen zu Unsicherheiten bei Eltern, Lehrer:innen und Schüler:innen bei und behindern mögliche Entwicklungen in diesem Bereich.

Der Begriff ‚digitale Medien‘ bezeichnet im Kontext dieser Diskussion ein Konglomerat aus den verschiedenen Medienformen, in dem sich neben Präsentations- und Schreibsoftware auch Hardware wie der Personal Computer (PC), das Smartphone sowie Konsolen finden; hinzu kommen soziale Netzwerke, Internetliteratur, Hyperfiktion, (Online-)Spiele und vieles weitere. Diese verschiedenen Medien nehmen Einfluss auf die Art der präsentierten Themen. Bereits hier deutet sich die Komplexität des Gegenstands an, die Flusser als „medialen Paradigmenwechsel“ (Flusser 1997, 190) bezeichnet und die – so unterstellt Frederking – mit einem „ästhetischen Paradigmenwechsel“ (vgl. 2018) einhergeht. Diesem Paradigmenwechsel konnte sich auch die Deutsch- und damit verbunden die Literaturdidaktik nicht verschließen. So haben sich in den letzten Jahren

⁶ In der BRD wurde im Jahr 1984 das Aufstellen von Spielautomaten, die in den Arcadehallen der USA populär waren, verboten. Dadurch konnte das Rezipieren von Games nur noch von zu Hause aus erfolgen und wurde zunehmend ins Private verdrängt (vgl. Lange 2017, 4).

literaturdidaktische Forschungen mit verschiedenen (digitalen) Medien auseinandergesetzt und herausgearbeitet, dass es eines erweiterten Textbegriffes (vgl. u. a. Spinner 2006; Boelmann 2015; Maiwald 2022) bedarf:

Es ist sinnvoll, im Netz von einem erweiterten Textbegriff auszugehen, der jede Art von Bedeutungsgeflechten umfasst, auch wenn diese nicht primär auf geschriebener Sprache beruhen. Ein Beispiel dafür wären Computerspiele. Sie sind – wie Webvideos, Blogs, Beiträge auf sozialen Netzwerken und andere publizierte Formen von Kultur – Texte, die durch Leseverfahren erschlossen werden. (Wampfler 2019, 35)

Computerspiele und die damit verbundenen, auf der Webvideoplattform YouTube distribuierten Let's Play-Videos sind dementsprechend als ein Teilbereich digitaler Medien akzeptiert und werden im Rahmen dieser Arbeit unter diesem Begriff betrachtet.

Während Diskussionen über die Wirkung von Computerspielen geführt werden, haben diese längst an gesellschaftlicher Relevanz gewonnen: Die KIM-Studie⁷ von 2016 zeigt, dass die Nutzung von Computer-/Konsolen-/Onlinespielen bei 69 Prozent der befragten Schüler:innen zur selbstverständlichen Freizeitbeschäftigung gehört – bei einer durchschnittlichen Frequenz von mindestens einem Mal pro Woche (vgl. Feierabend, Plankenhorn, Rathgeb 2017, 53; Feierabend, Rathgeb, Reutter 2019, 52). Eingedenk der Beobachtung, dass „Funktionen des Literarischen auch in anderen Medien übernommen werden“ (Schreier, Rupp 2002, 268) und Computerspiele Strukturen von Narrativität und Literarizität aufweisen (vgl. u. a. Boelmann 2015; König 2019; Emmersberger 2022), liegt allerdings auch die These nahe, dass hier ein großes implizites Potential von Computerspielen und deren Artefakten für das literarische Lernen nahezu ungenutzt bleibt. Dabei kann „[b]ei der Initiierung literarischer Lernprozesse [...] der Aufbau von thematischem Vorwissen zentral vor anderen Lernzielen, etwa dem Aufbau literarischer Kompetenz, stehen“ (Boelmann, König 2021, 9).

Das Grundargument ist hierbei, dass Artefakte von Computerspielen wie Let's Play-Videos (neben vielen anderen Aspekten) als eine Form von literarischen Medien beschrieben werden können, sodass der Umgang mit solchen Medien eine literarische Praxis darstellt und dementsprechend – einem sozialisatorischen Bildungsverständnis folgend – Möglichkeiten für einen schulischen Einsatz bieten kann. Ziel der Arbeit ist es, danach zu fragen, welchen Beitrag Let's Play-Videos zum literarischen Lernen leisten können.

⁷ An dieser Stelle wurde absichtlich die Studie von 2016 verwendet, da sich die Fragestellung im Jahr 2018 verändert hat.

Gegenstand und Ziel der Arbeit

Im weiteren Verlauf sollen die folgenden beiden Forschungsfragen untersucht werden:

1. **Praxeologische Betrachtung:** *Wie kann eine Community rund um das Medium Computerspiele im Sinne ‚sozialer Praktiken‘ beschrieben werden und wie konstituieren sich diese Praktiken in den Artefakten dieser Gemeinschaft, beispielsweise in Internetforen und Let’s Play-Videos?*
2. **Fachdidaktische Diskurskontextualisierung:** *Wie lassen sich Phänomene wie die beobachteten Medienpraktiken in Beziehung zu einer literarischen Praxis als Sozialisationsraum des literarischen Lernens setzen?*

Diese Fragen ergeben sich anknüpfend an die Überlegungen von Stalder, der in seiner Publikation „Kultur der Digitalität“ (2016) eine Diskussion über die Kultur⁸ in digital geprägten Gesellschaften eröffnet. Dabei fasst er unter dem Begriff ‚Kultur der Digitalität‘ „[...] allgemein verbreitete, spezifische Formen der Kultur, des Austauschs und Ausdrucks über viele inhaltliche, soziale und lokale Differenzen hinweg, die es überhaupt ermöglichen, von Kultur der Digitalität im Singular zu sprechen“ (ebd., 13). Ausgehend von der Idee eines Endes der von Printmedien geprägten Gutenberg-Galaxis verdeutlicht er, dass sich die Kultur zunehmend auch innerhalb der digitalen Welt konstituiert und zum Entstehungsort neuer, vielfältiger digitaler Produkte wird. Innerhalb von Internet-Communitys bilden sich Gruppen zu Themen, die diskutiert und neu verhandelt werden. Diese Prozesse beschreibt Stalder mit den Begriffen „Referentialität“ und „Gemeinschaftlichkeit“ (ebd., 95).

Unter ‚Referentialität‘ versteht er die Fähigkeit von Gruppen, „Bezüge herzustellen“ (ebd., 96). Diese Bezüge können innerhalb von Communitys beobachtet werden, beispielsweise in sozialen Netzwerken wie Twitter, in denen die Nutzer:innen Themen aufgreifen und entweder unbearbeitet weiterverbreiten (reposten) oder diskutieren und ihre eigenen Gedanken dazu zum Ausdruck bringen. Dazu zählen auch Videos auf Plattformen wie YouTube, TikTok oder Twitch. Durch die digitalen Möglichkeiten⁹ kann jede:r schnell selbst zum:zur

⁸ Weiterhin ist zu beachten, dass es sich hier ausschließlich um ein westlich geprägtes Kulturverständnis handelt, d. h., der asiatische/osteuropäische Kulturraum wird hier nicht einbezogen.

⁹ Diese Praxis bestand schon vor dem Siegeszug des Internets. Exemplarisch sei hierbei auf das Vidding (seit den 1975er-Jahren) hingewiesen, bei dem durch Neumontage Filme und Serien anders interpretiert werden. Durch das Internet wurden diese Praktiken jedoch einer größeren Gemeinde zugänglich gemacht und es wurde ein breiteres Publikum angesprochen.

Produzierenden von Inhalten im Internet werden; erst die Gemeinschaft entscheidet allerdings über die Bedeutsamkeit dieser Inhalte.¹⁰ Diese Dynamik wird bei Stalder, unter Rückbezug auf den Begriff der ‚Communitys of Practice‘,¹¹ mit der Bezeichnung der ‚Gemeinschaftlichkeit‘ gefasst. Innerhalb solcher Communitys werden Inhalte in Form von Videos, Bildern, Kommentaren und Ähnlichem generiert und durch (Re-)Tweets, Likes und Teilen weiterverbreitet. Dabei entsteht in der Community so nicht nur der Druck, immer weiter Content zu produzieren, um Teil der Gemeinschaft zu bleiben, sondern auch die Gefahr, innerhalb dieser Strukturen Meinungen unreflektiert anzunehmen und weiterzuerweitern. Dieser Prozess könne durch das Gründen von mündigen, selbstverwalteten ‚Commons‘¹² durchbrochen werden. „Commoners bilden Institutionen, wenn sie sich zusammenschließen, um die Nutzung einer Ressource langfristig gemeinschaftlich zu organisieren.“ (Ebd., 247)

Eine Aufgabe dieser Arbeit wird sein, diese theoretischen Gedanken zu einer Community of Practice bzw. Gemeinschaftlichkeit im Sinne Stalders auf die spezielle Situation von Let’s Play-Videos zu übertragen.

Es ist leicht zu erkennen, dass sich ebensolche Gemeinschaften um Computerspiele bilden und dass sich auch Schüler:innen in diesen Gemeinschaften wiederfinden.¹³ Wie oben bereits ausgeführt, sind Computerspiele ein wesentlicher Bestandteil der täglichen (außerschulischen) Medienpraktiken zahlreicher Schüler:innen. Auch das Schauen von Let’s Play-Videos¹⁴ und der Austausch über das

¹⁰ Interessant sind vor diesem Hintergrund auch die Forschungsarbeiten von Jenkins zur ‚participatory culture‘ (vgl. 2009), auf die in Abschnitt 2.1 näher eingegangen wird.

¹¹ Zum Begriff der ‚Communities of Practice‘ u. a. Wenger-Trayner 2002; Deppermann, Feilke, Linke 2016; vertiefend dazu Abschnitt 3.2.

¹² Ein Beispiel für diese organisierten ‚Commons‘ ist Wikipedia. Hier kann jede:r Interessierte Beiträge verfassen. Dabei müssen die Beitragenden einem vorgegebenen Regelwerk folgen. Sollte es zu Konflikten kommen, werden diese innerhalb der Community gelöst. Dieser Verweis kommt jedoch nicht ohne einen ‚Nebenverweis‘ aus: oft wird Wikipedia dafür kritisiert, dass es sich fast ausschließlich um eine Community weißer cis Männer handelt und nur wenige Frauen oder People of Colour vertreten sind (vgl. Jaki 2018).

¹³ Das durchschnittliche Alter von Spieler:innen liegt laut den Marktzahlen, die der game – Verband der deutschen Games-Branche für das Jahr 2020 erhoben hat, bei 37,5 Jahren (vgl. game – Verband der deutschen Games-Branche 2020).

¹⁴ Ein Let’s Play-Video ist ein kommentierter Videomitschnitt, bei dem man einem:einer Spieler:in beim Spielen zuschaut, während diese:r das Geschehen kommentiert. Let’s Plays werden oftmals auf Twitch gestreamt (Echtzeit) oder auf YouTube als Video zur Verfügung gestellt. Forschungsarbeiten aus den Medienwissenschaften liegen von Ackermann (2017b) und Fromme, Hartig (2020) vor. Eine Definition von Let’s Play-Videos wird in Abschnitt 3.2 erarbeitet.

Gespielte und Gesehene gehören zur Lebenswelt von Schüler:innen und schaffen im Sinne von Sutter eine „soziale Situation [...], die eine Auseinandersetzung mit Medien ermöglicht“ (Sutter 2009, 82). In Ergänzung zur Auseinandersetzung mit Computerspielen im Unterricht und deren literarischem Anschlusspotenzial kann möglicherweise auch diese außerinstitutionelle Beschäftigung mit Computerspielen im Sinne spielbezogener *Communities of Practice* implizit Zugang zu literarischem Wissen eröffnen bzw. zu Erfahrungen mit literarischer Praxis führen. Deshalb scheint es sinnvoll, diese Form der Anschlusskommunikation (vgl. auch Sutter, Charlton 2007; Naujok 2012) aus literaturdidaktischer Sicht genauer zu untersuchen.

Den Begriff der Anschlusskommunikation fasst Sutter (2009) als eine „gemeinsam mit anderen vollzogene Rezeption von Medienangeboten“ und unterstellt ihr soziale und kommunikative Prozesse, die einen Einfluss auf die „Prozesse der Medien- bzw. Lesesozialisation“ (vgl. ebd., 83) ausüben. Inwiefern sich also in den Internetpraktiken der spielbezogenen Anschlusskommunikation zu den *Let's Play*-Videos literaturbezogene soziale Phänomene beschreiben lassen, ist die zentrale Frage, die den Aufhänger der hier beschriebenen Studie darstellt.

Im Zentrum stehen spielbegleitende Praktiken einer noch auszudefinierenden Computerspiel-bezogenen *Community of Practice*. Dabei werden Artefakte dieser Gemeinschaften und die damit verbundene Kommunikation über Computerspiele mittels eigener medialer Produktionen (*Let's Plays*, Kommentare, Forenbeiträge) praxeologisch betrachtet. Es wird dementsprechend zu untersuchen sein, wie sich diese sozialen Formate der Auseinandersetzung als (Sprach-)Handlungsformen beschreiben lassen, die als literale¹⁵ Praktiken (vgl. Abschnitt 9.1) zu identifizieren sind. Infolgedessen wird zu diskutieren sein, wie ebendiese außerschulischen Praktiken sich in einem didaktischen Konstrukt des literarischen Lernens verorten lassen. Ziel ist demnach, den Bezug der sozialen Ordnung der fokussierten *Communities of Practice* zur literarischen Bildungskultur näher zu bestimmen.

Aus den verschiedenen Grundannahmen dieser Arbeit leiten sich fünf Schwerpunkte ab, die zu folgender Gliederung führen:

¹⁵ Der Begriff der literalen Praktiken findet sich u. a. bei Feilke (2016) und Leßmann (2020). Er ist jedoch stark mit dem Schriftspracherwerb in pragmatisch-kommunikativer Dimension verknüpft. Die vorliegende Arbeit fokussiert sich dagegen stärker auf ästhetische Praktiken im Umgang mit Literatur. Zum Begriff der Praktiken vgl. Reckwitz 2003, Breidenstein et. al 2015, Schatzki 1996, 2002, vgl. Abschnitt 4.1.

1. In den Kapiteln 2 und 3 werden die Gegenstandstheorien der Bezugswissenschaften (Literaturdidaktik, Medienwissenschaft, Game Studies) vorgestellt, um den Untersuchungsgegenstand zu kontextualisieren, Begriffe zu klären sowie die theoretischen und methodischen Debatten aufzuzeigen. Dieser Prozess dient gleichzeitig der „Sensibilisierung der Forscherin und der Eingrenzung des Forschungsfeldes“ (Schmidt 2020, 147).
2. Durch die Einordnung in die Praxistheorien in Kapitel 4 werden grundlegende Begriffe aus einem praxeologisch-sozialwissenschaftlichen Fokus heraus betrachtet und geklärt. Dabei stehen insbesondere diejenigen Denktraditionen der Praxistheorien im Fokus, die zu einer Klärung der Begriffe ‚soziale Praktiken‘, ‚Communitys‘, ‚Community of Practice‘ und ‚Community of Play‘ beitragen. Damit wird auch transparent gemacht, mit welchem analytischen Blick das Datenmaterial untersucht wurde.
3. In Kapitel 5 findet die methodologische Verortung statt und es werden zunächst die Grundkonzepte der ‚Grounded Theory Methodology‘ erläutert. Anschließend werden die konkreten analytischen Instrumentarien für die Fallanalyse vorgestellt und in den Forschungsprozess eingeordnet.
4. In den Kapiteln 6 und 7 stehen die Fallanalysen im Mittelpunkt. Durch die empirische Untersuchung der generierten Daten wird die Gegenstandstheorie im Forschungsprozess modelliert.
5. In Kapitel 8 werden die Ergebnisse zunächst unter dem Blickwinkel der Medienpraktiken diskutiert und in Kapitel 9 werden schließlich die literaturdidaktischen Potenziale reflektiert.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



Teil I
Grundlagen



Veränderte Medienwelten – veränderte Rezeptionswelten: Mediensozialisation im 21. Jahrhundert

2

In diesem Kapitel werden grundlegende Vorüberlegungen über das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen in Medienwelten angestellt. Die diversen Begrifflichkeiten, die in der Forschungsliteratur vorzufinden sind, von Mediensozialisation über Medienbildung bis Medienkompetenz, werden für diese Arbeit ausdefiniert.

Im Folgenden wird dargelegt, dass Let's Play-Videos von Kindern und Jugendlichen rezipiert werden anschließend wird die besondere Relevanz für die Literaturdidaktik herausgearbeitet. Mit Jenkins' Konzept einer ‚participatory culture‘ (vgl. Jenkins, Clinton, Purushotma u. a. 2006; Jenkins 2009) wird danach hergeleitet, welchen Beitrag Let's Play-Videos im Kontext von gesellschaftlicher und partizipatorischer Teilhabe leisten können.

Im zweiten Unterkapitel wird dann eine Einordnung in den aktuellen Forschungsstand vorgenommen. Dazu wird mittels der Game Studies entwickelt, was Computerspiele sind und in welchem Verhältnis diese zu Let's Play-Videos stehen. Abschließend werden diese Ergebnisse literaturdidaktisch ausdefiniert.

2.1 Mediensozialisation und Medienkompetenz

Die rapide Entwicklung digitaler Medien seit der Jahrtausendwende greift unaufhaltsam in alle Lebensbereiche ein und prägt die Mediensozialisation Heranwachsender. Das Smartphone und die aktive Internetverbindung sind dabei stetige Wegbegleiter: Eine kurze Wegabfrage bei Google Maps zeigt die Richtung zum nächsten Supermarkt, eine Messenger-App stellt den Kontakt zu Freund:innen und Verwandten sicher – unabhängig davon, wo auf der Welt sie sich aktuell befinden – ein Blick auf Twitter verkündet die neuesten Nachrichten und Netflix zeigt die neueste Folge *Stranger Things* (Netflix 2016).

„Neben Familie, Schule und Peergroups sind Medien zu einer wichtigen Sozialisationsinstanz geworden“ (Bertling 2016, 59). Diese Veränderungen haben einen Einfluss auf die Heranwachsenden und ihre Weltwahrnehmung. Waren es zu Beginn der 1990er-Jahre noch Zeitschriften, Bücher, Walkmen und Radios, Spielfilme und Serien auf VHS-Kassette und DVD oder Hörspiele auf CD, sind alle diese Medienangebote heute nur einen Klick weit entfernt. Wie genau sich die Sozialisation in den zeitgenössischen Medienwelten¹ vollzieht und welche Perspektiven und Herausforderungen sich daraus hinsichtlich des Umgangs mit Let's Play-Videos ableiten lassen, soll im folgenden Kapitel skizziert werden.

Mediensozialisation wird an dieser Stelle definiert als „Prozess, in dem sich das entwickelnde Subjekt aktiv mit seiner mediengeprägten Umwelt auseinandersetzt, diese interpretiert sowie aktiv in ihr wirkt und zugleich aber auch von Medien in vielen Persönlichkeitsbereichen beeinflusst wird“ (Aufenanger 2008, 88). Dabei repräsentieren Medien „einen Kulturbereich, der sich weitestgehend außerhalb pädagogischer Einrichtungen etabliert hat“ (Bertling 2016, 59). Diese Feststellung trifft insbesondere auf Medienphänomene im Internet zu – entstehen doch fast täglich neue Angebote, Communitys, App-Anwendungen etc., die für Jugendliche eine „identitätsstiftende Funktion“ (ebd.) übernehmen können. Die außerinstitutionelle Beschäftigung mit diesen Medien führt zu einer „nicht-intentionalen Sozialisation (Selbstsozialisation)“ (ebd.), die im Spannungsverhältnis zur „intentionalen Sozialisation (Fremdsozialisation)“ (ebd.) steht, „[...] die auch als Medienpädagogik (früher: Medienerziehung) bezeichnet [wird A. M.], weil sie bei Kindern und Jugendlichen eine Medienkompetenz – media literacy – ausbilden will“ (ebd.). Als Oberbegriff für diese vielfältigen medienrelevanten Begriffe (Medienpädagogik, -didaktik, -kompetenzen, -bildung) definieren Ritter und Ritter unter Rückgriff auf Peschel (vgl. Peschel 2016, 35) Medienbildung wie folgt:

Mit dem Begriff wird sowohl ein Beitrag zur Identitäts- und Persönlichkeitsentwicklung verbunden als auch eine Grundlage für die Entwicklung demokratischer Teilhabe an der Gesellschaft. Das Ziel der Medienbildung ist es, dass das Individuum die Potenziale der vielfältigen Medien(-angebote) in den unterschiedlichsten Situationen konstruktiv zu nutzen lernt und so auch in der Mediengesellschaft sozial handlungsfähig wird. (Ritter, Ritter 2020, 19)

Sowohl die Identitäts- und Persönlichkeitsentwicklung als auch das Herausbilden von Kompetenzen, die der gesellschaftlichen Teilhabe zuzuordnen sind, werden

¹ „Der Ausdruck ‚Medienwelten‘ konzentriert dabei begrifflich den Tatbestand, dass Medien in vielfältigen Formen in den Alltagswelten von Kindern und Jugendlichen vorfindbar sind und deren Welterfahrung nachhaltig prägen und strukturieren“ (Vollbrecht 2003, 13).

im Deutschunterricht bereits mit verschiedenen Medien bewerkstelligt: sowohl durch digitale (wie Hörmedien, Filme, Computerspiele) als auch durch analoge (wie Bücher, Texte etc.). Inwiefern Let's Play-Videos als ein Teil der digitalen Medienlandschaft zur Herausbildung von Medien- und literarischen Kompetenzen beitragen können, wird die vorliegende Arbeit zeigen. Die gesellschaftliche Teilhabe und auch ein reflektierter und gestalterischer Aspekt der Mediennutzung finden sich in der Medienkompetenzdefinition² von Baacke (1996, 120),³ der den Begriff in vier Dimensionen unterteilt: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung. Während sich die ersten beiden Dimensionen vorrangig mit dem Gegenstand auseinandersetzen, sind die dritte und vierte Dimension stärker mit aktiven Rezeptions- und Produktionsprozessen verbunden. Dieser mediendidaktisch geprägte und kompetenzorientierte Begriff von Baacke kann auch auf die literaturdidaktischen Kompetenzen übertragen werden. Einen noch stärkeren Einfluss auf die Literaturdidaktik (vgl. Kepser, Abraham 2016, 92) hatten die Überlegungen Groebens, der Medienkompetenz in sieben Dimensionen unterteilt:

² Medienkompetenz differenziert sich für Baacke in vier Dimensionen, die prinzipiell jeder Mensch entwickelt haben sollte:

- 1) ‚Medienkritik‘. Sie bedeutet die Fähigkeit, a) problematische gesellschaftliche Prozesse – wie etwa Medienkonzentration – analytisch angemessen zu erfassen, dieses Wissen b) reflexiv auf sich selbst und das eigene Handeln anzuwenden und c) in ethischer Weise „analytisches Denken und reflexiven Rückbezug als sozial verantwortet“ abzustimmen und zu definieren.
- 2) Mit ‚Medienkunde‘ ist das Wissen über unser gegenwärtiges Mediensystem gemeint, das sich a) in eine informative Dimension (klassische Wissensbestände, z. B. über unterschiedliche Filmgenres) und b) in eine instrumentell-qualifikatorische Dimension (Bedienungsfähigkeit) unterteilt.
- 3) ‚Mediennutzung‘ ist ebenfalls zweifach zu verstehen, und zwar a) rezeptiv, anwendend und b) interaktiv, anbietend.
- 4) Schließlich ‚Mediengestaltung‘, die einerseits innovativ zu verstehen ist (im Sinne von Weiterentwicklungen des Mediensystems) und andererseits kreativ, d. h. in ästhetischer Weise über die „Grenzen der Kommunikationsroutine hinausgehen“ kann. (Hugger 2008, 94).

³ Eine historische Einordnung der Diskussionen um den Medienkompetenzbegriff findet sich bei Hugger, der die unterschiedlichen Strömungen innerhalb der Medienwissenschaften darstellt und offene Probleme und Perspektiven diskutiert. Da diese Arbeit sich jedoch insbesondere deutschdidaktischer Perspektiven annimmt, soll an dieser Stelle nicht vertiefend auf diese explizit medienwissenschaftlichen Argumentationen eingegangen werden, sondern es sollen deutschdidaktische Überlegungen in den Fokus gerückt werden.

1. Medienwissen/Medienbewusstsein (Fiktions- und Realitätsbewusstsein)
2. Medienspezifische Rezeptionsmuster
3. Medienbezogene Genussfähigkeit
4. Medienbezogene Kritikfähigkeit
5. Selektion und Kombination von Mediennutzung
6. (Produktive) Partizipationsmuster
7. Anschlusskommunikation (vgl. Groeben 2002)

Let's Play-Videos erscheinen insbesondere für die siebte und achte Dimension der (produktiven) Partizipationsmuster und der Anschlusskommunikation einen relevanten Stellenwert einzunehmen. Diese Dimensionen sollen im letzten Teil der Arbeit (vgl. Abschnitt 9.1.) am Beispiel der Let's Play-Videos reflektiert werden.

Ein Blick in die Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest, die das Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen untersuchen, zeigt, dass YouTube einen bedeutenden Teil der Plattformnutzung ausmacht. Im Jahr 2020 wurden im Rahmen der KIM⁴-Studie Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren nach ihrer Plattformnutzung befragt. Dabei ergab sich, dass 41 Prozent der Befragten die Plattform YouTube mindestens einmal wöchentlich nutzen (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand u. a. 2021b, 43), davon schauen 28 Prozent der Befragten regelmäßig Let's Play-Videos (ebd., 45), was immerhin einem Viertel der Kinder entspricht und sich derzeit nicht in der deutschdidaktischen Forschungslandschaft widerspiegelt. Bei der JIM⁵-Studie aus dem Jahr 2021 zeigt sich, dass sich die Nutzung von YouTube mit einem Umfang von einmal/mehrmals pro Woche bei 87 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren mehr als verdoppelt hat (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand u. a. 2021a, 47). Das verdeutlicht, dass sich Heranwachsende in einem großen Maß außerschulisch mit den Angeboten auf YouTube beschäftigen.

Wird das Interesse jedoch auf die Publikationen zu Let's Play-Videos gerichtet, so zeigt sich, dass sich dieser Trend in den Kinder- und Jugendmedien in der Forschungslandschaft noch nicht widerspiegelt. Dies ist wiederum bedenklich, insbesondere vor dem oben bereits eingeführten Begriff der Selbstsozialisation mit Medien bei Kindern und Jugendlichen, da „Medienpräferenzen und Mediennutzungsstile innerhalb der Peergroup – als kollektive Selbstsozialisation – auch zu dysfunktionalen Mustern führen, beispielsweise Gewaltbereitschaft, Rassismus oder Sucht“ (Bertling 2016, 60). An dieser Stelle soll betont werden, was

⁴ Kinder in Medien.

⁵ Jugend in Medien.

dem Zitat fehlt; die Selbstsozialisation ‚kann‘ zu dysfunktionalen Mustern führen, muss es jedoch nicht. Einem bewahrpädagogischen Ansatz soll an dieser Stelle widersprochen werden, vielmehr wird für eine thematische Beschäftigung mit dem Gegenstand und den aufgeworfenen Themen plädiert.

Zum „Phänomen Let’s Play“ (vgl. Ackermann 2017b) findet sich ein medienwissenschaftlich perspektivierter Sammelband, der sich den Fragen der Ästhetik und der Entstehung annimmt. Erste konkrete deutschdidaktische Überlegungen zum Phänomen des Let’s Play anhand von Gesprächen über narrative Computerspiele sind bei Albrecht und Conrad (vgl. 2020) zu finden. Diese Überlegungen stützen sich auf Theorien und Untersuchungen aus den interdisziplinären Forschungsergebnissen der Game Studies und aus medienwissenschaftlichen Zugängen. Grundlegendere deutschdidaktische Perspektivierungen sind bislang noch nicht vorgenommen worden. Eine Einordnung aus medienpädagogischer Perspektive schlagen die Forscher Fromme und Hartig (vgl. 2020) vor; sie arbeiten die Relevanz des Themas vor dem Hintergrund einer ‚participatory culture‘ heraus, die nach Jenkins folgendermaßen verstanden werden kann:

A participatory culture is a culture with relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, strong support for creating and sharing one’s creations, and some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices. A participatory culture is also one in which members believe their contributions matter, and feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created). (Jenkins 2009, 3)

Fromme und Hartig konstatieren, dass in der Let’s Play-Szene „relevante Fähigkeiten und Kompetenzen für die Teilhabe im Rahmen einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft erworben werden können“ (Fromme, Hartig 2020, 177).

Formen der partizipativen Teilhabe an digitalen Medien finden derzeit oft außerschulisch statt; Jenkins fasst diesen Löwenanteil der partizipativen Teilhabe einer ‚participatory culture‘ wie folgt zusammen:

Affiliations – memberships, formal and informal, in online communities centered around various forms of media such as Friendster, Facebook, message boards, metagaming, game clans, or MySpace][sic]⁶.

⁶ Die Plattformen Friendster, message boards und MySpace sind mittlerweile eingestellt worden. Hierdurch wird die Schnelllebigkeit von Plattformen deutlich.

Expressions – producing new creative forms (such as digital sampling, skinning and modding, fan videomaking, fan fiction writing, zines, mash-ups).

Collaborative Problem-solving – working together in teams, formal and informal, to complete tasks and develop new knowledge (such as through Wikipedia, alternative reality gaming, spoiling).

Circulations – Shaping the flow of media (such as podcasting, blogging). (Jenkins 2009, 3; Hervorhebung im Original)

Let's Play-Videos, sowohl das Konsumieren als auch das Produzieren und der Austausch darüber in Communities, gehören ebenfalls zu Partizipationspraktiken der Internetgemeinschaft. Laut Jenkins gibt es eine wachsende Anzahl an Wissenschaftler:innen, die einen Vorteil in den Strukturen dieser partizipativen Kultur sehen: darunter die Möglichkeit, Peer-to-Peer-Lernen zu unterstützen und Fähigkeiten zu erlernen, die in einer modernen und vernetzten Arbeitswelt geschätzt werden. Vor diesem Hintergrund fordert Jenkins pädagogische Interventionen, um junge Menschen auf den Umgang mit neuen Medien vorzubereiten. Dabei macht er auf drei Probleme besonders aufmerksam:

- Die Beteiligungslücke, indem nicht alle Kinder und Jugendlichen Zugang zu den Erfahrungen und Möglichkeiten zur Teilhabe in der digitalen Welt von morgen haben,
- das Transparenzproblem, wonach Kinder und Jugendliche darauf vorbereitet werden müssen, dass die Medien die Art und Weise der Weltwahrnehmung formen,
- und ethische Herausforderungen, verbunden mit dem Zusammenbruch traditioneller Formen der Berufsausbildung und Sozialisation, die Kinder und Jugendliche auf neue Formen der Berufsausbildung und auf die Rolle als Medienmacher und Teilnehmer:innen in (Online)Gemeinschaften vorbereiten sollen (vgl. ebd., 3 f.).

Zum Erlernen dieser „new media literacies“ (ebd., 4) schlägt Jenkins zehn Kompetenzen (Skills) vor, um den Wandel von individuellen Kompetenzen hin zu sozialen Fähigkeiten, die insbesondere durch Zusammenarbeit und Vernetzung erlernt werden, zu stärken. Diese sind:

- ‚Play‘: die Fähigkeit, ein Problem durch Experimentieren zu lösen;
- ‚Performance‘: die Fähigkeit, zum Zweck der Improvisation und Entdeckung mit Identitäten zu experimentieren;

- ‚Simulation‘: die Fähigkeit, dynamische Modelle der Realwelt zu interpretieren und zu konstruieren;
- ‚Appropriation‘: die Fähigkeit, Medieninhalte sinnvoll zu sammeln und neu anzuordnen;
- ‚Multitasking‘: die Fähigkeit, die eigene Umwelt zu beobachten und sich gegebenenfalls auf hervorstechende Details zu fokussieren;
- ‚Distributed Cognition‘: die Fähigkeit, sinnvoll mit Tools (Software, Programmen, Werkzeugen) zu interagieren, um die eigenen geistigen Fähigkeiten zu erweitern;
- ‚Collective Intelligence‘: die Fähigkeit, Wissen zu bündeln, sich mit anderen auszutauschen und auf ein gemeinsames Ziel hinzuarbeiten;
- ‚Judgment‘: die Fähigkeit, die Zuverlässigkeit verschiedener Quellen zu bewerten;
- ‚Transmedia Navigation‘: die Fähigkeit, Informationen, Zusammenhänge und Narrationen über verschiedene Medien hinweg zu rezipieren;
- ‚Networking‘: die Fähigkeit, Informationen zu sammeln, zu bündeln und zu verbreiten;
- ‚Negotiation‘: die Fähigkeit, durch verschiedene Gemeinschaften zu navigieren, verschiedene Perspektiven und Normen zu respektieren, zu befolgen und zu verstehen (vgl. ebd.).

Dabei stellt Jenkins heraus, dass diese neuen Kompetenzen auf traditionellen Kompetenzen wie Lese- und Schreibfähigkeit, Recherchekompetenz, technischer Kompetenzen und kritischem Analysieren aufbauen.

Kepser (2022) nimmt Jenkins Gedanken zum Anlass, diese auf einen modernen Deutschunterricht zu beziehen. So stellt er heraus, dass sich Jenkins' Gedanken zwar im Strategiepapier der Kultusministerkonferenz ‚Bildung in der digitalen Welt‘ (vgl. KMK 2016) wiederfinden lassen; allerdings zielen einige der genannten Kompetenzen – insbesondere Performance, Play, Transmedia Navigation und Appropriation – „vor allem auf kreative Weltaneignungsprozesse und ästhetische Bildung ab, die dort allenfalls eine marginale Rolle spielen“ (Kepser 2022, 129).

Er untersucht am Gegenstand des Spiels SUPER MARIO BROS. die digitalen Partizipationsformen nach den von Jenkins vorgeschlagenen Kompetenzen und kann schlüssig aufzeigen, dass diese in jugendlichen Partizipationskulturen tatsächlich vor allem im außerschulischen Bereich ausgebildet werden. Jedoch hebt er hervor, dass bei weitem nicht alle Jugendlichen die ‚new media skills‘ nach Jenkins beherrschen, da diese aktiv erlernt werden müssen. Darüber hinaus stellt er dar, dass insbesondere Computerspiele (die ein wesentlicher Bestandteil von

Let's Play-Videos sind) eben auch jene Kompetenzen fordern, die zum traditionellen Deutschunterricht gezählt werden: „Lesen und Schreiben [...], Sprechen und Zuhören [...], mit Texten und Medien umgehen,[...] wobei domänenspezifische Kompetenzen noch hinzukommen“ (Ebd., 139).

Computerspiele erweisen sich damit als ein ideales Paradigma, um im Deutschunterricht Schülerinnen und Schüler zur Teilhabe an der digitalen Partizipationskultur zu befähigen und gleichzeitig sprachliche und literarische Kompetenzen auf- und auszubauen (vgl. auch Engelns, Schöffmann 2017) (Ebd., 139).

2.2 Let's Play-Videos als Teil eines deutschdidaktischen Computerspieldiskurses

Let's Play-Videos sind kommentierte Mitschnitte von Computerspielen. Charakteristisch ist, dass die dargestellten Computerspiele einer Remediatierung (vgl. Bolter 2000; Ackermann 2017a; Venus 2017) unterliegen, d. h., das Medium Computerspiel wird im Let's Play-Video repräsentiert. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, wird im folgenden Kapitel die historische Entwicklung des Spiels und des Spielens dargestellt. Anschließend wird das Medium Computerspiel⁷ in den wissenschaftlichen Diskurs eingeordnet. Dabei wird ein knapper Forschungsüberblick aus den Game Studies und der Deutschdidaktik gegeben.

Spielen ist seit dem 18. Jahrhundert ein Teil des pädagogischen Diskurses. So räumt der Pädagoge GutsMuths (vgl. 1796) dem Spiel einen enormen pädagogischen Nutzen ein: „Dementsprechend ist es sein Ziel, dieses menschliche Grundbedürfnis nutzbringend zu kanalisieren, sei es durch die spielerische Einübung von Fertigkeiten oder als Erholungspause.“ (Fritsch 2018, 40)

Diese frühen Überlegungen zum Spiel fasst Adamowsky wie folgt zusammen:

Mit dem 18. Jhd. und der Entstehung des bürgerlichen Zeitalters, der Entdeckung der Kindheit und dem Aufkommen der Pädagogik wird das Spiel zur rechtfertigungsbedürftigen Tätigkeit. Ihm wird ein bis heute in vielen Fachrichtungen gültiger utilitaristischer [sic] Bezugsrahmen zugewiesen und fortan dient es als Erziehungsmittel. (Adamowsky 2000, 26)

Ausgehend davon ist das Spiel bis heute ein relevanter Gegenstand der pädagogischen und nicht zuletzt auch didaktischen Diskussionen. Erste theoretische

⁷ Die Grundgedanken dieses Kapitels wurden bereits im Artikel „Zum Einsatz von Computerspielen im Unterricht. Ein aktueller Forschungsstand“ (Montag 2021b) beschrieben und werden hier weiterentwickelt.

Überlegungen finden sich beispielsweise bei dem niederländischen Kulturwissenschaftler Huizinga, der sich mit dem Phänomen des Spielens bereits in den 1930er-Jahren beschäftigte und herausstellt, dass das Spielen sowohl in der Menschen- als auch in der Tierwelt stattfindet. Im Modus des Spiels können Handlungsweisen ausprobiert werden:

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgelegter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein [sic] des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘. (Huizinga 1938/2013, 37)

Das Spiel ist demnach von wechselseitigen Beziehungen und Interaktionen geprägt. Auch in den Game Studies wird die Frage diskutiert, was genau ein Spiel (insbesondere ein Computerspiel) ist. Hier haben sich verschiedenen Strömungen⁸ herausgebildet, die das Computerspiel unter verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Zu einer Definition, die Überlegungen Huizingas einbezieht, kommt der Ludologe Juul:

A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable. (Juul 2005, 31)

Diese Definition ist von einem technischen Verständnis von Spielen geprägt. Beiden Definitionen ist die Grundannahme gemeinsam, dass Spiele regelbasiert sind,

⁸ Der Schwerpunkt der Definitionen ändert sich abhängig davon, ob eher narratologische oder ludologische Analysekatoren im Zentrum der Überlegungen stehen. Exemplarisch sei auf die Debatten innerhalb der Game Studies verwiesen (vgl. Schumacher, Korbel 2010; Beil 2013; Sachs-Hombach 2015). Wird ein stärker ludologischer Forschungszugang eingenommen, stehen „spielerisch-simulative Aspekte des Computerspiels“ (Beil 2013, 26) im Zentrum, während eine narratologische Betrachtungsweise vor allem Fragen um „Textualität und Narrativität“ (ebd.) analysiert. „Eine oft zitierte, aber schließlich doch nicht so harte Trennung zwischen den Ludolog:innen und Narratolog:innen gibt es nicht, Beil geht sogar so weit, diese Debatte als ‚Gründungsmythos‘ (ebd.) einzuordnen. So finden sich immer wieder Aspekte narrativer Analysekatoren bei Forscher:innen, die sich eher einer ludologischen Perspektive verschrieben haben (vgl. Aarseth 1997, der den Begriff des impliziten Lesers nutzt). Andersherum nutzen Forscher:innen, die sich eher einer narratologischen Betrachtungsperspektive zuordnen lassen, Analysewerkzeuge der Ludolog:innen (vgl. etwa Murray 1998). Steht die Frage nach einer Definition des Videospieles im Zentrum, so lassen sich je nach Forschungsinteresse und Analysewerkzeug verschiedene Gewichtungen erkennen“ (Montag 2021b, 94 f.).

dass sie ein quantifizierbares Ergebnis haben und dass die Spieler:innen emotional in das Spielergebnis involviert sind und versuchen, dieses Ergebnis zu beeinflussen. Darüber hinaus gibt es innerhalb der Game Studies diverse Ansätze und Debatten, um zu einer einheitlichen Definition zu gelangen,⁹ die aber insbesondere angesichts der schnellen technischen Entwicklungen im Gaming-Bereich immer wieder neuen Herausforderungen gegenübersteht.¹⁰

Die Deutschdidaktik hat sich ebenfalls mit Definitionen von (insbesondere narrativen) Computerspielen auseinandergesetzt. Richtungsweisend waren in diesem Zusammenhang vor allem die Arbeiten von Kepser (1999), Hoffmann und Lüth (2007), Hofer und Bauer (2014) sowie Boelmann (2015). An dieser Stelle soll die Definition von Boelmann vorgestellt werden, die als begriffliches Fundament für diese Arbeit dienen soll. Danach lassen sich narrative Computerspiele darüber definieren, dass sie:

- a) eine Geschichte erzählen, die bereits vor Rezeptionsbeginn festgelegt ist und welche sich b) auch in verschiedenen Rezeptionsdurchgängen nicht maßgeblich verändert, und darüber hinaus eine c) im weitesten Sinne komplexe Handlungsstruktur aufweisen, die d) den Einsatz verschiedener Analysemethoden ermöglicht. (Boelmann 2015, 124)

Da Boelmann in seiner Arbeit insbesondere das Genre¹¹ der narrativen Action-Adventure-Spiele¹² untersuchte, ist sein Blickwinkel ein narratologischer.

⁹ Beispielsweise bei Egenfeldt-Nielsen, Smith und Tosca (vgl. 2008, 7–44).

¹⁰ So hat beispielsweise die Entwicklung von Virtual-Reality-Spielen (z. B. HALF-LIFE: ALYX, 2020) oder Augmented-Reality-Spielen (beispielsweise POKÉMON GO, 2016) einen Einfluss auf theoretische und praktische Überlegungen zu Games (vgl. hierzu auch Fritsch 2018, 41).

¹¹ Der Genre-Begriff ist in den Game Studies nicht unumstritten. Dennoch soll er eine erste Orientierung geben, die eine Zuordnung, ähnlich wie im Kino und anderen Medien, ermöglicht (vgl. Hicketier 2002, 64; Newman 2004; Klein 2013).

¹² Als Adventure-Games definiert König Spiele, bei denen „die Bewältigung des Abenteurers durch das Lösen verschiedener Rätsel im Mittelpunkt“ (König 2021a) steht.

Dabei werden die Spieler:innenfiguren durch eine Umgebung gesteuert, die mit interaktiven Elementen und Gegenständen ausgestattet ist. Diese müssen sinnvoll miteinander kombiniert werden, um die Handlung der Geschichte weiterverfolgen zu können (vgl. König 2021a). Durch die schnelle technische Veränderung verwischen auch die Grenzen zwischen den Spielgenres zunehmend. Eine etwas konkretere Definition schlägt Pias vor. Er definiert Adventurespiele als:

„entscheidungskritisch: Sie fordern richtige Entscheidungen des Spielers in einer logischen und zugleich erzählerischen Struktur. Wer hier die falsche Wahl trifft, verliert sein Spiel. Adventurespiele erfordern Urteile und konstituieren ein Subjekt der

Dennoch sind Computerspiele nicht nur eindimensional mit narratologischem Handwerkszeug zu betrachten; vielmehr muss dem Umstand Rechnung getragen werden, dass es sich bei Computerspielen um multimodale Medien handelt, die neben narrativen auch über ludische Komponenten verfügen. Zu diesen gehören beispielsweise die Steuerung des Spiels, die Spielmechanik etc. Zusätzlich geht Boelmann an dieser Stelle davon aus, dass die Rezeptionsdurchgänge sich nicht maßgeblich verändern. Insbesondere Open-World-Spiele wie GRAND THEFT AUTO V oder THE LEGEND OF ZELDA haben zwar eine grundlegende Handlung, sie lassen den Spieler:innen aber auch die Möglichkeit offen, die Spielwelt im eigenen Tempo und in eigener Reihenfolge zu erkunden; damit unterliegen sie keinem linearen Handlungsablauf. Aus diesem Grund wird vorgeschlagen, die Definition Boelmanns um diese Komponente zu erweitern und die folgende Arbeitsdefinition von Computerspielen für die vorliegende Arbeit zugrunde zu legen:

a) Videospiele¹³ erzählen eine interaktive Geschichte, diese kann über verschiedene mediale Kanäle transportiert werden, also rein visuell, auditiv, ludisch, narrativ, aber auch im Zusammenspiel geschehen, b) ihre Rezeption kann sich von Spielsituation zu Spielsituation verändern, je nachdem, wie der Spielverlauf präfiguriert wurde und abhängig sein vom Vorhandensein anderer Mitspieler:innen und/oder individuellen Spielentscheidungen, c) sie weisen im weitesten Sinne eine komplexe Handlungsstruktur auf, d) diese erfordern den Einsatz verschiedenster Analysemethoden. (Montag 2021b, 97)

Narrative Computerspiele sind ein Teilbereich der (deutschdidaktischen) Computerspieldidaktik¹⁴. Werden Computerspiele aus narrativer Perspektive betrachtet,

Suche in der Sachdimension. Verschiedene Entscheidungen müssen innerhalb einer Erzählung richtig getroffen werden, damit das Spiel als Erzählung vorangeht (ein Schlüssel muß in ein Schloß gesteckt werden, ein Schatz muß gefunden, ein Weg gegangen werden usw.). Die Zeit spielt dabei keine Rolle: sie verstreicht zwar zwischen zwei Entscheidungen, steht aber während jeder Entscheidung still. Adventurespiele handeln von der Herstellung einer Folge jeweils eindeutiger, optimaler Entscheidungen angesichts schrittartig wechselnder Tableaus von Dingen und Möglichkeiten“ (Pias o. J., 2).

¹³ Der Videospieldbegriff wird an dieser Stelle synonym zum Computerspieldbegriff genutzt.

¹⁴ Der Begriff der Computerspieldidaktik ist ebenfalls noch nicht ausdefiniert. Je nach Forschungsdisziplin wird er anders verwendet: So sehen technisch- und designorientierte Studiengänge darin eher eine Zugangsweise, wie spezifisches technisches und designbezogenes

so lassen sich starke Parallelen zu literarischen Gegenständen wie Romanen, Filmen, Serien etc. finden. Boelmann konnte in seiner Arbeit zeigen, dass anhand von Computerspielen literarische Kompetenzen ebenso gut vermitteln werden können, wie es mit literarischen Texte möglich ist (vgl. Boelmann 2015). Let's Play-Videos als remediatisierte Formen von Computerspielen weisen jedoch andere Strukturen auf. Damit sind sie potenziell in der Lage, einen Beitrag zu einem Deutschunterricht zu leisten, der im Sinne einer kompetenzorientierten Medienbildung auf eine neue mediale Literalität (new media literacy) orientiert ist.

2.3 Zwischenfazit

In diesem Kapitel wurde die Mediensozialisation von Kindern und Jugendlichen beleuchtet. Es konnte herausgearbeitet werden, dass der Umgang mit Medien sowohl außer- als auch innerschulisch einen Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung hat. Durch einen kompetenten Umgang mit Medien können gesellschaftliche und partizipatorische Prozesse im Handlungsfeld Medien angebahnt werden (vgl. Ritter, Ritter 2020, 19)

Let's Play-Videos als ein Teil des digitalen Medienangebots sind bisher in der deutschdidaktischen Forschungslandschaft eher randständig behandelt worden. Dabei können sie einen Beitrag zur Ausbildung partizipativer Fähigkeiten und Kompetenzen im Rahmen einer ‚participatory culture‘ leisten (vgl. Jenkins 2009; Fromme, Hartig 2020; Kepser 2022). Die von Jenkins geforderten ‚new media skills‘ bieten dabei zum einen das Potenzial, kreative und ästhetische Zugänge anzubahnen und Fähigkeiten anzustoßen; zentral bleiben jedoch auch im Umgang mit neuen digitalen Formaten wie Let's Play-Videos die klassischen Aufgaben des Deutschunterrichts: Schreib- und Lesekompetenz, Sprechen und Zuhören sowie ein kompetenter Umgang mit Texten und Medien (vgl. Kepser 2022)

Let's Play-Videos sind remediatisierte Computerspiele: In den auf Webvideoplattformen wie YouTube vorzufindenden Videos werden Computerspiele gespielt, dieser Spielprozess wird von den Let's Playern aufgezeichnet und

Wissen weitergegeben werden kann (vgl. Kühn, Hebel, Hahn 2018). Im Gegensatz dazu befragen die Bildungswissenschaften Computerspiele danach, welchen didaktischen und pädagogischen Mehrwert das Medium im Unterricht und in der außerschulischen Jugendarbeit bieten kann (vgl. Fromme, Fileccia, Wiemken 2010; Beranek 2017; Möring, Pohl, Riemer u. a. 2021).

kommentiert sowie anschließend veröffentlicht. Da das Computerspiel für Let's Play-Videos eine zentrale Rolle spielt, wurde dieses im Rahmen des zweiten Kapitels didaktisch und fachwissenschaftlich eingeordnet und eine deutschdidaktische Definition für narrative Computerspiele festgehalten. Welche medialen Besonderheiten Let's Play-Videos als eigenständiger Gegenstand aufweisen, soll im folgenden Kapitel geklärt werden.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





Um zu verstehen, wie die Plattform funktioniert, wird folgend ein Blick auf den strukturellen Aufbau geworfen. Dabei scheint es notwendig, nicht mehr nur von einem ‚Video‘ zu sprechen, sondern vielmehr müssen Let's Play-Videos als Teil einer digitalen Kulturlandschaft, einer Plattform verstanden werden, die eigenen Strukturen und Logiken folgt. Dementsprechend ist es notwendig, diese einzelnen Bausteine genauer in den Forschungsblick zu nehmen. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass das Interface der Plattform fortlaufend angepasst wird und sich verändert. In dieser Arbeit wird der Stand aus dem Jahr 2021 gezeigt. Im Jahr 2021 wurde beispielsweise der ‚Dislike-Counter‘ (Symbol des Daumens nach unten) abgeschafft. Dadurch kann diese Betrachtung hier nicht mehr als eine Orientierung dienen, um die Plattform und die damit verbundenen Medienpraktiken besser nachvollziehen zu können.

3.1 Die Videoplattform YouTube

Die im Jahr 2005 gegründete Videoplattform YouTube ist ein Portal, auf dem jede:r registrierte Nutzer:in Videos und kurze Clips kostenlos veröffentlichen kann. Diese können von (auch unregistrierten) Nutzer:innen angeschaut werden. Die Plattform gehört zum Google-Mutterkonzern Alphabet Inc. Sie finanziert sich über Werbeeinnahmen; im Jahr 2019 konnte das Unternehmen einen Erlös von 15 Milliarden Dollar erzielen (vgl. Von Petersdorff 2020).

YouTube selbst ist mit der Veröffentlichung von Nutzungszahlen zurückhaltend, so gibt es nur wenige offizielle Quellen, auf die an dieser Stelle Bezug genommen werden kann. Durch die Nutzer:innen werden pro Minute mehrere hundert Stunden Videomaterial hochgeladen, gleichzeitig werden pro Tag ca. eine

Milliarde Stunden Videomaterial angeschaut (vgl. Goodrow 2017). Diese Zahlen lassen bereits vermuten, dass es sich bei YouTube um ein ernstzunehmendes Massenmedienphänomen handelt. „Dabei präsentiert sich die Plattform selbst als Ort des kommunikativen Austauschs, der kreativen Freiheit und gelebter Individualität [...]“ (Schumacher, Stuhlmann 2011, 7) und ist damit Teil einer neuen, globalen ‚participatory culture‘ (vgl. Jenkins 2009).

Als Plattform für die Produkte und den Austausch dieser ‚participatory culture‘ stellt YouTube ein wichtiges Angebot in der digitalen Kulturlandschaft dar. So ist YouTube ein Ort, „[...] where the discourses of participatory culture and the emergence of the creative, empowered consumer have been played out“ (Burgess, Green 2009, 89).

Folgend soll der Aufbau und die Funktionsweise der Webseite beschrieben werden (Abb. 3.1).

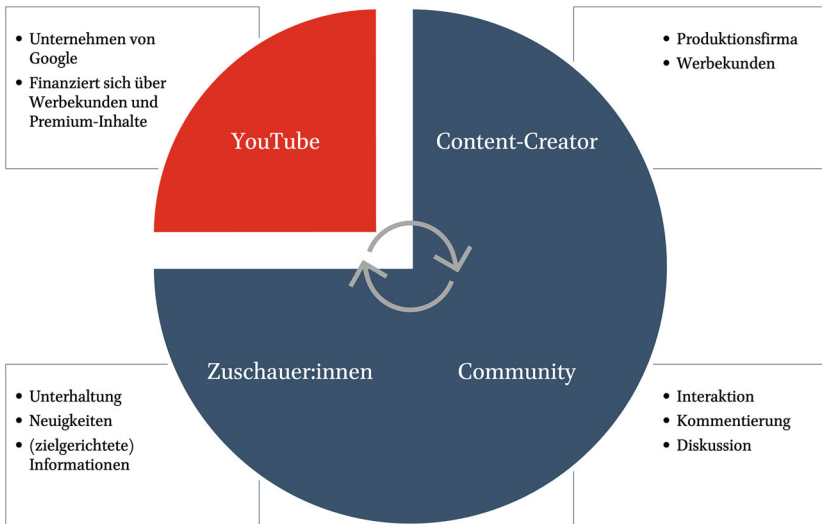


Abbildung 3.1 Beziehungen zwischen den YouTube-Akteur:innen. (Eigene Darstellung)

3.1.1 Allgemeines

YouTube ist eine Webvideoplattform, die es registrierten Nutzer:innen ermöglicht, eigene Videoclips und Videos kostenlos bereitzustellen. Hierbei gibt es neben Videokünstler:innen auch Inhalte der traditionellen TV-Medien zu sehen.

Das Geschäftsmodell von YouTube ist es, Spots (Kurzwerbungen) zu vermarkten, die vor dem eigentlichen Video oder während des Videos abgespielt werden. Daran verdienen die Videokünstler:innen (ugs. Content-Creator, YouTuber¹), aber auch YouTube selbst (vgl. Magerl 2019). Die Zielgruppe, die YouTube anspricht, ist vor allem ein junges Publikum, das nicht mehr das Fernsehen als primäres Medium nutzt, sondern sich Videos nach den eigenen Interessen auf der Plattform sucht:

In this regard, it is also interesting to note that cellphone video use has been growing, particularly in the 12- to 17-year-old market, where usage is nearly double that of any other age cohort (and where short form, 'casual' viewing is the norm). YouTube's enormous advantage over the nearest television company Internet site may speak to an interest in elements that the competition is not providing — elements, I will argue, that are central to the future of the television medium. (Uricchio 2009, 27)

Content-Creators, die Videos für ihre Kanäle mit einer besonders großen Reichweite bereitstellen, gelangen in exklusive Programme, die YouTube ihnen zur Verfügung stellt: Ab einer Reichweite von 1000 Abonnent:innen und einer Wiedergabezeit von mindestens 4000 Stunden können sie Teil des YouTube-Partnerprogramms (YPP) werden und sich damit entsprechende Werbeeinnahmen auszahlen lassen (vgl. YouTube Hilfe: YouTube Partnerprogramm). Demnach ist ein reichweitenstarker Kanal für YouTuber von Bedeutung, da darüber die Arbeit monetarisiert werden kann.

Die Kanalbetreiber:innen sind also auf die Aufrufe und Abonnements der Zuschauer:innenschaft bzw. der Community angewiesen. Nur durch das Anschauen des Videos kann die zum Teil vorgeschaltete Werbung abgespielt werden. Die Zuschauer:innen haben die Möglichkeit, einzelne Videos zu kommentieren und mit ‚Gefällt mir‘ (aufwärts gerichteter Daumen) oder ‚Gefällt mir nicht‘ (abwärts gerichteter Daumen) zu markieren. Diese Interaktion wird von einem Algorithmus wahrgenommen und entsprechend verarbeitet und den

¹ Hierbei kann es sich sowohl um Einzelpersonen als auch um Institutionen handeln. Insbesondere reichweitenstarke Kanäle sind selten Einzelpersonen, auch wenn sie allein im Video auftreten, sondern verfügen über ein ganzes Videoproduktionsteam im Hintergrund.

Zuschauer:innen werden basierend auf diesen Informationen weitere Videos vorgeschlagen. Auf den Webseiten von YouTube finden sich dazu die folgenden Informationen:

YouTuber fragen oft, welche Videos von unserem Algorithmus bevorzugt werden. Unsere Systeme bevorzugen weder bestimmte Arten von Videos noch bestimmte Formate. Basierend auf den folgenden Messwerten werden eher die Interessen der Zuschauer berücksichtigt:

- Was sehen sich Zuschauer an?
- Was sehen sich Zuschauer nicht an?
- Wie viel Zeit verbringen sie mit der Wiedergabe?
- Wie oft wurde ein Video mit ‚Mag ich‘ oder ‚Mag ich nicht‘ bewertet?
- Wo wurde Feedback vom Typ ‚Kein Interesse‘ abgegeben? (vgl. YouTube Creator Academy o. J.-b)

3.1.2 Aufbau der Plattform: Die Startseite

Wird die Webseite aufgerufen, gelangen die Nutzer:innen automatisch auf die (personalisierte) Startseite. Auf dieser sind die folgenden Elemente zu sehen (vgl. Abb. 3.2).

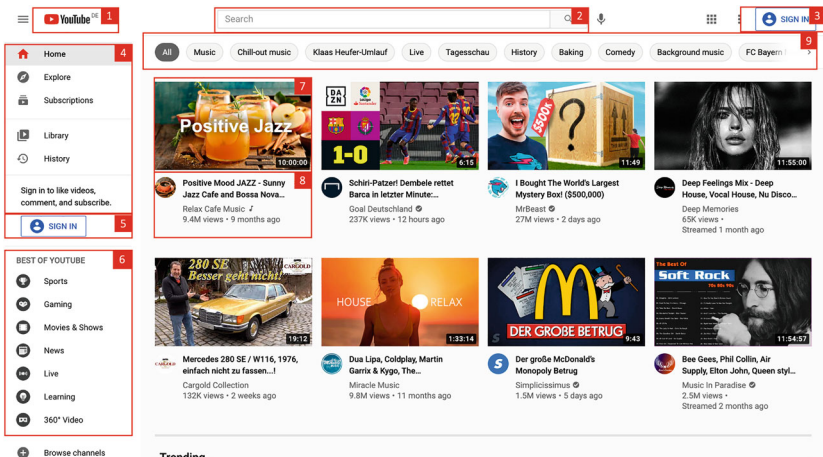


Abbildung 3.2 Startseite YouTube. (Eigener Screenshot, Quelle (YouTube o. J.-b)), (Legende: 1: Startsymbol YouTube, 2: Suchfeld, 3: Log-in-Button, 4: Menüleiste mit unterschiedlichen Auswahlpunkten, 5: Log-in-Button, 6: Beliebte Kategorien von YouTube, 7: Video mit Miniaturansicht (Thumbnail), 8: Videotitel, Kanalname, Aufrufe, Upload-Datum, 9: Vorschläge für Videos.)

Hier werden zunächst die verschiedenen Videovorschläge angezeigt sowie Kategorien empfohlen, in denen die Nutzer:innen Videos suchen können bzw. durch die sie browsen können.

In 2017, navigation of the home page is reduced to endless scrolling and, once a user begins watching on most devices, the platform takes you on a potentially endless journey through ‘related videos’, selected and displayed via a proprietary algorithm. (Burgess 2018, 62)

Es wird deutlich, dass die Plattform dazu einlädt, auf dieser Webseite zu verweilen und sich als Zuschauer:in vom Algorithmus ‚leiten‘ zu lassen. Neben dem (allgegenwärtigen) Symbol von YouTube, das sich in jeder Ansicht oben links (1) befindet, kann auch gezielt nach Videos in der Suchleiste (2) gesucht werden. Verfügten die Nutzer:innen über ein eigenes Nutzer:innenkonto, können sie sich über den Button ‚Log-in‘ auf der rechten Seite (3) einloggen. Auf der linken Seite sind verschiedene Unterfunktionen in einem Menü (4) zusammengefasst und unter diesem findet sich eine Liste (6) mit den beliebtesten Kategorien. Zu diesen gehören: Sports, Gaming, Movies & Shows, News, Live, Learning, 360° Video.

Innerhalb dieser vorgeschlagenen Kategorien werden Videos nach der gewählten Präferenz vorgeschlagen. Die Videos an sich werden auf YouTube immer gleich angezeigt. Neben einem kleinen Vorschaubild (Thumbnail, 7) finden sich der Titel und Informationen zum Video (8).

Die Videoclips auf der Plattform können sowohl von Amateur:innen als auch von Content-Creators erstellt und hochgeladen werden. Voraussetzung dafür ist ein Nutzer:innenkonto bei YouTube oder Google.² Die Plattform selbst bietet einen interaktiven Bereich (YouTube Creator Academy), in dem sich jede:r Nutzer:in über die Benutzung der Plattform informieren kann. Der Bereich, in dem alle Videos eines Creators zu sehen sind, wird Kanal genannt (oftmals wird hier eher das englische Wort ‚Channel‘ genutzt). In diesem Bereich sind alle produzierten Videos zu finden, diese können von den jeweiligen Kanalbetreiber:innen thematisch gruppiert und zu sogenannten Playlists gebündelt werden. In einem Community-Bereich können Creator und Zuschauer:innen in einen Austausch miteinander treten. Burgess und Green gruppieren die Content-Creators in folgende Gruppen:

1. Traditional media companies

² YouTube gehört zu Google, damit sind die Informationen dementsprechend verknüpft.

2. small-to-medium enterprises or independent producers,
3. government organizations,
4. cultural institutions, or the like
5. and 'amateur users' (Burgess, Green 2009, 91).

Content-Creators (hier sind ausdrücklich deutsche Content-Creators gemeint) schließen sich oft zu Videokollektiven (Creator-Netzwerken³) zusammen. Insbesondere hinter großen und reichweitenstarken Kanälen stehen oft ganze Produktionsteams, die Inhalte planen und umsetzen sowie die Kommunikation mit der Community managen. Dabei gibt es allein im deutschsprachigen Bereich unzählige Kanäle zu den verschiedenen Themen, die sich in unterschiedliche Kategorien unterteilen lassen: Die bekanntesten sind Lifestyle, Sport, Nachrichten und Politik sowie Gaming.

3.1.3 Kanäle

Folgend soll an einem Beispiel erläutert werden, welche visuellen und inhaltlichen Informationen auf YouTube zu finden sind, sobald eine Kanalseite geöffnet wird.

Exemplarisch soll dazu der Kanal des Content-Creators *Gronkh* vorgestellt werden, der in Deutschland mit fast 5 Mio. Abonnenten einen der größten YouTube-Kanäle im Gaming-Bereich betreibt und dessen Video exemplarisch im Analyseteil dieser Arbeit (vgl. Kapitel 6) untersucht wird.

Auf der Seite sind verschiedene Informationen zu finden (vgl. Abb. 3.3). Zunächst einmal fällt das große Banner (1) ins Auge. Hier wird eine Reihe an unterschiedlichen Figuren dargestellt, die aus Computerspielen bekannt sind. Dabei ist das Bild dicht durch zahlreiche Figuren besetzt, nahezu überladen und erst nach genauerem Hinschauen kann eine comicartige Zeichnung von *Gronkh* selbst auf der rechten Seite erkannt werden. In diesem Kanalbild finden sich unten rechts (2) Verlinkungen zu anderen sozialen Medien wie Twitch, Instagram und Twitter. YouTube stellt jedem:jeder Nutzer:in die Möglichkeit zur Verfügung, eigene Profilbilder (3) einzustellen. *Gronkh* hat sich hier für eine Illustration von sich selbst entschieden, die sich so auch im Kanalbanner wiederfinden lässt. Neben seinem Profilbild sind der Kanalname (4) und die aktuelle

³ Ein Beispiel ist das Content-Netzwerk *funk*, das zum Medienangebot von ARD und ZDF gehört. Es werden insbesondere Inhalte auf YouTube, Twitter, Instagram, Facebook, Snapchat oder TikTok produziert (vgl. *funk* 2022).

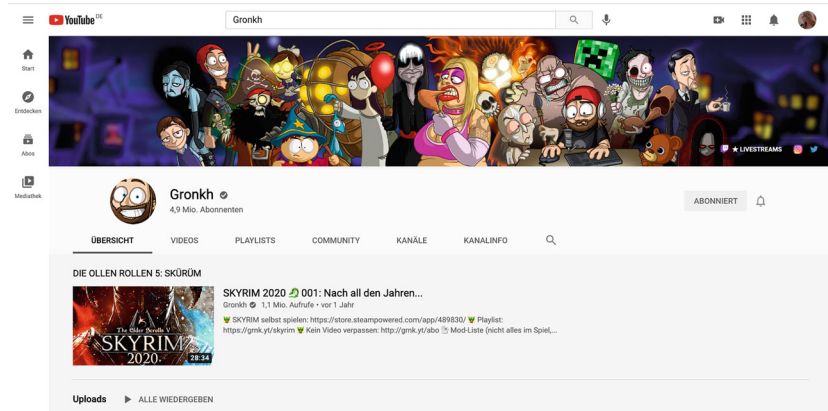


Abbildung 3.3 YouTube-Kanal Gronkh. (Eigener Screenshot, Quelle (YouTube 2021 f)), (Legende: 1: Kanalbild, 2: Verlinkung zu anderen Netzwerkplattformen, 3: Profilbild der Kanalbetreiber:in, 4: Kanalname, 5: aktuelle Abonnentenzahl, 6: Button/Leiste, dass Kanal abonniert wurde; die Glocke zeigt neu hochgeladene Videos des Kanals an, 7: Übersicht über die neuesten Aktivitäten auf YouTube, 8: Hochgeladene Videos, 9: Playlisten, von dem:der Kanalbetreiber:in zusammengestellt, 10: Community-Bereich, in dem die Kanalbetreiber:innen mit ihrer Community in einen (schriftlichen) Austausch treten können, 11: Hier können die Kanalbetreiber:innen andere Kanäle vorstellen, 12: Informationen zum:zur Kanalbetreiber:in/Impressum, 13: Miniaturvorschau vom Video, 14: Beschreibung zum Video, 15: In diesem Bereich finden sich die aktuell hochgeladenen Videos, 16: Dieser Button generiert eine Playlist aus allen jemals hochgeladenen Videos und spielt diese ab.)

Zahl (5) der Abonnent:innen enthalten. Diese Zahl ist deshalb von Bedeutung, weil sich hieraus die Reichweite⁴ eines Kanals ableiten lässt. Wenn das Abonnement durch das Betätigen des entsprechenden Buttons (6) abgeschlossen wird, werden die Abonnent:innen durch die Neuerscheinungen von Videos auf dem Kanal informiert.

⁴ Diese Reichweite ist insbesondere für Werbeeinnahmen relevant, denn je höher die Zuschauer:innenzahl ist, desto mehr Gehalt bekommt der:die Kanalbetreiber:in für Werbung in den Videos.

Die meisten Kanäle haben einen Kanaltrailer, also ein kurzes Video, in dem die Zuschauer:innen über die Inhalte des Kanals informiert werden. Nachdem ein Abonnement für den Kanal abgeschlossen wurde, wird dieser nicht mehr auf der Startseite angezeigt. Im Bereich Kanalinfo (12) können die YouTuber:innen eigene Informationen zu den Inhalten des Kanals, ein Impressum sowie die Verlinkung zu anderen sozialen Medien einstellen.

Das Miniaturvorschau bild (Thumbnail, 13) und die Videobeschreibung (14) zeigen eine Vorschau zum aktuellen Video an. In diesem Bereich können Videos ‚angepinnt‘ werden, d. h., die Zuschauer:innen bekommen automatisch dieses Video angezeigt. Im Bereich der Videobeschreibung (14) sind auch die Klickzahlen zu finden, die darüber Auskunft geben, wie viele Nutzer:innen dieses Video bereits angeschaut haben und wann es hochgeladen wurde.

3.1.4 Videos

Auf den unterschiedlichen Kanälen finden sich die Videos der einzelnen YouTube-Content-Creators. Die Ansicht (vgl. Abb. 3.4) ist dabei immer gleich aufgebaut und wird an dieser Stelle vertiefend erklärt.

Nachdem ein Video ausgewählt wurde, finden sich die Zuschauer:innen auf einer Ansichtsseite des Videos wieder. Hierbei ist immer das Vorschau bild (Thumbnail) mit dem Video groß auf der linken Seite der Plattform zu sehen (1). Auf der rechten Seite finden sich weitere Videovorschläge in einer Leiste (2). Diese werden vom Algorithmus der Seite erstellt und entsprechend eingeblendet.⁵ Unter dem Video befinden sich weitere Informationen: der Titel (3), der in diesem Fall aus dem Spieltitel⁶ des besprochenen Videospiele besteht, ein

⁵ Die Videoempfehlungen werden auf Grundlage der gesehenen Videos erstellt. Dabei werden abonnierte Kanäle und gesehene Videos miteinbezogen (inkl. der Zeit, die das Video angeschaut wurde). Dadurch soll zum einen die Qualität der Videos geprüft werden (je länger ein Video angeschaut wird, desto eher wird es von YouTube als ‚hochwertiges‘ Video gewertet), zum anderen werden auch Kontextdaten des Landes ausgewertet. Dies sind beispielsweise der Standort und die Uhrzeit, damit etwa Nachrichten empfohlen werden können (vgl. YouTube o. J.).

⁶ Beim Spiel ASSASSIN'S CREED VALHALLA, das 2020 von Ubisoft veröffentlicht wurde, handelt es sich um ein Open-World-Action-Adventure-Spiel. Das Setting des Spiels ist historisch angelegt und in der Zeit der Wikinger verortet.

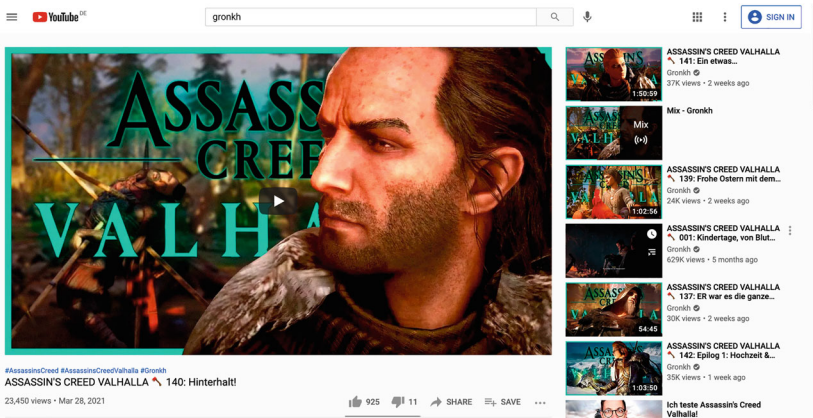


Abbildung 3.4 Beispielvideo. (Eigener Screenshot, Quelle (YouTube 2021a)), (Legende: 1: Miniaturbild (Thumbnail) des Videos, 2: Vorschauleiste mit ähnlichen Videos, 3: Titel des Videos mit Hashtags, 4: Anzahl der Aufrufe, 5: Upload-Datum, 6: Anzahl der ‚Gefällt mir‘-Angaben, 7: Anzahl der ‚Gefällt mir nicht‘-Angaben, 8: Möglichkeit zum Teilen des Videos, 9: Möglichkeit, das Video zu speichern, 10: Hier kann das Video gemeldet werden, falls die Richtlinien von YouTube verletzt wurden.)

Piktogramm in Form einer kleinen Axt, die hier wieder einen Bezug zum thematischen Inhalt herstellen soll, und die Zahl 140, die anzeigt, dass es sich bei dem Video um das 140. Video zum Spiel handelt. Der an die Zahl anschließende Titel lautet „Hinterhalt!“.

Der Clip wird in einer entsprechenden Playlist von *Gronkh* aufgeführt, hier sind alle vorherigen und nachfolgenden Videos der Serie zu finden. Über dem Titel lässt sich in blau die Verschlagwortung (Hashtags) finden. Schlagworte sind stets durch das Raute-Symbol (#) gekennzeichnet und sorgen für eine bessere Auffindbarkeit der Videos, wenn nach den Hashtags gesucht wird. Alle Videos, die von *Gronkh* in der Serie zum Spiel veröffentlicht wurden, sind mit den gleichen drei Hashtags (*#AssassinsCreed*⁷, *#AssassinsCreedValhalla* und *#Gronkh*) verschlagwortet.

⁷ Wird die Verlinkung angeklickt, gelangen die Nutzer:innen auf eine weitere Seite, die alle Videos listet, die mit dem jeweiligen Hashtag versehen worden sind. Im Fall von *#assassin-screed* sind 98 859 Videos und 12 612 Kanäle zu finden (vgl. Youtube 2021c).



Abbildung 3.5 Mikroanalyse Video. (Eigener Screenshot, Quelle (Youtube 2021e)), (Legende: 1: Abspielen, 2: Nächstes Video anschauen, 3: Stummschalten, 4: Zeitanzeige, 5: Autoplay, 6: Untertitel, 7: Videoeinstellungen, 8: Miniplayer, 9: Kinomodus, 10: Vollbild, 11: Timeline-Wiedergabe.)

Unter dem Videotitel finden sich die Anzahl der Videoaufrufe (4) und das Upload-Datum (5). In dem Beispiel wurde das Video am 28.03.2021 hochgeladen und bis zum 13.04.2021 (Tag des Screenshots) 23 450-mal aufgerufen. Daneben sind weitere Angaben zu finden: Jeder:jede Zuschauer:in hat die Möglichkeit, das Video zu bewerten. Dies kann durch das Betätigen der Schaltflächen ‚Gefällt mir/Gefällt mir nicht‘, durch Markieren des Daumens nach oben (6)/unten (7) oder durch das Verfassen von Kommentaren geschehen. Darüber hinaus haben die Zuschauer:innen die Möglichkeit, das Video zu teilen (8), es zu speichern (9) oder zu melden (10).

Sobald das Video gestartet wird, finden sich unterhalb des Clips verschiedene interaktive Elemente (vgl. Abb. 3.5). Neben dem Start/Pause-Button (1) gibt es die Möglichkeiten, das nächste Video abzuspielen (2), es stumm zu schalten (3) und den Fortschritt des Videos anzeigen zu lassen (4), sowie unterschiedliche Einstellungen zur Wiedergabequalität und zum Ansichtsmodus (5–11). Dabei sind die Symbole wie das Dreieck für den Start-Button und das Vorspulzeichen ikonisch, da sie bereits von anderen Wiedergabegeräten wie dem DVD-Spieler bekannt sind.

3.1.5 Kommentarfunktion von Videos

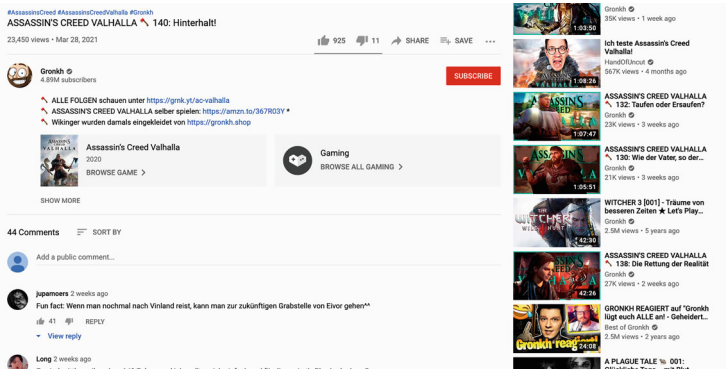


Abbildung 3.6 Kommentare unter dem Beispielvideo. (Eigener Screenshot, Quelle (YouTube 2021d)), (Legende: 1: Kanalname und Profilbild und Abonnieren-Button, 2: Abonieren-Button, 3: Links zu den anderen Folgen der Reihe, zum Spiel, zum Shop, 4: Link zum Spiel, 5: Link zu anderen Gaming-Videos, 6: Anzahl der Kommentare zum Video, 7: Eingabefeld für eigene Kommentare, 8: Kommentar, 9: ‚Gefällt mir/Gefällt mir nicht‘-Angaben, 10: Antwortkommentare anschauen.)

Die Nutzer:innen von YouTube haben durch die Kommentarfunktion (vgl. Abb. 3.6) die Möglichkeit, mit dem Content-Creator und der Community in einen Austausch zu treten. Dazu können die Nutzer:innen die Kommentarfunktion (7) direkt unter dem Video nutzen und einen entsprechenden Kommentar verfassen. Diese Kommentarfunktion hat für die Kanalbetreiber:innen eine wichtige Bedeutung. So können sie sehen, was ihre Community bewegt und über welche Themen sich diese austauscht. Sie können auf die Kommentare antworten und bestimmte Kommentare ‚ liken ‘, dies geschieht über das kleine Herzsymbold. Damit kann die Diskussion unter dem Video in eine bestimmte Richtung gelenkt werden; die Möglichkeit, bestimmte Kommentare ‚ anzupinnen ‘ (also an einer bestimmten Stelle, z. B. ganz oben, fest zu platzieren, damit Leser:innen diesen Kommentar immer zuerst sehen), trägt ebenfalls dazu bei. YouTube selbst entfernt unangemessene Kommentare, die unter den Videos auftauchen und die gegen die Richtlinien der Plattform verstoßen, aber auch die Kanalbetreiber:innen sind dazu verpflichtet, die Kommentare zu moderieren und auf Verstöße zu reagieren. Darüber hinaus haben die einzelnen Kanalbetreiber:innen die Möglichkeit, diese Kommentare zu beeinflussen. Beispielsweise können sie:

- Kommentare von bestimmten Nutzer:innen ausblenden,
- Kommentare selbst entfernen,

- Kommentare an YouTube melden,
- Kommentare zur Überprüfung zurückhalten und ggf. frei schalten oder entfernen,
- eine Liste mit gesperrten Wörtern erstellen,
- Kanalmoderator:innen aus der Community einbeziehen
- oder die Kommentarfunktion unter den Videos komplett deaktivieren (vgl. YouTube Creator Academy o. J.-a).

Jeder:jede Nutzer:in kann Kommentare mit ‚Gefällt mir/Gefällt mir nicht‘ bewerten (9) und Antworten (10) auf die jeweiligen Diskussionsbeiträge verfassen. Dadurch kann es zu einem regen Austausch unter einem Video kommen.

3.1.6 Videotypen und Videoformate

YouTube hat sich als Plattform seit seiner Gründung enorm weiterentwickelt. Burgess und Green (2018) haben sich mit diesen Inhalten beschäftigt. Sie untersuchten, wie viele Videos (einer Stichprobe) inhaltlich aus dem Bereich „Traditional“, der audiovisuellen, traditionellen (Fernseh-)Medien, kommen und wie viele Videos „User-created Content“ (vgl. Burgess 2018,66 f.) sind. Neben diesen beiden gibt es mit „Uncertain“ (vgl. ebd.) (unsicher) eine weitere Kategorie mit Videos, die sich keiner der beiden Gruppen klar zuordnen lassen.

Demnach sind 42 Prozent der Stichprobe traditionelle Videoformate, während rund 50 Prozent als „User-created Content“ eingestuft werden können. Unter diese Videos fallen Formate wie „Vlogs“, „Music-Videos/Anime Music Videos“, „Live Material“, „Informal Content“, „Scripted Material“ (vgl. ebd.). Im Vergleich, welche Videos zahlenmäßig häufiger beantwortet, favorisiert oder diskutiert werden, sind „User-created Videos“ den „Traditional Videos“ deutlich überlegen:

User-created content made up more than two-thirds of the content coded in both the Most Responded and Most Discussed categories, where it comprised 63 and 69 percent respectively – a dramatically higher percentage than traditional media content, especially when compared to the Most Viewed category, where the situation was reversed, with around two-thirds of the videos coded as traditional content. (Ebd., 77 f.)

Wenn circa 50 Prozent der konsumierten Videos eine große Interaktion in Form von Bewertungen und Kommentaren nach sich ziehen, sind diese einer genaueren Betrachtung wert. Ein Blick auf die reichweitenstärksten Kanäle in Deutschland zeigt, welche Kategorien am beliebtesten sind:

Platz	Kanal	Netzwerk	Abonnenten	Videos	Video - Aufrufe	Inhalt/ Genre
1	HaerteTest		19,6 Mio.	600	2,4 Mrd.	Education/Experimente zu Stabilität gewisser Gegenstände
2	Kurzgesagt – In a Nutshell		14,5 Mio.	136	1,3 Mrd.	Kurze animierte Education/Erklärvideos zu ausgewählten (wissenschaftlichen) Themen
3	Kinder Spielzeug Kanal		10,3 Mio.	637	6,0 Mrd.	Bewertungsvideos zu Spielzeug
4	Ice Cream Rolls		10,3 Mio.	991	1,2 Mrd.	Food-Videos (zur Herstellung von Eiscrème-Rollen)
5	Crazy Frog		10,1 Mio.	16	5,2 Mrd.	Musikvideos
6	freekickerz	Athletia Sports	8,6 Mio.	1382	2,3 Mrd.	Sportvideos (Fußball)
7	AJ Official		7,3 Mio.	658	0,9 Mrd.	Religion/pakistanisch-islamischer YouTube-Kanal
8	Surprise Joe		7,3 Mio.	56	0,5 Mrd.	Animierte Kurzfilme für Kinder
9	Ameer Bros		6,7 Mio.	174	1,1 Mrd.	Food-Videos
10	Pamela Reif		6,6 Mio.	106	0,9 Mrd.	Sportvideos
11	The Voice Kids		6,4 Mio.	885	3,7 Mrd.	Castingshow
12	BibisBeauty Palace	TiQuest	5,9 Mio.	900	2,8 Mrd.	Lifestyle

Abbildung 3.7 Reichweitenstärkste YouTube-Kanäle in Deutschland, Stand 1. April 2021

Legende:

User-generated Content
Traditionelle Medienformate

13	Kontor.TV		5,8 Mio.	2.129	5,9 Mrd.	Musikvideos/ Livestreams
14	Julien Bam	Divimore	5,7 Mio.	249	1,5 Mrd.	Lifestyle
15	Rammstein Official		5,5 Mio.	122	3,1 Mrd.	Musikvideos
16	Entertainment Access		5,5 Mio.	4279	2,9 Mrd.	Trailer/Videos von Kinofilmen und Serien
17	COLORS		5,5 Mio.	492	1,8 Mrd.	Musikvideos
18	TheFatRat		5,4 Mio.	82	1,3 Mrd.	Musikvideos/Musiker/Komponist/DJ
19	Dhruv Rathee		5,0 Mio.	312	0,4 Mrd.	Education/Lifestyle
20	Gronkh		4,9 Mio.	13747	3,4 Mrd.	Gaming/ Let's Plays

Abbildung 3.7 (Fortsetzung)

In dieser kleinen Stichprobe (Abb. 3.7) aus den 20 reichweitenstärksten deutschen Kanälen sind 13 Kanäle, also 65 Prozent, im Bereich User-generated Content zu verorten und bei sieben handelt es sich um traditionelle TV-Produktionen. Damit scheint sich die Einteilung nach Burgess und Green auch für den deutschen Sprachraum zu bestätigen.

Ein Blick auf die einzelnen Kategorien zeigt, dass die Kategorien Musik (5), Education (3), Lifestyle (2–3), Food (2) und Sport (2) besonders beliebt zu sein scheinen.

Let's Play-Videos als zentraler Gegenstand dieser Arbeit fallen in die Kategorie Gaming. Auch wenn der stärkste Gaming-Kanal von *Gronkh* über alle Altersgruppen nur den 20. Rang belegt, ist diese Kategorie gerade bei Kindern und Jugendlichen substantiell relevanter und in zahlreichen Kanälen wiederzufinden. Bärthl, der in einer Studie die YouTube-Nutzung, die Kanäle und die Genrekategorien der Jahre 2011 bis 2016 untersuchte, stellt fest: „Gaming started to be the second most channel category in 2012 and has remained in that place ever since.“ (Bärthl 2018, 22) Ein Blick in die JIM-Studie von 2020 spiegelt diesen Trend auch im Bereich der Jugendlichen wider. Hier gaben 30 Prozent der Befragten an, dass sie regelmäßig Let's Play-Videos konsumieren. Damit

belegt Gaming nach den Musikvideos (51 Prozent) und lustigen Clips (43 Prozent) den dritten Platz der beliebtesten YouTube-Videos unter den jugendlichen Nutzer:innen in Deutschland (Feierabend, Rathgeb, Kheredmand u. a. 2021a).

3.1.7 Gaming-relevante Videoformate: Let's Play und Walkthrough

Für die vorliegende Arbeit sind insbesondere die Videos von Bedeutung, die im Bereich des Gaming angesiedelt sind. Auf YouTube lassen sich unter dem Hash-tag ‚#gaming‘ 4,2 Mio. Videos und 757 733 Kanäle finden (vgl. YouTube 2021b) und der Gaming-YouTube-Kanal hat 88,8 Mio. Abonnent:innen.

Die relevantesten Videoformate im Bereich Gaming sind

- das Let's Play-Video,
- der Walkthrough
- und der Livestream.

Folgend sollen die einzelnen Videoformate und deren grobe Strukturen umrissen werden, bevor in Abschnitt 3.2 auf die Details des Let's Play-Videos und die dazugehörigen Funktionen eingegangen wird.

Das Let's Play ist ein Videoformat, bei dem Spieler:innen einen Einblick in die eigenen Spielhandlungen geben. Ein Let's Play-Video ist ein kommentierter Clip eines aufgezeichneten Computerspiels, d. h., auf dem Bildschirm sehen die Zuschauer:innen das Spielgeschehen und können die Kommentierungen der Let's Player sowie die Spielhandlungen mitverfolgen. Es gibt unterschiedliche Formate von Let's Play-Videos: einerseits das bildschirmfüllende Let's Play, bei dem die Spieler:innen nicht Bestandteil des Bildes sind (vgl. Abb. 3.9), andererseits Let's Play-Videos, bei denen die Content-Creators sich selbst beim Spielen mithilfe einer Facecam aufzeichnen und dieses Bild in das Video einbinden (vgl. Abb. 3.8).

LPs vary in length, content and technical sophistication, but they almost always have two shared features: gameplay footage; accompanied with simultaneous commentary provided by the gamer. This running commentary may be recorded as audio or, as in PewDiePie's case it may appear as insert video that captures the player's voice, emotion and physical reactions. Audiences for LPs are huge; currently over half of the top hundred YouTube channels feature gameplay, a popularity largely fueled by young audiences. (Burwell, Miller 2016, 110)

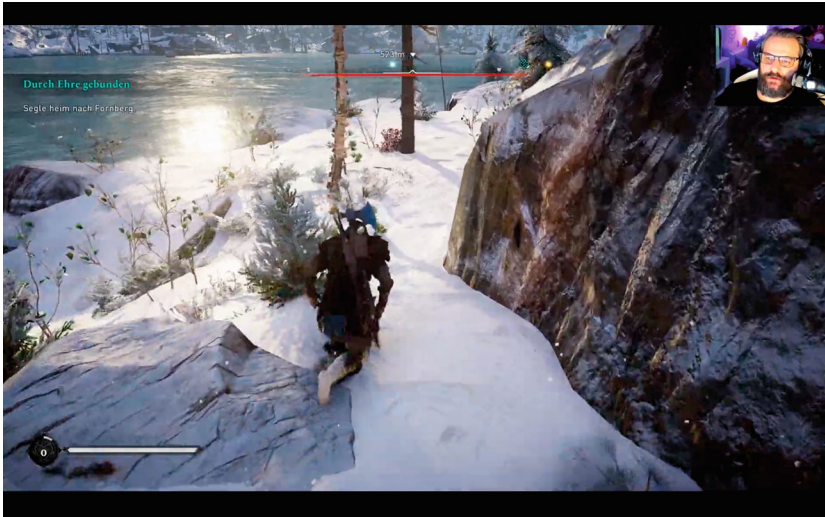


Abbildung 3.8 Let's Play-Video mit eingeblendeter Facecam. (Eigener Screenshot, Quelle (YouTube 2021e))

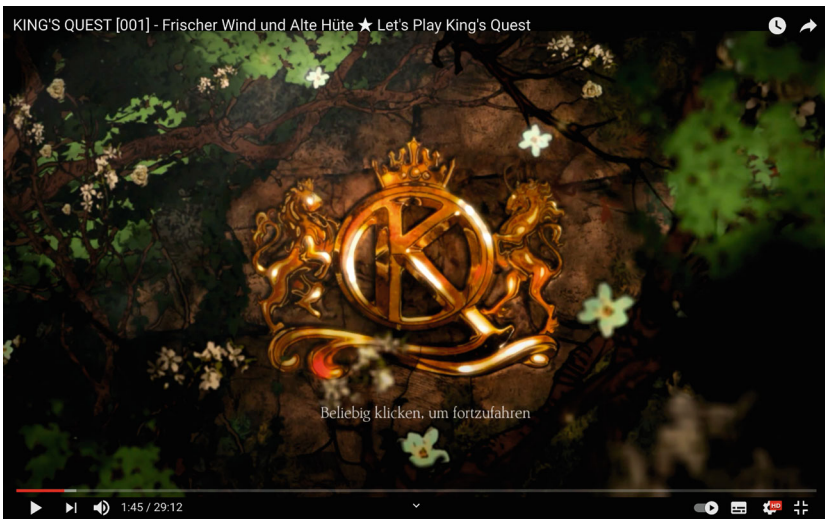


Abbildung 3.9 Let's Play-Video ohne Facecam-Fenster. (Eigener Screenshot, Quelle (YouTube 2021f))

Neben der Bild-in-Bild-Unterscheidung gibt es eine Reihe weiterer Unterscheidungsmerkmale, u. a. „Blind-Let’s Play“⁸, „Challenge Let’s Play“⁹, „Community Let’s Play“¹⁰, „Let’s Play-Together“¹¹ (Hale, Hartmann, Schlemmermeyer 2017, 257 f.).

Im Gegensatz zum Let’s Play-Video als kommentiertes Erleben eines Videospiels steht das Walkthrough-Video. Hierunter ist die Komplettlösung eines Videospiels zu verstehen. Bei diesen Videos sieht man, ähnlich wie in Abbildung, das Spiel, wie es auch aus einer eigenen Rezipient:innensicht zu sehen ist. Jedoch gibt es in diesen Videos keine Kommentare, sondern einen kompletten Rezeptionsdurchlauf des jeweiligen Spiels zu sehen, bei dem es weniger um das ‚Erleben‘ der Spielgeschichte geht, sondern vielmehr um Hinweise auf die im Spiel gestellten Herausforderungen.

Der Vollständigkeit halber sollen auch Livestreams, also tatsächliche Live-Übertragungen von Gaming, an dieser Stelle erwähnt werden. In den letzten Jahren hat sich das Livestreaming insbesondere im Bereich E-Sport¹² stark verbreitet. Jedoch finden die meisten Streams nicht auf YouTube statt, sondern auf der dedizierten Live-Streaming-Plattform Twitch. Auf Twitch gibt es beispielsweise Live-Videos, bei denen den Streamer:innen beim Spielen von Computerspielen zugeschaut werden kann und die von den Zuschauer:innen

⁸ Blind-Let’s Play: hierbei wird das Spiel ohne Vorwissen zu Inhalt und Spielmechaniken, also ‚blind‘ gespielt und dieser Spieldurchlauf aufgezeichnet. Hierbei können authentische Emotionen übermittelt werden (Hale, Hartmann, Schlemmermeyer 2017, 257).

⁹ Challenge-Let’s Play: Hierbei werden bestimmte ‚Herausforderungen‘ definiert, die im Spiel entweder erfüllt werden müssen oder die bei Scheitern zum Abbruch des Spiels führen können. Daneben können auch Herausforderungen definiert werden, die außerhalb des Spiels geschehen, beispielsweise der Verzehr von besonders scharfem Essen bei einem Rezeptionsdurchlauf (vgl.ebd.).

¹⁰ Community Let’s Play/Let’s Play-Together: Bei diesem Format steht das gemeinsame Spielerlebnis im Zentrum. Dazu werden in der Regel Zugangsdaten zu einem Spiel über die sozialen Medien veröffentlicht, anschließend können sich interessierte Mitspieler:innen einloggen und das Spiel gemeinsam rezipieren. Eng verwandt ist eine Form, in der die Zuschauer:innen als Gastkommentatoren auftreten (vgl.ebd.).

¹¹ Let’s Play-Together: Hierbei wird ähnlich dem Community Let’s Play ein Spiel mit „mindestens einem/r Let’s PlayerIn und einer weiteren Person zur selben Zeit“ (ebd., 260) gemeinsam gespielt.

¹² Als E-Sport ist das Spielen von Computerspielen in einem Wettbewerb gegeneinander zu verstehen. Dazu auch: Müller-Lietzkow (2006) und Breuer (2020).

gleichzeitig im Chat kommentiert werden können. Eine umfassende Analyse ist an dieser Stelle jedoch nicht möglich, da es sich bei Twitch um eine Plattform mit einem komplett anderen Verhalten handelt, das einer eigenen Analyse bedarf.

3.1.8 Zwischenfazit

YouTube-Videos sind mediale Artefakte, die insbesondere von Jugendlichen konsumiert werden,¹³ und sind dementsprechend für pädagogische und didaktische Fragestellungen hochrelevant. Während sich Peergroups noch vor wenigen Jahrzehnten über die Inhalte und Themen ihrer Hobbys via Magazin informierten, ist heute beobachtbar, dass sich dieser Informationsaustausch in das Internet verlagert hat. Auf YouTube können nicht nur neue Clips angeschaut werden, vielmehr kann ein Dialog über die relevanten Themen unter den einzelnen Videos stattfinden und es können authentische Meinungen ausgetauscht werden. Die Plattformstrukturen auf YouTube können Selbstinszenierungshandlungen und anonyme Handlungen in den Bereichen Rassismus, Cybermobbing und Hate-speech (u. a. Leest 2018) begünstigen. Aus diesem Grund ist es sinnvoll, in Lehr-Lern-Settings Medienkompetenz und -bildung zu vermitteln.

Aus den vorangestellten Erläuterungen, die zum Ziel hatten, die Plattform YouTube zu verorten und die Funktionsweise ihrer einzelnen Elemente zu erläutern, ist deutlich geworden, dass es sich um eine Plattform handelt, die nicht nur ein eindimensionales Rezeptionsangebot bereitstellt, sondern zur sozialen Interaktion aller Teilnehmenden einlädt.

Beim Rezipieren von YouTube-Inhalten, gleichgültig ob Musikvideos, Let's Plays oder Kochvideos, fällt auf, dass diese Interaktionen auf verschiedenen Ebenen eine bedeutende Rolle spielen. Nach dem Aufrufen der Webseite werden die Nutzer:innen durch die eigene Suche, durch Vorschläge von YouTube oder über den Algorithmus entlang der eigenen Vorlieben auf der Webseite gehalten und zum Weiterschauen angehalten. Dadurch können die Nutzer:innen in eine Art Flow-Zustand¹⁴ geraten und mehrere Stunden auf der Plattform verbringen. Diese Form des Zeitvertreibs wird auch ‚Doomscrolling‘ genannt.

¹³ Laut JIM-Studie 2020 ist YouTube mit 57 Prozent das beliebteste Internetangebot bei 12- bis 19-Jährigen (vgl. Feierabend, Rathgeb, Kheredmand u. a. 2021a, 36).

¹⁴ Der Begriff Flow-Zustand bezeichnet ein Vergessensein des Selbst während einer Handlung und geht auf den Psychologen Csikszentmihályi zurück (1991). Dabei wird die Aufmerksamkeit der Rezipierenden über einen längeren Zeitraum an ein Medium gebunden.

Zwischen den Produzent:innen und Zuschauer:innen gibt es ein Abhängigkeitsverhältnis: Die Zuschauer:innen können sich über die Videos informieren, sich unterhalten lassen oder sich in den Kommentaren zu verschiedenen Themen austauschen und darüber mit den Videokünstler:innen in Kontakt treten. Gleichzeitig sind die Kanalbetreiber:innen auf eine große Zuschauer:innenschaft angewiesen, da sich darüber die absolute Reichweite und dementsprechend auch der monetäre Wert des Kanals beziffern lassen.

Das Thema der Selbstinszenierung ist insofern bezeichnend, als es auf beide Seiten zutrifft. Die Community kommentiert, bespricht und wertet die inszenierten und ggf. platzierten Inhalte der Videos aus; die Let's Player treten qua Definition als Persona seiner:ihrer selbst in Erscheinung. Hier wird das weiter oben angesprochene Abhängigkeitsverhältnis zwischen Kanalbetreiber:innen, Monetarisierung und Community relevant und wirft die Frage auf, inwiefern Empfehlungen oder Meinungen inszeniert sind. Auch hier wäre zu klären, welchen Einfluss die Platzierung von beworbenen Produkten oder Computerspielen auf die Authentizität der Videokünstler:innen hat.

3.2 Let's Play-Videos

Nachdem im letzten Kapitel die Funktionsweise der Videoplattform YouTube eingehend beschrieben wurde, wird in diesem Kapitel das Medienphänomen Let's Play-Video näher betrachtet. Dazu soll zunächst skizziert werden, inwieweit das gemeinsame Computerspielen und die Kommunikation über die Computerspiele zu einer gemeinschaftlichen Praxis und zum Herausbilden einer Community beitragen. Zu dieser Community – das wird das folgende Kapitel zeigen – gehören sowohl die Rezipierenden als auch die Produzierenden; dementsprechend werden diese beiden Gruppen genauer untersucht und es wird ein Überblick zum Forschungsstand dargestellt.

3.2.1 Zum Format Let's Play-Video

Während sich in Deutschland Let's Play-Videos als ein beliebtes Format etabliert haben (vgl. Bareither 2017, 78), zeigt ein Blick in die deutschsprachige Forschungsliteratur, dass dieses Medienphänomen – insbesondere in Deutschland – noch größtenteils unerforscht ist (vgl. Ackermann 2017a, 2). Bei Let's

Play-Videos¹⁵ handelt es sich um ein „Webvideo-Genre“ (Venus 2017, 19), das in der Regel als User-generated Content auf Videoplattformen wie YouTube und Twitch zu finden ist. Während auf der Bildebene zu sehen ist, wie ein Computerspiel gespielt wird, werden von den spielenden Personen, den Let's Playern, der Inhalt und das Gameplay des jeweiligen Computerspiels kommentiert. Abgesehen davon kommentieren Let's Player spielunabhängig, was ihnen durch den Kopf geht, und kommen in einen ‚inneren Monolog‘ mit sich selbst (beispielsweise in den Videos von *Gronkh* zum Spiel MINECRAFT). Es handelt sich also um einen kommentierten Videomitschnitt. Smith, Obrist und Wright (2013) definieren Let's Plays wie folgt:

An LP [Let' Play, A. M.] is generally an episodic account of a player's journey through a particular game or creative play in a non-linear game [...]. The skill level of the player is not very important; it is the entertainment the player creates around the experience that draws interest. (Ebd., 133)

Let's Player ermöglichen einen Einblick in verschiedene Computerspiele, während durch die Kommentierung gleichzeitig ein eigenständiges, unterhaltendes Medienprodukt entsteht. „Die Stil prägende Kommentierung ermöglicht parallel die Bewertung und Kontextualisierung des aufgeführten Computerspielhandelns.“ (Ackermann 2017b, 1) Ackermanns Gedanken folgend, entwickelt sich aus ebendieser Praxis „eine eigene Ästhetik mit spezifischen visuellen, auditiven, dramaturgischen und linguistischen Besonderheiten, die Video übergreifend [sic] sichtbar wird [...]“ (Ebd.).

Beim Schauen von Let's Play und E-Sport-Videos erinnert insbesondere die Kommentierung des Geschehens an Sportübertragungen aus dem Fernsehen (Venus 2017, 19), beispielsweise an Großereignisse wie Fußballspiele oder an Olympia-Übertragungen. Dabei ist ein wesentlicher Unterschied, dass Let's Player das Computerspiel selbst spielen und darauf Bezug nehmen können, während im E-Sport und bei Sportspielübertragungen lediglich das Geschehene

¹⁵ Ein historischer Abriss über die Entstehung von Let's Play-Videos ist bei Ackermann 2017 zu finden. Demnach handelt es sich um ein Phänomen, das sich bereits Mitte der 2000er-Jahre in Foren entwickelt hat. Zunächst wurde in diesen Foren dazu aufgerufen, ein Spiel gemeinsam zu spielen. Die Steuerung der Spieler:innenfigur wurde gemeinsam durch das Antwortverhalten im jeweiligen Forum entschieden, wobei die Initiator:innen sich die Möglichkeit offenhielten, eigene Spielentscheidungen zu treffen. Nach und nach wurde diese Spielweise auf YouTube hochgeladen. Erste Videoreihen finden sich bereits seit 2006 (vgl. Ackermann 2017a, 2–9).

kommentiert wird. Auffällig ist dabei, dass es sich bei Wettkämpfen dieser Art ebenfalls um Spiele¹⁶ handelt. Ein zentrales Element beider Formate besteht in ‚einer‘ konkreten (Spiel-)Situation, die in ‚Echtzeit‘ stattfindet und episodisch ist. Der Gegenstand, der kommentiert wird, ist an einen konkreten Zeitraum gebunden (beispielsweise ein Fußballspiel an ca. 90 Minuten, ein Computerspiel an die Zeit des Rezeptionsdurchgangs), ist sinnlich erlebbar (Fangesänge, emotionale Beteiligung am Computerspielgeschehen etc.) und unterliegt konkreten Spielregeln. Ziel der Kommentierung ist es, das Geschehen in den Stadien und Arenen für das Publikum einzuordnen und korrekte Hintergrundinformationen zu präsentieren, die jedoch keinen Einfluss auf das eigentliche Spielgeschehen haben und aus diesem Grund ‚wahr‘ sind.¹⁷ Dabei helfen die Kommentator:innen mit ihrem Expert:innenstatus, den Zuschauer:innen zu verstehen, was auf dem Spielfeld bzw. im Stadion geschieht.

Das Besprechen von Computerspielen in Let's Play-Videos hat zwar das Computerspiel im Blick, jedoch ist es hier nicht Teil eines Wettkampfes, wie es beispielsweise bei E-Sport-Events der Fall wäre. Vielmehr geht es um informelle und unterhaltsame Videos zu einem bestimmten Computerspiel, dessen Inhalte besprochen und reflektiert werden (vgl. Smith, Obrist, Wright 2013,133). Zeitgleich können die Let's Player Spielstrategien erläutern, die anschließend mit der Community diskutiert werden können.

Während auf die Form des Videoaufbaus und die Inszenierung von Inhalten in Let's Play-Videos zum Schluss dieses Kapitels genauer eingegangen werden soll, wird bereits an dieser Stelle deutlich, dass sich das Phänomen Let's Play-Video aus der Interaktion verschiedener Videoebenen zusammensetzt. Dabei bilden die Let's Player das Zentrum, die in ihren Videos den Gegenstand, nämlich das Computerspiel, betrachten. Die Videos werden wiederum von einer Community auf der Plattform YouTube rezipiert. Damit besteht das Phänomen Let's Play aus den genannten drei Ebenen: (1) dem Computerspiel, (2) dem Let's Play-Video mit Kommentarspur¹⁸ und (3) den Zuschauer:innen, die miteinander interagieren.

¹⁶ Zum Spielbegriff vgl. Abschnitt 2.2.

¹⁷ Ein Kommentar in einer politischen Talkshow kann durchaus einen Einfluss auf weitere Entwicklungen haben, während ein Kommentar in einem Let's Play-Video oder zum Fußballspiel keine Auswirkungen auf das eigentliche Geschehen hat. Das Verbreiten von Unwahrheiten oder Halbwahrheiten ergibt aus diesem Grund keinen Sinn.

¹⁸ In manchen Fällen auch mit Videoeinblendung des Let's Players (Facecam), vgl. Abschnitt 3.1.

Es ist zu beobachten, dass erfolgreiche Let's Player die Let's Play-Videos zu einem Computerspiel in zahlreichen Einzelvideos mit einer durchschnittlichen Länge von 15 bis 30 Minuten veröffentlichen, wodurch Let's Play-Videos einen seriellen Charakter bekommen (vgl. Bareither 2017, 78; Maeder 2017). Insbesondere die Titel, die Nummerierungen und die von Let's Playern erstellten Playlisten verdeutlichen diese Eigenschaft (vgl. Maeder 2017,72).

Aus diesen Vorüberlegungen ergibt sich die folgende Definition von Let's Play-Videos, die der Arbeit zugrunde gelegt wird:

Let's Play-Videos sind die von Let's Player kommentierten Mitschnitte von Computerspielen, die auf Online-Videoplattformen zu finden sind und in der Regel einen seriellen Charakter haben. Sie erfüllen eine Unterhaltungsfunktion und werden häufig von einem breiten Online-Publikum rezipiert. Dabei bedienen sich Let's Player verschiedener ästhetischer und unterhaltender Mittel, um eine Community aufzubauen und einzubeziehen. Let's Play-Videos weisen darüber hinaus eine ökonomische Komponente auf, da die Veröffentlichung von Videos, insbesondere auf Kanälen mit einer großen Reichweite, oft durch direkte¹⁹ und indirekte Werbeeinnahmen²⁰ finanziert wird.

Wie genau die Let's Player und die Zuschauer:innen miteinander interagieren, wie daraus eine Community entsteht und in welchem Verhältnis sie zueinander stehen, soll folgend untersucht werden.

3.2.2 Die Community

Im vorherigen Kapitel wurde bereits erläutert, dass Let's Play-Videos aus verschiedenen Ebenen bestehen. Insbesondere das Zusammenspiel der Interaktionen zwischen dem Computerspiel, den Let's Playern und der Community erscheint dabei von großer Relevanz. Die Let's Player als Urheber:innen der Videos sind ebenfalls ein Teil der Community und können in einen Austausch mit dieser treten. Um das Zusammenspiel genauer darstellen zu können, ist zunächst zu klären, wie eine solche Community oder Gemeinschaft zu definieren ist. Zudem ist noch nicht klar, ob sich diese beiden Begriffe überhaupt synonym benutzen lassen.

¹⁹ Unter direkten Werbeeinnahmen sind jene Einnahmen zu verstehen, die direkt durch ‚Klicks‘ von YouTube an die Let's Player gezahlt werden.

²⁰ Unter indirekten Werbeeinnahmen sind jene Einnahmen zu verstehen, die über Sponsoring und Product-Placement selbst eingeworben werden.

Während die Gemeinschaft²¹ eine Gruppe von Menschen umfasst, die zu einer sozialen Gruppe gehören und die in einem Austausch miteinander stehen, ist der Begriff der Community unscharf definiert und dementsprechend offener. Der Sozialwissenschaftler Rheingold hat sich zuerst in den 1990er-Jahren mit Communitys im ARPANET (Vorgänger des Internet) beschäftigt und den Begriff der „Virtual Communities“ (vgl. Rheingold 2000) für Internetgemeinschaften eingeführt; so ist „es üblich geworden, unter diesem Begriff Gruppenbildungen im Internet zu bezeichnen, die zum Zwecke der Kommunikation, des Spielens und/oder Kollaboration entstehen“ (Marotzki 2017, 153). Diese definieren sich über den gemeinsamen Gegenstand und die Mitglieder kommunizieren und interagieren in einem virtuellen Raum. Ein Beispiel sind Spiel-Communitys, wie sie mit Bezug zum Spiel MINECRAFT u. a. auf Reddit, YouTube oder Steam zu finden sind. So bieten „themenorientierte Communities gerade Spielerinnen und Spielern Kommunikationsräume an“ (Ring, Wagner 2014, 35). In diesen werden spielrelevante Themen, z. B. die Inhalte, die Spielmechanik und das Gamedesign, miteinander ausgetauscht und besprochen. Es existiert eine Vielzahl an verschiedenen Plattformen, auf denen diese Form des Austausches stattfindet: Reddit, Steam, Twitter, Twitch, YouTube und Facebook, um nur Einige zu nennen.

3.2.3 Gemeinsames Computerspielen

Die Kombination aus Computerspielen, der gemeinsamen Rezeption und dem Austausch über das Gespielte sowie die Spiele ist keine Erscheinung, die erst mit dem Bestehen des Internets begonnen hat. Die ersten Computerspiele wie TENNIS FOR TWO (1958) und PONG (1972) waren davon geprägt, dass sie von mindestens zwei Spieler:innen gespielt wurden. Mit dem Aufkommen der Arcade-Spielhallen²² wurde das Spielen Teil einer wachsenden Anhängerschaft:

²¹ Sowohl Stalder, als auch Pearce, die für dieses Kapitel relevant sind, führen den Gemeinschafts- bzw. Community-Begriff auf den deutschen Soziologen Tönnies (vgl. Tönnies 2012) zurück. Dieser fasst unter Gemeinschaften unterschiedliche Formen eines Zusammenschlusses verschiedener Menschen, die ein gemeinsames Ziel verfolgen. Dabei gibt es verschiedene Formen von Gemeinschaften: religiöse Gemeinschaften, dörfliche Gemeinschaften etc. Sie besitzen in der Regel eine Gruppenidentität, die gemeinsame Regeln, Bräuche und Sitten umfasst (vgl. dazu auch: Pearce 2009, 5 f.; Stalder 2019b, 130 ff.).

²² Bei Arcade-Spielhallen handelt es sich um Orte, in denen Spielautomaten mit Arcade-Games aufgestellt wurden. Um das jeweilige Spiel zu spielen, musste eine Münze eingeworfen werden. Dabei wurden diese Orte relevante Treffpunkte für Spieler:innen. Hier konnten sie sich gegenseitig messen und in einen Wettkampf um Highscore-Listen miteinander treten.

In den Hallen trafen sich die Spieler:innen nicht nur zum Wettbewerb, sondern ebenfalls zum gemeinsamen Austausch über die gespielten Spiele:

From the earliest days of digital gaming, people gathered together to share their play, cooperate and compete. Arcades were an important site of multiplayer gaming, and fostered not only competition but also spectating one another's play as you waited your turn or admired a skilled player at the controls. (Taylor 2018, 37)

Nachdem zu Beginn der 1980er-Jahre Konsolen und Heim-PCs Einzug in die Computerspielkultur und den Heimbereich hielten (vgl. Lange 2017, o. S.), trafen sich die Spieler:innen fortan zu Hause zum gemeinsamen Spiel.²³ Während der:die eine Spieler:in spielte, wartete(n) die andere(n) auf den Controller. Durch die Nutzung von Netzwerken konnten sich völlig neue Formen des gemeinsamen Spielens etablieren. Hierzu trafen sich die Spieler:innen zu gemeinschaftlichen LAN-Partys²⁴ und konnten dort gleichzeitig und am gleichen Ort zusammen ein Spiel spielen.²⁵ Das Internet führte schließlich dazu, dass eine physische Anwesenheit nun nicht mehr Voraussetzung für das gemeinsame Spielen war. Vielmehr konnten sich durch sogenannte ‚Massively Multiplayer Online Games‘ (MMOG)²⁶ neue, ortsunabhängige Communitys herausbilden, bei denen die Kommunikation ein notwendiges Element zum gemeinsamen Spielen darstellte,

In Deutschland gab es diese Arcade-Games auch, durch eine Novellierung des Jugendschutzgesetzes 1984 wurde das Aufstellen dieser Automaten jedoch verboten. Im Anschluss durften diese nur noch in für Jugendliche unzugänglichen Bereichen stehen (vgl. Montag 2021b).

²³ Es ist zu vermuten, dass diese Praktik insbesondere in Deutschland eine große Verbreitung fand, nachdem ein gemeinsames Spielen im öffentlichen Raum nicht mehr möglich war.

²⁴ Bei LAN-Partys handelt es sich um das gemeinsame Spielen, bei dem die privaten Computer in einem lokalen Netzwerk (Local Area Network) miteinander verbunden sind.

²⁵ Judith Ackermann untersuchte das Phänomen in ihrer Arbeit: ‚Gemeinschaftliches Spielen auf LAN-Partys‘. Sie kam zu dem Ergebnis, dass die Kommunikation während des Spielens sich zu großen Teilen auf das Spiel und die dazugehörige Technik bezieht, während ca. ein Viertel der Kommunikation sich mit Themen außerhalb des Spiels beschäftigt (vgl. Ackermann 2011).

²⁶ Auch MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, eine Unterart von MMOGs). Hierbei handelt es sich um Spiele, in denen Spieler:innen gemeinsam in einer geteilten Welt spielen können. Beispiele sind u. a. WORLD OF WARCRAFT, FINAL FANTASY XI, ALBION ONLINE, FORTNITE.

sei es durch Chatfunktionen per Tastatureingabe oder durch Voicechat über Software wie TeamSpeak²⁷ und Discord²⁸.

Zentral ist das gemeinsame Spiel (mit der entsprechenden themenbasierten Community). Die Kommunikation während des Spiels und darüber hinaus ist von zentraler Bedeutung, um die Herausforderungen durch gegnerische Spieler:innen bzw. Spielmechaniken selbst zu bewältigen, salopp: ‚zu gewinnen‘. Dabei findet die Kommunikation auf mehreren Ebenen statt: offene Kommunikation über Foren (Austausch von Insiderwissen), vertrauliches Absprechen (Planung in der Gruppe) und Kommunikation im Spiel (Echtzeit-Austausch von Informationen und Anweisungen in der Gruppe). Das Zuschauen und der Austausch über das Spiel haben also eine relevante Rolle für den Spielprozess und die Community eingenommen (vgl. Taylor 2018, 37 f.): „Spectating has its own set of pleasures and forms of affective experience. It can itself be a form of ludic engagement and has long played an important role in gaming“ (ebd., 38).

Es ist davon auszugehen, dass es sich bei den Zuschauer:innen von Let's Play-Videos um Personen handelt, die aus verschiedenen Gründen²⁹ am Zuschauen von Computerspielen und am gemeinsamen Austausch über die Videos interessiert sind.

Das zentrale Element von Let's Play-Videos sind Communitys im Sinne von Marotzki und Rheingold. Jenseits der rein virtuellen Welt gibt es den ähnlich definierten, aber generischen Begriff der Communitys of Practice. Während sich diese früher eher auf wenige zentrale Interessen beschränkten (lokaler Sportverein, freiwillige Feuerwehr), können durch die Strukturen im Internet mit wenigen Mausklicks und ohne zusätzliche Kosten Gleichgesinnte gefunden werden.

Communities of Practice are groups of people who share a concern, a set of problems, or a passion about a topic, who deepen their knowledge and expertise in this area by interacting on an ongoing basis. (Wenger-Trayner, McDermott, Snyder 2002, 4)

²⁷ Bei TeamSpeak handelt es sich um eine Sprachkonferenz-Software, die insbesondere von Spieler:innen zum Austausch während des Spielens genutzt wird.

²⁸ Bei Discord handelt es sich um einen Onlinedienst, bei dem über Videokonferenzen, Instant Messaging und Chat kommuniziert werden kann. Die Software versucht, die In-Game-Sprachkommunikation mit der Out-of-Game-Forenkommunikation zu verbinden. Dabei sind die erstellten Inhalte jedoch nicht von außen einsehbar und nur schwer durchsuchbar (im Vergleich zu klassischen Foren). So kann auf weit in der Vergangenheit liegende Kommunikation nur noch schwer verwiesen werden.

²⁹ Welche Motivationen sich zum Schauen von Let's Play-Videos auf YouTube ausmachen lassen, wird in Abschnitt 3.3 behandelt.

Dieser Ansatz besagt, dass sich eine Gemeinschaft um einen Gegenstand bildet und sich diese am Gegenstand ‚abarbeitet‘. Das heißt, dass das Interessengebiet, beispielsweise das konkrete Computerspiel oder ein Let's Player eingehend betrachtet wird und die Mitglieder der Community of Practice sich darüber austauschen, verschiedene Lösungswege für ein Problem im Spiel entwickeln und diskutieren, Feedback an Spieleentwickler:innen³⁰ geben, mit den Let's Playern und der Community einen Dialog über verschiedene Game-Level führen, eigene MODs³¹ entwickeln, kurzum: Sie teilen eine gemeinsame mediale Praxis³² miteinander. „Over time, this collective learning results in practices that reflect both the pursuit of our enterprises and the attendant social relations.“ (Wenger-Trayner 2008, 45)

Der Begriff der Community of Practice findet insbesondere im Marketing und in Unternehmen Anwendung; in den Game Studies hat er in diverse Publikationen Eingang gefunden. Pearce nimmt Community of Practice als Ausgangsbegriff und erweitert ihn zu einem ‚Community of Play‘-Begriff (Pearce 2009). Dabei greift sie auf den Begriff der ‚Play Community‘ zurück, der die Spieler:innen in das Zentrum stellt und nicht das Spiel. Die Spielenden stehen demnach in verschiedenen sozialen Konstellationen zueinander, bilden Zusammenschlüsse, wie ‚Gilden‘ oder ‚Clans‘, erstellen eigene Webseiten und Regelwerke und beschützen sich gegenseitig vor Angriffen von außen (vgl. ebd., 138): „All of these behaviors suggest a level of emotional investment that may be as high or even greater than investments in communities of either practice or interest.“ (Ebd.) So fokussiert sich dieser Begriff auf eine Community, die sich als Gemeinschaft versteht und auch als eine solche interagiert. Pearce erweitert den Begriff der Community of Practice also um die Komponente des emotionalen Investments.

Ein Blick in die Forschungsliteratur legt eine thematische Nähe zum Begriff der Involvierung nahe. So versteht Neitzel unter Involvierung „das spielerische Gleichgewicht von Nähe und Distanz“ (Neitzel 2012, 83). Weiter definiert sie Involvierung als „Oberbegriff von Interaktion und Immersion“. „Weniger spezifisch als diese umfasst er sowohl aktive als auch passive Komponenten und

³⁰ Oder auch an die Let's Player zum Vorankommen im Spiel, zur Technik (Mikrofon zu laut/leise/im Weg ...) oder zu allem Denkbaren. Dies wird in der Internetgemeinschaft kritisch gesehen und ist unter dem Ausdruck ‚Backseat-Gaming‘ verschrien.

³¹ Bei MODs (Modifikationen) handelt es sich um Spielabschnitte, Erweiterungen etc. zu bestimmten Spielen, die von den Spieler:innen entwickelt und mit Zustimmung des Spielherstellers kostenfrei veröffentlicht werden.

³² Zum Praktikenbegriff vgl. Abschnitt 4.1.

ist – wenn im Deutschen auch weniger gängig – im Englischen (involvement) als allgemeiner Begriff für Beteiligung zu verstehen.“ (ebd., 82)

Dabei unterscheidet Neitzel verschiedene Techniken der Involvierung: „aktionale, ökonomische, temporale, sensomotorische, visuelle, räumliche, emotionale, soziale und narrative Involvierung“ (ebd., 85). Sie führt aus, dass diese Bereiche entweder einzeln oder zusammen zu einem Gefühl der Involvierung bei den Spieler:innen beitragen können. Diese Involvierungsstrategien können im Spiel zusammenwirken und die Spieler:innen begeistern, faszinieren, an das Spiel fesseln. Insbesondere die emotionale Involviertheit scheint sich mit dem von Pearce benutzten Begriff des „emotional investment“ (Pearce 2009, 138) in einigen Punkten zu überschneiden.

So treten Empathie oder Identifikation mit dem Protagonisten eines Computerspiels nicht vorrangig während des tatsächlichen Spiels auf, sondern vor allem in den ein Spiel rahmenden Aktivitäten wie z. B. auf Fansites, in Chats oder auch in Look-alike-Contests, in denen die Figuren von den Handlungszwängen des Spiels frei sind. (ebd., 102f.)

Diese Überlegung scheint folgeschwer, da hier deutlich wird, dass die emotionale Involviertheit insbesondere mit den Protagonist:innen des Spiels innerhalb der Community durch die Gespräche über das Spiel hinaus zum Tragen kommt³³. Oder stärker formuliert: Die Involviertheit besteht nur dank der Community und nicht durch das eigentliche Spiel.

Demnach gibt es unterschiedliche Formen der Involviertheit, auf der einen Seite die der Let's Player, die sich auch in der Kommentierung des Spielgeschehens ausdrückt, auf der anderen Seite die Involviertheit der Community, die durch die Rezeption des Computerspiels und die Diskussion darüber zum Ausdruck gebracht wird.

Auf der Seite der Let's Player wird emotionale Involviertheit sichtbar. Zu dieser gehört laut Neitzel auch Ärger, dabei muss dieser nicht durch die Spielinhalte auftauchen, sondern kann genauso über das Scheitern im Spiel, den Verlust der Speicherstände etc. entstehen. Dieser Ärger ist auch in Let's Play-Videos zu beobachten, wenn die jeweiligen Let's Player am Spielgeschehen scheitern.

³³ Diese Bindung an einen Protagonisten/einen Avatar/eine literarische Figur ist in der literatur- und mediendidaktischen Forschung zu Fanfictions untersucht worden (vgl. u. a. Rittmann-Pechtl 2019; Kónya-Jobs, Werner 2020).

Auf der Seite der Community kann durch die Identifikation mit den Let's Playern ebenfalls eine Form der emotionalen Involviertheit entstehen, jedoch ist diese hier nicht an das Computerspiel gebunden, sondern an die Let's Player. Diese Überlegungen gehen in eine mit Pearce vergleichbare Richtung und legen nahe, dass die Community sich zwar über ein Computerspiel definiert, sich jedoch in den außerspielerischen Praktiken konstituiert. Diese außerspielerischen Praktiken oder „Spiel rahmenden Aktivitäten“ (ebd.), wie Neitzel sie nennt, scheinen also ein gemeinschaftlichkeitsstiftendes Element der Play-Community zu sein.

Um eine Abgrenzung zum Begriff der Involviertheit vorzunehmen, wird nun der Terminus der Immersion in das Zentrum des Interesses gerückt.

Immersion wurde und wird in den Game Studies immer wieder mithilfe verschiedener Schwerpunkte³⁴ verhandelt. Allgemein wird unter diesem Begriff die „illusionistische Partizipation des Subjektes an einer dargestellten Welt [...] im mediatischen Modus“ (Zumbansen 2008, 83) verstanden; allgemeiner gesprochen ist hier das Eintauchen in die Welt eines Mediums gemeint.

Thon untersucht in einem Aufsatz (vgl. 2007a), auf „welchen Ebenen von Computerspielen sich die Aufmerksamkeit von Spielern verlagert, durch welche Elemente von Computerspielen also Immersion hervorgerufen wird“ (Ebd., 126). Angelehnt an sein Strukturbeschreibungsmodell (Thon 2007b) untersucht er die Immersionseffekte auf vier verschiedenen Ebenen: „einer räumlichen, einer ludischen, einer narrativen und einer sozialen Ebene“ (Thon 2007a, 126). Thon untersucht in einem Aufsatz (vgl. 2007a), auf „welchen Ebenen von Computerspielen sich die Aufmerksamkeit von Spielern verlagert, durch welche Elemente von Computerspielen also Immersion hervorgerufen wird.“ (Ebd., 126) Angelehnt an sein Strukturbeschreibungsmodell (Thon 2007b) untersucht er die Immersionseffekte dabei auf vier verschiedenen Ebenen: „einer räumlichen, einer ludischen, einer narrativen und einer sozialen Ebene“ (Thon 2007a, 126).

„Räumliche Immersion im Computerspiel kann im Sinne einer Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers von seiner unmittelbaren Umgebung auf diese ihm über den Avatar zugänglichen Schauplätze verstanden werden.“ (Ebd., 127) Unter der ludischen Immersion ist „die Verlagerung der Aufmerksamkeit auf die Steuerung des Avatars und die Interaktion des Schauplatzes mit seinem Inventar“ (ebd., 128) zu verstehen. Die narrative Immersion zielt im Unterschied dazu

³⁴ Beispielsweise nähert sich die Forscherin McMahan aus einer ludischen Perspektive (2003) dem Gegenstand, während Ryan (2010) sich in ihren Überlegungen zum Gegenstand stärker über die narrativen Elemente annähert.

auf die „Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf den Fortgang und die Figuren der Geschichte“ (ebd., 129). Unter Rückgriff auf die Überlegungen Ryans (2001) unterteilt Thon die narrative Immersion in zwei weitere Unterkategorien. So steht auf der einen Seite die „temporale Immersion“, bei der es um die Entstehung von Spannung geht, „d. h. die Verlagerung von Aufmerksamkeit auf den Fortgang der Geschichte“ (Thon 2007a, 129). Die andere Seite bildet die Entstehung von Empathie, „d. h. die Verlagerung der Aufmerksamkeit auf das Schicksal einzelner Figuren“ (Ebd.). Als vierte Ebene der Immersion fasst er die „soziale Immersion“ (ebd.), bei der insbesondere die „Kommunikation und die Interaktion der Spieler untereinander“ (ebd.) im Zentrum stehen. Dabei fokussieren die Überlegungen auf den sozialen Online-Raum, der insbesondere bei Multiplayer-Spielen ein zentrales Element darstellt. „Räumliche Immersion im Computerspiel kann im Sinne einer Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers von seiner unmittelbaren Umgebung auf diese ihm über den Avatar zugänglichen Schauplätze verstanden werden.“ (Ebd., 127) Unter der ludischen Immersion ist „die Verlagerung der Aufmerksamkeit auf die Steuerung des Avatars und die Interaktion des Schauplatzes mit seinem Inventar“ (ebd., 128) zu verstehen. Die narrative Immersion zielt im Unterschied dazu auf die „Verlagerung der Aufmerksamkeit des Spielers auf den Fortgang und die Figuren der Geschichte“ (ebd., 129). Unter Rückgriff auf die Überlegungen Ryans (2001) unterteilt er die narrative Immersion in zwei weitere Unterkategorien. So steht auf der einen Seite die „temporale Immersion“, bei der es um die Entstehung von Spannung geht, „d. h. die Verlagerung von Aufmerksamkeit auf den Fortgang der Geschichte“ (Thon 2007a, 129), auf der anderen Seite steht die Entstehung von Empathie, „d. h. die Verlagerung der Aufmerksamkeit auf das Schicksal einzelner Figuren.“ (Ebd.) Als vierte Ebene der Immersion fasst er die „soziale Immersion“ (ebd.), bei der insbesondere die „Kommunikation und die Interaktion der Spieler untereinander“ (ebd.) im Zentrum stehen. Dabei fokussieren die Überlegungen, auf den sozialen Online-Raum, der insbesondere bei Multiplayer Spielen ein zentrales Element darstellt.

Soziale Immersion kann in diesem Sinne nur während des aktiven Spielgeschehens stattfinden und ist daher stärker für die Spieler:innen eines (gemeinsam gespielten) Spiels und die Let's Player von Relevanz.

Weiter oben wurde hergeleitet, dass ein definierendes Element für die Communitys of Practice und die Community of Play die soziale Interaktion ist, die hauptsächlich jenseits des Spiels in den jeweiligen Communitys stattfindet. Demnach sind soziale Bindungen zwischen den Let's Playern und der Community ein wesentliches Element. Insbesondere dieser letzte Punkt ist relevant für den Erfolg

von Let's Play-Videos, da hier ebenfalls in großer Gemeinschaft in einem sozialen Raum (YouTube) über das Spiel und die Spielregeln gesprochen wird und die „Kommunikation und soziale Interaktion“ (ebd., 130) zum zentralen Element wird.

Mitglieder der Community of Play sind, wie oben hergeleitet, nicht über Immersion eingebunden. Es bleibt zu prüfen, auf welche Art emotionales Involvement entsteht. Die zentrale Beobachtung ist, dass Mitglieder in der Zuschauer-Rolle nicht so eng miteinander interagieren wie Spieler:innen mit dem Computerspiel oder untereinander während des eigentlichen Spielprozesses.

Sie haben nicht die Möglichkeit, sich direkt mit den Let's Playern auszutauschen, wie es beispielsweise beim Live-Chat der Fall wäre. Zwar können die Zuschauer:innen in einen zeitlich asynchronen Austausch miteinander treten, jedoch ist die emotionale Involviertheit anders als bei einer Spielgemeinschaft, die sich regelmäßig in Person zu gemeinsamen Spielen trifft.

Die Zuschauenden von Let's Play-Videos bauen mit den Let's Playern eine (parasoziale) Beziehung³⁵ (vgl. Horton, Wohl 1956) auf, da die Videos oftmals über Jahre hinweg verfolgt werden und sich so eine Form von Nähe und Zugehörigkeit aufbauen konnte. Das würde dann der emotionalen Involviertheit entsprechen, wie sie Neitzel (Neitzel 2012, 102) vorschlägt.³⁶ Diese Gedanken einbeziehend soll folgend von einer ‚Let's Player-Community‘³⁷, die sich um einen spezifischen Let's Player herum ausbildet, im Sinne von Gemeinschaftlichkeit gesprochen werden. Insbesondere letzteren Begriff nutzt der Kulturwissenschaftler Stalder, der Gemeinschaftlichkeit vor dem Hintergrund einer Kultur der Digitalität wie folgt definiert:

Sie [Gemeinschaften, Anm. A. M.] entstehen in einem Praxisfeld, geprägt durch informellen, aber strukturierten Austausch, sind fokussiert auf die Generierung neuer Wissens- und Handlungsmöglichkeiten und werden zusammengehalten durch die reflexive Interpretation der eigenen Praxis. (Stalder 2019b, 136)

³⁵ Zum Konzept und Begriff der parasozialen Beziehungen vgl. Abschnitt 4.3.

³⁶ Das wäre dann jedoch eine andere Form der Involviertheit, als es bei der Immersion bei Computerspielen der Fall ist.

³⁷ Es könnte an dieser Stelle auch von einer Fancommunity gesprochen werden. Dieser Ansatz kommt aus den Media Fan Studies der Medienwissenschaften und soll an dieser Stelle nicht vertiefend besprochen werden. Einen Überblick bietet der Aufsatz von Busse (2014).

In Abgrenzung zum Gemeinschaftlichkeitsbegriff bei Stalder entstehen in Let's Player-Communitys zwar Gemeinschaft(en), die sich informell miteinander austauschen. Jedoch ist dieser Austausch nicht strukturiert und auch die Generierung neuer Wissens- und Handlungsmöglichkeiten ist nicht das primäre Ziel, sondern lediglich eines von vielen.

Für die vorliegende Arbeit sollen unter dem Begriff der Community grundlegend die Let's Player und die dazugehörige Zuschauerschaft auf YouTube verstanden werden. Rudolph führt hier den Begriff des:der Partizipator:in ein. Dieser „umfasst auch den zwar zahlenmäßig recht kleinen, aber für Videoportale entscheidenden Teil der Nutzer, der sich nicht auf das Schauen oder Bewerten der Videos anderer beschränkt, sondern selbst aktiv Inhalte hochlädt“ (Rudolph 2014, 77). Dabei setzt sich die Community aus Personen zusammen, die unterschiedliche Motivationen und Ziele beim Zuschauen verfolgen und sich verschieden aktiv beteiligen, während Let's Player und Zuschauer:innen sich gegenseitig beeinflussen und miteinander interagieren.

3.3 Motivationen von Let's Playern und Let's Player-Communitys

Im letzten Absatz wurde hergeleitet, wie Let's Player und die Community sich herausbilden. Im vorliegenden Kapitel soll geklärt werden, aus welchen Motiven sich Let's Player und Zuschauer:innen zu einer Let's Player-Community zusammenfinden.

In einem 2013 veröffentlichten Artikel „Live-Streaming Changes the (Video) Game“ (Smith, Obrist, Wright 2013) wurden die Motivationen von Let's Playern und den Zuschauer:innen von Live-Streaming-Events in den Blick genommen. Dabei wurde untersucht, warum Let's Player sich selbst aufzeichnen und warum Zuschauer:innen diese Aufzeichnungen anschauen. Smith, Obrist und Wright stellen fest, dass es innerhalb der Community vier Motivationen gibt, die jeweils unterschiedliche Akteur:innen betreffen:

- der „Player as Commentator“ (Spieler:in als Kommentator:in³⁸)
- „Performer Incentives“ (Anreize für die Let's Player)
- „Viewer Incentives“ (Anreize für Zuschauer:innen)

³⁸ Ab hier und folgend handelt es sich, wenn nicht anders angegeben, immer um Übersetzungen des englischsprachigen Textes.

- „Performer-Viewer-Incentives“ (Anreize für Zuschauer:innen und Let's Player im Zusammenspiel) (vgl. ebd., 135)

Die ersten beiden Punkte beziehen sich explizit auf die Motivationen der Let's Player und die damit verbundene Produktionsseite, während der dritte Punkt auf die Zuschauer:innen abzielt. Der letzte Punkt beleuchtet Interaktionen zwischen den beiden. Folgend soll nun zunächst die Produktionsseite und anschließend die Zuschauer:innen-Seite dargestellt werden.

Für die Live-Let's Play-Community werden von Smith, Obrist und Wright sechs relevante Personae³⁹ definiert, die als grundlegend für die Konstitution der Community (bestehend aus Zuschauer:innen und Let's Playern) angesehen werden: ‚The Commentator‘, ‚The Inspired‘, ‚The Assistant‘, ‚The Entertained‘, ‚The Curious‘, ‚The Unsatisfied‘. Aufbauend auf diesen Überlegungen wird im Folgenden ein Blick auf das Zusammenspiel der Beteiligten geworfen und die spezifischen Motivationen und Anreize für die unterschiedlichen Personae werden herausgearbeitet.

3.3.1 Let's Player

Let's Player sind ebenfalls ein Teil der Community. Erst durch die Produktion und Veröffentlichung der Videos schaffen sie die Möglichkeit, diese Videos zu schauen und mit ihnen zu interagieren. Dabei sind es die Let's Player, die Computerspiele auswählen⁴⁰ sowie die Themen und Inhalte maßgeblich über die eigene Kommentierung steuern:

³⁹ Cheung und Huang haben die Zuschauenden von E-Sport-Events genauer untersucht und dabei neun Personae definiert, die die Gemeinschaft der Zuschauenden beschreibt: ‚The Commentator‘, ‚The Inspired‘, ‚The Assistant‘, ‚The Entertained‘, ‚The Curious‘, ‚The Unsatisfied‘, ‚The Bystander‘, ‚The Pupil‘ und ‚The Crowd‘ (vertiefend dazu: Cheung, Huang 2011, 767 f.). Smith, Obrist und Wright (vgl. 2013) bauen auf diesen Gedankengängen auf und verzichten in ihrer Untersuchung auf die Personae ‚The Bystander‘, ‚The Pupil‘ und ‚The Crowd‘, weil diese zwar für Live-E-Sport-Veranstaltungen eine zentrale Rolle übernehmen, aber für Let's Play-Videos keine Relevanz haben.

⁴⁰ Dies tun sie mitunter auch gemeinsam mit ihrer Community, beispielsweise lässt der Betreiber des Kanals ‚Steinwallen – Games & History‘ seine Community darüber abstimmen, welches Spiel als nächstes gespielt werden soll oder welche grundsätzliche Spielstrategie (friedlich, aggressiv) verfolgt werden soll (vgl. Steinwallen o. J.). Diese Abstimmungen werden damit begründet, dass der Content explizit für die Zuschauer:innen produziert wird.

The Commentator is a part of the LP player/performer. Being the performer and *The Commentator* at the same time gives the performer much more control over how the narrative of the experience develops, this allows an LP to be much more curated than an e-sports broadcast where the player and *The Commentator* can have a different amount of control over the experience and different incentives on how the match will unfold. (Smith, Obrist, Wright 2013, 135; Hervorhebungen im Original)

Während bei anderen Gaming-Events, beispielsweise E-Sport-Veranstaltungen, der:die Kommentator:in ein:e Zuschauer:in mit einer eindeutigen Rollenzuschreibung ist, übernehmen im Let's Play-Video die Let's Player diese Rolle. Im Gegensatz zu klassischen Kommentator:innen haben die Let's Player mehr Information über die Vorgänge im konkreten Spieldurchlauf (und möglicherweise auch Expertise im Spiel selbst). Dieses Phänomen bezeichnen Smith u. a. als „information asymmetry“, bei der eine Partei (hier: Zuschauer:innen oder Produzierende) über mehr Information verfügt als die andere. Das kann im Kontext der LP-Community explizit in beide Richtungen ausfallen (vgl. ebd., 135).

Da Smith u. a. nur Live-Let's Play-Videos analysieren, stellen sie heraus, dass es in diesem Fall keine Informationskontrolle geben kann. In der vorliegenden Arbeit werden aber auch aufgezeichnete und asynchron rezipierte Let's Play-Videos untersucht, da diese zahlenmäßig die Mehrheit ausmachen. Hier ist eine Informationsasymmetrie grundsätzlich z. B. auf folgende Arten denkbar:

- Mitglieder der Community verfügen über mehr Informationen, weil sie das Computerspiel bereits gespielt haben oder weitere Let's Plays zum gleichen Computerspiel geschaut haben.
- Die Let's Player verfügen über mehr Informationen, weil es sich um ein noch unveröffentlichtes Computerspiel handelt, das im Rahmen einer Marketingkampagne für das Computerspiel in Auftrag gegeben wurde.
- Durch die Bearbeitung des Videos können Szenen verändert und nachbearbeitet werden; hier haben die Let's Player eine Möglichkeit, das Videomaterial im Rahmen ihrer eigenen Inszenierungsstrategie (vgl. Abschnitt 3.4) zu verändern und damit die Performance zu beeinflussen. Auf diesen Punkt wird im Rahmen der Analysen (vgl. Kapitel 6 und 7) genauer eingegangen.

Neben der ‚information asymmetry‘ diskutieren Smith, u. a. außerdem, welche Anreize Let's Player veranlassen, Let's Play-Videos aufzuzeichnen. Dabei nehmen sie Bezug auf ein Interview des Let's Players *PewDiePie*.⁴¹ Dieser gab an, dass er das dem Horror-Genre entstammende Spiel *AMNESIA: THE DARKEST DESCENT*, das er bei anderen Let's Playern gesehen hatte,⁴² ebenfalls spielen wollte. Anschließend sagte er, dass er dieses Spiel nur weiterspielen konnte, weil das Sprechen zu einem imaginierten Publikum ihm den Mut und das nötige Selbstvertrauen gab, wenn er sich gruselte (vgl. ebd.). Ein Vorteil für die Let's Player liegt also darin, dass sie selbst bestärkt werden, während das Publikum gleichzeitig durch das Schauen des Videos unterhalten wird. Es wäre sogar zu vermuten, dass durch das Beobachten der Let's Player und deren Sichtbarmachen der eigenen Emotionen ein die Zuschauer:innen unterhaltender Effekt entsteht, der dann in Form von Reactionvideos wieder Ausgangspunkt für weiter Diskurse sein kann. Die Let's Player werden damit zu Unterhaltungskünstler:innen, zu Entertainer:innen, zu Performer:innen:

[...] LP performers are playing a video game to construct interesting and entertaining situations for the viewers. It is a performance to play around with one object in a game while commenting for a long time, whereas doing so while playing alone isn't. (Smith, Obrist, Wright 2013, 135)

Zu einem ähnlichen Ergebnis kommen Burwell und Miller und schließen folgende Vermutungen über die Beweggründe von Let's Playern an:

Players may set out to promote, review, critique or satirize a game. They may want to display their skills, participate in a community, or make profit – or quite possibly, all three. But in almost every case, entertaining the audience is a priority. (Burwell, Miller 2016, 110)

Die Let's Player imaginieren ein Publikum, mit dem sie sich austauschen und dem sie die eigenen Spielfähigkeiten präsentieren können; nicht zuletzt platzieren sie auch Produkte. Das Publikum bekommt durch das Ansehen der Videos Informationen über Spielinhalte, wird unterhalten und kann über das Verfassen

⁴¹ Der YouTuber Felix Arvid Ulf Kjellberg betreibt unter dem Kanalnamen ‚PewDiePie‘ mit 111 Mio. Abonnenten (Stand 28.04.2022) einen der erfolgreichsten Kanäle auf YouTube.

⁴² Hierbei wird der Let's Player ebenfalls zu einer ‚Persona‘ nach Cheung und Huang, Smith u. a., nämlich der ‚Inspired Persona‘ (Cheung, Huang 2011). Dabei handelt es sich um eine ‚Persona‘, die durch das Schauen von Let's Play-Videos selbst zum Spielen inspiriert wird.

von Kommentaren, auf die die Let's Player wiederum reagieren können, in einen Austausch mit den Let's Playern treten: „This reciprocal nature of the performer's persona as the one driving the content as well as reacting to commentators to alter the content helps build a community.“ (Smith, Obrist, Wright 2013, 135)

3.3.2 Die Zuschauer:innen

Nachdem im vorherigen Kapitel insbesondere der Let's Player als ‚Commentator‘-Persona im Fokus stand, sollen nun die Zuschauer:innen von Let's Play-Videos als Teil der Let's Player-Community erarbeitet werden: ‚The Entertained‘, ‚The Curious‘, ‚The Unsatisfied‘, ‚The Inspired‘ und ‚The Assistant‘.

‚The Entertained‘-Persona definiert sich darüber, dass diese Person lieber Let's Play-Videos anschaut, anstatt das Spiel selbstständig zu spielen. Dabei liegt der Fokus auf der Unterhaltung, die durch das Verfolgen eines Kanals und damit verbunden mit dem Schauen eines Let's Players entsteht. Dabei nehmen die Let's Player selbstständig Einfluss auf diese Form der Unterhaltung. So kann beispielsweise durch das Sprechen mit den Charakteren aus den Spielen eine Form der Unterhaltung entstehen oder durch bestimmte Figuren, die im Spiel immer wieder besucht werden und deren Entwicklung die Zuschauer:innen mitverfolgen können: „Felix [PewDiePie, A.M.] discussed [...], how he tries to create a ‚universe‘ around the games, which helps create the community of viewers.“ (Ebd., 135)

Unter ‚The Assistant‘ verstehen Smith u. a. jene Personae, die über zusätzliche Informationen zum Spiel verfügen. Diese Informationen können durch den Erwerb von Computerspielwissen durch eigene Rezeptionsdurchgänge, Hintergrundwissen z. B. über die Spielmechanik oder Strategien, konkrete Handlungsempfehlungen in Form von Kommentaren (oder Chatbeiträgen in Liveübertragungen) in die Community eingebracht werden. Diese Persona ist für Live-Übertragungen relevanter als bei YouTube-Let's Play-Videos, da hier durch Live-Kommentare im Chat aktiv in den Spielprozess eingegriffen werden kann (ebd.), während bei Kommentierungen unter dem Video lediglich Spielalternativen aufgezeigt werden können.

Der:Die Neugierige, oder ‚The Curious‘, wird bei Smith u. a. als die Persona eingeführt, die durch das Schauen des Let's Play-Videos gern Wissenslücken⁴³ schließen möchte. Dabei können diese sowohl das Spiel betreffen als auch das Let's Player-Universum (Witze, die eingestreut werden, Figuren und Avatare etc.) (vgl. ebd.). Unter Umständen kann darüber hinaus eine Auseinandersetzung mit dem Thema bzw. mit dem Setting des Computerspiels stattfinden, beispielsweise wenn ein Computerspiel direkte historische Bezüge hat und diese im Rahmen des Videos thematisiert werden.

Darüber hinaus benennen Smith u. a. zwei weitere Personae, die für die Herausbildung einer Let's Player-Community relevant sind: ‚The Inspired‘-Persona, die insbesondere an den dargestellten Computerspielen interessiert ist und sie ggf. selbstständig spielen möchte, sich aber vorher über die Inhalte und das Design informieren möchte, sowie ‚The Unsatisfied‘-Persona, die das Let's Play-Video zwar auch zu Unterhaltungszwecken schaut, aber insbesondere an der Handlung und Spielweise des Spiels interessiert ist. Diese Persona hat vielleicht nicht die Zeit oder die Möglichkeit, das Spiel selbstständig zu spielen (ebd.).

Die bis zu diesem Punkt genannten Personae der Let's Player-Community sind insbesondere davon gekennzeichnet, dass sie aktiv an den Partizipationsprozessen teilnehmen und sich an einer Form des gemeinsamen Austausches beteiligen. Abschließend soll eine weitere Persona eingeführt werden, die des ‚Lurkers‘. Bei dieser Form des Zuschauens handelt es sich um die passiven Zuschauer:innen, die zwar in Form von Klickzahlen unterhalb des Videos sichtbar werden, jedoch nicht interagieren: „Lurker, also rein passive Nutzer, stellen auf partizipatorischen Plattformen den weitaus größten Anteil“ (Rudolph 2014, 76). Während diese Personengruppe auf der Plattform nicht aktiv am Diskurs teilnimmt, ist jedoch denkbar, dass sich diese Rezipierenden auf anderen Plattformen in einen Diskurs begeben. Möglich wäre darüber hinaus, dass zum Kreis der ‚Lurker‘ auch Schüler:innen gehören, die nicht öffentlich auf YouTube kommentieren dürfen bzw. wollen, aber im Anschluss an das Gesehene mit ihren Mitschüler:innen in einen Austausch über das Gesehene treten. Damit würden Let's Play-Videos auch eine soziale Funktion übernehmen, die sich in Form von Anschlusskommunikation über die Videos äußert (vgl. Wimmer 2017, 155 f.).

Nach der Erarbeitung der grundlegenden Begriffe ‚Let's Play‘, ‚Community‘ und deren Zusammensetzung folgt nun ein vertiefender Blick auf die Inszenierung

⁴³ Diese Wissenslücken können entstehen, wenn das Spiel nicht zu Ende gespielt wurde oder wenn es sich um ein Spiel handelt, das mehrere Handlungsstränge aufweist und bei dem nach eigenem Spielinteresse andere Spielentscheidungen getroffen wurden, sodass das Spiel entsprechend einen anderen Handlungsverlauf nimmt.

von Let's Play-Videos. Mit dem Begriff der Inszenierung wird das performative Potenzial der Let's Play-Videos in den Blick genommen.

3.4 Inszenierungen

Die unterschiedlichen, auf YouTube vorzufindenden Let's Play-Videos zeigen, dass es innerhalb dieses vergleichsweise neuen Medienformats bereits verschiedene Ausdifferenzierungen und Strömungen gibt. Wie ein Video gestaltet ist und welche Wirkung es auf der Seite der Rezipierenden erzeugt, hängt immer auch mit der Inszenierung und der entsprechenden Performance der YouTuber:innen zusammen. Es ist davon auszugehen, dass Let's Player den Aufbau und die innere Strukturlogik ihrer Videos konzipieren und entscheiden, welche Informationen sie ihren Zuschauer:innen mitgeben wollen.

For producers, gameplay becomes a public performance that includes creating a persona, building an audience, and making decisions about tone, language and narrative as they play. (Burwell, Miller 2016, 113)

Bei YouTube-Videos handelt es sich um gezielt – teils professionell – produzierte und editierte Videos, die für die Let's Player-Community verschiedene Funktionen erfüllen.

Diese Videos sind auch an eine Form der Inszenierung gebunden. Wenn also Goffman 1959 schreibt: „Wir alle spielen Theater“ (Goffman 1959/1976), meint er damit, dass jeder Mensch sich in seinem sozialen Umfeld bestimmter Inszenierungsstrategien bedient, „um in Erscheinung zu treten“ (Sting 2012/2013, 3). Dieser erweiterte Inszenierungsbegriff,⁴⁴ der hier zugrunde liegt, „umfasst die alltagskulturelle und anthropologische Dimension der Inszenierung“ (ebd.). Sting definiert Inszenierung als „den intentionalen Prozess der Gestaltung, Erprobung und Ordnung ausgewählter Stoffe, Materialien und Handlungen in Raum und Zeit“ (ebd., 1). Von dem Moment an, in dem die Let's Player beabsichtigen,

⁴⁴ Der von Sting verwendete Begriff der Inszenierung leitet sich von den Vorüberlegungen Fischer-Lichtes ab, wonach der Begriff der Inszenierung ursprünglich „aus dem semantischen Feld des Theaterbegriffs“ stammt (Fischer-Lichte 1998, 82) stammt. Sie definiert die Inszenierung als „spezifischen Modus der Zeichenverwendung in der Produktion“ (ebd., 86). Damit ist der Moment der Inszenierung in ihrem Sinne alles, was vor der eigentlichen Performance stattfindet und sich mit der Planung und Produktion beschäftigt.

ein Let's Play-Video zu drehen, beginnen sie, verschiedene Formen der Inszenierung zu planen. Somit ist es die „Inszenierung, welche eine Situation entwirft, in der sich etwas ereignen kann“ (Fischer-Lichte 2004, 328). Gleichzeitig ist davon auszugehen, dass sich Let's Player bei der Imagination des eigenen Publikums immer auch bestimmter Inszenierungsstrategien bedienen, die aus der Erfahrung heraus gut bei den Zuschauenden ankommen.

Unter diesen Voraussetzungen folgt, dass sich für unterschiedliche Ausprägungen von Spielpraxis und Inszenierungsform unterschiedliche dominante Narrations- und Darstellungsmuster ausprägen, mit anderen Worten: Spielende, sofern sie ein Let's Play-Video produzieren, orientieren ihre Art und Weise zu spielen daran, wie diese ihrer Meinung nach typischen Inszenierungsstrategien (von Let's Play-Videos und den damit verbundenen Motivationen zu spielen) passt. (Kirschner, Eisewicht 2017, 136)

Ebendiese Strategien, die zu einer bestimmten Darstellung von Videoinhalten beitragen, sollen in den Fallanalysen unter den Stichworten ‚Inszenierung‘ und ‚Inszenierungsstrategien‘ näher erforscht werden.

Die Forschungsliteratur zu Inszenierungen belegt, dass insbesondere in Reality-Soaps stereotype Strategien der Inszenierung verwendet werden. Aus diesen Untersuchungen leiten Klaus und Lücke unter Rückgriff auf Wegener (1994) sowie auf Bente und Fromm (1997) fünf Inszenierungsstrategien für Reality-Soaps ab: ‚Personalisierung‘, ‚Emotionalisierung‘, ‚Intimisierung‘, ‚Stereotypisierung‘ und ‚Dramatisierung‘ (vgl. Klaus, Lücke 2003, 208 f.).

Nun sind Let's Play-Videos keine Reality-Soaps, aber sie sind doch ein Format, in dem sich Menschen in ihrem privaten Umfeld (professionell) inszenieren. Dabei wäre unter Rückgriff auf die obigen Überlegungen von Kirschner und Eisewicht in den zu analysierenden Videos durchaus zu untersuchen, ob es auch in Let's Play-Videos wiederkehrende Inszenierungsstrategien gibt, wie diese sich in die Medienpraktiken in Let's Play-Videos eingliedern und welche Funktionen ihnen innewohnen. So ist nach der Sichtung von Let's Play-Videos anzunehmen, dass es starke Formen von Personalisierungen in den Videos gibt. Die ‚Personalisierung‘ in Doku-Soaps wird durch Persönlichkeiten in den Soaps hervorgerufen, die als Identifikationsfiguren oder Polarisationspunkte⁴⁵ fungieren können (vgl.

⁴⁵ Beispielsweise identifiziert sich niemand mit King Joffrey Baratheon aus der Serie *Game of Thrones* (HBO 2011–2019), aber die Zuschauer:innen sprechen darüber, wie grauenvoll sein Verhalten ist.

Klaus, Lücke 2003, 208). Während bei Doku-Soaps noch davon auszugehen ist, dass es eine Trennung zwischen Regie und Schauspieler:innen gibt, inszenieren sich Let's Player selbstständig (Eigenregie) und inszenieren sich selbst. Dadurch entsteht ein Wiedererkennungswert in ihren Videos, der zur Unterhaltung der Zuschauer:innen und gleichzeitig zu einer Identifikation mit dem Let's Player beitragen kann. Sie bieten durch ihre Selbstinszenierung, die teilweise ironische Kommentierung in den Videos und die Serialität ihres Formats den Zuschauer:innen ein Identifikationspotenzial.

Die unter dem Punkt ‚Emotionalisierung‘ gefassten Strategien bei Reality-Soaps zielen auf geschickte Darstellungen von emotionalen Momenten im Fernsehen ab, beispielsweise wenn in Castingshows (die Klaus und Lücke zu den Reality-TV-Shows zählen) wie ‚Deutschland sucht den Superstar‘ oder ‚Germany‘ s next Topmodel‘ familiäre Ereignisse oder Krankheiten in das Zentrum der Narration gestellt werden (vgl. ebd., 208). Wahrscheinlich findet eine solche Form der Emotionalisierung in Let's Play-Videos durchaus durch die Let's Player und ihr soziales Umfeld⁴⁶ statt. Aber auch die gezeigten Spielinhalte können dazu beitragen, dass eine solche Emotionalisierung bei den Zuschauer:innen ausgelöst wird, beispielsweise wenn ein Spielcharakter oder eine bedeutsame Figur stirbt oder das Let's Play-Video an einer besonders spannenden Stelle abbricht und die nächste Folge erst in der darauffolgenden Woche hochgeladen wird.

Auch die Strategie der ‚Dramatisierung‘ von Inhalten könnte in Let's Play-Videos nachgewiesen werden. Reality-TV-Stilmittel, die insbesondere dem Spielfilm oder der fiktionalen Serie entstammen, also Mittel wie „spannungssteigernde Musik, schnelle Schnitte, überraschende Szenenwechsel“ (ebd., 210), werden eventuell ebenfalls von Let's Playern zur Inszenierung der eigenen Videos genutzt. Dies ist jedoch nicht trivial, da YouTube die großflächige Verbreitung von Musik unterbindet, indem Urheberrechtsverstöße als Grund angeführt werden. Oftmals wird auch die Hintergrundmusik des Spiels abgeschaltet. Durch die Verwendung von lautmalerischen Äußerungen und Intonation kann der Let's Player jedoch durchaus unter Verwendung der eigenen Stimme die Handlung dramatisieren.

⁴⁶ Im Jahr 2019 hat sich beispielsweise das Let's Play-Kollektiv *HOWAiZEN SQUAD – HWSQ* bestehend aus den Let's Playern *Gronkh*, *Herr Currywurst*, *Pandorya* und *Tobinator* getrennt, weil einer der Let's Player mit Fans intime Nachrichten ausgetauscht haben soll (vgl. o. A. 2019). Dies ist zwar kein geplanter Akt der Emotionalisierung von Fans, zeigt aber dennoch den emotionalen Einfluss der sozialen (privaten) Gefüge der Let's Player auf die Community an.

Unter dem Begriff der ‚Intimisierung‘ fassen Klaus und Lücke darüber hinaus einen Trend, der im Reality-TV durch die Zuschaustellung von „persönliche[n] Probleme[n], Sexualität oder [der, A.M.] Gestaltung zwischenmenschlicher Probleme“ (ebd., 209) dargestellt wird. Es ist davon auszugehen, dass in Let's Play-Videos diese Form der Inszenierungsstrategie nicht selbstständig gewählt wird (vgl. ebd.). In den Kommentaren weiblicher Let's Player wie *Pandorya* sind durchaus sexualisierte Kommentierungen zu finden, die unerwünscht und problematisch sind. Es handelt sich hierbei also nicht um eine absichtliche Inszenierungsstrategie.

Stings (aus der Theaterwissenschaft stammende) Begriffsdefinitionen von Inszenierung und Inszenierungsstrategie zugrunde legend, ist also davon auszugehen, dass es sich bei der Produktion von Let's Play-Videos ebenfalls um Inszenierungen handelt. „Damit fungiert das Netz als virtuelle Bühne für zahlreiche Rollenspiele, in denen die TeilnehmerInnen abwechselnd als DarstellerInnen oder Publikum auftreten“ (Rodewald 2017, 105).

Der wesentliche Unterschied zum Theater ist, dass das Gesamtwerk nicht nur einmal – im Moment der Aufführung – zu rezipieren ist. Vielmehr bleibt das Werk Teil einer Internetcommunity, die immer wieder darauf zurückgreifen und es ähnlich wie im Medium Film neu rezipieren kann. Damit wird das Let's Play-Video Teil einer „public performance“ (Burwell, Miller 2016, 113), also einer öffentlichen Performance.⁴⁷ Unter Performance⁴⁸ sei an dieser Stelle die „Aufführung

⁴⁷ Der Begriff der Performance wird in der Theater- und Kulturwissenschaft, aber auch in anderen Wissenschaften kontrovers diskutiert. Mit dem ‚performative turn‘ der 1990er-Jahre wird der Begriff in verschiedenen Wissenschaftsbereichen genutzt. Ursprünglich geht der Begriff auf den Linguisten Austin zurück, wonach Sprache in der Lage sei, Wirklichkeit zu schaffen (vgl. Austin 1972). Dabei gibt es unterschiedliche Stränge und Interpretationen, aber keinen einheitlich verwendeten Begriff, vielmehr handelt es sich um ein semantisches Feld, in dem die Begriffe ‚Performance‘, ‚Performanz‘ und ‚Performativität‘ nur schwer voneinander zu trennen sind. Einen guten Überblick über die verschiedenen Strömungen bietet die Dissertationsschrift von Fritsch (vgl. 2018). Da der Performance-Begriff für die vorliegende Arbeit jedoch nicht zentral ist, wird an dieser Stelle vorgeschlagen, einen vereinfachten Performance-Begriff für Let's Play-Videos zu nutzen: nämlich die Performance als Aufführung eines ästhetischen Ereignisses (vgl. ebd., 35).

⁴⁸ Ausgehend von Fischer-Lichtes Überlegungen, wonach Aufführungen einen Prozess zur Schau stellen: „Bei einer Aufführung kann es sich folglich um Rituale, Zeremonien, Feste, Spiele [...] handeln. Aufführungen sind immer performativ und insofern mit dem Begriff des Performativen der Vollzug von Handlungen, die Selbstreferentialität der Handlungen und ihr Wirklichkeitskonstruierender Charakter gemeint ist.“ (Fischer-Lichte 2004, 15).

als ein ästhetisches Ereignis“ (Fritsch 2018, 35) verstanden, die erst im Zusammenspiel mit den Rezipient:innen entstehen kann. Jeder Rezeptionsdurchgang auf YouTube wäre demnach als Teil einer öffentlichen Performance zu verstehen.

Das Zur-Verfügung-Stellen von Let's Play-Videos durch die Let's Player und das Schauen, Kommentieren und Bewerten durch die Zuschauer:innen geschehen immer auch im Zusammenspiel mit der Community. Für das Theater spricht Fischer-Lichte hier von autopoetischen Feedbackschleifen und beschreibt damit das Wechselspiel zwischen den Zuschauer:innen, den Schauspieler:innen und der Inszenierung. Im Akt der Performance reagieren die Zuschauer:innen auf die Inszenierung, die Performance entsteht:

Was immer die Akteure tun, es hat Auswirkungen auf die Zuschauer, und was immer die Zuschauer tun, es hat Auswirkungen auf die Akteure und die anderen Zuschauer. In diesem Sinne lässt sich behaupten, dass die Aufführung von einer selbstbezüglichen und sich permanent verändernden Feedback-Schleife hervorgebracht und gesteuert wird. Daher ist ihr Ablauf auch nicht vollständig planbar und vorhersagbar. (Fischer-Lichte 2019, 59)

Aus jeder theatralen Aufführung entsteht dementsprechend eine Performance, die immer unterschiedlich ist und von Wechselwirkungen zwischen dem kopräsenten Publikum und den Zuschauer:innen geprägt ist. Versteht man Let's Play-Videos (mitsamt den Kommentierungen) als Performance, so ist zu vermuten, dass das Kommentieren, Bewerten, Reagieren von/auf Let's Play-Videos als Feedbackschleifen analog zum Theater interpretiert werden können, wenn auch wesentlich langsamer. Diese Feedbackschleifen wiederum tragen zur Performance bei und bringen mitunter völlig neue Performances hervor. Zu untersuchen wäre demnach, ob es sich bei den Reaktionen der Zuschauer:innen ebenfalls um Feedbackschleifen handelt und ob die Partizipator:innen der Plattform diese nutzen, um anschließend neue, eigenständige Performances hervorzubringen.

3.5 Zwischenfazit

Let's Play-Videos, verstanden als kommentierte Mitschnitte von Computerspielen, die seriell auf Webvideoplattformen wie YouTube und Twitch zu finden sind, spielen im Medienalltag von Kindern und Jugendlichen eine bedeutende Rolle. In

diesem Kapitel wurde herausgearbeitet, dass es sich bei Let's Play-Videos nicht nur um ein reines Videoformat wie Kino- oder Fernsehfilme handelt. Vielmehr ist die Medienpraktik des Let's Play-Videos eine andauernde Interaktion zwischen den Let's Playern und den Zuschauer:innen. Die Community setzt sich aus den Let's Playern als Produzent:innen von Videos und der dazugehörigen Gruppe von Zuschauer:innen zusammen. Dabei haben die Partizipator:innen die Möglichkeit, auf die Videos in Form von Kommentaren und Bewertungen zu reagieren.

Die Motivationen, aus denen sich Let's Player beim Spielen aufzeichnen, sind vielfältig. So könnten sie beispielsweise von anderen Let's Playern inspiriert sein. Dabei imaginieren sie ein Publikum, zu dem sie sprechen können, um so z. B. schwierige Stellen anzusprechen, sich über die Videos auszutauschen oder schlichtweg um zu unterhalten. Bereits bei der Planung überlegen sie sich Inszenierungsstrategien, mit denen sie die Videos unterhaltsam gestalten und so eine interaktive Community aufbauen können. Innerhalb der Community finden sich verschiedene Motive, die Videos anzuschauen. Zur Kategorisierung wurden unterschiedliche Personae der Zuschauer:innen definiert, die Let's Play-Videos unter verschiedenen Blickwinkeln anschauen. Die Motivationen reichen dabei von Unterhaltung, Neugierde, Inspiration bis zur Unzufriedenheit (über das eigene Spielverhalten). Dies deckt sich mit den Ergebnissen einer Studie von Biermann und Becker 2014 an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg. In dieser wurden die Motivationen zum Schauen von Let's Play-Videos mit 365 Teilnehmenden im Alter von 12 bis 40 Jahren erhoben. Let's Play-Videos werden

zunächst vor allem zu Unterhaltungszwecken (86 %), wegen der Person ‚hinter‘ dem Video (73,4 %) und um sich über ein Spiel zu informieren (62,7 %) angesehen. Bei den Aspekten ‚zum Zeitvertreib/aus Langeweile‘ und ‚um sich über ein Spiel zu informieren, das der Rezipient kaufen möchte‘ sind die Zustimmungswerte nahe bei 50 % (47,9 % und 46 %) (Biermann, Becker 2017, 171).

Während Teile der Community über das Bewerten und Kommentieren in Erscheinung treten, wird die Gruppe der Lurker lediglich über Klickzahlen unter dem Video sichtbar.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





Theoretische Sensibilisierung

4

Im folgenden Kapitel sollen die grundlegenden Theorien eingeführt werden, die im Rahmen der Interpretation der Fallanalysen herangezogen werden. Durch die gewählten „Metatheorien und ihre Grundbegriffe“ werden der „Rahmen und die Werkzeuge für die qualitative Analyse“ (Przyborski, Wohlrab-Sahar 2013a, 30) modelliert. Die zentralen Theorien, die hier behandelt werden, sind die Praxis-theorie, aufbauend auf den Überlegungen Schatzkis (2008) und Reckwitz (2003a), und die Einführung in das linguistische Konzept zu Nähe und Distanz nach Koch und Oesterreicher (1986) sowie in das medienwissenschaftliche Konzept der parasozialen Beziehungen nach Horton und Wohl (1956). Damit soll die Perspektive, mit der das Material analysiert wurde, transparent gemacht werden: „Insbesondere für qualitatives Forschen ist die angemessene Wahl und Explizierung der eingenommenen Perspektive und des verwendeten analytischen Vokabulars ein wichtiger, die Güte der Forschung bestimmender Schritt“ (Schmidt 2020, 103)., die Einführung in das linguistische Konzept zu Nähe und Distanz nach Koch und Oesterreicher (1986), sowie in das medienwissenschaftliche Konzept der Parasozialen Beziehungen nach Horton und Wohl (1956). Damit soll die Perspektive, mit der das Material analysiert wurde, transparent gemacht werden: „Insbesondere für qualitatives Forschen ist die angemessene Wahl und Explizierung der eingenommenen Perspektive und des verwendeten analytischen Vokabulars ein wichtiger, die Güte der Forschung bestimmender Schritt“ (Schmidt 2020, 103).

4.1 Grundlagen der Praxistheorie

Praktiken sind spezifisch und eng verwoben mit dem Konzept der *Community of Practice*. In Kapitel 3 wurde hergeleitet, dass sich um Let's Player eine *Community* ausbildet. Aus diesem Grund soll folgend in die Konzepte der Praxistheorien eingeführt werden. Dabei sind Praktiken „in hohem Maße domänenspezifisch für bestimmte Handlungsfelder und gesellschaftliche Gruppen bzw. oft noch spezifischer für lokale Gemeinschaften, die gemeinsame Routinen haben (*communities of practice*)“ (Deppermann, Feilke, Linke 2016, 6; Hervorhebung im Original).

Damit steht im Zentrum dieses Unterkapitels, den Praktikenbegriff aus den verschiedenen Forschungsperspektiven herzuleiten und somit eine theoretische Fundierung für die weiteren Überlegungen zu bilden.

Wenngleich die Arbeit einen deutschdidaktischen Schwerpunkt hat, ist der zu analysierende Gegenstand typischerweise eher in den Medienwissenschaften zu verorten. Ziel ist es also auch, ein Wissen über das Medium und die damit verbundenen Praktiken zu generieren, das anschließend deutschdidaktisch eingeordnet wird. Let's Play-Videos sind als neue Medienform einzustufen, mit denen sich eine noch zu definierende Medienpraktik ausgeprägt hat. Aus diesem Grund wird in diesem Kapitel der Begriff der Medienpraktiken eingeführt.

Bei sozialen Praktiken handelt es sich um in Gemeinschaften wiederkehrende Aufgaben und Kommunikationssituationen, die gelöst werden müssen. Um diese Situationen zu vereinfachen und zu strukturieren, entstehen geteilte Praktiken, die zu einer mentalen Entlastung der Beteiligten führen. Die Praxistheorie, oder auch Praxeologie, setzt sich mit ebendiesen sozialen Praktiken auseinander und hat ihre Ursprünge in der soziologischen und kulturwissenschaftlichen Forschung. In den letzten Jahren haben diesen Diskurs insbesondere Reckwitz (2003a) und Schatzki (2008) geprägt. Dabei wird unter der Praxistheorie ein Bündel aus verschiedenen Forschungsströmungen¹ zusammengefasst, die schwerpunktmäßig die (gemeinsamen) ‚sozialen Praktiken‘ von Gesellschaften untersuchen. Der Begriff der sozialen Praktiken wird bei Schatzki als „temporally unfolding and spatially

¹ Reckwitz geht auf die unterschiedlichen Strömungen ein und benennt diese: von Bourdieu (1972/1976), Giddens (1979) über Wittgensteins ‚Sprachspiele‘ (1953), an die auch Schatzki später direkt anknüpft (1996); eine stärkere ethnomethodologische Ausrichtung hat dann Garfinkel (1967) vorgenommen. Die Poststrukturalisten Foucault (1978) und Deleuze (1980) haben ebenfalls eine eigene Version ihrer Praxistheorie erarbeitet. Auch in den Cultural Studies wurde die Praxistheorie weitergedacht. Relevante Arbeiten haben in diesem Gebiet Butler (1990), Latour (1991/1995) und Wirth (2002) vorgelegt (vgl. Reckwitz 2003a, 283).

dispersed nexus of doings and sayings“, übersetzt als ein sich zeitlich entfaltendes und räumlich verstreutes Geflecht von Taten und Aussagen, bzw. als kleinste Einheit des Sozialen beschrieben (Schatzki 1996, 89). Bei Reckwitz werden soziale Praktiken „verstanden als know-how [sic] abhängige und von einem praktischen ‚Verstehen‘ zusammengehaltene Verhaltensroutinen“ (Reckwitz 2003a, 289), die sich durch bestimmte Reproduktionsmechanismen konstituieren und dadurch zu solchen sozialen Praktiken werden können. Dabei bildet die Praktik den Ausgangspunkt des Sozialen und wird „durch ein implizites Verstehen zusammengehalten“ (Ebd., 290). Schatzki definiert die Welt und ihre sozialen Phänomene als ‚Praktiken-Arrangement-Geflechte‘ (vgl. Schmidt 2020, 113), Praktiken sind „die geordnete, raum-zeitliche Vielfalt menschlicher Aktivität“ (Schatzki 2016, 69) in einem „dynamischen Feld“ (ebd.).

Damit fragen Praktiken eben nicht danach, „wer welche Praktiken ‚ausführt‘ – sondern wer oder was in diese spezifische Praktik *involviert* ist“ (Breidenstein 2006, 17; Hervorhebung im Original), beispielsweise in Aufgaben- oder Kommunikationssituationen (in Alltagssituationen wie beim Einkaufen), die immer wieder, also routinemäßig, gelöst werden müssen: Hierfür stellen Praktiken eine Vereinfachung der Situation dar, da in einer Gemeinschaft auf geteiltes Wissen zurückgegriffen wird, wie ebendiese Situationen gelöst werden können. Dabei muss eine „Handlung in Gang gesetzt werden, sie verlangt nach einem Impuls und einem Sinnstiftungszusammenhang“ (Hirschauer 2004, 73) – oder das vorherige Beispiel fortsetzend: Beim Einkaufen müssen die Waren am Ende bezahlt werden. Der Dialog zwischen den Verkäufer:innen und den Einkäufer:innen ist dabei regelhaft, der Betrag wird von dem:der Verkäufer:in angesagt, daraufhin erfolgt ein Austausch über die Form des Bezahlvorgangs (bar/mit Karte), anschließend wird das Geld übergeben und die erworbenen Waren können mitgenommen werden. Diese Praktik ist stark routinisiert und von den Handlungsakten der Partizipand:innen² geprägt. In Handlungen wird dabei immer nach dem Sinnzusammenhang des Praktikengeflechts gefragt; es bewegt sich „zwischen einer relativen ‚Geschlossenheit‘ der Wiederholung und einer relativen ‚Offenheit‘ für Misslingen, Neuinterpretation und Konflikthaftigkeit des alltäglichen Vollzugs“ (Reckwitz 2003a, 294).

² Hier wird von Partizipand:innen gesprochen, da die Teilnehmer:innen einer Praktik (ebenso wie Artefakte u. a.) „auf spezifische Weise in den Vollzug der Praktiken involviert sind“ (Hirschauer 2004, 75).

Soziale Praktiken unterliegen laut Reckwitz einer „Routiniertheit“ und „Unberechenbarkeit“ (ebd., 294). Unter ‚Routiniertheit‘ ist hierbei zu verstehen, dass einmal erlerntes Wissen immer wieder aufgerufen und reproduziert wird (z. B. beim Aufstehen, Einkaufen etc.) (vgl. ebd.). Aufgrund der „Zeitlichkeit des Vollzugs“ und durch die „Überschneidung und Übereinanderschichtung verschiedener Wissensformen in denselben Akteuren und Subjekten“ (ebd.) bezeichnet er Praktiken als unberechenbar. Soziale Praktiken müssen dementsprechend immer in ihrem Kontext betrachtet werden und können sich durch die an der Praktik Beteiligten verändern.

Ebenso unterliegen Let’s Play-Videos sowohl gewissen praktischen Routinen als auch einer Unberechenbarkeit. Routinen könnten dabei das Hochladen der Videos, das ‚Liken‘ und ‚Disliken‘ sowie das Verfassen von Kommentaren sein, während Unberechenbarkeit insbesondere bei der Art, wie Diskussionen der Community geführt werden, oder bei technischen Veränderungen der Hard- und Software entstehen können.

Die Praxistheorie betrachtet ebenso die ‚Materialität‘ der Dinge: „Es sind zwei ‚materielle‘ Instanzen, die die Existenz einer Praktik ermöglichen [...] die menschlichen ‚Körper‘ und die Artefakte.“ (Ebd., 290) Damit bezieht die Praxeologie die Körperlichkeit explizit mit ein, sie postuliert sogar: „Eine Praktik *besteht* aus bestimmten routinisierten Bewegungen und Aktivitäten des Körpers.“ (ebd., 290; Hervorhebungen im Original) Der Körper ist somit ein relevanter Teil dieser Theorie und darf nicht komplett außer Acht gelassen werden, da sich in den Körpern ein implizites Wissen eingeschrieben hat, das genutzt wird. Eine Person, die am Morgen aufsteht, verfügt über ein implizites Wissen, wie sie diese Tätigkeit ausführt. Dazu gehört, die Decke zur Seite zu legen, ein Bein nach dem anderen oder beide Beine auf den Boden zu setzen und sich zu erheben. Dieses Wissen wurde implizit ein Leben lang erlernt und es kann sogar von Kultur zu Kultur, von Region zu Region unterschiedlich sein.

Neben der Körperlichkeit stellen die Artefakte eine weitere Facette der Materialität dar. ‚Artefakte‘ sind Teile von sozialen Praktiken wie Fahrräder, Autos, Bekleidung, Computer etc., die „als ein Teilelement von sozialen Praktiken zu begreifen“ sind (ebd., 291). Dabei ist zu problematisieren, dass Artefakte eine Doppelfunktion haben:

Wenn eine Praktik einen Nexus von wissensabhängigen Verhaltensroutinen darstellt, dann setzen diese nicht nur als ‚Träger‘ entsprechende ‚menschliche‘ Akteure mit

einem spezifischen, in ihren Körpern mobilisierbaren praktischen Wissen voraus, sondern regelmäßig auch ganz bestimmte Artefakte, die vorhanden sein müssen, damit eine Praktik entstehen konnte und damit sie vollzogen werden kann. (Ebd.)

Zum einen sind Artefakte damit ein Erzeugnis im Rahmen der Praktiken, zum anderen erzeugen sie neue Praktiken, die es ohne die dazugehörigen Artefakte nicht gäbe. „Die Artefakte erscheinen [...] als Gegenstände, deren sinnhafter Gebrauch, deren praktische Verwendung Bestandteil einer sozialen Praktik oder die soziale Praktik selbst darstellt.“ (Ebd.)

Allen Praktiken gemeinsam ist, dass sie „wissensbasiert“ (Breidenstein 2006, 17) sind und die Träger:innen von Praktiken das erlernte implizite Wissen bereits besitzen. „Es ist kein Aussagewissen (knowing that), sondern ein Durchführungswissen (knowing how).“ (Ebd.) Damit ist allen Praktiken ein implizites Wissen³ eingeschrieben, das durch seine Träger:innen routinisiert zum Ausdruck gebracht wird. Praktiken sind dementsprechend „in ihrer Situiertheit vollständig öffentlich und beobachtbar“ (Hirschauer 2015, 73).

Werden diese Überlegungen nun auf Let's Play-Videos übertragen, lässt sich feststellen, dass auch Let's Play-Videos mediale Artefakte von Computerspielen sind. Sie bestehen aus unterschiedlichen Praktiken, die zusammengenommen die Praktik(en) von Let's Play-Videos beschreiben. Die Let's Player und die dazugehörige Community können dementsprechend als „Träger medialer Praktiken“ (Schmidt 2020, 114) angesehen werden, die diese Praktiken implizit weitergeben. Dabei unterliegen sie dem Wandel von „materiellen Entitäten (Menschen, Artefakte, Organismen, natürliche Dinge)“ (Schmidt 2020, 113), die sich wechselseitig beeinflussen und dadurch die Praktiken verändern bzw. weiterentwickeln. Mit der Veränderung der technischen Möglichkeiten wandeln sich dementsprechend auch die Praktiken.

Die Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften (Dang-Anh, Pfeifer, Reisner u. a. 2017) widmet Medienpraktiken und deren Erforschung eine

³ Mit dem Begriff des impliziten Wissens arbeitet auch Polanyi. Er versteht darunter ebenjenes Wissen, das nicht explizit ausgedrückt werden kann. Auch er bezieht in seine Überlegungen kognitives und körperliches Wissen ein (vgl. Polanyi, Brühmann 2016).

gesamte Ausgabe. Dabei definierten Dang-Anh, Pfeifer, Reisner u. a. Medienpraktiken als „situativ⁴, körperlich⁵, zeichenhaft⁶, prozessual⁷, medienübergreifend⁸, infrastrukturiert⁹, historisch¹⁰ und sozio-kulturell¹¹“ (Ebd., 7). Die Erforschung dieser Praktiken fragt dabei explizit danach, „was Menschen mit Medien tun und was Medien mit Menschen machen“ (Ebd.). Damit nimmt die (medienwissenschaftliche) Praxistheorie eine Perspektive ein, die insbesondere nach der Produktions- und Rezeptionsseite fragt und die Routinen, Handlungen, Interaktionen und Praktiken in den Blick nimmt.

Die Bildungswissenschaftler:innen Richter, Asmussen, Schröder und Thiele (vgl. 2020) haben ein Modell zur Analyse von Praktiken in den sozialen Medien

⁴ Mit ‚situativ‘ ist an dieser Stelle gemeint, dass die beobachteten Praktiken in eine Vielzahl von Medien eingebunden sind, die beliebig miteinander im Austausch stehen können. „Durch wird eine Beschreibung und Analyse von Medienpraktiken zwingend zu einer situationsgebundenen und -bezogenen Angelegenheit“ (Dang-Anh, Pfeifer, Reisner u. a. 2017, 11).

⁵ Unter ‚körperlich‘ wird hier verstanden, dass Medienpraktiken immer an eine körperliche Interaktion zwischen Medium (PC, Smartphone etc.) und Körper gebunden sind, sei es durch die Eingabe von Text über die Tastatur mit den Fingern an einem PC in eine Textverarbeitungssoftware oder über Befehle über den Controller einer Spielkonsole in ein Computerspiel. Der Körper erlernt und übt dadurch Praktiken ein und ist demnach auch ein kulturelles Medium (vgl. ebd., 19).

⁶ „D. h., dass in Medienpraktiken durch Zeichen Bedeutungen konstituiert werden“ (Ebd., 20).

⁷ Medienpraktiken sind demnach chronologisch an ein temporales „Hinter- bzw. Aufeinander mit bestimmten Abhängigkeiten und Hierarchien“ (ebd.) gebunden. So sind bestimmte Handlungsketten aufeinander bezogen und finden zeitlich voneinander getrennt statt.

⁸ Die Einzelmedien, die sich zu einer Medienpraktik zusammenfügen sind miteinander verwoben (vgl. ebd., 21). Dieser Punkt ist insbesondere für die Erforschung von Let’s Play-Videos von Bedeutung, da sich hier viele verschiedene Einzelmedien zu einer großen Medienpraktik zusammenfügen. Mehr dazu vgl. Abschnitt 8.2.

⁹ „D. h. dass bei Medienpraktiken des Alltags durch die Kooperationsbedingungen und Affordanzen infrastrukturelle Medialitäten wirken.“ (Ebd., 23) Demnach sind Medienpraktiken auf das Zusammenspiel mit verschiedenen Plattformen, Software etc. angewiesen und beeinflussen sich gegenseitig.

¹⁰ Medienpraktiken beziehen sich nach diesem Verständnis auf vorhergegangene, gegenwärtige und zum Teil auch zukünftige Medienpraktiken. Indem sie sich in einem stetigen Wandel befinden, sind sie immer auch in ihrem (historischen) Kontext zu sehen und sie können ebenso neue Medienpraktiken hervorbringen (vgl. ebd., 24).

¹¹ „D. h. Medienpraktiken sind wie bereits angesprochen kooperativ, interaktiv, eingebunden in größere Handlungszusammenhänge. Jede Medienpraktik ist in eine Situation und einen Kontext eingebunden“ (ebd., 25).

erstellt. Hierbei gehen sie davon aus, „dass die Nutzung verschiedener sozialer Medien nicht als ein homogener Vorgang beschrieben werden kann, sondern dass jede Plattform bereits eine Vielzahl verschiedener sozialer Praktiken beherbergt“ (ebd., 1). Um die Frage nach den Praktiken bei Let’s Play-Videos genauer zu betrachten und damit die erste Forschungsfrage zu beantworten, soll an dieser Stelle das Rahmenmodell von Richter, Asmussen, Schröder u. a. eingeführt werden.

Dieses Rahmenmodell hat zum Ziel, die Praktiken in den sozialen Medien beschreibbar zu machen. Dazu nimmt es verschiedene Ebenen in den Fokus: (1) die soziale Praktik, (2) das Subjekt, (3) die digitale Technologie und (4) das (ästhetische) Artefakt (vgl. ebd., 3 f.). Für die vorliegende Arbeit stehen insbesondere die sozialen Medienpraktiken von Let’s Play-Videos im Vordergrund. Deshalb soll zur Beantwortung der ersten Forschungsfrage der Fokus auf den beobachteten Medienpraktiken liegen. Die Fragen nach dem Subjekt, der digitalen Technologie und dem ästhetischen Artefakt werden aus Gründen der Vollständigkeit aufgegriffen, aber im Rahmen dieser Arbeit nicht tiefer betrachtet. Als konstitutiv für soziale Praktiken stellen Richter, Asmussen, Schröder u. a. heraus:

Die für eine Praktik charakteristische wie auch konstitutive Organisation der Aktivitäten erfolgt dabei über (a) das praktische Verständnis der Akteure (practical understanding), (b) explizite praktische Regeln (practical rules), (c) teleoaffektive Strukturen (teleoaffektive structures) sowie die (d) allgemeinen Verständnisse der Akteure (general understanding) (Schatzki 2012). (Richter, Asmussen, Schröder u. a. 2020, 11)

Im Rahmen der Analyse wird untersucht, wie diese Aktivitäten bei Let’s Play-Videos umgesetzt werden. Zur Abgrenzung und zur Umschreibung der Praktik schlagen Richter, Asmussen, Schröder u. a. folgende Leitfragen vor, die im Rahmen der Fallanalysen den Forscher:innenblick leiten sollen:

1. Welche Tätigkeiten/Handlungen sind für die Praktik konstitutiv?
2. Was ist das übergeordnete ‚Ziel‘ der Praktik, was soll durch sie ‚erreicht‘ werden?
3. Wie sind die Tätigkeiten, Handlungen räumlich und zeitlich miteinander verbunden?
4. Welche Akteure, Artefakte und Technologien gehören zu dieser Praktik?
5. In welche übergeordneten Konstellationen/Kontexte ist die Praktik eingebettet?
(Richter, Asmussen, Schröder u. a. 2020, 12)

Das Modell von Richter, Asmussen, Schröder u. a. (2020), das sich ebenfalls auf die Überlegungen Schatzkis stützt, soll für die Arbeit eine Richtschnur darstellen

und bei der Beantwortung der Frage danach, wie die Medienpraktik des Let's Plays zu verstehen ist, unterstützen.

Auch die Linguistik hat sich mit der Praxistheorie (vgl. Fiehler, Barden, Elstermann u. a. 2004; Deppermann, Feilke, Linke 2016) beschäftigt. Im Zuge dieser Forschungen haben sich die Begriffe ‚Praxis‘ und ‚Praktiken‘ zu Grundbegriffen entwickelt (vgl. Deppermann, Feilke, Linke 2016, 1). Da es in dieser Arbeit auch um die Erforschung sprachlich-kommunikativer Praktiken innerhalb einer Community of Practice in Form von mündlich verfassten Videokomentaren der Let's Player und in Form von schriftlich formulierten Zuschauer:innenkommentaren gehen wird, soll an dieser Stelle der Begriff der kommunikativen Praktiken näher definiert werden.

Die Begriffe der Kommunikation und des kommunikativen Handelns sind an dieser Stelle konstitutiv: Knoblauch und Tuma fassen mit Blick auf den Begriff des kommunikativen Handelns von Habermas (Habermas 1981) und die Neumodellierung des Begriffs im Rahmen des kommunikativen Konstruktivismus (vgl. Keller, Reichertz, Knoblauch 2013) kommunikatives Handeln als „soziales Handeln“ (Knoblauch, Tuma 2016, 231). Dieses wäre damit ebenfalls ein Teil sozialer Praktiken. Beißwenger hat die kommunikativen Besonderheiten „internetbasierter Kommunikation“ (Beißwenger 2016) erforscht. Er versteht unter internetbasierter Kommunikation diejenigen Kommunikationstechnologien und Kommunikationsformen,

die, a) über die technologische Infrastruktur des Internets bereitgestellt und vermittelt werden und in denen b) sprachliche Äußerungen als Beiträge zu dialogischer, sequenziell organisierter sozialer Interaktion konzipiert, realisiert und interpretiert werden. (Ebd., 279)

Diese Voraussetzungen treffen auf Let's Play-Videos zu, denn diese sind auf unterschiedlichen Webvideoplattformen (z. B. YouTube, Twitch) zu finden und die sprachlichen Äußerungen von Let's Playern und Community sind dialogischer Natur. Insbesondere die Beiträge der Community werden oft¹² „im Medium der Schrift (,medial schriftlich‘ i. S. v. (Koch, Oesterreicher 1986))“

¹² In der Untersuchung wird der Fokus der Betrachtungen auf die schriftlichen Kommentare gerichtet, es gibt darüber hinaus die Möglichkeit, in Form von Reaction-Videos, Podcasts etc. auf Let's Play-Videos zu reagieren.

(Beißwenger 2016, 279) realisiert.¹³ Dabei kann die Untersuchung von medialen interaktionalen Praktiken in mündlicher und schriftlicher Kommunikation

einerseits die Spezifik der Interaktionskonstitution in internetbasierter Kommunikation gegenüber mündlichen Gesprächen herausarbeiten und andererseits den Wandel von Interaktionsformen unter dem Einfluss digitaler Medien als Prozess der Adaption von Praktiken an sich verändernde technologische Rahmenbedingungen beschreiben. (Ebd., 306)

Im Rahmen der Fallanalysen soll dementsprechend nach den internetbasierten Kommunikationen gefragt werden: Wer kommuniziert mit wem, über welche Medien und mit welchem Ziel? Dadurch sollen die Interaktionsformen herausgearbeitet und gleichzeitig analysiert werden, wie sich Gespräche in digitalen Medien konstituieren.

Es konnte in diesem Kapitel hergeleitet werden, dass für das vorliegende Forschungsvorhaben die Praxistheorie eine geeignete Grundlagentheorie ist, um den Gegenstandsbereich deskriptiv zu erschließen und in den Videos beobachtete Medienphänomene erklärbar zu machen. Ausgehend von den sozialen Praktiken, die sich in bestimmten *Communities of Practice* (zum Begriff vgl. Abschnitt 3.2) finden lassen, wird in der Arbeit danach gefragt, welche Medienpraktiken sich im Kontext von *Let's Play*-Videos finden lassen.

4.2 Nähe-Distanz-Modell

Da es in den Analysen insbesondere um die Frage geht, wie durch *Let's Play*-Videos eine Gemeinschaft entstehen kann, werden in den Fallanalysen auch die kommunikativen Sprechakte der *Let's Player* und der Zuschauer:innen im Zentrum der Beobachtungen stehen. Aus diesem Grund soll folgend in das Nähe-Distanz-Modell der Linguisten Koch und Oesterreicher eingeführt werden.

Koch und Oesterreicher gehen in ihrem Modell von Nähe und Distanz (vgl. Koch, Oesterreicher 1986) davon aus, dass es einen Unterschied zwischen konzeptionell ‚gesprochener‘ (phonisch) Sprache und konzeptionell ‚geschriebener‘ (grafischer) Sprache gibt. Dabei ist die ‚konzeptionell gesprochene Sprache‘ eher

¹³ Beißwenger greift hier auf die Überlegungen der ‚Interaktionalen Linguistik‘ (vgl. Selting, Couper-Kuhlen 2000) zurück, die die Interaktionen von Gesprächsformen in den Blick nimmt. Ein Vorschlag zur Analyse schriftlicher Interaktionen (wie sie beispielsweise in Kommentaren auftreten können) findet sich bei Dürscheid und Brommer (2009) sowie bei Imo (2013).

auf der phonischen Ebene und die ‚konzeptionell geschriebene Sprache‘ eher auf der graphischen Ebene angesiedelt (vgl. Koch, Oesterreicher 2007, 349). Entsprechend diesem Modell verorten sie beispielsweise ein „spontanes Gespräch unter Freunden“ (ebd.) deutlich im Bereich der konzeptionellen Mündlichkeit auf phonischer Ebene, während ein „Gesetzestext“ (ebd.) klar als konzeptionell schriftlich auf grafischer Ebene eingeordnet wird. Dabei diskutieren sie auch die Medialität der Beispiele:

Es ist evident, daß der wissenschaftliche Vortrag (g) trotz seiner phonischen Realisierung eine deutlich ‚geschriebene‘ Konzeption aufweist; der Privatbrief (c) weist trotz seiner graphischen Realisierung klare Merkmale einer ‚gesprochenen‘ Konzeption auf. (Ebd.)

Diesen Überlegungen folgend wird an dieser Stelle deutlich, dass die Medialität nicht an die graphische bzw. phonische Umsetzung gebunden ist und konzeptionelle Schriftlichkeit bzw. Mündlichkeit vom Medium unabhängig betrachtet werden muss. Koch und Oesterreicher legen anschließend „kommunikative Parameter“ (s. Tab. 4.1) fest, die – wenn sie in vollem Umfang zutreffen – „kommunikativer Nähe“ bzw. „kommunikativer Distanz“ in ihrer extremsten Ausprägung entsprechen (Koch, Oesterreicher 2007, 351):

Tabelle 4.1 Kommunikative Parameter nach (Koch, Oesterreicher 2007, 351)

Kommunikative Nähe	Kommunikative Distanz
Privatheit	Öffentlichkeit
Vertrautheit der Kommunikationspartner:innen	Fremdheit der Kommunikationspartner:innen
starke emotionale Beteiligung	geringe emotionale Beteiligung
Situations- und Handlungseinbindung	Situations- und Handlungsentbindung
referenzielle Nähe	referenzielle Distanz
Raumzeitliche Nähe (face-to-face)	Raumzeitliche Distanz
kommunikative Kooperation	keine kommunikative Kooperation
Dialogizität	Monologizität
Spontaneität	Reflektiertheit
Freie Themenentwicklung usw.	Themenfixierung

Koch und Oesterreicher plädieren dafür, die Begriffe ‚konzeptionelle Mündlichkeit‘ und ‚konzeptionelle Schriftlichkeit‘ durch die Begriffe ‚Nähe‘ und

‚Distanz‘ zu ersetzen, „weil sie [...] – wegen ihrer anthropologischen Fundierung – problemlos auch auf schriftlose Kulturen anwendbar sind“ (ebd., 357). An diese Begriffe lehnen sich die folgenden Fallanalysen an.¹⁴

4.3 Parasoziale Beziehungen

Um die Interaktionsbeziehungen innerhalb der Let’s Player-Community besser untersuchen zu können, soll folgend in das Konzept der parasozialen Beziehungen von Horton und Wohl eingeführt werden. Das Konzept geht auf das kommunikationswissenschaftliche Modell von Horton und Wohl (vgl. 1956) zurück, das die ‚parasozialen Interaktionen‘ zwischen Rezipierenden und Medienakteur:innen (insbesondere aus dem Bereich Fernsehen) untersucht (vgl. Wegener 2008, 294). Die Medienakteur:innen werden als „Persona“ bezeichnet (ebd.), insbesondere Moderator:innen, Nachrichtensprecher:innen und Schauspieler:innen (vgl. Mikos 1996, 101). Dabei wird „die unmittelbare, während der Rezeption stattfindende ‚Begegnung‘ zwischen Rezipienten und Medienakteuren als *parasoziale Interaktion* bezeichnet und die über die einzelne ‚Begegnung‘ hinausgehende Bindung des Zuschauers an eine Persona als *parasoziale Beziehung*“ (Vorderer 1998, 689; Hervorhebung im Original).

Mikos arbeitet heraus, dass zwischen Medienakteur:innen und Zuschauer:innen die Illusion einer ‚Face-to-Face-Situation‘ erzeugt wird (vgl. Horton, Wohl 1956, 215; Mikos 1996, 97), dass der „Performer“ (die Persona auf dem Bildschirm) (Mikos 1996, 100) für ein „von ihm angenommenes Publikum“ (ebd.) spricht und dessen Reaktionen in die eigene Performance einbezieht. Dabei existiere der:die Performer:in „tatsächlich, ebenso wie seine Performance,

¹⁴ An dieser Stelle wird das Nähe-Distanz-Modell nach Koch und Oesterreicher gewählt, da es für die Analysen das notwendige Fachvokabular anbietet. Dennoch sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass es sich hierbei um ein in der Linguistik stark diskutiertes Modell handelt, das jedoch im Rahmen der Erforschung digitaler Kommunikation genutzt wird. So stellt Jakobs fest, dass die Netzkommunikation „schriftsprachlich realisierte Kommunikation zu konzeptioneller Mündlichkeit“ (Jakobs 1998, 91) darstellt.

Auch Beißwenger (2002; 2010) und Storrer (2001; 2018) haben für die Kommunikation in digitalen Räumen konstatiert, dass es sich um ‚konzeptionell mündliche‘ Kommunikation handelt. Eine Integration des Modells in mediale Kontexte ist bei Dürscheid (2003) zu finden. Didaktische Überlegungen finden sich bei Günther (1993), 2007).

Ágel (2005) und Hennig (2006) haben verschiedene Überlegungen zum Konzept von Nähe und Distanz angestellt und ein Modell entwickelt, das einen operationalisierbaren Ansatz zur Untersuchung von Mikro- und Makronähesprachlichkeit anbietet (Ágel, Hennig 2006; 2007; 2010).

an der der Zuschauer implizit teilnimmt“ (Wegener 2008, 294). Die Persona wird von Mikos (1996) mit typischen Merkmalen beschrieben, so zeichne sich diese:

Erstens durch die *Kontinuität* ihrer Erscheinung aus. Aus seiner [gemeint ist hier die Persona, A.M.] steten Beobachtung ergibt sich zweitens eine gemeinsame *Geschichte*, die Verbundenheit suggeriert. Drittens schafft die Personae [sic] ein Gefühl von *Intimität*, das die besondere Beziehung kennzeichnet. Ein solches Gefühl liegt darin, den Zuschauer während der Rezeption vergessen zu lassen, dass es sich um eine mediale Inszenierung handelt. Voraussetzung für das Gelingen parasozialer Interaktion ist damit eine stark an Konventionen des Handelns, Verhaltens und Darstellens orientierte Interaktion sowie die soziale Kompetenz des Performers so zu tun, als würde er im Alltag handeln. (Mikos 1996, 100; zit. n. ; Wegener 2008, 294 f.; Hervorhebung im Original)

In einem neueren Aufsatz stellt Mikos heraus, dass für eine „parasoziale Interaktion und den Aufbau parasozialer Beziehungen [...] das wiederholte Auftreten der Figuren in Film und Fernsehen“ (Mikos 2022, 15) Voraussetzung ist. Dieses führt bei den Zuschauer:innen zu einem Gefühl von ‚Nähe‘, da die Figuren mitsamt ihrer (mitunter fiktiven bzw. inszenierten) Charakterzüge kennengelernt werden. Es wird die Illusion einer „intimen Kenntnis ihrer Eigenschaften und Charakterzüge“ (ebd.) erzeugt, die in einer parasozialen Beziehung gipfeln kann. Das hier zugrunde liegende Konzept der Beziehung zwischen den Medienakteur:innen und den Zuschauer:innen kann auf Let’s Play-Videos übertragen werden. Let’s Player reichweitenstarker Kanäle wie *Gronkh* laden täglich mehrere Videos zu unterschiedlichen Computerspielen hoch. Damit entsteht ein serielles Format, in dem auch ‚private‘ Details aus dem Alltag, das Weltgeschehen und Ähnliches kommentiert werden. Dadurch können die Zuschauer:innen eine Verbindung zu den Let’s Playern aufbauen. Ähnlich wie in einer Fernsehshow oder einer Serie stellen auch die Let’s Player eine Face-to-Face-Situation zwischen sich und dem von ihnen imaginierten Publikum her. Im Moment der Inszenierung antizipieren die Let’s Player bereits die Reaktionen der Community und reagieren durch ihre Kommentierungen darauf. Insbesondere durch die sozialen Medien (Twitter, Instagram, Discord), in denen Let’s Player mit ihrer Community über ihre Videos hinaus kommunizieren können, kann Nähe inszeniert und dadurch eine parasoziale Beziehung noch leichter aufgebaut werden.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





Methodologische Vorüberlegungen und Forschungsdesign

5

Der Ausgangspunkt der vorliegenden Arbeit ist die Beobachtung, dass Schüler:innen sich in ihrer Alltagskommunikation über Computerspiele und dazugehörige Let's Play-Videos untereinander austauschen. Aus dieser ersten Beobachtung ergaben sich die Fragstellungen, die bereits in Kapitel 1 ausführlich besprochen wurden. Im Folgenden soll der methodologische Zugang zur Beantwortung der ersten Forschungsfrage – nämlich wie eine Community um das Medium Computerspiele und seine Artefakte wie Let's Play-Videos beschrieben werden kann – erläutert werden.

In den letzten Jahren hat sich innerhalb der deutschdidaktischen Forschungslandschaft eine starke empirische Ausrichtung abgezeichnet, insbesondere um Unterrichtsphänomene besser zu verstehen.¹ Sie bedient sich unterschiedlicher grundlagentheoretischer Zugänge aus fachfremden Disziplinen, u. a. aus der empirischen Sozialforschung. Die vorliegende Arbeit ist ein Schnittstellenprojekt zwischen verschiedenen Disziplinen: der Literaturdidaktik, der Medienwissenschaft und den Game Studies. Diese Disziplinen und ihre theoretischen Axiome wurden bereits in den ersten Kapiteln der vorliegenden Arbeit in der nötigen Tiefe vorgestellt.

Der Gegenstand der Let's Play-Videos ist für die Deutschdidaktik ein vergleichsweise neues Phänomen. Wie dessen Beschreibung und gegenstandsbezogene Theoriebildung stattfinden kann, muss im Prozess der Analyse zunächst herausgearbeitet werden. Die Anlage der Untersuchung sollte dementsprechend möglichst offen und flexibel sein und ein induktiv-theoriebildendes Vorgehen

¹ Boelmann widmete dem empirischen Zugang 2018 eine Sammelbandreihe (Boelmann 2018); weitere Arbeiten finden sich u. a. von Bräuer und Wieser (2015). Boelmann widmet dem empirischen Zugang eine Sammelbandreihe (2018); weitere Arbeiten sind unter anderem von Bräuer und Wieser (2015) zu finden.

zulassen. Für einen solchen Zugang bietet sich die ‚Grounded Theory Methodology‘ an (vgl. Strauss, Corbin 1996; Glaser, Strauss 1998; Glaser, Paul, Strauss 2010; Flick 2021), da sie ein flexibles „Set an möglichen analytischen Werkzeugen“ (Schmidt 2020, 150) bereithält. Dabei ist die Kenntnis über die Diskurse und Grundannahmen der jeweiligen Forschungsfelder „eine Voraussetzung für die Arbeit mit qualitativen Methoden“ (Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013a, 31).

Die zugrunde gelegten Theorien (Gegenstands- und Praxistheorien) sind jedoch nicht voneinander getrennt zu betrachten, sondern stehen in Wechselwirkung zueinander. „Theoretische Literatur wird hier als Kontextwissen relevant, um die Aussagen und Beobachtungen im Feld besser einordnen zu können.“ (Flick 2021, 74) Dementsprechend werden die metatheoretischen Konzepte in die Generierung einer eigenen empirischen „gegenstandsbezogenen Theorie“ einbezogen (Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013a, 29) und eigene Forschungsergebnisse vor diesem Hintergrund eingebettet und diskutiert (vgl. ebd., 30). Dadurch bilden die in den Kapiteln 2, 3 und 4 eingeführten Gegenstandstheorien den Referenzrahmen für die eigenen Überlegungen. In der empirischen Untersuchung (vgl. Kapitel 6 und 7) wird zunächst der Fokus verschoben und die Praktiken im Kontext der Let’s Play-Videos sowie der dazugehörigen Communitys werden mit sozialtheoretischem Werkzeug beobachtet und analysiert, um die Ergebnisse anschließend einzuordnen und in den Kapiteln 8 und 9 auf ihre didaktische Eignung zu prüfen.

5.1 Grounded Theory Methodology

Die Grounded Theory Methodology (GTM)² ist eine Forschungsstrategie aus der sozialwissenschaftlichen Forschung und wurde in den 1960er-Jahren von Strauß und Glaser entwickelt (Glaser, Strauss 1998). Die Methodologie wurde von zahlreichen Forscher:innen in verschiedenen Schulen weitergedacht. Die hier dargestellte und genutzte Variante ist an die Entwicklung von Strauss und Corbin angelehnt (1990, 1996, 1997).

² Die Generierung einer Theorie aus den Daten ist Gegenstand der ‚Grounded Theory‘, jedoch wird der Methodologie- und Methodencharakter aus der Bezeichnung nicht ersichtlich. Mey und Mruck (2007) verweisen aus diesem Grund darauf, dass eigentlich eher von der Grounded-Theory-Methodologie gesprochen werden müsse (vgl. Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013a, 193).

Die Grounded Theory ist eine *qualitative Forschungsmethode bzw. Methodologie*, die eine *systematische* Reihe von Verfahren benutzt, um eine induktiv abgeleitete gegenstandsverankerte *Theorie* über ein *Phänomen* zu *entwickeln*. Die Forschungsergebnisse konstituieren eine theoretische Darstellung der untersuchten Wirklichkeit. (Strauss, Corbin 1996, 8 f.; Hervorhebung im Original)

Die Grounded Theory stellt also einen Forschungsrahmen bereit, der durch die Möglichkeit der Kombination verschiedener Methoden die Chance eröffnet, Daten offen und flexibel zu generieren und auszuwerten. Die GTM vereint eine „Vielzahl qualitätssichernder Maßnahmen, wie ein am Theoriebildungsprozess orientiertes Sampling“ (Strübing 2018, 30), eine „iterative Zyklis“ sowie „komparative Vergleichsheuristiken zur Bestimmung der Reichweite theoretischer Konzepte“ (Strübing 2018, 30). Dementsprechend hat die GTM „Theoriebildung zum Ziel – eine Theoriebildung, die aus der empirischen Erforschung des Feldes hervorgeht“ (Schmidt 2020, 150; Hervorhebung im Original). Der GTM liegt eine Auffassung zugrunde, wonach Handeln als Problemlöseprozess gesehen wird (vgl. Strübing 2018, 32). Damit befindet sich die GTM in einer Tradition pragmatischer Denkweisen. Dementsprechend ist „die Welt da draußen“ eine undefinierte Offenheit, die erst im Handeln als je spezifische Art von Widerständigkeit erfahren wird, mit der umgegangen werden muss, und die so, in praktischen Problemlöseprozessen, Bedeutung erlangt“ (ebd., 34).

Realität muss dementsprechend von den Handelnden „in ihren Aktivitäten“ (ebd.) erst konstruiert werden (ebd.). „Handlungen bzw. Interaktionen sind deshalb das Herzstück der Grounded Theory“ (Schmidt 2020, 151). Für die vorliegende Arbeit heißt dieses Verständnis, dass jeder Mensch eine eigene Sichtweise auf die Welt hat. Dementsprechend hat auch die Forscherin eine eigene Perspektive auf die Welt: „Eine Forschungsarbeit, die diese Überlegung teilt, muss sich also auch nicht an einem allgemeingültigen Wahrheitsanspruch messen, sondern vielmehr die intersubjektive Nachvollziehbarkeit der eigenen Perspektive sichern.“ (Ebd.) Der Forschungsprozess wird in dieser Arbeit durch das Verfassen von Memos und die Interpretation der jeweiligen untersuchten Szenen und Kommentare sichtbar gemacht, um die Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten.

Wird die GTM zugrunde gelegt, werden beobachtete Phänomene und Probleme nicht nur mittels deduktiver Verfahren durch die Anwendung bekannter Regeln und Gesetze oder mittels rein induktiver³ Verfahren, die unterstellen,

³ In den frühen Schriften von Glaser und Strauss wird noch das explizit induktive Vorgehen betont, in späteren Weiterentwicklungen der Methode ändert sich diese Ansicht (vgl. Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013a, 197 f.).

dass dem Material die Theorie bereits innewohnt, und die den Anspruch haben, eine universell gültige Theorie aus den Beobachtungen abzuleiten, erschlossen: „Stattdessen tritt mit der Abduktion eine dritte, pragmatische Schlussvariante hinzu“, durch die sich ein „iterativ-zyklischer Verlauf des Problemlösens [ergibt], in dem induktive, abduktive und deduktive Schlussformen ineinandergreifen“ (Strübing 2018, 32 f.). Dadurch entsteht ein stetiger Wechsel (vgl. Abb. 5.1) von „Problembegegnung und Problemlösung“ (Schmidt 2020, 151).

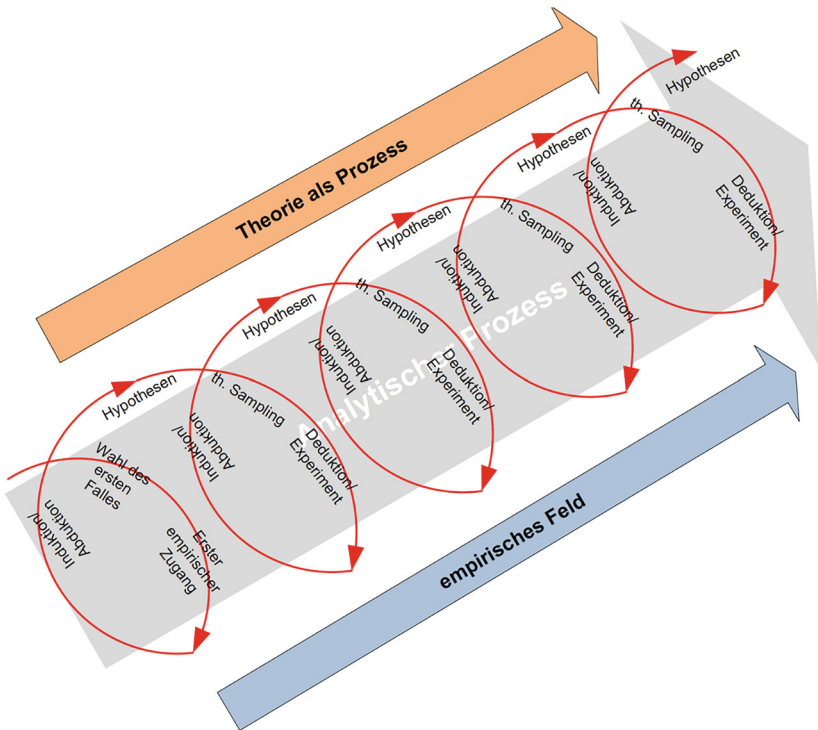


Abbildung 5.1 Der Forschungsprozess in pragmatischer Perspektive (Strübing 2018, 33)

Die GTM besteht aus fünf Grundprinzipien:

1. dem theoretischen Sampling und – darauf basierend – dem ständigen Wechselprozess von Datenerhebung und Auswertung; 2. dem theorieorientierten Kodieren⁴ und – darauf basierend – der Verknüpfung und theoretischen Integration von Konzepten und Kategorien; 3. der Orientierung am permanenten Vergleich; 4. dem Schreiben theoretischer Memos, das den Forschungsprozess begleitet, sowie 5. der den Forschungsprozess strukturierenden Theorieentwicklung vorantreibenden Relationierung von Erhebung, Kodieren und Memoschreiben. (Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013a, 200)

Folgend sollen nun diese Grundprinzipien mit Bezug auf das vorliegende Forschungsvorhaben reflektiert werden.

Theoretisches Sampling

Da bereits bei der Auswahl des ‚Falls‘ (verstanden als die kleinste empirische Dateneinheit) eine „Vorentscheidung darüber getroffen [wird, A. M.], in welche Richtung die Ergebnisse einer Untersuchung verallgemeinert werden können“ (ebd., 177), sind die Auswahl und die Reflexion des ersten Falls von besonderer Bedeutung, da „er für etwas steht, d. h. repräsentiert“ (ebd., 178). Beim theoretischen Sampling geht es darum, die gesammelten Daten unmittelbar auszuwerten, denn die Ergebnisse des ersten Falls bestimmen die Auswahl des weiteren Datenmaterials. Die Erhebung der Daten und deren Auswertung erfolgen dementsprechend stets zeitgleich. „Sampling bezieht sich hier immer auf das Anstellen von Vergleichen, was auf die Ausarbeitung von Kategorien ausgerichtet ist, die beim theoretischen Codieren gefunden werden.“ (Strauss, Corbin 1996, 150) Dabei werden vorläufige, aus dem Material abgeleitete Konzepte durch die Wahl neuen Datenmaterials weiterentwickelt, geprüft und ergänzt (Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013a, 200). Dieses Wechselspiel wird so lange vorangetrieben, bis ein Punkt der „theoretischen Sättigung“ (ebd., 200) erreicht ist, d. h., bis in den Daten keine neuen bzw. weiterführenden Erkenntnisse mehr gefunden werden. „Sobald also ein Konzept in seinen Eigenschaften, Bedingungen und Folgen vollständig erfasst wird, kann die weitere Suche nach seinem Auftreten eingestellt werden und die Forschung sich anderen Aufgaben zuwenden“ (ebd., 201).

⁴ Je nach zitierter Quelle sind zwei verschiedene Schreibweisen des Wortes Kodieren/Kodierung, Codieren/Codierung zu finden, beide Schreibweisen werden in dieser Arbeit synonym benutzt.

Theorieorientiertes Codieren

Kodieren stellt die Vorgehensweisen dar, durch die die Daten aufgebrochen, konzeptualisiert und auf neue Art zusammengesetzt werden. Es ist der zentrale Prozeß, durch den aus Daten Theorien entwickelt werden. (Strauss, Corbin 1996, 153)

Dementsprechend wird das Material im Analyseprozess kodiert, d. h. „Rohdaten in Konzepte“ überführt (Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013b, 201). Strübing fasst unter einem ‚theoretischen Konzept‘⁵ diejenigen Instanzen, die durch den stetigen Vergleich Verwendung finden (vgl. Strübing 2018, 43 f.). In Analyseprozess wird nach ähnlichen bzw. gleichen Phänomenen gesucht und diese werden entsprechend benannt. Dabei ist das Ziel, „jene Eigenschaften herauszuarbeiten, die für das sich abzeichnende Konzept ‚wesentlich‘ sind“ (ebd.). Es wird demnach im Material nach Auffälligkeiten gesucht, die in Bezug auf die Forschungsfrage relevante Konzepte liefern. Die gewonnenen Konzepte werden kontrastiv am Material und an weiteren Fällen überprüft; so kann durch den steten Vergleich festgestellt werden, was zentrale Elemente dieses Konzepts sind und worin diese sich unterscheiden, ggf. können sie differenziert oder Subkonzepte ausgearbeitet werden (vgl. ebd.). Laut Strauss und Corbin werden aus Konzepten, die sich verstetigen, in einem nächsten Schritt Kategorien, aber: „Not all concepts become categories.“ (Corbin, Strauss 1990, 420) Die Kategorien bilden später die Eckpfeiler der entwickelten Theorie. Corbin und Strauss unterteilen den Prozess „in drei Verfahren des offenen, axialen und selektiven Kodierens“ (Böhm 2021, 14).

Stetiges Vergleichen

Nur durch den stetigen Vergleich können sich Theorien ableiten lassen. Nachdem erste Konzepte und Kategorien gefunden wurden, werden diese im Material verglichen und hinterfragt. In weiteren Fällen wird überprüft, ob die gefundenen Ergebnisse repräsentativer Natur sind oder ob es sich an dieser Stelle lediglich um Einzelphänomene handelt. „Der permanente und systematische Vergleich dient demselben Zweck wie der Versuch der Verifikation und Falsifikation

⁵ Innerhalb der Publikationen zur GTM und auch zur Ethnografie herrschen verschiedene Begriffe vor. Während Breidenstein die Begriffe „Codes“, „Kategorien“ und „Codeklassen“ verwendet (Breidenstein 2015, 126), spricht Strübing von „ersten empirischen Instanzen“, „Konzepten“ und „Subkonzepten“ (Strübing 2018, 43), Przyborski und Wohlrab-Sahr sprechen ebenfalls von „vorläufigen Konzepten“ (Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013a, 210). In der vorliegenden Arbeit wird mit den Begriffen ‚Codes‘, ‚Codierungen‘ und ‚Subcodes‘ gearbeitet.

von Theorie, nämlich die Robustheit von Hypothesen (Konzepten) zu prüfen.“ (Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013b, 206)

Schreiben theoretischer Memos

„Writing theoretical Memos is an integral part of doing grounded theory“ (Corbin, Strauss 1990, 422). Durch das Verfassen von Memos soll der Forschungsprozess begleitet und die Gedanken und Ideen der Forscherin sollen festgehalten werden. Dabei werden erste theoretische Ideen niedergeschrieben, um „den Theoriebildungsprozess auf unterschiedlichen Stufen voranzutreiben“ (Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013b, 207).

5.2 Das Feld: Datenauswahl, Datenerhebung und Datenaufbereitung

5.2.1 Methodentriangulation

Durch die Analyse der Let's Play-Videos sollen Medienpraktiken sichtbar gemacht werden, die im Anschluss an die empirische Untersuchung literaturdidaktisch reflektiert und weiterentwickelt werden sollen und im Sinne einer Theoriebildung die Grundlage für ebendiese bilden. Die Frage danach, welche Praktiken sich bei Let's Playern und deren Community identifizieren lassen, stellt somit den Ausgangspunkt der Untersuchung dar. Die Herausforderung ist dabei, ein „Textmaterial zu schaffen, das man *analysieren* und Lesern *zeigen* kann“ (Breidenstein 2015, 89; Hervorhebung im Original).

Die Schaffung eines analysierbaren Datenmaterials aus ‚Videos‘ war ein Bestandteil des Forschungsprozesses, von der Frage geleitet, wie multimediale Artefakte von Computerspielen auf YouTube beschreibbar gemacht werden können. Ein erster Schritt war es, ganz im Sinne der Ethnografie, dichte Beobachtungsprotokolle der Videos anzufertigen und auffällige Stellen zu markieren. Bei diesem Vorgehen hat sich gezeigt, dass das Produzieren einer rein schriftsprachlichen Analyse dem multimodalen Forschungsgegenstand nicht gerecht wird und auf multimodale Analysetools zurückgegriffen werden muss. Auf Grundlage dieser Erfahrung musste ein Modus gefunden werden, wie Let's Play-Videos dargestellt werden können, um eine Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten. Damit orientierte sich das Vorgehen zu Beginn der Datenauswahl und -analyse zunächst am Forschungsstil der Ethnografie. Während die Ethnografie jedoch eher an „dichten Beschreibungen“ im Sinne von Geertz interessiert ist und diese auswertet

(Bareither 2017, 86), ist die GTM, die ebenfalls mit dem methodischen Instrumentarium der Ethnografie arbeitet, eher an einer aus dem Forschungsprozess heraus generierten Theoriebildung mit begrenzter Reichweite interessiert.

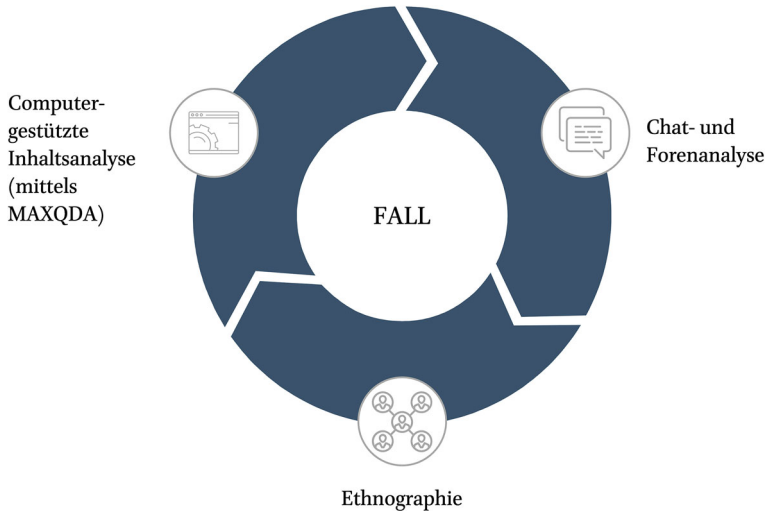


Abbildung 5.2 Methodentriangulation in der Fallanalyse. (Eigene Darstellung)

Die Daten wurden im Sinne einer methodologischen Triangulation „zwischen verschiedenen Methoden“ (Flick 2021, 520) ausgewertet. Die gewählten Methoden waren die computergestützten Inhaltsanalyse, die Ethnografie sowie die Auswertung mittels einer Chat- und Forenanalyse. Diese Methodentriangulation ist die Grundlage für die Fallanalysen (vgl. Abb. 5.2).

Von der Ethnografie zur virtuellen Ethnografie

Insbesondere die Beobachtung von sozialen Praktiken, wie sie in Let's Play-Videos und der dazugehörigen Kommunikation zu finden sind, fußt auf den methodologischen Vorüberlegungen der Ethnografie,⁶ die ihre Ursprünge in der Praxistheorie hat (vgl. Abschnitt 4.1).

⁶ Die Ethnografie stammt aus einer anthropologischen Forschungstradition, die in andere Disziplinen importiert wurde. Dabei wird unter der Praxistheorie ein Bündel aus verschiedenen Forschungsströmungen zusammengefasst, die schwerpunktmäßig die gemeinsamen ‚sozialen Praktiken‘ von Menschen einer Gesellschaft untersuchen.

Für das vorliegende Forschungsvorhaben erscheint die Praxistheorie als geeignete Grundlagentheorie, um den Gegenstandsbereich Let's Play-Videos und die dazugehörigen Kommentare zunächst deskriptiv zu erschließen. Damit sind die Fragen, die im ersten Forschungsschritt zu betrachten sind:

- Wie werden Let's Play-Videos beschreibbar?
- Was passiert in Let's Play-Videos und was macht einen Let's Player aus?
- Welche Themen werden besprochen und wie werden diese angesprochen? Wie reagiert die Community auf diese Themen?
- Welche wiederkehrenden Praktiken sind im Datenmaterial zu beobachten?

Damit verfolgt die Arbeit zunächst ein induktiv-exploratives Vorgehen, indem einzelne Videos beobachtet werden. Das Vorgehen erhebt damit an dieser Stelle keinen repräsentativen Anspruch.

In den Game-Studies sind ethnografisch angelegte Forschungsdesigns zur Untersuchung von Online-Communitys bereits erprobt und liefern tragfähige Ergebnisse. So hat beispielsweise Bareither (vgl. 2017) ethnografisch erhoben, wie mit Gewalt in Computerspielen umgegangen wird, und die angloamerikanische Forschungslandschaft blickt bereits auf eine Traditionslinie im Bereich der virtuellen Ethnografie zurück (vgl. Pearce 2009; Thornham 2011; Boellstorff, Nardi, Pearce u. a. 2012). In den Sozial- und Kulturwissenschaften haben sich in den letzten Jahrzehnten unterschiedliche Begriffe etabliert, von denen insbesondere der Begriff der ‚Online-Ethnografie‘ für das vorliegende Projekt von Bedeutung ist.

Nähert man sich nämlich einem anderen Kulturraum in ethnographischer [sic] Absicht, so werden zunächst soziale Strukturen, Regeln, Konventionen, Interaktionen, Kommunikationsstrukturen und Gruppenbildungen interessieren. (Marotzki 2017, 149).

Dabei stellt Marotzki heraus: „Online-Ethnographie [sic] hat den Fokus auf Gruppenbildungen, die sich im Internet vollziehen und insofern Sozialität und Kulturalität konstituieren (*Forschungsfokus Online*)“ (Marotzki 2017, 150; Hervorhebung im Original). Wenn also in dieser Arbeit von der Konstitution von Communitys im Kontext von Artefakten (zum Begriff Abschnitt 4.1) des Computerspielens in Form von Let's Play-Videos und der dazugehörigen Kommunikation in den Kommentaren auf YouTube gesprochen wird, wird der Begriff der Online-Ethnografie nach Marotzki zugrunde gelegt.

Datenaufbereitung: Computergestützte Datenanalyse mittels MAXQDA

Let's Play-Videos zu analysieren, hat zunächst die Frage aufgeworfen, wie mit diesem Material umgegangen werden muss. Die Studie von Bareither (2017) hat einen ersten Anhaltspunkt gegeben, da dieser Let's Play-Videos mittels des Programms MAXQDA erhoben und ausgewertet hat. Dabei handelt es sich um eine Software, die Forschende sowohl bei der qualitativen Analyse als auch bei Mixed-Methods-Datenanalysen unterstützt.

„Unter *computergestützter Inhaltsanalyse* wird im Folgenden die Auswertung von qualitativen Daten mittels so genannter QDA-Software verstanden (QDA steht dabei für Qualitative Daten Analyse.“ (Kuckartz 2017, 503; Hervorhebung im Original) Da Let's Play-Videos bereits in digitaler Form auf YouTube vorliegen, bietet sich eine softwaregestützte Analyse an. Durch die Möglichkeit, Videodateien sowie von YouTube automatisch erzeugte Transkripte und die dazugehörigen Kommentare direkt in das Programm MAXQDA einzupflegen, kann das Material für die Auswertung leicht zugänglich gemacht werden.⁷ Entsprechend der GTM bietet MAXQDA die Möglichkeit, nach der Formatierung und Transkription der Daten Codierungen vorzunehmen. Kelle (2000) skizziert zur Verwendung von Software in der qualitativen Forschung folgende Strategie:

- Schritt 1: Formatierung textueller Daten
- Schritt 2: Kodierung von Daten mit Ad-hoc-Kodes (offenes Kodieren)
- Schritt 3: Schreiben von Memos und deren Verknüpfung mit Textsegmenten
- Schritt 4: Vergleich von Textsegmenten, die mit gleichen Codes belegt wurden
- Schritt 5: Integration von Kodes und Verknüpfung von Memos und Kodes
- Schritt 6: Entwicklung einer Kernkategorie (Kelle 2000, 295)

Dieser Strategie folgend, die an die Gedankengänge der GTM angelehnt ist, können die Analyseschritte innerhalb des Programms vorgenommen werden. Dabei ermöglicht QDA-Software „das Codieren und Arbeiten mit Codes, nimmt aber in der Regel keine selbstständigen oder automatischen, nach festen Regeln funktionierenden Codierungen vor“ (Kuckartz 2017, 506). Die Software erlaubt es, markierte Stelle zu codieren, farblich zu markieren, Screenshots zu hinterlegen,

⁷ Dabei ist die Verwendung von Software nicht unumstritten. Innerhalb der Sozialforschung gibt es Diskussionen über den Einfluss der Verwendung von Software auf den Forschungsprozess. So stehen sich zwei Positionen gegenüber: auf der einen Seite diejenige, die eine Datenanalyse mittels QDA-Software als etwas methodisch Neues sieht, was den Gegenstand verändert, und auf der anderen Seite die Position, die der Software ausschließlich den Stellenwert eines Werkzeuges zuschreibt (vgl. Kuckartz 2017, 504).

Memos zu entsprechenden Stellen zu verfassen und so den Forschungsprozess zu begleiten. Die Arbeit in MAXQDA bietet hohe Flexibilität, es kann auf relevante Stellen im Material eingegangen werden und innerhalb des Materials ist schnelles Navigieren möglich.

Chat- und Forenanalyse

Die Untersuchung der Kommentare wurde mittels der Chat- und Forenanalyse (Schuegraf, Meier 2005) vorgenommen. Bei dieser Methode handelt es sich um ein Auswertungsinstrumentarium, das sich aus den Methoden der qualitativen Sozialforschung und der Linguistik zusammensetzt und dabei „1) [die] Inhalts- bzw. Themenstruktur, 2) [die] Handlungsstruktur sowie 3) [die] Akteursstruktur“ untersucht (Schuegraf, Meier 2005, 425). Bei der Kommunikation in Foren, zu der hier auch die Kommunikation auf Plattformen wie YouTube gezählt wird, handelt es sich um „schriftliche, asynchrone Kommunikationsform[en] im Distanzbereich“ (Schuegraf, Meier 2005, 425). Dabei stellten die Autor:innen unter Rückbezug auf Less-Lüttich und Wilde (vgl. 2004) heraus, dass „Chats [...] vor allem *many-to-many-communications* [sind], die phasenweise auch Sequenzen von *one-to-many-conversations* oder *one-to-one-conversations* enthalten können“ (Schuegraf, Meier 2005, 426; Hervorhebung im Original). Darüber hinaus sind in Chats und Foren ebenfalls Elemente einer Face-to-Face-Kommunikation zu finden, die sich „in den zahlreichen schriftsprachlich umgesetzten Elementen zur Imitation nonverbaler Kommunikation (z. B. Emoticons)“ (ebd., 426) äußern.⁸

Die Kommentare stammen in den Arbeiten von Schuegraf und Meier sowie von Marotzki aus Foren oder Boards (vgl. ebd., 426; Marotzki 2017, 158); hier können von den Kommentierenden eigene Themen initiiert werden, auf die reagiert werden kann. Kommentare unter YouTube-Videos sind ähnlich wie Foren in einer Baumstruktur organisiert. Bei Foren heißt dies ‚Threads‘ und sie stehen linear untereinander. Auf YouTube sind ‚Threads‘ Antworten auf vorherige Kommentare und können beliebig verästelt sein. Aus diesem Grund sollen

⁸ Durch die technischen Möglichkeiten, die die Computertechnologie und das Internet anbieten, gibt es zum ersten Mal in der Menschheitsgeschichte die Möglichkeit, auch konzeptionell mündlich in Schriftform zu kommunizieren und einen Dialog zu führen. Während dies früher zwar theoretisch denkbar war, wäre eine solche Form der Kommunikation erstens sehr teuer (Briefmarken), zweitens mit einem enormen zeitlichen Aufwand verbunden (Handschrift) und drittens durch massive zeitliche Unterbrechungen gekennzeichnet und damit nicht sinnvoll umzusetzen. Dadurch gab es für die Schriftsprache nicht die Notwendigkeit, parasprachliche Äquivalente zu entwickeln. In diesem Sinne sind Emoticons der erste erfolgreiche Versuch, diese textuell ‚nachzureichen‘.

die theoretischen Überlegungen von Schuegraf und Meier auf die in YouTube gefundenen Kommentare der analysierten Codes übertragen werden. Sie arbeiten heraus, dass in den Kommentaren Elemente konzeptioneller Mündlichkeit zu finden sind: umgangssprachliche Wendungen und sprechsprachliche Syntax sowie kommunikative Spielarten zur Simulation einer Face-to-Face-Situation (vgl. Schuegraf, Meier 2005, 427).

Diese kreativen Spielarten im ASCII-Zeichensatz sind als Kommentare des jeweiligen Beitrags oder als Handlungsbeschreibungen zu lesen: z. B. Emoticons – ;-) (= ‚Zwinkern‘), in Asterisken eingefasst Akronyme – :g:(= ‚grinsen‘) sowie Handlungsbeschreibungen – :winkindieRunde:, Visualisierung von parasprachlichen Elementen – HUURRRAAA!!! (= ‚lauter Schrei der Freude‘), Adressatenbestimmung mittels des Sonderzeichens *at* – @karl (= ‚folgender Beitrag richtet sich an Karl‘). (Ebd.)

Die Chat- und Forenanalyse bedient sich ebenfalls einer Methodentriangulation, bestehend aus dem textnahen Codieren nach Glaser und Strauß (GTM), der dokumentarischen Methode nach Bohnsack, der sprechaktororientierten Analyse, der Gesprächsanalyse und einer grafostilistischen Analyse, die mit Blick auf die Verwendung von Emoticons die genutzten Zeichentypen analysiert (vgl. ebd., 429 f.). Die in dieser Arbeit analysierten Kommentare wurden insbesondere durch das textnahe Codieren der GTM und durch eine grafostilistische Analyse untersucht.

5.2.2 Datenauswahl: Videos

Für das theoretische Sampling wurden zwei Let’s Play-Videos ausgewählt und anschließend untersucht. Da auf YouTube eine unüberschaubare Anzahl von Let’s Play-Videos zu finden ist, war genau diese Auswahl eine erste Hürde, die mit didaktischen Vorüberlegungen einherging. Da die Arbeit im Bereich der Literaturdidaktik zu verorten ist, wurde ein Blick auf den aktuellen Stand der Forschung zu Computerspielen im deutschdidaktischen Bereich geworfen (vgl. Abschnitt 2.2). Hier gibt es bereits Untersuchungen, die insbesondere das Adventure-Genre (insbesondere Naujok 2012; Boelmann 2015) thematisieren und deutschdidaktisch einordnen. Darüber hinaus sollte es sich um ein Spiel handeln, das für Kinder ab einem Alter von sechs Jahren spielbar und in deutscher Sprache erschienen ist. Diese Vorüberlegungen zielen darauf ab, dass auch Kinder und Jugendliche zu den potenziellen Adressat:innen dieser Let’s Play-Videos

gehören. Zusätzlich sollte es in deutscher Sprache verfasst sein, damit Übersetzungsfehler ausgeschlossen werden können. Hinzu kam die Überlegung, dass erfolgreiche Kanalbetreiber:innen mit einer entsprechend großen Reichweite auf YouTube auch Kinder und Jugendliche ansprechen.

Die Auswahl fiel auf das Spiel KING'S QUEST -- A KNIGHT TO REMEMBER, das 2015 von der Publisherfirma Sierra veröffentlicht wurde. Es stellt den ersten Teil einer fünfteiligen Neuauflage der seit den 1980er-Jahren produzierten Spielreihe dar.

Dieses Spiel wird mit *Gronkh* von einem der reichweitenstärksten YouTuber Deutschlands gespielt. Als kontrastives Gegenbeispiel wurde für den zweiten Fall ein Let's Play-Video zum gleichen Spiel gewählt, das vom Kanalbetreiber *MrVenom1974* produziert wurde, der mit ca. 10 600 Abonnent:innen (Stand November 2021) über deutlich weniger Reichweite verfügt. Diese Auswahl wurde getroffen, um zu beobachten, inwieweit sich die Inszenierung und auch die Interaktion zwischen diesen im Feld der Let's Player-Community strukturell sehr verschieden verorteten Let's Play-Videos unterscheiden.

5.2.3 Datenaufbereitung: Beobachtungsstruktur

Für die Analyse der Daten musste eine passende Beobachtungsstruktur gefunden werden. Ideengeber für die erste Untersuchung war die Arbeit von Bareither, der ebenfalls ethnografisch mittels MAXQDA Let's Play-Videos analysiert hat (Bareither 2017). Im Verlauf der Analyse hat sich jedoch gezeigt, dass für die Nachvollziehbarkeit der gewonnenen Erkenntnisse ein Instrumentarium gefunden werden musste, das die Theoriebildung transparent und nachvollziehbar macht. Die Analysen in MAXQDA (zum Einsatz von MAXQDA für diese Arbeit vgl. Abschnitt 5.1) werden dem mulimodalen Gegenstand jedoch nicht gerecht. Um eine bessere Nachvollziehbarkeit der Theoriebildung zu gewährleisten, wurde eine möglichst präzise Beschreibung der analysierten Stellen des Datenmaterials im Fließtext vorgenommen, die dem folgenden Schema folgt.

In Anlehnung an den Begriff der Paratexte nach Genette (vgl. 2016) handelt es sich hierbei um die Betrachtung der Begleittexte zum Video. Genette unterteilt Paratexte in Peritext und Epitext.⁹ Der Fokus in dieser Arbeit lag insbesondere

⁹ Unter dem Nenner ‚Peritext‘ behandelt Genette: 1. den verlegerischen Peritext (Format, Typographie, Papier, Reihe usw.; Berührungspunkte zur Bücherkunde), 2. den Namen des Autors, 3. den Titel, 4. den Waschzettel, 5. Widmungen, 6. Mottos, 7. Vorworte, Nachworte,

auf den Peritexten: Darunter fallen Texte wie der Videotitel und die Videobeschreibung. Das Datenmaterial wird systematisch aufgeschlüsselt und folgt dabei der Logik:

1. Zeitstempel der Videosequenz
2. Transkribierter Text aus dem Video mit farblicher Markierung der Sprecher:innenebene¹⁰
3. Screenshot der aktuellen Sequenz
4. Beschreibung der Szene nach dem Schema:
 - a. Handlungskontext
 - b. Bild
 - c. Sound
 - d. Sprache
 - e. Kommentar
5. Interpretation

Die grafische Aufbereitung im Fließtext sieht dann wie folgt aus:

8. Zwischentitel, 9. Anmerkungen. Den Epitext unterteilt Genette in öffentlichen (etwa Interviews, Gespräche, Prospekte) und privaten (Briefwechsel, Tagebuch); bei Letzterem muss ein primärer, vollwertiger Adressat vorhanden sein (vgl. Grüttemeier 2013).

¹⁰ Es hat sich gezeigt, dass in den Let's Play-Videos auf verschiedenen Ebenen kommuniziert wird (Spiel, Let's Play-Video, Community). Aus dieser ersten Beobachtung hat sich ergeben, dass die Ebenen bereits im Analyseprozess unterschiedliche farbig markiert wurden, damit sich besser nachvollziehen lässt, auf welcher Ebene gerade gesprochen wird:

- Rot = Ebene des Spiels
- Grün = Ebene des Let's Play-Videos
- Blau = Ebene der Community

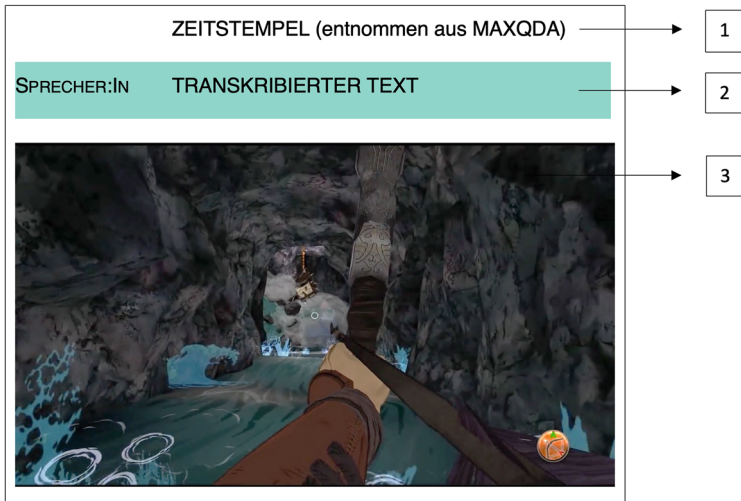


Abbildung 5.3 Analyseschema einer Szene. (Eigene Darstellung)

Legende: 1: Zeitstempel, 2: Transkribierter Text mit farblicher Markierung der Sprecher:innenebene, 3: Screenshot der aktuellen Sequenz, entnommen aus MAXQDA.

Für die Analyse der Kommentare wurde das Analyseschema angepasst:

1. Abbildung mit Screenshot mit farblicher Markierung der Sprecher:innenebene (vgl. Abb. 5.4)
2. Beschreibung des Kommentars (vgl. Abb. 5.5) nach folgendem Schema:
 - a. Handlungskontext
 - b. Antworten auf den Kommentar
 - c. Interaktionen (Like, Dislike)

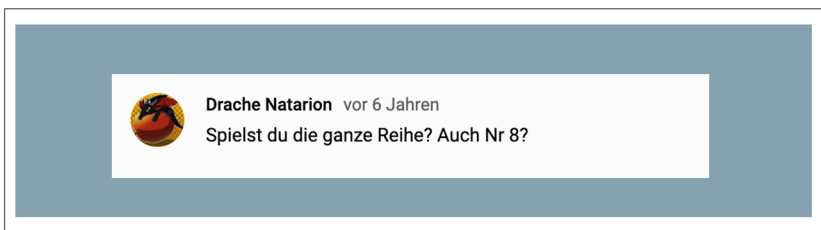


Abbildung 5.4 Analyseschema Kommentar. (Eigene Darstellung)

3. Interpretation

5.2.4 Datenanalyse mittels MAXQDA in der ersten Fallanalyse

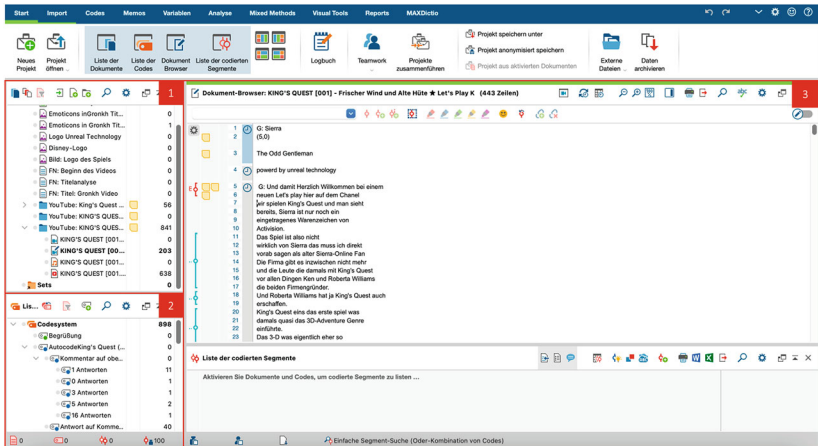


Abbildung 5.5 Screenshot MAXQDA – Fallanalyse I. (Eigener Screenshot)

Legende: 1: Liste der verwendeten Dokumente, 2: Liste der vergebenen Codes im Video und in den Kommentaren, 3: Dokument-Browser mit Transkript

In Abb. 5.5 ist zu sehen, wie die Programmoberfläche von MAXQDA nach Eingabe der Daten aus der ersten Fallanalyse aussieht. Während unter (1) die Liste der benutzten Dokumente aufgeführt wird, ist in (2) die Liste der vergebenen Codes im Video und in den Kommentaren vorzufinden. In (3) ist der Dokumentbrowser zu sehen, in dem auf der linken Seite die Codes farbig markiert sind. Daneben ist (in Form der gelben Notizzettel-Symbole) erkennbar, an welchen Positionen Memos geschrieben wurden, und es ist das Transkript des Videos zu sehen. Durch einen Klick auf das Uhrensymbol innerhalb des Dokumentenbrowsers kann schnell an die jeweilige Stelle im Video navigiert werden.

Nachdem das Videomaterial von YouTube heruntergeladen und mit der automatisch generierten Transkription in das Programm importiert wurde, wurden alle Kommentierungen ergänzt.

Nachdem alle Daten des Videos *KING'S QUEST [001] – Frischer Wind und Alte Hüte ★ Let's Play King's Quest* in MAXQDA importiert wurden (vgl.

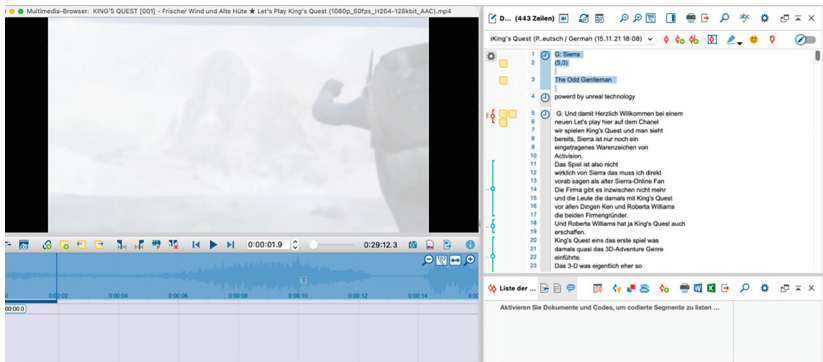


Abbildung 5.6 Screenshot MAXQDA – Arbeit mit Videomaterial in MAXQDA. (Eigener Screenshot)

Abb. 5.6), wurde das automatisch erzeugte Transkript überarbeitet, auf Vollständigkeit überprüft, es wurden Fehler entfernt und ggf. fehlende Stellen ergänzt (vgl. Abb. 5.7). Dabei wurde das Transkript nicht kleinschrittig nach expliziten Transkriptionsregeln transkribiert, vielmehr wurde auf die inhaltliche Vollständigkeit und auf sprachliche Auffälligkeiten geachtet. Pausen wurden im Transkript ebenso vermerkt wie Interjektionen und Onomatopoesie. Damit wurde im Prozess der Datenauswertung stets „der Aufwand der Transkription“ in das Verhältnis „zum analytischen Nutzen“ gesetzt (Breidenstein 2015, 91).

Nach dieser Vorbereitung wurde das Material zunächst offen codiert. Dabei wurde versucht, die Daten explorativ-induktiv zu erkunden, und es wurden erste Auffälligkeiten, Irritationen und interessante Stellen markiert. „Das offene Kodieren beruht auf einer extensiven („Zeile für Zeile oder sogar Wort für Wort“; ebd.: 58) Analyse des empirischen Materials [...]“ (Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013a, 210) In diesem Arbeitsschritt wurden in MAXQDA erste Codes vergeben (zu den vergebenen Codes vgl. Abschnitt 6.2 und Abschnitt 7.2). Dabei ging es zunächst darum, erste Begriffe für die beobachteten Phänomene zu finden.

Für das Frühstadium der offenen Codierung ist es wichtig, dass man noch kein System von Begriffen sucht, sondern nah am Material Kategorien und Themen generiert, unabhängig davon, ob man zu einem Thema weiteres und genug Material in anderen Protokollen finden wird, ob ein Thema sich als interessant genug in der Konkurrenz mit anderen erweisen wird, ob es sich mit ihnen integrieren lässt, ob eine konzeptuelle Wortwahl in Widerspruch mit einer anderen gerät oder ob sie irrelevant für etablierte Konzepte vorhandener Theorien ist. (Breidenstein 2015, 127 f.)

Code	Anzahl
Codesystem	898
Begrüßung	0
AutocodeKing's Quest (P..deutsch / German (15.11.21 18:08))	56
Feedback/Rückmeldung zum LP	35
direkte Ansprache von Gronkh	128
Intermediale Verweise zu anderen Stoffen	23
Austausch über den LP'er	10
Interaktion & Expert*innenwissen der Community	47
Kommentar GamePlay LP'er	1
Reaktion des Let's players	1
Spieldesign	23
Kommentare (nicht näher bestimmt)	14
Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch	70
Reaktion auf Spielefirma	6
Nummerierungen innerhalb der Kommentatorenreihenfolge	4
Thema: Sterben	26
Thema: Drache	55
Dialog mit den Rezipierenden	15
Dialog mit dem Spiel	39
Onomatopoesie	32
Kommentar/ Bewertung des Spiels/ Spieldesign	27
Emoticons	1
Verständniskommentar	10
Besondere Betonung / Nimmt Rolle des Avatars ein	1
Hintergrundwissen	20
Eigene Motivation zum Spielen	5
Kommentare (nicht eindeutig zuzuordnen)	7
Begrüßungsformel	2
Inhalt Soiel	15

Abbildung 5.7 Screenshot MAXQDA – Liste der vergebenen Codes (Fallanalyse I). (Eigener Screenshot)

Anschließend erfolgte ein zweiter Codierschritt, indem die im Prozess des offenen Codierens angelegten Codes in eine hierarchische Struktur mit untergeordneten Subcodes überführt wurden (vgl. Abb. 5.7). Der Begriff ‚Code‘ steht in MAXQDA für eine übergeordnete Kategorie, unter der sich verschiedenen Subcodes einordnen lassen. So konnten die anfangs noch heterogenen Codierungen durch das Vergleichen und Zusammenführen sowie durch Ausdifferenzierung strukturiert und einzelne Voraussetzungen für die Vergabe von (Sub-)Codes definiert werden (vgl. Bareither 2017, 88). Dieses Vorgehen entspricht dem zweiten Codierschritt in der GTM, dort als ‚axiales Codieren‘ bezeichnet. Hierbei wendet sich dieser Untersuchungsschritt „einzelnen empirischen Vorkommnissen sowie deren Abstraktion zu“ (Strübing 2018, 46) und beschäftigt sich mit der Frage, welche „Ursachen, Umstände und Konsequenzen“ (ebd., 45) zu unterschiedlichen Varianten von Codierungen führen. Dabei zielt das axiale Kodieren auf die „Bedeutungsnetzwerke, die die jeweils fokussierte Kategorie möglichst umfassend erklären“ (Ebd.).

In einem letzten Analyseschritt, dem „selektiven Kodieren“ wurden aus dem Material die „Schlüsselkategorien“ (vgl. Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013b, 211) herausgearbeitet. „Der Kodierprozess wird nun auf Phänomene und Konzepte begrenzt, die einen hinreichend signifikanten Bezug zur Schlüsselkategorie aufweisen, d. h. die im spezifischen Sinne der Theoriegenerierung von Belang sind“ (ebd.). In diesem Analyseschritt wurden die in der Analyse herausgearbeiteten Konzepte in eine Schlüsselkategorie überführt. Dieser Schritt ist relevant für die anschließende Theoriebildung. „Die Schlüsselkategorie wird jetzt zur Richtschnur für theoretisches Sampling und Datenerhebung. Der Forscher sucht nach Bedingungen, Konsequenzen usw., die in Bezug zur Schlüsselkategorie stehen, indem er nach dieser kodiert.“ (Strübing 2018, 47; zitiert nach Strauß 1991, 63)

Dieser Punkt wurde nach der Analyse der vergebenen Codes und Daten erreicht. Es wurde ein Ebenenmodell (vgl. Abschnitt 8.1) zur Beschreibung der vorfindbaren Praktiken entwickelt. Ab diesem Punkt wurde auch alles weitere Datenmaterial in den folgenden Analysen daraufhin fokussiert, ob sich diese Ebenen ebenfalls in anderen Let's Play-Videos finden lassen, und es wurde untersucht, was auf den jeweiligen Ebenen geschieht.

5.3 Methodenreflexion

Die GMT erschien für das Forschungsprojekt als geeignete Forschungsmethode, da sie der Komplexität des Gegenstandes entsprechend angepasst werden kann. Dennoch soll in diesem Unterkapitel die Perspektive dahingehend gewechselt werden, dass gezeigt wird, wo die Grenzen der Forschungsarbeit liegen, denn:

Mit steigender Komplexität werden die Dinge so vielschichtig und vernetzt, dass der Charakter des einzelnen Dings sehr wandelbar wird. Je nachdem, in welchem Zusammenhang die Dinge stehen, kann es sein, dass sie kaum mehr als einzelne Phänomene erfassbar sind. Damit wird auch die Positionalität des Betrachters extrem wichtig, weil sie ja an der Herstellung der Zusammenhänge beteiligt ist. Die Dinge sehen aus verschiedenen Orten und Blickwinkeln unterschiedlich aus, was dem Ganzen eine zusätzliche Dynamisierung verleiht und die Komplexität weiter erhöht. (Stalder 2019a, 46)

Damit muss auch der Standpunkt bzw. die Position der Forscherin verdeutlicht werden. Wenn die Forscherin ein Video anschaut und analysiert, tut sie das vor dem Hintergrund der eigenen Mediensozialisation. Durch die Forschungsperspektive und die theoretische Sensibilisierung wird der Blick noch einmal verändert

und geschärft, sodass auch die Forschungsfragen immer ein Teil der Beobachtung und der Ergebnisse sein werden. Die Datenauswahl ist somit bis zu einem gewissen Grad subjektiv. Dennoch wurden die Daten nach der GTM nach dem Best-Effort-Prinzip erhoben und die daraus abgeleiteten Ergebnisse werden durch die einschlägigen Grundlagentheorien gestützt. Außerdem wurde das Datenmaterial in mehreren Methodenwerkstätten mit Kolleg:innen diskutiert und somit auf eine breitere Basis gestellt. Es ist davon auszugehen, dass die hier vorgestellte Untersuchung soweit möglich objektiv erfolgt ist.

Im Rahmen der Arbeit konnten lediglich zwei Let's Play-Videos näher betrachtet werden. Die Analyse mittels MAXQDA, das Codieren und auch die Auswertung und Interpretation der Fälle mitsamt den Kommentaren hat sich als langwieriger Prozess herausgestellt. Durch die vertiefte Lektüre des Untersuchungsgegenstandes konnten die verschiedenen Ebenen der Kommunikation herausgefiltert werden und es ließ sich eine qualitative Analyse vornehmen. Dennoch ist der Umfang der Untersuchung beschränkt. Die Betrachtung lediglich zweier Videos ist eine besondere Herausforderung der Arbeit.

Zudem zeigen sowohl die KIM-Studie (vgl. Feierabend, Rathgeb, Kheredmand u. a. 2021b) als auch die JIM-Studie (vgl. Feierabend, Rathgeb, Kheredmand u. a. 2021a), dass andere Computerspiele unter Kindern und Jugendlichen deutlich beliebter sind als das ausgewählte Adventure KING'S QUEST. Zu den beliebtesten Spielen der befragten Teilnehmer:innen gehörten FIFA, MINECRAFT, SIMS und FORTNITE.¹¹ Die Entscheidung wurde dennoch zugunsten von KING'S QUEST getroffen, da das Adventure-Genre Spiele mit einer hohen narrativen Dichte aufweist, die insbesondere für die Deutschdidaktik aus ebendiesen Gründen ein interessantes Forschungsfeld bieten.

Die zunächst im Forschungsprozess angedachte kontrastive Analyse von zwei Let's Play-Videos zum Computerspiel MINECRAFT konnte im zeitlichen Rahmen dieser Arbeit nicht umgesetzt werden. Die damit verbundene Annahme, dass hier die gefundenen Ergebnisse aus der ersten Analyse gestützt werden können, muss im Rahmen weiterer Forschungsaktivitäten geprüft und verfeinert werden.

Darüber hinaus ist ungeklärt, von wem die Kommentare unter den Videos stammen. In den Kommentaren wurden diverse Qualitäten codiert: Während mitunter elaborierte Kommentare verfasst wurden, sind auch Beiträge zu finden, die den standardisierten Regeln von Rechtschreibung und Orthografie nicht entsprechen. Daraus ist abzuleiten, dass es eine große Heterogenität innerhalb der Let's Player-Community gibt und sich diese sowohl aus Kindern und Jugendlichen

¹¹ Die hier aufgelisteten beliebten Computerspiele unterliegen einem stetigen Wandel und können lediglich einen Ist-Zustand aus dem Jahr 2020 (Jahr der Befragung) abbilden.

als auch aus erwachsenen Nutzer:innen zusammensetzt. An dieser Stelle wird deutlich, dass das Fehlen von konkreten Nutzer:innendaten keine abschließende Einschätzung der vorgefundenen Daten zulässt.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



Teil II

Analysen



Fallanalyse I: Gronkh „KING’S QUEST [001] – Frischer Wind und Alte Hütte ★ Let’s Play King’s Quest“

6

In diesem Kapitel wird das Video *KING’S QUEST [001] – Frischer Wind und Alte Hütte ★ Let’s Play King’s Quest* des Let’s Players Gronkh analysiert. Nach einem Blick auf die vorzufindenden Peritexte (Titel des Videos, Videobeschreibung) werden das Video und die dazugehörigen Kommentare untersucht. Entsprechend der Methodologie der GTM wurde das Material zunächst induktiv-explorativ im ersten Schritt des offenen Codierens erforscht, es wurden Screenshots von den entsprechenden Stellen gemacht und Feldnotizen in Form von Memos angelegt. Anschließend wurden die 508 Kommentare unterhalb des Videos untersucht. Auch hier wurde zunächst induktiv-explorativ vorgegangen, um die Auffälligkeiten, die mit großer Häufigkeit vorkamen, auffindig zu machen und in Codes zusammenzufassen. Es wurde von der Grundannahme ausgegangen, dass Themen, die immer wieder codiert wurden, aufgrund des zahlenmäßig hohen Vorkommens besonders relevant sind. Aus diesem Grund wurden diese explizit in den Fokus der Untersuchungen gestellt.

Forschungsmethodologisch werden die ausgewählten Sequenzen zunächst rekonstruktiv erschlossen, anschließend werden erste Konzepte und Kategorien gebildet und theoretische Memos in den Analysen ergänzt. Durch dieses Vorgehen wird der Prozess der Theorieentwicklung transparent gemacht.

6.1 Peritexte

6.1.1 Titel: „KING'S QUEST [001] – Frischer Wind und Alte Hüte ★ Let's Play King's Quest“

Die Wahl des Videotitels durch die Videokünstler:innen ist von besonderer Bedeutung, um den Nutzer:innen der Plattform vom Algorithmus vorgeschlagen zu werden (vgl. Abb. 6.1). Über diesen Titel sollen die Zuschauer:innen nicht nur auf die Inhalte eingestimmt, sondern darüber hinaus auf die entsprechenden Videos aufmerksam gemacht werden. Der Algorithmus wählt für die entsprechenden Zuschauer:innen vermeintlich interessante Videos aus, basierend u. a. auf den abonnierten Kanälen. Ähnliche Kanäle mit thematisch verwandten Videos werden den Zuschauer:innen vorgeschlagen. Eine sorgfältige Wortwahl und Verschlagwortung innerhalb des Titels und der Videobeschreibung wird von YouTube empfohlen. So sind auf YouTube Verschlagwortungspraktiken (in Form von Hashtags, Videogenres etc.) zu beobachten, aber es gibt seitens YouTube keinerlei Garantie, dass diese ‚richtig‘ sind oder in der Zukunft noch funktionieren.



Abbildung 6.1 Thumbnail und Vorschau zum Let's Play-Video King's Quest [001] – Frischer Wind und Alte Hüte ★ Let's Play King's Quest. (Eigener Screenshot 15.08.2021)

Beschreibung:

Der Titel des Videos, das am 30.07.2015 auf den Kanal von *Gronkh* hochgeladen wurde, besteht formal aus drei Teilen:

1. Dem Spieletitel und einer Ziffer *King's Quest [001]*,
2. dem Episodentitel *Frischer Wind und Alte Hüte*, dieser lässt bereits einen kreativ angebahnten Ausblick auf den Inhalt des Videos vermuten,
3. im letzten Teil *Let's Play King's Quest* wird das Let's Play-Format im Titel aufgegriffen.

Im ersten Teil „*King’s Quest*“ wird der Spieltitel benannt und mit der eckigen Klammer „[001]“ wird gekennzeichnet, dass es sich hierbei um den ersten Teil einer Videoserie handelt.

Interpretation:

Der Episodentitel spielt eine bedeutende Rolle als Suchkriterium und wird aus diesem Grund in die Videotitel integriert. Beobachtbar ist weiterhin, dass es ähnliche Praktiken der Nummerierung von Let’s Play-Videos auch bei anderen Let’s Play-Kanälen gibt, beispielsweise bei *Arazuhl*. Eine Nummerierung der Videos ist dabei eine praktische Notwendigkeit, um die Videos in chronologischer Reihenfolge anschauen zu können. Dadurch können storybasierte Spieltitel entsprechend dem Handlungsgeschehen verfolgt werden, während es bei episodischen Spieltiteln wie *FORTNITE* unnötig ist, diese in einer chronologischen Reihenfolge zu rezipieren. Hier scheint es sich um ein notwendiges, implizites Wissen der Videoproduktion von Let’s Player-Communitys zu handeln.

Der zweite Teil entspricht dem Episodentitel *Frischer Wind und Alte Hüte* und ist inhaltlich interessant. Hier ist beobachtbar, dass es sich nicht nur um einen Standardtitel wie „*KING’S QUEST 1*“ handelt. An dieser Stelle bahnt sich bereits ein metaphorisches Spiel auf der Wortebene mit der Kategorie Zeit an. „Das ist ja ein alter Hut“ ist ein vertrautes deutsches Sprichwort. Das Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS) gibt für das Begriffspaar ‚alter Hut‘ an, dass dieser Ausspruch sich synonym zu ‚olle Kamelle, Schnee von gestern, Kalter Kaffee‘¹ verhält. Es wäre zu vermuten, dass der YouTuber *Gronkh* hier bewusst eine inhaltliche Klammer öffnet und damit auch den Bezug zu den anderen Teilen der *KING’S QUEST*-Reihe² herstellt. Im Video ist beobachtbar, dass auf der mündlichen Ebene immer wieder Vergleiche mit den älteren Serientiteln gezogen werden, der Inhalt verglichen und auch das Gameplay eingehend beleuchtet wird. Dadurch entsteht der Eindruck, dass der Kommentator immer wieder zwischen dem Neuen (im Sinne einer Überarbeitung bzw. Weiterentwicklung eines bekannten Titels) und dem Bekannten (aus den alten Spielteilen) pendelt und dadurch in einen Modus der Annäherung an das Spiel bzw. den Gegenstand kommt.

¹ „Alter Hut“, bereitgestellt durch das Digitale Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache 2020, alter Hut).

² Vgl. Abschnitt 5.2 zur Auswahl, des Videos, zur Entstehungsgeschichte und zum Inhalt der *KING’S QUEST*-Reihe, vgl. Kapitel 6.

Es bleibt zu untersuchen, ob es sich bei den Episodentiteln immer auch um eine Adressierung der Zielgruppe handelt. Hier lässt sich insbesondere die Frage stellen, welchen Einfluss die Auswahl des Titels auf das Anklicken bzw. Anschauen des Videos hat und welche Erwartungshaltung aufgeworfen wird.

In der Überschrift werden explizit Deutungsmöglichkeiten eröffnet, die der Let's Player als thematische Impulse setzt. Der Titel verändert sich während der gesamten von *Gronkh* veröffentlichten *KING'S QUEST*-Spielreihe. Die folgenden Videos der Reihe tragen beispielsweise die Titel *KING'S QUEST [002] – Großvater Graham und seine Enkel* ★ *Let's Play King's Quest, KING'S QUEST [003] – Die Ritter der Schwafelrunde* ★ *Let's Play King's Quest* usw.

Dadurch wird deutlich, dass die Titel passend zu den Inhalten der jeweiligen Spielabschnitte ausgewählt werden und so für die Zuschauer:innen eine thematische Verortung zulassen sowie eine kreative Beigabe des Let's Players sind.

Der dritte Teil des Titels besteht aus einem Sonderzeichen: ★ Stern, gefolgt von der Angabe des Videoformats und des Spieltitels: *Let's Play King's Quest*. Das Sternsymbol fungiert an dieser Stelle als Trennzeichen, um Episoden- und Serientitel optisch abzutrennen.

Memo: Symbole und Emoticons

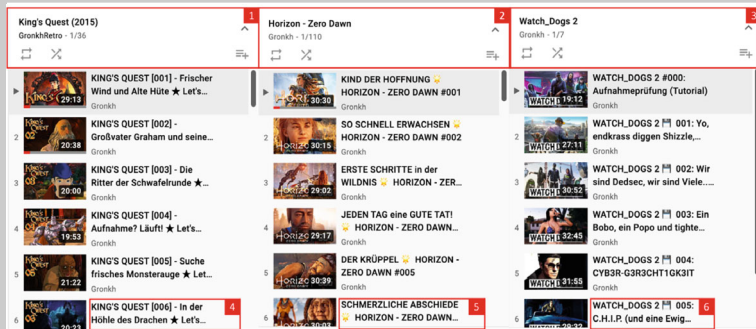


Abbildung 6.2 Symbole und Sonderzeichen in Titeln bei Gronkh. (Eigener Screenshot 08.11.2021) Legende: 1: Playlist zu King's Quest, 2: Playlist zu Horizon – Zero Dawn, 3: Playlist zu Watch Dogs 2, 4: Stern im Videotitel, 5: Stern (funkelnd, Sonderzeichen) im Videotitel, 6: Diskette im Videotitel

Ein Vergleich mit anderen Videos auf dem Kanal zeigt, dass *Gronkh* in seinen Videos immer wieder mit Symbolen arbeitet (vgl. Abb. 6.2). Diese scheinen eine optische Trennung darzustellen. Dabei ist zunächst nicht ganz klar, an welchen Stellen das Symbol eingesetzt wird. Während es bei der KING'S QUEST-Serie immer nach dem Spieltitel und einer Zwischenüberschrift steht, ist es beim Spiel HORIZON - - ZERO DAWN ein Element zwischen dem eigens vom Let's Player gewählten Titel und dem Spieltitel. Bei der dritten Serie aus dem oben gewählten Beispiel WATCH DOGS wird zuerst der Spieltitel angegeben und im Anschluss folgt das Disketten-Symbol. Dabei sind die Symbole immer zwischen dem Episoden- und dem Serientitel platziert. Bei KING ' S QUEST ist zudem das Präfix „*King's Quest* [xxx] –“ eingesetzt. Da die Spiele WATCHDOGS und HORIZON in den aufeinanderfolgenden Jahren 2016 und 2017 erschienen sind, wird in der Abbildung die zeitliche Entwicklung von *Gronkhs* Stil sichtbar. Die Gestaltung der Videotitel folgt damit einer Systematik, die jedoch vom Let's Player individuell ausgestaltet wird.

6.1.2 Videobeschreibung

Beschreibung:

Unter dem Video ist eine Reihe von Links platziert (vgl. Abb. 6.3), die zu verschiedenen Plattformen und Webseiten weiterleiten. Auffällig ist, dass sich hier keine Zusammenfassung dessen finden lässt, was im Video geschieht, was unter dem Begriff ‚Videobeschreibung‘ zu erwarten wäre.

#001
KING'S QUEST [001] - Frischer Wind und Alte Hüte ★ Let's Play King's Quest
387.068 Aufrufe · 30.07.2015

6513 127 TEILEN CLIP SPEICHERN ...

ABONNIERT 🔔

1
Gronkh
4,91 Mio. Abonnenten
▶ KINGS QUEST #001 · PLAYLIST: <http://bit.ly/Kings-Quest>
▶ Folge auf gronkhDE: <http://gronkh.de/?p=33696>
▶ Keine Folge verpassen: <http://bit.ly/BesteMenschen>

2
«KING'S QUEST»
Action-Adventure von The Odd Gentlemen (2015)
Offizielle Seite: <http://www.sterra.com/kingsquest>

3
«LET'S PLAY KING'S QUEST»
Königlich-rätselhaft von Gronkh (2015)
Offizielle Seite: <http://gronkh.de/kings-quest/>

4
WICHTIGER HINWEIS:
Werm Dir das Spiel gefällt, bitte unterstütze die Entwickler und kaufe Dir das Spiel im Original!
<http://store.steampowered.com/app/345...>

5
WEITERE CHANNEL:
• Rollenspiele: <http://bit.ly/GronkhRPGs>
• RetroGames: <http://bit.ly/Gronkh-Retro>
• Livestreams: <http://bit.ly/GronkhTV>
• Soundtracks: <http://bit.ly/GronkhOSTs>

6
TOTAL SOZIAL MEDIAL:
• <http://gronkh.de>
• <http://twitter.com/gronkh>
• <http://facebook.com/gronkh>
• <http://instagram.com/gronkh>
• <http://steamcommunity.com/id/gronkh>

7
FAST BESSER ALS NACKT:
• <http://shop.gronkh.de>

8
LIVESTREAMS
• <http://gronkh.tv>
• <http://youtube.com/gronkhtv>

King's Quest
2015
INHALTE ZU DIESEM VIDEOSPIEL DURCHSUCHEN >

WENIGER ANZEIGEN

Gaming
ALLE GAMINGINHALTE DURCHSUCHEN >

Abbildung 6.3 Peritexte unterhalb des Videos. (Eigener Screenshot 08.11.2021)
Legende: 1: Profilbild und Accountname, Abonnentenzahl, Link mit Verweis zur Playlist und zum Kanal; 2: Link zur offiziellen Webseite des Spiels, 3: Link zur eigenen Webseite von Gronkh [Anmerkung: am 08.11.2021 funktionierte dieser Link nicht mehr]; 4: Link zur Verkaufsplattform Steam; 5: Linksammlung zu den anderen Kanälen von Gronkh; 6: Links zu den Accounts von Gronkh auf den sozialen Medien; 7: Link zum Merchandise-Shop von Gronkh; 8: Links zu verschiedenen Plattformen, auf denen Gronkh Livestreams anbietet

Unter dem Punkt (3) ist ein Link enthalten, der direkt auf *Gronkhs* Webseite verweist, auf der die Videos ebenfalls geschaut werden können. Dieser Link funktionierte im Jahr 2021 (Stand 08.11.2021) nicht mehr. Hier schließen sich die Fragen an, wie lange eine Let's Player-Community überlebt und wie lange deren Artefakte (Videos, Kommentare, Links, Webseiten etc.) Bestand haben, was aber

im Rahmen dieser Arbeit nicht geklärt werden kann.³ Darüber hinaus sind Links zur Webseite der Spielentwickler:innen sowie sämtliche Angaben zu den Kanälen auf den sozialen Medien zu finden, was unter dem Stichwort des Marketings bei einem erfolgreichen Kanal relevant ist.

Interpretation:

Unter dem Video gibt es keine Videobeschreibung im Sinne einer kurzen Inhaltszusammenfassung. Dies ist insofern interessant, als andere Let's Player hier eine solche Videobeschreibung anbieten (beispielsweise *PietSmiet*). Da diese hier nicht angeboten wird, wäre zu fragen, warum überhaupt eine entsprechende Erwartungshaltung auf Seiten der Rezipierenden bestehen könnte.⁴ Anstelle einer Zusammenfassung sind verschiedene Links vorzufinden. Diese lassen sich unterteilen in ‚Selbstvermarktung/Marketing‘ (siehe Abbildung 3: Punkte (1), (3), (5), (6), (7), (8)) und ‚Verweise zum Spiel‘ (siehe Abbildung 3: Punkte (2), (4)).

Punkt (4) ist besonders auffällig. Unter dem Hinweis „Wenn Dir das Spiel gefällt, bitte unterstütze die Entwickler und kaufe Dir das Spiel im Original“ folgt ein Link zu dem weit verbreiteten digitalen Spiele-Shop ‚Steam‘. Durch diese Meinungsäußerung, das Spiel nicht online illegal zu beziehen, sondern es ordnungsgemäß zu kaufen, unterstützt *Gronkh* auf der einen Seite das Entwickler:innenstudio, auf der anderen Seite verdeutlicht er hier implizit eine Position, die sich gegen illegale Downloads im Internet positioniert. Als eine Person des öffentlichen Lebens erfüllt er auch eine Vorbildfunktion. Zeitgleich ist *Gronkh* ein Teil der Gaming-Industrie. Zu dieser gehören auch Entwickler:innenstudios, die *Gronkh* durch diesen Hinweis unterstützt und gegen illegale Unterminierung verteidigt.

Let's Play-Videos insbesondere reichweitenstarker Videokanäle sind mitunter Teil von Marketingkampagnen. Für diese gehen vor allem Hardwarehersteller und Publisherfirmen von Computerspielen auf die Let's Player zu und bezahlen für die Produktplatzierungen der Computerspiele bzw. Hardware in den Videos

³ Die durchschnittliche Lebensdauer von Links beträgt etwa zwei Jahre, eine Untersuchung dazu findet sich bei Fetterly, Manasse, Najork u. a. (vgl. 2003).

⁴ An dieser Stelle ist zu erwähnen, dass es sich um die Erwartungshaltung der Forscherin handelt, dass es eine Videobeschreibung geben müsse. Diese entsteht aus einem impliziten Erfahrungswissen durch die eigene YouTube-Nutzung, bei der die Erfahrung gemacht wurde, dass YouTube-Videos meist Videobeschreibungen anbieten.

(vgl. Majica 2014; Schau Hin! o. J.). So werden Let’s Player beispielsweise mit kostenlosen Product-Keys versorgt und sind fester Bestandteil von Marketingkampagnen. Dabei werden die Computerspiele bzw. die Hardware bewusst in das Zentrum der Kommentierungen gesetzt und so Marketingkampagnen durch Einblicke in die Spiele unterstützt.

Memo: Peritexte⁵

Im Titel finden sich Elemente wie die thematische Einstimmung der Let’s Player-Community, die Verwendung von Symbolen und Verlinkungen zu eigenen und anderen Webseiten. In den Texten unterhalb des Videos wurde deutlich, dass hier anstelle einer narrativen Beschreibung des Videoinhalts eine Linksammlung zu finden ist, die zu 75 Prozent aus Selbstmarketing besteht. Aus diesen Beobachtungen ergeben sich Anschlussfragen nach der Bedeutung dieser Elemente. So ist zu fragen, ob es sich hier um konventionelle Praktiken von Let’s Playern handelt oder ob es ein Teil der Inszenierungsstrategie der Videos von *Gronkh* auf seinem Kanal ist.

6.2 Vergebene Codes

Die untenstehende Codewolke (vgl. Abb. 6.4) wurde aus der MAXQDA-Analyse der vergebenen Codes (im Video und in den Kommentaren) erstellt. Hierbei entspricht die Größe der Wort(gruppen) der Häufigkeit der codierten Segmente. Interessant ist bereits an dieser Stelle, dass der Code *Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch* im Zentrum dieser Wortwolke⁶ (vgl. Abb. 6.4) steht und damit ein relevantes Thema sowohl im Video als auch in den Kommentaren darstellt.

⁵ Folgend sind im Text immer wieder theoretische Memos zu finden. Durch die Memos werden Gedanken und Überlegungen der Forscherin zu bestimmten Sachverhalten transparent gemacht und bereits erste theoretische Ideen niedergeschrieben sowie mit der entsprechenden Literatur unterfüttert.

⁶ Hinweis zur Wortwolke: die ursprünglichen Wortwolken wurden in MAXQDA erstellt und die Wortgröße an die Häufigkeit angepasst. Mit dem Update auf MAXQDA2022 wurde dieses Feature nicht mehr unterstützt. Aus diesem Grund wurden die Wortwolken händisch in PowerPoint nachgebaut und hier eingefügt.



Abbildung 6.4 Codewolke. (Eigene Darstellung, Wortgröße angepasst an die Häufigkeit der vorgefundenen Codes, Subcodes sind vertikal dargestellt)

Im Folgenden sind in Tabelle die vergebenen Codes der Häufigkeit nach aufgelistet. Nach dem ersten, offenen Codieren wurden die Codes erneut untersucht, es wurde nach Überschneidungen gesucht. Daraufhin wurden thematisch ähnliche Codes zusammengefügt (geclustert). Diese werden in der Tabelle (vgl. Tab. 6.1 und 6.2) als Subcodes sichtbar.

6.2.1 Codes im Video

Tabelle 6.1 Induktiv-explorativ vergebene Codes mit den dazugehörigen Subcodes im Video

Codename	Häufigkeit
Code: Dialog mit dem Spiel	39
• Subcode: Fragen des Kommentators an das Spiel	17
Onomatopoesie	30
Code: Kommentar/Bewertung des Spiels/Spieldesign	27
• Subcode: Steuerung Game/Gameplay	12
Code: Hintergrundwissen	20
• Subcode: Technisches Wissen	4
• Subcode: Historisches Wissen	8
Inhalt Spiel	15
Verständniskommentar	10
Kommentare (nicht eindeutig zuzuordnen)	7
Dialog mit den Rezipierenden	6
Eigene Motivation zum Spielen	4
Begrüßungsformel	2
Besondere Betonung/Nimmt Rolle des Avatars ein	1

6.2.2 Codes in den Kommentaren

Tabelle 6.2 Induktiv-explorativ vergebene Codes mit den dazugehörigen Subcodes in den Kommentaren

Codename	Häufigkeit
Code: Direkte Ansprache Gronkh	121
• Subcode: Zu seiner Interaktion auf YouTube	39
• Subcode: Schaffbarkeit/Interaktion mit dem YouTuber	15
• Subcode: Rückfrage/Interaktion	27
Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch	70
Thema: Drache	55
Code: Interaktion und Expert:innenwissen der Community	47
• Subcode: Interaktion zwischen den Kommentierenden	36

(Fortsetzung)

Tabelle 6.2 (Fortsetzung)

Codename	Häufigkeit
Thema: Sterben	26
Intermediale Verweise zu anderen Stoffen	23
Spieldesign	23
Kommentare (nicht näher bestimmt)	14
Austausch über den Let's Player	10

Folgend sollen die Codes näher betrachtet werden, die im Rahmen der Codeanalyse häufig vergeben wurden. Diese Entscheidung fußt auf der Annahme, dass häufig codierte Themen und Kategorien auch relevante Themen für die Let's Player-Community im Kontext von Let's Play-Videos darstellen. Schließlich ist der Bildungsprozess von Communitys zentraler Untersuchungsgegenstand.

Die Kategorien lassen sich in zwei Bereiche einteilen: zum einen Codes, die im Video vordergründig bearbeitet werden, zum anderen Codes, die sich in den Kommentaren wiederfinden. Da sich Kommentare eng auf das Video beziehen, werden immer wieder Querverbindungen hergestellt.

6.3 Video

Die Auffälligkeiten, die im Video oft thematisiert und dementsprechend häufig codiert wurden, sind (vgl. Abb. 6.5)

- *Dialog mit dem Spiel (Subcode: Fragen an das Spiel)*
- *Onomatopoesie*
- *Kommentar/Bewertung des Spiels/Spieldesign (Subcode: Steuerung Game/Gameplay)*



Abbildung 6.5 Codewolke mit im Video vergebenen Codes, Wortgröße angepasst an die Häufigkeit der vorgefundenen Codes. (Eigene Darstellung)

6.3.1 Code: Dialog mit dem Spiel (Fragen an das Spiel)

Im Video wurde der Code *Dialog mit dem Spiel* gemeinsam mit dem Subcode *Fragen des Kommentators an das Spiel* am häufigsten codiert. Hierbei handelt es sich um Stellen im Video, an denen der Let's Player in eine Art Dialog tritt. Dabei scheint dieser Dialog in unterschiedliche Richtungen zu erfolgen, zum einen in Richtung des Spiels und zum anderen in Richtung der Community. An anderen Stellen ist nicht genau ausfindig zu machen, in welche Richtung kommuniziert wird, es kommt zum Verschwimmen der Grenzen und es können lediglich Vermutungen angestellt werden. Die ausgewählten Beispiele werden nicht in chronologischer Reihenfolge präsentiert, wie den Zeitstempeln zu entnehmen ist.

Beispiel 1:

[00:06:29–00:06:38]

GRAHAM Ich entschied mich gegen ein Nickerchen. Obwohl das Bett wirklich gemütlich und einladend aussah.^a (2,0)

GRONKH Das war doch so gelogen alter Mann.


A screenshot from the game MAXQDA. The scene is set in a dark, rocky cave. In the center, a character wearing a red cape and a red hat stands facing a large, green, rectangular door or chest. The door is secured with chains. To the left and right of the door are two wooden windmills or gears. The floor is uneven and rocky. In the background, there are more rocks and a set of stairs leading upwards. In the bottom right corner, there are two circular icons: one with a red flame and one with a white eye.

Abbildung 6.6 Abbildung und Transkript aus MAXQDA. **a.** Die Tabellen sind hier verschiedenfarbig eingefärbt, (rot = Spiel, grün = Let's Play-Video, blau = Community), um die unterschiedlichen Ebenen zu verdeutlichen, auf denen kommuniziert wird. Vertiefend hierzu vgl. auch Abschnitt 8.1

Beschreibung:

Graham befindet sich in einer Höhle (vgl. Abb. 6.6). Er ist in einer dunklen Umgebung, der Boden ist felsig und von Rissen durchzogen, im oberen Bildausschnitt sind Ketten an der Decke und eine Folterapparatur sowie Reste eines Skeletts zu sehen. Im Hintergrund ist Musik zu hören. Aus dem Off spricht der alte Graham: „Ich entschied mich gegen ein Nickerchen. Obwohl das Bett wirklich gemütlich und einladend aussah.“ Nachdem der alte Graham gesprochen hat, kommentiert *Gronkh*: „Das war doch so gelogen alter Mann.“

Interpretation:

Auf der Bildebene ist der junge Graham zu sehen, der sich das Bett anschaut und sagt, dass er sich gegen ein Nickerchen entschied. In diesem Moment kommentiert *Gronkh* das Geschehen und demaskiert hier die Lüge Grahams, der sich auf der Bildebene unmittelbar danach in das Bett wirft. Dadurch wird der Gag, der auf der Spielebene angelegt ist, in das Let's Play-Video übertragen, eine humorvolle Situation entsteht. *Gronkh* kommuniziert hier von seiner Let's Player-Ebene in Richtung des Spiels. Durch das Aussprechen des Gags wird ein Kontrapunkt zum eigentlich geheimen unzuverlässigen Erzähler (dem alten Graham) gestaltet, der darüber hinaus noch von subtiler Selbstironie durchzogen ist. *Gronkh* stellt sich innerhalb der Let's Player-Szene oftmals als ‚alten Mann‘ dar. Er identifiziert sich an dieser Stelle mit Graham und überträgt den Witz aus dem Spiel auf seine eigene Persona. Durch das Insiderwissen, das eine Let's Player-Community besitzt, kann der Witz seine Wirkung entfalten. Im Rahmen der parasozialen Interaktion⁷ ist dies ein Moment, in dem der Let's Player sein Publikum imaginiert und eine passende Kommentierung wählt, die *Insider* verstehen und die damit gemeinschaftsbildend funktioniert. Damit trägt er durch diese Kommentierung zum Aufbau der parasozialen Beziehung bei.

⁷ Zum Konzept der parasozialen Interaktion und Beziehung nach Horton und Wohl (vgl. 1956): Wenn folgend von parasozialen Interaktionen und parasozialen Beziehungen gesprochen wird, verstehen sich diese Überlegungen stets im Anschluss an die in Abschnitt 4.3 hergeleiteten Konzepte.

Mit dem Vokabular der Erzähltheorie könnte an dieser Stelle von Kommunikationsebenen (Kuhn 2011, 287) gesprochen werden, die sich zwischen der (digitalen) Fiktion innerhalb des Spiels (Kommunikationsebene I) und der Ebene des Let's Play-Videoformats (Kommunikationsebene II) entfalten. Eine Kommunikation auf der ersten Ebene (Spieler:in und Spiel) kann auf der visuellen und auditiven Ebene erfolgen und durch eine Eingabe von Befehlen (in der Regel handelt es sich dabei um Befehle im Bereich der Steuerung) stattfinden, jedoch nicht durch einen direkten Austausch zwischen Spieler:in und Spiel. Da *Gronkh* sich durch sein Hintergrundwissen und seine Persona als Let's Player als Experte⁸ in seinem Feld präsentiert, ist davon auszugehen, dass er über eine routinierte Spielpraxis verfügt und weiß, dass er seine Aussage in den (digitalen) Raum stellt, ohne Hoffnung auf eine Antwort. Aus diesem Grund wirkt der Kommentar fast wie eine Brechung, da er in diesem Moment zwar auf sprachlicher Ebene das Spiel adressiert, aber die Kommunikation letztlich nur in Richtung der Community erfolgen kann.

Damit würde seine Aussage eine Interaktion vortäuschen, die real nicht stattfinden kann.⁹ Auf diese Weise wird die Grenze zwischen Spiel und Spieler:innen aufgeweicht. Es entsteht bei den Zuschauer:innen ein Eindruck von Involviertheit und Kontemplation, wodurch der Let's Player und das Spiel zu einer Einheit verschmelzen. Dies wirkt im Rezeptionsdurchgang des Videos so, als sei der Inhalt des Spiels verdichtet, während gleichzeitig der Let's Player durch seine Kommentierungen diese Atmosphäre bricht und humoristisch auflockert. So entsteht die Wahrnehmung einer Einheit zwischen Spiel, Spieler:in und Let's Play-Video. Das Let's Play wird dadurch zu einem szenischen Gesamtwerk modelliert.

An dieser Stelle bleibt offen, ob es sich um eine bewusste Inszenierung von *Gronkh* handelt oder ob das Spielerlebnis dazu einlädt, mit dem Spiel in eine Art Dialog¹⁰ zu treten.

⁸ Als Expert:in wird hier eine Person verstanden, die über mehr Fachwissen verfügt als der Durchschnitt.

⁹ Es ist durchaus beobachtbar, dass Spieler:innen beim gemeinsamen Spiel von Videogames die Situationen kommentieren und besprechen (vgl. auch Naujok 2012).

¹⁰ Der Dialog wird hier als ein Gespräch zwischen zwei oder mehreren Gesprächsteilnehmer:innen verstanden, die ihre jeweiligen Standpunkte austauschen.

Beispiel 2:

[00:07:20–00:07:33]

GRONKH Was hat es hier eigentlich mit diesen ganzen Matratzen –
und Betten auf sich – sach mal? (3,0)

GRONKH Doch, das ist auch wieder ein Bett. (4,0)

Oh ha! – Irgendetwas Lautes, Bedrohliches (3,0)

Was ist das?



Abbildung 6.7 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

Graham durchschreitet die Höhle, die noch immer in einem grüngrauen Setting gehalten ist (vgl. Abb. 6.7). Im Hintergrund ist zunächst Musik zu hören, die anschließend in eine melodische Geräuschkulisse mit hohen Tönen wechselt. *Gronkh* ist zu hören, wie er fragt, was das mit den ganzen Betten auf sich habe. Es sagt „... sach mal“.

Nachdem *Gronkh* mit seinem Avatar die Höhle weiter durchschritten hat, beginnt das Bild zu wackeln und die Musik wird dramatischer, schneller, schriller. Hinzu kommt ein Schnarch-Geräusch.

In diesem Abschnitt wechselt die Bildebene in ein filmisches Erleben, da an dieser Stelle wenig Interaktion eingefordert wird. Hier ist eine hohe atmosphärische Dichte (Wasserfall, Musik etc.) vorhanden. Die gesamte Handlung der Szene (das Durchschreiten der Höhle) wird entsprechend atmosphärisch gedehnt.

Interpretation:

Auffällig ist an dieser Stelle der Idiolekt „sach mal“, der aus dem mündlichen Sprachgebrauch entstammt. Der Beitrag wirkt spontan, wie ein Einwurf.

Eine Lesart wäre es, dass *Gronkh* hier als Spieler verwundert ist und das Geschehen alltagssprachlich kommentiert. Dadurch entsteht bei den Rezipierenden ein Gefühl von Nähe, das insbesondere durch die umgangssprachliche Wortwahl ausgelöst wird.

Zeitgleich knüpft diese Art der Kommunikation an die im vorherigen Abschnitt bereits beschriebenen aufgeweichten Grenzen an. Durch die indirekte Aufforderung „sach mal“ entsteht der Eindruck, dass es sich erneut um eine humoristische Kommentierung von *Gronkh* in Richtung des Spiels handelt. Durch die Wahl der Sprache wird der Eindruck einer Inszenierung untermauert. Die Verwendung von Alltagssprache sorgt bei den Zuschauer:innen wiederum für eine Identifikation mit dem Let's Player (nach dem Motto: *Gronkh* spricht so wie wir, es ist einer von uns), was zum Aufbau von Nähe zur Let's Player-Community beiträgt. Dies ist eine (bewusst oder unbewusst) gewählte Personalisierungsstrategie¹¹ (vgl. Klaus, Lücke 2003, 208) im Rahmen der Inszenierung und befördert damit die Ausbildung einer parasozialen Beziehung. Die Zuschauer:innen werden also ebenfalls ein Teil der Inszenierung von *Gronkh* (Kommunikationsebene II) und eine dritte Kommunikationsebene wird eingeführt: die Ebene der Rezipierenden/Community.

¹¹ Zu den Inszenierungsstrategien vgl. Abschnitt 3.4. Folgend wird mit dem Vokabular der Inszenierungsstrategien nach Klaus und Lücke („Personalisierung“, „Emotionalisierung“, „Dramatisierung“ und „Intimisierung“) gearbeitet.

Beispiel 3:

[00:08:44–00:08:56]

GRONKH Es hört sich an, als würde ein Drache atmen (3,0)
und das fühlt sich auch so an die ganze Zeit. (2,0)
Uiuiui, wo kommen wir denn hierhin?


A screenshot from the game King's Quest. The scene is set in a dark, cavernous environment with blue and green lighting. A character in a red robe is standing in the center, looking towards a waterfall on the left. A glowing orange orb is visible in the bottom right corner of the frame.

Abbildung 6.8 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

Gronkh steuert die Spielerfigur Graham weiter durch die blaugrün gestaltete Höhle (vgl. Abb. 6.8), dabei wackelt die gesamte Zeit über das Bild, was durch den Effekt einer unruhigen Kameraführung (im Spiel) deutlich gemacht wird. Wenn das Spiel auf der Playstation gespielt wird, wird gleichzeitig ein haptisches Signal an die Controller gesendet, die zu vibrieren beginnen.

Im Hintergrund sind eine bedrohliche Melodie und das Fließen von Wasser (aus den Wasserfällen) zu hören. Auch das Rennen der Spielfigur durch Pfützen ist vertont.

Im Bildaufbau ist weiterhin eine höhlenartige Felswand zu sehen. Unten am Bildschirmrand rechts erscheint ein Rucksacksymbol mit dem X darüber, das verdeutlicht, dass an dieser Stelle eine Interaktion mit dem Spiel möglich ist.

Gronkh kommentiert das Spielgeschehen mit den Worten: „Es hört sich an, als würde ein Drache atmen [...] und das fühlt sich auch so an die ganze Zeit. Uiuui wo kommen wir denn hier hin?“

Interpretation:

Gronkh formuliert die Frage: „Uiuui, wo kommen wir denn hier hin?“ Dabei ist unklar, ob er hier ganz im Moment einer räumlichen Immersion ist oder ob sich die Frage an sein Publikum richtet. Eine Lesart ist, dass sich diese Frage als Teil seiner Kommentierung in Richtung der Community wendet und somit zu einem zentralen Element seiner Inszenierung wird. Dies wird insbesondere durch die Verwendung des Personalpronomens ‚wir‘ deutlich. An dieser Stelle wird eine Fiktionsgrenze in Richtung der Community durchbrochen, wenn der Let’s Player diese direkt anspricht und mit einem ‚wir‘ einbezieht.

Eine andere Lesart ist, dass es sich hierbei um eine Äußerung handelt, die die räumliche Immersion¹² von *Gronkh* in das Spiel anzeigt, und dass er hier mit der Umgebung und der Steuerung des Spiels verschmilzt und sich gedanklich im Moment der Handlung befindet, was in Form seines Kommentars zum Ausdruck gebracht wird. Hier könnte er mit dem ‚wir‘ sich selbst und die Spielerfigur *Graham* meinen. Wäre das der Fall, ist davon auszugehen, dass es sich hierbei um eine Frage handelt, die offenkundig in Richtung des Spiels adressiert ist. Damit ist hier ein Teil einer ungeplanten, weil spontan zum Ausdruck gebrachten Inszenierungspraxis zu beobachten. Diese ungeplante Äußerung sorgt auf der Seite der Community für ein Gefühl von Nähe, da hier der Let’s Player in einem authentischen Moment beobachtet werden kann.

¹² Zum Begriff vgl. Abschnitt 3.2.

Die Form der Äußerungen wie der Interjektion „uiuiui“ ist wiederum alltags-sprachlich – „wo kommen wir denn hierhin?“ – und trägt auch hier zu einem Gefühl von Nähe zur eigenen Community bei. Damit ist diese Form als Teil der Inszenierungspraxis anzusehen.

Memo: Alltagssprache, parasoziale Interaktionen, Kommunikationsebenen

In den ersten drei Beispielen konnte beobachtet werden, dass das Spiel multimodale Möglichkeiten der Kommunikation anbietet (Bild, Ton, Interaktion). Diese werden vom Let's Player aufgegriffen, kommentiert und an einigen Stellen ironisch gebrochen. Dabei wird Humor bewusst eingesetzt, um bei der Community ein Gefühl von Nähe (in Form von Auflockerung) zu schaffen und so den formalen Rahmen der Distanzkommunikation (weil eben nicht direkt in Form eines Face-to-Face-Gesprächs kommuniziert wird, sondern zeitlich versetzt in den Kommentaren kommuniziert werden muss) zu unterlaufen. Das Publikum wird teilweise von *Gronkh* durch die Verwendung von Personalpronomen direkt angesprochen, teilweise werden Sprechakte von *Gronkh* implizit an die Let's Player-Community gerichtet. Dadurch entsteht eine Nähe zur Community, die durch inszenierte Sprechakte hervorgebracht wird. Diese wiederum tragen in dem Moment zu einer parasozialen Interaktion zwischen Zuschauer:innen und Let's Player bei und können durch das serielle Format der Let's Play-Videos zu einer parasozialen Beziehung führen.

Konzept: Kommunikationsebenen

Anhand dieses Fallbeispiels können die Kommunikationsebenen herausgearbeitet werden. Als erste Kommunikationsebene lässt sich die Ebene des Computerspiels (Kommunikationsebene I) bestimmen, die mit einer vorgegebenen Erzählung arbeitet. Zwar können Spieler:innen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen, jedoch nur innerhalb der vom Spiel vorgegebenen Grenzen. Ein Überschreiten der Fiktionsgrenze ist nicht möglich.

Es hat sich gezeigt, dass es über die Fiktion des Spiels hinaus eine weitere Kommunikationsebene (Kommunikationsebene II) gibt, die im Zusammenspiel mit der Spielpraxis entsteht. Der Let's Player ist dabei zeitgleich Rezipient des Spiels (Kommunikationsebene I) und Produzent eines eigenen Formats (Let's Play-Video, Kommunikationsebene II). Dass es sich hierbei um eine Inszenierung handelt, wird deutlich, wenn der Let's Player das Spiel kommentiert, hinterfragt und somit scheinbar ein Dialog entsteht. Es ist zu beobachten, dass die Kommunikation des Let's Players dabei entweder in Richtung des Spiels erfolgt oder in Richtung der Community.

Dabei lässt die monologische Struktur des Videos nur indirekte Reaktionen in Form von Kommentaren zu. An dieser Stelle wird auf der Let's Play-Ebene (Kommunikationsebene II) eine medienimmanente Eigenschaft des Let's Play-Videoformats deutlich: Der Let's Player kommuniziert zwischen dem Spiel und der Community und wird zum Vermittler zwischen beiden Ebenen.

Der Let's Player offenbart hier einen Aushandlungsprozess mit dem Gegenstand und gleichzeitig inszeniert er den Spielgegenstand vor einem antizipierten Publikum in Form einer ‚Als-ob-das-Publikum-anwesend-wäre‘-Interaktion. Dies wird in den konzeptionell mündlichen Äußerungen des Let's Players ebenso deutlich, wie im Prozess des Hinterfragens und Kommentierens der Spielinhalte. Dieser Aushandlungsprozess wird durch das Let's Play-Videoformat öffentlich zugänglich gemacht und einer Community zur Verfügung gestellt.

Fragen auf der Kommunikationsebene II in Richtung der Community bleiben zunächst unbeantwortet, es ist jedoch zu vermuten, dass sie ein Teil der Personalisierung und Emotionalisierung der (bewusst geplanten) Inszenierungsstrategie des Let's Players sind.

Überdies werden in Let's Play-Videos spezifische Implikationen hinsichtlich einer wie auch immer gearteten Inszenierung sichtbar, da Spielende bereits im Vorfeld der Videoproduktion eine spezifische, ebenfalls an typischen Wissensbeständen orientierte Erwartungshaltung gegenüber den Reaktionen ihrer ZuschauerInnen ausbilden. (Kirschner, Eisewicht 2017, 136)

Die Community ist dabei als eine weitere Kommunikationsebene (Kommunikationsebene III) zu sehen, hier handelt es sich um die Kommunikation innerhalb der Let's Player-Community, zu der auch der Let's Player gehört. Innerhalb der Community gibt es eine durchlässige Grenze. So hat diese die Möglichkeit, auf die im Video geäußerten Kommentare und Fragen des Let's Players einzugehen und in eigenen Kommentaren unterhalb des Videos Bezug auf die Aussagen und Fragen des Let's Players zu nehmen. Der Let's Player als Teil der Community

kann darauf entweder direkt in den Kommentaren reagieren oder im nächsten Video.

Es ist darüber hinaus zu vermuten, dass diejenigen, die kommentieren, emotional in das Let's Play-Video-Geschehen involviert sind. Dabei haben die Rezipient:innen die Wahl, ob sie auf die Themen und Kommentare reagieren und in Form einer Anschlusskommunikation auf diese eingehen möchten oder ob sie eigene Themen diskutieren.

Memo: Kommunikation

- Es gibt verschiedene Ebenen, aus denen sich ein Let's Play-Video zusammensetzt. Diese Ebenen sind nicht immer scharf voneinander zu trennen, aber sie sind immer wieder zu erkennen.
- Die Kommunikation auf den verschiedenen Kommunikationsebenen trägt zu einer gemeinschaftsbildenden Praxis innerhalb der Let's Player-Community bei.
- Der bewusste Einsatz konzeptionell mündlicher Wortbeiträge trägt zu einem Eindruck von Nähe bei.
- Die vom Let's Player geäußerten Wortbeiträge und Spielentscheidungen werden von der Community aufgegriffen und in den Kommentaren verhandelt. Dadurch entwickelt sich evtl. auch eine Gemeinschaft, die sich durch Insiderwissen um vom Let's Player geäußerte Witze und Rückbezugnahmen konstituiert.

6.3.2 Code: Onomatopoesie

Beim Codieren fiel auf, dass der Let's Player stark lautmalerisch mit seiner Stimme arbeitet. Die entsprechenden Stellen wurden unter dem Begriff ‚Onomatopoesie‘ codiert. Dabei wurden Äußerungen des Let's Players ausgewählt, die entweder stark lautmalerisch wirken oder Interjektionen darstellen.

Beispiel 4:

[00:05:35–00:05:44]

GRONKH Hmm so, rüber springen (3,0)

 Ajajajajei. Können wir da hoch?

 Jawohl.



Abbildung 6.9 Abbildung und Transkript aus MAXQDA**Beschreibung:**

Die Szene ist in der zu Höhle verorten (vgl. Abb. 6.9). Das Farbschema ist grau-grün gehalten und im Hintergrund sind ein großer Wasserfall und Stalaktiten zu sehen. Graham durchschreitet die Höhle. Im Spiel taucht ein Abgrund auf, über den gesprungen werden muss. Das Rauschen der Wasserfälle ist zu hören und im Hintergrund ist eine freundliche Melodie wahrzunehmen.

Im Spielgeschehen ist ein Geräusch der Anstrengung von *Gronkh* wahrzunehmen: „hmm“. Nach dem Wortbeitrag „So, rüber springen“ macht *Gronkh* eine kurze Sprechpause, während auf der Bildebene zu sehen ist, dass die Spielfigur in der Höhle weiterläuft. *Gronkh* läuft auf einen Absatz zu, fragt: „Ajajajajei – können wir da hoch?“ und antwortet, ausgelöst durch den sichtbaren Erfolg im Spiel, mit: „Jawohl.“

Im Bild unten rechts ist ein oranges Symbol mit einer Tasche und einem blauen X zu sehen. Dieses Symbol kennzeichnet eine Option zur Interaktion mit dem Spiel.

Interpretation:

An dieser Stelle wird die Aufmerksamkeit der Rezipierenden auf die Kommentierung des Let's Players gelenkt. Während auf der Bildebene lediglich zu sehen ist, wie Graham die Höhle durchläuft und dabei auf Hindernisse stößt und auf auditiver Ebene die Hintergrundmusik zu hören ist, bildet die lautmalerische Untermalung von *Gronkh* für die Zuschauer:innen ein unterhaltendes Element, das auch die inhaltliche ‚Leere‘ der Sequenz überbrückt. Dabei sind die Äußerungen „hmmm“ und „Ajajajajai“ Interjektionen, wodurch die räumliche Immersion von *Gronkh* in das Spielerleben sichtbar und eine Nähe zum Spielgeschehen unterstrichen wird. Deutlich wird an dieser Stelle eine Situations- und Handlungseinbindung des Let's Players in das Spielgeschehen, was – um mit Koch und Oesterreicher zu sprechen – unter dem Begriff der kommunikativ hergestellten Nähe¹³ (Koch, Oesterreicher 1986) zu fassen ist.

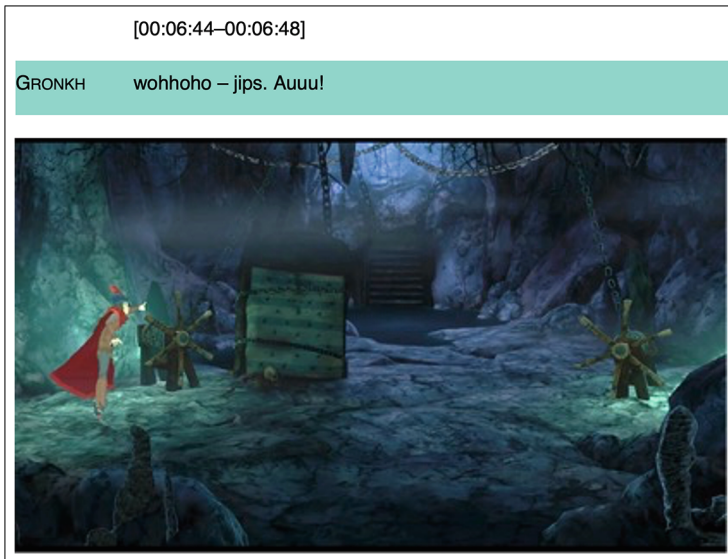
Beispiel 5:

Abbildung 6.10 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

¹³ Folgend wird bei der Verwendung der Begriffe der Nähe und Distanz auf das in Abschnitt 4.2 eingeführte Konzept von Koch und Oesterreicher (vgl. 1986; 2007) zurückgegriffen.

Beschreibung:

In der farblich weiterhin grüngrau gestalteten Szenerie (vgl. Abb. 6.10) ist die Höhle zu sehen. In diesem Ausschnitt hat *Gronkh* die Spielerfigur Graham in einen Raum bewegt, in dem zwei Kurbeln zu sehen sind. Von der Decke hängen Ketten und im Hintergrund ist eine Treppe zu sehen. Es ist eine Melodie zu hören, und nachdem *Gronkh* die Kurbel mit den Worten „Wohhoo – Jips“ betätigt hat, sehen die Rezipient:innen das Bett nach links schwingen, ein Kettenklirren ist zu hören und Graham wird vom Bett erschlagen. Dies wird von *Gronkh* mit den Worten „Auu!“ kommentiert.

Interpretation:

Nachdem *Gronkh* aktiv eine Entscheidung treffen musste, nämlich welche Kurbel betätigt werden soll, wird das Spielgeschehen vom Let's Player kommentiert. Der Let's Player hat hier bewusst eine falsche Entscheidung getroffen. Das Spiel hat mit dem „Skelett unter dem Bett“ einen deutlichen Hinweis gegeben, welche Kurbel gefährlich ist (es ist davon auszugehen, dass der Let's Player als professioneller Spieler dies auch deuten kann). *Gronkh* hat sich für diese Variante entschieden, dafür kommen mehrere Gründe in Frage: a) aus Neugier, was genau denn passiert, wohlwissend, dass er nach einem Scheitern die andere Kurbel noch betätigen kann, oder b) um den lustig inszenierten Tod Grahams für die Inszenierung seines Let's Play-Videos einzuspannen.

Durch die Kommentierung des Let's Players entsteht der Eindruck, dass dieser stark in das Spielgeschehen involviert ist. Dies kann ein Ausdruck von spielbezogener Immersion und bzw. oder ein Teil von *Gronkhs* Inszenierung sein, die darauf abzielt, über Personalisierung eine Beziehung zwischen Let's Player und Zuschauer:innen herzustellen. Es ist zu vermuten, dass eine Unterscheidung zwischen diesen beiden Punkten nicht möglich ist und beide Optionen zutreffen.

Sollte dem so sein, würde durch das Stilmittel der Onomatopoesie, das aktiv durch den Let's Player eingesetzt wird, erneut ein Eindruck von kommunikativer Nähe erzeugt. Damit wird immer deutlicher, dass es sich mit *Gronkh* als Let's Player nicht um einen distanzierten oder kommentarlosen Erzähler handelt, sondern dass dieser die Inszenierung auf seiner Kommunikationsebene (Kommunikationsebene II) bewusst beeinflusst. Dadurch entstehen der Eindruck von Nähe und eine szenischen Verdichtung, das Spielgeschehen wird auf beiden Kommunikationsebenen zu einem performativen Ganzen amalgamiert, zu dem das Spielverhalten und die dazugehörigen Kommentare des Let's Players einen wesentlichen Beitrag leisten. Zu fragen wäre nun, welche Bedeutung in diesem Kontext den Kommentaren zukommt (vgl. Abschnitt 6.4).

Beispiel 6:

[00:26:56–00:27:24]

GRONKH Bitte sei sicher ...
Huuuuuhhh ...
Na einen ham wir natürlich noch.
Noch was?
Oohhohhh ...
Huuuuuu
Ohhhh
Lauf ..., lauf, lauf ..., lauf ...
Hmmmmmh ...
Oh Gott, oh Gott, o Gott nein, nein, nein, nein ...
Orrrr ...
Huuu ...



Abbildung 6.11 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

In der transkribierten Szene (vgl. Abb. 6.11) befindet sich *Gronkh* am Ende des Epilogs. Im Spielgeschehen hat er sich gerade durch die grüngraue Höhle gearbeitet und den Zauberspiegel aus der Höhle des Drachen geholt. Der Drache hat den Diebstahl bemerkt und ist jetzt auf der Jagd nach Graham. In dieser Szene ist er auf einer Matratze auf einem reißenden Fluss hinaus aus der Höhle gelangt. Das Wasser fließt schnell und Graham hat seinen Bogen in der Hand. Schnell wechseln sich die Bildfolgen ab und *Gronkh* muss im richtigen Moment den Hindernissen auf dem Wasser ausweichen. Dies kann er nur mittels einer Befehlseingabe über seine Tastatur bewerkstelligen, ansonsten stirbt Graham. Stirbt Graham, wird nicht das gesamte Spiel neu gestartet, sondern die Spielsequenz beginnt ab der Flucht aus der Höhle neu.

Im Video ist zu beobachten, dass *Gronkh* zweimal scheitert, bevor er den Durchgang erfolgreich absolviert und den Weg aus der Höhle findet. Während der Flucht auf der Matratze kommentiert er das Spielgeschehen mit aufeinanderfolgenden Interjektionen.

Die Perspektive verändert sich in dieser Szene (was manuell über den Controller geregelt werden kann): Die Zuschauer:innen sehen Grahams Arme mit dem festgehaltenen Bogen so, als wären es die eigenen.

Die Hintergrundmusik ist während der gesamten Spielsequenz schnell und vermittelt eine bedrohliche und hektische Atmosphäre. Farblich ist die Sequenz wieder in einem grüngrauen Setting gehalten.

Interpretation:

Es ist zu beobachten, dass das Spielgeschehen durch den Let's Player stark kommentiert wird. Dabei werden Interjektionen genutzt, die eine Involviertheit in das Spielgeschehen anzeigen, was bei *Gronkh* vermutlich durch die veränderte Perspektive ausgelöst wird. Das Spiel bietet durch den Wechsel eine Identifikationsmöglichkeit mit dem Avatar an. Dadurch kommt es bei *Gronkh* zu einer stärkeren internen Fokalisierung. Das Spiel präfiguriert das Spielerlebnis und *Gronkh* vermittelt im Rahmen seiner Performance dieses Erlebnis an die Zuschauer:innen. Die Let's Play-Ebene tritt hier in den Hintergrund und die Zuschauer:innen werden dadurch nah in das Spielgeschehen eingeschlossen. Es entsteht der Eindruck von Nähe zum Spielgeschehen. Alle drei Ebenen verschwimmen an dieser Stelle. Es entsteht die Illusion eines performativen Ganzen, während die Kommunikationsebenen hier nur noch auf struktureller Ebene voneinander zu unterscheiden sind.

Memo: Onomatopoesie und Kommunikation

Die unter dem Begriff ‚Onomatopoesie‘ codierten Sequenzen zeigten, dass der Let's Player insbesondere auf seiner Interaktionsebene, der Kommunikationsebene II, stark mit seiner eigenen Stimme arbeitet. Die lautmalerischen Äußerungen des Kommentators verdeutlichen die subjektive Involviertheit und die Immersion in das Spielerleben, die auch bei den Rezipierenden wahrgenommen wird. Dies lässt sich auch durch die Forschung zur Onomatopoesie bestärken, wenn Schuppener (2010) feststellt, dass „eine wesentliche Eigenschaft von Onomatopoetika darin [besteht A. M.], dass sie (akustische) Wahrnehmungen, also Subjektives, vermitteln“.

Während des Spielprozesses, der im Let's Play-Video dargestellt wird, übernimmt die lautmalerische Begleitung der Spielhandlungen eine spannungserzeugende Funktion, indem die durch Gronkh hervorgebrachte Fokalisierung dicht an Graham heranrückt und szenische Dichte zu einer unmittelbaren Identifikation mit dem Spielgeschehen (auch durch die Rezipierenden) beiträgt.

Damit verdichtet sich der Eindruck, dass es sich bei dem Let's Play-Videoformat um ein eigenständiges szenisches Gesamtwerk handelt.

Auch in Richtung der Zuschauer:innen (Kommunikationsebene III) kommen dem Einsatz von Onomatopoetika verschiedene Funktionen zu: Durch Gronkhs Äußerungen wird eine Stimmung im Video erzeugt, die eine Kommunikationsfunktion übernimmt. Dies wird deutlich, wenn sich die Geschwindigkeit des Spiels erhöht und Gronkh das Spielgeschehen nun schneller und mit deutlich mehr lautmalerischen Äußerungen kommentiert, sodass die verstärkte Dramatisierung dieser Szene im Spiel durch Gronkhs Stimme unterstützt wird.

**6.3.3 Code: Kommentar/Bewertung des Spiels/
Spieldesign (Subcode: Steuerung Game/Gameplay)**

Der dritte Code, der im Rahmen dieser Untersuchung näher analysiert werden soll, sind alle Äußerungen des Let's Players zum Themenbereich des Spielinhalts und Spieldesigns. Hier wurden als Subcodes noch die Bereiche *Steuerung* (des Computerspiels) und *Gameplay* hinzugefügt, weil diese oft von den anderen Äußerungen nicht zu trennen sind.

Interessant ist hier insbesondere die Reflexion, die *Gronkh* vor dem Hintergrund der Neuauflage des Spiels anstellt, da wiederholt ein Vergleich zu der in den 1980er-Jahren erschienenen Spielreihe gezogen wird.

Beispiel 7:

[00:04:05–00:04:21]

GRONKH Moment, der alte König Graham erzählt also die Geschichte.
Der im Deutschen natürlich nicht von Christopher Lloyd vertont wird.
Ich weiß gar nicht, wer den im Deutschen spricht, aber auch eine sehr gute Stimme.
Ähhmm ...
Dem Schatzsuche ...
Wir sind in einem Brunnen im Wald?


A screenshot from the game Gronkh. The scene is set in a dark, rocky cave. A character with a red cape and a red hat is standing on a pile of gold coins. To the right, there is a treasure chest. In the bottom right corner, there is a glowing red orb. The lighting is dim, with some light coming from the top of the cave.

Abbildung 6.12 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

Graham wird von *Gronkh* in den Brunnen gesteuert (vgl. Abb. 6.12). Am Boden sind viele Münzen zu sehen, die golden schimmern. Am Brunnenboden ist darüber hinaus Wasser zu erkennen. Im oberen Teil des Bildes sind ein Lichtstrahl und das Seil zu sehen, an dem Graham in den Brunnen gestiegen ist. Im inneren des Brunnes sind darüber hinaus Stalagmiten und Stalagtiten zu erkennen. Auf der rechten Bildseite befindet sich eine blau-weiß gestreifte Matratze. In der unteren rechten Bildecke ist ein orangefarbenes Symbol mit einer Tasche darin, welches anzeigt, dass hier eine Interaktion mit dem Spiel möglich ist. Im Hintergrund ist eine ruhige Melodie zu hören. *Gronkh* steuert Graham im Brunnen hin und her, als ob er sich umschauchen würde.

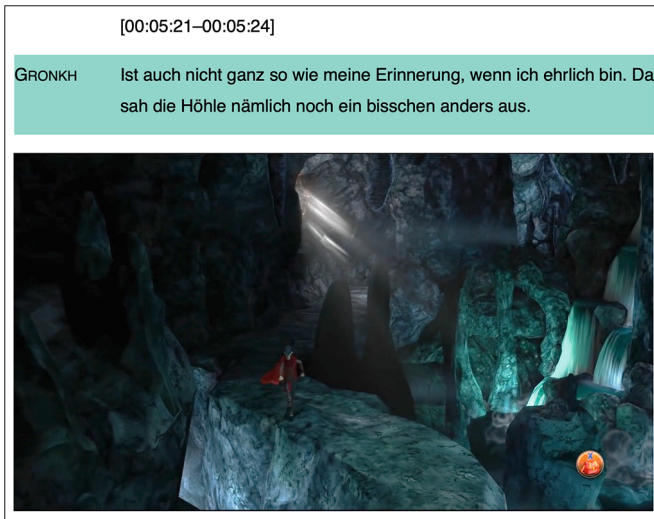
Gronkh kommentiert das Spielgeschehen damit, dass er den Spielinhalt und das Spieldesign durch Hintergrundwissen einordnet und rahmt.

Interpretation:

Gronkh rekonstruiert das Spielgeschehen aus der alten Spielserie und stellt fest, dass das Spiel vom alten König Graham erzählt wird. Damit zeigt er zugleich an, dass er die alten Spielteile kennt und auch den ‚alten Graham‘ als Figur verorten kann.

Durch den Wortbeitrag, dass der Sprecher des Spiels im Deutschen natürlich nicht Christopher Lloyd sei, betont er sein eigenes Computerspiel-bezogenes Expertenwissen, das sich hier besonders auf die Kenntnis der englischen Synchronisierung bezieht. Jedoch macht er gleichzeitig deutlich, dass er nicht weiß, wer den alten Graham im Deutschen spricht. Durch die Bewertung „aber auch eine sehr gute Stimme“ bringt er seine subjektive Meinung in die Kommunikationsebene II mit ein. Die zuvor geäußerte implizite Frage beantwortet *Gronkh* in den Kommentaren, in denen er den deutschen Synchronsprecher benennt.

Zeitgleich zeigt sich auf bildlicher Ebene ein ‚Einfinden und Erkunden‘ des Spiels. *Gronkh* steuert seine Spielerfigur durch den Brunnen und schaut sich um, während auf sprachlicher Ebene Hintergrundinformationen vorgetragen werden. Es wird für die Zuschauer an dieser Stelle also eine Art Expertenwissen zur Verfügung gestellt, während eine historische Einordnung des Spiels vorgenommen wird. Zeitgleich wird auf bildlicher Ebene eine Verortung im virtuellen Spielraum sichtbar.

Beispiel 8:**Abbildung 6.13** Abbildung und Transkript aus MAXQDA**Beschreibung:**

Nachdem *Gronkh* mit seiner Spielerfigur den Brunnen verlassen hat, betritt er die Höhle (vgl. Abb. 6.13) und erkundet diese. In der grün-grau gestalteten Höhle ist ein großer Wasserfall zu sehen. Am unteren Bildende rechts ist erneut ein oranges Symbol mit einer Tasche darin zu erkennen, was die Interaktionsmöglichkeit mit dem Spiel verdeutlicht. Im Hintergrund sind eine ruhige Melodie und Wasserrauschen zu hören.

Gronkh kommentiert das Spielgeschehen mit den Worten: „Ist auch nicht ganz so wie meine Erinnerung, wenn ich ehrlich bin. Da sah die Höhle nämlich noch ein bisschen anders aus.“ Damit nimmt er Bezug auf den Wortbeitrag des alten Graham, der kurz zuvor sagte, dass es nicht ganz so wie in seiner Erinnerung aussah, aber auch nicht allzu anders.

Interpretation:

Gronkh nimmt an dieser Stelle erneut Bezug auf sein Hintergrundwissen und seine Spielerfahrungen aus den früheren Teilen der Reihe. Aus dem Kontext dieses Ausschnitts geht hervor, dass *Gronkh* sich mit seiner Erinnerung auf das Erscheinen dieser Höhle in den alten Spielen bezieht (da gab es bereits die gleiche Sequenz).

Interessant ist an dieser Stelle, dass das Thema hier über mehrere Kommunikationsebenen hinweg eröffnet wird. Auf der Spielebene (Kommunikationsebene I) geschieht dies dadurch, dass der alte Graham das Spielgeschehen mit den Worten „Es war nicht ganz so wie in meiner Erinnerung, aber auch nicht allzu anders“ kommentiert, was wiederum von *Gronkh* auf der Kommunikationsebene II durch seinen Wortbeitrag unterstrichen wird. Damit wird einerseits der Expertenstatus von *Gronkh* in der Gaming-Community angezeigt, andererseits wird auch implizit in Richtung der Community nach den Erinnerungen zum Spiel gefragt.

Beispiel 9:

[00:19:34–00:19:52]

GRONKH Die Frage ist natürlich ... wie kommen wir? Also wir können Leiter hoch gehen natürlich, aber müssen wir da später noch vorbei bei ihm? (3,0)

So, jetzt wieder ganz vorsichtig. Das mit den Toden hätte ich lieber gehabt, dass die wirklich dann, dass man unmittelbar davor wieder anfängt. Das wäre schöner gewesen.

So als kleines ... dann wären die Tode ein kleines Gimmick und man muss nicht alles nochmal machen, was man eh schon abgeschlossen hat.



Abbildung 6.14 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

Nachdem *Gronkh* seine Spielerfigur bewusst hat sterben lassen, startet das Spiel nach einer kurzen Zwischensequenz neu. Das Spielsetting in dieser Sequenz ist weiterhin in der Höhle zu verorten (vgl. Abb. 6.14). Graham befindet sich in diesem Moment in einem Tunnel, durch den ein Fluss fließt. Erneut sind im Tunnel Betten aufgestellt, in denen sich Graham vor dem Drachen, der in der Höhle neben dem Tunnel tobt, verstecken kann. An dieser Stelle kommentiert *Gronkh* die Sterbesequenz. Hier werden Spieler:innen des Spiels an einen Speicherpunkt zurückgeschickt, ab dem sie erneut in das Spielgeschehen einsteigen müssen. Das bedeutet auch, dass bestimmte Stellen unter Umständen mehrfach gespielt werden müssen. In Richtung der Spielentwickler:innen adressiert er hier die Bitte, die Tode in Form eines *Gimmicks* einzufügen – er meint, dass man unmittelbar vor dem Tod wieder in das Spielgeschehen einsteigen kann –, damit diese erlebt werden können, aber den Spielprozess nicht zu sehr unterbrechen.

Interpretation:

Erneut positioniert sich der Let's Player als Experte in seinem Feld. Er nimmt durch den Kommentar, dass er den Prozess des ‚Im-Spiel-Sterbens‘ lieber als kurze Unterbrechung befürworte, Stellung zum Spieldesign. Damit eröffnet sich auch eine Deutungsmöglichkeit, dass eine solche Sterbesequenz in anderen Spielen von den Spieleentwickler:innen anders gelöst wird.¹⁴ Da *Gronkh* dieses Expertenwissen immer wieder einsetzt, bleibt die Frage offen, ob es sich dabei ebenfalls um einen Teil seiner Inszenierung handelt. Vor dem Hintergrund, wie sich eine Let's Player-Community konstituiert, ergibt sich daraus die Frage, wie sie dieses Hintergrundwissen annimmt und in eigenen Kommentaren verhandelt.

Auffällig ist weiterhin in dieser Sequenz, dass *Gronkh* erneut das Personalpronomen ‚wir‘ verwendet. An dieser Stelle ist nicht eindeutig zu bestimmen, an wen er sich damit wendet. Es gibt einerseits die Möglichkeit, dass es sich um eine Adressierung in Richtung des Spiels handelt und *Gronkh* damit seine Spielerfigur Graham anspricht. Damit würde er in eine Kommunikation in Richtung der Kommunikationsebene I eintreten, worauf keine Antwort zu erwarten ist.

Andererseits kann es sich auch um eine Ansprache in Richtung der Community handeln, indem er, wie in der Codeanalyse unter dem Code *Dialog mit dem Spiel* bereits angesprochen, eine Frage äußert.

¹⁴ Historischer Einschub: Die alten KINGS QUEST-Spiele waren so konzipiert, dass sich die Spieler:innen in eine Sackgasse manövrieren (an einer Stelle kam man erst weiter, wenn man zuvor einen bestimmten Gegenstand eingesammelt hatte, aber den konnte man von dieser Stelle aus nicht mehr einsammeln) oder unvermittelt permanent sterben konnten und

Memo: Expert:innenstatus und Let's Player-Community

Gronkh positioniert sich durch seine Kommentare und die Bewertung der Spielsituation selbst immer wieder als Experte in seinem Feld. Dies tut er insbesondere durch seine (persönlichen) Erinnerungen an frühere Rezeptionserfahrungen. Dadurch stößt er eine gemeinschaftsbildende Praxis an: Durch die Kommentare wird die Let's Player-Community angesprochen und es werden ebenfalls eigene Rezeptionserfahrungen der früheren Spielteile mit *Gronkh* geteilt. Es wird eine Community-Praktik sichtbar, die Kommunikationsebene II und III miteinander verbindet.

Darüber hinaus wurde in den Analysen deutlich, dass *Gronkh* verschiedene Funktionen einnimmt. So ist er einmal Kommentierender (insbesondere, wenn er bewusst auf der Let's Play-Ebene agiert), ein anderes Mal Spieler. Besonderes in den Momenten, in denen er in einen ‚immersiven‘ Spielmodus kommt, verändern sich auch die Anforderungen an seine Fähigkeiten. Wenn er intensiv in das Spielgeschehen eingebunden ist, es hektisch wird, muss er sich konzentrieren und kann nur noch direkt zum unmittelbaren Spielgeschehen kommentieren; dies wird insbesondere an der abnehmenden Komplexität seiner Wortäußerungen und der Wortwahl sichtbar. Während auf der Let's Play-Videoebene der Kommentar

dann nur noch die Möglichkeit hatten, das Spiel komplett von vorn zu beginnen. Das hat den Spieler:innen auch damals schon nicht gefallen und war der Hauptkritikpunkt in damaligen Rezensionen (bzw. am Genre generell). Diese Spielmechanik hat jedoch eine eigene Fangemeinde hervorgebracht, zu der sich *Gronkh* auch zählt.

Erst Ron Gilberts LucasArts-Spiele DAY OF THE TENTACLE, MONKEY ISLAND haben damit gebrochen und sind deswegen bis heute allgemein als Gipfel der Rätseladventures anerkannt. Daran orientieren sich seitdem alle neueren Games.

Action-Adventures sind spezieller, weil hier eine dedizierte Geschicklichkeitskomponente in die Spielmechanik eingeht. Hierbei ist es durchaus verbreitet, dass Fehlschläge mit dem Tod der Spielfigur bestraft werden. Wie dicht die Speicherpunkte gesetzt sind, ist ein zum Teil bewusst gewähltes Differenzierungsmerkmal: Tendiert ein Spiel eher in Richtung Casual-Rätsel-Adventure MONKEY ISLAND, dann sitzt der Speicherpunkt direkt vor dem Tod; wenn sich das Spiel an Hardcore-Spieler richtet, sind die Speicherpunkte rarer. Schließlich steht damit auch mehr auf dem Spiel.

Jenseits des Adventure-Genres in der Spielewelt selbst ist es eigentlich Standard, dass das Spiel jederzeit manuell vom Spieler gespeichert werden kann (in Kombination mit den festen Speicherpunkten).

Das neue KINGS QUEST erlaubt, dass Graham stirbt; *Gronkhs* Kritik an der Platzierung der Speicherpunkte ist daher nachvollziehbar, gerade bei den offensichtlich humorvoll inszenierten Toden Grahams.

im Vordergrund steht, sind auf der Spielebene Fähigkeiten wie Geschick und Kombinations- und Steuerungsfähigkeiten gefragt. Es ist beobachtbar, dass hier die Ebenen immer wieder ineinander übergehen und miteinander interagieren.

- Der Let's Player positioniert sich immer wieder als Experte in seinem Feld und lässt spielbezogenes Wissen in seine Kommentierung mit einfließen. Damit könnte eine gemeinschaftsbildende Praxis angestoßen werden.
- Erneut waren die Kommunikationsebenen in den analysierten Beispielen zu finden. Zu prüfen ist nun, ob sich diese auch in den Kommentaren als eigene Ebene auszumachen sind.

Die Kommunikationsebenen verwischen während des Kommentierens, insbesondere wenn *Gronkh* in ein immersives Spielerlebnis eintaucht.

6.4 Kommentare

Beim induktiv-explorativen Codieren traten in den 508 Kommentaren die folgenden Themenkomplexe besonders häufig auf (vgl. Abb. 6.15):

- Insgesamt 121 Kommentare ließen sich als *Direkte Ansprache von Gronkh* und mit den Subcodes *Interaktion auf YouTube*, *Machbarkeit* und *Interaktion mit dem YouTuber klassifizieren*.
- Weitere 70 Kommentare wurden mit dem Code *Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch* codiert.
- Weitere 55 Kommentare beziehen sich auf das *Thema Drache*



Abbildung 6.15 Codewolke mit den innerhalb der Kommentare vergebenen Codes, Wortgröße angepasst an die Häufigkeit der vorgefundenen Codes. (Eigene Darstellung)

6.4.1 Code: Direkte Ansprache *Gronkh*

Mit dem Code *Direkte Ansprache von Gronkh* wurden alle Kommentare codiert, die den Let's Player *Gronkh* direkt adressieren. Dies ist entweder durch die Verwendung der Formulierungen „@Gronkh“ (99 Nennungen) oder die Namensnennung ‚*Gronkh*‘ ablesbar. Auffällig ist hier, dass in den Kommentaren teilweise nur der Name steht, eine Adressierung im Sinne des @-Zeichens¹⁵ oder gemeinsam mit einem Emoji oder Smiley erfolgt, ohne ein weiteres Anliegen zu formulieren. Zu vermuten ist, dass es sich bei dieser Art von Kommentaren um eine ‚Aufmerksamkeitshandlung‘ von Seiten der Kommentierenden handelt. Es wird lediglich der Name und ggf. ein Emoticon angehängt, ohne auf den Inhalt des Videos, eine konkrete Frage etc. einzugehen (vgl. Abb. 6.16).

¹⁵ Die Verwendung des @-Zeichens ist in Internetkreisen weit verbreitet und hat lange Tradition (sog. ‚Mentions‘ in einem der ersten Chat-Programm IRC (1988)). Dies ergibt im Englischsprachigen durchaus Sinn: „This sentence is directed at XY“ = „@XY:how do we do this?“

Heute wird diese Syntax immer noch von Chatprogrammen unterstützt – sogar eindeutig Business-orientierte Softwares wie Slack und Microsoft Teams schicken den User:innen eine gesonderte Benachrichtigung, wenn der Name mit vorangestelltem @-Zeichen im Chat auftaucht.



Abbildung 6.16 Screenshots (25.10.2021) – Beispiele für die Namensadressierung an Gronkh

Als Subcodes wurden darüber hinaus auch indirekte Ansprachen des Let's Players mit aufgenommen, diese Adressierung ist entweder durch Hashtags (#Gronkh) oder durch das Personalpronomen ‚du‘ ablesbar. Hierbei tauchten thematische Felder auf, die folgend zusammengefasst wurden:

Gronkhs Interaktion auf YouTube

Mit diesem Subcode wurden alle Codes versehen, die in irgendeiner Weise auf eine Interaktion mit dem Let's Player abzielen. Dabei tauchten besonders oft Nachfragen auf, die kommende oder vergangene Videos auf dem Kanal thematisieren, Videowünsche etc. (vgl. Abb. 6.17).

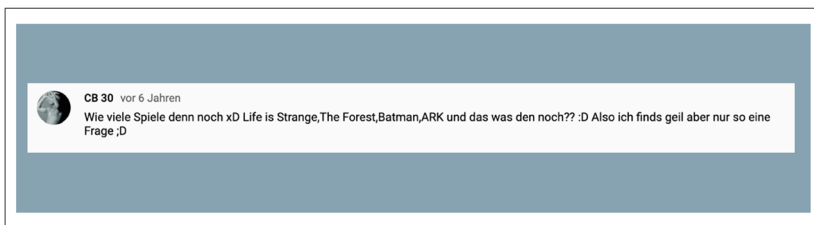


Abbildung 6.17 Screenshot (25.10.2021) – Beispielkommentar zum Code Gronkhs Interaktion auf YouTube

Machbarkeit/Interaktion mit dem YouTuber

Unter diesem Begriff wurden Nachfragen an den Let’s Player codiert, die sich thematisch mit der Frage auseinandersetzen, wie *Gronkh* die Produktion der vielen Let’s Play-Videos, die er auf seinem Kanal veröffentlicht, schaffen soll. Zeitgleich finden sich hier auch Nachfragen zum Spiel u. Ä. Eine eindeutige Trennung ist oftmals nicht möglich. Wenn Kommentare verfasst werden, werden häufig mehrere Anliegen thematisiert. Dies wird bereits an dem vorherigen Beispiel von *CB30* deutlich, da auch diese Person durch die Nennung der vielen Spieltitel auf die Machbarkeit abzielt (vgl. Abb. 6.18).

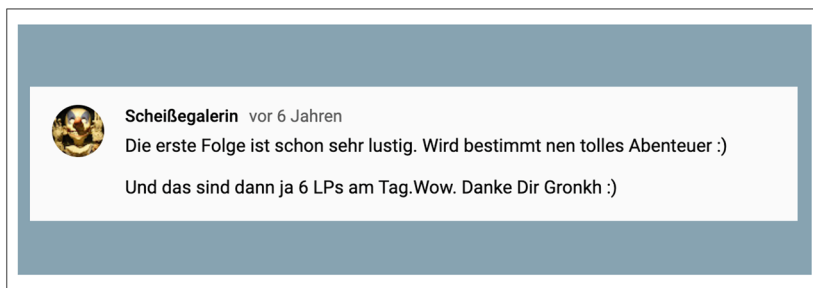


Abbildung 6.18 Screenshot (25.10.2021) – Beispielkommentar zum Subcode Machbarkeit/Interaktion mit dem YouTuber

Rückfrage/Interaktion

Mit diesem Subcode wurden konkrete Rückfragen zusammengefasst, die *Gronkh* direkt adressieren (vgl. Abb. 6.19). Dabei wird explizit auf die Inhalte im Video eingegangen.

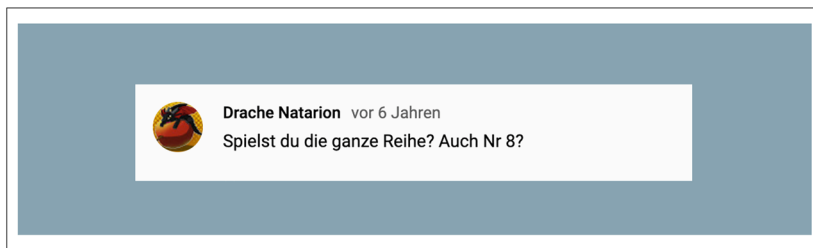


Abbildung 6.19 Screenshot (29.10.2021) – Beispielkommentar zum Subcode Rückfrage/Interaktion

Für die folgende Analyse der Codes sollen nun drei exemplarische Kommentare genauer untersucht werden. Dabei lag der Fokus bei der Auswahl auf ebenjenen Kommentaren, die inhaltlich besonders dicht sind und damit einen Teil zur Kommunikation einer Let's Player-Community beitragen und Praktiken innerhalb dieser Community sichtbar machen.

Beispiel 10:



Abbildung 6.20 Screenshot (29.10.2021): Kommentar zum Code Direkte Ansprache von Gronkh

Beschreibung:

Der oben abgebildete Kommentar (vgl. Abb. 6.20) von *PSIworld13* wurde mit dem Code *Direkte Ansprache von Gronkh* codiert, gleichzeitig wurde dieser Beitrag auch mit dem Code *Interaktion und Expert:innenwissen der Community* codiert. Beobachtbar ist an diesem Kommentar, dass der:die Kommentator:in hier eine direkte Ansprache an „@Gronkh“ formuliert.

Im Anschluss daran formuliert der:die Beitragende *PSIworld13* eine Kritik, warum er:sie dieses Spiel nicht spielen möchte, und bedankt sich beim Let's Player *Gronkh* für das Video. Als Reaktion auf diesen Kommentar antwortet *Solanuma* direkt an *PSIworld13* (durch die Adressierung mit dem @-Zeichen) auf die Kritik und nimmt Bezug auf die geäußerten Inhalte.

Interpretation:

Zuerst wird der Let’s Player durch die Nutzung des *at*-Sonderzeichens und die Namensnennung ‚@Gronkh‘ direkt adressiert. Wie bereits weiter oben angemerkt, scheint es sich hierbei um eine relevante Praktik zu handeln. Von den 508 Kommentaren sind 99 durch ebendiese direkte Ansprache gekennzeichnet. Den Überlegungen Schuegrafs und Meiers folgend, handelt es sich hierbei um eine „Adressatenbestimmung“ (ebd., 425), die sich direkt an den Let’s Player *Gronkh* richtet und damit als eine „kommunikative Spielart zur Simulation einer *face-to-face-Situation*“ (ebd.) beiträgt. Die Community will also hier mit dem Let’s Player in einen direkten Austausch treten, es wird konzeptionelle Mündlichkeit erzeugt, was zu einer Nähe zwischen den Akteur:innen beiträgt.

Dabei wird der Kommentar nicht beantwortet; *Gronkh* äußert sich unter dem Video nur zu drei Kommentaren. Ein Dialog zwischen dem Let’s Player und der Community findet hier nicht statt. Interessant ist jedoch, dass der Inhalt des Kommentars ein Problem auf der Seite der Spieleentwicklung anspricht. Hier wird die Aussage vertreten, dass *The Odd Gentlemen* – die Entwicklerfirma des Spiels – das Entwickler:innenteam von einem anderen Spiel abgezogen habe.

Diese Diskussion wird unter dem Spiel immer wieder geführt und regelmäßig aufgegriffen, u. a. in der direkten Antwort von *Solanuma* oder in anderen Kommentaren (vgl. Abb. 6.21).

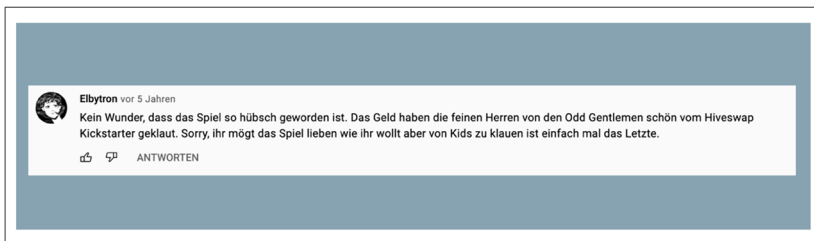


Abbildung 6.21 Screenshot (29.10.2021) – Diskussionen zur Entwicklung des Spiels

Dass dieses Thema so intensiv diskutiert wird, zeigt, dass es unten den Kommentierenden Gesprächsbedarf gibt. Es scheint so, als ob sich hier innerhalb der Let’s Player-Community eine Praktik erkennen lässt, sich mit der Gaming-Industrie und ggf. problematischen Arbeitsbedingungen auseinanderzusetzen. Beachtenswert ist darüber hinaus, dass *Gronkh* zu Beginn des Videos zwar auf die früheren Veröffentlichungen der KING’S QUEST-Reihe eingeht und eine Einordnung in den Diskurs gibt, dass er diese problematischen Diskussionen um die Spielproduktion

jedoch explizit ausschließt. Dabei bleibt offen, warum er diesen kritischen Diskurs nicht führen möchte. Dadurch wird innerhalb der Community jene Persona sichtbar, die bei Smith, Obrist und Wright als *Assistant*¹⁶ beschrieben wird. Vertiefende Informationen zum Spiel werden untereinander ausgetauscht und es findet ein Expert:innengespräch statt.

Beispiel 11:

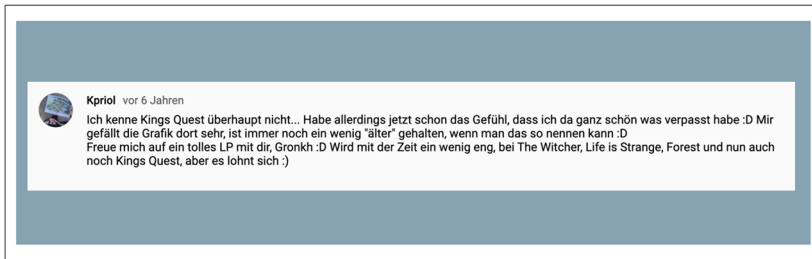


Abbildung 6.22 Screenshot (29.10.2021) – Kommentar zum Subcode *Machbarkeit/ Interaktion mit dem YouTuber*

Beschreibung:

Der vorliegende Kommentar (vgl. Abb. 6.22) wurde mit dem Subcode *Machbarkeit/ Interaktion mit dem YouTuber* codiert. Grund dafür ist, dass *Kpriol* hier die Freude über das neue Video zum Ausdruck bringt und gleichzeitig die anderen Spiele thematisiert, zu denen *Gronkh* parallele Uploads von Let’s Play-Videos macht. Daneben wird auch thematisiert, dass diese Person *KINGS QUEST* nicht kennt, jedoch wird der Rezeptionseindruck der Grafik als „älter gehalten“ eingeschätzt. Beendet wird der Kommentar mit einem Smiley „:)“.

Interpretation:

Zunächst wird im Kommentar thematisiert, dass diese Person das Spiel gar nicht kenne. Das bedeutet, dass *Gronkh* mit seinen Let’s Play-Videos Einblicke in (noch) unbekannte Spiele gibt. *Kpriol* wäre durch diese Äußerung den Personae ‚The Entertained‘ und ‚The Inspired‘ (vgl. Abschnitt 3.3) zuzuordnen, da er das Video zwar auch schaut, um sich über *KINGS QUEST* zu informieren, jedoch eine größere Motivation aus der Unterhaltung durch *Gronkh* zieht, was er durch den Satz „Freue mich auf ein tolles LP mit dir Gronkh“ zum Ausdruck bringt.

¹⁶ Zur Einführung der Persona vgl. Abschnitt 3.3.

Anschließend werden die anderen Spiele genannt, zu denen *Gronkh* in diesem Zeitraum Videos veröffentlicht hat. Damit steht wieder implizit die Frage nach der Machbarkeit im Raum. Jedoch könnte hier vermutet werden, dass es sich um eine Machbarkeit in zwei Richtungen handelt. Zum einen geht es um die Ebene der Community, deren Angehörige diese Videos gern schauen wollen, aber nur begrenzt Zeit haben. Dieses ‚Problem‘ wird von dem:der Kommentierenden zwar angeschnitten, jedoch nicht explizit thematisiert. Stattdessen wird eher eine Bewertung vorgenommen, dass es sich ‚lohnt‘. Hier wird ein Feedback an den Let's Player formuliert, dass es sich lohnt, so viel Zeit mit dem Schauen der Videos zu verbringen.

Jeder Satz wird durch die Verwendung eines Smileys beendet. Es kann auch hier davon ausgegangen werden, dass es sich um eine kommunikative Spielart des:der Beiträger:in handelt, um kommunikative Nähe zu erzeugen.

Beispiel 12:

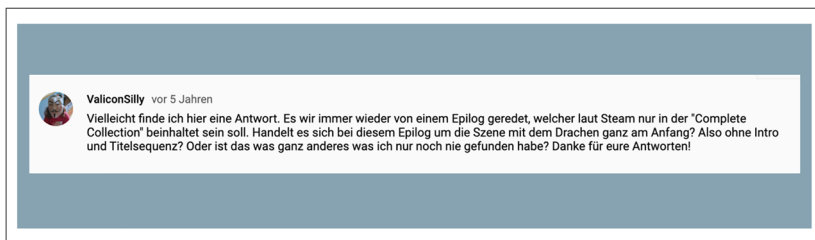


Abbildung 6.23 Screenshot (29.10.2021) – Kommentar zum Subcode Rückfrage/Interaktion

Beschreibung:

Der Kommentar (vgl. Abb. 6.23) wurde mit dem Subcode *Rückfrage/Interaktion* codiert. Ziel scheint es hier zu sein, durch das Formulieren einer Frage zu einem Ergebnis zu gelangen.

ValiconSilly fragt in seinem Kommentar indirekt nach dem „Epilog“, anschließend begründet er seinen Beitrag damit, dass dieser auf der Spieleplattform Steam nur in der Complete Collection beinhaltet ist. Es wird nicht mit Emoticons gearbeitet.

Interpretation:

In diesem Kommentar wird nicht *Gronkh* direkt adressiert, sondern vielmehr die gesamte Community angesprochen. Der:die Kommentator:in hat bei Steam gelesen, dass der „Epilog“ nur in der Collectors-Edition enthalten ist, und möchte nun wissen, was genau der Epilog ist. Er:sie äußert die Vermutung, dass es um die Szene mit dem Drachen geht, fragt aber innerhalb der Community nach, ob diese Vermutung zutrifft.

Die Verwendung des Wortes ‚Epilog‘ scheint hier relevant zu sein. Der Begriff, der eigentlich aus dem Literarischen oder aus dem Film bekannt ist, wird – mit der gleichen dramaturgischen Bedeutung – innerhalb der Community für einen Spieleabschnitt verwendet. Bei einem ‚Epilog‘ handelt es sich um ein Nachspiel oder ein Schlusswort. Da der gezeigte Spielabschnitt jedoch vor dem Spielbeginn erscheint, bleibt unklar, ob es sich vielleicht eher um den Prolog handelt. Eine eindeutige Beantwortung der Frage bleibt jedoch offen. Auch scheint diese Frage innerhalb der YouTube-Community nicht weiter diskutiert zu werden, da keine Reaktion erfolgt.

In diesem Beitrag fällt auf, dass hier kommunikative Spielarten aus dem ASCII-Zeichensatz verwendet werden. Das Wegfallen der Emoticons und die Verwendung einer korrekten Schriftsprache sorgen an dieser Stelle dafür, dass der Beitrag ernster und weniger spontan wirkt. Er erscheint geplant und wird im Rahmen einer Distanzkommunikation ausformuliert. Eventuell handelt es sich um den Beitrag einer Person, die nicht mit der Verwendung von Emoticons in Internettexten vertraut ist; diese Vermutung passt zum gesamten Erscheinungsbild des Kommentars, der keine Rechtschreibfehler und eine korrekte Zeichensetzung enthält.

Memo: Interaktion

Die Hypothese, dass in den Kommentaren eine Interaktion mit dem YouTuber stattfindet, erhärtet sich. Dies wird insbesondere durch die vielen direkten und indirekten Adressierungen an *Gronkh* deutlich. Bei 99 direkten Nennungen von 508 Kommentaren sind ca. 20 Prozent der Kommentare direkt an den Let’s Player adressiert. Es scheint sich hierbei um eine gemeinschaftsbildende Praxis der Let’s Player-Community zu handeln, die unter diesem Video besonders deutlich zu beobachten ist. Zeitgleich tritt der Let’s Player nicht in einen intensiven Austausch mit seiner Community. Er tritt lediglich in drei Kommentaren in Erscheinung. Hier schließt sich die Frage an, ob es sich hierbei um eine ‚normale‘ Reaktion des Let’s

Players handelt und dieser aus pragmatischen Gründen auf einen intensiven Austausch verzichtet.

Anschlussfragen:

- Interagieren andere Let's Player mit ihrer Community stärker in den Kommentaren?
- Das direkte Adressieren von Let's Playern scheint eine gemeinsame Handlungspraxis zu sein. Ist diese auch bei anderen Videos zu finden?
- Die Verwendung von Emoticons und Smileys erzeugt in den Kommentaren kommunikative Nähe.

Auffällig ist, dass die Community (vgl. Codeanalyse Direkte Ansprache) über die Entstehungsbedingungen von KING'S QUEST diskutiert. Es wurden vier weitere Kommentare gefunden, die über die Finanzierung des Spiels und The Odd Gentlemen in einen Austausch kommen bzw. sogar davon abraten, das Spiel legal zu kaufen.¹⁷ Hier wäre zu überlegen, ob eine solche diskursive Praktik dazu beiträgt, Diskurse in der Community zu führen, und zu einem Austausch in Sinne einer Kontroverse einlädt. Gemeinsam besprochene Themen könnten ebenfalls ein gemeinschaftsstiftendes Element einer Community darstellen. Dabei bleibt die Frage danach, wie Mitglieder der Community ihre Spielbegeisterung für ein Spiel mit der moralischen Ablehnung bezüglich der Produktionsbedingungen in Einklang bringen. Hier könnte das Let's Play eine Brückenfunktion einnehmen, um nicht in das Spiel investieren zu müssen, aber gleichzeitig am Diskurs teilnehmen zu können.

Aus diesen Beobachtungen ergeben sich die folgenden Anschlussfragen:

- Wie wird mit Kritik in anderen Let's Plays umgegangen?
- Wie äußert sich die Community zu diesem Phänomen?

Let's Player nehmen auch eine Informationsfunktion ein. In den Kommentaren haben 10 Kommentierende direkt angesprochen, dass sie das Spiel noch nicht kennen. Bei weiteren Kommentierungen konnte dies nur implizit erahnt werden. Damit erfüllt *Gronkh* auch eine Informationsfunktion auf seinem Kanal.

¹⁷ Kommentar von *MissWaffeleisen*:

6.4.2 Code: Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch

Unter dem Code *Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch* wurden alle Kommentare gruppiert, die sich mit dem Austausch und mit Erinnerungen in Bezug auf das Spiel beschäftigen. Dabei steht der Austausch zum Inhalt im Zentrum der Kommentare. Folgend sollen nun drei der interessantesten Wortbeiträge analysiert werden.

Beispiel 13:



Abbildung 6.24 Screenshot (02.11.2021) – Kommentar zum Code Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch

Beschreibung:

Der Nachtmar (vgl. Abb. 6.24) nimmt in diesem Beitrag unterschiedliche Aspekte auf, die er benennen möchte:

Zunächst erwähnt er, dass dieses Spiel „sehr schön“ sei und er drückt seine Freude über ein Let’s Play-Video zu einem „klassischen“ Spiel aus.

kleiner hinweis an alle die vorhaben das spiel zu kaufen: downloaded es lieber illegal. the odd gentlemen haben das spiel mit gestohlenen funds für das spiel hiveswap finanziert wofür sie eigentlich beauftragt waren. mehrere hunderttausend dollar die über kickstarter für hiveswap gesammelt wurden sind ohne absprache in dieses eigene projekt geflossen. hiveswap wurde nicht programmiert und ist dementsprechend nicht zum geplanten datum (herbst 2014) fertig geworden. das spiel wurde dann (mit kleinerem budget natürlich) zu einer in-house produktion. klar wird das spiel noch fertig aber das ist trotzdem ein linkes ding und die entwickler haben es nicht verdient mit kings quest geld zu machen.

Anschließend geht er auf die Spielelemente ein und nimmt auch Bezug auf eine andere Spielefirma: Telltale-Games. Dieser Beitrag wird mit dem Emoticon „;“ (zwinkernder Smiley) abgeschlossen und könnte Ironie anzeigen.

Weiterhin geht er auf die Kommentare von Gronkh ein, der im Video das Thema ‚Sterben/Tode mitnehmen‘ (KING'S QUEST [001], 00:19:00) anspricht (vgl. auch Videoanalyse Code: *Kommentar/Bewertung*, Abschnitt 6.3.3). Hier bewertet *Der-Nachtmär* die Situation und bezieht Stellung, dass er nur die Tode ‚mitnehmen‘ würde, die interessant wirken.

Interpretation:

Hier wird von einem „klassischen“ LP¹⁸ gesprochen. Im Jahr der Veröffentlichung des Videos (2015) ist das Spiel erschienen. Es ist also kein ‚klassisches‘ Let's Play Video in dem Sinne, dass es a) kein episodischer E-Sport-Titel ist und b) ein handlungsorientiertes Spiel gemeinsam durchgespielt wird. Es ist zu vermuten, dass der Kommentierende hier genau auf diesen Sachverhalt Bezug nimmt. Im weiteren Satzverlauf erwähnt er, dass es sich um ein „schönes Spiel“ handle. Hier bleibt offen, ob es sich um eine qualitative Bewertung des Gesamteindrucks bzw. um ein spezifisches Lob einzelner Aspekte (Gameplay, Grafik) handelt. Es ist zu vermuten, dass der Kommentierende die älteren Spielversionen kennt und gespielt hat und nun aus diesem (nostalgischen) Grund zu dieser Einschätzung gelangt.

Im weiteren Verlauf wird eine Referenz auf eine andere Spielefirma, Telltale, vorgenommen. Diese Firma hat unterschiedliche narrative Spiele auf den Markt gebracht, insbesondere zu bekannten medialen Vorlagen wie *Game of Thrones*, *The Walking Dead* und *Back to the Future*. Das Studio soll auch darüber nachgedacht haben, die KINGS QUEST-Serie wieder aufzulegen, hat aber letztlich entschieden, die Rechte abzugeben (vgl. Steinlechner, 2013). Es könnte sein, dass der Kommentierende eine Art Expertenwissen in den Kommentar einfließen lassen hat. Hinzu kommt eine ironische Formulierung, wonach die Spielelemente sicher nicht von der Firma Telltale „abgeluchst“ seien,¹⁸ was mit einem zwinkernden Emoticon beendet wird. Dies ist die einzige Stelle im Kommentar, an der mit einem Emoticon gearbeitet wird; es ist zu vermuten, dass dieser geplant als Zeichen für Ironie eingesetzt wurde.

Der Kommentar setzt fort mit dem Statement, dass es sich doch eher an die „Veteranen“ der alten Spielserie richtet. Das ist besonders spannend, weil der Kommentierende hier direkten Bezug auf die Wortwahl des Let's Players Gronkh nimmt,

¹⁸ Der Hintergrund ist hier, dass die Spiele von Telltale Games einen markanten Gameplay-Stil haben, der sich bei KING'S QUEST in Teilen wiederfinden lässt.

der im Video sagt: „Ein Spiel für Nostalgiker und Veteranen“ (KING’S QUEST [001], 00:01:56). An dieser Stelle wird deutlich, dass die angesprochenen Themen und Inhalte im Video auch innerhalb der Community einen Nachhall haben. Themen, die auf der Kommunikationsebene II (Let’s Play-Video) erscheinen, werden zum Teil wörtlich von der Community aufgegriffen und in eigene Gedanken überführt (Kommunikationsebene III).

Im nächsten Schritt geht die kommentierende Person erneut auf die im Video (Kommunikationsebene II) thematisierten Inhalte ein. Während *Gronkh* im Video auf das ‚Sterben‘ bzw. ‚Mitnehmen der Tode‘ eingeht, wird in diesem Kommentar darauf Bezug genommen und eine eigene Stellungnahme dazu formuliert. Erneut wird eine Praktik des Aufeinander-Bezug-Nehmens sichtbar. Dies könnte innerhalb der Let’s Player-Community dazu führen, dass ein Gefühl von Zugehörigkeit durch den gemeinsamen Austausch stattfindet.

Zunehmend zeigt sich, dass eine Community im Kontext dieses Spiels immer wieder in eine Art Interaktion in Richtung des Let’s Players tritt und auch ohne direkte Ansprache auf die Inhalte Bezug nimmt und diese diskutiert. Diese Kommunikation scheint gemeinschaftsstiftend zu sein, obwohl sie gewissermaßen ‚Fanpost‘ ist, die von *Gronkh* unbeantwortet bleibt.

Beispiel 14:

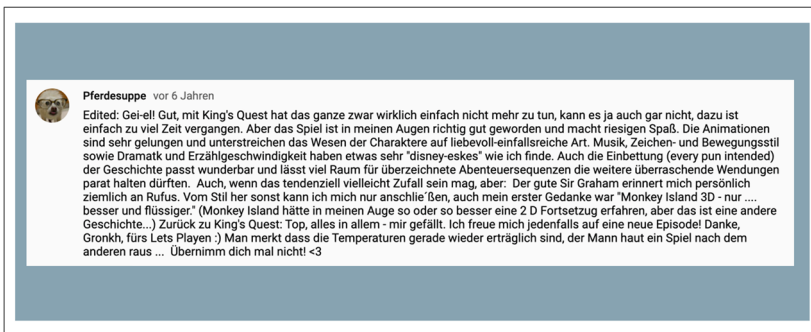


Abbildung 6.25 Screenshot (02.11.2021) – Kommentar zum Code Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch

Beschreibung:

In dem Kommentar von *Pferdesuppe* (vgl. Abb. 6.25) werden verschiedene Themen des Let's Play-Videos angesprochen. Zunächst einmal wird auf die alte KING'S QUEST-Spielserie Bezug genommen und es wird eine Einschätzung vorgenommen, inwieweit sich dieser neue Spielteil auf die alten Teile bezieht und wo Gemeinsamkeiten bestehen. In einem nächsten Schritt wird auf die Animationen, die Musik, den Zeichen- und Bewegungsstil, die Dramatik und die Erzählgeschwindigkeit eingegangen. Hierbei bleibt jedoch offen, ob nur auf das Video eingegangen wird oder ob das Spiel selbst gespielt wurde.

Anschließend wird ein intertextueller Vergleich zum Spiel MONKEY ISLAND 3D vorgenommen, um dann in einem Resümee auf das eigene Gefallen des Spiels einzugehen. Abschließend bedankt sich die Person bei *Gronkh* für das Video, jedoch nicht ohne an dieser Stelle auf die Machbarkeit der vielen Videoproduktionen einzugehen.

Interpretation:

Der Beitrag beginnt mit dem Hinweis „Edited“, hier wird nachvollziehbar gemacht, dass der Beitrag (aber nicht, welche Stelle genau) überarbeitet wurde. Das Wort „Gei-el“ eröffnet dann den inhaltlichen Teil des Kommentars, hier wird ein parasprachliches Mittel (vgl. Schuegraf, Meier 2005, 427) der Betonung im Kommentar visualisiert. *Pferdesuppe* schließt mit einer persönlichen Meinungsäußerung an: Durch den Satz „Gut, mit King's Quest hat das ganze zwar wirklich einfach nicht mehr zu tun, kann es ja auch gar nicht, dazu ist einfach zu viel Zeit vergangen“ wird deutlich, dass hier scheinbar ein Vorwissen über die früheren Versionen des Spiels besteht. Dabei bleibt offen, ob sich die kommentierende Person an dieser Stelle auf das gesamte Spiel bezieht oder ob es sich um einzelne Elemente wie die Grafik, das Design der Figuren, die Handlung o. Ä. handelt. Auch wird hier nicht deutlich, ob ausschließlich auf das Video Bezug genommen wird oder ob das Spiel selbst gespielt wurde, um zu dieser Einschätzung zu gelangen.

Der Beitrag wird durch ein Resümee abgerundet, in dem zunächst noch auf ein anderes Spiel verwiesen und ein intertextueller Verweis¹⁹ auf MONKEY ISLAND vorgenommen wird. Hier handelt es sich ebenfalls um eine Positionierung als Expert:in

¹⁹ Bodden untersucht in ihrer korpuslinguistischen Dissertationsschrift Intertextualität und definiert für Forendiskussionen Intertextualitätsmarker: „Kriterien für Intertextualität sind beispielsweise Marker wie Anführungszeichen, Kursivierung oder die sehr offensichtliche Verlinkung im Text durch Quicklinks, aber auch die Nennung von Texttitel, Autor:innennamen, Veröffentlichungszeitraum, Medium oder das Paraphrasieren von Textinhalten oder der Verweis auf einen Text“ (Bodden i. Vorber., 126).

im Feld. Indem Bezug auf Referenzwissen genommen werden kann, kann der:die Kommentierende zeigen, dass er:sie über Vorwissen aus dem Bereich verfügt. Dabei bleibt offen, ob das zu einer höheren Glaubwürdigkeit innerhalb der Community führt. Der Beitrag ist in sich geschlossen und erinnert an den Aufbau einer Rezension, wobei dieser formale Eindruck durch die Nutzung zahlreicher Emoticons gebrochen wird.

Memo: Diskussionspraktiken der Let's Player-Community; Bedanken

Die Kommentare beschäftigen sich auf vielfältige Weise mit den Spielinhalten der Kommunikationsebene I. Es sieht so aus, als würde dabei – ganz im Sinne einer Rezension – auf die unterschiedlichen Elemente wie Animation, Musik, Zeichnung, Dramatik und Erzählgeschwindigkeit eingegangen. Interessant ist auch, dass dabei nur ein persönlicher Eindruck formuliert wird, der aber in der Konsequenz endet, dass die Figuren etwas sehr ‚disney-eskes‘ haben. Hierbei wird ein Vergleich aufgemacht, der jedoch implizit bleibt und nicht weiter vertieft, was zu diesem Rezeptionseindruck führt. Dieser könnte sich aus der visuellen Gestaltung des Spiels ergeben, die im ästhetischen Stil der Disney-Animationsfilme gehalten und mit Märchenmotiven gespickt ist. An dieser Stelle wird ebenfalls sichtbar, dass sich die Community intensiv mit verschiedenen, im Video angelegten, medialen Inhalten auseinandersetzt und dass eine Diskussion der Ergebnisse ein wichtiger Teil der Community ist.

Beendet wird der Beitrag mit einem Dank und der Bitte, sich nicht zu übernehmen. Das Bedanken ist in mehreren Beiträgen zu finden und scheint ein Teil der Praktiken der Community zu sein. Es scheint zum einen eine Art der Interaktion zwischen Community und Let's Player zu sein, könnte aber darüber hinaus auch eine Ermutigung in Richtung des Let's Players sein, solche Videos erneut oder weiter zu produzieren.

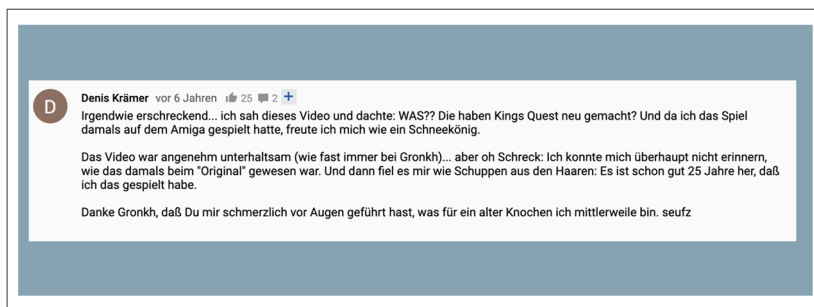
Beispiel 15:

Abbildung 6.26 Screenshot (02.11.2021) – Kommentar zum Code Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch

Beschreibung:

Der Kommentar (vgl. Abb. 6.26) wird damit eröffnet, dass die kommentierende Person mit einer Selbstreferenz beginnt. Aus dieser geht hervor, dass die alte Spielreihe gespielt wurde, und auch das Abspielgerät, der „Amiga“, wird benannt.

Anschließend wird auf das Video eingegangen und angemerkt, dass dieses sehr unterhaltsam gewesen sei. Erneut schließt eine Selbstreferenz an, in der auf die Zeit eingegangen wird, die zwischen dem Video und der eigenen Spielerfahrung liegt.

Das Video wird erneut mit einem Dank in Richtung des Let's Players abgeschlossen. Dieser Beitrag wurde mit 25 Likes bewertet.

Interpretation:

Dem gesamten Kommentar liegt das Thema ‚altern‘ zugrunde. Hier wird bereits im ersten Satz auf diesen Sachverhalt Bezug genommen. Dabei wird weder auf den Inhalt des Spiels noch des Videos besonders eingegangen. Lediglich das Alter der Spielserie scheint hier im Zentrum des Interesses zu stehen. Auffällig ist darüber hinaus, dass dieser Kommentar 25 Likes bekommen hat. Daraus könnte sich schlussfolgern lassen, dass dieses Thema zentral für die Community ist und aus diesem Grund auch besonders gewürdigt wird.

Die Antworten auf den Kommentar sind dabei lediglich von einer Person formuliert worden und eröffnen einen neuen Diskurs. Hierbei wird nicht auf das Video Bezug genommen, sondern es erfolgt die Hinwendung zu einem komplett neuen Thema, nämlich dem Alter. Dieser Kommentar (vgl. Abb. 6.27) erlaubt Rückschlüsse auf die Alterszusammensetzung von *Gronkhs* Community und lässt vermuten, dass dieses Let's Play-Video zu einem ‚Retro-Spiel‘ im weitesten Sinne eher von einer Altersgruppe rezipiert wird, die die Spiele noch im Original kennt.

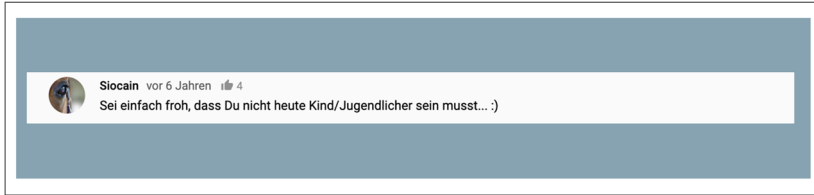


Abbildung 6.27 Screenshot (03.11.2021) – Antwort auf den Kommentar

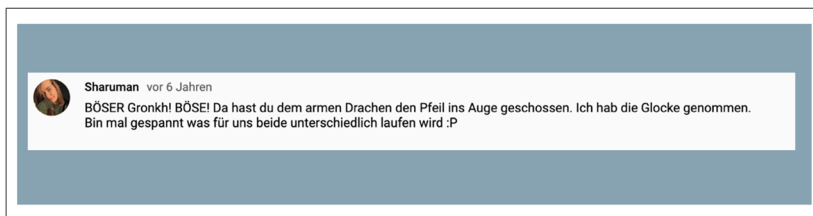
6.4.3 Code: Thema Drache

Unter dem Code *Thema Drache* wurden alle Kommentare codiert, die sich mit dem Drachen beschäftigen. Hierbei geht es um eine Figur aus dem Spiel. Am Ende der Spielszene stehen die Spieler:innen dem Drachen gegenüber und müssen sich zwischen drei Szenarien entscheiden. Es stehen zur Auswahl:

- Das Betätigen einer Kurbel, um den Drachen freizulassen
- Das Betätigen einer Glocke, um den Drachen abzulenken
- Einen Pfeil in das Auge des Drachen schießen, um ihn blind zu machen

Alle Szenarien haben einen Einfluss auf den späteren Spielverlauf. *Gronkh* entscheidet sich in seinem Let's Play-Video dafür, dem Drachen in das Auge zu schießen, und fragt am Ende des Videos „Ob das so gut war?“ (Gronkh 2015, 00:20:21).

Damit endet das Video. Innerhalb der 55 codierten Kommentare zeigt sich, dass die Let's Player-Community immer wieder auf dieses Verhalten im Spiel eingeht und sich zu *Gronkhs* Spielweise positioniert.

Beispiel 16:**Abbildung 6.28** Screenshot (02.11.2021) – Kommentar zum Code Thema Drache**Beschreibung:**

Im Kommentar (vgl. Abb. 6.28) wird zunächst eine Wertung gegenüber *Gronkh* vorgenommen und dieser als „BÖSE“ bezeichnet und es wird auf die konkrete Handlung Bezug genommen. Danach schreibt *Sharuman*, dass im eigenen Rezeptionsprozess die Wahl auf die Glocke gefallen sei. Abschließend wird danach gefragt, wie sich die Rezeptionsdurchläufe durch die Wahl verändern werden. Der Kommentar wird mit einem Smiley-Symbol „:P“ beendet. Dieses kann als Herausstrecken der Zunge gedeutet werden.

Interpretation:

Zunächst ist auffällig, dass durch das Wort „BÖSE!“, das zweimal hintereinander in Großbuchstaben geschrieben wurde, eine deutliche Betonung des Beitrags vorgenommen wird. Hier könnte vermutet werden, dass es sich tatsächlich um einen emotional motivierten Beitrag handelt. Die Großschreibung unterstreicht die Betonung – im Internet wird durch Großbuchstaben in der Regel Schreien verdeutlicht – und kann als parasprachliches Element gedeutet werden. Der Beitrag wird mit einem „:P“-Smiley beendet, der die ironische Absicht des Verfassers unterstreicht. Er zeigt weitere Optionen im Spiel und persönliche Präferenzen auf, während die Spielweise des Let's Players lediglich kommentiert wird. Es ist zu vermuten, dass die Let's Player-Community in diesem Beispiel nicht gegen den Let's Player argumentiert,²⁰ die einzelnen Mitglieder können sich aber mit anderen Spielwegen beschäftigen und diese in den Kommentaren formulieren. Damit würden sie zusätzliche Informationen zum Spiel geben, was Smith, Obrist und Wright unter der Persona ‚The Assistant‘ fassen.

²⁰ Bei anderen Spieliteln mit komplexen Spielmechaniken sind Strategieempfehlungen durch das Publikum (das sich mitunter besser auskennt als die Let's Player) durchaus normal. Teilweise führen die Kommentierenden untereinander sogar Strategiediskussionen.

Dieser Kommentar wird durch *Sharuman* emotional aufgeladen: Durch die Formulierung „hast du dem *armen* Drachen den Pfeil ins Auge geschossen“ findet eine ‚Emotionalisierung‘ bei den Leser:innen statt, die in *Gronkhs* Richtung adressiert ist.

Als Nächstes wird das eigene Spielhandeln thematisiert. Die Person hat sich für eine andere Handlung entschieden, nämlich die Glocke zu betätigen und den Drachen dadurch abzulenken.

Fortsetzend beschreibt *Sharuman* ein Interesse an alternativen Spieloptionen und den unterschiedlichen Entscheidungsoptionen. Damit findet sich in diesem Kommentar die Zuschauermotivation, die von Smith, Obrist und Wright als ‚The Inspired‘ definiert wird. Das Let’s Play erfüllt hier eine Informationsfunktion, die über die eigene Spielpraxis hinausgeht.

Beispiel 17:



Abbildung 6.29 Screenshot (02.11.2021) – Kommentar und Antwort zum Code Thema Drache

Beschreibung:

In diesem Kommentar (vgl. Abb. 6.26) wird eine weitere Alternative diskutiert, wie mit dem Drachen umgegangen werden könnte. Hier wird dafür plädiert, den Drachen zu befreien. Auffällig ist an dieser Stelle die Überlegung, wie das Spiel bzw. der:die Spieler:in mit einem freigelassenen Drachen umgeht: Tötet man ihn oder freundet man sich mit ihm an?

Auf diesen Kommentar gibt es eine Antwort, in der der Befreiung des Drachen zugestimmt wird.

Interpretation:

In dem Kommentar wird eine Meinung formuliert, was der Rezipierende in der Spielpraxis im Vergleich zum Let’s Player geändert hätte. Im nächsten Satz wird dann bereits auf die Auswirkungen eingegangen, die aus einem solchen Verhalten resultieren würden, i. n diesem Fall, dass der Drache anschließend „Angst und Schrecken“ verbreitet. Danach wird ein Ausloten der Möglichkeiten formuliert, nämlich dass die Person anschließend als „Drachentöter“ auftreten könnte. Hier wird ein Aushandlungsprozess verschriftlicht, dass es rein sachlich diverse (egoistische) Vorteile hätte, den Drachen zu befreien, auch wenn dieser anschließend Angst und Schrecken verbreitet (einen starken Freund oder Ruhm und Ehre als Drachentöter).

Dies stützt die Hypothese, dass im Schreibprozess ein Ausloten der Konsequenzen stattfindet und sich die Ideen nicht gegenseitig ausschließen müssen. Es wird ein Aushandlungsprozess sichtbar, der öffentlich mit der Let’s Player-Community geführt werden kann und von einer weiteren Person aufgegriffen wird:

In der Antwort auf den Kommentar wird durch *Fairy Dragneel* eine emotionale Involviertheit in das Spielgeschehen zum Ausdruck gebracht, nämlich Mitleid. Dieses bezieht sich jedoch nicht auf Graham, sondern auf eine Nebenfigur, nämlich den Drachen.

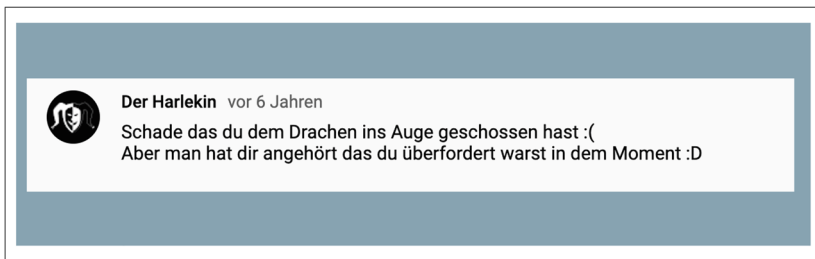
Beispiel 18:

Abbildung 6.30 Screenshot (02.11.2021) – Kommentar zum Code Thema Drache

Beschreibung:

In dem vorliegenden Kommentar (vgl. Abb. 6.30) wird das Bedauern des Kommentartors über die Handlung *Gronkhs* ausgedrückt. Dabei wird *Gronkh* mit dem Personalpronomen ‚du‘ angesprochen. Im nächsten Satz, wird auf die Intonation *Gronkhs* in dieser speziellen Situation eingegangen. An dieser Stelle ist spannend, dass hier von „Überforderung“ gesprochen wird. Der Kommentar schließt erneut mit einem Smiley ab.

Interpretation:

Nachdem das Bedauern über den Schuss in das Auge des Drachen ausgedrückt und mit einem traurigen Smiley abgeschlossen wurde, folgt eine äußerst interessante Stelle. Im Satz „Aber man hat dir angehört das [sic] du überfordert warst in dem Moment:D“ kommt zum Ausdruck, dass die Intonation des Let's Players in der Community durchaus wahrgenommen wird. Demnach tragen die im Video vorzufindenden Stellen, an denen *Gronkh* seine Betonung verändert, bei den Zuschauenden zu einem Gefühl von Nähe bei. Hier schließen die Zuschauer:innen über die Stimm- lage des Let's Players auf die Gefühlslage zurück. Dies verdeutlicht auch, dass die Rezipierenden das Gefühl haben, *Gronkh* zu kennen und anhand seiner Stimm- lage einschätzen zu können, wie es ihm in diesem Moment geht. Damit bestätigt sich die Beobachtung aus dem Video, dass über die Kommentierung, die Intonation und die (emotionale) Inszenierung des Videos bei der Community eine Form von kommunikativer Nähe erzeugt wird.

Memo: Emotionalisierung in den Kommentaren – Inszenierung

In den Kommentaren sind Äußerungen über Emotionen zu lesen: *bei Sharuman* „böse“, *bei Der Harlekin* „schade“ oder „Man hat gemerkt, dass du überfordert warst“. Zu überlegen ist an dieser Stelle, ob hier in den Kommentaren eine Form von Emotionalisierung innerhalb der Community sichtbar wird. Dies könnte durch die Inszenierung des Drachentodes in *Gronkhs* Video geschehen oder durch die emotional aufgeladene Szene im Spiel.

Klaus und Lücke sprechen in ihren Überlegungen zu Inszenierungs- strategien von einer Emotionalisierung des Publikums (vgl. Klaus, Lücke 2003). Es wirkt in den Kommentaren von *Sharuman* und *Der Harlekin* so, als passiere genau das bei der Let's Player-Community, die diese Form der Emotionalisierung durch die Thematisierung in den Kommentaren zum Ausdruck bringt.

Hier wird die Kommunikationsebene I (Spiel) mit der Kommunika- tionsebene III (Community) durch die Spielhandlung des Let's Players zusammengebracht. Damit wird die Kommunikationsebene I zum thematischen Gegenstand und der Let's Player zum Vermittler zwischen diesen Ebenen. Auf der Kommunikationsebene III können dann der Inhalt des Spiels und die Reaktion des Let's Players thematisiert und verhandelt werden, ggf. kann sich sogar ein Moralkodex innerhalb der Let's

Player-Community entwickeln, der dann vom Let's Player aufgegriffen wird.

6.5 Ergebnisse aus der Fallanalyse I

Folgend sollen die zentralen Ergebnisse aus der ersten Analyse zusammengefasst werden. Entsprechend der GTM (vgl. Abschnitt 5.1) wurde das Datenmaterial dieses ersten Falls codiert (in MAXQDA), anschließend wurden die am häufigsten codierten Codes im Fließtext analysiert und interpretiert. Dabei haben sich erste ‚theoretische Konzepte‘ abgezeichnet. Die „am Anfang entwickelten Konzepte [... sind, A. M.] vorläufiger Art“ (Przyborski, Wohlrab-Sahr 2013b, 201). Erst durch den Vergleich der unterschiedlichen Codes untereinander, durch die Analyse und die Interpretation waren Code-übergreifende Phänomene zu beobachten, die in Kategorien zusammengefasst werden.

Konzept: Zur Inszenierungspraxis in Let's Plays

In den Analysen hat sich gezeigt, dass die Inszenierung für ein imaginiertes Publikum von *Gronkh* bestimmten Inszenierungsstrategien folgt, die gewählt werden, um ein szenisches Gesamtwerk entstehen zu lassen.

Dabei wurde deutlich, dass insbesondere die Nutzung der Stimme in Form von lautmalerischen Äußerungen (vgl. Code *Onomatopoesie*) und die Anwendung von direkten Ansprachen (u. a. durch die Nutzung von Personalpronomen etc.) oder humoristisch aufgeladenen Kommentaren sowie Fragen in Richtung eines imaginierten Publikums ein Gefühl von Nähe entstehen lassen, das durch die ‚konzeptionell mündlichen‘ Wortbeiträge von *Gronkh* initiiert wird. Zeitgleich inszeniert sich der Let's Player als Experte in seinem eigenen Feld, indem Expertenwissen in die Kommentare einfließen und somit zu einem Gesamtwerk einen Beitrag leistet. Dieses wird von der Let's Player-Community aufgegriffen und zum Teil weiter vertieft. Dadurch entsteht die Möglichkeit, dass zwischen den Let's Playern und der Community parasoziale Interaktionen stattfinden können, die in einer parasozialen Beziehung gipfeln.

Es ist zu vermuten, dass die Inszenierungsstrategien einen wesentlichen Beitrag zur Ausbildung einer Let's Player-Community leisten und ein gemeinschaftsstiftendes Element darstellen.

Konzept: Involviertheit und Immersion

Beim Let's Play-Video werden Spielprozesse sichtbar gemacht, reflektiert und inszeniert.

Let's Play-Videos sind keine methodologisch transparenten Protokolle der Rezeptionswirklichkeit eines Computerspiels. Es handelt sich bei Let's Play-Videos um eine Form hochgradig stilisierter Rezeption. (Venus 2017, 27)

Insbesondere die Form der stilisierten Rezeption wird in den Kommentaren des Let's Players deutlich, wenn das Spielgeschehen immer wieder unterbrochen wird, eigene Meinungen geäußert, Fragen formuliert und intertextuelle Verweise gemacht werden. Die Analyse hat gleichzeitig gezeigt, dass es im Video immer wieder Momente gibt, in denen der Let's Player komplett in sein Spielerlebnis versinkt und die eigene Involviertheit in das Spiel sowie Immersionseffekte sichtbar werden. Dies wird insbesondere dann deutlich, wenn der Let's Player in seiner Kommunikationsebene undeutlich wird und den Avatar und sich mit ‚wir‘ adressiert.

Konzept: Die Community

Die Kommentaranalyse hat gezeigt, dass die Kommentarfunktion unter dem Video für verschiedene Themen genutzt wird. Die direkte Ansprache bzw. Adressierung des Let's Players nimmt in den Beispielen 10 bis 12 eine bedeutende Rolle ein. Hierbei gibt es unterschiedliche Qualitäten von Kommentaren. Diese reichen von der einfachen Namensnennung (vgl. Beispiele 10 und 11) bis hin zu konkreten Rückfragen zum Video (vgl. Beispiel 12).

Auffällig war darüber hinaus, dass es dem Let's Player gelingt, durch das Spielen einen Einblick in ein Gaming-Genre zu geben, das für manche Zuschauer:innen mitunter fremd ist. Durch die Auswahl dieses konkreten Spiel-titels und intertextuelle Vergleiche stellt *Gronkh* eine Verbindung zwischen den älteren Teilen der Spielserie her, die nicht notwendigerweise hergestellt werden müsste. So könnte das Spiel auch für sich alleine stehen und genossen werden.

Von *Gronkh* werden bestimmte Themen im Video angesprochen, die dann in den Kommentaren von der Let's Player-Community weiter vertieft werden. Jedoch treten auch Themen auf, die im Video nicht explizit angesprochen werden. Dies wurde in den Kommentaren zur Entstehung des Spiels deutlich, die sich mit den Entwicklungsbedingungen auseinandersetzen.

Zu beobachten war darüber hinaus, dass der Let's Player in seinem Video einen Dialog anbahnt, diesen jedoch in den Kommentaren unter dem Video nicht

vertieft und sich dementsprechend auf dieser Ebene nicht in die Community einbringt.

Die Community wiederum greift in den Kommentaren die vom Let's Player angesprochenen Themen auf und diskutiert diese weiter, verweist auf andere Spiele, zieht Querverweise und reflektiert diese vor dem Hintergrund anderer Spiele oder Filme und diskutiert die Spielhandlungen von *Gronkh*. Hier wurde sichtbar, dass die Community sich in die Spielhandlungen eindenkt und gesetzte Themen verhandelt sowie unter sich bespricht. Vor dem Hintergrund einer deutschdidaktischen Perspektive sind insbesondere die Kommentare interessant, die mit intertextuellen Verweisen arbeiten, sowie ebenjene Kommentare, die das narrative Geschehen auf den unterschiedlichen Kommunikationsebenen reflektierten (vgl. Abschnitt 9.1.1).

Schlüsselkategorie: Kommunikationsebenen

Aus Konzepten, die sich auf dasselbe Phänomen beziehen, werden schließlich Kategorien entwickelt. Kategorien sind höherwertige, abstrakte Konzepte und bilden die Ecksteine der sich herausbildenden Theorie. [...] Kategorien sind das Resultat von Interpretation! Sie erfassen bereits Zusammenhänge zwischen Konzepten und bewegen sich insofern noch weiter in Richtung Theoriebildung. (Przyborski, Wohrab-Sah 2013a, 201)

Da sich in der Analyse der einzelnen Codes gezeigt hat, dass es sinnvoll ist, zwischen den Ebenen zu unterscheiden, ist davon auszugehen, dass es sich hierbei nicht mehr nur um ein Konzept handelt. Aus diesem Grund soll an dieser Stelle die Kategorie der ‚Kommunikationsebenen‘ eingeführt werden.

Die Analyse hat ergeben, dass es verschiedene Ebenen gibt, auf denen interagiert wird. Zum einen gibt es die Ebene des Spiels (Kommunikationsebene I²¹), auf der die narrative Handlung des Spiels präsentiert wird. Auf den Spielverlauf hat lediglich der Let's Player Einfluss, indem er über seine Befehlseingabe den Avatar steuert und somit der Handlungsanweisung (vgl. Neitzel 2012, Kindle Pos. 1013) des Spiels nachkommt. Die Handlung des Spiels kann der Let's Player nur begrenzt beeinflussen, wodurch diese Kommunikationsebene eine starre Grenze hat, die nicht überschritten werden kann.

Im Let's Play-Video kommt eine weitere Ebene hinzu, die durch den Let's Player gestaltet wird.

²¹ In diesem Kapitel wird der Prozess der Theoriebildung sichtbar gemacht. Für eine umfassende theoretische Einordnung vgl. Abschnitt 8.1.

Let's Play-Videos zeigen die audiovisuelle Form eines Computerspiels und lassen zugleich eine Person hörbar werden, die in einer Art Thinking-aloud-Test ihre Wahrnehmungen und Assoziationen während des Spielens schildert. (Venus 2017, 24)

Genau im Laut-über-das-Spiel-Nachdenken liegt die zweite Kommunikations-ebene. Es ist davon auszugehen, dass Let's Player eher in Form eines geplanten ‚Thinking-aloud‘ über die Spielinhalte referieren und dazu Stellung beziehen, schließlich sind sie auf das Publikum angewiesen und in Teilen „Unterhaltungskünstler“ (vgl. Venus 2017, 27), die durch ihre Inszenierungsstrategie ein Publikum an die Videos fesseln wollen. Jedoch wurde in der Analyse ebenfalls deutlich, dass genau in diesem Prozess des Laut-Denkens beobachtbar wird, was beim direkten Spielen des Spiels in den Gedanken der Let's Player passiert.

Diese Beobachtung ist ein Alleinstellungsmerkmal des Let's Play-Videoformats und birgt damit ein enormes Potenzial für didaktische Perspektiven. In einem literarischen Lesemodus gibt es diesen Punkt nicht, eine Reflexion, das Denken finden leise statt. Dass sie hier beobachtbar werden, scheint in Bezug auf die ableitbaren Schlussfolgerungen interessant und wird in der nächsten Fallanalyse kontrastiv zu untersuchen sein.

Da der Let's Player ein Publikum²² imaginiert und seine Kommunikation an dieses anpasst, erfolgt eine teilweise inszenierte Kommunikation in Richtung des Publikums. Dies geschieht durch die direkte Ansprache des Publikums, Fragen, kritische Kommentare etc. Die Analyse hat ebenfalls gezeigt, dass auch eine Kommunikation in Richtung des Spiels erfolgt. Hier werden u. a. durch direkte Ansprache des Avatars, durch Kommentierung und Beantwortung der im Spiel aufgeworfenen Fragen und onomatopoetische Lautäußerungen Momente deutlich, die Immersion in das Spiel und Kontemplation anzeigen.

Die zweite Kommunikationsebene ist – im Gegensatz zur ersten Kommunikationsebene – jedoch nicht abgeschlossen. Der Let's Player kann auf andere Videos referenzieren, auf Diskussionen aus der Spielcommunity, aus Fachmagazinen etc. eingehen und diese in die Inszenierung einfließen lassen oder bewusst ausschließen. Damit ist die Grenze in Richtung der – wie auch immer gearteten Community – eine durchlässige Grenze.

Die Community an sich stellt eine weitere Kommunikationsebene, die Kommunikationsebene III, dar. Hier werden Themen aus dem Video aufgegriffen, diskutiert und zum Teil auch neue Diskussionsstränge eröffnet. Auf dieser Kommunikationsebene besteht eine durchlässige Grenze in beide Richtungen, in Richtung des Let's Players (der auf seine Community reagieren kann) und in

²² Über das die Let's Player im besten Fall Informationen über die Plattform YouTube haben und auf das die Inhalte daraufhin zugeschnitten werden.

Richtung der Community. Dass sich diese Ebenen auch bei den anderen Fallbeispielen beobachten lassen, ist zwar zu vermuten, jedoch in den Einzelfällen noch zu überprüfen. Auch ob sich an den Grenzen und den Beobachtungen zur Durchlässigkeit etwas ändert, bleibt noch zu prüfen.

In der folgenden zweiten Fallanalyse sollen nun die Konzepte und Kategorien richtungsleitend sein. Durch diesen Prozess des stetigen Vergleichens (vgl. Abschnitt 5.1) können die Beobachtungen verglichen werden und es kann geprüft werden, ob eine kohärente Theorieentwicklung aus den in der ersten Fallanalyse vorgefundenen Konzepten und Kategorien gelingen kann. Damit werden die ersten Ergebnisse auf ihre Robustheit hin überprüft.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





Fallanalyse II: MrVenom1974 „King’s Quest (PC/2015–2016) | Let’s Play KQ | Episode 1 – Part 1 | Deutsch /German“

7

Folgend sollen die Ergebnisse aus der Analyse des zweiten Let’s Play-Videos vorgestellt werden. Dabei wurde ein weiteres Video zur KING’S QUEST-Reihe ausgewählt, um Vergleichbarkeit herzustellen (zur Auswahl des Materials vgl. Abschnitt 5.2). Hierbei handelt es sich um ein Video, das von einem deutlich kleineren Kanalbetreiber aufgenommen und veröffentlicht wurde. Da für die Arbeit lediglich zwei Kanäle untersucht wurden, stehen bei diesem zweiten Fall die folgenden Fragen im Fokus:

- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede lassen sich finden?
- Durch welche Praktiken/Routinen/Handlungen unterscheidet sich die Konstitution der Let’s Player-Community bei einem kleineren Kanal von dem *Gronkhs*?

Der Kanal von *MrVenom1974*¹ verfügt über 10 600 Abonnent:innen (Stand 06.12.2021) und bezeichnet sich selbst als ‚Retro-Kanal‘. Den Kanalinformationen auf YouTube sind die folgenden Angaben zu entnehmen:

Beschreibung.

Hallo und herzlich willkommen zu meinem Retrogaming-Kanal. Hier findest du alles zum Thema Retrotainment: sei es Retro-Let’s Plays, Retro-Specials oder Berichte zu den Retrobörsen hier findest du alles was dein Retroherz begehrt. (MrVenom1974 2019)

¹ Da der Kanalbetreiber die Abkürzung Mr., kurz für Mister, in seinem Profilnamen angibt, wird davon ausgegangen, dass er sich als männlich gelesene Person versteht. Aus diesem Grund wird hier von *MrVenom1974* in der männlichen Form gesprochen.

Die Fokussierung auf den Retro-Gaming-Bereich wird an dieser Stelle deutlich markiert. Die Beschäftigung mit dem Spiel KING’S QUEST scheint dadurch fast eine Art ‚Pflichtlektüre‘ zu werden, da es im Adventure-Games-Bereich das erste Spiel war, das in den 1980er-Jahren vermarktet wurde und sich großer Beliebtheit erfreute:

[v]or über 20 Jahren beherrschte ein einziger Name die Disketten und Röhrenmonitore des heimischen Spielzimmers: King’s Quest. Diese Spielreihe war ein Synonym für hochwertige Adventures mit spannenden Rätseln und regelmäßigen Bildschirm-toden. Dank Sierra und Activision scheint der Klassiker nun wieder zurückzukehren. (Moviepilot 2014)

Auf dem YouTube-Kanal sind neben den Videos zur Neuauflage ebenfalls die älteren Teile der Spielreihe im Let’s Play-Videoformat zu finden.

7.1 Peritexte

Das ausgewählte Video ist das erste der von *MrVenom1974* veröffentlichten Videoserie zum Spiel KING’S QUEST – A KNIGHT TO REMEMBER. Es handelt sich aus diesem Grund um die gleiche Spielsequenz, die bereits im Rahmen der ersten Fallanalyse (vgl. Kapitel 6) untersucht wurde. Das Video verfügte am 10.12.2021 über 6713 Aufrufe und 84 ‚Gefällt mir‘-Angaben. In der Aufnahme ist zu sehen, wie der Let’s Player das Spiel startet und die ersten 30 Minuten des Spiels gespielt werden. Dabei kommentiert er das Spielgeschehen, ist jedoch nicht als Bild im Video zu sehen. Das Video verfügt lediglich über ein Voiceover, das beim Spielen aufgenommen wurde, und hat eine Gesamtspielzeit von 31:16 Minuten.



Abbildung 7.1 Thumbnail und Vorschau zum Let’s Play-Video King’s Quest (PC/2015–2016) | Let’s Play KQ | Episode 1 – Part 1 | Deutsch /German. (Eigener Screenshot 06.12.2021)

Titel „King’s Quest (PC/2015–2016) | Let’s Play KQ | Episode 1 – Part 1 | Deutsch /German”

Beschreibung:

Der Titel des Videos *King’s Quest (PC/2015–2016) | Let’s Play KQ | Episode 1 – Part 1 | Deutsch /German* (vgl. Abb. 7.1), das am 28.07.2015 auf dem Kanal von *MrVenom1974* hochgeladen wurde, besteht formal aus fünf Teilen:

1. Der Spieltitel *KING’S QUEST* wird benannt. Diese Angabe ist analog zu *Gronkhs* Angabe.
2. Durch die Angabe *(PC/2015–2016)* wird markiert, welche Spielversion auf welchem Gerät gespielt wurde. Dabei fällt auf, dass nicht das Erscheinungsjahr des gespielten Titels (2015) benannt wird, sondern die Zeitspanne angegeben wird, in der alle fünf Spielteile der neuaufgelegten Reihe veröffentlicht wurden. Diese Einordnung ist bei *Gronkh* nicht im Titel vermerkt.
3. Anschließend folgen eine Angabe über das Format *Let’s Play KQ* und Angaben zum Teil und der Sprache, in der das Video aufgenommen wurde.
4. Die Angabe „Episode 1 – Part 1“ benennt den Teil der *Let’s Play*-Serie. Diese Darstellungsform unterscheidet sich von der von *Gronkh* gewählten dadurch, dass dieser die Episoden durch eckige Klammern im Format [001] bis [0XX] gekennzeichnet hat.
5. Die Angabe „Deutsch/German“ verdeutlicht, dass es sich um ein deutschsprachiges Video handelt. Auch diese Angabe ist bei *Gronkh* nicht zu finden.

Interpretation:

Im Titel werden lediglich funktionale Angaben zum Video gemacht, um eine bessere Auffindbarkeit des Videos bei der Suche mit Schlagworten zu gewährleisten. In der ersten Klammer finden sich die Angaben zum Abspielgerät und zum Erscheinungsjahr. Für Personen, die nicht über das entsprechende Fachwissen verfügen, wird nicht sichtbar, wann genau das Spiel erschienen ist und warum es zwei verschiedene Jahresangaben gibt. Hier wird dementsprechend Fachwissen vorausgesetzt, das nicht für jede:n Zuschauer:in angenommen werden kann.² Es wird an dieser Stelle

² Historischer Exkurs: Vielleicht ist die Angabe „PC“ interessanter für die anderen auf dem Kanal veröffentlichten Spiele. So sind z. B. die alten *KING’S QUEST*-Spiele auf verschiedenen Plattformen erschienen und hatten teils deutliche grafische, aber auch inhaltliche Unterschiede. Gerade Experten wie *MrVenom1974* könnten die Versionen daher konzeptionell als verschiedene Spiele einstufen. Hierin ist also vielleicht eine aus Gewohnheit hinzugefügte,

deutlich, dass das spielbezogene Fachwissen (das sich aufgrund von Interesse am Themengebiet entwickelt) als Voraussetzung zum Verständnis des Videoinhalts zu lesen ist. Hier wird eine Exklusivität für Mitglieder der dazugehörigen Community erzeugt, zeitgleich wird sichtbar, dass diejenigen, die nicht über das entsprechende Fachwissen verfügen, auch nicht zu ebendieser Community³ gehören.

Daraus ergibt sich die Anschlussfrage, ob die Verwendung von spielbezogenem Fachwissen und daraus resultierend eine gemeinsam genutzte Fachsprache ein gemeinschaftliches Merkmal der Community darstellt, und – weiter gedacht – die Frage danach, ob die Fachsprache konstituierende Voraussetzung, definierendes Merkmal oder unausweichliche Konsequenz der Community-Bildung ist.

An diese Überlegungen schließt die Abkürzung *KQ* an, die für das Spiel „King’s Quest“ steht. Erneut wird genretypisches Vorwissen vorausgesetzt oder es muss eine Transferleistung erbracht werden, um diese Abkürzung deuten zu können.

In der Darstellung dieser Voransicht fällt auf, dass der Titel ausgesprochen funktional gehalten ist. Fast schon gegensätzlich dazu wirkt das aufwendig gestaltete Thumbnail. Hier wird nicht auf einen Bildausschnitt aus dem Spiel zurückgegriffen, sondern eine selbst gestaltete Grafik mit einer eigenen Illustration gewählt. Ein aufwendig gestaltetes Thumbnail wird von Let’s Play-Einsteiger-Ratgebern als notwendig angesehen, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer:innen auf das Video zu lenken (vgl. Grimmona 2014; Wandlinger o. J.).⁴

Im Gegensatz zum Titel von *Gronkh* (vgl. Kapitel 6) gibt es im Titel keine Annäherung an den Gegenstand und keine Konkretisierung dessen, was im Video geschieht.

aber an sich überflüssige Information zu sehen, was als routinisiertes Handeln bezeichnet werden könnte.

³ An dieser Stelle wird noch nicht von einer Let’s Player-Community gesprochen, da es sich um globales Fachwissen einer Gaming-Community (unabhängig von Let’s Play-Videos) handelt, die mit dem entsprechenden Fachvokabular operiert.

⁴ Die folgenden Thumbnails der dazugehörigen Let’s Play-Videoreihe haben unterschiedliche Bilder. Während das zweite noch im gleichen Stil gehalten ist, sind die späteren Thumbnails mit Bildausschnitten aus dem Spiel versehen.

1 MrVenom1974 10.600 Abonnenten

▶ Playlist: <https://goo.gl/TU7LNG> ▶ Projekte: <http://goo.gl/WYTo7>
▶ Videos: <http://goo.gl/zdmkc> ▶ King's Quest kaufen: <http://goo.gl/gNzbbk>

2 Inhalt:
Endlich ist es da - das Remake, Reboot, Reimaging von King's Quest 1. Doch dieses Game kommt eher wie ein Teilfale Game daher - mit allen seinen guten und schlechten Seiten. Erzählt wird die Geschichte vom in die Jahre gekommenen König Graham der seiner Enkelin Gwendolyn seine Heldentaten erzählt. Dabei gibt es auch Geschichten, die selbst wir zum ersten Mal hören.

3 Presstext:
Die Saga von King's Quest besteht aus fünf Kapiteln, die jeweils eine bisher unbekannte Geschichte aus Grahams Vergangenheit erzählen. In jedem der Kapitel berichtet der in die Jahre gekommene König Graham seiner Enkelin Gwendolyn von seinem Leben als Abenteurer und lässt die Spieler aus erster Hand die Entscheidungen und Ereignisse bestimmen, die sein Königreich prägen. Begeben Sie sich auf eine außergewöhnliche Reise durch die Welt von Daventry, voll wunderbarer Charaktere, witziger Rätsel und spektakulärer Gefahren.

4 *Kommentiertes Gameplay von MrVenom1974 (2015)*

5 Alle Folgen:
<https://goo.gl/TU7LNG>

6 Zum alten LP von King's Quest I SCI Version: <https://goo.gl/i03N9f>

7 Name: King's Quest: Complete Collection
Hersteller: Sierra
Publisher: Activision
Erschienen: 2015-2016
Plattform: PC
Typ: Adventure

8 Steam: <http://store.steampowered.com/app/345...>

9 Du möchtest gerne Netzwerk-Partner werden?
Dann klicke hier ▶ Freedom: <http://goo.gl/v4PKdz>

10 ▶ Google+: <https://plus.google.com/+MrVenom1974>
▶ YouTube: <http://www.youtube.com/user/mrvenom1974>
▶ Direkt abonnieren: <http://goo.gl/5P8yPC>
▶ Facebook: <http://www.facebook.com/MrVenom1974>
▶ Twitter: <http://twitter.com/mrvenom1974>
▶ Gaming Guardian: <http://www.gamingguardian.com/>
▶ Freedom <http://www.freedom.tv/>

King's Quest
2015
INHALTE ZU DIESEM VIDEOSPIEL DURCHSUCHEN >

Gaming
ALLE GAMINGINHALTE DURCHSUCHEN >

WENIGER ANZEIGEN

Abbildung 7.2 Videobeschreibung (eigener Screenshot 06.12.2021). (Legende: 1: Profilbild und Accountname, Abonnentenzahl, Link zur KING'S QUEST-Playlist, zur Videoübersicht auf dem Kanal, Link zum Spiel (auf Amazon), 2: Beschreibung des Videoinhalts, 3: Presstext zum Spiel (von Sierra, Quellenangabe fehlt), 4: Hinweis, dass es sich um ein kommentiertes Gameplay handelt, 5: (Erneuter) Link zu allen Videos, 6: Verlinkung auf die Videos zu früheren KING'S QUEST- Teilen, 7: Vollständige Angaben zum Spiel, 8: Link zum Steamshop, 9: Verlinkung zur eigenen (beruflichen) Webseite, 10: Verlinkungen zu eigenen Social-Media-Kanälen)

Videobeschreibung:

Unter dem Video ist eine Videobeschreibung zu finden. Zur besseren Übersicht wurden die Informationen in zehn Bereiche (vgl. Abbildung 7.2) unterteilt. Folgend sollen nun die Bereiche (1) und (2) genauer betrachtet werden, da sie insbesondere im Vergleich zur Videobeschreibung von *Gronkh* (vgl. Kapitel 6) anders gestaltet sind.

In Bereich (1) sind Informationen über den Accountbetreiber mit Profilbild, Abonent:innenzahlen und Links zu unterschiedlichen Playlisten und zum Spiel auf Amazon zu finden. Besonders der Accountname und das Profilbild sollen im Zentrum der Betrachtungen stehen.

Beschreibung:

In der Videobeschreibung ist an oberster Stelle der Kanalname/Profilname zu finden (siehe Abbildung 7.2 (1)), die Darstellung ist fast analog zu *Gronkhs* Videobeschreibung (vgl.). Der Kanalbetreiber hat sich für den Namen *MrVenom1974* entschieden, dabei steht dieser Name sowohl für den Kanal (Kanalname) als auch für die Person, die diesen Kanal betreibt.⁵ Der Profilname *MrVenom1974* setzt sich formal aus drei Teilen zusammen: der Anrede *Mr*; dem Namen *Venom* und der (Jahres-)Zahl *1974*.

Interpretation:

Die Wahl des Kanal- und Profilnamens⁶ ist ein Teil der Selbstpräsentation im Internet. Die Jahreszahl 1974 referiert dabei mit großer Wahrscheinlichkeit auf das Geburtsjahr des Kanalbetreibers. Dabei ist die Verwendung des Geburtsjahres im Profilenames keine neue Praktik; oftmals werden bei Wahl des Profilenames der Name und das Geburtsjahr direkt hintereinander geschrieben. Diese Praktik wird besonders relevant, wenn der ursprünglich gewählte Name bereits vergeben ist, da Plattformen Profilenames nur einmalig vergeben. Bei dem Namen *MrVenom* dürfte es sich jedoch um ein absichtlich ausgewähltes Alias handeln und nicht um den Klarnamen des Kanalbetreibers. Das Wort *Venom* kommt aus dem Englischen und bedeutet in der Übersetzung ‚Gift‘. Es liegt die Vermutung nahe, dass es sich dabei um einen intertextuellen und intermedialen Verweis auf die Comicfigur *Venom* aus dem Marvel-Universum handelt.

Diese Figur ist ein Bösewicht aus den *SpiderMan*-Comics. Zum *Venom*-Medienverbund wurde 2018 ein Film veröffentlicht (Titel: „Venom“), 2021 folgte der zweite Film unter dem Titel „Venom. Let there be Carnage“.

Beschreibung:

Neben dem Kanalnamen wird das Profilbild des Accountbetreibers angezeigt (vgl. Abb. 7.3). Dieses besteht aus einem runden Bild, in dem der Name zu lesen ist, der vor einem Neon-Raster ausgerichtet ist. Es wird mit den Farben Blau, Violett, Weiß, Rot und Pink gearbeitet.

⁵ Da *MrVenom1974* sich in allen seinen Videos so vorstellt, ist davon auszugehen, dass er hier keine Trennung zwischen seinem Kanalnamen und seinem Profilenames sieht.

⁶ Der Kanalname ist das Aushängeschild des Kanals und kann, leicht und eingängig gewählt, dazu beitragen, von einem breiten Publikum rezipiert zu werden (vgl. Cyberlink 2021).

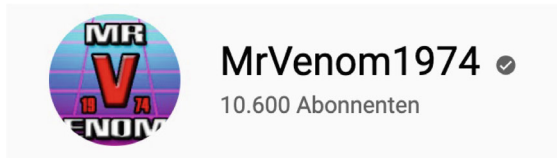


Abbildung 7.3 Profilbild MrVenom1974. (Eigener Screenshot 09.12.2021)

Interpretation:

Das gewählte Profilbild erinnert visuell an Retro-Darstellungen, die Betrachter:innen aus der Populärkultur kennen. Insbesondere die Verwendung von Neonfarben wirkt als Anklang an die Ästhetik der 1980er-Jahre, seitdem wurde in Werbung und Popkultur häufig mit diesen Farben gearbeitet. Dazu gehört auch die Verwendung von Mustern und Symbolen, die in dieser Zeit häufig eingesetzt wurden und zu einer „Retroästhetik“ beitragen. Der Hintergrund erinnert an die Liniengrafik von Spielhallenautomaten (der 1980er-Jahre) oder an den Spielfilmklassiker *Tron* (Lisberger 1982). Dieses Design passt ebenfalls zur Jahreszahl, die im Namen angegeben wird. Demnach war *MrVenom1974* in den 1980er-Jahren im Teenager-Alter und gehörte damit zur Zielgruppe dieser Medienprodukte.

Durch die Wahl des Namens und des Profilbildes werden dementsprechend Informationen über den Kanalbetreiber vermittelt. Dabei ist unklar, ob die Community in der Lage ist, diese Verweise auch zu deuten.

Beschreibung:

Im Bereich (2) (siehe) sind Informationen über den Inhalt des Videos zu finden. Die konkrete Inhaltsbeschreibung soll folgend fokussiert werden.

Endlich ist es da – das Remake, Reboot, Reimaging von King’s Quest 1. Doch dieses Game kommt eher wie ein TellTale Game daher – mit allen seinen guten und schlechten Seiten. Erzählt wird die Geschichte vom in die Jahre gekommenen König Graham [sic] der seiner Enkelin Gwendolyn seine Heldentaten erzählt. Dabei gibt es auch Geschichten, die selbst wir zum ersten Mal hören. (MrVenom1974 2015b).

Interpretation:

Mit Hilfe der Worte „Endlich ist es da“ wird die Inhaltsangabe eröffnet. Dabei wird durch die Wortwahl ‚endlich‘ ein Ausdruck von Ungeduld transportiert. Vermutlich hat der Betreiber des Kanals über einen längeren Zeitraum auf das Erscheinen der Neuauflage gewartet und sich darauf gefreut, was die Ungeduld erklären könnte.

Wahrscheinlich gibt es eine (Spiel-)Gemeinschaft, die ebenso (ungeduldig) auf das Erscheinen des Spiels gehofft hat. Durch die nicht personalisierte Formulierung wird hier eher allgemein das Publikum angesprochen. Mit der Alliteration „Remake, Reboot, Reimaging“ wird dieser Eindruck noch verstärkt, da so direkt im ersten Satz der Videobeschreibung eine Art Rhythmus entsteht, die sowohl überschwängliche Begeisterung als auch eine thematische Nähe zum bzw. ein Interesse am Spielgegenstand suggeriert. Bei ‚Remake‘ (= neu machen, Neuverfilmung, Neuauflage, Neugestaltung) und ‚Reboot‘ (= Neustart) handelt es sich um gebräuchliche Wörter, die insbesondere in der Popkultur häufig verwendet werden. Das Wort ‚Reimaging‘ ist jedoch das Partizip I des Wortes ‚reimage‘. Im Oxford English Dictionary sind zu diesem Wort drei verschiedene Einträge zu finden: ein Eintrag zur allgemeinen Bedeutung des Wortes – „The action or process of forming a new or different mental or pictorial image. In later use chiefly: the reforming or altering of the image of a person, company, etc.“ –, ein Eintrag, der das Wort im Bereich der Optik verwendet, und ein Beitrag, der sich auf den Bereich ‚Computing‘ bezieht.

Anzunehmen ist, dass der Let’s Player die Videobeschreibung nutzt, um sich selbst zu inszenieren und sich als Experte in seinem eigenen Feld zu positionieren. Gleichzeitig wird durch die nicht personalisierte, begeisterte Sprechweise ein Gefühl von Gemeinschaftlichkeit erzeugt, das von allen Zuschauer:innen übernommen werden kann.

Die Videobeschreibung schließt im zweiten Satz mit einem Widerspruch an: „Doch dieses Game kommt eher wie ein TellTale Game daher“. Hier wird nach den euphorischen Worten in der ersten Zeile ein Erwartungsbruch deutlich. Denn anstatt über die Inhalte des Videos zu berichten, wird ein Vergleich zur Spieleentwicklerfirma Telltale⁷ hergestellt.⁸ Diese Firma hat neue Standards im Bereich des Adventure-Genres gesetzt. Was aus diesem Vergleich in der Videobeschreibung hervorgeht, sind ein geteiltes Vorwissen und eine Vormeinung (in Bezug auf Telltale Games), die innerhalb der Community vorhanden sind. Es wird eine (Fach-)Sprache gesprochen, die sich Personen, die nicht Teil der Gaming-Community sind,

⁷ Telltale Games ist eine Spielentwicklerfirma, die 2004 gegründet wurde. Ziel des Entwicklerstudios war es, das Adventure-Genre zu modernisieren. Dabei waren der größte Erfolg *THE WALKING DEAD* (2012). Im Jahr 2018 wurde bekannt gegeben, dass die Firma Telltale Games nur noch die wichtigsten Projekte abschließt und das Studio wurde geschlossen. 2019 wurde die Firma Telltale Games von LCG Entertainment aufgekauft. Sie hält die Markenrechte an einigen großen Medienverbänden wie *BATMAN*, *THE WALKING DEAD*, *THE WOLF AMONG US*. (vgl. Allgöwer 2018).

⁸ Hier kann es sich gleichzeitig um eine geteilte negative Konnotation handeln, da nicht alle Spieler:innen die Modernisierungen von Telltale im Bereich des Adventure-Genres als gelungen bewerten und mitunter kritisch sehen.

zunächst aneignen müssen. Der zweite Teil des zweiten Satzes endet mit den Worten „mit allen seinen guten und schlechten Seiten“. Hier wird bereits eine Bewertung des Spiels vorgenommen, wobei durch den Vergleich deutlich wird, dass sich diese Bewertung auf die Telltale Games und die KING'S QUEST-Reihe bezieht.

Der zweite Teil des Inhaltsblocks besteht wiederum aus einer Kurzzusammenfassung des Spielinhalts, hierbei steht insbesondere die Verwendung des Wortes ‚erzählt‘ im Zentrum, da es zweimal innerhalb eines Satzes genannt wird. Zu fragen wäre, warum *MrVenom* diesen Punkt so deutlich in den Vordergrund rückt. Das Adventure-Genre verfügt über eine hohe narrative Dichte (zur narrativen Dichte von Adventurespielen vgl. Abschnitt 2.2). Durch den Fokus auf das ‚Erzählen‘ wird ebendiese narrative Dimension in das Zentrum des Interesses gerückt. Dabei bliebe weiterhin zu fragen, ob es in das Interesse des Let's Players oder des Publikums gerückt wird. Im letzten Satz „Dabei gibt es Geschichten, die wir auch zum ersten Mal hören“ ist die Nutzung des Personalpronomens ‚wir‘ zentral für die Konstitution einer Community. Hier wird die Community direkt in der Videobeschreibung angesprochen und somit ein Teil der Inszenierung von *MrVenom*, damit lenkt er das Interesse der Community durch thematische Setzungen auf die narrative Dimension des Spiels.

Insgesamt wirkt die Beschreibung weniger wie eine Inhaltsangabe und mehr wie eine Spielbeurteilung, ein eigener Rezeptionseindruck zu diesem Spiel. Dabei werden bereits erste Diskurse (der Reboot, die Handlung etc.), die später im Video angesprochen werden, platziert und es findet hier eine Annäherung an das Spiel statt.

Da bei Videobeschreibungen standardmäßig – ähnlich einer Vorschau – nur die erste Zeile eingeblendet wird, bleibt offen, wie häufig Videobeschreibungen vor der Rezeption eines Videos gelesen werden und welchen Stellenwert diese bei den Zuschauer:innen einnehmen.

Memo: Nutzung von Fachvokabular

Der Let's Player nutzt in seiner Videobeschreibung bewusst Fachvokabular, wodurch er sich als Experte in seinem eigenen Feld positionieren kann. Im Gegensatz zu *Gronkh*, der in seinen Videos Fachvokabular oft erklärend einführt, nimmt *MrVenom1974* in der Videobeschreibung keine erklärende Position ein, sondern es wird von den Zuschauer:innen erwartet, dass diese mit dem genutzten Fachvokabular vertraut sind.

7.2 Vergebene Codes

In der induktiv-explorativen Analyse des Videos und der Kommentare wurden insgesamt 24 Codes vergeben. Dabei waren die Codes aus der ersten Fallanalyse leitend, da die Ergebnisse aus dieser anhand der zweiten Fallanalyse gestützt bzw. widerlegt werden sollten. Die Codes ergeben sich aus 207 codierten Stellen, wobei 178 Codierungen im Video vorgenommen und weitere 29 Codierungen in den Kommentaren angelegt wurden. Anders als in Fallanalyse I (vgl. Kapitel 6) wurden die Reaktionen der Community zusammen mit dem Video codiert, um die Interaktion und damit das Herausbilden der Let’s Player-Community stärker in den Fokus zu rücken und dadurch die verbindenden Elemente zwischen dem Video und den Kommentaren herauszuarbeiten. Dadurch konnte eine erste Theorie mit begrenzter Reichweite zu Beantwortung der Frage nach gemeinsamen Praktiken und der Konstitution einer Let’s Player-Community abgeleitet werden.



Abbildung 7.4 Codewolke. (Eigene Darstellung, Wortgröße angepasst an die Häufigkeit der vorgefundenen Codes, Subcodes sind vertikal dargestellt)

In der Wortwolke (vgl. Abb. 7.4) sind die Codes zu sehen, die bei der gesamten Analyse (Video und Kommentare) vergeben wurden. Dabei steht der Code in der Mitte, der am häufigsten codiert wurde. Es wird deutlich, dass in diesem Video *Direkte Ansprache des Publikums/Personalpronomen* im Zentrum steht. Da sich in der Analyse des ersten Falls (vgl. Kapitel 6) gezeigt hat, dass die Verwendung von Personalpronomina und eine direkte Ansprache des Publikums eine relevante Funktion für die Konstituierung der Community einnehmen, wurde in dieser zweiten Analyse auf diese Punkte besonders aufmerksam geachtet.

In den folgenden Tabellen (vgl. 7.1 und 7.2) sind die im Video und in den Kommentaren vorgefundenen Codes mit entsprechender Häufigkeit zu finden:

7.2.1 Codes im Video

Tabelle 7.1 Induktiv-explorativ vergebene Codes mit den dazugehörigen Subcodes im Video

Liste der Codes	Häufigkeit
Direkte Ansprache des Publikums/Personalpronomen	30
Fragen an das Spiel/Dialog mit dem Spiel	28
Interjektion/Onomatopoesie	25
Code: Bewertungen	19
• Subcode: Bewertungen (persönlich)	7
• Subcode: Spielinhalt	6
• Subcode: Gamedesign	3
• Subcode: Allgemein	3
Sarkasmus	19
Vergleich mit anderen Spielen/Publisherfirmen/Intermedialer Vergleich	15
Sprachliche Auffälligkeit	15
Kommentare zum Gameplay	13
Falsche Zuordnung	5
Vergleich zu älteren KQ-Teilen (Video und Kommentare)	4
Direkte Ansprache des Avatars/Dialog	3

7.2.2 Codes in den Kommentaren (vgl. Tab. 7.2)

Tabelle 7.2 Induktiv-explorativ vergebene Codes mit den dazugehörigen Subcodes in den Kommentaren

Liste der Codes	Häufigkeit
Kommentare zum Gameplay	16
Code: Bewertungen	15
• Subcode: Bewertung (persönlich)	8
• Subcode: Bewertung Preispolitik	2
• Subcode: Bewertung Gamedesign	2
• Subcode: Allgemein	3
Rückfrage	4
Unsicherheit	4
Vergleich zu älteren KQ-Teilen (Video und Kommentare)	4
Austausch über Spielinhalt	3
Drache	3
Intertextueller Vergleich	2
Unterforderung	1

7.3 Video

Das Video wurde chronologisch nach der ersten Fallanalyse codiert. Aus diesem Grund wurden Phänomene, die sich bereits in der ersten Analyse beobachten ließen, komparativ in diese Analyse einbezogen und die Daten unter diesem Blickwinkel kontextualisiert und reflektiert. Im Video ließen sich die folgenden Codes besonders häufig vorfinden (vgl. Abb. 7.5):

- *Direkte Ansprache des Publikums/Personalpronomen*
- *Fragen an das Spiel/Dialog mit dem Spiel*
- *Interjektion/Onomatopoesie*

Exemplarisch sollen nun die Codes analysiert werden, die mit besonders hoher Häufigkeit codiert wurden.



Abbildung 7.5 Codewolke der im Video codierten Codes. (Eigene Darstellung, Wortgröße angepasst an die Häufigkeit der vorgefundenen Codes, Subcodes sind vertikal dargestellt)

7.3.1 Code: Direkte Ansprache des Publikums/ Personalpronomen

Im Video wurde der Code *Direkte Ansprache des Publikums/Personalpronomen* mit 28 Codierungen am häufigsten codiert. Hierbei handelt es sich um jene Stellen im Video, an denen der Let's Player das Publikum direkt anspricht und Personalpronomina wie ‚wir‘, ‚ihr‘, ‚euch‘ etc. benutzt. Aus Fallanalyse I (vgl. Kapitel 6) haben sich die Beobachtungen ergeben, dass diese Ansprache beim Publikum scheinbar kommunikative Nähe erzeugt und teilweise zur Inszenierungspraxis und den Kommunikationsebenen⁹ (vgl. Abschnitt 8.1) von Let's Play-Videos gehört sowie zu einer Konstitution einer Let's Player-Community beiträgt.

Es ist zu vermuten, dass diese Inszenierungsstrategie auch in anderen Let's Play-Videos vorzufinden ist. Um zu prüfen, inwiefern diese Beobachtung zutrifft, wurde auf diesen Punkt in der zweiten Fallanalyse ein besonderes Augenmerk gelegt.

Memo (übernommen aus Abschnitt 6.4.1):

- Es gibt verschiedene Ebenen, aus denen sich ein Let's Play-Video zusammensetzt. Diese Ebenen sind nicht immer scharf voneinander zu trennen, aber sie sind stets wiederzuerkennen.
- Die Kommunikation auf den verschiedenen Kommunikationsebenen trägt zu einer gemeinschaftsbildenden Praxis innerhalb der Let's Player-Community bei.

⁹ Inwiefern diese Punkte miteinander zusammenhängen, wird am Ende der Fallanalysen zu diskutieren sein.

- Der bewusste Einsatz konzeptionell mündlicher Wortbeiträge trägt zu einem Eindruck von Nähe bei.
- Die vom Let’s Player geäußerten Wortbeiträge und Spielentscheidungen werden von der Community aufgegriffen und in den Kommentaren verhandelt. Dadurch entwickelt sich damit evtl. auch eine Gemeinschaft, die sich durch Insiderwissen um vom Let’s Player geäußerte Witze und Rückbezugnahmen konstituiert.

Beispiel 19:

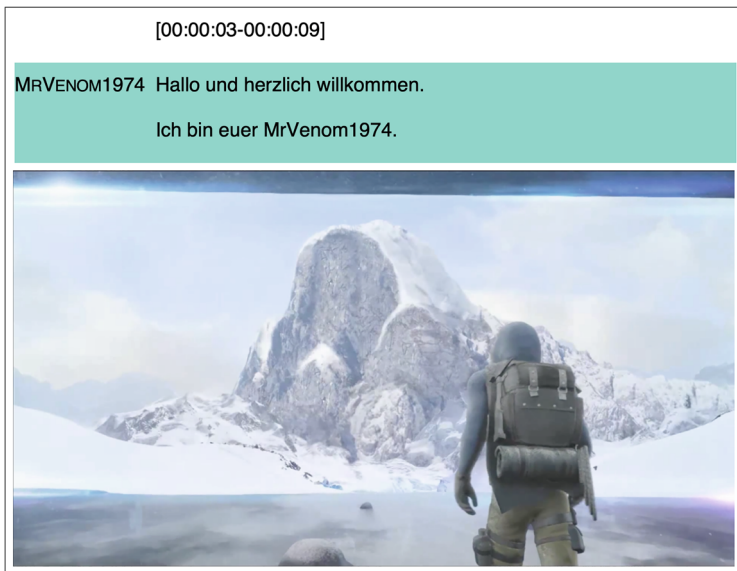


Abbildung 7.6 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

Das Video startet (vgl. Abb. 7.6). Auf dem Bildschirm ist die Anfangssequenz des Spieleherstellers (nicht der Beginn des Spiels) zu sehen: Eine wie ein Bergsteiger gekleidete Person mit Rucksack, Seil und Isomatte läuft von der rechten Seite in das Bild auf einen Berg zu. Die Bildfarbe ist in hellen Grau-, Blau- und

Weißtönen gehalten. Im Hintergrund ist zunächst ein Rauschen, anschließend eine beginnende Melodie zu hören. Aus dem Off erklingt eine männliche Stimme, die Zuschauer:innen begrüßt: „Hallo und herzlich willkommen.“

Interpretation:

Durch die Worte „Hallo und herzlich willkommen“ werden die Zuschauer:innen von *MrVenom1974* begrüßt. Da dieses ‚Begrüßen‘ ebenfalls im ersten Fall zu beobachten war, ist zu vermuten, dass es sich bei der Begrüßung dieser Videos um eine Art routineförmige Handlung handelt. Dieses Verhalten entspricht den Empfehlungen der YouTube Academy, wonach YouTube seinen Content-Creators dazu rät, Videos immer mit einer schon bekannten Begrüßung¹⁰ zu beginnen, damit ein Wiedererkennungswert erzeugt wird. Anschließend stellt sich der Let’s Player mit seinem Profilnamen *MrVenom1974* vor und spricht sein Publikum direkt mit dem Possessivpronomen ‚euer‘ an. Die Zuschauer:innen werden durch diese direkte Ansprache einbezogen. Durch die Verwendung des Wortes ‚euer‘ identifiziert sich der Let’s Player als ein Teil der Community und zeigt an dieser Stelle seine eigene Zugehörigkeit zu dieser an. Damit ist eine Kommunikation mit der Community auf Augenhöhe möglich. Diese findet hier auf der Kommunikationsebene II, nämlich auf der Ebene des Videos, in Richtung der Community statt. Dabei ist zu vermuten, dass es sich bei der Begrüßung und der Ansprache der Community um einen kommunikativen Akt und damit zugleich um eine gemeinschaftsstiftende Praxis handelt. Da auch *Gronkh* seine Community mit den immer gleichen Worten begrüßt, wird dieses explizite Wissen des YouTubers eingesetzt, um eine kanaleigene Community zu konstituieren.

¹⁰ *MrVenom1974* beginnt jedes Video mit den Worten „Hallo und herzlich willkommen, ich bin euer MrVenom1974.“

In einer Studie von Holly, Püschel und Bergmann, die die Beziehungen zwischen Fernsehen und Zuschauer:innen untersucht, wurde beobachtet, dass Zuschauer:innen auf Begrüßungen (beispielsweise ‚Guten Abend, meine Damen und Herren. Ich begrüße Sie zur Tagesschau‘) so reagieren, „als könnten die Fernsehakteure sie hören und verstehen; sie inszenieren Kommunikation“ (Holly, Püschel, Bergmann 2001, 59). Um an diesen Gedanken anzuschließen, kann davon ausgegangen werden, dass auch in Let’s Play-Videos durch das Begrüßen eine sprachlich-kommunikative Handlung ausgeführt wird, die zum einen eine Routine darstellt und zum anderen eine gemeinschaftsstiftende bzw. gemeinschaftsinitierende Praxis sein kann. Auf Kommunikationsebene II trägt sie dazu bei, die Kommunikationsebene III einzubeziehen.

Memo: Begrüßen

Ähnlich wie *Gronkh* begrüßt auch *MrVenom1974* seine Community. Durch das Schauen weiterer Videos auf den Kanälen konnte festgestellt werden, dass bei diesen immer ein gleicher Wortlaut gewählt wird, um die Zuschauer:innen zu begrüßen. Es ist zu vermuten, dass dies anschlussfähig an zwei Gedankengänge ist:

1. Das Begrüßen wird als Teil einer erfolgreichen Inszenierung wahrgenommen und auch von der YouTube Academy vorgeschlagen. Durch einen gleichbleibenden Wortlaut in der Begrüßung können sich die Zuschauer:innen auf das Video einstimmen. Die Begrüßung fungiert dann wie ein Intro in eine Serie und dient als wiederkehrendes Erkennungsmerkmal.
2. Gleichzeitig trägt eine gleichbleibende Begrüßung zur Herausbildung einer Let’s Player-Community bei: Die Zuschauer:innen können sich auf diese beziehen, sie stets wiedererkennen. Das aktive Ansprechen bzw. die Miteinbeziehung der Zuschauer:innen durch die Let’s Player holt diese aktiv in den Kreis der Let’s Player-Community hinein. Es handelt sich also um eine gemeinschaftsstiftende Praxis, die zur Medienpraktik Let’s Play-Video dazugehört.

Beispiel 20:

[00:00:43–00:01:45]

MRVENOM1974 Ihr werdet das sehen...

Ich spiel nämlich dieses Adventure mit einem Controller

Das ist kein Scherz ...

Ich habe extra ... guck mal grade ...

Ich glaub ich hab' extra jetzt Speicherplatz gelöscht.

Wunderbar, wir können also direkt loslegen (atmet hörbar ein)

Ihr seht auch schon, einer der ganz großen Kritikpunkte – Man hat
nur vier Speicherstände

[...]

Und da geht's los (3,0)

Ich bin mal gespannt, wie ihr die Grafik findet

Ichhhh ... weiß es noch nicht (lacht)

wenn ich ehrlich bin.



Abbildung 7.7 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

Das Bild lädt und das Spielmenü (vgl. Abb. 7.7) ist zu sehen. Es kann beobachtet werden, wie die Grundeinstellungen für das Spiel durchgeklickt werden. Anschließend wird das Spiel gestartet, der Bildschirm verändert sich von einer schwarzen Fläche hin zu einer Waldszenerie. Mittig ist ein Mann von hinten zu sehen, der sich einen Hut aufsetzt, an dem eine Feder befestigt ist. Er trägt einen roten Umhang und blickt einen Waldweg hinab, der von Gräsern begrenzt und von Wurzeln durchzogen ist. Im Hintergrund ist eine Melodie zu hören. Der Let's Player setzt ein: „Und da geht's los“. Im Anschluss gibt es eine Sprechpause von drei Sekunden, in denen eine Melodie zu hören ist.

Anschließend steuert der Let's Player den Avatar auf den Brunnen zu, der am Ende des Waldwegs zu sehen ist. Zeitgleich beginnt der Let's Player zu sprechen: „Ich bin mal gespannt, wie ihr die Grafik findet“ und nach einer Sprechpause von zwei Sekunden fügt er gedehnt an: „Ich weiß es noch nicht.“

Interpretation:

In dieser Szene wird das Hauptspiel gestartet. Zuvor hat der Let's Player seinen Zuschauer:innen die Speicherfunktionen erklärt und seine Zweifel bezüglich des Spielens mit dem Controller (im Vergleich zum Spielen mit Maus und Tastatur) implizit durch die Wortwahl „das ist kein Scherz“ zum Ausdruck gebracht. Im Anschluss daran formuliert *MrVenom1974* einen Kritikpunkt am Spiel, wenn er auf die Speicherstände eingeht. Hier wird er zum ‚Commentator‘, der das Spiel einordnet und Lob oder, wie in diesem Fall, Kritik zum Ausdruck bringt.

Das Spiel wird gestartet. Nach den Ausführungen vor dem Spielstart ist zu erkennen, dass der Let's Player hier mit einer gewissen Skepsis an das Spiel herangeht, die durch die Formulierung, dass er sich in Bezug auf die Grafik noch nicht ganz sicher sei, auch explizit zum Ausdruck gebracht wird. Diese Skepsis wird den Zuschauer:innen durch den Sprecherkommentar „Ich bin mir noch nicht so sicher“ vermittelt. Analoges geschieht darüber hinaus durch Formulierungen wie „Ich bin mal gespannt wie ihr die Grafik findet“ und seine Antwort „Ich weiß es noch nicht“. Die implizite Frage an sein Publikum, wie dieses die Grafik finde, beantwortet er für sich selbst, dass er es noch nicht wisse. Dabei wird zunächst eine Gemeinschaftlichkeit erzeugt, indem die Zuschauer:innen direkt angesprochen werden. Anschließend kommt die eigene Interpretation zum Ausdruck. Es bleibt zu fragen, ob sich Zuschauer:innen, die Skepsis von *MrVenom1974* teilen, durch diese Kommunikation eher einbezogen fühlen oder ob nicht auch bestimmte Teile der Community, nämlich jene, die die Grafik gut finden, verunsichert werden. In den Kommentaren findet sich allerdings von Seiten der Community kein Verweis auf dieses Thema.

Abschließend wird mit dem Kommentar „wenn ich ehrlich bin“ deutlich, dass er hier von sich spricht. Dabei sind mehrere Interpretationsmöglichkeiten denkbar. Zum einen könnte damit transportiert werden, dass er hier ‚ganz besonders ehrlich‘ ist, was die Frage aufwerfen könnte, ob er oder andere Let’s Player nicht immer ehrlich sind und manchmal in Let’s Plays evtl. auch die Grafik besser oder schlechter bewerten, als sie sie persönlich einschätzen. Zum anderen könnte es sich hierbei um einen ‚Authentizitätsmarker‘ handeln, also dass insbesondere durch die Phrase ‚wenn ich ehrlich bin‘ ein Moment sichtbar wird, in dem der Let’s Player seine eigene Meinung zum Ausdruck bringt und nicht inszeniert; so würde er durch die Verwendung der Floskel auf höfliche Weise Kritik äußern. Durch diese Momente könnte bei der Community ein Eindruck von Nähe entstehen, weil sie ungestellt wirken.

Memo: Rolle des Let’s Players vs. Authentizität

In dem Moment, in dem der Let’s Player seine eigene Meinung zum Ausdruck bringt und dies mit den Worten ‚wenn ich ehrlich bin‘ auf phonischer Ebene markiert, entsteht eine Art Bruchstelle. Die Betonung dieser Aussage lässt zum einen deutlich werden, dass er seine Rolle als Let’s Player auf Kommunikationsebene II (Let’s Play-Ebene) ernst nimmt, aber vielleicht zwischen sich als Kommentierendem und sich als Spieler unterscheidet und hier in einen inneren Konflikt mit sich selbst gerät, was ein Let’s Player sagen kann bzw. sollte. Damit würde ein Rollenkonflikt sichtbar werden, der zwischen Inszenierung des Let’s Play-Videos (und der damit verbundenen Rolle als Kommentator und Let’s Player) und seiner eigentlichen Person besteht. Hier scheint es also einen Unterschied zwischen dem (selbstinszenierten) Let’s Player und der Privatperson zu geben, der ggf. unter dem Begriff der Authentizität gefasst werden kann.

Beispiel 21:

[00:03:41–00:03:57]

MRVENOM1974 Joar, weiß ich jetzt noch nicht, ob das jetzt
State-of-the-Art-Grafik ist, aber wir
gehen mal einfach weiter.



Abbildung 7.8 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

MrVenom1974 navigiert Graham durch den Brunnen in die Höhle (vgl. Abb. 7.8). Die Höhle ist in Graublau-Tönen gehalten und Graham läuft über den felsigen Boden. Im Hintergrund sind das Rauschen von Wasser und eine Hintergrundmelodie zu hören. *MrVenom1974* kommentiert die Szene mit einer Interjektion „Hmm“ und schließt an mit einem Kommentar „Joar, ich weiß jetzt noch nicht, ob das jetzt State-of-the-Art-Grafik ist, aber wir gehen mal weiter“.

Interpretation:

In dieser Szene wird erneut über die Grafik des Spiels gesprochen, dementsprechend könnte an dieser Stelle davon ausgegangen werden, dass es sich um eine Themensetzung des Let's Players handelt. Dabei ist zu vermuten, dass die Grafik von Spielen ein Hauptanliegen des Kanals ist, da es sich um einen Retro-Kanal handelt und *MrVenom1974* dies wiederholend thematisiert. Wie im vorherigen Beispiel, in dem *MrVenom1974* die Zuschauer:innen direkt angesprochen und nach der Meinung zur Grafik gefragt hat, stellt er an dieser Stelle die Grafik erneut in das Zentrum seiner Kommentierung. Nun spricht er jedoch nicht die Community direkt an, sondern agiert auf Kommunikationsebene II, indem er sich („weiß **ich** jetzt auch nicht“) fragt, ob diese grafische Umsetzung des Spiels nun State-of-the-Art-Grafik sei. Hier schwingt eine Sprechweise mit, die in der Games-Branche/Wirtschaft üblich ist, wenn Spiele nach dem State-of-the-Art-Status befragt werden. Hierbei handelt es sich um die implizite Frage, ob es sich um den neuesten Stand der Entwicklung bzw. der technischen Möglichkeiten handelt. Die Grafik, die für das KING'S QUEST-Spiel vom Entwicklerstudio umgesetzt wurde, muss jedoch nicht zwangsläufig den neuesten Entwicklungen auf dem Markt entsprechen, vielmehr wird bei der Produktion von Spielen darauf geachtet, welche technischen Möglichkeiten zur Verfügung stehen, um ein angemessenes und erwünschtes Ergebnis zu erreichen. Dabei spielen insbesondere Fragen nach der Rechenkapazität und Geschwindigkeit eine Rolle. Das Design des Spiels wurde auf eine bestimmte Stilrichtung (disneyesk, eher in Richtung eines Animationsfilms) hin entwickelt. Die Gegenfrage an den Let's Player wäre dementsprechend, welche Erwartungen er an dieser Stelle an das Design des Spiels hatte.

Er beendet seinen Satz mit: „wir gehen einfach mal weiter“. Hier wird erneut explizit das Publikum angesprochen. Durch die Verwendung des Personalpronomens ‚wir‘ wird – ähnlich wie schon bei *Gronkh* – ein Moment der Kommunikation zwischen den Zuschauer:innen und dem Let's Player erzeugt. Es ist auffällig, dass in der Kommentierung schnell von der Kritik am Spiel hin zu einem Sprechen zur Gemeinschaft gewechselt wird. Dabei wird an dieser Stelle jedoch nicht, wie im vorherigen Beispiel, bei der Kommunikation die Community direkt angesprochen, sondern es wird die Kritik geäußert und anschließend die Community beim ‚Weitergehen‘ wieder mitgenommen. Hier scheint also eher ein Aushandlungsprozess in Form eines inneren Monologs/lauten Denkens sichtbar zu werden, so entsteht ein Moment, in dem der Let's Player beim Denken beobachtet werden kann, die Gedanken des Let's Players werden verbalisiert.

Memo: Kommunikationsebenen

In diesem Beispiel wird sichtbar, dass der Let’s Player durch seine Kommentierung bestimmte Themen auf Kommunikationsebene II setzen kann. Es wird ein Aushandlungsprozess sichtbar, der sich mit der Grafik des Spiels beschäftigt, diese verbal bewertet und somit zum Gegenstand des Videos macht. Dies entspricht den Überlegungen aus der ersten Fallanalyse (vgl. Schlüsselkategorie Kommunikationsebenen, Abschnitt 6.5). Es wird, wie von Venus beschrieben, ein „Thinking-aloud“-Moment (Venus 2017) sichtbar, in dem der Let’s Player seine Gedanken verbalisiert. Durch das Äußern der eigenen Gedanken wird ein Aushandlungsprozess transparent gemacht. Als wiederkehrendes Element in Let’s Play-Videos scheint dieses Äußern der eigenen Gedanken eine Funktion zu übernehmen und ist somit ggf. ein Teil der Medienpraktik. Das Verbalisieren der eigenen Gedanken könnte entweder unterhaltend oder informativ sein oder beides und ist somit ein Teil der Performance des Let’s Play-Videos.

Kommunikationsebene I (Spiel) stellt den Gegenstand, über den gesprochen wird. Dabei findet der Aushandlungsprozess über das Spiel jedoch auf Kommunikationsebene II statt und wird von der Community (Kommunikationsebene III) nicht erneut aufgegriffen.

7.3.2 Code: Fragen an das Spiel/Dialog mit dem Spiel

Innerhalb des Videos wurde der Code *Fragen an das Spiel* 30-mal codiert. Davon entfallen drei Codierungen auf den Subcode *Direkte Ansprache des Avatars/Dialog*. Ebenso wie in der Fallanalyse I finden sich auch in diesem Video immer wieder Stellen, an denen der Let’s Player in eine Art Dialog mit dem Spiel tritt. Folgend soll nun das Augenmerk auf ebendiesen Stellen im Video und deren Analyse liegen.


Beispiel 22:

[00:05:27–00:05:50]

GRAHAM Die Höhle war vollgepackt mit Eimern, Butterfässern und Betten – der Anblick kam mir irgendwie vertraut vor.

MRVENOM1974 Wenn ich ehrlich biin ... mir noch nicht so wirklich ... (2) okay ... (2,0)

Was zur Hölle ist das? sie noch nicht ganz aber ...



Die Höhle war vollgeseckt mit Eimern, Butterfässern und Betten - der Anblick kam mir irgendwie vertraut vor.

Abbildung 7.9 Abbildung und Transkript aus MAXQDA**Beschreibung:**

Die Szene startet mit einem Blick auf einen großen Stapel Unrat, über den es eine Kamerafahrt gibt (vgl. Abb. 7.9). Der alte Graham beginnt zu sprechen. Währenddessen sehen die Zuschauer:innen, wie sich das Bild verändert. Eine Hintergrundmelodie beginnt und das gesamte Bild wackelt – eine Einstellung, die immer dann zu sehen ist, wenn der Drache in der Nähe ist. Nachdem Graham zu Ende gesprochen hat, beginnt der Let's Player damit, den jungen Graham durch die Szenerie zu steuern, er läuft hin und her und scheint etwas zu suchen. Dabei kommentiert er das Geschehen damit, dass ihm der Anblick „noch nicht so“ vertraut vorkommt. Zwischen den Wortäußerungen sind immer wieder Sprechpausen.

Interpretation:

In dieser Szene spricht der alte Graham, der hier einen Bezug zu den früheren Spielteilen herstellt, in denen es ebenfalls Eimer, Betten und Butterfässer gab. Diese gesamte Sequenz spielt sich auf Kommunikationsebene I, innerhalb des Spiels, ab.

Auf Kommunikationsebene II, der des Let's Players, positioniert sich *MrVenom1974* zu Grahams Aussage. Er scheint sich hier erinnern zu wollen und antwortet auf Grahams Äußerung mit den Worten: „Wenn ich ehrlich bin ... mir noch nicht so wirklich“. Erneut sagt der Let's Player „Wenn ich ehrlich bin ...“. *MrVenom1974* hat bereits in Beispiel 20 die Formulierung „wenn ich ehrlich bin“ gewählt. In Beispiel 20 war eine der Interpretationen, dass es sich dabei um einen Authentizitätsmarker handeln könnte. *MrVenom1974* grenzt sich durch seine Aussage vom Spiel und der damit verbundenen Kommunikationsebene ab, er kann den Verweis jedoch nicht deuten und keine Beziehung herstellen. Es ergibt sich die Frage danach, warum es dem Let's Player scheinbar immer wieder wichtig ist, sein ‚Ehrlichsein‘ besonders hervorzuheben. Eine alternative Deutungsmöglichkeit wäre es, dass es sich hier um ein unbewusst eingesetztes Lückenfüller-Wort (ähnlich wie ‚ähhhm‘) handelt.

Durch den zweiten Teil des Kommentarbeitrags „mir noch nicht so wirklich“ wird deutlich, dass der Let's Player an dieser Stelle den Verweis auf frühere Spielversionen nicht nachvollziehen bzw. sich nicht erinnern kann. Dieser Eindruck wird durch die Sprechpausen verstärkt, die sich an diese Äußerung anschließen. Während er auf der Bildebene suchend den Avatar steuert, versucht er scheinbar zu verstehen, was dieser (1.) auf der Spielebene tun muss und (2.) welche Anspielung hier gemeint ist. Diese gesamte Kommunikation spielt sich auf Kommunikationsebene II ab. Dabei wird sichtbar, dass Kommunikationsebene I in sich abgeschlossen ist. Der alte Graham kann hier seine Erinnerungen äußern, jedoch verpuffen die intertextuellen Verweise, wenn die Spielenden diese nicht verstehen können.

Memo: Kommunikationsebenen und Abgrenzungshandlungen

In Beispiel 20 und auch in diesem Beispiel 22 grenzt sich der Let's Player durch die Formulierung ‚wenn ich ehrlich bin‘ von der Kommunikationsebene I (dem Spiel) ab. Während auf Kommunikationsebene I das Spiel, repräsentiert durch die Wortbeiträge Grahams, vorangetrieben wird und Bezüge zu den älteren Spieletiteln der KING'S QUEST-Reihe hergestellt werden, wird auf Kommunikationsebene II durch den Let's Player sichtbar, dass diese nicht ‚gelesen‘ werden können. Dieses Unverständnis bringt der Let's Player durch die Wahl des Wortes ‚ehrlich‘ zum Ausdruck. Er ist ehrlich (mit sich selbst und dem Publikum), dass er die Bezüge nicht versteht. Damit grenzt er sich an dieser Stelle stark vom Spiel ab. Jedoch folgt aus dieser Abgrenzung keine Frage in Richtung der Community, vielmehr verbleibt diese Abgrenzungshandlung auf Ebene II.

Beispiel 23:

[00:05:50–00:06:57]

GRAHAM	So bequem das Bett auch war, es war der falsche Zeitpunkt um dort zu verweilen.
MRVENOM1974	Toll, und was soll ich da jetzt mit? Soll ich da jetzt langgehen, oder was?
GWENDOLYN	Moment Mal, Opa. An den Teil der Geschichte erinnere ich mich nicht. Betten die von Stalaktiten hingen?
GRAHAM	Dazu kommen wir noch, Gwendolyn, keine Sorge. Also wo war ich? Ach ja ... Während ich den Fluss aus rumpelnden Betten durchschritt, fürchtete ich, die Quelle dieses ohrenbetäubenden Windes zu kennen. (2,0)
MRVENOM1974	Ich kenne es noch nicht, also kommt mir nicht so ganz in den Sinn. Und ich habe alles, was am KING'S QUEST ist, gespielt, sogar Maske der Ewigkeit. (2,0) Ja, ihr könnt mich jetzt auslachen in den Kommentaren. (4,0)

Moment Mal, Opa. An den Teil der Geschichte erinnere ich mich nicht. Betten, die von Stalaktiten hingen?

Abbildung 7.10 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

Diese Szene knüpft direkt an die vorherige an. *MrVenom1974* ist mit seinem Avatar weiterhin in der Höhle unterwegs (vgl. Abb. 7.10), in der Betten von der Decke hängen und durch die ein Rinnsal fließt, durch das er läuft. Im Hintergrund ist eine Melodie zu hören, das Farbsetting in nach wie vor in Grau-, Blau- und Grüntönen gehalten. Die Betten, die von oben herabhängen, schwingen die gesamte Zeit und die Melodie klingt dringlich und ein wenig bedrohlich. Zunächst sehen die Zuschauer:innen, wie sich Graham im Bett verstecken will, worauf der alte Graham den Spieler ermahnt, dass es der falsche Zeitpunkt sei, um sich in das Bett zu legen. Daraufhin kommentiert der Let’s Player das Geschehen und adressiert die Frage, wohin er nun gehen solle. Anschließend ist Gwendolyn zu hören, die eine Nachfrage in Bezug auf die Betten an den alten Graham richtet. Dieser antwortet ihr, dass er dazu an späterer Stelle noch kommen wird, und deutet an, die Quelle des ohrenbetäubenden Windes zu kennen. Wie in der vorherigen Szene antwortet *MrVenom1974* darauf, dass ihm das nicht bekannt vorkomme und er sogar „Maske der Ewigkeit“ gespielt hätte. Anschließend fügt er hinzu, dass die Zuschauer:innen, angesprochen durch „ihr“, ihn dafür „in den Kommentaren“ auslachen können.

Interpretation:

In der vorliegenden Szene wird viel Inhaltliches von Seiten der Spielcharaktere transportiert (Kommunikationsebene I). Auffällig ist jedoch, dass der Let’s Player hier immer wieder in eine Art Dialog mit dem Spiel bzw. mit den Spielcharakteren Graham und Gwendolyn tritt. Dies tut er erstmalig, nachdem der alte Graham den Spieler auffordert, sich nicht in das Bett zu legen, da dafür die Zeit fehle. Im Gegensatz zu anderen Stellen im Spiel, an denen sich der Avatar des jungen Grahams im Bett verstecken muss, um der Gefahr zu entkommen, die vom Drachen in der Höhle ausgeht, ist dies hier nicht nötig. Der Let’s Player antwortet darauf „Toll, und was soll ich da jetzt mit? Soll ich da jetzt langgehen, oder was?“ Der erste Teil der Antwort wirkt entnervt. Dieser Eindruck entsteht durch die Formulierung „Toll“, „was zunächst positiv konnotiert ist (,das hast du toll gemacht‘, ,eine tolle Leistung‘). Durch die anschließende Formulierung und Betonung „und was soll ich da jetzt mit“ verdreht sich diese erste Wortäußerung jedoch und der Eindruck eines ironischen Sprechaktes entsteht, der auch in die Richtung eines ‚vorwurfsvollen‘ Sprechens gedeutet werden könnte. Anschließend formuliert der Let’s Player die Frage „Soll ich da jetzt langgehen oder was?“ Auch hier wird eine umgangssprachliche Ausdrucksform gewählt, die durch die Frage „oder was?“ beendet wird. Auf Kommunikationsebene II, auf der das gesamte Gespräch stattfindet, wird eine (rhetorische) Frage an das Spiel, d. h. in Richtung der Kommunikationsebene I, formuliert. Diese kann nicht vom Spiel beantwortet werden, der Let’s Player

muss die Spielhandlung ausprobieren, wenn er im Spiel vorankommen möchte. Die Kommentierung ist durch einen konzeptionell mündlichen Sprachgebrauch geprägt. Der besonders umgangssprachliche und ironische Kommentierungsstil ist hier ein Teil der Inszenierungspraxis, der sich in den Wortäußerungen von *MrVenom1974* immer wieder finden lässt. Während jedoch in Fallanalyse I die Kommentierungen von *Gronkh*, die ebenfalls deutlich nächsprachlich waren, bei den Zuschauer:innen eher ein Gefühl von Nähe und Humor erzeugt haben, wird hier durch die Betonung und das konsequente Infragestellen des Spiels ein Gefühl von Ironie erzeugt. Ironie „gehört zu den Techniken des Komischen“ (Calpestrati 2021, 47), die „sowohl in mündlicher als auch in schriftlicher Kommunikation mit mindestens zwei Interagierenden und einer Zielperson auftritt, an die sich die ironische Kommentierung richtet“ (ebd.). In Medienformaten wie Talkshows übernimmt Ironie eine Unterhaltungsfunktion, indem Formen der nicht ernsthaften bzw. Scherzkommunikation durch die Moderation beim Publikum zu Freude und Erheiterung führen können (vgl. ebd.).

In einem kommunikativen Kontext wie dem von Talkshows dient Ironie nicht nur als Strategie zur Ko-Konstruktion der Interaktion zwischen den in die Kommunikation involvierten Gesprächspartner [sic], sondern sie wirkt auch auf die Parteien, die nicht direkt an dem Gespräch teilnehmen, aber an der Sendung beteiligt sind und auf unterschiedliche Weise in die Kommunikation involviert sind, i. e. [id est, das heißt, A. M.] das Publikum im Studio und die Zuschauer zu Hause. (Ebd.)

Diese Überlegungen zugrunde legend könnte der Let's Player *MrVenom1974* Ironie an dieser Stelle einsetzen, um zwei Funktionen zu erfüllen:

1. Eine Abgrenzung in Richtung des Spiels: Eine ironische Kommentierung des Geschehens kann den Eindruck erwecken, dass der Let's Player das Spielgeschehen anders einschätzt und die dargestellte Situation in Fragefragung stellt. Damit grenzt er sich vom Spielgeschehen ab und gibt sich hier nicht dem Spielerlebnis und der Immersion hin.
2. Durch die ironische Wortäußerungen kann der Let's Player selbst sichtbar werden und gleichzeitig als ‚Entertainer‘ fungieren. Die Kommentierung trägt dazu bei, eigene Meinungen auszuformulieren und diese auch zu verbalisieren und somit auf Kommunikationsebene II sichtbar zu werden. Damit trägt eine ironische Kommentierung dazu bei, eine Interaktion mit den Zuschauer:innen ‚vorzutäuschen‘ und sie so mit einzubeziehen. Damit würde dieses Verhalten ebenfalls wie bei *Gronkh* zu einer Herausbildung einer eigenen Let's Player-Community beitragen.

Anschließend entwickelt sich ein Dialog zwischen dem alten Graham und Gwendolyn. Graham beendet diesen Dialog damit, dass er feststellt, „die Quelle des ohrenbetäubenden Windes zu kennen“. Hierbei scheint der alte Graham erneut einen intertextuellen Verweis auf die vorherigen Spieleteile zu geben. Abermals kann der Let’s Player diesen Verweis nicht einordnen und kontextualisieren, dies wird durch die Worte „Ich kenne es noch nicht, also mir kommt nicht so ganz in den Sinn“ deutlich. Durch diese Äußerung wird sein eigener Expertenstatus in Frage gestellt.

Indem er die Logik bzw. die Machart des Spiels hinterfragt, scheint *MrVenom1974* seinen Expertenstatus wiederherstellen zu wollen. Dies funktioniert aber nur bedingt, da er die Referenz trotzdem nicht versteht. Anschließend wird dieses Spannungsmoment dadurch aufgelöst, dass er klar in Richtung der Kommunikationsebene III, der Community, kommuniziert, wenn er sagt, „[i]hr könnt mich jetzt auslachen, in den Kommentaren“. Mit dem Personalpronomen ‚ihr‘ spricht er seine Community direkt an. Er hätte an dieser Stelle auch die Möglichkeit gehabt, die Community einzubeziehen und nach ihren Gedanken und Erfahrungen zu fragen, entscheidet sich jedoch an dieser Stelle dazu, (erneut) sarkastisch damit umzugehen und seine Community aufzufordern, ihn in den Kommentaren auszulachen. Dies drückt implizit seine Erwartungshaltung aus, dass sein Expertenstatus in der Community durch sein Nichtwissen verloren geht und er wegen dieser Diskrepanz zwischen Rollenanspruch (er ist der Experte) und Realität (er kann sich an nichts erinnern) ausgelacht wird. Es entsteht der Eindruck, dass er sich damit von seiner Community abgrenzt und zwischen ‚ich‘ und ‚ihr‘ unterscheidet. Hier wird eine Hierarchie zwischen den Kommunikationsebenen deutlich. Der Let’s Player setzt Themen (ironisch, durch das Infragestellen des Spiels), während die Community erst zeitlich versetzt die Möglichkeit hat, auf diese zu reagieren. Die Kommunikationsebenen sind also per se hierarchisch, ein Abhängigkeitsverhältnis zwischen den Kommunikationsebenen zeichnet sich ab.

Memo: Kommunikationsebenen, Abgrenzungshandlungen und Hierarchisierungen

In diesem Beispiel wurden zwei große thematische Blöcke herausgearbeitet: zum einen die Verwendung von Ironie als gemeinschaftsstiftende Praktik und zum anderen die Hierarchisierung zwischen den Kommunikationsebenen.

Die Verwendung von ironischer nächsprachlicher Kommunikation könnte auch als Abgrenzungshandlung zum Spielgeschehen gelesen werden, die zu einer Stärkung der eigenen Kommunikationsebene II beiträgt und den Let's Player dadurch in Erscheinung treten lässt. Diese Praktik (ironische Kommentierung) trägt auch zu dem Eindruck bei, dass es verschiedene Hierarchien und Kommunikationsrichtungen zwischen den Kommunikationsebenen gibt. Während auf Kommunikationsebene I das Spiel bestimmte Themen (narrativ, ludisch, ludonarrativ) vorgibt, kann der Let's Player auf Ebene II zu diesen Stellung beziehen, ihnen zustimmen, widersprechen, eigene Gedanken dazu äußern. Dabei bedient er sich bestimmter kommunikativer Praktiken. Die Zuschauer:innen können auf Kommunikationsebene III ebenfalls Stellung zu diesen Themen beziehen, müssen sich jedoch der medienimmanenten Struktur des Let's Play-Videos bzw. der vorgegebenen Plattformstruktur von YouTube unterwerfen.

Beispiel 24:**Beschreibung:**

Die Zuschauer:innen sehen, wie *MrVenom1974* den jungen Graham auf einem Weg durch die Höhle navigiert (vgl. Abb. 7.11), im Hintergrund ist eine Melodie zu hören. Währenddessen kommentiert der Let's Player das Spielgeschehen mit den Worten „Hier rumlaufen“, es entsteht eine Pause von zwei Sekunden, in denen die Zuschauer:innen Graham durch die Höhle laufen sehen. Anschließend kommentiert *MrVenom1974* „Muss ich nicht irgendwie zum Drachen nach unten? Oder ...“. Am Ende des Weges ist eine Vorrichtung aufgebaut, in die ein Drehkreuz, eine Kurbel eingebaut werden muss. Dieses Drehkreuz liegt direkt vor dieser Vorrichtung. Letztere kommentiert der Let's Player mit der Frage „Gibt's hier irgendein Plot?“.

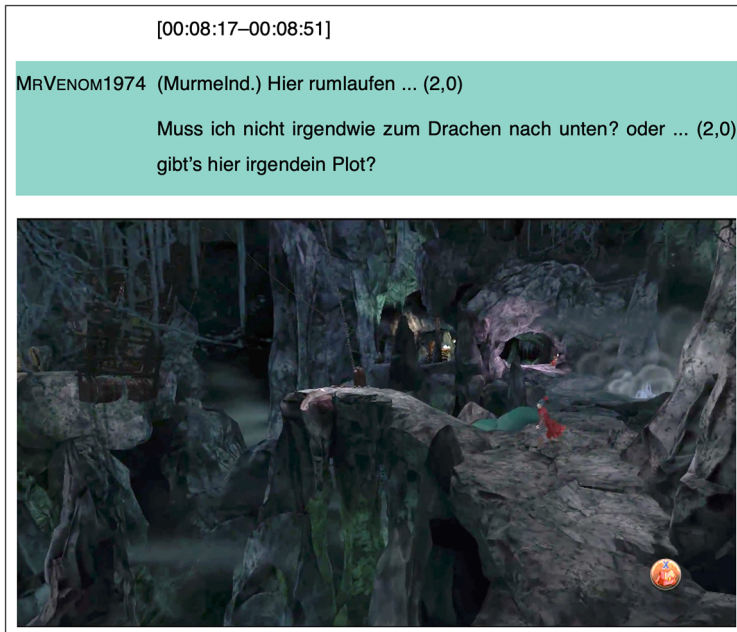


Abbildung 7.11 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Interpretation:

Zunächst erscheint der Let's Player in dieser Szene ziellos und unzufrieden, was durch das Murmeln zu Beginn dieser Sequenz zum Ausdruck gebracht werden könnte. Dieser Eindruck wird durch den Kommentar „Hier rumlaufen“ verstärkt. Die anschließende Frage, ob er „nicht irgendwie zum Drachen nach unten“ muss, verdeutlicht, dass er zu verstehen versucht, was er in dieser Spielsequenz tun muss. Dies ist eine entscheidende Stelle, da hier der Rezeptionsdurchlauf klar vorgegeben ist. Kurz vorher wird im Spiel erklärt, dass der Zauberspiegel vom Drachen geholt werden muss. Es gibt nur einen Weg, um an diesen Spiegel zu kommen, und dieser wird durch das Spiel vorgegeben. Die anschließende Frage des Let's Players, ob das Spiel einen Plot habe, lässt vermuten, dass er noch nicht verstanden hat, was er

an dieser Stelle¹¹ tun muss, bzw. dass er das Spielgeschehen in Frage stellt. Eine andere Möglichkeit wäre es, dass er hier den Terminus ‚Plot‘ im Metagaming-Sinn anwendet: ‚Ist hier noch etwas zu tun, bevor der Weg nach unten frei ist?‘. Auffällig ist, dass *MrVenom1974* die narrative und die ludologische Ebene vermischt: Das Wort ‚Plot‘ ist eher im narrativen Sinne zuhause. Wenn also ein vermeintlich zu lösendes Rätsel als ‚Plot‘ bezeichnet wird, ist das eine ungewöhnliche Benennung. Dies wiederum spricht gegen seinen Expertenstatus (den er ja auch selbst im Video immer wieder in Frage stellt). Sein Spielverständnis scheint eher von einem mechanischen Vorankommen geprägt zu sein, weniger von einem Fortgang der Narration. Das bildet gerade im Vergleich mit *Gronkh* einen großen Kontrast: Dieser stellt sich weniger direkt als Experte hin (sondern eher als jemand, der das Spiel aus nostalgischen Gründen spielt) und kann sich im Gegensatz zu *MrVenom1974* an die alten Spiele erinnern (oder kommentiert nicht, wenn er das nicht tut). Seine Faszination bezieht sich eher auf die Narration als auf das Gameplay und er gibt sich der Immersion in das Spielgeschehen hin, während *MrVenom1974* das gar nicht tut, sondern sarkastisch-kritisch Distanz wahrt.

Diese Äußerung lässt erneut den eigenen Expertenstatus des Let’s Players fragwürdig erscheinen. Dies eröffnet die Anschlussfrage danach, ob der Let’s Player sich selbst als Experte wahrnimmt oder ob er an dieser Stelle mehr ‚Player‘, also Spieler eines Spiels, ist, dessen Rezeptionsprozess mit allen Fragen und Verwirrungen die Zuschauer:innen mitverfolgen können. Die Rückfragen und Irritationsmomente, die durch das Spiel beim Spieler erzeugt werden, können auch einen Authentizitätsmarker darstellen und ihn für seine Community nahbar machen.¹²

Eine andere Lesart wäre es, *MrVenom1974* zu unterstellen, dass er dieses Moment als Teil seiner Inszenierungsstrategie nutzt und zum Ausdruck bringt, was seine Zuschauer:innen denken könnten. Indem er sich in sein Publikum hineinversetzt, Fragen stellt und damit direkt oder indirekt sein Publikum auffordert, Kommentare zu schreiben, könnte er Hierarchien abflachen, sich auf Augenhöhe begeben und somit durch die Inszenierung einer Face-to-Face-Situation Gemeinschaftlichkeit herstellen.

¹¹ In Spielen gibt es immer wieder Momente, in denen die Spieler:innen nicht genau wissen, wie es weitergeht. Das gehört zum Adventure-Genre dazu, dieses soll durch das Lösen von Rätseln eine Art Knotelei darstellen.

¹² Beispielsweise indem sich die Zuschauer:innen mit den Problemen selbst identifizieren können und nun sehen, dass auch andere Spieler an gewissen Stellen zunächst irritiert sind.

7.3.3 Code: Interjektion/Onomatopoesie

In der Videoanalyse wurde der Code *Interjektion/Onomatopoesie* 25-mal und damit am dritthäufigsten vergeben. Unter diesem Code wurden sprachliche Laute gefasst, die immer wieder im Video vorkommen. Da diese Auffälligkeiten ebenfalls im Video bei *Gronkh* (vgl. Abschnitt 6.3.1) häufig auftraten, erscheint eine in Teilen komparative Analyse dieses Phänomens an dieser Stelle gewinnbringend.

Beispiel 25:

[00:02:46–00:03:04]

GRAHAM	Die verlorenen Wünsche waren nicht, was ich suchte.
MRVENOM1974	Aiaiaiai ... Hab' dich mal nie so



Abbildung 7.12 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

Der junge Graham ist am Seil nach unten in den Brunnen hinabgeklettert (vgl. Abb. 7.12). Angekommen am Brunnengrund findet er Goldmünzen und im Bildausschnitt hinten rechts ist eine Matratze zu sehen. An dieser Stelle muss von den Spieler:innen selbstständig erkundet werden, wie das Spiel weitergespielt werden

kann. Der alte Graham gibt jedoch, nachdem die Spieler:innen versucht haben, die Münzen aufzuheben, einen Hinweis: „Die verlorenen Wünsche waren nicht das was ich [Graham, A.M.] suchte.“ Die Goldmünzen, die am Boden liegen, sind die Wünsche, auf die der alte Graham hier Bezug nimmt.

Interpretation:

Der Let's Player setzt, direkt nachdem der alte Graham zu hören war, ein und kommentiert das Spielgeschehen mit den Worten „Aiaiai...“. Anschließend sagt *MrVenom1974* „hab' dich mal nie so“. Die Betonung im Video ist hier unklar, anstatt ‚nicht‘ zu sagen, wird die Endung verschluckt. Der gesamte Kommentar wirkt an dieser Stelle ironisch konnotiert. Dies passiert zum einen durch die Aussage „Aiaiaiai...“, die an dieser Stelle klingt, als würde sie ‚von oben herab‘ in Richtung des alten Graham (also der Kommunikationsebene I) geäußert. Dies deckt sich mit den Beobachtungen aus einem vorangehenden Spielabschnitt,¹³ der an dieser Stelle zur besseren Nachvollziehbarkeit mit aufgenommen wird (vgl. Abb. 7.13):

GRAHAM	Ich war seit Jahren nicht mehr dort gewesen, doch es war der letzte Ort, wo ich suchen konnte.
MRVENOM1974	Danke alter Mann, danke alter Mann. Wer schon ein bisschen was vom Trailer gesehen hat, der weiß eh.. wer glaube der <u>alte Mann</u> ist und, eh, was da gleich wie passiert, also das weiß man sogar aus dem Trailer

Abbildung 7.13 Referenz auf einen anderen Spielausschnitt

Dabei ist auffällig, dass hier nicht, wie zu vermuten wäre, respektvoll (wie beispielsweise *Gronkh* das tut) von einem ‚alten Mann‘ gesprochen wird, sondern die Betonung sarkastisch klingt. An dieser Stelle wird nicht dem Erzähler (in diesem

¹³ Dieser Spielabschnitt taucht nicht im Rahmen der analysierten Codes auf, sondern ist ein anderer Teil des Videos.

Fall dem alten Graham) gelauscht, um den Kontext des Spiels zu verstehen, sondern *MrVenom1974* setzt sich darüber hinweg und kommentiert die Einführung damit, dass „man sogar aus dem Trailer“ wisse, was passiert. Es wirkt an dieser Stelle so, als würde die Einführung durch den Charakter herabgewürdigt, um den eigenen Expertenstatus herauszustellen. Nach dieser Sequenz folgt die oben beschriebene, in der *MrVenom1974* auf die neue Äußerung des alten Graham zunächst mit „Aiai-aiai...“ reagiert. Diese Lautäußerung wirkt an dieser Stelle wertend und unterbricht beinahe den alten Graham in seiner Äußerung. Die anschließende Bewertung „Hab dich mal nie so“ unterstreicht den sarkastischen Unterton.

Beispiel 26:

[00:05:05–00:05:27]

GRAHAM	Ich entschied mich gegen ein Nickerchen ... Obwohl das Bett wirklich gemütlich und einladend aussah.
MRVENOM1974	*Jaaa:h ... vorne mit dem Totenschädel natürlich. (3,0) Wer kennt das nicht? (3,0) So ... Ja ... da hat ja schon ... Auu ... es ruckelt




Abbildung 7.14 Abbildung und Transkript aus MAXQDA

Beschreibung:

Zunächst ist der alte Graham zu hören, der das Spielgeschehen kommentiert. Nachdem dieser endet, setzt eine Hintergrundmelodie ein und *MrVenom1974* kommentiert dies mit einem langgezogenen „Jaaah ... vorne mit dem Totenschädel natürlich. Wer kennt das nicht? So ... Ja ... da hat ja schon ...“. Während seines Kommentars sieht man ihn den Avatar durch die Höhle steuern. Dieser läuft dabei durch Wasser und tritt in einen anderen Höhlenabschnitt ein (vgl. Abb. 7.14). In diesem Moment fängt das Bild an zu ruckeln (was auch im Video sichtbar ist). Der Let's Player kommentiert das mit den Worten „Auu ... es ruckelt.“ Dieser Wortäußerung bezieht sich nicht auf einen technischen Mangel, sondern auf ein bewusst eingesetztes Spielelement.

Interpretation:

Das erste langgezogene „Jaaa:h ...“ wird durch die Betonung interessant. *MrVenom1974* beginnt das ‚Ja‘ fast knurrend, mit tiefer Stimmlage, die dann höher wird, wenn er weiterspricht ‚vorne mit dem Totenschädel, natürlich‘. Dadurch entsteht erneut der Eindruck, dass er das Spielgeschehen ironisch kommentiert und den Humor, den das Spiel mitbringt, durch seine Kommentierung und das ‚Erläutern des Witzes‘ ins Lächerliche zieht. Das Adjektiv ‚natürlich‘, das hier, typisch mündlich, mit dialektaler Betonung ausgesprochen wird, verdeutlicht diesen Eindruck weiter. Im letzten Teil der Äußerung, nachdem er den neuen Höhlenabschnitt betreten hat, verändert sich die Betonung und er wirkt bei der onomatopoetischen Äußerung ‚Auu‘ ernsthaft erstaunt. In diesem Moment beginnt das Spiel zu ruckeln, der Controller, mit dem er das Spiel spielt, fängt in diesem Moment an zu vibrieren.¹⁴

Während also das erste langgezogene „Jaaah“ noch den sarkastischen Grundton des Kommentators unterstreicht, ist das onomatopoetisch geäußerte ‚Auuu‘ hier eher ein Ausdruck von Verwunderung, der an dieser Stelle authentisch wirkt.

Diese deutlich konzeptionell nächsprachlichen Beiträge, die eher für die Face-to-Face-Kommunikation erwartbar wären, lassen wie auch bei *Gronkh* den Eindruck von kommunikativer Nähe entstehen. Die Nutzung von sarkastischen Wortäußerungen könnte diesen Eindruck in Richtung der Community verstärken, da hier eine Form der Ansprache und des Miteinbeziehens des Publikums stattfindet.

¹⁴ Über dieses Wissen verfügt die Forscherin, da sie das Spiel selbst mit einem Controller gespielt hat.

Beispiel 27:

[00:11:44–00:12:06]

REGIEANWEISUNG ((Findet im Menü einen Holzgriff))

SUNG

MRVENOM1974 Mit dem Holzgriff.

Den ich natürlich habe. Hnrrr, Hnrrr ... Boar, super. Das hört der Drache natürlich nicht.

Nee is klar, der reagiert ja nur auf

Glocken. Is Pavlov oder was? Njaa, njaa, njaa ...


Abbildung 7.15 Abbildung und Transkript aus MAXQDA**Beschreibung:**

In diesem Ausschnitt ist *MrVenom1974* dabei, einen Holzgriff zu suchen, um im Spiel eine Aufgabe zu lösen (vgl. Abb. 7.15). Nachdem er diesen genommen hat, kommentiert er das Geschehen mit den Worten „Den ich natürlich habe“. Anschließend dreht er die Vorrichtung und gibt die Interjektion „Hnrr, Hnrr“ von

sich. Mit Getöse wird im Spiel eine Hängebrücke abgelassen. Erneut wackelt das gesamte Bild und ein lautes Krachen ist zu hören. Dies kommentiert der Let's Player zunächst mit den Worten „Boar, super“, auf der Bildebene sehen die Zuschauer:innen im Hintergrund Steine nach unten fallen. Er schließt mit den Worten ab: „Das hört der Drache natürlich nicht. Nee is klar, der reagiert ja nur auf Glocken. Is Pavlov oder was? Njaa, njaa, njaa ...“.

Interpretation:

Nachdem der Let's Player das entsprechende Inventar gefunden und das fehlende Teil in die Vorrichtung eingesetzt hat, gibt er die Lautäußerung „Hnrr, Hnrr“ von sich. An dieser Stelle wirkt es so, als würde er durch diese Äußerung Anstrengung simulieren wollen, als müsse er sich beim Betätigen der Kurbel, um die Hängebrücke abzulassen, besonders anstrengen. Bei dieser Äußerung könnte es sich um einen Beitrag der eigenen Inszenierung handeln. Das Kommentieren der Spielhandlungen durch lautmalerische Äußerungen war bereits in der ersten Fallanalyse bei *Gronkh* (vgl. Abschnitt 6.3.2) zu beobachten. Diese Handlung kann zur Unterhaltung der Zuschauer:innen beitragen, gleichzeitig wird die Immersion, das Versunkensein in das Spielgeschehen, beobachtbar.

Im Verlauf dieser Szene werden noch an zwei weiteren Stellen lautmalerische Wortbeiträge sichtbar: zum einen wenn *MrVenom1974* das Geschehen mit „Boar, super“ kommentiert und zum anderen am Ende der Szene, in der er „Njaa, njaa, njaa“ von sich gibt.

Das „Boar, super“ leitet an dieser Stelle eine weitere sarkastische und unwillige Meinungsäußerung ein. Der anschließende Satz „Das hört der Drache natürlich nicht“ ist deutlich in Richtung des Spiels (Kommunikationsebene I) adressiert. An dieser Stelle scheint der Einwand gerechtfertigt, da sich der Avatar vorher an einigen Stellen vor dem Drachen verstecken musste, dieser nun aber bei diesem Krach nicht reagiert. Der Let's Player versprachlicht an dieser Stelle einen Irritationsmoment einer ludonarrativen Dissonanz, die bei den Spieler:innen und Zuschauer:innen entstehen könnte. Das Spiel bzw. das Gamedesign scheint an dieser Stelle nicht ganz plausibel zu sein und *MrVenom1974* hinterfragt dies kritisch, wodurch das Spiel kritisiert wird. An dieser Stelle verdichtet sich der Eindruck, dass es sich um eine sarkastisch gefärbte Meinungsäußerung handelt, wenn er mit den Worten anschließt, dass der Drache diesen Krach nicht hören würde, und weiter „Nee is klar“ anfügt. Hierbei handelt es sich um eine typisch mündliche Floskel, die dialektisch eingefärbt ist. Bekannt ist sie insbesondere durch den Komiker Atze Schröder, der „Ja nee, is klar“ als Pointe für seine Gags benutzt hat. Vermutlich will sich der Let's Player an diese Praxis anlehnen, als Teil seiner eigenen Inszenierungsstrategie auf diese Form der Comedy zurückgreifen und zugleich einen intertextuellen Verweis positionieren.

Das Ende der Szene mit den Wortpartikeln „Njaa, njaa, njaa“ wirkt wie ein Lückenfüller, um die eigenen Wortäußerungen einzubetten.

7.4 Kommentare

Unter dem Video finden sich 56 Kommentare. Diese wurden ebenfalls induktiv-explorativ codiert und es wurde nach Auffälligkeiten gesucht. Die Kommentare lassen sich auf der YouTube-Seite in 16 Einzelkommentare mit Antworten untergliedern. Im Gegensatz zu den Kommentaren in Fallanalyse I (vgl. Kapitel 6) reagiert der Let’s Player *MrVenom1974* stark auf die Kommentare seiner Community. Dabei fällt auf, dass von den 56 Kommentaren 26 Antworten auf Kommentare, Rückmeldungen und Fragen der Community vom Let’s Player sind.

In den Kommentaren wurden die folgenden Codes besonders oft vergeben und sind aus diesem Grund Gegenstand der Analyse (vgl. Abb. 7.16):

- *Bewertungen (mit den dazugehörigen Subcodes zu Gamedesign, Spielinhalt, Preispolitik und persönlichen Bewertungen)*
- *Kommentare zum Gameplay*
- *Rückfrage*



Abbildung 7.16 Codewolke. (Eigene Darstellung, Wortgröße angepasst an die Häufigkeit der vorgefundenen Codes)

7.4.1 Code: Bewertungen

Unter dem Code *Bewertungen* wurden alle Äußerungen gefasst, die eine Bewertung des Spiels vornehmen. Da es verschiedene Bewertungskommentare gibt, wurden diese nochmals in Subcodes (Gamedesign, Spielinhalt, Preispolitik, persönliche Bewertungen) aufgeteilt. In der Analyse werden nun die drei Kommentare analysiert, die meisten Codierungen aufwiesen. Dabei wurde versucht, aus jeder der drei größten Subcode-Gruppen jeweils ein Beispiel aufzunehmen und inklusive der Reaktionen der Community zu analysieren.

Beispiel 28:

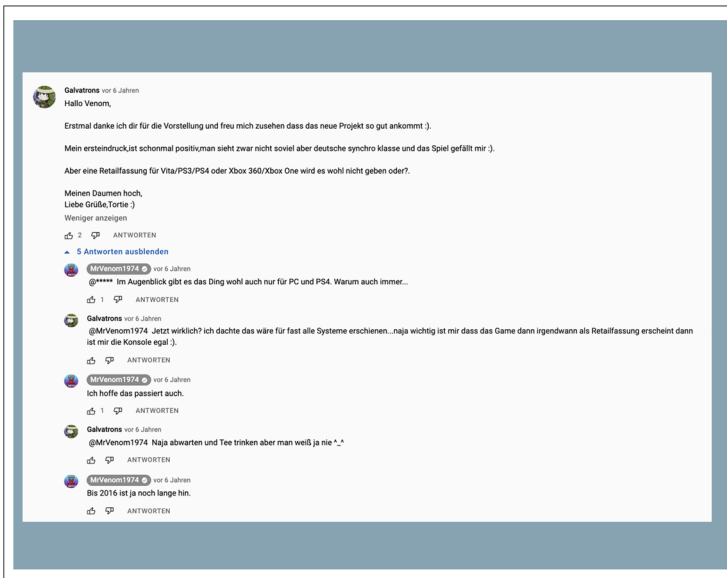


Abbildung 7.17 Screenshot (18.01.2022) zum Code Bewertungen (persönlich)

Beschreibung:

Diese Kommentierungen werden unter dem Video als erster Kommentar¹⁵ angezeigt (vgl. Abb. 7.17). Auch wenn er in chronologischer Reihenfolge nicht der erste

¹⁵ Hier ist in den YouTube-Einstellungen, in denen die Anzeigereihenfolge der Kommentare angepasst werden kann, 'Top-Kommentare' ausgewählt.

Kommentar¹⁶ unter dem Video ist, weist er die meiste Interaktion auf (zwei ‚Gefällt mir‘-Angaben) und ist damit für den YouTube-Algorithmus am relevantesten und wird an oberster Stelle angezeigt.

Inhaltlich bedankt sich *Galvatrons* zunächst beim Let’s Player, bewertet anschließend das Spiel und adressiert eine Rückfrage direkt an *MrVenom1974*. Anschließend wird erneut Zuspruch gegeben und der Kommentar „Mit vielen Grüßen“ beendet. *MrVenom1974* antwortet direkt auf die Rückfrage, was von *Galvatrons* erneut mit einer Rückfrage kommentiert wird, anschließend entsteht ein Austausch zwischen den beiden.

Interpretation:

Die Begrüßung „Hallo Venom“ ist auffällig, da hier der Let’s Player direkt adressiert wird. Das Weglassen von ‚Mr‘ in der Ansprache könnte darauf hindeuten, dass *Galvatrons* versucht, hier Nähe herzustellen. Kein anderer Beitrag unter dem Video beginnt in dieser Form, die aus dem schriftsprachlichen Bereich der elektronischen Kommunikation durchaus bekannt ist (E-Mails und Chats werden in der Regel ebenfalls mit einer Begrüßungsformel begonnen).

Dass Kommentierende sich beim Let’s Player bedanken, konnte in dieser Form bereits in Fallanalyse I (vgl. u. a. Abschnitt 6.4.1) beobachtet werden. Hierbei handelt es sich scheinbar um eine gängige Praktik der Community. Der anschließende Nebensatz „freu mich zusehen dass [sic] das neue Projekt so gut ankommt:.“ wirkt zunächst aus dem Kontext gerissen. Eine Interpretation wäre, dass er sich auf die vorherigen Rückmeldungen in den Kommentaren und die ‚Gefällt mir‘-Angaben¹⁷ unter dem Video bezieht. Die erste Zeile des Beitrags scheint hier eine allgemeine Einleitung, eine Art Overtüre, für die anschließende persönliche Bewertung darzustellen.

In dem anschließenden Satz wird betont, dass zwar vom Spiel wenig zu sehen sei, was vermutlich der Rückbezug auf den im Video zu sehenden Spielabschnitt ist, jedoch wird die „deutsche synchro“ gelobt. Wahrscheinlich schränkt *Galvatrons* die eigene Meinungsäußerung ein, weil erst eine Folge (und inhaltlich noch nicht einmal das Ende des Tutorials) angeschaut wurde, also im Kommentar nur ein Ersteindruck zum Spiel geäußert wird. Die eigene Meinung kann dann später noch an die Qualität des restlichen Spiels angepasst werden. Unterschwellig schwingt hier mit, dass Spiele meist (aus dramaturgischen und Marketinggründen) viel Aufwand in die erste Erlebnisphase und den Einstieg ins Spiel stecken. Der Kommentator

¹⁶ Der chronologisch gesehen erste Kommentar ist bereits drei Tage vorher veröffentlicht worden.

¹⁷ Das Video verfügt über 86 ‚Gefällt mir‘-Angaben.

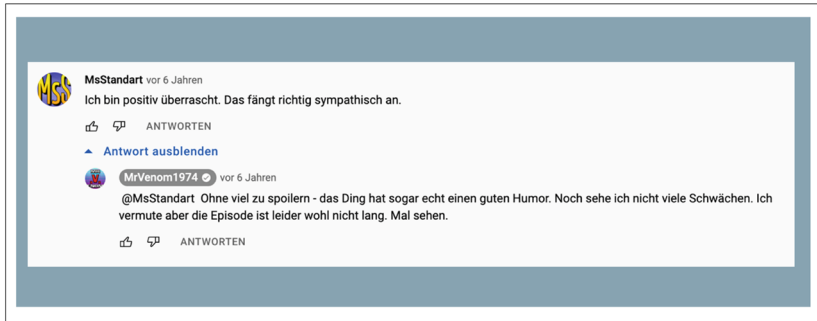
scheint also über einige Erfahrungen in Bezug auf Games bzw. die Games-Szene oder -Industrie zu verfügen.

Es wäre zu vermuten, dass indirekt Kritik an der Auswahl des Spielausschnitts durch den Let's Player geübt wird; dem steht direkt ein Lob gegenüber, das sich jedoch nicht mit dem Inhalt des Videos oder dem des Spiels auseinandersetzt, sondern mit der Synchronisation des Spiels, abgeschlossen wird der Satz dann mit der Bewertung „das Spiel gefällt mir:“¹⁸. Die Gründe, warum das Spiel der Person gefällt, werden dabei nicht benannt; es bleibt offen, ob es an dem Let's Play-Video, der Synchronisation oder dem Spiel an sich liegt, dass *Galvatrons* zu dieser Bewertung kommt.

Die Benutzung von Smileys scheint in diesem Wortbeitrag jedoch von großer Bedeutung zu sein, so finden sich drei Smileys, die alle ein ‚Lachen‘ symbolisieren sollen. Hier wird erneut deutlich, was bereits in den Kommentaren bei *Gronkh* sichtbar wurde. Durch die Verwendung von kommunikativen Spielarten (vgl. Schuegraf, Meier 2005, 427) wie Emoticons wird beim Verfassen von Kommentaren eine Face-to-Face-Situation imitiert. Nachdem eine Rückfrage gestellt wird (vgl. *Code Rückfragen*, Abschnitt 7.4.3), wird der Beitrag mit dem Kommentar „Meinen Daumen hoch“ beendet und somit die Zustimmung zum Video nicht nur über die ‚Gefällt mir‘-Angabe unter dem Video verdeutlicht, sondern auch über das Verbalisieren dieser Handlung.

Abgeschlossen wird der Beitrag mit dem Dank und einem anderen Namen (Tortie), als im Profilnamen¹⁸ angegeben. Dabei bleibt offen, warum das so ist. Es könnte entweder für eine Trennung zwischen Accountnamen und Subjekt sprechen oder ggf. dafür sprechen, dass sich der Kommentierende und der Let's Player persönlich/besser kennen und Letzterer den Spitznamen zuordnen kann. Im Anschluss an diesen Kommentar entwickelt sich eine Form der „one-to-one-conversation“ (Schuegraf, Meier 2005, 425), die zwischen dem Let's Player und *Galvatrons* stattfindet.

¹⁸ Nachdem das Profil von *Galvatrons* angeschaut wurde, wurde sichtbar, dass es sich hierbei um einen eigenen Kanal handelt. An dieser Stelle im Kommentar scheint der Kommentierende jedoch nicht als Kanalbetreiber aufzutreten, sondern als Einzelperson und unterschreibt dementsprechend auch mit einem Alias/Sitznamen/Nickname.

Beispiel 29:**Abbildung 7.18** Screenshot (20.01.2022) zum Code Bewertungen**Beschreibung:**

*MsStandart*¹⁹ bringt in diesem Kommentar (vgl. Abb. 7.18) ihre Freude zum Ausdruck, dass das Spiel die vorgefasste Erwartung übertrifft. Darauf antwortet *MrVenom1974* und formuliert seinen eigenen Rezeptionseindruck.

Interpretation:

Die Verfasserin des Beitrags formuliert unspezifisch den eigenen Rezeptionseindruck des Videos. Es wird nicht auf eine bestimmte Stelle eingegangen, sondern lediglich geschrieben, dass sie „positiv überrascht“ sei und „das“ richtig „sympathisch“ anfange. Aus diesem Wortbeitrag ergeben sich verschiedene Anschlussfragen. Zunächst einmal wird nicht deutlich, wovon sie „positiv überrascht“ ist. Diese Äußerung könnte sich hier sowohl auf das Spiel als auch auf das Let’s Play-Video beziehen. Ebenso unspezifisch geht der Kommentar weiter. Es bleibt unbestimmt, was ‚richtig sympathisch‘ anfängt. Hier gibt es wieder zwei Lesarten, zum einen der Bezug auf das Spiel und zum anderen auf das Let’s Play-Video.

¹⁹ Durch die Markierung ‚Ms‘ im Namen wird davon ausgegangen, dass es sich bei dieser Person um eine weibliche Person handelt. Dementsprechend wird sie auch im Text so markiert.

Besonders interessant erscheint jedoch die Antwort, die *MrVenom1974* daraufhin formuliert. Nachdem er *MsStandard* durch die Verwendung des @-Zeichens direkt adressiert, beginnt er seinen Kommentar mit dem Einschub, dass er nicht viel spoilern²⁰ wolle. Das wiederum ist erheblich, weil das Erstellen von Let's Play-Videos an sich einen ‚Spoiler‘ darstellt. Anschließend bewertet er das Spiel (Kommunikationsebene I; hier mündlich als ‚Ding‘ beschrieben).

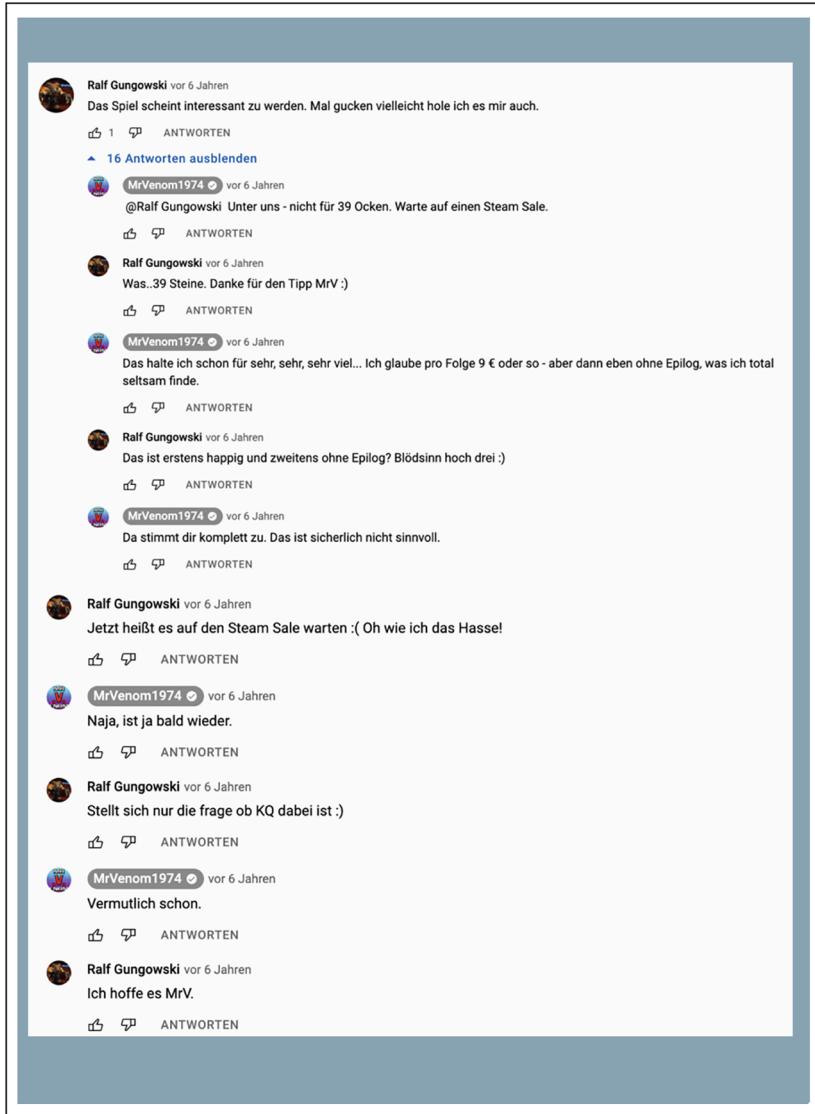
Er deutet den Wortbeitrag vorher eindeutig als einen Kommentar zum Spiel und unterstellt im Rahmen einer Wertungshandlung „echt einen guten Humor“.

Dies ist bemerkenswert, da er den Humor in seinem Let's Play nicht anspricht und diesen an vielen Stellen sogar eher ironisch²¹ aufgreift. Der nächste Satz stützt die eigene Aussage noch, indem er dem Spiel „nicht viele Schwächen“ zugesteht. Es scheint fast so, als ob er sich an das Spiel erneut erinnert und zu diesem Schluss kommt.²² Während also zu Beginn des Let's Play-Videos noch oftmals die fragwürdige Grafik und die fehlenden intertextuellen Verweise im Zentrum der eigenen Bewertung des Spiels standen, scheint nun ein Reflexionsprozess stattgefunden zu haben und *MrVenom1974* kommt zu diesem Urteil über das Spiel. Eine daraus resultierende Frage wäre nun, ob die Kommunikation in den Kommentaren nicht nur einen Reflexionsprozess bei den Zuschauer:innen anstößt, sondern auch beim Let's Player, der hier sichtbar gemacht wird.

²⁰ Spoiler: über den Inhalt eines Filmes, Buches, Videospiele o. Ä. vorab gegebene Information, deren Verbreitung den mit Spannung oder Neugier verbundenen Genuss an dem Werk verdirbt.

²¹ Siehe hierzu die zweite Analyse unter dem Code *Interjektion/Onomatopoesie*. Hier kommentiert er eine Äußerung von *Graham* mit den Worten „natürlich, wer kennt das nicht“ und zieht damit das Spielgeschehen ins Lächerliche (vgl. Abschnitt 7.3.3).

²² Vielleicht wird hier ein Artefakt der Let's Play-Szene deutlich: Auch wenn *MrVenom1974* immer nur ein Video pro Tag/Woche hochlädt, so wird er doch fast sicher aus praktischen Gründen mehrere Videos am Stück aufzeichnen. Er kann also in den Kommentaren unter dem ersten Video bereits Aussagen zum weiteren Spielverlauf machen, weil er diesen bereits zum Teil kennt. Dies wäre ein weiteres Beispiel für die in Abschnitt 3.3 eingeführte ‚information asymmetry‘.

Beispiel 30:**Abbildung 7.19** Screenshots (20.01.2022) zum Code Bewertung

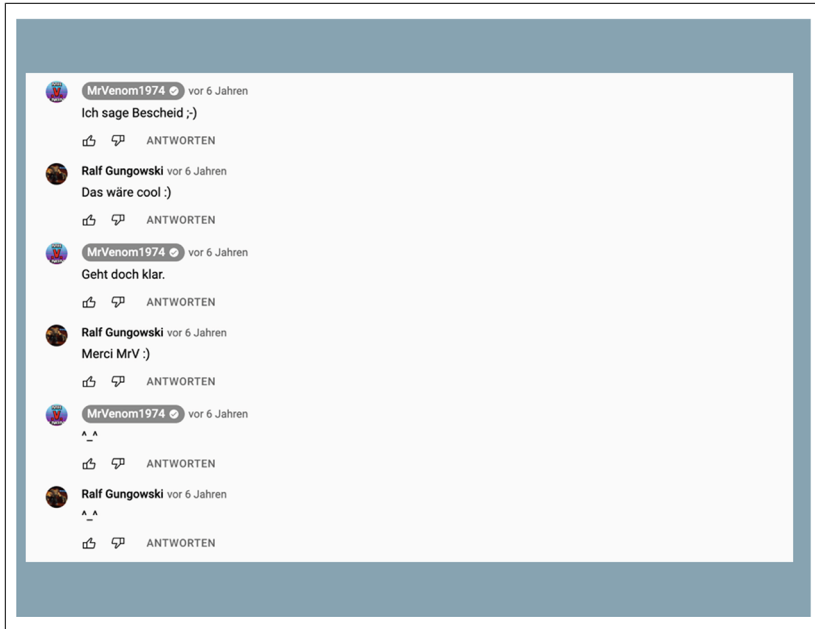


Abbildung 7.19 (Fortsetzung)

Beschreibung:

Der Kommentator *Ralf Gungowski* bringt zunächst sein Interesse am Spiel zum Ausdruck und er äußert die Überlegung, sich das Spiel ebenfalls anzuschaffen (vgl. Abb. 7.19). Auf diesen Kommentar gibt es 16 Antworten; es entsteht eine One-to-One-Konversation mit dialogischem Charakter zwischen dem Let's Player *MrVenom1974* und *Ralf Gungowski*. Der Kommentar wurde einmal mit ‚Gefällt mir‘ markiert.

Interpretation:

Ralf Gungowski formuliert seinen Beitrag zurückhaltend. Durch die Wortwahl „scheint interessant“ bringt er seinen eigenen Rezeptionseindruck vorsichtig ein, die Formulierung „vielleicht hole ich es mir auch“ bringt ebenfalls seine Unsicherheit zum Ausdruck. Der Kommentar kann für sich stehen und könnte isoliert als ein Rezeptionseindruck des Videos und des Spiels gelesen werden, der keiner weiteren Interaktion bedarf.

Jedoch reagiert *MrVenom1974* mit einer Antwort auf diesen Kommentar. Hierbei geht er auf die Überlegungen von *Ralf Gungowski* direkt ein. Die Antwort „@Ralf Gungowski Unter uns – nicht für 39 Ocken. Warte auf einen Steam Sale“²³ wird nun zunächst direkt an den Autor des Kommentars adressiert und mit den Worten „Unter uns“ wird schriftlich eine One-to-one-Konversation simuliert. Dadurch entsteht eine parasoziale Interaktion, die Vertrautheit und Nähe aufbaut. Da diese Konversation jedoch im Internet, d. h. an einem öffentlichen Ort, stattfindet, wirkt die Formulierung „Unter uns“ vorgetäuscht. Dabei könnte sich diese Formulierung einerseits auf die direkte Konversation mit *Ralf Gungowski* beziehen, andererseits könnte die gesamte Community mit adressiert sein, da davon auszugehen ist, dass es *MrVenom1974* bewusst ist, dass seine Kommentare von der Internetöffentlichkeit gelesen werden. Anschließend folgt eine starke Wertung, die durch die Formulierung „nicht für 39 Ocken“²⁴ zum Ausdruck gebracht wird. Dabei wird der Preis des Spiels, der zu diesem Zeitpunkt bei 39 € lag, in das Zentrum der Diskussion gestellt. Die Preispolitik wird damit vom Let’s Player als ein Thema gesetzt und nicht vom Kommentator. Die negative Konnotation, die durch das „nicht“ deutlich zum Ausdruck gebracht wird, wird durch den Begriff „Ocken“ noch verstärkt. Dadurch, dass nicht auf einer sachlichen Ebene von der Währung Euro gesprochen wird, sondern von Ocken, was eher aus einem mündlichen Sprachgebrauch stammt, wird die Wertungsäußerung von *MrVenom1974* zusätzlich unterstrichen.

Der Verweis, auf den „Steam Sale“ zu warten, wirkt wieder sehr vertraut, wie ein Hinweis unter Freunden. Im gesamten Kommentar erscheint es so, als würde *MrVenom1974* (ungefragt) in eine Beraterrolle/Expertenrollen hineinwechseln und seine eigenen Bewertungen und Gedanken an die Community/den Kommentator weitergeben. Damit markiert der Let’s Player an dieser Stelle eine Hierarchieebene, die klar adressiert, ‚ich bin der Experte‘ (weil er das Spiel gespielt hat und er der Kanalbetreiber ist) und der Kommentierende hat diesen Expertenstatus nicht. Damit werden zwei Hierarchiestufen eröffnet, die des Let’s Players und die der Kommentierenden, was eine Kommunikation auf Augenhöhe erschwert. Dieses Verhalten konnte bereits im Video beobachtet werden. Die unter dem Code *Fragen an das Spiel/Dialog mit dem Spiel* (vgl. Abschnitt 7.3.2) codierte und analysierte Szene hat ebenfalls Momente einer Hierarchisierung gezeigt. An dieser Stelle hatte

²³ Die Plattform Steam ist eine Distributionsplattform für Spiele. In regelmäßigen Abständen gibt es Sale-Aktionen, bei denen Spiele zu besonders günstigen Preisen erworben werden können.

²⁴ Der Begriff ‚Ocken‘ ist hier synonym mit ‚Euro‘ zu verstehen.

MrVenom1974 im Video geäußert „Ihr könnt mich jetzt auslachen in den Kommentaren“. Dabei wurden ebenfalls zwei Hierarchiestufen eröffnet, die des ‚Ich‘ (= des Let’s Players, Kommunikationsebene II) und des ‚ihr‘ (= der Community, Kommunikationsebene III). Die Frage danach, ob es sich bei diesen Interaktionen um eine gemeinschaftsspaltende Praktik handelt, bleibt bestehen. Andererseits könnte durch die Hierarchisierungen *MrVenoms* Expertenstatus innerhalb der Community gestärkt werden, weil er durch die Hintergrundinformationen (was kostet das Spiel, es gibt einen Sale auf Steam) anzeigt, dass er hier der Profi ist. Mit der Antwort von *Ralf Gungowski* „Was..39 Steine. Danke für den Tipp MrV:“) übernimmt der Kommentierende die Bewertung und hinterfragt den Preis nun ebenfalls kritisch. Dabei stellt er sich jedoch nicht auf eine Stufe mit dem Let’s Player und führt eine fundierte Diskussion über die Wertigkeit des Spiels, vielmehr wird die Haltung von *MrVenom1974* übernommen und somit der Expertenstatus anerkannt. Die Reaktion des Let’s Players „Das halte ich schon für sehr, sehr, sehr viel... Ich glaube pro Folge 9 € oder so – aber dann eben ohne Epilog, was ich total seltsam finde“ unterstreicht an dieser Stelle erneut die Themensetzung und es entsteht der Eindruck, als würde *MrVenom1974* die Unterhaltung absichtlich in die Länge ziehen. Dabei scheint insbesondere die Reaktion auf das vom Let’s Player gesetzte Thema der Preispolitik ein Auslöser für die zahlreichen Reaktionen und die anschließende One-to-one-Konversation zu sein, die inhaltlich keinen bedeutenden Mehrwert bieten kann. Eher handelt es sich um ein Geplänkel zwischen den beiden, das mit der Verwendung von Smileys beendet wird.

7.4.2 Code: Kommentare zum Gameplay

Unter dem Code *Kommentar zum Gameplay* wurden alle Kommentare gefasst, die sich inhaltlich mit dem Thema der Interaktion zwischen dem Spieler und dem Spiel auseinandersetzen. Da der Let’s Player bereits im Video selbst das Gameplay anspricht, überrascht es nicht, dass dieses Thema in den Kommentaren von der Community aufgenommen und besprochen wurde.

Beispiel 31:**Abbildung 7.20** Screenshot (26.01.2022) zum Code Kommentar zum Gameplay**Beschreibung:**

Perudor äußert seine:ihre Bedenken bezüglich des Spielens mit dem Controller und tut dies über schriftliche verfasste Interjektionen (vgl. Ab. 7.20). Anschließend bittet er den Let’s Player, seine Erfahrungen „nach ein paar Spielstunden“ mit ihm bzw. mit der Community zu teilen. Anschließend vergleicht er den gesehenen Spielausschnitt mit dem Computerspielgenre des ‚Jump and Run‘, das sich dadurch auszeichnet, dass über lange Spielabschnitte gesprungen und gerannt werden muss. Abschließend geht er auf die ‚Unreal-Engine‘²⁵ ein. Der Kommentar verfügt über eine ‚Gefällt mir‘-Angabe.

MrVenom1974 antwortet auf diesen Kommentar und verweist auf weitere Folgen seiner Let’s Play-Reihe. Anschließend nimmt er den Kommentar zum ‚Jump and Run‘-Genre auf und bewertet den Spieltrailer als verwirrend.

Interpretation:

Perudor geht in diesem Kommentar direkt auf die von *MrVenom1974* geäußerte Spielweise ein. Dieser sagt im Video: „Ich spiel nämlich dieses Adventure mit einem Controller.“ [00:00:47]

Perudor reagiert darauf mit den Worten „Ein Adventure mit Controller...“. In diese Formulierung kann eine gewisse Skepsis gegenüber dieser Art des Spielens hineininterpretiert werden. Dies wird insbesondere durch die drei Punkte am Ende

²⁵ Bei der ‚Unreal-Engine‘ handelt es sich um eine Entwicklerumgebung, mit deren Hilfe die grafischen Hintergründe von Spielen programmiert werden.

des Satzes verstärkt und könnte dementsprechend als ein Stilmittel für einen nicht zu Ende gedachten Gedanken gelesen werden. Auffällig ist, dass er sich anschließend einer Inszenierungspraktik aus dem Video bedient. Er schließt schriftsprachlich die Interjektionen „hui.....mhhhhhh...“ an. Dies ist etwas, was *MrVenom1974* selbst in seinem Video auf der sprachlichen Ebene nutzt. Storrer nennt diese schriftsprachlichen Äußerungen „interaktive Einheiten“, die typisch für Alltagsgespräche sind (vgl. Storrer 2018, 231).

Dass der Kommentierende diese Praxis in seinen Kommentar einfließen lässt, verdeutlicht, dass die Inszenierungspraxis einen starken Einfluss auf die Rezeption des Videos hat und dementsprechend auch auf die darauf bezogenen Äußerungen. Die Aufnahme der Thematik aus dem Video in den Kommentaren scheint für *Perudor* eine große Relevanz zu haben, da er es an den Anfang seines Kommentars stellt. Die Aufforderung an *MrVenom1974*, nach „ein paar Spielstunden“ zu berichten, zeugt darüber hinaus von einer (gewünschten) besonders engen Interaktion mit dem Let's Player. Es wäre zu vermuten, dass das Wissen darum, dass dieser auf Kommentare antwortet, den Austausch in der Community und mit dem Let's Player fördert. An dieser Stelle wäre eine Durchlässigkeit zwischen den Kommunikationsebenen zu beobachten. Insbesondere auf Kommunikationsebene III findet ein Austausch über das Video statt, zu dem sich auch der Let's Player positioniert.

Der anschließende Vergleich mit dem ‚Jump and Run‘-Genre könnte den Versuch darstellen, sich selbst im Feld zu verorten und als Experten zu positionieren. Es wäre dementsprechend zu vermuten, dass auch die Kommentierenden eine Art von Inszenierungspraxis/Inszenierungsmuster/Inszenierungsmodus verfolgen. Diese Hypothese wird durch den anschließenden Gedanken von ihm verstärkt, wenn er schreibt „Die Unreal-Engine... ist auf jeden Fall leistungsstark“. Hier geht der Kommentator explizit auf die Unreal-Engine als Programmierungsumgebung ein; er zeigt damit, dass er sich im Diskurs verorten kann.

MrVenom1974 reagiert auf diesen Kommentar mit einer direkten @-Adressierung, jedoch ohne den korrekten Profilnamen.

Durch die direkte Ansprache „Du wirst lachen...“ geht er hier auf einer sozialen Ebene unmittelbar auf den Kommentar ein. Dementsprechend wäre zu vermuten, dass auch der Let's Player unterschiedliche Modi der Kommunikation nutzt. Zuletzt scheint dann der Expertenstatus des Let's Players wieder in den Vordergrund zu rücken, da auf die Äußerung zu den ‚Jump and Run‘-Elementen im Spiel direkt Bezug genommen wird. Durch den Trailer, der mit ‚Jump and Run‘-Elementen warb, hat er sich für das Spielen mit einem Controller entschieden, aber anschließend bemerkt, dass das nicht nötig war: „die Jump'n Run-Sachen sind kaum vorhanden. Trailer können so verwirren.“

Memo: Parasoziale Beziehungen

In diesem Beispiel konnte beobachtet werden, dass der Kommentierende die Themen ‚Spielen mit dem Controller‘ und ‚Genre‘ aufnimmt und sich mit dem Let’s Player darüber austauschen möchte. In seinem Kommentar nutzt er schriftsprachlich verfasste ‚Interjektionen‘. Der Let’s Player verwendet diese sprachlichen Äußerungen ebenfalls in seinem Video und der Kommentierende schließt daran an. Dadurch wird eine „raum-zeitliche Nähe“ (Koch, Oesterreicher 2007, 351) erschaffen, die an eine Face-to-Face-Situation erinnert und eine Vertrautheit zwischen den Kommunikationspartnern simuliert. Durch diese Interaktionen entsteht eine parasoziale Interaktion (Horton, Wohl 1956) zwischen dem Let’s Player und dem Kommentierenden. Dies deutet auf eine erfolgreiche Inszenierung von *MrVenom1974* hin. Durch die direkte Antwort des Let’s Players wird diese Interaktion erwidert, da der Medienakteur auf den Kommentar eingeht und ebenfalls mit ‚konzeptionell mündliche‘ Formulierungen auf den Kommentar reagiert. Es entsteht eine „kommunikative Nähe“ (Koch, Oesterreicher 2007, 351) zwischen den beide, was in einer parasozialen Beziehung münden kann. Dieser Gedanke verfestigt sich, wenn der Kommentierende Fragen an den Let’s Player adressiert oder ein Fachgespräch über die Engine andeutet.

Gleichzeitig wird deutlich, dass die Kommunikationsebenen nicht in sich abgeschlossen sind. Während Kommunikationsebene I hier Themen (beispielsweise die Handlung des Spiels etc.) anbietet, werden diese auf Kommunikationsebene II im Rahmen der Inszenierung und Performance aufgenommen, besprochen oder, wie in *Gronkhs* Fall (Thema Produktionsbedingungen), bewusst ausgelassen. Die Agierenden von Kommunikationsebene III können die Themen aufnehmen und besprechend sowie in einen Dialog mit dem Let’s Player treten. Die Ebenen sind demnach durchlässig für ebenenübergreifende Kommunikation, wobei insbesondere die Kommunikation von Kommunikationsebene II in Richtung der Kommunikationsebene III relevant für den gemeinschaftlichen Austausch erscheint. Dieser Austausch ist gemeinschaftsstiftend und kann parasoziale Interaktionen und Beziehungen in Online-Communitys fördern.

Beispiel 32:**Abbildung 7.21** Screenshot (26.01.2022) zum Code Kommentar zum Gameplay**Beschreibung:**

Firebird kommentiert das Gameplay damit, dass dieses an die DRAGON'S LAIR-Reihe²⁶ erinnere (vgl. Abb. 7.21) und sich durch das ‚Trial and Error‘-Verfahren auszeichne.

MrVenom1974 antwortet darauf zunächst mit einer direkten Adressierung über das @-Zeichen und den Profilnamen sowie mit dem Verweis auf die nächste Folge. Anschließend fügt er in Klammern hinzu, dass er auch an den Protagonisten der DRAGON'S LAIR-Reihe, Dirk, gedacht habe.

Interpretation:

Innerhalb dieses Kommentars wird das Gameplay von KING'S QUEST direkt mit dem Gameplay der Videospieldreihe DRAGON'S LAIR verglichen. Hierbei handelt es sich um eine Videospieldreihe, die ebenfalls erstmals in den 1980er-Jahren veröffentlicht wurde. Neben einem Kommentar zur Interaktion zwischen Spiel und Spieler:in gibt es an dieser Stelle einen intertextuellen Vergleich zu einem anderen Spiel, der insbesondere das Gameplay in den Fokus nimmt. Explizit wird das ‚Trial and Error‘-Verfahren (auch Trial-and-Error-Methode²⁷) in den Fokus genommen.

²⁶ Bei dem Spiel DRAGON'S LAIR handelt es sich um eine zwischen 1984 und 2002 veröffentlichte vierteilige Fantasy-Videospieldserie, bei der der Ritter Dirk die Prinzessin Daphne aus der Gefangenschaft eines Drachen retten muss.

²⁷ Bedeutung: „Methode, den besten Weg zur Lösung eines Problems zu finden, indem man verschiedene Wege beschreitet und so nach und nach Fehler und Fehlerquellen ausschaltet“ (DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache 2022, Trial-and-Error-Methode).

Dieses Verfahren wird von *MrVenom1974* und *Firebird* als negativ wahrgenommen, weil es sich lediglich um ein Verfahren handelt, bei dem ‚stumpf‘ ausprobiert werden muss, was funktioniert.

Erneut werden von einem Kommentierenden die Auslassungspunkte²⁸ als Stilmittel eingesetzt. Zu vermuten wäre hier, dass es sich um das Anzeigen einer Sprechpause bzw. einer Sprechunterlassung handelt. Hier ist demnach ein weiteres Beispiel für die Verwendung konzeptionell mündlicher Sprache in den Kommentaren zu finden.

Der Kommentar wird durch die Worte „aber sonst irgendwie ganz nett gemacht...“ beendet. Die gesamte Formulierung wirkt zurückhaltend und vorsichtig. Dabei fällt insbesondere auf, dass gerade nicht gesagt wird, dass es ein gutes oder ansprechendes Spiel sei, sondern dass es lediglich „ganz nett gemacht“ ist, was in einer mündlichen Face-to-Face-Situation eher wie ein gönnerhaft gemeintes Lob wirkt.

Die Antwort von *MrVenom1974* ist durch die Verwendung des @-Zeichens direkt an *Firebird* adressiert und verweist auf die nächste Folge des Let’s Play-Videos. An dieser Stelle wird jedoch erneut eine Unschärfe sichtbar, da unklar bleibt, ob es sich bei dem Verweis tatsächlich um das nächste Let’s Play-Video handelt oder um den zweiten Teil der KING’S QUEST-Videospielserie. *MrVenom1974* arbeitet hier also mit einer großen Offenheit in seiner Antwort, die auf verschiedene Arten gelesen werden kann. So ist zu vermuten, dass er sich auf sein eigenes Let’s Play-Video bezieht und unter Umständen sogar auf das von *Firebird* angesprochene Trial-and-Error-Verfahren, das in Folge 2 besser wird.

Der Verweis in den Klammern „(ich dachte aber auch an Dirk)“ zeigt, dass *Firebird* KING’S QUEST wegen der Trial-and-Error-Passagen mit dem ‚Dirk‘ zugeordneten Spiel DRAGON’S LAIR assoziiert. *MrVenom1974* wiegelt mit Verweis auf das nächste Video ab, hat den intertextuellen Verweis aber auch verstanden (denn dieser ist ihm an dieser Stelle auch gekommen – er hat ebenfalls an Dirk gedacht). Der Bezug zum Gameplay wird jedoch nicht explizit aufgenommen und nicht erneut thematisiert.

Memo: Intertextualität

Der Kommentar von *Firebird* greift eine andere Spielreihe auf. An dieser Stelle ist ein intertextueller Verweis auf ein anderes Spiel zu erkennen. Dieser Verweis wird nicht durch den Let’s Player gesetzt, sondern von einem

²⁸ Die Verwendung von Auslassungspunkten in den Kommentaren konnte bereits in den Beispielen 11, 14, 15 und 21 beobachtet werden.

Communitymitglied aufgeworfen. Dabei bezieht sich die kommentierende Person auf das Gameplay, wenn auf das Trial-and-Error-Verfahren des Spiels Bezug genommen wird. Der Vergleich wird jedoch nur angedeutet und durch die Auslassungszeichen am Ende nicht weiter vertieft.

Der Let's Player reagiert auf diesen Vergleich und kann sich somit ebenfalls als Experte behaupten. Spannend aus literaturdidaktischer Perspektive wäre hier zu klären, welche Potenziale sich durch intertextuelle Vergleiche zwischen den Spielen wie hier auf ludologischer Ebene, aber auch auf ludonarrativer und narrativer Ebene ergeben. Von Bedeutung ist dabei, dass die Überlappung von intertextuellem Wissen zwischen den Let's Playern und der Let's Player-Community eine kommunikative Nähe erzeugt, weil ein Bezug auf einen bzw. mehrere Referenzgegenstände möglich ist.

Beispiel 33:



Abbildung 7.22 Screenshot (27.01.2022) zum Code Kommentar zum Gameplay

Beschreibung:

Der Kommentar von *Hrimthur666*²⁹ stellt fest, dass die Action- und Quicktime-Szenen an ein TellTale-Spiel erinnern (vgl. Abb. 7.22). Das wird anschließend als

²⁹ Der gewählte Profilename ist an dieser Stelle auffällig. Bei dem Namen *Hrimthur* handelt es sich um ein Wesen aus der nordisch-/germanischen Mythologie, die *Hrimthursen* sind Frost-, Reif- oder Eisriesen. Zugleich handelt es sich um einen Charakter aus dem Action-Adventure-Spiel GOD OF WAR. Die Ziffern *666* könnten entweder für die biblische Zahl

„nicht zwingend so passend zu nem KQ, aber immerhin [als] unterhaltsam“ bewertet. Anschließend wird der Vergleich zur DRAGON’S LAIR-Serie gezogen und der Kommentar mit einem Smiley beendet.

MrVenom1974 beantwortet diesen Kommentar mit den Worten „Und da kommt noch mehr“.

Interpretation:

Der Kommentierende *Hrimthur666* bewertet das Gameplay an dieser Stelle indirekt, indem er auf die Action- und QT(Quicktime³⁰)-Szenen eingeht. Dadurch wird der Fokus auf die Interaktion mit dem Spiel gelenkt. Der Verweis auf die Entwicklerfirma Telltale erfolgt sowohl in der Inhaltsbeschreibung des Videos als auch im Video. Hier setzt der Let’s Player selbst diesen Verweis: „Es, also es ist auf jeden Fall sehr Telltale-inspiriert“ [0:08:09]. Der Kommentierende nimmt dementsprechend Stellung zu einem im Video gesetzten Thema und bewertet dies anschließend als „nicht so passend“. Dabei bleibt offen, was er selbst als ‚passend‘ einschätzen würde, jedoch fühlt er sich gut unterhalten. Anschließend geht auch er auf den Verweis zur DRAGON’S LAIR-Reihe ein. Jedoch bleibt offen, ob er hier das Gameplay oder den (narrativen) Inhalt in den Fokus dieser Aussage stellt.

Die Antwort von *MrVenom1974* „und da kommt noch mehr“ wirkt unspezifisch. Es bleibt unklar, ob er sich an dieser Stelle auf die von *Hrimthur666* angesprochenen „Action- und QT-Szenen“ bezieht oder erneut auf den Verweis zur DRAGON’S LAIR-Reihe.

7.4.3 Code: Rückfrage

Unter dem Code *Rückfrage* wurden jene Kommentare codiert, die eine Rückfrage in Bezug auf das Spiel darstellen.

(neues Testament) stehen oder im Sinne okkulten Praktiken als mystisch gelesen werden. Insbesondere im Internet und im Zusammenhang mit Games ist es oft sinnvoll, einen genaueren Blick auf die Profilnamen zu werfen, da sich in den Communitys von Spielen u. a. rechtsextrême Codes und Symbole, Hatespeech und/oder frauenfeindliche Symbole und Kommentare finden lassen, die erst auf den zweiten Blick oder für Insider einer Community sichtbar werden bzw. sind. Da dieses Thema nicht zentraler Bestandteil dieser Arbeit ist, es jedoch auch nicht komplett ausgeklammert werden soll, sind bei Glaser 2020 und Schwarz 2020 vertiefende Informationen zu finden.

³⁰ Unter Quicktime-Szenen werden jene Stellen im Spiel verstanden, bei denen in schneller zeitlicher Abfolge die richtige Tastenkombination gedrückt werden muss, um zu überleben.

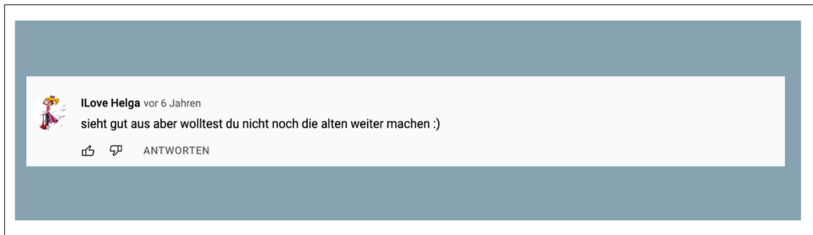
Beispiel 34:

Abbildung 7.23 Screenshot (27.01.2022) zum Code Rückfrage

Beschreibung:

Der Kommentar von *iLoveHelga* (vgl. Abb. 7.23) richtet die Frage an den Let's Player, ob dieser nicht noch „die alten weiter machen“ wolle. Dieser Kommentar ist der einzige, der nicht vom Let's Player beantwortet wurde.

Interpretation:

iLoveHelga bringt ihren Rezeptionseindruck zum Ausdruck: „sieht gut aus“. Dabei bleibt offen, ob das Spiel oder das Let's Play-Video gemeint ist. Anschließend wird die Frage adressiert: „aber wolltest du nicht noch die alten weiter machen :)“. An dieser Stelle wird der Let's Player nicht direkt mit einer @-Adressierung angesprochen, sondern durch die Verwendung des Personalpronomens ‚du‘. Es ist zu vermuten, dass es sich bei dem Verweis „die alten“ um die alten KING'S QUEST-Teile handelt und *iLoveHelga* hier auf die Let's Play-Videoreihe zu ebendiesen Teilen auf dem Kanal von *MrVenom1974* anspielt.

Relevant scheint an dieser Stelle zu sein, dass dies der einzige Kommentar ist, auf den keine Reaktion/Interaktion folgt. Während alle anderen Kommentare von *MrVenom1974* beantwortet wurden, wurde hier weder eine ‚Gefällt mir‘-Angabe vorgenommen noch erfolgte eine direkte Reaktion auf diese Frage. Eine (mögliche) Erklärung wäre, dass dieser Kommentar vergleichsweise spät (am 15.09.2015) verfasst wurde, während die meisten anderen Kommentare im Zeitraum vom 28.07.2015 (Tag der Onlinestellung des Videos) bis zum 03.09.2015 verfasst wurden. Dagegen spricht jedoch, dass der letzte Kommentar erst am 15.12.2015 verfasst und von *MrVenom1974* dennoch beantwortet wurde.

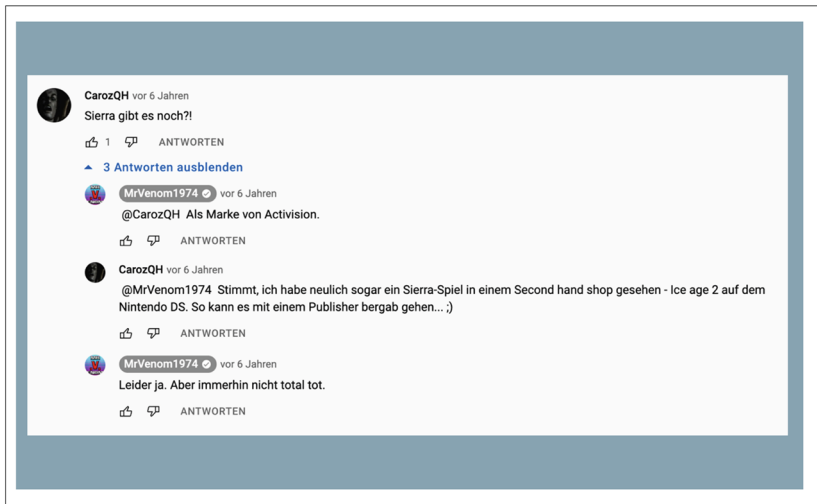
Beispiel 35:

Abbildung 7.24 Screenshot (27.01.2022) zum Code Rückfrage

Beschreibung:

CarozQH stellt die Frage danach, ob es Sierra noch gibt (vgl. Abb. 7.24). In diesem Kommentar wird niemand direkt angesprochen. *MrVenom1974* beantwortet diese Frage. Darauf wird mit einer anekdotischen Erzählung und einer Bewertung zum Zustand der Publisherfirma Sierra geantwortet, die von *MrVenom1974* erneut beantwortet wird. Der Kommentar hat eine ‚Gefällt mir‘-Angabe.

Interpretation:

Die Frage nach der Publisherfirma Sierra ist an keine Person direkt gerichtet. Die Interpunktion am Ende der Frage ist auffällig, da sie, entsprechend der deutschen Rechtschreibung, mit einem Fragezeichen und einem folgenden Ausrufezeichen nicht korrekt ist. Dennoch ist die Verwendung dieser Zeichenreihenfolge in Online-Communitys nicht unüblich, da sie sowohl die Frage als auch die Überraschung in Form des Ausrufezeichens zum Ausdruck bringen kann.

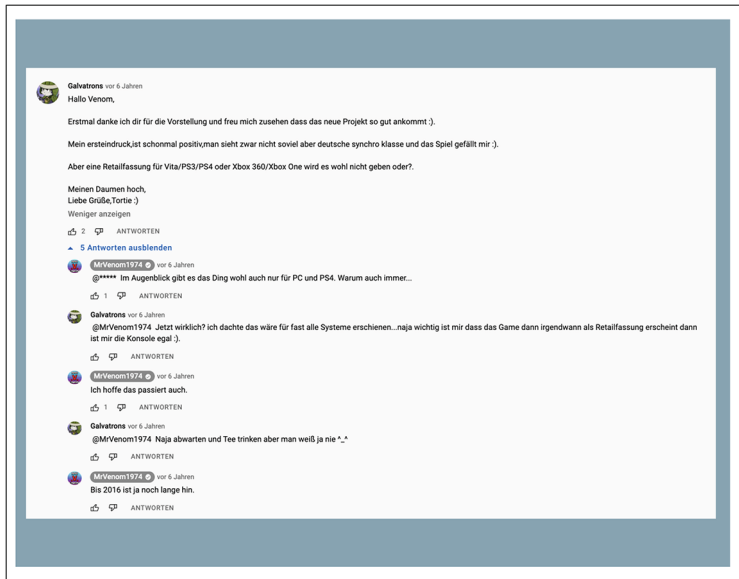
Da die Frage als Kommentar auf der Internetplattform YouTube veröffentlicht wurde, ist davon auszugehen, dass *CarozHQ* durch diese Kommentierung auch eine Leser:innenschaft antizipiert. Ob mit einer Antwort auf die Frage gerechnet wird oder ob es sich bei diesem Kommentar eher um eine als Frage formulierte Meinungsbekundung handelt, bleibt unklar.

Der Let's Player beantwortet diese Frage ebenfalls in Form eines Kommentars. Nachdem *CarozHQ* über das @-Zeichen direkt adressiert wurde, konkretisiert er, dass Sierra eine Marke des Branchenriesen Activision sei.

CarozHQ beantwortet diesen Kommentar nun erneut. *MrVenom1974* wird durch das @-Zeichen direkt angesprochen. Anschließend führt er anekdotisch aus, dass er „neulich“ ein Sierra-Spiel im Secondhand-Shop gesehen habe, in diesem Fall ICE AGE 2. Durch die Formulierung, dass es „so mit einem Publisher begab“ gehen könne, kommentiert er dies negativ. Es ist davon auszugehen, dass an dieser Stelle eine Bewertung des Spiels ICE AGE 2 vorgenommen wurde und dieses vom Kommentierenden als nicht besonders gut bewertet wird. Es könnte vermutet werden, dass hier die Vermarktung der ICE AGE-Reihe aufgrund persönlicher Vorlieben als schlecht oder weniger innovativ angesehen wird.

Erneut beantwortet *MrVenom1974* diesen Kommentar. An dieser Stelle geht er jedoch nicht vertiefend auf die Konkretisierungen ein und schließt auch nicht explizit an die mögliche Diskussion um die Qualität bestimmter Spiele und Stoffe an. Vielmehr stimmt er durch die Formulierung „Leider ja“ zu, relativiert dies aber, indem er feststellt, dass die Firma aber „immerhin nicht total tot“ sei.

Das entstehende Gespräch mit Bezug zur Publisherfirma und zur eingangs gestellten Frage wird hier im Dialog beantwortet. Dabei wäre an dieser Stelle Raum, auch Fragen nach der Produktion von Game-Inhalten oder dem Überleben von Publisherfirmen zu diskutieren. Dies findet an dieser Stelle jedoch höchstens oberflächlich statt und wird nicht abschließend besprochen.

Beispiel 36:**Abbildung 7.25** Screenshot (18.01.2022) zum Code Rückfrage**Beschreibung:**

Dieser Kommentar (vgl. Abb. 7.25) ist bereits in Teilen unter dem Code *Bewertungen* (vgl. Abschnitt 7.4.1) analysiert worden, aus diesem Grund wird hier der Fokus auf die Rückfrage gelegt.

Der Kommentator bedankt sich beim Let’s Player. Anschließend äußert er Zustimmung und Lob, am Ende seines Kommentars formuliert er eine Rückfrage. Der Kommentar wird vom Let’s Player beantwortet und es entsteht ein Dialog bzw. eine One-to-one-Konversation zwischen Galvatrons und MrVenom1974.

Interpretation:

Die eigentliche Frage an den Let’s Player wird gegen Ende des Kommentars adressiert. Hier wird danach gefragt, ob es eine Retailfassung³¹ für verschiedene

³¹ Bei einer Retailfassung handelt es sich um ein Endprodukt, das inklusive Verpackung im Einzelhandel oder Onlinehandel erworben werden kann.

Konsolen geben werde. Nachdem die Rückfrage von *MrVenom1974* direkt beantwortet wurde, fragt *Galvatrons* erneut nach. Er schließt also an seine Ausgangsfrage eine Anschlussfrage an. Die beiden tauschen sich darüber aus, für welche Endgeräte das Spiel zu kaufen ist. Dabei ist zu beobachten, dass eine Art Fachaustausch, ein Expertendialog stattfindet, in dem *Galvatrons* *MrVenom1974* stets direkt durch die Adressierung mit dem @-Zeichen anspricht.

7.5 Ergebnisse aus der Fallanalyse II

Folgend sollen die in der zweiten Fallanalyse beobachteten Phänomene zusammengefasst werden. Diese Beobachtungen werden teilweise vor den Konzepten des ersten Falls reflektiert und Anschlussfragen für ein erstes Zwischenergebnis sowie weitere komparative Analysen formuliert. Aus den hier herausgearbeiteten und Konzepten soll im Anschluss die Theoriegenerierung resultieren.

Konzept: Peritexte

Bereits im Videotitel wurde die Verwendung eines Fachvokabulars, das sich insbesondere durch die Verwendung von Abkürzungen wie ‚KQ‘ oder ‚LP‘ auszeichnet, beobachtet. Dabei hat sich die Anschlussfrage ergeben, ob die Verwendung von Game-spezifischem Fachvokabular ein gemeinschaftlichkeitsbildendes Merkmal einer Community of Practice darstellt und damit einen wesentlichen Teil zu deren Konstituierung beiträgt.

Ebenfalls konnte beobachtet werden, dass dieses Video über ein aufwendig gestaltetes Thumbnail verfügt, was in einem Gegensatz zum nüchtern gewählten Titel des Videos stehen könnte. Daher wurde die Anschlussfrage formuliert, ob dies zu einer größeren Aufmerksamkeit auf YouTube beiträgt.

In der Videobeschreibung konnte beobachtet werden, dass durch die Wortwahl „Endlich ist es da“ eine Situation des gemeinsamen Wartens auf ein neues Spiel geschaffen wurde. In dieser Formulierung wird implizit deutlich, dass es eine gemeinsame Community gibt und diese sich über Spieleneuerscheinungen beispielsweise durch das Schauen von Let’s Play-Videos informiert und austauscht. Damit wird an dieser Stelle eine gemeinschaftsstiftende Praktik beobachtbar. Insbesondere durch die Wahl von bestimmten Themen in der Videobeschreibung werden bereits erste thematische Schwerpunktsetzungen deutlich, jedoch bleibt offen, ob Videobeschreibungen überhaupt gelesen werden und welchen Einfluss die gesetzten Themen auf den gemeinsamen Diskurs im Anschluss an die Rezeption des Videos haben.

Konzept: Interaktion mit dem YouTuber

Nach der Sichtung der analysierten Kommentare hat sich gezeigt, dass die starke Interaktion zwischen den Let's Playern und den Zuschauer:innen eine relevante Praktik zur Herausbildung einer Let's Player-Community darstellt. Während in Fallanalyse I zu beobachten war, dass der Let's Player *Gronkh* lediglich in drei Postings Bezug auf die Kommentare unter seinem Video nimmt, ist es im zweiten Fall so, dass der Let's Player *MrVenom1974* 15 von 16 Kommentaren beantwortet. Dabei entwickelt sich in den Kommentaren ein Austausch zwischen dem Let's Player und den Kommentierenden, der oftmals in einer One-to-one-Konversation endet. Es ist zu vermuten, dass diese Form der Interaktion eine gemeinschaftsstiftende Praxis darstellt und zur Herausbildung einer Let's Player-Community beiträgt. Die Beobachtung stützt sich auf das Interaktionsverhalten eines deutlich kleineren Kanals mit sichtbar weniger Kommentaren. Damit entspricht *MrVenom1974* auch der einschlägigen Ratgeberliteratur zu erfolgreichem Marketing auf YouTube, die dazu rät, „stets [darauf zu achten], zeitnah auf entsprechende Kommentare, Fragen und Rückmeldungen zu reagieren, da Sie nur dann die Chance haben, eine Diskussion zu starten und Ihr Netzwerk substanziell auszuweiten“ (Opresnik, Yilmaz 2016, 145).

Kleinere Kanäle sind demnach deutlich mehr auf diese Form der Interaktion angewiesen, um eine Community aufzubauen und somit wahrgenommen zu werden. Es wird also deutlich, dass hier eine wesentlich stärkere Interaktion in den Kommentaren zwischen den Let's Playern und der Community sichtbar wird. Während sich unter dem Video von *Gronkh* 508 Kommentare finden lassen, wovon zwei direkt von *Gronkh* beantwortet werden, sind es bei *MrVenom1974* 56 Kommentare, von denen 26 direkte Reaktionen auf die Kommentare sind. Ein Vergleich des Kommentarverhaltens der KING'S QUEST-Serien auf *Gronkhs* und auf *MrVenoms1974s* Kanal unterstreicht diesen Eindruck: Während *Gronkh* lediglich einen weiteren Kommentar der 36 Videos umfassenden Serie verfasst, antwortet *MrVenom1974* auf alle Kommentare seiner 35 Videos umfassenden Serie.

Konzept: Der Let's Player als Teil der Let's Player-Community

Durch die intensive Analyse hat sich bestätigt, dass der Let's Player ebenfalls ein Teil der Community ist. Dabei konnte in der Kommentaranalyse gezeigt werden, dass es Themen gibt, die bereits im Video gesetzt und die anschließend in den Kommentaren weiter diskutiert werden (beispielsweise durch die im Video und in der Videobeschreibung angeklungenen Vergleiche zu Telltale, Äußerungen zum Gameplay, vgl. Codeanalyse *Kommentare zum Gameplay*, Abschnitt 7.4.2). Es konnte dementsprechend beobachtet werden, dass die Auswahl der im Video thematisierten Bereiche einen Einfluss auf die Kommentierungen hat und dass Diskurse von

der Community aufgenommen sowie besprochen werden. Innerhalb dieser Analysen ließ sich jedoch auch beobachten, dass die Kommunikation zwischen dem Let's Player und den Kommentierenden nicht immer auf einer Ebene stattfindet. Unter den Codes *Bewertungen* und *Kommentare zum Gameplay* konnte gezeigt werden, dass der Let's Player in seinen sprachlichen Äußerungen zwischen einer Beraterrolle (vgl. Codeanalyse *Bewertungen*, Abschnitt 7.4.1), einer belehrenden Rolle (vgl. Codeanalyse *Kommentare zum Gameplay*, Abschnitt 7.4.2) und einer Kommunikation auf Augenhöhe (vgl. Codeanalyse *Rückfrage*, Abschnitt 7.4.3) wechselt. Daraus leitet sich die Frage nach einer Hierarchisierung zwischen Let's Player und Community ab.

Darüber hinaus konnte in der Analyse unter dem Code *Bewertungen* (vgl. Abschnitt 7.4.1) beobachtet werden, dass nicht nur bei den Rezipierenden ein Reflexionsprozess über das Video angestoßen wird, sondern dieser wahrscheinlich auch beim Let's Player stattfindet. Während im Video oftmals der Eindruck eines ambivalenten Verhältnisses zur Neuauflage insbesondere in den sarkastischen/ironischen Kommentierungen sichtbar wurde, stellt der Let's Player in den Kommentaren heraus, dass er im Spiel „wenig Schwächen“ sehe, und er attestiert dem Spiel darüber hinaus einen „guten Humor“.

Aus diesen Beobachtungen ergeben sich die folgenden Anschlussfragen:

1. Welche Relevanz haben die thematischen Setzungen aus dem Let's Play-Video in Hinblick auf die Diskussionen innerhalb der Let's Player-Community?
2. Gibt es eine Hierarchie-Ordnung zwischen dem Let's Player und der Community of Practice/der Let's Player-Community? Wie verhält sich diese zu den Kommunikationsebenen?
3. Ist auch bei anderen Let's Playern ein Reflexionsprozess über das gespielte Spiel in der Auseinandersetzung mit der Community zu beobachten oder handelt es sich an dieser Stelle um ein zufälliges Phänomen?

Konzept: Das Let's Play als Ort des gemeinschaftlichen Austausches

In den Kommentaren konnte beobachtet werden, dass ein Austausch zu den Videoinhalten stattfindet. Dabei hat sich gezeigt, dass die Community verschiedene Schwerpunkte setzt, die anschließend besprochen werden. Darunter lassen sich Gespräche zur Umsetzung des Spiels (vgl. Codeanalyse *Kommentar zum Gameplay*, Abschnitt 7.4.2), aber auch Wertungsäußerungen der Community, beispielsweise zur Preispolitik (vgl. Codeanalyse *Bewertungen*, Abschnitt 7.4.1), fassen. Innerhalb der Konversationen hat sich darüber hinaus gezeigt, dass die Kommentierenden ebenfalls unterschiedliche Kommunikationsstrategien benutzen. Hier war insbesondere das Expert:innengespräch auf Augenhöhe mit *Galvatrons* (vgl. Analysen zum

Code *Bewertungen*, Abschnitt 7.4.1) auffällig, aber auch das Hierarchiegefälle zwischen dem Kommentator *Ralf Gungowski* und *MrVenom1974* (vgl. ebd.). Auch die intertextuellen Vergleiche zum Spiel DRAGON’S LAIR, die von den Kommentierenden *Firebird* und *Hrimthur666* (vgl. Codeanalyse *Kommentar zum Gameplay*, Abschnitt 7.4.2) hergestellt und vom Let’s Player bestätigt wurden, waren ein zentrales Element für den gemeinsamen Austausch. Hier zeigt sich, dass Beobachtungen und Themen aus der Community selbst entstehen können und dann vom Let’s Player aufgenommen werden, was eine gemeinschaftsstiftende Praktik darstellt.

Eine weitere Beobachtung ist die Form des Bedankens in Richtung des Let’s Players. Dies konnte bereits bei *Gronkh* in der ersten Fallanalyse beobachtet werden. Auf diese Äußerungen geht *MrVenom1974* zwar nicht näher ein; da es jedoch bereits in der ersten Fallanalyse thematisiert wurde, könnte hier die Hypothese aufgestellt werden, dass es sich dabei um eine Form des impliziten Wissens um Verhaltensregeln einer Let’s Player-Community handelt und aus diesem Grund Teil einer gemeinsamen Praxis der Community ist.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



Teil III

Ergebnisse



Ergebnisse und Deutungen der Fallanalysen

8

Folgend soll eine Theoriebildung aus den Ergebnissen der Fallanalysen vorgenommen werden. Dadurch soll eine Antwort auf die erste Fragestellung dieser Arbeit herausgearbeitet werden: mittels eines praxeologischen Zugangs aus Fallanalysen abzuleiten, wie sich eine Community im Kontext um das Medium Computerspiele im Sinne ‚sozialer‘ Praktiken beschreiben lässt und wie sich diese Praktiken in Artefakten wie Let’s Play-Videos konstituieren.

Während erste Konzepte und die Kategorienbildung bereits in den einzelnen Analysen sichtbar gemacht wurden, sollen diese nun durch die theoretische Einbettung kontextualisiert und ausformuliert werden. Dabei sind die folgenden Ausführungen erste Ideen und Bausteine einer Grounded Theory im Sinne einer „integrierten Gesamttheorie zu einem Gegenstand“ (Schmidt 2020, 196).

Zur Bildung einer Gesamttheorie zum Phänomen Let’s Play bedarf es eines weitaus größeren Korpus, um die erarbeiteten Hypothesen quantitativ zu bestätigen. Anschließend sollten diese Hypothesen auch mit Bezug auf Plattformen wie Twitch überprüft werden, was im Rahmen dieser Arbeit nicht umsetzbar war. Dennoch sind in den Analysen erste empirische Ergebnisse gefunden worden, die zu einem weiter zu erforschenden Gesamtbild von Let’s Plays beitragen können.

8.1 Kommunikationsebenenmodell

Die Analysen haben gezeigt, dass Let’s Play-Videos ein multimodaler Gegenstand sind und dieser Umstand durch die Differenzierung in drei Ebenen charakterisiert werden kann. Auch wenn die einzelnen Ebenen zum Teil ineinander übergehen, ineinandergreifen und miteinander verzahnt sind, hat sich die Unterteilung in

Ebenen als sinnvolles Konstrukt zur analytischen Beschreibung der beobachteten Phänomene herausgestellt.

Unter Kommunikation¹ soll an dieser Stelle der „Austausch von Meinungen, Gedanken, Nachrichten oder Informationen“ (Nünning 2008, 369) verstanden werden. Es hat sich gezeigt, dass die Konstitution von Let's Player-Communities und die verwendeten Medienpraktiken mit ihren kommunikativen Praktiken² miteinander zusammenhängen.

Eine dieser Praktiken ist der kommunikative Austausch über die Inhalte der Let's Play-Videos. Mit dem Vokabular von Knoblauch gesprochen, kann bei Let's Player-Communities auch von Kommunikationsgemeinschaften (Knoblauch 2008, 85) gesprochen werden.

[...Dabei, A. M.] ermöglichen gerade die interaktiven Medien die Ausbildung sozialer Strukturen: Handelnde, die wechselseitige Netzwerke knüpfen, in denen gemeinsame Themen (z. B. Arbeitssuche, Homosexualität, Zahnarztphobie) oder Formen (Spiele, Wetten, Versteigerung) kommunikativ behandelt werden, bilden ganz ohne Zweifel Kommunikationsgemeinschaften. Als Kommunikationsgemeinschaften teilen sie nicht nur gemeinsame Codes und Formen, sondern auch die Vorstellung einer Gemeinschaft, der man angehört; damit verbunden, im Rahmen der entkontextualisierten Kommunikation noch wichtiger, ist die kommunikative Markierung einer Identität, die der Gemeinschaft entspricht. (Identitäten sind natürlich subjektiv eng mit ‚Emotion‘ verbunden.) (Ebd.)

Let's Player-Communities sind in diesem Sinne Kommunikationsgemeinschaften, die sich über Computerspiele, die Inszenierung von Let's Plays und nicht zuletzt

¹ In der Kommunikationstheorie haben sich beispielsweise die Mathematiker Shannon und Weaver (vgl. 1976) mit der Kommunikation beschäftigt und gehen von einem Sender-Empfänger-Modell aus „Ein Sender enkodiert eine Botschaft in Signale, die über einen Kanal möglichst störungsfrei an einen Empfänger weitergeleitet werden, der die Signale dekodiert“ (Nünning 2008, 369) Dieses naturwissenschaftliche Verständnis von Kommunikation hat sich jedoch als nicht ausreichend herausgestellt, da Kommunikation nicht als linearer Prozess betrachtet werden kann, sondern in komplexen Wirkungszusammenhängen und in komplexen sozialen Situationen stattfindet (vgl. ebd.).

Ein weiterer prominenter Vertreter der Kommunikationstheorie ist Watzlawick (vgl. 2011), der insbesondere durch die Aussage, dass niemand nicht kommunizieren könne, prominent geworden ist. Er hat gezeigt, dass „jede Kommunikation einen Inhalts- und einen Beziehungsaspekt [hat], der die Relation zwischen den Kommunikationspartnern ausdrückt“ (Nünning 2008, 371). Nünning unterscheidet drei theoretische Strömungen der Kommunikationstheorie: „Handlungstheorien und Systemtheorien von Kommunikation, sowie Vermittlungsversuche zwischen beiden Extremen“ (ebd.).

² Eine Verbindung von Mediatisierungstheorie und Praxeologie schlägt Gentzel (2015) vor.

über den und mit dem Let's Player austauschen. Es muss die geteilte Vorstellung einer Gemeinschaft vorhanden sein, deren Zugehörigkeit für alle Beteiligten identitätsstiftend ist: Dies geschieht in Form von Videos und Kommentaren und kann in diesem Sinne auch als interaktiver Austausch beschrieben werden. Die Kommunikation über etwas findet im stetigen Austausch zwischen der Gemeinschaft und dem (Let's Player-)Individuum statt, es bilden sich soziale Strukturen heraus, die über die Plattform YouTube hinaus wirken.³

Insbesondere die Mitglieder der Let's Player-Community um *Gronkh* teilen dabei eine Vorstellung einer Gemeinschaft, indem sie andere Videos des Let's Players anschauen (vgl. Code *Machbarkeit/Interaktion mit dem YouTuber*, Beispiel 11) und auf diese Videos Bezug nehmen (hier werden mehrere Let's Play-Videoserien angesprochen, die *Gronkh* in dem Zeitraum veröffentlichte, in dem er auch die Videos zu KING'S QUEST veröffentlichte: THE WITCHER, LIFE IS STRANGE, THE FOREST).

Für das Kommunikationsebenenmodell soll der Begriff der Kommunikationsgemeinschaften zugrunde gelegt werden, da hier die Kommunikation auf den verschiedenen Ebenen und zwischen den Kommunikationsebenen beschreibbar gemacht werden kann.

Eng verknüpft ist hiermit der Begriff der Interaktion,

„während bei Kommunikation die Wortbedeutung eher auf Verständigung liegt, wird Interaktion mehr in Zusammenhang mit sozialem Handeln verwendet, d. Interaktion zeigt Formen und Abläufe kommunikativer Handlungen an.“ (Altendorfer 2009, 168)

Interaktionen sind ebenfalls ein Teil der Medienpraktik von Let's Play-Videos und stellen damit ein zentrales Element dar.

Innerhalb der Let's Play-Videos ließen sich verschiedene Kommunikationsebenen finden, auf denen sprachlich-kommunikative Handlungen (trifft auf alle Fälle der Fallanalysen zu) sichtbar wurden. Aus diesen Beobachtungen, soll nun eine erste⁴ theoretische Modellierung folgen.

In Anlehnung an Burger und Luginbühl (2014), die bereits für das Fernsehen kommunikationstheoretische Vorüberlegungen angestellt haben, soll ein Modell entwickelt werden, das die Plattform You-Tube in den Fokus stellt. Burger und

³ In eigenen Blogs, Fanforen, auf Messen wie der GamesCom, Conventions, etc.

⁴ Da in der Arbeit lediglich zwei Videos tiefer analysiert wurden, kann an dieser Stelle nur von ersten theoretischen Modellierungen gesprochen werden. Es ist zu vermuten, dass das Modell auch in anderen Let's Play-Videos zur Beschreibung der Praktiken dienlich ist; dies muss sich aber in weiteren Studien zeigen.

Luginbühls Modell der Kommunikationskreise (vgl. Abb. 8.1) baut auf den spezifischen Charakteristika des linearen Fernsehens auf. Burger und Luginbühl weisen darauf hin, dass die Zuschauer:innen keine Möglichkeit haben, unmittelbar zu kommunizieren bzw. auf das Geschehen Einfluss zu nehmen, und auch für den Sender (hier verstanden als Moderator:in einer Sendung) gibt es kein direktes Feedback (vgl. ebd., 14). Dennoch, so stellen sie heraus, wird in Sendeformaten wie Nachrichten und Talkshows eine Interaktion ‚vorgetäuscht‘, die insbesondere durch eine direkte Adressierung der Rezipierenden erfolgt (beispielsweise durch Sätze wie ‚Danke, dass Sie heute Abend eingeschaltet haben‘).

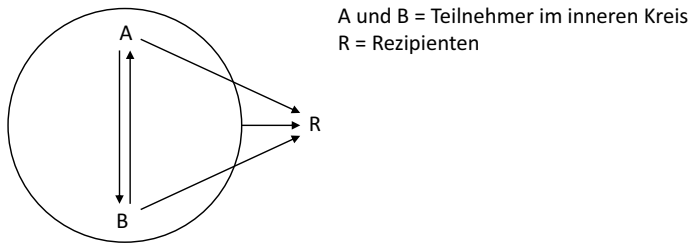


Abbildung 8.1 Kommunikationskreise bei Burger und Luginbühl (Burger, Luginbühl 2014, 23)

Mit Bezug auf die Forschungsarbeiten von Holly, Püschel und Bergmann (vgl. Holly, Püschel, Bergmann 2001, 59) lässt sich diese Form der Kommunikation beim Fernsehen als „parasoziale Kommunikation“ bezeichnen, die insbesondere zwischen den Zuschauer:innen und den Akteur:innen im Fernsehen stattfindet und die hochgradig inszeniert ist (vgl. Burger, Luginbühl 2014, 15).

Durch Webvideoplattformen wie YouTube kann eine Interaktion zwischen Akteur:innen und Rezipient:innen stattfinden und es kann nicht mehr von einer ‚Einwegkommunikation‘ gesprochen werden kann (vgl. ebd., 23):

Sobald dialogische Elemente im Medientext auftreten, wird das Bild von der Kommunikationssituation komplex. Die am Dialog beteiligten Personen sprechen nicht nur miteinander, sondern immer auch im Hinblick auf das zuhörende/zuschauende Publikum. Um diese Komplexität begrifflich fassen zu können, verwendet man die Metapher von ‚Kommunikationskreisen‘. (Ebd.)

Burger und Luginbühl unterscheiden bei den Kommunikationskreisen zwischen einem inneren und einem äußeren Kreis. Im inneren Kreis befinden sich die (Fernseh-)Akteur:innen, die einen Monolog oder einen Dialog führen und die

dem vom Spiel vorgeschriebenen Weg in das Geschehen eingreifen. Die gestichelte Linie des Pfeils soll dabei die begrenzten Möglichkeiten der Interaktion darstellen.

Das Computerspiel ist ein eigenes Medium, das für sich betrachtet diverse Handlungsoptionen anbietet und mit einer eigenen Ästhetik und Visualität inszeniert wird. Das Computerspiel hat durch die vorgegebenen Spielwege und Interaktionsangebote einen Einfluss auf den Let's Player, diese Spielhandlungen sind vom Spiel vorgegeben und nicht veränderbar ist. Es handelt sich dementsprechend um eine ‚harte‘ Grenze.

In den Beispielen 26 bis 28 wurde jedoch deutlich, dass die Inszenierung innerhalb des Spiels und die Inszenierung der Spielhandlung durch die Let's Player durchaus einen Einfluss auf die Community haben. Hier wurde die Szene diskutiert, in der *Gronkh* am Ende des Videos dem Drachen ins Auge schießt. Die Handlungsoptionen, die das Computerspiel anbietet, und diejenige Handlungsoption, die vom Let's Player ausgewählt wird, tragen zu einer Meinungsbildung und zu Diskussionen innerhalb der Community bei, z. B. darüber, was eine angemessene Reaktion gewesen wäre, oder auch über die moralischen Wertvorstellungen der Community.

Ein Diskurs hierüber könnte also durch die Spielebene durchaus angestoßen werden. Obwohl diese Ebene an sich abgeschlossen ist, hat sie – durch die Bereitstellung von narrativen und ludischen Elementen – einen Einfluss auf die Konstituierung einer Let's Player-Community und auch darauf, welche Normen und Moralvorstellungen dieser zugrunde liegen.

Die zweite Ebene, die des Let's Players (beispielsweise in Multiplayer-Let's Plays), ist diejenige, die bei Burger als ‚innerer Kreis‘ beschrieben wird. Hier findet die Inszenierung des Gegenstandes statt, der dialogisch angelegt ist und ein Kommunikationsangebot an die Rezipierenden formuliert.

Während bei Burger und Luginbühl die Kommunikation im Kreis zwischen zwei Personen erfolgt, findet im Let's Play die Kommunikation zwischen dem Spiel (Ebene 1) und der Community (Ebene 3) statt, allerdings vermittelt durch die Let's Player-Ebene (Ebene 2), was bei Burger der Kreis wäre.

In beiden Fallanalysen ergab sich eine Form des Dialoges, sowohl in Richtung des Spiels (u. a. in den Beispielen 1–3) als auch in Richtung der Community (u. a. in den Beispielen 7, 9 und 19). Auf der Ebene 2 wird also eine Kommunikationssituation inszeniert, die in die beiden möglichen Richtungen funktioniert. Dabei ist diese Form der Kommunikation, anders als beim Fernsehen, nicht in sich abgeschlossen, da durch die Ebene 3 in Form von Kommentaren auf die Kommunikationssituation reagiert werden kann. Es ist jedoch anzumerken, dass diese Reaktion nur zeitlich versetzt geschehen kann: Es entsteht somit eine

gedehnte Distanzkommunikation. Die Grenze zwischen der Let's Player-Ebene und der Community-Ebene ist dementsprechend nicht undurchlässig, sondern eher ‚retardanzpermeabel‘, also zeitverzögert durchlässig.

Durch die zeitlich versetzte Kommunikation entsteht eine gedehnte Form der Kommunikation zwischen den Kommunikationsteilnehmer:innen. Dabei übernehmen die Let's Player eine Moderations- und Kommentierungsfunktion, die konstituierend für die Community ist. Innerhalb dieser Moderations- und Kommentierungsfunktion werden die verschiedenen Ebenen zeitweise zusammengeführt und später getrennt, einmal steht das Spielgeschehen im Vordergrund, ein anderes Mal dominieren das Sprechen, Erklären, Kommunizieren in Richtung der Community.

Durch diese Rolle können die Let's Player die verschiedenen Bedürfnisse der Zuschauer:innen befriedigen. Bewegt sich die Kommentierung eher in Richtung einer Unterhaltungsfunktion (durch die Verwendung persönlicher Ansprachen, anekdotischer Erzählungen, die Herstellung einer Face-to-Face-Situation etc.), können vor allem die Unterhaltungsbedürfnisse der Zuschauer:innen befriedigt werden. Werden hingegen Hintergrundinformationen zum Spiel preisgegeben, dann werden insbesondere die Zuschauer:innen bedient, die sich ebenjene Zusatzinformationen zum Spiel wünschen etc. Daraus leitet sich ab, dass innerhalb der Ebene 2 zahlreiche Aktionen (Onomatopoesie, direkte Ansprache des Publikums, Spielbewertungen etc.) inszeniert werden, um eine Let's Player-Community herauszubilden und deren heterogene Bedürfnisse mehr oder weniger ausgewogen zu adressieren.

Die Community-Ebene würden Burger und Luginbühl als äußeren Kreis bezeichnen. Hier wird über das Gesehene gesprochen. Im Gegensatz zum Fernsehen findet jedoch diese Kommunikation nicht am heimischen Sofatisch, sondern interaktiv in Form von Kommentaren unterhalb des Videos auf der Plattform statt und wird auch von den Let's Playern gelesen und beantwortet (u. a. in den Beispielen 10, 27 und 34). Es kann dementsprechend eine Form des Austausches miteinander stattfinden. Im Rahmen dieser Arbeit wurde speziell der Austausch untersucht, der selbst wieder auf der Plattform YouTube stattfindet. Hier lässt sich also keine trennscharfe Grenze ziehen: Grundsätzlich kann eine Anschlusskommunikation über Let's Play-Videos natürlich auch auf anderen Plattformen, auf dem Schulhof, auf Discord, WhatsApp, in Foren etc. stattfinden.

8.2 Medienpraktiken in Let's Play-Videos

Im Prozess des Kodierens wurde das ‚Kommunikationsebenenmodell‘ als Schlüsselkategorie (vgl. Abschnitt 6.5) herausgearbeitet. Die drei Kommunikationsebenen Spiel, Let's Play-Video und Community (vgl. Abschnitt 8.1) bestehen aus verschiedenen einzelnen Praktiken, die als Praktikenbündel zusammengefasst werden können. Dieses Praktikenbündel stellt zusammengenommen die Medienpraktik der Let's Play-Videos dar.

In diesem Kapitel werden die beobachteten Praktiken zusammengeführt und auf den unterschiedlichen Ebenen beschrieben sowie ausmodelliert. Es wurde beobachtet, dass die vorgefundenen Ebenen immer wieder ineinandergreifen und nicht immer trennscharf voneinander zu unterscheiden sind.

Praktiken sind keine abstrakten Entitäten, sondern werden durch die ‚doings and sayings‘ der Praktiker:innen realisiert und fortgeführt. Die empirische Beobachtung einer Praktik bezieht sich insofern immer auch auf ein situatives Geschehen, in dem sich die Praktik realisiert (die Erstellung und Rezeption eines Postings auf Instagram verweist insofern auf ein situatives Geschehen, in dem sich eine spezifische Praktik der Nutzung von Instagram realisiert). (Richter, Asmussen, Schröder u. a. 2020, 11)

In Let's Play-Videos sind demnach Medienpraktiken zu erkennen, in denen sich die spezifische Nutzung ablesen lässt. Dennoch sind diese Praktiken nicht isoliert voneinander zu sehen, denn sie sind durch die beteiligten „Akteure, Technologien und Artefakte strukturell aneinander gekoppelt“ (ebd.). Let's Play-Videos sind diesem Verständnis folgend auch miteinander verbunden, sie beziehen sich aufeinander, sind demnach im Sinne Stalders referenziell und bringen spezifische Medienpraktiken hervor. Folgend sollen die von Richter u. a. formulierten Fragen zur Abgrenzung zu anderen Medienpraktiken auf die jeweiligen beobachteten Let's Play-Phänomene angewendet und für die einzelnen Ebenen beantwortet werden. Daraus resultiert die Darstellung, was genau die Medienpraktik im Kontext des Phänomens Let's Play ist. Die bereits in Abschnitt 4.1 formulierten Fragen waren:

1. Welche Tätigkeiten/Handlungen sind für die Praktik konstitutiv?
2. Was ist das übergeordnete ‚Ziel‘ der Praktik, was soll durch sie ‚erreicht‘ werden?
3. Wie sind die Tätigkeiten, Handlungen räumlich und zeitlich miteinander verbunden?
4. Welche Akteure, Artefakte und Technologien gehören zu dieser Praktik?

5. In welche übergeordneten Konstellationen/Kontexte ist die Praktik eingebettet? (Richter, Asmussen, Schröder u. a. 2020, 12)

8.2.1 Welche Tätigkeiten/Handlungen sind für die Praktik konstitutiv?

Um den Spielprozess voranzubringen, sind alle Handlungen und Tätigkeiten mit Bezug auf das Computerspiel entscheidend. Die Spieler:innen⁵ starten das Spiel und rezipieren es innerhalb der ihnen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten. Das heißt, dass sie die vom Spiel vorgegebenen Lösungswege erkunden und dabei mit dem Spiel mittels eines Eingabegerätes interagieren, also den Controller bzw. die Tastatur dazu benutzen.

Neben den kommentierenden Sprech-Praktiken sind insbesondere Tätigkeiten im Bereich der Bild- und Videoaufnahme prägend. Es handelt sich hierbei um Praktiken der Produktion. Darüber hinaus wird das Videomaterial im Anschluss an die Aufnahme durch die Let's Player bzw. das Produktionsteam bearbeitet und geschnitten, Thumbnails und Videobeschreibungen werden erstellt und das Video wird im Anschluss auf YouTube hochgeladen.

Der Kommentar des Let's Play-Videos ist ein Teil der Performance, die von den Let's Playern hervorgebracht wird. Es hat sich gezeigt, dass von den Let's Playern in diesem Rahmen auf Gaming-Fachwissen (z. B. Fachbegriffe) zurückgegriffen wird.

In Hinblick auf die Interaktion zwischen den Zuschauer:innen und den Let's Playern stehen insbesondere Praktiken der Interaktion, also das Kommentieren, Liken und Bewerten der Videos, im Mittelpunkt.

8.2.2 Was ist das übergeordnete ‚Ziel‘ der Praktik, was soll durch sie ‚erreicht‘ werden?

Auf der Computerspielebene ist das Ziel der Computerspielpraxis (mit Blick auf die Let's Player), den Verlauf des Spiels durch die Spielfigur erfolgreich

⁵ Zu diesem Zeitpunkt und mit Hinblick auf die spielbezogenen Praktiken muss an dieser Stelle noch davon ausgegangen werden, dass zu diesem Zeitpunkt die Let's Player die Spieler:innen des Spiels sind.

zu rezipieren,⁶ diesen Spielprozess aufzuzeichnen und für andere zugänglich zu machen.

Auf der Ebene der Let's Player ist das Ziel der Praktik, dass ein Video entsteht, das von der Community angeschaut (und geklickt, gelikt) wird. Besonders erfolgsrelevant ist die Interaktion mit den Zuschauer:innen, da diese Bewertungen (Likes) und Kommentare generieren, die wiederum für den Algorithmus von YouTube relevant sind.

Dazu müssen Let's Player die Interessen und Präferenzen der Zuschauer:innen bestmöglich adressieren und auf Wünsche eingehen. Die Zuschauer:innen als ein Teil der Community haben die Möglichkeit, eigene Perspektiven und Bedürfnisse in den Kommentaren zu formulieren. Es hat sich darüber hinaus gezeigt, dass die Let's Player eigene Spielinteressen in den Vordergrund stellen können und durch die Inszenierung ihrer Videos sowie durch das Setzen von Themen bestimmte Diskussionen prägen können.

Daneben haben die Zuschauer:innen die Möglichkeit, eigene Themen in den Kommentaren aufzuwerfen und zu besprechen. Zu beobachten waren diskursive Austauschpraktiken, wie das Diskutieren bestimmter Spielinhalte auf narrativer und spielmechanischer Ebene, aber auch das Verwenden von Symbolen, Sonderzeichen und Emojis, um die eigenen Gedanken zum Ausdruck zu bringen. Ebenso können wiederkehrende Tropen (beispielsweise bezeichnet *Gronkh* sich gern selbst als ‚alten Mann‘, vgl. Beispiel 1) oder das Spielen besonders beliebter Spieltitel für die Community identitätsstiftend sein.

8.2.3 Wie sind die Tätigkeiten, Handlungen räumlich und zeitlich miteinander verbunden?

Der Spielprozess befindet sich chronologisch gesehen vor der Bearbeitung und dem Hochladen des Videos. Da Computerspiele unterschiedliche Spielzeiten aufweisen, werden die Spieltitel in der Regel nicht in einem Video zu Ende gespielt. Die Zuschauer:innen und die Community haben keinen direkten Einfluss⁷ auf die Spielhandlungen des Let's Players.

⁶ Hier wird von einem Idealfall ausgegangen, dass es sich um ein Spiel mit einem vorgegebenen Ende handelt, das im Rahmen des Let's Play-Videos vom Anfang bis zum Ende dargestellt werden soll.

⁷ Im Unterschied zu Let's Plays, die auf Twitch in Echtzeit gespielt werden und bei denen die Community die Möglichkeit hat, durch den Chat mit den Let's Playern Einfluss auf die Spielhandlungen zu nehmen.

Nach der Aufnahme der Videos findet der Videoschnitt statt, anschließend werden die Videos auf die Webvideoplattform hochgeladen. Durch das Hochladen auf YouTube verändert sich der Ort. Das Veröffentlichen des Videos verändert den Kontext: Ab diesem Zeitpunkt ist das Video in einem öffentlichen Raum zugänglich und kann von allen Menschen, die über einen Internetzugang verfügen, angeschaut werden.

Räumlich betrachtet befindet sich die Aufnahme des Videos entweder in einem Studio (insbesondere bei Kanälen mit einer großen Reichweite) oder in den eigenen (privaten) Räumlichkeiten. Auch wenn in den eigenen Räumlichkeiten aufgenommen wird, haben die meisten Let's Player einen Greenscreen oder gezielt dekorierten Hintergrund. ‚Privatheit‘ und der bewusst gestaltete Hintergrund sind somit ein Teil der Inszenierung von Let's Play-Videos.⁸

Das Let's Play-Video wird erst nach der Aufnahme und nach der Bearbeitung von Schnitt und Ton hochgeladen. Die Let's Player müssen sich jedoch vor der Aufnahme Gedanken über die Videoinhalte und die Inszenierung machen. In den Fallanalysen war beobachtbar, dass insbesondere bei *Gronkh* Hintergrundwissen zur Spielgeschichte und zur Produktion angeboten wurde, während dies bei *MrVenom1974* weniger der Fall war.

Daneben war festzustellen, dass beide Let's Player immer wieder in ihren eigenen Spielhandlungen und in der Kommentierung der Spielmechanik versinken und Einblicke in diese besonders immersiven Momente sprachlich zum Ausdruck bringen. Wie bereits in Abschnitt 3.3 hergeleitet wurde, gibt es Zuschauer:innen, die die Videos wegen ebendieser Kommentierungen privaterer Natur anschauen und sich davon unterhalten fühlen. Diese eher privaten Kommentierungen, die unter dem Code *Dialog mit dem Spiel* (vgl. Abschnitt 6.3.1 und Abschnitt 7.3.2) codiert wurden, wirken im Video spontan und sind durch die Strukturen des mündlichen Sprechens geprägt.

Anschließend hat die Community die Möglichkeit, das Video zu rezipieren sowie durch Kommentare und Likes zu bewerten. Die Community-Ebene ist an dieser Stelle auf das Hochladen der Videos angewiesen und kann erst nach der Veröffentlichung aktiv am Geschehen teilnehmen. Somit stehen die Zuschauer:innen, das Publikum, chronologisch betrachtet am Ende der Praktikenkette. Sie können jedoch durch ihre Reaktionen neue Denkprozesse sowohl bei den Let's Playern als auch innerhalb der Community anstoßen und in einen gemeinsamen Austausch miteinander treten.

⁸ Die Aufnahmen könnten auch in einem YouTube-Studio stattfinden (diese werden reichweitenstarken YouTubern von YouTube gestellt). Jedoch ist es verbreiteter, dass die Videos im privaten Umfeld aufgenommen werden.

8.2.4 Welche Akteure, Artefakte und Technologien gehören zu dieser Praktik?

Let's Play-Videos als ‚eine Praktik‘ wird im Moment der Planung durch den jeweiligen Let's Player angestoßen. Folgend werden verschiedene Medien miteinander kombiniert (vgl. Tab. 8.1). Sie sind damit, wie von Dang-Anh, Pfeifer, Reisner u. a. bereits allgemein für Medienpraktiken festgehalten wurde, prozessual und medienübergreifend, in dem Sinne, dass sie in „unterschiedlichen Medien stattfinden“ (vgl. Dang-Anh, Pfeifer, Reisner u. a. 2017, 21).

8.2.5 In welche übergeordneten Konstellationen/ Kontexte ist die Praktik eingebettet?

Das Spiel ist Teil einer Spielwelt, die durch die Programmierung festgeschrieben ist. Die Spielenden müssen über ein (inkorporiertes) Wissen (Betätigen des Controllers/der Tasten der Tastatur/der Maus; Hand-Auge-Koordination) verfügen, wie ein solches Computerspiel zu spielen ist.

Unter Umständen besitzen sie darüber hinaus Informationen dazu, welche Rahmenhandlung das Spiel hat und wie es entstanden ist. Diese Punkte wurden in den Fallanalysen als Hintergrundwissen zum Spiel und *Kommentare zum Gameplay* (vgl. Abschnitt 7.4.2) codiert. Dort haben die Let's Player aktiv Bezug darauf genommen und diese Punkte zu einem Bestandteil ihrer Kommentierung werden lassen.

Auf der Ebene des Let's Play-Videos wird Kontextwissen über die Plattform YouTube vorausgesetzt.

Die Nutzer:innen müssen sich mit den strukturellen Voraussetzungen der Webvideoformate auskennen, beispielsweise wissen, welche Voraussetzungen das Video (in Bezug auf Auflösung, Datengröße etc.) erfüllen muss.

Darüber hinaus wird explizit mit Gaming-bezogener Fachsprache gearbeitet, um eine Verortung der Spiele vornehmen zu können. Dadurch werden sie von ihrer Community als authentisch wahrgenommen.

Schließlich ist Expertise in Bezug auf Screencasting- und Videoschnittprogramme notwendig, um das Video erzeugen zu können. Hinzu kommt eine übergeordnete Kenntnis darüber, was die Zuschauer:innen gern anschauen und welche Themen genutzt werden sollten, um eine breite Gruppe potenzieller Adressat:innen anzusprechen.

Tabelle 8.1 Akteure, Artefakte und Technologien der Medienpraktik Let's Play- Videos

	Spielebene	Let's Player-Ebene	Community
Akteure	Spieler:innen	Let's Player, ggf. Produktionsteam	Zuschauer:innen
Artefakte & Technologien	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel • PC/Konsole • Betriebssystem • Spiel/Zugang zu Online-Distributionsplattformen wie Steam • Internetverbindung • Controller/Maus/Eingabegerät • Kopfhörer, ggf. Mikrofon 	<ul style="list-style-type: none"> • PC • Betriebssystem • Aufnahmesoftware • Mikrofon • Internetverbindung • Plattformwissen (etwa zum Hochladen und Verschlagworten von Videos, zum Generieren von Klicks, zur Bedeutung der Reichweite etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Endgerät (PC/ Smartphone) • Internetverbindung

Zwischenfazit

In der theoretischen Sensibilisierung dieser Arbeit wurde bereits auf die Definition von Medienpraktiken eingegangen.⁹ So gehen die Medienwissenschaftler:innen Dang-Anh, Pfeifer, Reisner und Villioth davon aus, dass diese „situativ, körperlich, zeichenhaft, prozessual, medienübergreifend, infrastrukturiert, historisch und sozio-kulturell“ (2017, 7) sind. Folgend sollen diese Eigenschaften vor den Ergebnissen der Fallanalyse reflektiert werden.

Alle Ebenen der Medienpraktik sind körperlich: Während auf der Spielebene die Interaktion mit dem Spiel mittels eines Controllers, einer Maus oder der Tastatur erfolgt, muss auf der Let's Play-Ebene/Videoebene das Spiel kommentiert und moderiert werden. Dies funktioniert nur über das Medium der eigenen Stimme. In manchen Videos sind die Let's Player zusätzlich im Bild zu sehen und zeigen ihre körperliche Reaktion auf den Spielprozess.

Auch der Schnitt und das Hochladen der Videos setzen die Interaktion mit dem Computer und die Befehlseingabe über die Tastatur voraus. Diese Interaktion mit dem Computer lässt sich ebenfalls auf der Community-Ebene finden. Auch muss ein inkorporiertes Wissen vorausgesetzt werden, da das Anschauen der Videos und ebenso das Verfassen der Kommentare eine Interaktion mit den Eingabegeräten erfordern.

Hier wird eine weitere Eigenschaft der Medienpraktiken sichtbar: Sie sind prozessual und medienübergreifend; prozessual in dem Sinne, dass sie eine routinisierte chronologische Reihenfolge voraussetzen. Während Produktion und Rezeption getrennt voneinander stattfinden, ist die Kommunikation ein Prozess, der beide Ebenen zusammenbringt: So wird bei der Produktion die Computer-spielhandlung erläutert und das Bildschirmgeschehen eingeordnet, während bei der Rezeption auf dieses Kommunikationsangebot eingegangen werden kann.

Insbesondere der Prozessschritt der Kommunikation ist asynchron. Aus diesem Grund kann beispielsweise im Jahr 2022 auf einen Kommentar aus dem Jahr 2018 geantwortet und der Diskurs über ein bestimmtes Thema kann so wieder aufgenommen werden. Kommentare können aufgegriffen, beantwortet, gelöscht, geteilt und diskutiert werden.

Gleichzeitig sind Let's Play-Medienpraktiken hochgradig infrastrukturiert und medienübergreifend. Wie oben bereits beschrieben wurde, sind unterschiedliche Medien involviert: von der Stimme des eigenen Körpers über die Hardware und verschiedene Softwarelösungen hin zu den Webvideoplattformen wie YouTube. Alle diese verschiedenen Einzelmedien greifen ineinander und modellieren in ihrer Gemeinsamkeit die Medienpraktik des Let's Play.

⁹ Vgl. Abschnitt 4.1.

Auch die letzten beiden Eigenschaften ließen sich in den Fallanalysen bestätigen. Wie bereits in Abschnitt 3.2 beschrieben, zeigt sich, dass sich Let's Play-Praktiken über die Zeit verändert haben. Während sie zunächst eher ein ‚Let's Play-Together‘ einer Forengemeinschaft waren, haben sie sich zunehmend in Richtung eines Let's Play-Schauens und -Kommentierens auf YouTube entwickelt.

Diese Entwicklung endet zudem nicht an diesem Punkt. Vielmehr ist zu beobachten, dass sich Let's Plays vermehrt auf der Live-Webvideoplattform Twitch finden lassen. Durch die Möglichkeit, den Spieler:innen während des Prozesses des Spielens eigene Ratschläge und Kommentare über die Chatfunktion zukommen zu lassen, verändert sich auch die Praktik dahingehend, dass der Spielprozess wieder mehr einem ‚Let's Play-Together‘ entspricht.

Schließlich hat sich auch gezeigt, dass die Medienpraktik des Let's Play soziokulturell ist. So ist diese Praktik in einen größeren Kontext einer Gamingkultur eingebunden. Durch die Videos kann Gaming-Wissen ausgetauscht werden, darüber hinaus ist ein unterhaltsames Webvideoformat entstanden, das von zahlreichen Zuschauer:innen angeschaut und auf das in verschiedenen anderen Medien(-plattformen) Bezug genommen wird, beispielsweise durch das Erstellen von Blogeinträgen, Reddit-Foren, Einträgen auf Discord-Servern etc.: „Der Erfolg oder die Wirksamkeit von YouTubern [...] dokumentiert sich unweigerlich in ‚Page Impressions‘, Klicks, Likes, ReTweets etc.“ (Schmidt, Marx, Neise 2020, 266)

Damit haben Let's Play-Videos auch einen Einfluss auf die gegenwärtige Medienkultur und die Rezeptionsgewohnheiten. Weil diese zunehmend interaktiv und kommunikativ werden, verändert sich die Mediennutzung von einer einfachen Rezeption hin zu einer ‚participatory culture‘. Herauszustellen ist jedoch schon an dieser Stelle, dass das partizipative Element der Medienpraktik eingeschrieben ist und sich gezeigt hat, dass die Kommunikation über die Let's Play-Videos bei zahlreichen Videos in Form von Kommentaren zu finden ist.

8.3 Parasoziale Beziehungen und Inszenierungsstrategien

Nachdem im vorherigen Kapitel die Medienpraktik Let's Play-Videos herausgearbeitet wurde, soll in diesem Kapitel auf die beobachteten Inszenierungsstrategien und die parasozialen Beziehungen eingegangen werden.

Die in den Fallanalysen gefundenen Ergebnisse werden vor den in Kapitel 4 eingeleiteten Theorien reflektiert. Die Konzepte von Nähe und Distanz (vgl.

Koch, Oesterreicher 1986) und die Inszenierungsstrategien (vgl. Klaus, Lücke 2003) dienen als theoretische Grundlagen, um zu erklären, wie durch die Inszenierung des Let's Play-Videos und die sprachliche Kommentierung parasoziale Interaktionen angebahnt werden und wie sich eine Gemeinschaft um die Let's Player konstituiert.

8.3.1 Parasoziale Beziehungen durch nächsprachliche Kommunikation

Werden die Ergebnisse aus den Fallanalysen auf das ‚Nähe-Distanz-Modell‘ übertragen, so zeigt sich in der folgenden Tabelle (vgl. Tab. 8.2), dass sich Let's Play-Videos nicht immer klar einordnen lassen.

Tabelle 8.2 Kommunikative Nähe und Distanz in Let's Play-Videos

Kommunikative Nähe	Let's Play		Kommunikative Distanz
Privatheit	x	x	Öffentlichkeit
Vertrautheit der Kommunikationspartner	x		Fremdheit der Kommunikationspartner
starke emotionale Beteiligung	x		geringe emotionale Beteiligung
Situations- und Handlungseinbindung	x		Situations- und Handlungsentbindung
referenzielle Nähe	x		referenzielle Distanz
raum-zeitliche Nähe (face-to-face)		x	raum-zeitliche Distanz
kommunikative Kooperation	x		keine kommunikative Kooperation
Dialogizität		x	Monologizität
Spontaneität	x	x	Reflektiertheit
Freie Themenentwicklung usw.	x		Themenfixierung

Ein Blick in die Begrüßungssequenz verdeutlicht bereits, dass hier sowohl eine ‚Privatheit‘ als auch eine ‚Vertrautheit der Kommunikationspartner‘ vorliegen:

GRONKH: „Und damit herzlich willkommen bei einem neuen Let's Play hier auf dem Channel; wir spielen King's Quest [...]“ [00:00:27]

MRVENOM1974 „Hallo und herzlich willkommen ich bin MrVenom1974. Zeit für ein neues Let's Play-Projekt.“ [00:00:02]

Sowohl *Gronkh* als auch *MrVenom1974* heißen zunächst ihre Zuschauer:innen ‚herzlich willkommen‘ und sprechen dadurch ihr Publikum aktiv an. *Gronkh* schließt direkt mit den Worten „wir spielen“ an. Diese explizite Formulierung eines ‚wir‘ suggeriert, dass KING'S QUEST gemeinsam gespielt wird, auch wenn das durch die zeitliche Distanz bei einem aufgezeichneten Let's Play nicht möglich ist. Das ‚wir‘ simuliert eine Vertrautheit bzw. Privatheit der Kommunikationspartner:innen, es entsteht das Gefühl eines gemeinsamen Treffens bei einem Spieleabend unter Freund:innen. Diese Feststellung ist bemerkenswert, da es sich bei einem Let's Play-Video auf YouTube – das soll an dieser Stelle besonders betont werden – um einen öffentlichen Raum handelt.

Es ist dementsprechend zu vermuten, dass hier ein geteilter „situativer Kontext“ (Koch, Oesterreicher 1986, 20) zu beobachten ist, in dem die Zuschauer:innen über ein „gemeinsames Wissen“ (ebd.) verfügen und der diese Form der Ansprache und damit das Herstellen einer Form von Nähe zu den Zuschauer:innen erlaubt.

Auch Zuschauer:innen, die noch nie ein Let's Play-Video gesehen haben, können durch diese offene, gemeinschaftliche Begrüßung ‚abgeholt‘ und in die gemeinsame Rezeptionssituation (‚wir spielen das Computerspiel zusammen‘)einbezogen werden.

Im direkten Vergleich der Begrüßungssequenzen spricht *MrVenom1974* sein Publikum nicht mit Personalpronomen an, stattdessen wird ein ‚neues Projekt‘ vorgestellt, was im Vergleich mit *Gronkh* etwas distanzierter wirkt.

Der Parameter der ‚starken emotionalen Beteiligung‘ lässt sich in den analysierten Videos ebenfalls finden. Diese Beteiligung wurde wahrnehmbar, wenn die Intonation und das Tempo bei *Gronkh* und *MrVenom1974* wechselten oder Ausrufe und Interjektionen benutzt wurden. Bei *Gronkh* ist ein ganzes Potpourri an Interjektionen (vgl. Abschnitt 6.3.2 und 7.3.3) zu finden. Die Kommunikation erfolgt an dieser Stelle „situationsgebunden“ und „ist durch deiktische Elemente (z. B. *das, da, dies hier*), durch Interjektionen (z. B. *ach, ähm, Mensch, okay*) [...] gekennzeichnet“ (Ulrich, Michalak 2019, 1; Hervorhebung im Original).

Die beiden Let's Player zeigen damit im Rahmen ihrer Videos und ihrer gesamten Inszenierung, dass sie selbst stark emotional involviert sind, was immer dann beobachtet werden konnte, wenn die Let's Player stärker in ihre Spielerrolle wechseln. Während also auf der sprachlichen Ebene des Let's Play-Videos diese expressive Beteiligung hörbar wird, werden auf der visuellen Ebene des Computerspiels gleichzeitig Momente der emotionalen Involviertheit und der

emotionalen Immersion¹⁰ (eine Begriffsklärung ist in Abschnitt 3.2) zu finden sichtbar:

GWENDOLYN: Der fehlende Griff war also eine Falle? Was hast du gemacht?

GRONKH: hmmmhmm

GRAHAM: Tja, ich habe die Falle clever umgangen... und mich dann clever versteckt.

GRONKH: huiiiii ... Nein, die Füße, zieh die Füße rein, zieh die Füße rein, zieh die Füße rein ... Ähhmmmm ... Hallooo ... Ah sehr gut! (Gronkh 2015, [00:13;40-00:14;11])

So waren an dieser Stelle zwei Ebenen von Nähe zu beobachten:

1. Emotionale Immersion durch die inhaltliche Nähe in Bezug auf das Spielgeschehen: Die Let's Player sind emotional stark in das Spielgeschehen involviert. In der oben zitierten Stelle bangt Gronkh beispielsweise darum, vom Drachen gesehen zu werden, und versteckt sich. Hier tritt die emotionale Involviertheit klar zutage, da Gronkh in seiner Funktion als Spieler mit dem Protagonisten des Spiels, Graham, mitfiebert.
2. Sprachliche Nähe: Auf der Ebene des Let's Play-Videos wird diese emotionale Involviertheit durch die überdurchschnittliche Nutzung von Interjektionen zum Ausdruck gebracht. Gleiches ließ sich bei MrVenom1974 beobachten (vgl. Codeanalyse: *Onomatopoesie/Interjektion*, Abschnitt 7.3.3).

Auch die Aspekte ‚Handlungs- und Situationseinbindung‘ und die ‚referenzielle Nähe‘ wurden beobachtet: Beide Let's Player thematisieren, dass sie ein Let's Play-Video drehen, warum sie dieses Computerspiel ausgewählt haben, und sie nehmen in ihren Kommentierungen im Video und (insbesondere MrVenom1974) auch in den Peritexten Bezug auf die Wünsche und Erwartungen des Publikums sowie auf ihre eigenen Vermutungen in Bezug auf das Spiel.

Es wird zudem deutlich, was bei Koch und Oesterreicher als ‚Spontaneität‘ definiert wurde. Auf die Themen, die das Spiel und auch die Kommentierungen aufwerfen, wird direkt Bezug genommen bzw. die Frage wird an die Zuschauer:innen weitergegeben.

Auf einen Parameter von Koch und Oesterreicher soll an dieser Stelle ein genauerer Blick geworfen werden: die ‚raum-zeitliche Nähe‘ bzw. ‚raum-zeitliche Distanz‘. Beim Schauen des Videos entsteht der Eindruck einer raum-zeitlichen

¹⁰ Eine Begriffsklärung ist in Abschnitt 3.2 zu finden.

Nähe, die aber in Wahrheit eine raum-zeitliche Distanz ist. Zwischen dem Moment, in dem das Video aufgenommen wurde, und dem Moment, in dem das Video angeschaut wird, vergehen vielleicht nur Tage oder Wochen. Da die Distributionsplattform YouTube die Videos aber nicht löscht, verbleiben diese auf der Plattform und laden auch nach Jahren noch zum Schauen und Kommentieren ein. Das bestätigt auch ein Blick in die analysierten Videos. Das Video von *Gronkh* wurde am 30.07.2015 auf YouTube hochgeladen. Noch am selben Tag finden sich erste Kommentare („Erster§ vom Profil *okgutesvideo*), der aktuellste Kommentar ist im Mai 2022 vom Profil *Sonic the Hedgehog* formuliert worden (Stand 21.07.2022).

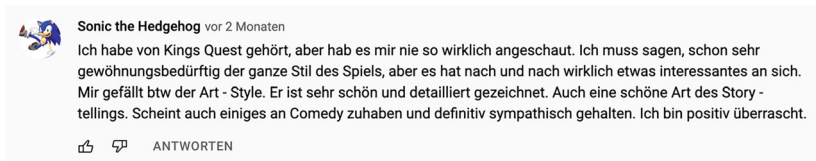


Abbildung 8.3 Kommentar (21.07.2022) unter dem Video von Gronkh. (Eigener Screenshot, (YouTube 2022))

In diesem Kommentar (vgl. Abb. 8.3) wird auf die Themen aus dem Let's Play-Video eingegangen, die *Gronkh* angesprochen hatte (grafische Darstellung, Storytelling).

Interessant ist nun die Möglichkeit, das Video auch sieben Jahre nach Erscheinen noch zu kommentieren. Während das Video durch die Inszenierung nach wie vor eine kommunikative Nähe enthält, die auch nach mehreren Rezeptionsdurchläufen reproduzierbar ist, sind die Kommentierungen und die Teilnahme am Diskurs nicht mehr aktuell. Es ist bei der Unmenge an Videos, die in der Zwischenzeit erschienen sind, eher unwahrscheinlich, dass der Let's Player auf diesen Beitrag eingeht. Hier wird eine Spannung zwischen Video und Kommentaren sichtbar. Während die Plattform dazu einlädt, Diskurse auch nach Jahren wieder aufzugreifen, verebben diese meist nach wenigen Tagen, nachdem neuer Content veröffentlicht wurde.

Bei *MrVenom1974* sind Kommentare am Tag des Erscheinens (28.07.2015) und in den darauffolgenden Monaten (bis in den Dezember 2015) zu finden. Anschließend werden keine neuen Kommentare mehr formuliert, obwohl genau wie bei *Gronkh* die Möglichkeit weiterhin besteht. Zusammenfassend erscheint

es so, als gäbe es eine Form der raum-zeitlichen Nähe, die durch die technische Infrastruktur der Plattform YouTube simuliert wird, die jedoch in ihren kommunikativen Möglichkeiten nicht immer ausgeschöpft wird.

In der Betrachtung der Fallanalysen wurde deutlich, dass unter dem Stichwort ‚Nähe‘ aus sprachlicher Perspektive zahlreiche Stellen analysiert wurden, die nach Oesterreicher und Koch als nächsprachlich eingeordnet werden können. Insbesondere die emotionale Involviertheit in das Spielgeschehen auf der Seite des Let’s Players tragen zu diesem Gefühl von Nähe bei. Aber auch der Einsatz von Personalpronomen im Video verstärkt das Gefühl einer Vertrautheit zwischen Kommunikationspartner:innen, in diesem Fall dem Let’s Play-Video und der Let’s Player-Community. Es kann also von einer kommunikativen Nähe, die auf sprachlicher Ebene bewusst angelegt wird, gesprochen werden.

Diese kommunikative Nähe führt dazu, dass die Zuschauer:innen mit den Let’s Playern durch die zahlreichen Momente, in denen parasoziale Interaktionen möglich werden, in eine Form von ‚parasozialer Beziehung‘ treten: Durch die Serialität, mit der Let’s Play-Videos auf den YouTube-Kanälen von *Gronkh* und *MrVenom1974* erscheinen, wird eine ‚gemeinsame Geschichte‘ geschaffen, auf die sich die Community beziehen kann.

Wenn die Let’s Player also ihre Aussage auf eine antizipierte Reaktion ihres Publikums hin gestalten – sei es durch die Verwendung von Personalpronomen, das Formulieren von Fragen oder Interjektionen –, wird zwischen den Let’s Playern und der Community eine Form von Intimität hergestellt. „Zwischen den Personae der Medien [hier: des Let’s Players, A. M.] und den Zuschauern stellt sich eine distanzierte Intimität her, da sich die Rezipienten beim Zuschauen in das wahrgenommene Geschehen und die wahrgenommenen Handlungen integrieren“ (Mikos 1996, 104).

Diese Integration der Zuschauer:innen bzw. der Community in das Geschehen und in die wahrgenommenen Handlungen kann zum Probehandeln einladen. Die Zuschauer:innen können durch das Verfassen von Kommentaren literarisches Handeln austesten und diese an den von ihnen gewählten Medienakteur:innen ausprobieren und reflektieren.

Parasoziale Beziehungen eröffnen auf der Seite der Zuschauer:innen also die Möglichkeit zur Selbstreflexion und sind damit für die „Persönlichkeitsentwicklung der Zuschauer bedeutsam“ (ebd.).

Diese Überlegungen sind für die vorliegende Arbeit aus drei Gründen relevant:

1. Durch das Entstehen von parasozialen Beziehungen kann erklärt werden, was in den Fallanalysen noch unspezifisch als ‚Nähe‘ bezeichnet wurde. Durch die Verwendung von konzeptionell mündlicher Sprache wird das Publikum

angesprochen und in das zu beobachtende Spielgeschehen einbezogen. Eine Antwort auf die vom Let's Player gestellten Fragen sind für das Let's Play-Video auf der Videoebene nicht notwendig, aber auf der Community-Ebene relevant. Diese Überlegungen führen zum nächsten Punkt:

2. Die Konstitution der Let's Player-Community. Das Herstellen von Nähe durch die sprachlichen Äußerungen des Let's Players ergibt für die Community die Möglichkeit, auf die Performance des Let's Players zu reagieren, sich auszutauschen, über das Gesagte in einen Dialog zu treten. So lassen sich aufgeworfene Fragen beantworten sowie neue hinzufügen und auf die Rückmeldungen der anderen Communitymitglieder kann Bezug genommen werden.
3. Dadurch verstärken sich die Möglichkeiten, die parasoziale Beziehungen anbieten: Handlungsräume zu erforschen, eigenes Medienhandeln zu reflektieren und damit in „den Prozeß [sic] der Entwicklung und Stabilisierung“ (ebd.) einzubinden. Insbesondere dieser letzte Punkt wird im Kapitel ‚Deutschdidaktische Perspektiven‘ erneut aufgegriffen und vor dem Hintergrund einer Anschlusskommunikation diskutiert.

8.3.2 Inszenierungsstrategien

Das Konzept der parasozialen Beziehungen erscheint als geeigneter Ansatz, um den Inszenierungsstrategien von Let's Play-Videos auf die Spur zu kommen.

Da alle ‚Performer‘ für Publikum agieren, muß [sic] dieses strukturell in die dargestellten Handlungen einbezogen werden. Diese Adressierung kann wie im Fall der narrativen Genres implizit sein, die Zuschauer werden über die szenischen Arrangements angesprochen und nur selten direkt von den Akteuren; sie kann aber auch explizit sein, indem die Zuschauer in Fernsehinszenierungen wie Nachrichtensendungen, Talk- oder Gameshows von den Personae des Fernsehens direkt angesprochen werden. (Ebd., 102)

Mikos leitet in seinem Aufsatz her, wie Fernsehmoderator:innen (Personae) eine Form von Intimität herstellen und die Zuschauer:innen direkt durch Ansprache und indirekt durch szenische Arrangements, beispielsweise über soziale Handlungsrollen (so haben Detektiv:innen, Ärzt:innen, Mütter, Väter etc. spezifische Handlungsrollen), adressieren.

Insbesondere die indirekte Ansprache über die sozialen Handlungsrollen erscheint im Let's Play-Kontext fruchtbar. Let's Player vereinen zwei soziale Handlungsrollen: die des:der Spieler:in und die des:der Kommentator:in. Es

wäre denkbar, dass die Ansprache der Zuschauer:innen durch die soziale Handlungsrolle des Let's Players stattfindet. Je nach Motivation, aus der das Video angeschaut wird (vgl. Abschnitt 3.3) – als Unterhaltung, Informationen über das Spiel etc. –, werden die verschiedenen Bedürfnisse erfüllt. An dieser Stelle soll erneut das Zitat von Kirschner und Eisenwicht aufgegriffen werden:

Spielende, sofern sie ein Let's Play-Video produzieren, orientieren ihre Art und Weise zu spielen daran, wie diese ihrer Meinung nach typischen Inszenierungsstrategien (von Let's Play-Videos und den damit verbundenen Motivationen zu spielen) passt. (Kirschner, Eisenwicht 2017, 136)

Diese Inszenierungsstrategien konnten bei beiden Let's Playern beobachtet werden. *Gronkh* und *MrVenom1974* nutzen Interjektionen und onomatopoetische Elemente vermehrt in den Momenten, in denen sie als Spieler:innen des Computerspiels agieren. Sie zeigen hier ihre starke emotionale Involviertheit und Immersion in das Spiel und präsentieren diese dem Publikum. Diese Form der Inszenierung, die vermutlich unbewusst¹¹ geschieht, spricht insbesondere diejenigen Zuschauer:innen an, die das Video zu Unterhaltungszwecken rezipieren.

Ferner ließ sich beobachten, dass die Let's Player Inszenierungen wählen, die Klaus und Lücke (vgl. Abschnitt 3.4) unter dem Begriff der ‚Dramatisierung‘ fassen (Klaus, Lücke 2003, 208). In der ersten Fallanalyse wurde eine Sequenz am Ende des Videos (vgl. Abschnitt 3.4) gewählt, in der sich die Handlung und das Spiel stark beschleunigen. Während der Avatar Graham auf einer Matratze den Fluss entlang fährt, muss der Spieler durch die Steuerung des Avatars Gegenständen ausweichen.

GRONKH: „Bitte sei sicher ... Huuuuuhhh ... Na einen ham wir natürlich noch. Noch was? Oohhhhhh ... Huuuuuu Ohhhh Lauf ..., lauf, lauf ..., lauf ... Hmmmmmh ... Oh Gott, oh Gott, o Gott nein, nein, nein, nein ... Orrrr ... Huuu ...“ (Gronkh 2015, [00:26:56–00:27:24])

An dieser Stelle ist das Spiel dramatisch, aber auch *Gronkhs* Kommentierung ist schnell und besteht aus zahlreichen Interjektionen. Hier setzt er also „spannungssteigernde Mittel“ (Klaus, Lücke 2003, 210) wie die schnelle Sprache ein, um die Zuschauer miteinzubeziehen. Gleichzeitig erscheint er selbst immersiv involviert und in seiner sozialen Handlungsrolle als Spieler zu agieren. Die Grenzen zwischen den Ebenen verwischen hier und die Zuschauer:innen können durch das

¹¹ An dieser Stelle wird diese These so vorsichtig formuliert, weil nicht sicher nachgewiesen werden kann, ob es von den Let's Playern absichtsvoll oder unabsichtlich genutzt wird.

Betrachten diese Immersion mit *Gronkh* zusammen erleben und sich ggf. in diese Stimmung (Euphorie, Spannung, Aufregung) hineinziehen lassen. Dabei bleibt auch hier unklar, ob es sich um eine bewusst eingesetzte Inszenierungsstrategie handelt. Zu vermuten wäre, dass immer in den Momenten, in denen der Let's Player stark in das Spielgeschehen involviert ist, eher als Spieler:in agiert wird und sich die Kommentierung dementsprechend anpasst, aber hier keine geplante Inszenierung stattfindet. Dies muss nicht negativ sein, da die dargestellte Immersion verdeutlicht, wie ‚gut‘ das Spiel ist, weil selbst professionelle Spieler:innen in eine Immersion geraten. Gleichzeitig könnte genau das dazu beitragen, dass der Let's Player als besonders authentisch wahrgenommen wird.

Bei *MrVenom1974* wurden im Video immer wieder Stellen markiert, in denen er in seinen Äußerungen besonders sarkastisch klang, beispielsweise im Code *Fragen an das Spiel/Dialog mit dem Spiel* (vgl. Abschnitt 7.3.2). Während im Computerspiel Graham sagte: „So bequem das Bett auch war. Es war der falsche Zeitpunkt, um dort zu verweilen“, antwortete *MrVenom1974*: „Toll und was soll ich da jetzt mit? Soll ich da jetzt langgehen oder was?“ (*MrVenom1974* 2015b, [00:05:50–00:06:00]). Eine ähnliche Stelle wurde im Code *Interjektion/Onomatopoesie* (vgl. Abschnitt 7.3.3) gefunden: „Aiaiaiai ... Hab' dich ma nie so“ (*MrVenom1974* 2015b, [00:02:53–00:03:04]). Hier fällt er dem Sprechenden Graham fast ins Wort und es wirkt unhöflich, wie er auf das Spiel reagiert.

Erste Ideen zur Erklärung des Phänomens wurden unter dem Stichwort der Hierarchisierung zwischen *MrVenom1974* und dem Computerspiel bereits in der Analyse diskutiert. Die Überlegung war hier, dass *MrVenom1974* sich durch seinen Sarkasmus von der Kommunikationsebene I abgrenzt. Es könnte hier aber auch eine Inszenierungsstrategie vorliegen, die mit dem Vokabular von Klaus und Lücke als „Stereotypisierung“ (Klaus, Lücke 2003, 208) gefasst werden. Zwar sind es hier nicht klassische Stereotype, die zwischenmenschliche Probleme in den Vordergrund stellen, aber bei den Zuschauer:innen des Videos entsteht zu Beginn der Eindruck, dass *MrVenom1974* von dieser Neuauflage nicht begeistert ist. Seine Voreingenommenheit könnte in Form von sarkastischen Äußerungen zum Ausdruck gebracht werden. Damit ist er an dieser Stelle jedoch eher in seiner eigenen Wahrnehmung gefangen, es ist sogar zu vermuten, dass er sich hier nicht „an den – von ihm angenommenen – Zuschauerreaktionen“ (Mikos 1996, 100) orientiert.

In den Fallanalysen wurde gezeigt, dass Let's Player im Rahmen der Inszenierung auf sprachliche Erzählstrategien zurückgreifen, die bei den Zuschauer:innen ein Gemeinschaftsgefühl erzeugen und zur Bildung einer Community beitragen; sie sind damit ein Teil der digitalen Partizipationskultur. Insbesondere in den Beispielen wurden durch Stilmittel wie onomatopoetische Äußerungen (vgl.

Beispiele 4–8 und 25–27), die Verwendung von alltagssprachlichen und dialektalen Formulierungen (vgl. Beispiele 2, 21–23) sowie die direkte Ansprache der Zuschauer:innen (vgl. Beispiele 3, 19, 20) die Inszenierung des Videos so gestaltet, dass der Eindruck einer Face-to-Face-Situation entstand. Dies ist eine Form der „parasozialen Interaktion“ (Mikos 1996, 97), die insbesondere für das Fernsehen bereits untersucht wurde.

Auch wenn parasoziale Interaktion als altersunspezifisches Phänomen diskutiert wird, ist eine solche Form des Medienhandelns besonders im Kindes- und Jugendalter relevant. Welche parasozialen Rollen der Betrachter akzeptiert, wen er als mediales Gegenüber annimmt und wen nicht, steht mit den gegebenen Lebensumständen in Zusammenhang. Vor allem in Phasen der Unsicherheit, die mit der Suche nach Orientierung verbunden sind, aber auch mit dem Wunsch, Probehandeln in quasi-realen Rollen zu versuchen, sind parasoziale Beziehungen attraktiv. Ermöglichen sie doch quasi-soziales Experimentieren, die imaginäre Entwicklung neuer Handlungsrollen und damit das Spielen mit sozialer Mobilität. (Wegener 2008, 295)

Besonders die Let's Player-Ebene ist dabei der Ort, an dem parasoziale Interaktionen angebahnt werden. Durch das serielle Format (vgl. Abschnitt 9.2) haben die Zuschauer:innen wiederholt die Möglichkeit, in den Let's Playern Identifikationsfiguren zu finden und mit diesen parasozialen Beziehung einzugehen.

Eingedenk der Forschung zu den Rezeptionsmotiven von Let's Playern (vgl. Abschnitt 3.3), in denen deutlich wurde, dass zahlreiche Zuschauer:innen Let's Play-Videos schauen, weil sie sich dadurch besonders unterhalten fühlen, liegt die Vermutung nahe, dass auch Kinder und Jugendliche Let's Play-Videos aus Unterhaltungszwecken schauen. Insbesondere durch die Kommentierung der Let's Play-Videos, in die persönliche Rezeptionseindrücke einfließen und in denen Immersionsmomente deutlich werden, in denen vermeintlich persönliche Informationen geteilt werden, wird bewusst eine „symmedial parasoziale Interaktion“ (Wampfler 2020b, 10) inszeniert. Während dies auf der einen Seite als Chance wahrgenommen werden kann, hier einen Raum zu schaffen, in dem partizipatives Internethandeln erlernt werden kann, können diese Beziehungen auch problematisch sein, insbesondere in jenen Momenten, in denen die Beziehungen nicht mehr aufrechterhalten werden können, beispielsweise weil der Kanal eingestellt wird.

Gleichzeitig gehört es genauso zu den Aufgaben des Deutschunterrichts, ebene Medienkompetenz bei Schüler:innen auszubilden und darauf einzugehen, dass in sozialen Medien mit dieser Form der parasozialen Beziehung durchaus auch ökonomische Gedanken einhergehen. Die emotionale Bindung an einen Let's Player erleichtert es diesem, Produkte und Meinungen zu vermarkten:

Die Spielstars fungieren als Influencer, welche sagen (oder durch ihr Handeln zumindest implizit nahelegen), welches Equipment man sich kaufen sollte oder ob ein Spiel bzw. ein Hersteller gut oder schlecht ist, und sie teilen ihren oft jungen Zuschauenden z. T. nebenbei politische oder sonstige Ansichten mit. (Fromme, Hartig 2020, 174)

Im Rahmen des Deutschunterrichts kann für diese Aspekte sensibilisiert und die Reflexion der eigenen Mediennutzung angebahnt werden.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





Hybride Medialität? Didaktische Perspektiven auf Let's Play-Videos

9

Die vorliegende Arbeit hat den Gegenstand der Let's Play-Videos analysiert und modelliert. In der exemplarischen komparativen Analyse von zwei Fällen (vgl. Kapitel 6 und 7) konnte gezeigt werden, dass bei der Medienpraktiken Let's Play diverse Kompetenzen (u. a. Lesekompetenzen, Schreibkompetenzen, Medienkompetenz etc.) sowohl für produktions- als auch rezeptionsseitige Aktivitäten vonnöten sind. Damit bieten Let's Play-Videos als Teil der außerschulischen Medienwelt von Schüler:innen einen Gegenstand an, der den Erwerb von implizitem (Fach-)Wissen herausfordert. Neben medienpraktischen und medien-didaktischen Fähigkeiten bietet sich der Gegenstand für das literarische Lernen des Deutschunterrichts an, wie im vorliegenden Kapitel herausgearbeitet wird.

Daher soll folgend die didaktische Frage leitend sein, wie die beobachteten Medienpraktiken als literarische Praktiken beschrieben werden können und welche Konsequenzen sich daraus für Lehr- und Lernsettings ableiten lassen. Während der erste Teil der Arbeit die Konstitution von Let's Player-Communitys, die Medienpraktik und die Inhalte von Let's Play-Videos thematisiert hat, steht nun die Frage nach der fachdidaktischen Diskurskontextualisierung im Fokus, die Blickrichtung auf den Gegenstand verändert sich, um die zweite Forschungsfrage zu beantworten:

Wie lassen sich Medienpraktiken in Let's Play-Videos in Beziehung zu einer literarischen Praxis als außerschulischer Sozialisationsraum des literarischen Lernens relationieren?

In Kapitel 3 wurde dargelegt, dass Medien (insbesondere die ‚neuen Medien‘) Einfluss auf die Art und Weise haben, wie Menschen ihr Leben gestalten. Gleichzeitig wird der Vermittlung von ‚new media literacies‘ (vgl. Jenkins 2009) im Unterricht wenig Aufmerksamkeit geschenkt und auch die (Unterrichts-)Forschung zu multimodalen Gegenständen nimmt gegenwärtig erst Fahrt auf

(vgl., u. a. Boelmann, Kepser 2019; Ritter, Ritter 2020; Wampfler 2020; Krommer 2021). Problematisch ist dabei, dass Medien in der Didaktik oft (noch) als Werkzeuge konzipiert werden (vgl. KMK 2016; Zierer 2017; Krommer 2021), „um vorab festgelegte Unterrichtsziele“ (Krommer 2021, 57) zu erreichen. Medien sind jedoch nicht nur Werkzeuge, sondern jedes Medium beeinflusst, ja konstituiert seinen Gegenstand.

Unter Rückgriff auf den Medienbegriff von McLuhan (vgl. 1977) und Kuhn (vgl. 1970) arbeitet Krommer den Medienbegriff als Paradigma heraus. Ein Paradigma ist „ein etabliertes Theoriegebäude, das die anerkannten Probleme und Methoden eines Forschungsgebietes bestimmt“ (Krommer 2021, 59). Wie Forschende und Lehrende auf einen Gegenstand schauen, determiniert dementsprechend die Perspektive, die auch an Schüler:innen weitergegeben wird. Auch die Medienwissenschaftler Burger und Luginbühl kommen zu diesem Schluss: „Ein neues Medium bedeutet nie nur die Einführung einer neuen Technologie, sondern auch immer eine Neustrukturierung der Wahrnehmung, wie auch der sozialen Umwelt.“ (Burger, Luginbühl 2014, 32) Dieser Prozess des Medienwandels hat Einfluss auf die Zukunft und auf die geforderten Kompetenzen von Lehrer:innen und Schüler:innen.

Mit Jenkins (vgl. 2009) und Kepser (vgl. 2022) konnte dargestellt werden, dass eine digitale Partizipationskultur und die damit verbundenen ‚new media literacies‘ einen relevanten Stellenwert in der Didaktik einnehmen sollten. Groeben und Christmann kommen zu der Einschätzung, dass diese Kompetenzen, zu denen sie genau wie Kepser und Jenkins auch die Lese- und Schreibkompetenz von Schüler:innen zählen, „im Kontext der unterschiedlichsten Medien erhoben werden“ (Groeben, Christmann 2013, 92) müssen:

[A]lso von Schullektüre und -aufsätzen über mündliche und schriftliche ‚Privat‘-Kommunikation (per Handy etc.) bis zu rezeptiven und produktiven Aktivitäten im Netz (in den verschiedensten Organisationsformen: chats, Foren, Spiele, Wikis etc.) (ebd.).

Die Analysen haben zwei Konzepte hervorgebracht: In Abschnitt 8.1 wurde das Kommunikationsebenenmodell theoretisch hergeleitet und auf die Interaktionsbeziehungen der Let’s Player-Community eingegangen und in Abschnitt 8.2 wurde die Medienpraxis Let’s Play-Video beschrieben. Diese Schwerpunkte werden im folgenden Kapitel aufgegriffen und literaturdidaktisch perspektiviert.

9.1 Let's Play-Videos als literaturdidaktischer Gegenstand

Medienpraktiken sind grundsätzlich ein relevanter Gegenstand für die Literaturdidaktik, die sich mit den Lehr- und Lernprozessen von Literatur beschäftigt (vgl. Leubner, Saupe, Richter 2011, 12). Dennoch ist bisher offengeblieben, inwiefern sich die Praktiken im Kontext ‚literarisch-ästhetischer‘ Zugänge zu Let's Play-Videos beschreiben lassen.

Die deutschdidaktische Forschung hat in den letzten Jahren insbesondere nach den ‚literalen Praktiken‘ (Bertschi-Kaufmann, Rosebrock 2009; Pabst, Zeuner 2011; Bertschi-Kaufmann, Rosebrock 2013; Feilke 2016; Kruse, Reichardt 2016; Leßmann 2020) gefragt. Dabei stehen im Zentrum dieser Überlegungen häufig pragmatisch-kommunikative Zugangsweisen, die insbesondere das Verhältnis von Literalität – verstanden als die Fähigkeit, Texte zu lesen und inhaltlich zu erfassen – und geschriebenen Texten eruieren. Während Lese- und Schreibkompetenzen relevant für den Deutschunterricht sind, hat Jenkins diese mit seinen ‚new media literacies‘ erweitert und pragmatisiert. Wenn Jenkins schreibt: „[to teach what] young people need in our new media landscape“ (Jenkins, Clinton, Purusotma u. a. 2006, 4), fordert er damit ein didaktisch reflektiertes Anschlussfinden an die neuartige Medienwelt des Internets.

Im Unterschied dazu stellt Leßmann die Entwicklungen einer selbstständigen Identität und Bedeutungserfahrung als Ziel von literalen Praktiken heraus:

Als literale Praktiken in der Schule werden Routinen betrachtet, in denen der Erwerb von sprachlichen Kompetenzen im Schreiben, Lesen oder Sprechen und Zuhören in das soziale und kulturelle Leben der Klasse oder Schule eingebunden ist. Indem fachliches, soziales und kulturelles Lernen miteinander verschmilzt, können die Lernenden selbst ihr Agieren als bedeutungsvoll erfahren und eine literale Identität entwickeln. (Leßmann 2020, 6)

Einen anderen Schwerpunkt setzen Boelmann und Kepser, wenn sie nach ‚Literalen Praktiken im medialen Spannungsfeld‘ fragen (vgl. Boelmann, Kepser 2019), dabei rücken sie ‚neuere und neue narrative Formate als Medien des literarischen Verstehens und den Einsatz von sozialen Medien als Vermittlungswege für literarische Anschlusskommunikations- und Lernprozesse‘ (vgl. ebd., 1) in den Fokus und fragen demnach nach den spezifisch literarisch-ästhetischen Zugangsweisen.

Im folgenden Kapitel werden Let's Play-Videos als literarische Gegenstände modelliert, mit denen literarisches Lernen (vgl. Spinner 2006) gelingen kann.

Literarisches Lernen bezeichnet jegliche bewusste und unbewusste Lehr- und Lernprozesse zum Erwerb von Einstellungen, Fähigkeiten, Kenntnissen und Fertigkeiten, die nötig sind, um literarisch-ästhetische Texte in ihren verschiedenen medialen

Ausdrucksformen rezeptiv und produktiv zu erschließen, sie zu genießen und mit Hilfe eines oder mehrerer kommunikativer Auseinandersetzungsprozesse zu verstehen. (Boelmann 2015, 67)

Let's Play-Videos können als Brückenbauer dienen, da sie durch die Kommunikation und die Gegenstände bereits Einstellungen, Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten vermitteln, die nötig sind, um literarisch-ästhetische Texte zu verstehen (vgl. Bükler 2006, 12).

Das folgende Kapitel verdeutlicht, dass Let's Play-Videos narrative und fiktive Strukturen aufweisen. Darüber hinaus wird aufgezeigt, dass Let's Play-Videos mit intertextuellen Strukturen arbeiten und durch die Form der Veröffentlichung episodisch-seriell erzählen. Dass durch Let's Play-Videos und die in den Kommentaren vorzufindende Anschlusskommunikation eine Reflexion des (Computerspiel-)Handelns gelingen kann, die zu moralischer Reflexion und damit zum literarischen Lernen beitragen kann, soll anschließend thematisiert werden.

9.1.1 Narrative Strukturen in Let's Play-Videos

Das Adventure-Computerspiel KING'S QUEST, das als Ausgangspunkt der vorliegenden Untersuchung diente, erzählt über multimodale Zugänge visuell, auditiv und ludisch eine fiktionale Geschichte: Es handelt sich, wie bereits in Abschnitt 2.2 hergeleitet, um einen narrativen Gegenstand (vgl. König 2021a). Dass sich dieser für den Deutschunterricht anbietet, wurde bereits in anderen deutschdidaktischen Arbeiten ausführlich thematisiert (vgl. Kepser 1999; Kepser 2008; Boelmann 2015; Emmersberger 2019; Schöffmann 2021).

Da im Zentrum dieser Arbeit jedoch Let's Play-Videos standen, soll deren medienspezifisches Potenzial in den Vordergrund gerückt werden.

Die Erzählung der Let's Player prägt die narrative Struktur des Let's Play-Videos. Dadurch, dass die Let's Player ihre eigene Wahrnehmung des Computerspiels für ein imaginiertes Publikum versprachen, bieten sie eine Deutungsperspektive in Bezug auf das Computerspiel an. Es handelt sich dementsprechend um einen „außertextuellen Betrachterstandort“ (Zeman 2017, 176), der jedoch im Let's Play-Video zu einer eigenständigen Erzählperspektive wird. Die Let's Player erzählen, wie sie das Computerspiel verstehen, und schaffen damit einen eigenständigen narrativen Gegenstand.

Kerttula (2019) beschreibt Let's Play-Videos ebenfalls als narrativ: „[...] narrativization could be seen as a way to transform historical material into a story. In [...] L[et's] P[lay]s this is exactly the case. Both LPs enter into a dialogue with the source material and give new meanings to the original narrative“ (ebd.). Er argumentiert, dass über die Erzählung durch den Let's Player dem Computerspiel

Tabelle 9.1 Narrative Strukturen in Let's Play-Videos

Beschreibung	Beispiele aus Untersuchung			
<p>Beschreibende Kommentierung (descriptive narration): jene Kommentierungen, die beschreiben, was der Let's Player auf visueller Ebene sieht; auch Hintergrundinformationen zählen dazu</p>	<p>Beispiel 3:</p> <table border="1" data-bbox="497 277 968 448"> <tr> <td data-bbox="497 277 667 448">GRONKH</td> <td data-bbox="667 277 968 448">Es hört sich an, als würde ein Drache atmen [...] und das fühlt sich auch so an die ganze Zeit. Uiuuu, wo kommen wir denn hierhin?</td> </tr> </table>		GRONKH	Es hört sich an, als würde ein Drache atmen [...] und das fühlt sich auch so an die ganze Zeit. Uiuuu, wo kommen wir denn hierhin?
GRONKH	Es hört sich an, als würde ein Drache atmen [...] und das fühlt sich auch so an die ganze Zeit. Uiuuu, wo kommen wir denn hierhin?			
<p>Inhaltskommentierung (story narration): alle Wortbeiträge, die zur Handlung des Computerspielgeschehens getätigt werden, teilweise das Nacherzählen der Geschichte, teilweise das laute Mitdenken der Spiel narration</p>	<p>Beispiel 24:</p> <table border="1" data-bbox="497 485 968 671"> <tr> <td data-bbox="497 485 667 671">MRVENOM1974</td> <td data-bbox="667 485 968 671">(Murmelnd) Hier rumlaufen ... (2,0) Muss ich nicht irgendwie zum Drachen nach unten? oder ... (2,0) gibts hier irgendein Plot?</td> </tr> </table>		MRVENOM1974	(Murmelnd) Hier rumlaufen ... (2,0) Muss ich nicht irgendwie zum Drachen nach unten? oder ... (2,0) gibts hier irgendein Plot?
MRVENOM1974	(Murmelnd) Hier rumlaufen ... (2,0) Muss ich nicht irgendwie zum Drachen nach unten? oder ... (2,0) gibts hier irgendein Plot?			
<p>Audiovisuelle Kommentierung (audiovisual narration): alle Kommentare, die zur audiovisuellen Gestaltung des Spiels getätigt werden, also die Ästhetik des Spiels, die Grafik, die Musik, Geräusche, Töne etc.</p>	<p>Beispiel 3:</p> <table border="1" data-bbox="497 708 968 879"> <tr> <td data-bbox="497 708 667 879">GRONKH</td> <td data-bbox="667 708 968 879">Es hört sich an, als würde ein Drache atmen [...] und das fühlt sich auch so an die ganze Zeit. Uiuuu, wo kommen wir denn hierhin?</td> </tr> </table>		GRONKH	Es hört sich an, als würde ein Drache atmen [...] und das fühlt sich auch so an die ganze Zeit. Uiuuu, wo kommen wir denn hierhin?
GRONKH	Es hört sich an, als würde ein Drache atmen [...] und das fühlt sich auch so an die ganze Zeit. Uiuuu, wo kommen wir denn hierhin?			
<p>Spielmechanische Kommentierung (game mechanics narration): alle Kommentare, die zur Spielmechanik getätigt werden, wie es sich anfühlt, das Spiel zu spielen</p>	<p>Beispiel 9:</p> <table border="1" data-bbox="497 916 968 1240"> <tr> <td data-bbox="497 916 667 1240">GRONKH</td> <td data-bbox="667 916 968 1240">Die Frage ist natürlich ... wie kommen wir (?) also wir können Leiter hoch gehen natürlich, aber müssen wir da später noch vorbei bei ihm? So, jetzt wieder ganz vorsichtig. Das mit den Toden hätte ich lieber gehabt, dass die wirklich dann, dass man unmittelbar davor wieder anfängt. Das wäre schöner gewesen. [...]</td> </tr> </table>		GRONKH	Die Frage ist natürlich ... wie kommen wir (?) also wir können Leiter hoch gehen natürlich, aber müssen wir da später noch vorbei bei ihm? So, jetzt wieder ganz vorsichtig. Das mit den Toden hätte ich lieber gehabt, dass die wirklich dann, dass man unmittelbar davor wieder anfängt. Das wäre schöner gewesen. [...]
GRONKH	Die Frage ist natürlich ... wie kommen wir (?) also wir können Leiter hoch gehen natürlich, aber müssen wir da später noch vorbei bei ihm? So, jetzt wieder ganz vorsichtig. Das mit den Toden hätte ich lieber gehabt, dass die wirklich dann, dass man unmittelbar davor wieder anfängt. Das wäre schöner gewesen. [...]			

(Fortsetzung)

Tabelle 9.1 (Fortsetzung)

Beschreibung	Beispiele aus Untersuchung	
Intertextualität (intertextuality): alle Kommentare, die das Spiel mit anderen Produkten der Populärkultur verbinden, Musik, Filme, andere Spiele etc.	Beispiel 23:	
	MRVENOM1974	Ich kenne es noch nicht, also kommt mir nicht so ganz in den Sinn. Und ich habe alles, was am King's Quest ist, gespielt, sogar Maske der Ewigkeit. [...]
(Selbst-)reflektierende Kommentierung (reflective narration): alle Kommentare, in denen die Let's Player über das eigene Spielverhalten reflektieren, Vergleiche zu anderen Computerspieltiteln, Gefühle und Gedanken zum Spielgeschehen; hierunter sind auch Kommentare zu verstehen, die auf Vorschläge der Rezipierenden reagieren	Beispiel 22:	
	GRAHAM	Die Höhle war vollgepackt mit Eimern, Butterfässern und Betten – der Anblick kam mir irgendwie vertraut vor.
Alternative Kommentierung/Erzählung (alternative narration): alternative Dialoge der Spielfiguren, ironische Kommentierungen, Humor; hier finden sich Parallelen zum allwissenden Erzähler	MRVENOM1974	Wenn ich ehrlich biiin ... mir noch nicht so wirklich ... (2,0) okay ... (2,0) Was zur Hölle ist das? sie noch nicht ganz aber ...
	Beispiel 1:	
	GRAHAM	Ich entschied mich gegen ein Nickerchen. Obwohl das Bett wirklich gemütlich und einladend aussah.
	GRONKH	Das war doch so gelogen alter Mann.

eine neue Bedeutung gegeben wird, dass das Let's Play-Video also eine Erweiterung/neue Narration erschafft. Er bestimmt sieben Narrativierungsstrategien, die das Let's Play zu einem narrativen, performativen Gesamtkunstwerk machen. Folgend werden die von Kerttula beschriebenen Narrativierungsstrategien (vgl. ebd., 8 ff.) direkt mit den Beispielen aus den Fallanalysen verglichen:

Wie in der Tabelle (vgl. Tab. 9.1) zu sehen ist, konnten in den Fallanalysen dieser Arbeit ähnliche narrative Themen gefunden (vgl. Abschnitt 6.3 und Kapitel 7.3) werden, die Kerttulas Ergebnissen entsprechen:

- Besprechen/Wiedergabe der Inhalte des fiktionalen Computerspiels (codiert als *Zum Spiel/Erinnerungen/Austausch, Inhalt Spiel*)

- Reflexion der Computerspielnarration (codiert u. a. als *Thema Drache, Dialog mit dem Spiel*)
- Besprechen des Gameplay (codiert als *Steuerung Game/Gameplay*)
- Besprechen des Game-Designs/Spieldesigns (codiert als *Kommentar/Bewertung des Spiels/Spieldesign*)
- Intertextualität (codiert als Vergleich: andere Spiele/Publisher/Intermedial)

Zu beobachten war, dass insbesondere narrative Brüche thematisiert und zum Teil von den Let's Playern erst aufgeworfen werden, wie in Beispiel 23:

GWENDOLYN: „Moment mal, Opa. An den Teil der Geschichte erinnere ich mich nicht. [...]“

GRAHAM: „Dazu kommen wir noch Gwendolyn, keine Sorge. [...]“

MRVENOM1974: „Ich kenne es noch nicht, also kommt mir nicht so ganz in den Sinn [...]“

MrVenom1974 geht auf einen narrativen Bruch im Computerspiel ein, der auch intradiegetisch in der Konversation zwischen Graham und Gwendolin thematisiert wird. *MrVenom1974* kann sich an dieser Stelle (so wie Gwendolyn) nicht an die vielen Betten in der Höhle erinnern. Das Spiel selbst hat einen kontinuierlichen narrativen Fluss, der wiederum durch Gwendolyns Einwurf aufgebrochen, dann aber – als interessanter Kontrast – durch den Let's Player aufgegriffen wird (so, als ob *MrVenom1974* gemeinsam mit Gwendolyn der Geschichte lauscht).

Während hier auf visueller und narrativer Ebene das Spiel einen intertextuellen Verweis auf frühere Spieltitel gibt, wird auf der Let's Play-Ebene darauf eingegangen und die Probleme, diesen intertextuellen Verweis zu erkennen, werden sichtbar gemacht.

Diese narrativen Brüche sind ein verbindendes Element zwischen den drei Ebenen (Computerspiel, Let's Play, Community). Der Gegenstand determiniert hier die Gestaltung des Let's Play-Videos und eröffnet gleichzeitig Themen für die Let's Player-Community. Insbesondere die Bruchstellen, in denen intertextuelles (Vor-)Wissen abgefragt wird, in denen ludische Spielelemente die narrative Geschichte verändern, in denen moralische Entscheidungen getroffen werden, sind Ankerpunkte für den gemeinschaftlichen Austausch. Dieser wird anschließend in den unterschiedlichen Medienpraktiken der Produktion (Thematisierung im Video, Verfassen von Kommentaren) umgesetzt.

Die (text-)strukturellen Beobachtungen, dass Let's Player verschiedene Narrativierungsstrategien nutzen, um den Gegenstand erzählend darzustellen und auszugestalten, zeigt, dass es sich um einen literarischen Gegenstand mit wiederkehrenden narrativen Strukturen und Deutungsangeboten handelt.

In Let's Play-Videos werden dadurch verschiedene subjektive Zugänge und Deutungsmöglichkeiten zum Computerspiel eröffnet, die von den Zuschauer:innen aufgenommen werden. Diese werden in einem kommunikativen Aushandlungsprozess, der die Narration des Let's Play-Videos und die Computerspielnarration weiterverhandelt, in den Kommentierungen zum Video besprochen.

Die narrativen Strukturen des Computerspiels werden außerdem von der Let's Player-Community aufgegriffen, beispielsweise wenn es darum geht, wie mit dem Drachen zu verfahren sei (vgl. Kapitel 0). Hier werden Alternativen verhandelt (Beispiel 16, 17) und die Auswirkungen auf einen alternativen Spielverlauf diskutiert. Damit fordert das Let's Play auch zum Antizipieren virtuell-fiktionaler Wirklichkeitsmodelle und ihrer narrativen Potenziale heraus. Der manipulierbare Charakter der fiktionalen Welt ist dabei integraler Erfahrungsbestandteil und fordert die Rezipierenden heraus, den Unterschied von Realität und Fiktion bewusst wahrzunehmen. Dieser Punkt wird im nächsten Kapitel eingehend beleuchtet.

Bei Let's Play-Videos handelt es sich also um eigenständige narrative Gegenstände, die als solche für einen Einsatz im Deutschunterricht geeignet sind.

9.1.2 Erzählen zwischen Fiktionalität und Faktualität

Die Let's Player übernehmen in ihren Videos die Funktion, den Zuschauer:innen das Computerspielgeschehen erzählerisch zu vermitteln: „Erzählen ist Geschehensdarstellung + x“, dabei ist x „eine Kombination von notwendigen und optionalen Merkmalen [...]. Wer erzählt, bezieht sich stets auf ein (reales oder erfundenes) Geschehen, das als solches durch Konkretheit, Temporalität und Kontiguität gekennzeichnet ist“ (Martínez 2017, 6).

Zeitgleich werden in Let's Play-Videos nichtdiegetische Elemente wie Rezeptionseindrücke und Fachwissen kommuniziert. Damit hat das Let's Play-Video sowohl fiktionale als auch faktuale Wesensmerkmale. „Mediale Konstruktion und mediale Fiktion gehen [in diesem Beispiel A. M.] fließend ineinander über.“ (Emmersberger 2021a, 2) Hier stellt sich infolgedessen die Aufgabe, die faktualen und die fiktionalen Aspekte genauer zu beschreiben.

Um einer Einordnung des Gegenstandes näherzukommen, soll ein Vergleich zum Walkthrough-Video gezogen werden. Unter einem Walkthrough wird das unkommentierte Durchspielen eines Computerspiels verstanden, das als Komplettlösung des Computerspiels angesehen werden kann (vgl. Hale, Hartmann, Schlemmer 2017, 263). Im Walkthrough werden die Narration des Computerspiels, die ästhetische Darstellung, die Sounds und die Handlungen

der (unsichtbaren) Spieler:innen dargestellt. Thematische Verortungen, Kommentierungen und Zusatzinformationen finden sich lediglich in den Peritexten zum Video.¹

In Abschnitt 3.2 wurden Let's Play-Videos folgendermaßen definiert:

Let's Play-Videos sind die von Let's Playern kommentierten Mitschnitte von Computerspielen, die auf Online-Videoplattformen zu finden sind und in der Regel einen seriellen Charakter haben. Sie erfüllen eine Unterhaltungsfunktion und werden häufig von einem breiten Online-Publikum rezipiert. Dabei bedienen sich Let's Player verschiedener ästhetischer und unterhaltender Mittel, um eine Community aufzubauen und diese einzubeziehen. Let's Play-Videos weisen darüber hinaus eine ökonomische Komponente auf, da die Veröffentlichung von Videos, insbesondere auf Kanälen mit einer großen Reichweite, oft durch direkte und indirekte Werbeeinnahmen finanziert wird.

Ein Let's Play-Video ist im Unterschied zum Walkthrough ein kommentiertes und inszeniertes Videoformat, das sich insbesondere um die Let's Player-Persona dreht. Um zu diesem Ergebnis zu kommen, müssen Let's Player einen Rahmen für eigene Videos abstecken.

In den Analysen konnte gezeigt werden, dass beide Let's Player über die Gestaltung des Videos in einen sozial-interaktiven Modus des Erzählens über den Gegenstand kommen, der über die sprachliche Gestaltung zur Herausbildung von Gemeinschaftlichkeit führt. Da die für ein imaginiertes Publikum geplante Erzählung und die subjektiven versprachlichten Zugänge der Let's Player zum Computerspiel zentrale Komponenten des Videoformats sind, kann das Erzählen als ein wesentliches Element des Mediums herausgestellt werden. Dabei entsteht eine Mischung aus beiläufigem, gezieltem und unterhaltendem Erzählen.

Beiläufige Formen des Erzählens finden sich in den sozialen Medien überall dort, wo Nutzer und Nutzerinnen sich als Teil der identitätskonstruktiven Selbstthematizierungen und der sozialen Beziehungspflege über ihre Alltagserlebnisse austauschen, diese kommentieren und bewerten. (Tophinke 2017, 70)

In den Analysen wurde herausgearbeitet, dass Formen des beiläufigen Erzählens (z. B. Lautäußerungen), des gezielten Erzählens (z. B. die Platzierung von Hintergrundwissen zum Spiel) und des unterhaltenden Erzählens (z. B. humoristische

¹ Zum Vergleich wurde ein KING'S QUEST-Walkthrough des Let's Players [XCV//] ausgewählt. Hierbei handelt es sich um ein Video mit einer Dauer von 03:56:19 Stunden. Informationen zum Spiel sind lediglich in der Videobeschreibung zu finden (vgl. [XCV//] 2015).

Stellen in der Kommentierung) gleichermaßen vorhanden sind. Alle diese Erzählstrategien der Let's Player führen über die Miteinbeziehung der Community und die Teilhabe an subjektiven Zugängen zum (jeweils dargestellten) Computerspiel zu einer Hausbildung einer Let's Player-Community; sie dienen damit neben der Unterhaltung auch der von Tophinke angesprochenen sozialen Beziehungspflege.

Für den unterhaltsamen Charakter des Videoformats sorgt insbesondere die sprachliche Gestaltung. Ebenjene Stellen, in denen die Let's Player in ein ungeplantes Erzählen kommen, tragen zur Unterhaltung bei. Sie haben jedoch per se keinen fiktiven Textcharakter, weil sie keine über das Computerspiel hinaus „erdachten Narrationen und [...] konstruierten Welten“ (König 2011b, 3) erzählen (vgl. u. a. Schreier, Groeben, Nickel-Bacon 2000; Büker 2006).

Vielmehr wird über einen fiktionalen Gegenstand (nämlich das narrative Computerspiel) gesprochen und im Rahmen der Videogestaltung werden „Fiktionalisierungs- und Ästhetisierungsstrategien“ (Fludernik, Falkenhayner, Steiner 2015, 11) genutzt:

In mündlichen Erzählungen sollen Fiktionalisierungsstrategien zum Beispiel einen emotionalen Bezug zum Gesagten herstellen [...]. Diese Emotionalisierung gilt möglicherweise nicht nur der Verwendung von Fiktionalisierungsstrategien in mündlichen Erzählungen [...], sondern auch für solche kulturell bedeutsamen neueren Ausdrucksformen wie das *Docutainment* oder das *Re-Enactment*, also für die neuen Mediengattungen, welche sich durch Hybridisierung faktualer und fiktionaler Inhalte auszeichnen und mit dem gemischten Geltungsanspruch antreten, sowohl spannend und affizierend zu unterhalten als auch tatsächlich Geschehenes ‚authentisch‘ darzustellen. (Ebd.; Hervorhebung im Original)

Durch die Verwendung „vorhandene[r] textuelle[r] Fiktionssignale[...] (wie etwa [des Gebrauchs, A.M.] von direkter Rede oder Gedankenwiedergabe) und [den, A.M.] Produktions- und Rezeptionsrahmen (Bezug auf eine tatsächlich lebende Person, auf wirkliche Erlebnisse)“ (ebd., 12) können die Let's Player das Video unterhaltsam und informativ gestalten. Das, was bei Fludernik, Falkenhayner und Steiner als ‚Fiktionalisierungs- und Ästhetisierungsstrategien‘ bezeichnet wird, wurde in den Analysen unter Inszenierungsstrategien (vgl. Abschnitt 3.4) analysiert. Die Gestaltung der Inszenierung durch Personalisierung, Emotionalisierung und Dramatisierung trägt dazu bei, das Let's Play-Video für das Publikum unterhaltsam zu gestalten und die Rezeptionseindrücke der Let's Player authentisch darzustellen.

Im Gegensatz dazu ist insbesondere das Einbringen von Fachwissen und Hintergrundinformationen ein Merkmal faktualer Rede. Als weitere Merkmale definiert Martínez (vgl. 2021):

- Referenzialität (Wahrheit): Die behaupteten Sachverhalte treffen zu.
- Wahrheitsanspruch: Der Sprecher äußert seine Rede mit behauptender Kraft.
- Wahrhaftigkeit: Der Sprecher ist subjektiv von der Wahrheit seiner Behauptungen überzeugt.
- Begründbarkeit: Der Sprecher hat gute Gründe für seine Behauptungen. (Vgl. ebd., 5)

Wenn *Gronkh* und *MrVenom1974* über die Fakten zu einem Computerspiel sprechen, tun sie dies aus einem Selbstverständnis heraus, dass die behaupteten Sachverhalte zutreffend sind. Anhand des für das Publikum nachvollziehbaren Spielgeschehens können die Kommentierungen als begründet eingeordnet werden (vgl. ebd.).

Aber Faktualität definiert sich nicht nur aus der Anspruchshaltung des Sprechers heraus, auch die Erwartungshaltung der Zuschauer:innen muss dazu passen.

Der Autor eines faktualen Textes muss [...] für die Wahrheit der hervorgebrachten Behauptung einstehen. Seine Leser erwarten nicht die Schilderung eines nur möglichen (oder gar fantastisch unmöglichen), sondern eines wirklichen Geschehens. (Martínez 2016, 4)

Die in Abschnitt 3.3 aufgeführten Motivationen der Zuschauer:innen unterstützen dies: Personae wie ‚The Inspired‘, ‚The Assistant‘, ‚The Curious‘ und ‚The Unsatisfied‘ (vgl. Smith, Obrist, Wright 2013; Biermann, Becker 2017) schauen Let's Play Videos insbesondere, um sich zu informieren, Spielinhalte zu vertiefen, alternative Handlungsstränge nachvollziehen zu können oder um eigene Wissenslücken in Bezug auf das Computerspiel zu schließen, aber eben auch um sich unterhalten zu lassen. Ist lediglich die Informationsentnahme aus dem Spiel das Rezeptionsziel, würde das Schauen eines Walkthroughs ausreichen.

Das Let's Play-Video ist dementsprechend eine hybride Form der Erzählung zwischen Fiktion und Fakt. Auf der einen Seite werden über die Art und Weise der Erzählung Inszenierungsstrategien bzw. Fiktionalisierungsstrategien genutzt, während zeitgleich im Video ein fiktiver Gegenstand thematisiert wird (fiktionale Anteile). Auf der anderen Seite werden von den Zuschauer:innen Informationen und Fakten zu einem Computerspiel erwartet, die möglichst unterhaltsam präsentiert werden sollen (faktuale Anteile).

Die folgenden Gedanken sollen diese Feststellung nun in didaktische Überlegungen zu explizit literarisch-ästhetischen Anschlussstellen überführen.

Wird das Computerspiel (verstanden als literarischer Gegenstand) in den Vordergrund des Rezeptionsinteresses gerückt, handelt es sich für die

Zuschauer:innen des Let's Play-Videos um eine Rezeptionssituation zweiter Ordnung. In den Let's Play-Videos werden Aushandlungsprozesse zum Fiktionsverstehen implizit und explizit zum Ausdruck gebracht, beispielsweise wenn *Gronkh* zu Beginn des Videos sagt: „Wir haben einen Brunnen im Wald. Wir haben keine Vorgeschichte, wir haben kein gar nix. Wir haben einen Brunnen im Wald.“ (Gronkh 2015, 00:02:41–00:02:48)

Hierbei wird eine subjektive Sinnkonstruktion angebahnt, indem über den fiktiven Gegenstand gesprochen wird. Aus didaktischer Perspektive lässt sich daran das Spannungsverhältnis der fiktionalen erzählten Welt des Computerspiels mit der faktualen sprachlichen Gestaltung des Let's Play-Videos aufzeigen. Daraus ergeben sich die folgenden Fragen: Worin unterscheidet sich das faktuale vom fiktionalen Erzählen? Wie wird über das Erzählerische das Spielgeschehen kommentiert und inszeniert? Welche Perspektiven werden eingenommen? Wo werden subjektive Zugänge zum Computerspiel durch die Let's Player sichtbar?

Die Überlegungen Spinners zugrunde legend ist insbesondere der Aspekt ‚sprachliche Gestaltung aufmerksam wahrnehmen‘ für den Gegenstand des Let's Play-Videos virulent, da hier sichtbar wird, wie die sprachliche Gestaltung unterschiedliche Funktionen erfüllt: Sie soll unterhalten, Fakten präsentieren, eine Gemeinschaft erzeugen. Durch das bewusste Wahrnehmen der sprachlichen Gestaltung des Videos entstehen Brücken, um über fiktionale Gegenstände in ein Gespräch zu kommen.

Zusätzlich haben sich Aspekte des literarischen Lernens wie die „subjektive Involviertheit“ (der Let's Player und der Zuschauer:innen) und die „Perspektivübernahme“ (Spinner 2006, 15 f.) in den Let's Play-Videos beschreiben lassen: Insbesondere mit der Perspektive der Figuren wird im Let's Play gespielt: nämlich immer dann, wenn deutlich wird, dass die Let's Player in das Computerspielgeschehen vertieft sind und dies auch sprachlich zum Ausdruck bringen.

Dass es sich um einen fiktiven Gegenstand handelt, wird sowohl auf der auditiven Ebene des Computerspiels als auch auf der visuellen Ebene deutlich, wenn in einem graugrünen Wald ein Brunnen zu sehen ist, vor dem der Avatar *Graham* mit einem roten Cape steht. Hier ist nicht nur der Bildinhalt zentral, sondern auch der Stil und die Gestaltung: Die Grafik wirkt künstlerisch, fast comichaft gezeichnet; die Farbgestaltung hat sowohl ludologisch-lenkende (Graham ist mit seinem Umhang leicht zu erkennen) als auch narrative Funktionen (Anspielung an das Aussehen des alten Graham aus den alten KING'S QUEST-Teilen). Rein über die visuelle Ebene kann hier das (Computerspiel-)Geschehen am Bildschirm in einer Ästhetik des Märchenhaft-Fiktionalen verortet werden (vgl. Madeheim 2021). Es werden implizite (literar-)ästhetische Verweise durch die Gestaltung des Let's Play-Videos platziert. So werden intertextuelle bildliche Referenzen

über die visuelle Darstellung des Computerspiels im Let's Play-Video hergestellt, die als implizites Wissen transportiert werden. Dies in Lehr-Lern-Settings explizit zu machen, kann zu einer Ausbildung von ‚visual literacy‘² (vgl. Dehn 2007; Dehn 2014) beitragen.

Wird stärker kompetenzorientiert argumentiert, könnte, mit Martínez gesprochen, die Forderung einer „Faktualitätskompetenz“ (Martínez 2021, 5) durch Let's Play-Videos angebahnt werden. In Abgrenzung zur Fiktionalitätskompetenz versteht er unter Faktualitätskompetenz „die sozialisatorisch erworbene Fähigkeit, produktiv und rezeptiv den Kommunikationsmodus ‚faktuales Erzählen‘ verwenden zu können“ (ebd.). Zum expliziten Erlernen des faktualen Erzählens eignen sich klar faktuale Gegenstände mutmaßlich besser, aber Let's Play-Videos laden dazu ein, über die Grenzen des Faktualen und Fiktiven nachzudenken.

Let's Play-Videos sind demnach ein hybrider Gegenstand, der Momente des fiktionalen und des faktualen Erzählens verbindet. Als Unterrichtsgegenstand verdeutlichen Let's Play-Videos exemplarisch, dass neue Formate auch mit Veränderungen des Erzählens einhergehen. Damit könnte der Aspekt literarischen Lernens „Mit Fiktionalität bewusst umgehen“ (Spinner 2022a, 22) um einen Aspekt erweitert werden. In Anlehnung an Emmersberger könnten Let's Play-Videos zu narrativen Computerspielen dazu beitragen, „das Zusammenspiel aus realen und fiktiven Inhalten bzw. realistischen und literarischen Darstellungsweisen zu erfassen und dessen besonderes epistemische Potential zu erkennen“ (2021b, 10).

9.1.3 Moralische Reflexion der Spielhandlungen als kollektiv-diskursiver Handlungsraum

Neben der Verwendung als narrativer Gegenstand bietet sich auch eine weitere didaktische Einsatzmöglichkeit von Let's Play-Videos und Computerspielen für das literarische Lernen an, und zwar im Bereich der „Förderung moralischer Urteilsfähigkeit“ (Spinner 2022b, 78).

Das Computerspiel bietet in seinen narrativen und ludischen Strukturen an verschiedenen Stellen die Option an, moralische Entscheidungen zu treffen. In beiden Let's Play-Videos war am Ende eine Szene zu sehen, in der die Let's

² Dehn versteht unter dem Begriff, Lernende dazu zu befähigen, eigene Vorstellungen und Sinnkonstruktionen zu erschaffen und zu äußern. So geht der Begriff weit über das reine Betrachten von Bildern hinaus und mündet in der Versprachlichung des Gesehenen. Dabei werden Transformationsprozesse (Dehn 2014, 128) sichtbar gemacht, die zu einem Bildverstehen führen können.

Player eine Entscheidung treffen müssen, wie sie mit dem Drachen umgehen. Diese Szene wird wie folgt vom Graham eingeleitet: „Ich hatte nun drei Möglichkeiten. Jede davon würde mich in Sicherheit bringen und alle hatten weitreichende Konsequenzen.“ (Gronkh 2015, 00:28:32–00:28:43)

Während laut Spinner (2022b) der Deutschunterricht oftmals mit Dramentexten versucht Schüler:innen moralische Dimensionen durch das erfolgreiche Wiedergeben der „Moral von der Geschichte“ beizubringen (vgl. ebd., 80 f.), bietet das Computerspiel verschiedene Optionen, eine moralische Entscheidung zu treffen. Dies wiederum eröffnet die Möglichkeit, diesen Diskurs im Video zu führen, was beide Let's Player nicht tun, vielmehr entscheiden sie sich für die erste angebotene Möglichkeit. Dieses Verhalten wird in den Kommentaren aufgegriffen und von der Let's Player-Community emotional bewertet. Dieser emotionalen Beteiligung spricht Spinner einen hohen Bildungswert zu:

Der Widerstreit zwischen Lust und Moral, das Leiden an Ungerechtigkeit, die Wut auf rücksichtslose Gegenspieler, die Sehnsucht nach einer friedlichen Welt sind wiederkehrende Themen in Dramen und Erzähltexten, die von Leserinnen und Lesern emotional nachvollzogen werden. (Ebd., 82)

Das Let's Play-Video und die Community sind ein (außerschulischer) Handlungsraum, in dem moralische Entscheidungen kollaborativ ausgehandelt werden können. Dass dies tatsächlich geschieht, zeigt sich in den Kommentaren zum Video (vgl. Kapitel 0), in denen *Gronkhs* Spielentscheidung thematisiert wird. Während *Gronkh* auf der einen Seite durch die Let's Player-Community ‚gemäßregelt‘ wird (Beispiel 16: Kommentar von *Sharuman*: „BÖSER Gronkh!“), werden zeitgleich die Alternativen diskutiert (Beispiel 16: Kommentar von *Sharuman*: „Ich hab die Glocke genommen“; Beispiel 17: Kommentar von *HappsBeezerStudios – by Lord_Mogul*: „Ich hätte ja das Zahnrad angeschlossen und den Drachen befreit.“).

Deutlich wird die Möglichkeit, sowohl moralische Entscheidungen als auch unmoralische Entscheidungen im Computerspiel zu treffen und im Austausch mit der Community über diese zu reflektieren. Dabei können auch gesellschaftlich als ‚unmoralisch‘ angesehene Entscheidungen, wie das Ausschießen eines Drachenauges anstelle der Befreiung des Drachens, getroffen werden.

Hier wird deutlich, wie universell Moralvorstellungen sind: Sie beeinflussen die Let's Player und die Let's Player-Community nicht nur im augenblicklichen Handeln, sondern auch im Ausmalen zukünftiger oder hypothetischer Vorgänge und insbesondere in solchen, die offensichtlich fiktional sind. Durch den Mechanismus der Immersion wird der Fakt der Fiktionalität vollkommen vergessen

und es kann ein ‚emotional investment‘, eine emotionale Beziehung, hergestellt werden.

Im Let's Play-Video und in der Let's Player-Community entsteht eine Community, in der Probehandeln ermöglicht wird. Gleiches kann in anderen Medien (Hörspielen, Filmen, Romanen etc.) auch geschehen, in Let's Player-Communitys ist der kollaborative Austausch in den Kommentaren ein wesentliches Element, das in literarischen Gesprächen (beispielsweise) in Unterrichtssettings ebenfalls zu finden ist.

9.1.4 Intertextualität³

Let's Play-Videos können durch die zahlreichen intertextuellen Verweise eine weitere Möglichkeit zum literarischen Lernen leisten. Vergleiche zwischen der 2015 veröffentlichten Spielreihe um KING'S QUEST und der Spielreihe aus den 1980er-Jahren sind bereits in der Narration des Computerspiels angelegt. Diese Vergleiche wurden von beiden Let's Playern in den Videos thematisiert (vgl. Abschnitt 6.2, sowie die Beispiele 8, 15, 22, 23 und 25). Darüber hinaus wurden Vergleiche zu anderen Spielen gezogen.

Es sind drei Referenzpunkte für die Vergleiche vorherrschend:

- Die narrative Gestaltung des Spiels (vgl. Beispiel 8, Beispiel 14, Kommentar von *Pferdesuppe* „Gut, mit King's Quest hat das ganze zwar wirklich einfach nicht mehr zu tun [...]“ und später „der gute Sir Graham erinnert mich persönlich ziemlich an Rufus.“)
- Die ästhetische Gestaltung (vgl. Beispiel 14, Kommentar von *Pferdesuppe*: „Vom Stil her [...] mein erster Gedanken war Monkey Island 3D – nur besser und flüssiger.“)
- Ludische Elemente (Beispiel 13, Kommentar von *DerNachtmr*: „bei der Indiana Jones Flucht muss man nicht jedem Bett zum Opfer fallen“)

³ Der Begriff der Intertextualität geht auf Kristeva zurück, die diesen in Bezug auf Bachtin formuliert: „jeder Text baut sich als Mosaik von Zitaten auf, jeder Text ist Absorption und Transformation eines anderen Textes.“ (Kristeva 1972, 348) Demnach ist ein Text eine Ansammlung aus (Teilen von) anderen Texten, die sich zu einem neuen Text zusammensetzen. Dabei steht der Vergleich zwischen diesen Texten im Zentrum didaktischer Überlegungen. Wicke (2018) unterstellt ihnen ein „erhebliches Potenzial für literarische und ästhetische Lernprozesse“ (ebd.).

„Im Deutschunterricht gehört das Vergleichen zu den zentralen Verfahren [...]“ (Kepser, Abraham 2016, 266). Die untersuchten Let’s Play-Videos zeigen, dass der Vergleich hier von den Let’s Playern innerhalb des Videos vorgenommen und von der Let’s Player-Community fortgesetzt wird. Teilweise werden andere Referenzen herangezogen und es entsteht ein kollaboratives Vergleichen zwischen unterschiedlichen Spielen, deren narrativer, ästhetischer und ludischer Gestaltung. Gleichzeitig treten auch innerhalb der Videos intertextuelle Verweise auf, beispielsweise wenn Let’s Player stets gleiche Formulierungen nutzen, um ihre Videos zu beginnen, oder bestimmte Redewendungen wiederholt in Videos einsetzen. Hierbei trägt die Intertextualität zu einer Gemeinschaftsbildung der Let’s Player-Community bei.

Der intertextuelle Vergleich kann in Let’s Play-Videos Komik erzeugen, er kann Parallelen und Unterschiede verdeutlichen. Zeitgleich lädt er dazu ein, Beziehungen zwischen den narrativen und ästhetischen Gestaltungsformen von Computerspielen herzustellen und über diese zu reflektieren sowie in einen kollaborativen Austausch miteinander zu treten. Implizit wird hier also von der Let’s Player-Community ein Vorgehen genutzt, das im Kontext des literarischen Lernens als kontrastives Verfahren (vgl. ebd.) erlernt wird. Die intertextuellen Verweise eröffnen ein Netzwerk aus Referenzen und Bezügen zwischen den Gegenständen, das exemplarisch für die Hyperstruktur des Internets ist. Daran wird die Unabschließbarkeit des Sinnbildungsprozesses deutlich, die eng mit den kollaborativen Aushandlungsprozessen der Let’s Player-Community verknüpft ist.

Ebendiese Strukturen zeigen, dass sich Texte im Internet verändern, an Komplexität gewinnen und in einem ‚rhizomartigen‘ Geflecht miteinander verwoben werden. Auf diese Eigenschaft sollte auch in schulischen Lehr- und Lernarrangements eingegangen werden.

Deutlich wird, dass die zeitgenössische mediale Welt komplex und verflochten ist. Diesem Umstand sollte auch im Unterricht Rechnung getragen werden. Let’s Play-Videos eignen sich als Gegenstand für das Sichtbarmachen dieser Prozesse besonders.

9.1.5 Episodisches Erzählen und Serialität

Knape und Ulrich (vgl. 2014) verstehen unter ‚Serialität‘ eine „auf Fortsetzung, Wiederkehr und Ähnlichkeit von Formen und Inhalten beruhende Struktur“ (ebd., 76). Dieses Strukturprinzip ist nicht auf „ein bestimmtes Medium wie z. B. das Fernsehen beschränkt, sondern findet sich in allen Medien und Künsten“ (Anders, Staiger 2016, 4)

Die beiden untersuchten Let's Play-Videos sind Einzelepisoden von Let's Play-Serien zum Computerspiel KING'S QUEST. Somit ist zu erwarten, dass diese Let's Play-Videos einen seriellen Charakter aufweisen. In den Peritexten zu den Videos wurde bereits auf die Notwendigkeit eingegangen, die Videos entsprechend durczunummerieren, sodass sich die Handlung des Computerspielgeschehens und die narrative Struktur bei der Rezeption aus der chronologisch aufeinander aufbauenden Reihenfolge ergeben. Über die Einzelvideos zu einem Computerspiel hinaus entsteht eine Rahmennarration, die stark an das Computerspiel gebunden ist. Hierbei handelt es sich um das, was Schlachter (vgl. 2016, 110) als syntagmatische Serie⁴ bezeichnet, bei der also Wiederholungen innerhalb einer Serie stattfinden. Dies ist nicht nur bei KING'S QUEST der Fall, vielmehr lassen sich auf den Kanälen beider Let's Player weitere Let's Play-Serien finden, aktuell (am 10.11.2022) beispielsweise zu den Computerspielen MIST SURVIVAL und 7 DAYS TO DIE (siehe Abb. 9.1, *Gronkh*) und COLONEL'S BELQUEST (siehe Abb. 9.2, *MrVenom1974*).

Neben der syntagmatischen Serialität innerhalb einer Videoreihe gibt es eine zweite Form der Serie, die verschiedene Games eines Let's Players miteinander verbindet: die paradigmatische Serie⁵, die sich allein über die Persona bzw. die Inszenierung des jeweiligen Let's Players ergibt. Dabei entsteht eine Erzählung mit narrativen Wiederholungsmustern über die unterschiedlichen Computerspiele hinweg, die insbesondere durch die Inszenierung des Let's Players geprägt ist und die als paradigmatische Serie (ebd.) bezeichnet werden kann.

⁴ Als syntagmatische oder horizontale Serialität werden Formen verstanden, die eine „Beziehung zwischen verschiedenen Teilen eines Werkes sowie die Erweiterung dieses Werkes durch Fortsetzungen, Adaptionen, transmediale Erzähluniversen und Fortsetzungspraktiken“ (Schlachter 2020, 12) hervorbringen.

⁵ „Die zweite Form der Serialität, die über die Wiederholung und Variation von Schemata einen Zusammenhang zwischen verschiedenen Werken oder Serien konstituiert, wird dagegen als paradigmatische Serialität gefasst“ (Schlachter 2020, 12).

Gronkh 4,92 Mio. Abonnenten Abonniert

ÜBERSICHT **VIDEOS** LIVE PLAYLISTS COMMUNITY KANÄLE KANALINFO 🔍 >

Kürzlich hochgeladen Beliebte Videos

<p>MIST SURVIVAL S03E56: ZOMBIE-ZAUN-TEST (und was aus... 29.333 Aufrufe · vor 13 Stunden</p>	<p>7 DAYS TO DIE S2E098: Die MAUER muss weg!! die Mauer mu... 44.719 Aufrufe · vor 19 Stunden</p>	<p>MIST SURVIVAL S03E55: Wir sind zu shaise für die Geisel 46.628 Aufrufe · vor 1 Tag</p>	<p>7 DAYS TO DIE S2E097: Nach dem Lottieren folgt das Soortieren 53.249 Aufrufe · vor 1 Tag</p>
<p>MIST SURVIVAL S03E54: Große GEISELBEFREIUNG 31:44</p>	<p>7 DAYS TO DIE S2E096: In den RUINEN der GROSSSTADT 34:00</p>	<p>MIST SURVIVAL S03E53: Endlich NACHT-BELEUCHTUNG... 29:22</p>	<p>HORDE STAFFEL 1 Was bisher geschah (Animated Trailer) 2:50</p>

Abbildung 9.1 Übersicht über aktuell veröffentlichte Videos und Spielserien auf dem Kanal von Gronkh. (Eigener Screenshot, Quelle: (YouTube 2022a))

MrVenom1974 10.700 Abonnenten Abonniert

ÜBERSICHT **VIDEOS** LIVE PLAYLISTS COMMUNITY KANÄLE KANALINFO 🔍 >

Kürzlich hochgeladen Beliebte Videos

<p>Info Return to Monkey Island / Rückkehr nach Monkey Island seit... 54 Aufrufe · vor 12 Stunden</p>	<p>Colonel's Bequest (Deutsch Patch / Uncracked) 03/Ende: Nur ein... 25 Aufrufe · vor 14 Stunden</p>	<p>Venom wird 10 Folge 09: Baphomets Fluch 5: Der Sündenfal... 22 Aufrufe · vor 16 Stunden</p>	<p>Folge 19: Ristar Sega Mega Drive 2 / Genesis Mini 2 Special #segamini 15 Aufrufe · vor 18 Stunden</p>
<p>Colonel's Bequest (Deutsch Patch / Uncracked) 02: Leichen pflastern... 2:04:33</p>	<p>Venom wird 10 Folge 08: Kaiser 10 Year Anniversary 12:47</p>	<p>Folge 18: Populous Sega Mega Drive 2 / Genesis Mini 2 Special... 15:27</p>	<p>Colonel's Bequest (Deutsch Patch / Uncracked) 01: Ein ehrenwertes... 1:57:48</p>

Abbildung 9.2 Übersicht über aktuell veröffentlichte Videos und Spielserien auf dem Kanal von MrVenom1974. (Eigener Screenshot, Quelle: (YouTube 2022b))

Anders und Staiger (vgl. 2016) leiten die didaktischen Potenziale des Serienformats über zwei Linien her. Dies tun sie einerseits über eine lese- und rezeptionsdidaktische Perspektive mit dem Mehrebenenmodell nach Rosebrock und Nix (vgl. 2008, 16). Andererseits zeigen sie, dass auch literarisches Lernen durch serielle Formate stattfinden kann. Insbesondere letztere Überlegungen sollen nun auf das Let's Play-Videoformats übertragen und angepasst werden.

Die analysierten Let's Play-Videos folgen verschiedenen Gestaltungsstrukturen. Neben inhaltlich-narrativen Schwerpunkten gibt es auch eine prototypische ästhetische Gestaltungsform, in die in Abschnitt 2.2 eingeführt wurde. Sich dieser „Logik der Serialität“ anzunähern, und diese „in Hinblick auf Etablierung, Variation, Ironisierung und Dramatisierung“ (Anders, Staiger 2016, 16) zu untersuchen, ist zum einen ein Teil des literarischen Lernens, wenn es um die „bewusste Wahrnehmung und Gestaltung“ (ebd.) einer Let's Play-Serie geht.

Let's Play-Videos verfügen über eine innere serielle Logik, die durch die Performance der Let's Player geprägt ist. Diese kann ebenfalls zum Gegenstand des literarischen Lernens werden, insbesondere wenn es um die spezifischen Merkmale der Performance geht (sprachliche Merkmale, Auswahl der Gegenstände etc.). Anhand dieser Merkmale kann die sprachliche Gestaltung zum zentralen Thema gemacht werden. Damit können Schüler:innen mithilfe eines Gegenstandes, der besonders nah an eigene außerschulische Rezeptionspraktiken angebunden ist, „zunehmend selbstständig Beobachtungen zur sprachlichen Gestaltung anstellen [...] und dabei eine gewisse Entdeckerfreude entwickeln“ (Spinner 2022a, 18).

Andererseits werden auch digitale Transformationsprozesse sichtbar gemacht, was an Let's Play-Videos gut zu verdeutlichen ist. Das Let's Play-Videoformat verändert sich in den letzten Jahren zusehends:

- Während Mitte der 2010er-Jahre noch das Format vorherrschend war, wie es in dieser Analyse beschrieben wurde, hat sich seitdem der Einsatz von Facecams etabliert. Das Beobachten der Reaktionen der Let's Player ist damit ein zentraler Teil des Videoformats geworden, der Rezeptionsprozesse der Let's Player-Community beeinflusst. Zu fragen wäre also, was sich dadurch verändert und ob die Let's Player als ‚Commentator‘ des Computerspielgeschehens nicht noch zentraler als eigenständige, kommentierende Person in diesem Format wahrgenommen werden. So ist hier eine Verschiebung vom Computerspiel als zentralem Element des Videos hin zu einem personalisierten Beobachten der Let's Player-Reaktion erfolgt.

- Live-Übertragungen von Let's Plays sind insbesondere in den Corona-Jahren populär geworden. Auf YouTube und auf Twitch gibt es die Möglichkeit, ‚gemeinsam‘ mit den Let's Playern zu spielen und das Spielgeschehen über den Chat zu beeinflussen. Dadurch gewinnt das Format an Interaktivität und auch die Beziehungen innerhalb der Let's Player-Community werden, so die These, durch den direkten Kontakt miteinander enger.
- Es gibt Let's Plays auf Twitch, in denen nicht mehr ein Let's Player das Computerspiel spielt, sondern in denen Algorithmen auf die Chatbefehle der Community reagieren und die Spielbefehle entsprechend ausführen. Dadurch wird ein gemeinsames Spieler:innenkollektiv geschaffen, das kollaborativ Entscheidungen trifft. Ein Beispiel dafür war das Computerspiel POKÉMON - - RED VERSION, das von einem unbekanntem Nutzer 2014 auf Twitch gestartet und dann vom Kollektiv gemeinsam gespielt wurde (vgl. Ackermann, Juchems 2017).

Diese Weiterentwicklungen des Formats zeigen ein Kernelement der Digitalität an. Durch die Veränderungen innerhalb des Formats wird Referenzialität deutlich: „Sei es, dass etwas entfernt wird, um die Aufmerksamkeit zu lenken und die Bedeutung zu variieren, oder dass etwas hinzugeführt wird, das vorher noch nicht vorhanden oder zugänglich war.“ (Stalder 2016, 123) Diese Transformationsprozesse werden dann wiederum von einer Gemeinschaft bewertet, indem sie im Live-Stream verfolgt und kommentiert werden – oder eben nicht. „[D]ie wichtigste Ressource [ist] die Aufmerksamkeit der anderen, deren Feedback und die daraus resultierende gegenseitige Anerkennung.“ (Ebd., 139) Transformationsprozesse sind dementsprechend dem Digitalen und insbesondere dem Seriellen eingeschrieben, gleichzeitig verfügen serielle Formate über eine gewisse Konstanz und einen Wiedererkennungswert. Um aktuell zu bleiben, um genügend Klicks zu generieren oder – mit Stalder gesprochen – um eine „singuläre Identität“ (ebd., 140) zu schaffen, müssen fortlaufend neue Beiträge generiert werden, die von der Gemeinschaft bewertet werden. Diese Phänomene sind didaktisch relevant, da hier verdeutlicht wird, wie sich Texte verändern und so kollaborativ einen Beitrag zur Generierung von Kultur in der Digitalität leisten.

9.1.6 Anschlusskommunikation: Kommentare und die Community

„Massenmedien bieten Gesprächsanlässe, Gesprächsinhalte und Positionen an, die sich im Gespräch verhandeln lassen. Anschlusskommunikation wird im Deutschunterricht gezielt zur Förderung der Lesekompetenz eingesetzt.“ (Sutter, Charlton 2007, 15) Let's Play-Videos als Form der Massenmedien bieten die von Sutter und Charlton genannte Möglichkeit zur Anschlusskommunikation. Durch die subjektiv vermittelten und für die Zuschauer:innen aufbereiteten Zugänge zu einem Computerspiel entstehen Deutungsmöglichkeiten, die innerhalb der Let's Player-Community zum Austausch einladen.

In den Analysen hat sich gezeigt, dass die Let's Player-Community dieser Einladung folgt. So werden Themen, die von den Let's Playern angesprochen werden, aber auch Gegenstände, die von der Community eingebracht werden, kollaborativ ausgehandelt. Gut zu sehen war dies am Beispiel 9, in dem es um die ‚Tode‘ im Spiel geht. Auf der ludonarrativen Seite geben diese den Spieler:innen Feedback zu ihrer Spielweise. Gleichzeitig sind sie aufgrund ihrer Gestaltung ein unterhaltendes Element, das von der Spielefirma Sierra häufig genutzt wird.

Gronkh thematisiert dies in seinem Video. Diese Diskussion wurde von der Let's Player-Community (vgl. Beispiel 13) aufgenommen und in den Kommentaren diskutiert.⁶ Dieses Beispiel zeigt, wie Anschlusskommunikation in einer Let's Player-Community stattfindet.

Carlton und Sutter unterscheiden zwischen zwei Formen der Anschlusskommunikation, erstens der „rezeptionsbegleitende[n] Kommunikation“ (ebd., 33) und zweitens der „an die Rezeption anschließende[n] Kommunikation[...], in denen die Medienangebote weiter angeeignet und verarbeitet werden“ (Ebd.).

Während bei den Let's Playern in ihrer gesamten Performance von einer – in Teilen – geplanten rezeptionsbegleitenden Kommunikation gesprochen werden kann, die die subjektive Wahrnehmung und die persönlichen Deutungen des Spielprozesses zulässt, ist es insbesondere die an die Rezeption anschließende Kommunikation, die bei der Let's Player-Community auf YouTube beobachtbar ist. Diese an die Rezeption anschließende Kommunikation wird insbesondere

⁶ Im Video wurde das Thema ‚Tode‘ dreimal von *Gronkh* angesprochen: an den Stellen 00:06:10; 00:06:14 und 00:17:06. In den Kommentaren wurde das Thema 19-mal aufgegriffen.

in den Kommentaren zum Ausdruck gebracht.⁷ Innerhalb dieser wurden unterschiedliche Gestaltungsstrategien sichtbar, von denen abschließend drei näher thematisiert werden sollen:

- Aufbau der Kommentierungen: Der besonders elaboriert formulierte Kommentar von *Pferdesuppe* (vgl. Beispiel 14) verdeutlicht Momente der Wertung und Reflexion: „Das Spiel ist in meinen Augen richtig gut geworden [...]. Die Animationen sind sehr gelungen und unterstreichen das Wesen der Charaktere auf liebevoll-einfallsreiche Art. [...]“ Eine ähnliche Argumentation ist auch im Schreibgespräch zwischen *MsStandart* und *MrVenom1974* (vgl. Beispiel 29) zu beobachten: Hier wird ein kollaboratives (Be-)Werden sichtbar, indem *MsStandart* schreibt: „Ich bin positiv überrascht. Das fängt richtig sympathisch an“ und *MrVenom1974* darauf antwortet: „Ohne viel zu spoilern – das Ding hat sogar echt einen guten Humor.“ Hier wird eine Face-to-Face-Situation simuliert, in der die Inhalte des Let’s Play-Videos und des Computerspiels besprochen werden können. Leider werden die Gedanken der beiden nicht tiefer ausgeführt; die Diskussion verebbt hier, nachdem *MrVenom1974* sich zum Humor des Spiels geäußert hat. Auch wenn nicht weiterverhandelt wird, was er besonders humorvoll fand, treten an dieser Stelle bereits Argumentationsstrukturen auf, die einen gemeinsamen Aushandlungsprozess über den Gegenstand erkennen lassen.
- Kollaborativ-Ironische Besprechung der dargestellten Spielhandlungen: Der Kommentar von *Sharuman* (vgl. Beispiel 16) zeigt eine moralische Bewertung, die gleichzeitig als ironische Anmerkung des Kommentars gelesen werden kann. Durch die Worte „BÖSER Gronkh! BÖSE!“ zeigt der/die Verfasser:in hier nicht nur eine emotionale Involvierung in das Computerspielgeschehen bzw. in das Let’s Play-Video, sondern auch, wie die Form der Kommentierung ausgestaltet werden kann. Die Ambiguität des Kommentars lässt mehrere Lesarten zu und kann durchaus als ironische Bewertung des Computerspielhandelns von *Gronkh* gelesen werden. Hier werden dementsprechend Textgestaltungsstrategien sichtbar, die von den Kommentierenden aktiv genutzt werden. Gleiches ist im Kommentar *HappyBeezerStudios – by Lord_Mogul* (vgl. Beispiel 17) zu finden, wenn geschrieben wird: „[...] Und ein Drache als Freund kann ganz nützlich sein.“ Durch das Aussprechen, dass ein Drache als Freund nützlich sein könnte, entsteht ein humoristisch aufgeladenes

⁷ Es ist davon auszugehen, dass eine an die Rezeption anschließende Kommunikation auch außerhalb des Kommentarbereichs von YouTube zu finden ist, beispielsweise in Gesprächen von Peergroups, in anderen Foren, auf Fan-Messen etc.

Moment, das innerhalb der Fiktion des Computerspiels Sinn ergibt, aber außerhalb des Computerspiels als humorvoll aufgeladenes Gestaltungselement des Kommentars zur Unterhaltung (der Let's Player-Community) beiträgt.

- Insbesondere in den Kommentaren der Let's Player-Community von *MrVenom1974* (vgl. Beispiele 28–33, 35–36) ergeben sich kohärente Diskussionen, die eine imaginierte Face-to-Face-Situation anzeigen. Durch diese wird deutlich, dass die Let's Player-Community immer wieder parasoziale Interaktionsangebote des Let's Players nutzt und somit in einen direkten Austausch mit diesem kommt. Diese informell-distanzmindernde Atmosphäre der Let's Player-Community lässt kollaborative Prozesse sichtbar werden. Hier haben die Zuschauer:innen die Möglichkeit, eigene Interpretationen anzubieten und zu diskutieren.

Diese Gestaltungsstrategien in den Kommentaren verdeutlichen, dass sich die Let's Player-Community kollaborativ mit literarischen Gegenständen auseinandersetzt und dass Formen sowie Dynamiken der Anschlusskommunikation entstehen. Diese wiederum sind ein zentraler Bestandteil des literarischen Lernens, da durch Anschlusskommunikation alternative Deutungsmöglichkeiten ausgehandelt werden können, Bedeutungszuschreibungen offengelegt werden und durch die Anschlusskommunikation „das Werk eigentlich erst realisier[t wird, A.M.]; denn ästhetische Kommunikation ist der Sinn der Literatur“ (Kepser, Abraham 2016, 122). Die mitunter elaborierte Form der Kommentare verdeutlicht Argumentationsmuster, die innerhalb der Let's Player-Communities vorhanden sind, die zugleich sehr offen sind und die Unabschließbarkeit des Sinnbildungsprozesses verdeutlichen sowie erfahrbar machen.

Kollaborative Aushandlungsprozesse, die Form der Inszenierung und Erzählung durch die Let's Player sowie die sprachliche Markierung von Nähe machen Let's Player-Communitys zu einem Ort des Austausches. Damit sind Webvideoplattformen wie YouTube ein digitaler Ort, an dem Gemeinschaftlichkeit entstehen kann und an dem kollektive Erfahrungsräume eröffnet werden, um Probedenken zu ermöglichen. Das Verfassen und Veröffentlichen von Kommentaren ist eine diskursive Medienpraktik, die zu den ‚new media skills‘ nach Jenkins gehört.

Die Möglichkeiten, auf diese Kommentare zu reagieren, sie zu liken oder Antwortkommentare zu verfassen, sind gleichzeitig referenzielle Prozesse. In diesen wird der Gegenstand (in diesem Fall die Kommentierung) reflektiert, gegebenenfalls ein neuer Gedankengang hinzugefügt und verspricht, eine Interpretation

vorgenommen und verdeutlicht, dass „die Alltagspraxis [...] heute die des Herausgreifens, Zusammenführens, Veränderns und Hinzufügens“ (Stalder 2016, 127) ist.

Vor diesem Hintergrund wird mit Let's Plays ein Teil von digitaler Kultur konstituiert, der erst durch jene kollaborativen Aushandlungsprozesse entstehen kann, die das literarische Lernen fördern. Sichtbar wird also auch, dass in Internetgemeinschaften, wie Let's Player-Communitys es sind, längst Praktiken genutzt werden, die im Deutschunterricht mitunter über einen stark buchorientierten Unterricht angebahnt werden. Denkbar wäre es, im Deutschunterricht bewusst auf diese bereits implizit erlernten Strukturen von Schüler:innen zurückzugreifen und diese in ein explizites Wissen zu überführen. Denn das Handeln in Let's Player-Communitys ist eine literarische Praxis und damit ein Gegenstand der literarischen Sozialisation.

9.2 Rückblick und Ausblick

Ausgangspunkt dieser Arbeit war die Beobachtung, dass Kinder und Jugendliche sich innerhalb ihrer Peergroups über die Inhalte ihrer Medienrezeption auf Webvideoplattformen wie YouTube austauschen. Im Zentrum dieses Austausches stehen insbesondere Let's Play-Videos, die auf YouTube veröffentlicht werden und Computerspiele thematisieren.

Let's Play-Videos sind von Let's Playern kommentierte Mitschnitte von Computerspielen, die auf Online-Videoplattformen zu finden sind und in der Regel einen seriellen Charakter haben. Sie dienen der Unterhaltung und werden oft von einem großen Online-Publikum rezipiert. Let's Player nutzen bei der Gestaltung von Let's Play-Videos verschiedene ästhetische Mittel, um eine Community aufzubauen und einzubeziehen (die ausführliche Definition findet sich in Abschnitt 3.2).

Die Arbeit wurde in drei Bereiche unterteilt: Grundlagen (vgl. Kapitel 2–5), Analysen (vgl. Kapitel 6–7) und Ergebnisse (vgl. Kapitel 8–9). Im ersten Teil der Arbeit, den Grundlagen, wurde eine theoretische und methodologische Verortung vorgenommen. Im zweiten Teil der Arbeit, den Analysen, wurden zwei exemplarische Fälle analysiert und mittels einer Methodentriangulation im Rahmen der Grounded Theory Methodology (GTM) ausgewertet. Im dritten und letzten Teil der Arbeit wurden die Ergebnisse zusammengefasst und theoretisch eingeordnet, um eine Theoriebildung vorzunehmen. Folgend sollen die wichtigsten Punkte dieser Arbeit rekapituliert und ein Ausblick gegeben werden.

Heranwachsende schauen in ihrer Freizeit Let's Play-Videos und tauschen sich im Anschluss darüber aus. Diese Austauschpraktiken von Jugendlichen über Let's Play-Videos finden in außerschulischen Rezeptions- und Kommunikationsräumen, beispielsweise auf YouTube, Twitch, Reddit, Twitter, Instagram und Discord statt. Der Ausgangspunkt der Arbeit war nun also die Frage danach, inwiefern innerhalb dieser Räume implizit außerschulische literarische Praktiken zu finden sind und welchen Beitrag diese außerschulischen Austauschpraktiken im Rahmen literaturdidaktischer Überlegungen leisten können.

Zur Beantwortung dieser Frage musste zunächst ein Zwischenschritt unternommen werden, der sich in der ersten Forschungsfrage dieser Arbeit widerspiegelt:

1. ***Praxeologische Betrachtung:*** *Wie kann eine Community rund um das Medium Computerspiele im Sinne ‚sozialer Praktiken‘ beschrieben werden und wie konstituieren sich diese Praktiken in den Artefakten dieser Gemeinschaft, beispielsweise in Internetforen und Let's Play-Videos?*

Der Grundlagen-Teil der Arbeit diente der theoretischen Sensibilisierung, um dem Gegenstand der Let's Play-Videos zu erschließen. Da Let's Play-Videos jedoch bisher für die Literaturdidaktik noch nicht als Gegenstand erforscht wurden, war es notwendig diesen Gegenstand näher zu untersuchen und zu ermitteln, wie Let's Play-Videos als Artefakte von Computerspielen ‚funktionieren‘.

In Kapitel 2 wurden mit Bertling (2016) und Aufenanger (2008) Let's Play-Videos mediensozialisatorisch eingeordnet. Mediensozialisation ist der Prozess, in dem sich Heranwachsende aktiv mit ihrer mediengeprägten Umwelt auseinandersetzen, diese interpretieren, während die rezipierten Medien gleichzeitig auf die Heranwachsenden einwirken. In diesem Zusammenhang wurde auf den Begriff der Medienkompetenz nach Baacke (1996) eingegangen, der herausstellt, dass Medienkompetenzen sowohl einen Beitrag zur Identitäts- und Persönlichkeitsentwicklung leisten und gleichzeitig eine Grundlage für die Entwicklung einer demokratischen Teilhabe an der Gesellschaft bilden. Die Ausbildung von Medienkompetenz leistet einen Beitrag um Heranwachsende zu befähigen an der – zunehmend digitalisierten Kultur – zu partizipieren. Dieser Wandel von einer ‚analogen‘ Kultur, hin zu einer ‚Kultur der Digitalität‘ wurde mit Stalder (2016) eingeführt. Seinen Gedanken folgend, entsteht Kultur in digitalen Räumen, die durch ‚Referentialität‘, ‚Gemeinschaftlichkeit‘ und ‚Algorithmizität‘ gekennzeichnet ist. Insbesondere die ersten beiden Begriffe sind für die vorliegende Arbeit zentral und wurden vor dem Hintergrund der theoretischen Sensibilisierung und auch der Ergebnisse der erhobenen Daten reflektiert. Let's-Play-Videos

sind eine Medienform, die ebenfalls Teil einer gemeinschaftlichen, partizipativen Kultur sind, in der relevante Fähigkeiten und Kompetenzen für die Teilnahme an einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft erworben werden können.

Der Frage der Partizipation von Heranwachsenden in digitalen Gesellschaften widmet sich auch der Bildungsforscher Jenkins (Jenkins, Clinton, Purushotma u. a. 2006; Jenkins 2009). Er definiert die ‚participatory culture‘ als eine Kultur mit niedrigen Hürden für künstlerischen Ausdruck und bürgerschaftliches Engagement, starker Unterstützung für das Schaffen und Teilen der eigenen Kreationen und informellem Mentoring. Im Rahmen seiner Überlegungen schlägt er zehn Kompetenzen (‚new media skills‘) vor, die junge Menschen erlernen müssen, um zukünftig auf das Agieren in der digitalen Welt vorbereitet zu sein. Diese Kompetenzen bauen auf den traditionellen Kompetenzen des Deutschunterrichts wie der Lese- und Schreibfähigkeit, Recherchefähigkeiten, technische Fähigkeiten und kritische Analyse auf.

Kepser (2022) setzt Jenkins Gedanken zur Partizipationskultur in Bezug zu einem modernen Deutschunterricht und stellt fest, dass einige der genannten Kompetenzen wie ‚Performance‘, ‚Play‘, ‚Transmediale Navigation‘ und ‚Appropriation‘ vor allem auf kreative Weltaneignungsprozesse und ästhetische Bildungsziele zielen. Die von Jenkins vorgeschlagenen Kompetenzen werden nach Kepser vor allem in außerschulischen Bereichen erlernt, jedoch bei weitem nicht von allen Heranwachsenden.

Kepser weist darüber hinaus darauf hin, dass Computerspiele, die ein zentraler Bestandteil von Let’s Play-Videos sind, traditionelle Deutschunterrichtskompetenzen wie Lesen, Schreiben, Sprechen und Zuhören fordern. Computerspiele können daher ein ideales Paradigma sein, um mit Schüler:innen die Teilhabe an einer digitalen Kultur einzuüben, zu reflektieren und gleichzeitig sprachliche und literarische Kompetenzen aufzubauen und diese zu erweitern. Eine Exemplifizierung im Unterricht ist daher notwendig.

Computerspiele sind im Rahmen der deutschdidaktischen Forschung bereits als Untersuchungsgegenstand erforscht worden (vgl. u. a. Kepser 1999; Bünger 2005; Hoffmann, Lüth 2007; Boelmann 2015; König 2021a; Schöffmann 2021). Narrative Computerspiele zeichnen sich dadurch aus, dass sie eine Geschichte erzählen, die bereits vor Beginn der Rezeption feststeht und sich bei unterschiedlichen Rezeptionsprozessen nicht wesentlich verändert. Da das narrative Verstehen von Texten und Medien ein Aufgabenbereich der Literaturdidaktik ist, wurden für die vorliegende Arbeit Let’s Play-Videos ausgewählt, die narrative Computerspiele thematisieren.

Eine theoretische Verortung von Let’s Play-Videos wurde in Kapitel 3 vorgenommen. Innerhalb dieses Kapitels wurde zum einen die Plattform YouTube

näher betrachtet, zum anderen Let's Play-Videos definiert und die Anreize von Let's Playern und den Zuschauer:innen beleuchtet.

Dabei haben sich unter Rückgriff auf Smith, Obrist und Wright (2013) verschiedene Motivationen ableiten lassen: Auf der Seite der Let's Player steht insbesondere die Unterhaltungs- und Kommentierungsfunktion im Fokus. Diese zeichnet sich dadurch aus, dass Gedanken und Reaktionen auf das Spiel geteilt, detaillierte Kommentare und Analysen zur Spielmechanik und Spielnarration verfasst und einer Community geteilt werden können.

Gleichzeitig bietet die Möglichkeit, durch die eigenen Videos Anerkennung und Popularität zu erreichen, sowie Feedback und Unterstützung durch eine Community zu erhalten, weitere Anreize für Let's Player.

Auf der Seite der Zuschauer:innen sind die Motivationen ebenfalls unterschiedlicher Natur. Von den Möglichkeiten, mehr über die Spielgeschichte zu erfahren, über den Einblick in unterschiedliche Spielstrategien der Let's Player, bis hin zur Unterhaltung durch die Kommentare und Reaktionen der Let's Player und den gemeinsamen Austausch mit Gleichgesinnten innerhalb einer Let's Player Community. Anhand der Überlegungen von Smith, Obrist und Wright wurden sechs verschiedene Personae definiert und zur Analyse der Let's Play-Videos herangezogen.

Im Anschluss an diese Gedanken wurde diskutiert, wie sich Gemeinschaften rund um Let's Player ausbilden. Dabei konnte unter Rückgriff auf den Begriff der ‚community of practice‘ (vgl. Wenger-Trayner 2008; Feilke 2016; Stalder 2016) und der ‚community of play‘ (vgl. Pearce 2009) herausgearbeitet werden, dass sich auf YouTube Gemeinschaften um einzelne Let's Player-Persona ausbilden, die im Rahmen dieser Arbeit als Let's Player-Communitys bezeichnet wurden.

Bei der Gestaltung der Let's Play-Videos bedienen sich die Let's Player verschiedener inszenatorischer Mittel, um ein ansprechendes und unterhaltsames Video zu erstellen, welches von der Let's Player Community rezipiert, geklickt, kommentiert und bewertet wird. Diese Inszenierungsstrategien wurden in Kapitel 3 herausgearbeitet und für die Analyse der Videos zugrunde gelegt, es wurden in beiden Videos unterschiedliche Formen der Inszenierung nachgewiesen.

Um den Gegenstand möglichst offen und explorativ zu untersuchen wurde die Grounded Theory Methodology (GTM) in der Forschungstradition nach Glaser und Strauss (vgl. Strauss, Corbin 1996; Glaser, Strauss 1998; Glaser, Paul, Strauss 2010) als geeignete Forschungsstrategie ausgewählt (vgl. Kapitel 4). Beim theorieorientierten Kodieren mit der Software MAXQDA haben sich bereits erste Konzepte herausarbeiten lassen, die dann mittels einer ethnografischen Analyse vertieft wurden. Die Kommentare unterhalb der Videos wurden ebenfalls zunächst

in MAXQDA kodiert und anschließend mittels der Chat- und Forenanalyse interpretiert.

Der Vorteil der GTM für diese Arbeit ist die Möglichkeit, durch diese Forschungsstrategie ein noch unerschlossenes Feld explorativ und offen zu erschließen, welches bisher literaturdidaktisch kaum bearbeitet wurde.

Durch das induktiv-explorative Vorgehen konnten die Medieneigenschaften durch einen unverstellten Blick herausgearbeitet und anschließend definiert werden. Die Literaturdidaktik kann von dieser Forschungsstrategie profitieren, da durch diese Vorgehensweise ‚neue‘ Gegenstände zügig und möglichst offen erschlossen werden können.

Das theoretische Sampling der vorliegenden qualitativen Forschungsarbeit bestand aus zwei Videos, qualitativ analysiert wurden. Die Auswahl fiel auf zwei männliche Let's Player, weil zu diesem Zeitpunkt kein Kanal einer deutschsprachigen Let's Playerin gefunden wurde, die King's Quest spielte. Durch die Auswahl zweier männlicher Let's Player werden Diskussionen der Gaming Community rund um Fragen der Diversität, Sexismus, Vorurteile und Anfeindungen gar nicht erst thematisiert. Dass diese Themen dennoch Teil des Diskurses von Gaming-Communities sind, soll an dieser Stelle wenigstens erwähnt werden. Durch das kleine Sampling, können die im Rahmen dieser Untersuchung entwickelten Forschungsergebnisse lediglich als eine erste Erschließung des sehr heterogenen Feldes der Let's Play-Videos verstanden werden, deren Überprüfung im Rahmen eines größer angelegten Forschungssettings noch aussteht.

Bei Let's Play-Videos handelt es sich um einen multimodalen Gegenstand, der anders als geschriebene Texte verschiedene Sinne anspricht: Das Let's Play-Video ist hörbar, sehbar und in Teilen auch lesbar, es werden verschiedene semiotische Modi beliebig miteinander kombiniert (vgl. Dammers, Seidler, Staiger 2020, 2).

Im Vergleich zum rein verbalsprachlichen Erzählen resultieren daraus veränderte Produktionsbedingungen und Rezeptionshaltungen sowie neue literale Praktiken: Wer multimodale Texte sinnstiftend herstellen oder textkritisch entschlüsseln will, benötigt multimodale Kompetenzen (multimodal literacy, multiliteracies, vgl. Staiger 2020). (Ebd.)

Um diesen Umstand Rechnung zu tragen und den Gegenstand im Rahmen der ethnografischen Analyse besser beschreibbar zu machen, wurde im Rahmen dieser Arbeit ein Kommunikationsebenenmodell entwickelt, welches im Sinne der GTM in den Fallanalysen als eine Schlüsselkategorie dieser Arbeit ausgearbeitet wurde.

Das Modell ist im stetigen Vergleich der zwei Videos und der Fachliteratur ausgearbeitet und anschließend theoretisch unterfüttert worden. Es eignet sich insbesondere für die Analyse und Beschreibung der Medienpraktik Let's Play-Video auf Webvideoplattformen und besteht formal aus drei Analyseebenen: dem Computerspiel, der Let's Play-Video-Ebene und der Community. Die entwickelte Systematik lässt eine Analyse von multimodalen Gegenständen auf den einzelnen Ebenen zu, gleichzeitig können die kommunikativen Wechselwirkungen zwischen den Ebenen evident gemacht werden und literale Praktiken sichtbar gemacht werden.

Auf der ersten Ebene, der Computerspielebene, wird ein narrativer, fiktionaler Gegenstand dargestellt. Dieser wird von den Let's Playern erzählend auf zweiter Ebene, der Let's Play-Ebene, präsentiert. Diese Inszenierung und das Computerspielgeschehen werden auf der dritten Ebene, der Communityebene, mittels diskursiver Austauschpraktiken in Form von Kommentaren besprochen.

Die Fallanalysen belegen, dass die mündliche Kommunikation insbesondere auf der zweiten Ebene, der Let's Play-Ebene, von zentraler Bedeutung und gleichzeitig relevant für didaktische Überlegungen ist. Mündliche Kommunikation und sprachliche Fähigkeiten sind für einen Bildungserfolg zentral, da diese zu diskursiven Praktiken des Unterrichts wie beispielsweise das „unterrichtstypische Erklären und Argumentieren“ (Quasthoff, Heller, Morek 2020, 1) gehören.

Es konnte gezeigt werden, dass in Let's Play-Videos mündliche Kommunikation hörbar wird und dass diskursive Aushandlungsprozesse geführt werden. Diese werden als implizites Wissen an die Rezipient:innen adressiert und anschließend mittels schriftlicher Kommunikation von der Community in den Kommentaren weitergeführt.

Die Sichtbarmachung dieser diskursiven Aushandlungspraktiken auf den jeweiligen Kommunikationsebenen, sowie die – durch die Let's Player – bewusst inszenierte Gestaltung von Kommunikationspraktiken, beispielsweise durch die direkte Ansprache des Publikums, kann als Teil des Unterrichts zur Ausbildung einer literarischen Kompetenz – verstanden als die Fähigkeit, „auch wenig bekannte oder neue Inhalte verstehen und genießen zu können“ (Schilcher, Pisarek 2020, 16) – beitragen.

Ein zentrales Ergebnis dieser Arbeit ist, dass die Let's Play-Videos insbesondere auf den Aufbau und Erhalt einer Gemeinschaft, einer Let's Player-Community, fokussieren. Gemeinschaftlichkeit ist ein zentrales Element der Let's Play-Videos und ist ein Teil der von Stalder eingeführten Kultur der Digitalität. Diese Gemeinschaftlichkeit ist einer Kultur der Digitalität eingeschrieben, denn im Internet werden Kommunikationssituationen in der Regel kollaborativ ausgehandelt, in Form von Kommentaren, Reaktionen, Likes und Shares.

Dadurch wird ein gemeinsamer Referenzrahmen ausgehandelt, der innerhalb von Peergroups und Kollektiven identitätsstiftend sein kann. Wird nun Jenkins' Gedanke einer partizipativen Teilhabe an einer Kultur der Digitalität weitergedacht, so ergibt sich für den Deutschunterricht durchaus die Notwendigkeit, auch im Rahmen von Unterrichtsettings auf eben diese gemeinschaftlichen Phänomene einzugehen. Konkret hieße das, gemeinschaftsbildende Praktiken im Internet im Rahmen des Deutschunterrichts beispielsweise durch den Gegenstand der Let's Play-Videos einzubeziehen und transparent zu machen, welche kollaborativen Prozesse stattfinden.

Um diesen Ausblick weiter zu konkretisieren: Die im Rahmen der ‚new media skills‘ von Jenkins geforderte Kompetenz ‚Play: Problem(e) durch Experimente lösen‘, ist vornehmlich in der Produktion von Let's Play-Videos angelegt. Im Produktionsprozess müssen die Schüler:innen ein Spiel auswählen und dieses spielen; sie müssen sich Gedanken über die technische Umsetzung machen, was sich mit der Kompetenz ‚Distributed cognition‘, der Fähigkeit der sinnvollen Interaktion mit geeigneten Tools überschneidet. Schließlich müssen Entscheidungen zur Inszenierung des Videos und zu den Inhalten getroffen werden, die kollaborativ argumentativ-diskursiv miteinander ausgehandelt werden. In allen diesen Prozessschritten wird eine Lese- und Schreibkompetenz vorausgesetzt, da weder die Skripterstellung, noch die Produktion von Paratexten ohne diese zu bewältigen ist. Die ‚Problemlösekompetenz (Play)‘ ist darüber hinaus auch für das Verfassen der Kommentare relevant: Zentral sind die Fragen danach, welche Themen aus dem Video aufgegriffen werden und wie diese formuliert werden sollen (eher mündlich, eher formell, schriftlich, werden Emojis benutzt oder nicht, werden intermediale Verweise genutzt oder nicht, etc.).

Diese kommunikativen und diskursiven Praktiken sind Teil der Medienpraktik Let's Play-Video. Durch die notwendigen Lese- und Schreibkompetenzen leisten sie einen Beitrag zu den im Deutschunterricht geforderten Kompetenzen, die darüber hinaus literarische Praktiken darstellen.

Damit kann nicht nur ein medienreflexives Verhalten gefördert werden, sondern auch eine Reflektion kommunikativer Prozesse einer andauernden Gemeinschaftlichkeit stattfinden. Denn es ist durchaus sinnvoll, „dass der Deutschunterricht der digitalen Zukunft immer wieder auch durch die vorübergehende, künstliche Aufhebung einer Dauer-Gemeinschaftlichkeit Gelegenheiten zur inneren Sammlung, Selbstvergewisserung und artikulierten Äußerung bereitstellt“ (Odendahl 2021, 228).

Hervorzuheben ist, was bereits Kónya-Jobs und Werner (2020) konstatierten: Durch die Einbindung von Gegenständen und Artefakten der Internetkultur in den Deutschunterricht, können kulturelle Praktiken der medialen Partizipation von

Heranwachsenden aufgegriffen und reflektiert werden (vgl. Kónya-Jobs, Werner 2020, 3).

Die zweite Forschungsfrage zielt auf die fachdidaktische Kontextualisierung ab:

2. ***Fachdidaktische Diskurskontextualisierung:*** *Wie lassen sich Phänomene wie die beobachteten Medienpraktiken in Beziehung zu einer literarischen Praxis als Sozialisationsraum des literarischen Lernens setzen?*

Im Rahmen der literaturdidaktischen Betrachtung konnte in Abschnitt 9.1 herausgearbeitet werden, dass Let's Play-Videos unterschiedliche Funktionen literarischer Gegenstände erfüllen: Sie sind narrativ, vereinen fiktionale und faktuale Anteile, sie sind intertextuell und seriell. Das Internet und explizit die Webvideoplattform YouTube wird hier zu einer „Erzählumgebung“ (Tophinke 2017, 70), die für den Deutschunterricht in Zukunft eine wichtige Ressource bereitstellen könnte. Let's Play-Videos sind ein Teil der digitalen Kultur und durch ihre Gestaltung auch literarische Gegenstände. Da die literaturdidaktische Betrachtung besonders die literarisch-ästhetischen Potenziale von Let's Play-Videos thematisierte, soll folgend ein Ausblick auf darüberhinausgehende Potenziale von Let's Play-Videos eingegangen werden.

Der Literaturunterricht hat den Auftrag, in das literarische System einzuführen und steht vor „der Aufgabe, dieses System mit außerschulischen Lese- und Medienerfahrungen so zu vermitteln, das literarisches Lernen überhaupt erst möglich wird“ (Kepser, Abraham 2016, 110). Let's Play-Videos sind ein Teil des Medienalltags von Schüler:innen, mit denen jene außerschulischen Medienerfahrungen gesammelt werden können.

„[D]ie gemeinsam mit anderen vollzogene Rezeption von Medienangeboten stellt sich als ein sozialer, ‚kommunikativer Prozeß‘ [sic!] dar.“ (Sutter 2010, 44) Diese Anschlusskommunikation⁸ hat einen Einfluss auf „die Prozesse der Medien- bzw. Lesesozialisation“ (Sutter, Charlton 2007, 9). Die „kommunikative Verarbeitung von Medienangeboten in sozialen Gruppen“ (Kepser, Abraham 2016, 120) findet in Form von Kommentaren u. a. auf YouTube statt.

Diese kommunikative Austauschpraktiken und Anschlusskommunikation über das Gesehene sind ebenfalls ein Bestandteil literarischer Sozialisation. Die außerschulischen Medienerfahrungen und das implizit erworbene Wissen in explizite

⁸ Auf die Potenziale, die sich insbesondere für das literarische Lernen daraus ergeben, wird in Abschnitt 9.1 eingegangen.

Wissensbestände zu überführen (vgl. Abraham 2021, 18) ist die Aufgabe eines zeitgemäßen Deutschunterrichts.

Gelingt dies, kann mit Let's Play-Videos literarisches Lernen erfolgen, welches – Leßmanns (vgl. 2020) Gedanken fortführend – zur Ausbildung einer selbständigen Identität beiträgt: durch Praktiken des Austauschs in Form von Kommentaren, der (gemeinsamen) Rezeption und ggf. auch der eigenständigen Produktion von Medienartefakten können Selbstwirksamkeitserfahrungen gesammelt werden und eine literale Identität ausgebildet werden.

Somit befinden sich Let's Play-Videos in einem Spannungsverhältnis zwischen Individuation, Sozialisation und Enkulturation (vgl. Kepser, Abraham 2016, 26 f.), in deren Mittelpunkt Kepser und Abraham das Handlungsfeld Literatur verorten. Wird dieses Grundmodell auf das Handlungsfeld Let's Play-Videos übertragen, ergeben sich die folgenden Überlegungen:

„Individuation“ wird verstanden als ein außerschulischer Ort der Freizeitgestaltung, in der die persönliche Entwicklung, individuelles ästhetisches Erleben und Probedandeln durch Vorstellungsbildung, stattfindet (vgl. ebd.). Webvideo-plattformen wie YouTube und die darauf zu findenden Let's Play-Videos sind ein außerschulischer Ort der Freizeitgestaltung von Schüler:innen.

Let's Play-Videos eröffnen einen Handlungsraum, in dem das folgenfreien Ausprobieren von (Spiel)Handlungen beziehungsweise Kommentierungen möglich ist und durch deren Rezeption und die damit einhergehende Partizipation literarisches Tun vermittelt wird.

Unter dem Begriff der „Sozialisation“ wird der Aufbau bzw. Überprüfung von Einstellungen, Gefühl der Gruppenzugehörigkeit (vgl. ebd.) verstanden.

In den Fallanalysen konnte herausgearbeitet werden, dass der kollaborative Austausch zwischen der Let's Player Community zu einer literarischen Sozialisation beiträgt. Dabei stehen neben Fragen der Medienreflektion, des Medienkonsums, der Geschmacks- und Urteilsbildung auch Fragen nach der Inszenierung und Präsentation von Computerspielen und damit zusammenhängend auch die Frage nach der ästhetischen und emotionalen Wirkung (vgl. Kepser 2012, 6), sowie die kommunikativen Anschlusspraktiken, im Zentrum der Überlegungen.

Es konnte gezeigt werden, dass innerhalb der Let's Player Community ein Gefühl der Gruppenzugehörigkeit entsteht. Dieses ist zwar stark an die Persona der jeweiligen Let's Player gebunden, findet aber auch in Form von Kommunikations- und Aushandlungsprozessen innerhalb der Interdiskurse und in Form von Anschlusskommunikation in den Kommentaren zwischen den einzelnen Mitgliedern der Community statt. Diese Form der

Partizipation an literalen und medialen Praktiken durch Anschlusskommunikation und Bildung von Interessensgemeinschaften [... erfordert A. M.] spezifische kommunikative Fähigkeiten, die auch im Deutschunterricht angebahnt und ausgebildet werden müssen. (Krammer, Leichtfried, Pissarek 2021, 9)

Unter dem Begriff der ‚Enkulturation‘ wird ein Ort verstanden, an dem die Teilhabe am Prozess der kulturellen Kohärenzbildung, am literarischen Lernen und am kulturellen Gedächtnis (vgl. Kepser, Abraham 2016, 26 ff.) stattfindet. Als Teil des Medienalltags von Kindern- und Jugendlichen findet partizipative Teilhabe innerhalb einer ‚Kultur der Digitalität‘ statt (vgl. Stalder 2016).

Durch die Gemeinschaftlichkeit der Community und die Referenzialität über die Gegenstände wird digitale Kultur kollaborativ hervorgebracht. Damit sind Let’s Plays auch ein Ort der Enkulturation digitaler Kultur und digitaler Lernprozesse. Die Konstitution von Gemeinschaftlichkeit mit Medienpraktiken wie Let’s Play-Videos kann zu neuen Formen des interaktiven Lernens und Denkens in vernetzten Lernumgebungen führen und damit weg von einer Didaktik des Wissens, hin zu einer Didaktik, die Lehrende als Lernbegleiter:innen und Wissen als gemeinschaftlichen Prozess begreift (vgl. Krommer 2021, 69 f.).

Neben den klassischen Handlungsfeldern des Deutschunterrichts, Lesen und Schreiben, eröffnet sich die Möglichkeit, abgesehen von den literarisch-ästhetischen Möglichkeiten auch auf die kommunikativ-pragmatischen Möglichkeiten von Let’s Play-Videos einzugehen. Die Analysen zeigten, dass sich die Art und Weise der Kommunikation verändert,

sei es durch die Einflüsse anderer Sprachen (vor allem Englisch), Emoticons, verschiedene Soziolekte spezifischer Internetgemeinschaften, Phänomene wie die Vong-Sprache oder die Meme-Kultur. Kommunikation und Sprache sind im Wandel begriffen und diese Veränderungen zu reflektieren und zu begleiten muss auch Aufgabe eines Deutschunterrichts sein. (Krammer, Leichtfried, Pissarek 2021, 8).

Diese von Reißwenger als „internetbasierte Kommunikation“ (vgl. Reißwenger 2020) bezeichnete veränderte Form der Kommunikation ist zukünftig ein Aufgabenbereich, dem sich die Literaturdidaktik stellen muss.

Resümierend lässt sich festhalten, dass die Erforschung von Let’s Play-Videos nur einen kleinen Teilbereich der Medienpraktiken auf YouTube abbilden kann. Als Artefakte von Computerspielen bringen sie ganz eigene medienimmanente Eigenschaften mit sich, deren Betrachtung sowohl aus literarisch-ästhetischen Gesichtspunkten, als auch aus kommunikativ-pragmatischen Gesichtspunkten sinnvoll ist. Darüber hinaus kann an ihnen die partizipative Teilhabe innerhalb von Internetgemeinschaften erlernt werden und gleichzeitig aufgezeigt werden, dass sich Sprache, Literatur, Texte und Medien in einem stetigen Wandel befinden – heute schneller als je zuvor. Die Literaturdidaktik steht zukünftig vor der nicht

kleiner werdenden Aufgabe, diese Wandlungsprozesse wahrzunehmen, Gegenstände zu erschließen und methodisch-didaktische Konzepte zu entwickeln, wie diese den Deutschunterricht sinnvoll ergänzen können.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



Transkriptionshinweise

Transkription nach Transkriptionskonvention (vgl. Knoblauch 2003).

[]	Einsetzen, bzw. Ende einer Überlappung
(1,0)	Pause in Sekunden
(-) (---)	Sehr kurz, bzw. kurze Pause (unter einer Sekunde)
LAUT	Laut gesprochen
,leise‘	leise gesprochen
betont	betont gesprochen
*be tont	auffällig betonte Silbe
na::	gedehnt gesprochen
hause-	abgebrochenes Wort
;	Schwach bzw. flach fallende Intonation
, ?	schwach, bzw. stark steigende Intonation
= mal	schneller Anschluss
(mal)	unsichere Transkription
((laut))	Anmerkung des Transkribenten

Ludografie

Hinweis zur Ludografie:

TITEL, [evtl. Untertitel], Publisher, Plattform, Jahr der Erstveröffentlichung/Entstehung. Diese Form der ludografischen Angaben findet sich u. a. bei Fritsch 2018. Reihentitel werden mit dem Zusatz (Reihe) gekennzeichnet.

AMNESIA: THE DARK DESCENT, Frictional Games, Nintendo Switch (u. a.), 2010.

ASSASIN'S CREED VALHALLA, Ubisoft, PlayStation 5 (u. a.), 2020.

ALBION ONLINE, Sandbox Interactive, Windows (u. a.), 2017.

BATMAN, The Telltale Series, Telltale Games, Nintendo Switch (u. a.), 2016.

COLONEL'S BELQUEST, Sierra Entertainment, Kixx, Amiga, Atari ST (u. a.), 1989.

DAY OF THE TENTACLE, Lucasfilm Games, Double Fine Productions (u. a.), PlayStation 4 (u. a.), 1993.

God of War (Reihe), Capcom, Sony Interactive (u. a.), PlayStation 2 (u. a.), 2005.

GRAND THEFT AUTO V, Rockstar Games, Take 2 Interactive (u. a.), PlayStation 3 (u. a.), 2013.

HALF-LIFE-ALYX, Valve Corporation, Windows, 2020.

HORIZON – ZERO DAWN, Sony Interactive Entertainment, PlayStation 4 (u. a.), 2017.

ICE AGE 2: THE MELTDOWN, Vivendi Games, Sierra Entertainment (u. a.), Game Boy Advance (u. a.), 2006.

FIFA (Reihe), Electronic Arts, Microsoft Windows (u. a.), 1993.

THE FOREST, Endnight Games, Microsoft Windows (u. a.), 2018.

FINAL FANTASY XI, Square Enix, Playstation 2 (u. a.), 2002.

FORTNITE, Epic Games, Warner Bros. (u. a.), xCloud (u. a.), 2017.

KINGS QUEST (Reihe), Sierra Entertainment, Windows (u. a.), 1984.

KING'S QUEST – A KNIGHT TO REMEMBER, Sierra Entertainment, Xbox (u. a.), 2015.

LIFE IS STRANGE (Reihe), Square Enix, Feral Interactive (u. a.), Android (u. a.), 2015.

MINECRAFT (Reihe), Mojang Studios, Xbox Game Studios (u. a.), Windows (u. a.), 2011.

MIST SURVIVAL, Dimension 32 Entertainment, Rati Wattanakornprasit, Windows, 2018.

MONKEY ISLAND (Reihe), Lucasfilm Games, Telltale Games (u. a.), Atari ST (u. a.), 1990.

POKÉMON GO, The Pokémon Company, Nintendo, Android (u. a.), 2016.

POKÉMON – RED VERSION, The Pokémon Company, Nintendo, Game Boy (u. a.), 1996.

PONG, Atari, Arcade, 1972.

- SIMS (Reihe), Electronic Arts, Maxis (u. a.), Windows (u. a.), 2000.
- SUPER MARIO BROS., Nintendo, Famicom, Nintendo Entertainment System, 1985.
- TENNIS FOR TWO, DuMont Lab Oscilloscope Type 304-A, 1958.
- THE LEGEND OF ZELDA (Reihe), Nintendo, Nintendo Entertainment System (u. a.), 1986.
- THE WALKING DEAD (Reihe), Telltale Games, Android (u. a.), 2012.
- THE WITCHER (Reihe), CD Project RED, Windows (u. a.), 2007.
- THE WOLF AMONG US (Reihe), Telltale Games, PlayStation 4 (u. a.), 2013.
- WATCH DOGS (Reihe), Ubisoft, Windows (u. a.), 2014.
- WORLD OF WARCRAFT, (MMORPG mit mehreren Erweiterungspacks), Blizzard Entertainment, Windows/OS X, 2004.
- 7 DAYS TO DIE, The Dun Pimps, PlayStation 4 (u. a.), 2013.

Literaturverzeichnis

Primärquellen

- Gronkh: KING'S QUEST [001] – Frischer Wind und Alte Hüte ★ Let's Play King's Quest (2015) [YouTube.] <https://www.youtube.com/watch?v=KFNzKoGwCUA&t=93s>. [Zugriff am: 15.12.2022]
- MrVenom1974: King's Quest (PC/2015–2016) | Let's Play KQ | Episode 1 – Part 1 | Deutsch / German (2015a) [YouTube.] https://www.youtube.com/watch?v=u_Ou_PKiNwY&list=PLSAzv7Hid-XOWCqIlg6EZ8addt1ievZcNv. [Zugriff am: 19.11.2021]

Sekundärquellen

- 【XCV//】 : King's Quest Chapter 1: A Knight to Remember Walkthrough (FULL EPISODE) (2015) [Youtube] <https://www.youtube.com/watch?v=0Bb4TT-vl-I>. [Zugriff am: 10.11.2022].
- Aarseth, Espen J.: *Cybertext perspectives on ergodic literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1997.
- Abraham, Ulf: *Literarisches Wissen materialgestützt erarbeiten: wissensbasiertes Verstehen und Gestalten von Literatur im Deutschunterricht der Sekundarstufe*. Hannover: Klett Kallmeyer 2021.
- Ackermann, Judith: *Gemeinschaftliches Computerspielen auf LAN-Partys Kommunikation, Medienaneignung, Gruppendynamiken*. Berlin u. a.: LIT Verlag 2011.
- Ackermann, Judith: Einleitung. In: *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Hrsg. von Judith Ackermann. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017a. S. 1–15.
- Ackermann, Judith: *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS 2017b.

- Ackermann, Judith u. Marc Juchems: Twitch plays Pokémon als kollektive Let's Play-Performance. In: Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Hrsg. von Judith Ackermann. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017. S. 119–131.
- Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt u. a.: Campus 2000.
- Ágel, Vilmos: Wort-Arten aus Nähe und Distanz. In: Wortarten und Grammatikalisierung. Perspektiven in System und Erwerb. Hrsg. von Clemens Knobloch u. Burkhard Schaefer. Berlin, New York: de Gruyter 2005. S. 95–129.
- Ágel, Vilmos u. Mathilde Hennig: Praxis des Nähe- und Distanzsprechens. In: Grammatik aus Nähe und Distanz. Theorie und Praxis am Beispiel von Nähertexten 1650–2000. Hrsg. von Vilmos Ágel u. Mathilde Hennig. Tübingen: Niemeyer 2006. S. 33–74.
- Ágel, Vilmos u. Mathilde Hennig: Überlegungen zur Theorie und Praxis des Nähe- und Distanzsprechens. In: Zugänge zur Grammatik der gesprochenen Sprache. Hrsg. von Vilmos Ágel u. Mathilde Hennig. Tübingen: Niemeyer 2007. S. 179–219.
- Ágel, Vilmos u. Mathilde Hennig: Einleitung. In: Nähe und Distanz im Kontext variations-linguistischer Forschung. Hrsg. von Ágel Vilmos u. Hennig Mathilde. Berlin, New York: de Gruyter 2010. S. 1–22.
- Albrecht, Christian u. Maren Conrad: Let's Play, Talk & Analyze. Gespräche über narrative Computerspiele. In: Praxis Deutsch (2020) H. 280. S. 46–49.
- Aldrich, Clark: Simulations and the future of learning. An innovative (and perhaps revolutionary) approach to e-learning. San Francisco: Pfeiffer 2004.
- Allgöwer, Christoph: Das war Telltale Games: The Walking Dead bis Game of Thrones. <https://www.gamez.de/news/telltale-games-report/>. [Zugriff am 27.09.2018].
- Altendorfer, Otto: Einführung in die Kommunikationswissenschaft. In: Medienmanagement. Hrsg. von Otto Altendorfer u. Luwig Hilmer. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2009. S. 167–195.
- Anders, Petra u. Michael Staiger: Serialität und Deutschdidaktik. In: Serialität in Literatur und Medien. Band 1: Theorie und Didaktik. Hrsg. von Petra Anders u. Michael Staiger. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2016. S. 2–27.
- Aufenanger, Stefan: Mediensozialisation. In: Handbuch Medienpädagogik. Hrsg. von Uwe Sander, Friederike von Gross u. Kai-Uwe Hugger. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2008. S. 87–92.
- Austin, John L.: Zur Theorie der Sprechakte = (How to do things with words). Stuttgart: Reclam 1972.
- Baacke, Dieter: Medienkompetenz – Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: Medienkompetenz als Schlüsselkompetenz. Hrsg. von Antje von Rein. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt 1996. S. 112–124.
- Bareither, Christoph: Gewalt im Computerspiel: Facetten eines Vergnügens. Bielefeld: transcript Verlag 2017.
- Bärtl, Mathias: YouTube channels, uploads and views: A statistical analysis of the past 10 years. In: Convergence (2018) H. 1. S. 16–32.
- Beil, Benjamin: Game Studies – Eine Einführung. Münster: LIT Verlag 2013.
- Beißwenger, Michael: Getippte „Gespräche“ und ihre trägermediale Bedingtheit. Zum Einfluß technischer und prozessduraler Faktoren auf die kommunikative Grundhaltung beim Chatten. In: Moderne Oralität Hrsg. von Ingo Schröder u. Stéphane Voell. Marburg: Curupia 2002. S. 265–299.

- Beißwenger, Michael: Chattern unter die Finger geschaut: Formulieren und Revidieren bei der schriftlichen Verbalisierung in synchroner internetbasierter Kommunikation. In: Nähe und Distanz im Kontext variationslinguistischer Forschung. Hrsg. von Ágel Vilmos u. Hennig Mathilde. Berlin, New York: De Gruyter 2010. S. 247–294.
- Beißwenger, Michael: Praktiken in der internetbasierten Kommunikation. In: Sprachliche und kommunikative Praktiken. Hrsg. von Deppermann Arnulf, Feilke Helmuth u. Linke Angelika. Berlin, New York: de Gruyter 2016.
- Beißwenger, Michael: Internetbasierte Kommunikation als Textformen-basierte Interaktion: ein neuer Vorschlag zu einem alten Problem. In: Deutsch in Sozialen Medien. Hrsg. von Marx Konstanze, Lobin Henning u. Schmidt Axel. Berlin, Boston: De Gruyter 2020. S. 291–318.
- Beranek, Angelika: Nicht nur ein Spiel – Medienhandeln in digitalen Spielwelten als Vorstufe zur Partizipation. In: Auf dem Weg zur jugendgerechten Kommune? Neue Ansätze der Partizipation Jugendlicher. Hrsg. von Bernd Kammerer. Nürnberg: emwe 2017.
- Bertling, Maria: All-Age-Literatur Die Entdeckung einer neuen Zielgruppe und ihrer Rezeptionsmodalitäten. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2016.
- Bertschi-Kaufmann, Andrea u. Cornelia Rosebrock: Literalität. Bildungsaufgabe und Forschungsfeld. Weinheim u.a.: Juventa 2009.
- Bertschi-Kaufmann, Andrea u. Cornelia Rosebrock: Literalität erfassen: bildungspolitisch, kulturell, individuell. In: Literalität erfassen. Bildungspolitisch, kulturell, individuell. Hrsg. von Cornelia Rosebrock u. Andrea Bertschi-Kaufmann. Weinheim u.a.: Beltz Juventa 2013. S. 7–12.
- Biermann, Ralf u. Steven Becker: Faszination Let's Play-Videos: Rezeptionsmotive und -merkmale – Eine explorative quantitative Studie. In: Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Hrsg. von Judith Ackermann. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017. S. 161–179.
- Bodden, Tamara: Der Diskurs über die öffentliche Finanzierung des Kulturbetriebs am Beispiel der documenta 14. i. Vorber.
- Boellstorff, Tom, Bonnie Nardi u. a.: *Ethnography and Virtual Worlds A Handbook of Method. A practical guide to the ethnographic study of online virtual worlds.* Princeton: Princeton University Press 2012.
- Boelmann, Jan: Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium. München: kopaed 2015.
- Boelmann, Jan Empirische Forschung in der Deutschdidaktik. Band 2: Erhebungs- und Auswertungsverfahren. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2018.
- Boelmann, Jan u. Matthias Kepser: Literale Praktiken im medialen Spannungsfeld. Perspektiven für den Deutschunterricht – zum Geleit. In: MiDU – Medien im Deutschunterricht (2019) H. 1. S. 1–3.
- Boelmann, Jan u. Lisa König: Literarische Kompetenz messen, literarische Bildung fördern. Das BOLIVE-Modell. Hohengehren: Schneider-Verlag 2021.
- Böhm, Felix: Präsentieren als Prozess multimodale Kohärenz in softwaregestützten Schülerpräsentationen der Oberstufe. Tübingen: Stauffenburg Verlag 2021.
- Bolter, Jay David: *Remediation understanding new media.* Cambridge: MIT Press 2000.
- Bourdieu, Pierre: Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabyliischen Gesellschaft. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1972/1976.

- Bräuer, Christoph u. Dorothee Wieser: Lehrende im Blick – Einleitung. In: *Lehrende im Blick: Empirische Lehrerforschung in der Deutschdidaktik*. Hrsg. von Christoph Bräuer u. Dorothee Wieser. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2015. S. 9–13.
- Breidenstein, Georg: Teilnahme am Unterricht. *Ethnografische Studien zum Schülerjob*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2006.
- Breidenstein, Georg; Hirschauer, Stefan; Kalthoff, Herbert; Nieswald, Boris: *Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung*. Konstanz, München: UVK-Verlagsgesellschaft mbH 2015.
- Breuer, Markus: *eSport Status quo und Entwicklungspotenziale*. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2020.
- Büker, Petra: Literarisches Lernen in der Primar- und Orientierungsstufe. In: *Grundzüge der Literaturdidaktik*. Hrsg. von Klaus-Michael Bogdal u. Hermann Korte. München: dtv 2006. S. 120–133.
- Bünger, Traudl: *Narrative Computerspiele. Struktur & Rezeption*. München: kopaed 2005.
- Burger, Harald u. Martin Luginbühl: *Mediensprache: eine Einführung in Sprache und Kommunikationsformen der Massenmedien*. Berlin, New York: de Gruyter 2014.
- Burgess, Jean: *YouTube online video and participatory culture*. Cambridge: Polity 2018.
- Burgess, Jean u. Joshua Green: *The Entrepreneurial Vlogger: Participatory Culture Beyond the Professional-Amateur Divide*. In: *The YouTube Reader*. Hrsg. von Pelle Snicklars u. Patrick Vonderau. Stockholm: National Library of Sweden 2009. S. 89–107.
- Burwell, Catherine u. Thomas Miller: *Let's Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext*. In: *E-Learning and Digital Media (2016)* H. 3–4. S. 109–125.
- Busse, Kristina: *Media Fan Studies: Eine Bestandsaufnahme*. In: *Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Hrsg. von Vera Cuntz-Leng. Marburg: Büchner 2014. S. 17–34.
- Butler, Judith Pamela: *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge 1990.
- Calpestrati, Nicolò: *Ironie als Verführungskunst: Kommunikative Funktionen und pragmatische Effekte ironischer Äußerungen zur Schaffung von Gruppenbildung in halbstrukturierten Gesprächen*. In: *Linguistik Online (2021)* H. 1. S. 47–65.
- Cheung, Gifford u. Jeff Huang: *Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator*. In: *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (2011)*. S. 763–772.
- Corbin, Juliet u. Anselm Strauss: *Grounded Theory Research: Procedures, Canons and Evaluative Criteria*. In: *Zeitschrift für Soziologie (1990)* H. 6. S. 418–427.
- Csikszentmihalyi, Mihaly: *Die außergewöhnliche Erfahrung im Alltag die Psychologie des Flow-Erlebnisses*. Stuttgart: Klett-Cotta 1991.
- Cyberlink: *So findest du den perfekten YouTube Kanal-Namen*. <https://de.cyberlink.com/blog/youtube-video-schneiden/244/youtube-kanalnamen-findern>. [Zugriff am 21.05.2021].
- Dammers, Ben, Andreas Seidler u. Michael Staiger: *Multimodales Erzählen mit digitalen Medien im Deutschunterricht. Zur Einführung*. In: *MiDU – Medien im Deutschunterricht (2020)* H. 1. S. 1–4.
- Dang-Anh, Mark, Simone Pfeifer u. a.: *Medienpraktiken. Situierten, erforschen, reflektieren. Eine Einleitung*. In: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften (2017)* H. 1. S. 7–36.

- Dehn, Mechthild: Unsichtbare Bilder. Überlegungen zum Verhältnis von Text und Bild. In: Didaktik Deutsch 22 (2007) H. 2. S. 25–50.
- Dehn, Mechthild: Visual literacy, Imagination und Sprachbildung. In: BilderBücher. Band 1: Theorie. Hrsg. von Julia Knopf u. Ulf Abraham. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2014. S. 125–134.
- Deppermann, Arnulf, Helmuth Feilke u. Angelika Linke: Sprachliche und kommunikative Praktiken. Berlin, Boston: de Gruyter 2016.
- Dürscheid, Christa: Medienkommunikation im Kontinuum von Mündlichkeit und Schriftlichkeit: die Kommunikation im Internet. In: Zeitschrift für Angewandte Linguistik (2003) H. 38. S. 37–56.
- Dürscheid, Christa u. Sarah Brommer: Getippte Dialoge in Neuen Medien. Sprachkritische Aspekte und linguistische Analysen. In: Linguistik Online (2009) H. 37. S. 1–20.
- DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: alter Hut. <https://www.dwds.de/wb/alter%20Hut>. [Zugriff am 21.07.2021].
- DWDS – Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: Trial-and-Error-Methode. <https://www.dwds.de/wb/Trial-and-Error-Methode>. [Zugriff am 27.01.2022].
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith u. Pajares Susana Tosca: Understanding video games the essential introduction. New York u.a.: Routledge 2008.
- Emmersberger, Stefan: Storytelling in virtuellen Welten – Potenzial und Grenzen eines intermedialen Literaturunterrichts am Beispiel des interaktiven Films *Life Is Strange*. In: Intermedialität. Formen – Diskurse – Didaktik. Hrsg. von Klaus Maiwald. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2019. S. 91–109.
- Emmersberger, Stefan: Mit medialen Wirklichkeitskonstruktionen umgehen. Zur Einführung. In: MiDU – Medien im Deutschunterricht (2021a) H. 2. S. 1–6.
- Emmersberger, Stefan: Nora Krugs Graphic Memoir Heimat. Eine Unterrichts Anregung zu literarischem Lernen mit einem Grenzgängertext zwischen Faktualität und Fiktionalität: Praxisbeitrag. In: MiDU – Medien im Deutschunterricht (2021b) H. 2. S. 1–14.
- Emmersberger, Stefan: Dramatic Agency in Videospiel-Narrationen. Zum literaturdidaktischen Potential interaktiven Erzählens in digitalen Medien am Beispiel von *Through the Darkest of Times*. In: Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung. Hrsg. von Stefan Kramer, Matthias Leichtfried u. Markus Pissarek. Innsbruck, Wien: Studien Verlag (= ide-extra, 3) 2022. S. 164–183.
- Engelns, Markus u. Andreas Schöffmann: Digitale Spiele. In: Handbuch Deutschunterricht. Theorie und Praxis des Lehrens und Lernens Hrsg. von Jürgen Baumann, Clemens Kammler u. Astrid Müller. Seelze: Klett-Kallmeyer 2017. S. 246–229.
- Fehr, Wolfgang u. Jürgen Fritz: Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 1997.
- Feierabend, Sabine, Theresa Plankenhorn u. Thomas Rathgeb: JIM 2017. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2017.
- Feierabend, Sabine, Thomas Rathgeb u. a.: JIM 2020. Jugend, Information, Medien. In: Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) 2021a.
- Feierabend, Sabine, Thomas Rathgeb u. a.: KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. In: Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) 2021b.

- Feierabend, Sabine, Thomas Rathgeb u. Theresa Reutter: KIM 2018. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) 2019.
- Feilke, Helmuth: Literale Praktiken und literale Kompetenz. In: Sprachliche und kommunikative Praktiken. Hrsg. von Arnulf Deppermann, Helmuth Feilke u. Angelika Linke. Berlin, Boston: de Gruyter 2016.
- Fetterly, Dennis, Mark Manasse u. a.: A large-scale study of the evolution of web pages. The Web Conference 2003.
- Fiehler, Reinhard, Birgit Barden u. a.: Eigenschaften gesprochener Sprache. Tübingen: Narr 2004.
- Fischer-Lichte, Erika: Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften. Tübingen: Francke 2004.
- Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2019.
- Fischer-Lichte, Erika Inszenierung und Theatralität. In: Inszenierungsgesellschaft. Ein einführendes Handbuch. Hrsg. von Herbert Willems u. Martin Jurga. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 1998. S. 81–90.
- Flick, Uwe: Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung. Reinbeck bei Hamburg: Rowolt Taschenbuch Verlag 2021.
- Fludernik, Monika, Nicole Falkenhayner u. Julia Steiner: Einleitung. In: Faktuales und fiktionales Erzählen. Interdisziplinäre Perspektiven. Hrsg. von Monika Fludernik, Nicole Falkenhayner u. Julia Steiner. Würzburg: Ergon 2015. S. 7–22.
- Flusser, Vilém: Medienkultur. Frankfurt am Main: Fischer 1997.
- Frederking, Volker: Symmedialer Literaturunterricht. In: Taschenbuch des Deutschunterrichts. 2. Literatur- und Mediendidaktik. [Neuausg.], 2. unv. Aufl. Hrsg. von Volker Frederking, Axel Krommer u. Christel Meier. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2018. S. 535–567.
- Fritsch, Melanie: Performing bytes Musikperformances der Computerspielkultur. In: Würzburg: Königshausen & Neumann 2018.
- Fromme, Johannes, Marco Fileccia u. Jens Wiemken: Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. (2010) https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf.
- Fromme, Johannes u. Tom Hartig: Let's Plays als Szene informeller Bildung? In: Digitalisierung–Subjekt–Bildung. Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation. Hrsg. von Valentin Dander, Patrick Bettinger u. a. Leverkusen: Verlag Barbara Budrich 2020. S. 159–182.
- funk: Transparenz. <https://www.funk.net/transparenz>. [Zugriff am 23.12.2022].
- game – Verband der deutschen Games-Branche: Mehr als 34 Millionen Deutsche sind Games. (2020) <https://www.game.de/marktdaten/mehr-als-34-millionen-deutsche-sind-gamer/> [Zugriff am 22.10.2022].
- Genette, Gérard: Paratexte: das Buch vom Beiwerk des Buches. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2016.
- Gentzel, Peter: Mediatisierungstheorie und praxistheoretische Perspektive. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2015.
- Giddens, Anthony: Central problems in social theory : action, structure and contradiction in social analysis. Berkeley: University of California Press 1979.

- Glaser, Barney G., Axel T. Paul u. Anselm L. Strauss: Grounded Theory : Strategien qualitativer Forschung. Bern: Huber 2010.
- Glaser, Barney G. u. Anselm Strauss: Grounded theory Strategien qualitativer Forschung. Bern: Huber 1998.
- Glaser, Stefan: Rechtsextremismus und Gaming: Ein komplexes Verhältnis. <https://www.hass-im-netz.info/themen/artikel/rechtsextremismus-und-gaming-ein-komplexes-verhaeltnis.html>. [Zugriff am 01.11.2020].
- Goffman, Erving: Wir alle spielen Theater : die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper 1959/1976.
- Goodrow, Christos: You know what's cool? A billion hours. <https://blog.youtube/news-and-events/you-know-whats-cool-billion-hours/>. [Zugriff am 27.02.2017].
- Grimona: Grundlagen zum Erstellen von Thumbnails für YouTube. [Zugriff am 17.06.2012].
- Groeben, Norbert: Dimensionen der Medienkompetenz. Deskriptive und normative Aspekte. In: Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Hrsg. von Norbert Groeben u. Bettina Hurrelmann. Weinheim, München: Juventa 2002. S. 160–197.
- Groeben, Norbert u. Ursula Christmann: Literalität im kulturellen Wandel. In: Literalität erfassen: bildungspolitisch, kulturell, individuell. Hrsg. von Andrea Bertschi-Kaufmann u. Cornelia Rosebrock. Weinheim, Basel: Juventa 2013. S. 86–96.
- Gronkh: Let's Play Minecraft #071 [Deutsch] [HD] – Kulturprogramm und Gaming Klischees (2011) [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=qHxCoTs9KqM&t=543s>. [Zugriff am: 15.12.2022].
- Gronkh: KING'S QUEST [001] – Frischer Wind und Alte Hüte ★ Let's Play King's Quest (2015) [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=KFNzKoGwCUA&t=93s>. [Zugriff am: 15.12.2022].
- Grüttemeier, Ralf: Paratext. In: Historisches Wörterbuch der Rhetorik Online, Hrsg. von Gert Ueding. Berlin, Boston: de Gruyter 2013.
- Günther, Hartmut: Erziehung zur Schriftlichkeit. In: Sprache gebrauchen – Sprachwissen erwerben. Hrsg. von Peter Eisenberg u. Peter Klotz. Stuttgart: Klett 1993. S. 85–96.
- GutsMuths, Johann Christoph Friedrich: Spiele zur Übung und Erholung des Körpers und Geistes für die Jugend, ihre Erzieher und alle Freunde unschuldiger Jugendfreuden. Schnepfenthal: Verlag der Buchh. der Erziehungsanst. 1796.
- Habermas, Jürgen: Theorie des kommunikativen Handelns. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1981.
- Hale, Thomas, Anna Lena Hartmann u. Daniel Schlemmermeyer: Formen von Let's Plays und vergleichbare Formate. In: Phänomen Let's Play-Video. Hrsg. von Judith Ackermann. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017. S. 257–263.
- HBO: Game of Thrones (2011–2019) [Serie].
- Hennig, Mathilde: Grammatik der gesprochenen Sprache in Theorie und Praxis. Kassel: University Press 2006.
- Hess-Lüttich, Ernest u. Eva Wilde: Der Chat als Textsorte und/oder als Dialogsorte. In: Neue Medien – Neue Kompetenzen? Hrsg. von Günther Ulla Kleinberger u. Franc Wagner. Frankfurt a. M.: Lang 2004. S. 49–70.
- Hickethier, Knut: Genretheorie und Genreanalyse In: Moderne Film Theorie. Hrsg. von Felix Jürgen. Mainz: Bender 2002. S. 62–103.

- Hirschauer, Stefan: Praktiken und ihre Körper. Über materielle Partizipanden des Tuns. In: *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Hrsg. von Karl H. Hörning u. Julia Reuter. Bielefeld: Transcript 2004. S. 73–91.
- Hirschauer, Stefan: Praktiken und ihre Körper. Über materielle Partizipanden des Tuns. In: *Doing Culture. Neue Positionen zum Verhältnis von Kultur und sozialer Praxis*. Hrsg. von Karl H. Hörning u. Julia Reuter. Bielefeld: Transcript 2015. S. 73–91.
- Hofer, Stefan u. René Bauer: Computerspiele im Deutschunterricht. In: *Digitale Medien im Deutschunterricht. Deutschunterricht in Theorie und Praxis*. Hrsg. von Volker Frederking, Axel Krommer u. Thomas Möbius. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2014. S. 401–457.
- Hoffmann, Thomas u. Oliver Lüth: *Adventure: Zwischen Erzählung und Spiel. Transformationsprozesse in Schülertexten zu „Torins Passage“*. Tönning: Der andere Verlag 2007.
- Holly, Werner, Ulrich Püschel u. Jörg Bergmann: *Der sprechende Zuschauer. Wie wir uns Fernsehen kommunikativ aneignen*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 2001.
- Horton, Donald u. Richard R. Wohl: *Mass Communication and Para-Social Interaction. Observations on Intimacy at a Distance*. In: *Psychiatry (1956)* H. 3. S. 215–229.
- Hugger, Kai-Uwe: Medienkompetenz. In: *Handbuch Medienpädagogik*. Hrsg. von Uwe Sander, Friederike von Gross u. Kai-Uwe Hugger. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2008. S. 93–99.
- Huizinga, Johan: *Homo ludens*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl. 1938/2013.
- Imo, Wolfgang: *Sprache in Interaktion. Analysemethoden und Untersuchungsfelder*. Berlin, Boston: de Gruyter 2013.
- Jaki, Julia: Wikimania-Konferenz in Kapstadt. Weiß, männlich, Wikipedia. (2018) <https://www.zeit.de/digital/internet/2018-07/wikipedia-wikimania-konferenz-kapstadt-autoren-maenner-diversitaet> [Zugriff am 22.10.2022].
- Jakobs, Eva-Maria: Mediale Wechsel und Sprache. Entwicklungstendenzen elektronischer Schreibwerkzeuge und ihr Einfluß auf Kommunikationsformen. In: *Medien im Wandel*. Hrsg. von Werner Holly u. Ulrich Biere. Opladen: Westdeutscher Verlag 1998. S. 187–209.
- Jenkins, Henry: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: The MIT Press 2009.
- Jenkins, Henry, Katie Clinton u. a.: *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. In. Illinois: MacArthur. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. 2006.
- Johnson, Steven: *Everything bad is good for you. How popular culture is making us smarter*. London: Allen Lane 2005.
- Juul, Jesper: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press 2005.
- Kelle, Udo: Computer Assited Analysis: Coding and Indexing. In: *Qualitative Researching with Text, Image and Sound*. Hrsg. von Martin W. Bauer u. George Gaskell. London, Thousand Oaks, New Dehli: Sage 2000. S. 282–298.
- Keller, Reiner, Jo Reichertz u. Hubert Knoblauch: *Kommunikativer Konstruktivismus. Theoretische und empirische Arbeiten zu einem neuen wissenssoziologischen Ansatz*. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2013.

- Kepser, Matthis: Massenmedium Computer ein Handbuch für Theorie und Praxis des Deutschunterrichts. Bad Krozingen: D-Punkt 1999.
- Kepser, Matthis: Computer und Videospiele In: *Geschichter der deutschen Kinder- und Jugendliteratur*. Hrsg. von Rainer Wild. Stuttgart: Metzler 2008. S. 484–495.
- Kepser, Matthis: Computerspielbildung. Ein kompetenzorientiertes Konzept für die Schule. (2012) <https://medienistik.files.wordpress.com/2012/04/kepser-computerspielbildung-1-0.pdf>.
- Kepser, Matthis: Let's a go! Deutschunterricht und Digitale Partizipationskultur. Eine Erkundung am Beispiel digitaler Spiele. In: *Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung*. Hrsg. von Stefan Krammer, Matthias Leichtfried u. Markus Pissarek. Innsbruck, Wien: Studien Verlag (= ide-extra, 3) 2022. S. 147–163.
- Kepser, Matthis u. Ulf Abraham: *Literaturdidaktik Deutsch. Eine Einführung*. 4., völlig neu bearbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2016.
- Kerttula, Tero: „What an Eccentric Performance“: Storytelling in Online Let's Plays. In: *Games and Culture* (2019) H. 3. S. 236–255.
- Kirschner, Heiko u. Paul Eisewicht: Spielende und ihr Publikum – unterhaltungsorientierte Darstellungen des Spielens auf Online-Videoplattformen. In: *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Hrsg. von Judith Ackermann. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017. S. 133–144.
- Klaus, Elisabeth u. Stephanie Lücke: Reality TV – Definition und Merkmale einer erfolgreichen Genrefamilie am Beispiel von Reality Soap und Docu Soap. In: *M&K Medien & Kommunikationswissenschaft*. Baden Baden: Nomos 2003. S. 195–212.
- Klein, Thomas: Genre und Videospiele. In: *Filmwissenschaftliche Genreanalyse: Eine Einführung*. Hrsg. von Kuhn Markus, Scheidgen Irina u. Weber Nicola Valeska. Berlin, Boston: de Gruyter 2013. S. 345–360.
- KMK, (Kultusministerkonferenz): *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz*. (2016) https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie_neu_2017_datum_1.pdf.
- Knape, Joachim u. Anne Ulrich: *Medienrhetorik des Fernsehens. Begriffe und Konzepte*. Bielefeld: Transcript 2014.
- Knoblauch, Hubert: *Transkription*. In: *Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung*. Hrsg. von Ralf Bohnsack, Winfried Marotzki u. Michael Meuser. Opladen: Verlag Barbara Budrich 2003. S. 159–160.
- Knoblauch, Hubert: *Kommunikationsgemeinschaften*. In: *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen*. Hrsg. von Ronald Hitzler, Anne Honer u. Michaela Pfadenhauer. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2008. S. 73–88.
- Knoblauch, Hubert u. René Tuma: *Praxis, kommunikatives Handeln und die Videoanalyse der Videoanalyse*. In: *Sprachliche und kommunikative Praktiken*. Hrsg. von Deppermann Arnulf, Feilke Helmut u. Linke Angelika. Berlin, Boston: de Gruyter 2016. S. 229–250.
- Koch, Peter u. Wulf Oesterreicher: *Sprache der Nähe – Sprache der Distanz. Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Spannungsfeld von Sprachtheorie und Sprachgeschichte*. In: *Romanistisches Jahrbuch*. Hrsg. von Olaf Deutschmann, Hans Flasche u. a. Berlin, Boston: de Gruyter 1986. S. 15–33.
- Koch, Peter u. Wulf Oesterreicher: *Schriftlichkeit und kommunikative Distanz*. In: *Zeitschrift für germanistische Linguistik* (2007) H. 3. S. 346–375.

- König, Lisa: Sterben oder sterben lassen? Förderung literarischer Perspektivübernahme im immersiven Spielerleben in „This War of Mine“. In: *Literatur im Unterricht* (2019) H. 1. S. 45–58.
- König, Lisa: Computerspiel Didaktik. <https://www.kinderundjugendmedien.de/fachdidaktik/5911-computerspiel Didaktik?highlight=WyJjb21wdXRlc nNwaWVsIiw iY29tcHV0ZXJz cGllbGUiXQ==>. [Zugriff am 29.11.2021].
- König, Lisa: Mit Wirklichkeit umgehen lernen. Wie Primarstufenschüler*innen Fiktion wahrnehmen. In: *MiDU – Medien im Deutschunterricht* (2021b) H. 3. S. 1–20.
- Kónya-Jobs, Nathalie: Das Social Web als literaturdidaktisches Arbeitsfeld In: *MiDU – Medien im Deutschunterricht* (2019) H. 1. S. 87–100.
- Kónya-Jobs, Nathalie u. Markus Werner: Ansätze zu einer multimodal orientierten Literaturdidaktik. Vorge stellt am Beispiel von Social-Web-Literatur und der Jugend-Webserie Druck. In: *MiDU – Medien im Deutschunterricht* (2020) H. 1. S. 1–23.
- Krammer, Stefan, Matthias Leichtfried u. Markus Pissarek: Digitalisierung im Deutschunterricht. Dimensionen – Diskurse – Handlungsfelder. In: *Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung*. Hrsg. von Stefan Krammer, Matthias Leichtfried u. Markus Pissarek. Innsbruck, Wien: Studien Verlag (= ide-extra, 3) 2021. S. 7–15.
- Kristeva, Julia: „Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman.“. In: *Literaturwissenschaft und Linguistik*. Hrsg. von Jens Ihwe. Frankfurt a. M.: Athenäum 1972. S. 345–375.
- Krommer, Axel: Mediale Paradigmen, palliative Didaktik und die Kultur der Digitalität. In: *Was ist Digitalität? Philosophische und pädagogische Perspektiven*. Hrsg. von Uta Hauck-Thum u. Jörg Noller. Berlin, Heidelberg: J. B. Metzler 2021. S. 57–72.
- Kruse, Norbert u. Anke Reichardt: *Wie viel Rechtschreibung brauchen Grundschul kinder? Positionen und Perspektiven zum Rechtschreibunterricht in der Grundschule*. Berlin: Erich Schmidt Verlag 2016.
- Kuckartz, Udo: Computergestützte Inhaltsanalyse. In: *Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch*. Hrsg. von Lothar Mikos u. Claudia Wegener. Konstanz München: UVK Verlagsgesellschaft mbH UVK Lucius 2017. S. 503–515.
- Kühn, Guido, Michael Hebel u. Christoph Hahn: *Designlehre: Von der Entwurfsbenotung hin zur Prozessbewertung*. In: *Bildungsperspektive Design. Design & Bildung: Schriftenreihe zur Designpädagogik*. Hrsg. von June H. Park. München: kopaed 2018.
- Kuhn, Thomas Samuel: *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago: University Press 1970.
- Kutner, Lawrence u. Cheryl Olson: *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth about Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon & Schuster 2008.
- Lange, Andreas: *Aufschlag Games. Wie die digitalen Spiele in unser Leben traten*. Berlin: Computerspielmuseum Berlin 2017.
- Latour, Bruno, Gustav Rossler u. Gustav Roßler: *Wir sind nie modern gewesen : Versuch einer symmetrischen Anthropologie*. Berlin: Akademie Verlag 1991/1995.
- Leest, Uwe: *Gesellschaft im Wandel – Cybermobbing – Eine Gefahr für uns Alle? . In: Digitalisierung im Spannungsfeld von Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Recht 1. Band: Politik und Wirtschaft*. Hrsg. von Christian Bär, Thomas Grädler u. Robert Mayr. Berlin, Heidelberg: Springer 2018. S. 221–230.
- Leßmann, Beate: *Literale Praktiken in der Schule. Schulisches Sprachhandeln als soziales und kulturelles Agieren*. In: *Die GRUNDSCHULZEITSCHRIFT* (2020). S. 6–11.

- Leubner, Martin, Anja Saupe u. Matthias Richter: *Literaturdidaktik*. Berlin: Akademie Verlag 2011.
- Lisberger, Steven: *TRON* (1982).
- Madeheim, Marvin: Games, bildliches Erzählen und visuelle Literalität. GRIS im Unterricht. In: *Loading... Game Studies interdisziplinär*. Hrsg. von Tamara Bodden, Marvin Madeheim u. Annegret Montag. Paderborn: Fink 2021. S. 134–148.
- Maeder, Dominik: Kohärenz, Permutation, Redundanz: Zur seriellen Ökonomie des Let's Plays. In: *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Hrsg. von Judith Ackermann. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017. S. 71–83.
- Magerl, Milena: So funktioniert die YouTube-Ökonomie. . <https://www.capital.de/wirtschaft-politik/youtube-oeconomie>. [Zugriff am 09.04.2021].
- Maiwald, Klaus: *Literarisches Lernen* (2022) <https://www.kinderundjugendmedien.de/fachdidaktik/6370-literarisches-lernen> [Zugriff am 26.10.2022].
- Majica, Marin: Microsoft und EA bezahlen Gamer für YouTube-Videos. (2014) <https://www.zeit.de/digital/games/2014-01/youtube-letsplay-promotion> [Zugriff am 25.07.2022].
- Marotzki, Winfried: *Online-Ethnographie – Wege und Ergebnisse zur Forschung im Kulturraum Internet*. In: *Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* (2017) H. Jahrbuch Medienpädagogik. S. 149–165.
- Martínez, Matías: Grenzgänger und Grauzonen zwischen fiktionalen und faktualen Texten. Eine Einleitung. In: *Der Deutschunterricht* (2016) H. 4. S. 2–8.
- Martínez, Matías: Was ist Erzählen? In: *Erzählen. Ein intersziplinäres Handbuch*. Hrsg. von Matías Martínez. Stuttgart: J.B. Metzler 2017. S. 2–6.
- Martínez, Matías: Was ist und wozu dient Faktualitätskompetenz? Faktuale Erzähltexte als Gegenstand medialer Bildung. In: *MiDU – Medien im Deutschunterricht* (2021) H. 2. S. 1–11.
- McLuhan, Marshall: *The medium is the message. Part 1. Monday Conference on ABC TV.* 26.06.1977. <https://www.youtube.com/watch?v=jIGBhSAec7E>. [Zugriff am 09.08.2022].
- McMahan, Alison: *Immersion, Engagement and Presence: A Method for Analysing 3-D Video Games*. In: *The video theory game reader* (1). Hrsg. von Mark J. P. Wolf. New York Routledge 2003. S. 67–86.
- Mikos, Lothar: *Parasoziale Interaktion und indirekte Adressierung*. In: Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 1996. S. 97–106.
- Mikos, Lothar: *Parasoziale Interaktion mit Seriencharakteren*. In: *mediendiskurs* (2022) H. 101. S. 14–18.
- Montag, Annegret: »So... You want to hear a story?«. Zum Faszinationspotenzial von Computerspielen mit mittelalterlichem Setting. In: *Loading ... : Game Studies Interdisziplinär*. Hrsg. von Tamara Bodden, Marvin Madeheim u. Annegret Montag. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2021a. S. 107–126.
- Montag, Annegret: *Zum Einsatz von Computerspielen im Unterricht. Ein Forschungsstand*. In: *Loading... Game Studies interdisziplinär*. Hrsg. von Tamara Bodden, Marvin Madeheim u. Annegret Montag. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2021b. S. 91–106.
- Möring, Sebastian, Manuela Pohl u. a.: *Didaktik des digitalen Spielens*. Potsdam: Universitätsverlag 2021.

- Moviepilot: Auferstanden von den Toten. Sierra bringt uns den Adventure-König King's Quest zurück. (2014) <https://www.moviepilot.de/news/sierra-bringt-uns-den-adventure-konig-zuruck-140230>.
- MrVenom1974: King's Quest (PC/2015–2016) | Let's Play KQ | Episode 1 – Part 1 | Deutsch / German (2015a) [YouTube] https://www.youtube.com/watch?v=u_Ou_PKiNwY&list=PLSAzv7Hid-XOWCqlg6EZ8addt1ievZcNv. [Zugriff am: 19.11.2021].
- MrVenom1974: King's Quest (PC/2015–2016) | Let's Play KQ | Episode 1 – Part 1 | Deutsch / German (2015b) https://www.youtube.com/watch?v=u_Ou_PKiNwY&t=4s.
- MrVenom1974: Beschreibung (2019) <https://www.youtube.com/c/MrVenom1974/about>. [Zugriff am: 06.12.2021].
- Müller-Lietzkow, Jörg: Sport im Jahr 2050: E-Sport! oder: Ist E-Sport Sport? In: Medien + Erziehung (2006) H. 6. S. 102–112.
- Murray, Janet Horowitz: Hamlet on the holodeck the future of narrative in cyberspace. Cambridge, Mass.: MIT Press 1998.
- Naujok, Natascha: Zu zweit am Computer: interaktive und kommunikative Dimensionen der gemeinsamen Rezeption von Spielgeschichten im Deutschunterricht der Grundschule. München: kopaed 2012.
- Neitzel, Britta: Involvierungsstrategien des Computerspiels. In: Theorien des Computerspiels zur Einführung. Hrsg. von GAMESCOOP. Hamburg: Junius 2012. S. 75–103.
- Netflix: Stranger Things (2016) [Serie].
- Newman, James: Videogames. London: Routledge 2004.
- Nünning, Ansgar: Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe. Berlin, Heidelberg: J.B. Metzler 2008.
- o. A.: Gronkh, Tobinator und Co: Erster großer Skandal in der deutschen Let's-Player-Szene. (2019) <https://www.derstandard.de/story/2000106382906/gronkh-tobinator-co-die-deutsche-lets-player-szene-hat-ihren> [Zugriff am 25.05.2022].
- Odendahl, Johannes: Kultur der Analogität. Für eine sprachlich-mentale Bewegungserziehung in einer digitalisierten Gesellschaft. In: Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung. Hrsg. von Stefan Krammer, Matthias Leichtfried u. Markus Pissarek. Innsbruck, Wien: Studien Verlag (= ide-extra, 3) 2021. S. 219–233.
- Opresnik, Marc Oliver u. Oguz Yilmaz: Eine große Familie – so bauen Sie Ihr Netzwerk innerhalb der YouTube-Community auf. In: Die Geheimnisse erfolgreichen YouTube-Marketings. Geheimnisse des Erfolgs. Hrsg. von Marc Oliver Opresnik u. Oguz Yilmaz. Berlin, Heidelberg: Springer 2016. S. 141–151.
- Pabst, Antje u. Christine Zeuner: Literalität als soziale Praxis – Bedeutungen von Schriftsprachlichkeit. In: REPORT Zeitschrift für Weiterbildungsforschung (2011) H. 03. S. 36–47.
- Pearce, Celia: Communities of play emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds. In. Cambridge: MIT Press 2009.
- Peschel, Markus: Medienlernen im Sachunterricht – Lernen mit Medien und Lernen über Medien. In: Neue Medien in der Grundschule 2.0. Grundlagen – Konzepte – Perspektiven. Hrsg. von Markus Peschel u. Thomas Irion. Frankfurt a. M.: Grundschulverband e.V. 2016. S. 33–47.
- Petko, Dominik: Unterrichten mit Computerspielen. Didaktische Potenziale und Ansätze für den gezielten Einsatz in Schule und Ausbildung. In: MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung (2008) H. 15. S. 1–15.

- Pfeiffer, Christian, Thomas Mössle u. a.: Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums. Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen. In: Pädagogik-unterricht (2008) H. 2/3. S. 13–28.
- Pias, Claus: Computerspiele <https://www.uni-due.de/~bj0063/texte/k+u.pdf>. [Zugriff am 10.08.2022].
- Polanyi, Michael u. Horst Brühmann: Implizites Wissen. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2016.
- Przyborski, Aglaja u. Monika Wohlrab-Sahr: Qualitative Sozialforschung. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag 2013a.
- Przyborski, Aglaja u. Monika Wohlrab-Sahr: Qualitative Sozialforschung: Ein Arbeitsbuch. Oldenbourg Wissenschaftsverlag 2013b.
- Reckwitz, Andreas: Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken. Eine sozialtheoretische Perspektive. In: Zeitschrift für Soziologie (2003a). S. 282–301.
- Reckwitz, Andreas: Grundelemente einer Theorie sozialer Praktiken: Eine sozialtheoretische Perspektive / Basic Elements of a Theory of Social Practices: A Perspective in Social Theory. In: Zeitschrift für Soziologie (2003b) H. 4. S. 282.
- Rheingold, Howard: The virtual community: homesteading on the electronic frontier. Cambridge: The MIT Press 2000.
- Richter, Christoph, Michael Asmussen u. a.: Rahmenmodell zur Analyse von Praktiken der ästhetischen Artikulation in Sozialen Medien. (2020) https://www.researchgate.net/publication/344472442_Rahmenmodell_zur_Analyse_von_Praktiken_der_asthetischen_Artikulation_in_Sozialen_Medien [Zugriff am 01.08.2022].
- Ring, Sebastian u. Ulrike Wagner: Verspielt und vernetzt. Computerspiele als Teil der konvergenten Medienwelt. In: Computerspiele und Medienpädagogik Konzepte und Perspektiven. Materialien zur Medienpädagogik. Hrsg. von Kathrin Demmler, Klaus Lutz u. Sebastian Ring. München: kopaed 2014. S. 35–53.
- Ritter, Alexandra u. Michael Ritter: Lesepraxen im Medienzeitalter. Vorlesegespräche zu analogen und digitalen Bilderbüchern. Ein Projektbericht. München: kopaed 2020.
- Rittmann-Pechtl, Claudia: Booktubes, Fanfiction und Apps im Deutschunterricht? Überlegungen zur praktischen Umsetzung von digi.komp (integrativ). In: Informationen zur Deutschdidaktik (2019) H. 1. S. 66–81.
- Rodewald, Vera Marie: Die Lust am Vorspielen. Zur theatralen Inszenierung des Computerspielens. In: Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Hrsg. von Judith Ackermann. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017. S. 105–117.
- Rosebrock, Cornelia: Informelle Sozialisationsinstanz peer group. In: Lesesozialisation in der Mediengesellschaft. Ein Forschungsüberblick. Hrsg. von Norbert Groeben u. Bettina Hurrelmann. Weinheim: Juventa 2004. S. 250–279
- Rosebrock, Cornelia u. Daniel Nix: Grundlagen der Lesedidaktik und der systematischen schulischen Leseförderung. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2008.
- Rudolph, Dominik: YouTube und Fernsehen: Konkurrenz oder Ergänzung? Eine mehrstufige, vergleichende Analyse aus Nutzersicht unter besonderer Berücksichtigung der Digital Natives. Baden Baden: Nomos 2014.
- Ryan, Marie-Laure: Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press 2001.
- Ryan, Marie-Laure: Narrative as virtual reality immersion and interactivity in literature and electronic media. Baltimore: Johns Hopkins University Press 2010.

- Sachs-Hombach, Klaus: *Game Studies aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Köln: Herbert von Halem 2015.
- Schatzki, Theodore R.: *Social practices: A Wittgensteinian approach to human activity and the social*. Cambridge: Cambridge University Press 1996.
- Schatzki, Theodore R.: *Social practices a Wittgensteinian approach to human activity and the social*. Cambridge: Cambridge University Press 2008.
- Schatzki, Theodore R.: *Materialität und soziales Leben*. In: *Materialität Herausforderungen für die Sozial- und Kulturwissenschaften*. Hrsg. von Herbert Kalthoff, Torsten Cress u. Tobias Röhl. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag 2016. S. 63–88.
- Schau Hin!: *Let's Play: Gaming Filme auf YouTube*. <https://www.schau-hin.info/grundlagen/lets-plays-gaming-auf-youtube>. [Zugriff am 15.12.2022].
- Schilcher, Anita u. Markus Pissarek: *Kompetenzorientierung und literarisches Lernen*. In: *Auf dem Weg zu literarischer Kompetenz. Ein Modell literarischen Lernens auf semiotischer Grundlage*. Hrsg. von Anita Schilcher u. Markus Pissarek. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren GmbH 2020. S. 9–34.
- Schlachter, Birgit: *Syntagmatische und paradigmatische Serialität in der populären Jugendliteratur*. In: *Serialität in Literatur und Medien. Band 1: Theorie und Didaktik*. Hrsg. von Petra Anders u. Michael Staiger. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2016. S. 100–114.
- Schlachter, Birgit: *Syntagmatische und paradigmatische Serialität*. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2020.
- Schmidt, Axel, Konstanze Marx u. Isabell Neise: *Produktion – Produkt – Rezeption? Medienketten in audiovisuellen Webformaten am Beispiel von Let's Plays*. In: *Deutsch in Sozialen Medien. Interaktiv – multimodal – vielfältig*. Hrsg. von Konstanze Marx, Henning Lobin u. Axel Schmidt. Berlin, Boston: de Gruyter 2020. S. 265–288.
- Schmidt, Romina: *Zur Bedeutung didaktischer Artefakte im Rechtschreibunterricht : Eine qualitative Studie zum Gebrauch von Lehr-Lern-Materialien durch Lehrpersonen*. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2020.
- Schöffmann, Andreas: *Computerspiele aus deutschdidaktischer Perspektive. Herausforderungen für den Deutschunterricht*. Berlin, Heidelberg: J.B. Metzler 2021.
- Schreier, Margrit, Norbert Groeben u. Irmgard Nickel-Bacon: *Fiktionssignale pragmatisch. Ein medienübergreifendes Modell zur Unterscheidung von Fiktion(en) und Realität(en)*. In: *Poetica* (2000) H. 32. S. 267–299.
- Schreier, Margrit u. Gerhard Rupp: *Ziele/Funktionen der Lesekompetenz im medialen Umbruch*. In: *Lesekompetenz. Bedingungen, Dimensionen, Funktionen*. Hrsg. von Norbert Groeben u. Bettina Hurrelmann. Weinheim, München: Juventa 2002. S. 251–274.
- Schuegraf, Martina u. Stefan Meier: *Chat- und Forenanalyse*. In: *Qualitative Medienforschung*. Hrsg. von Lothar Mikos u. Claudia Wegener. Konstanz: UVK-Verl.-Ges. 2005. S. 425–435.
- Schumacher, Heidemarie u. Leonhard Korbel: *Game Studies und Agency: Ein Forschungsbericht zu ihrem Verhältnis und ein Vorschlag zu einer neuen Forschungsperspektive*. In: *Das Spiel: Muster und Methapher der Mediengesellschaft*. Hrsg. von Caja Thimm. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2010. S. 55–78.
- Schumacher, Julia u. Andreas Stuhlmann: *„Der Sommer enthält Content von Sony Entertainment und UMG. Er ist in deinem Land nicht verfügbar.“ Vorwort*. In: *Videoportale: Broadcast Yourself? Versprechen und Enttäuschung*. Hrsg. von Julia Schumacher u. Andreas Stuhlmann: Universität Hamburg, Institut für Medien und Kommunikation – IMK 2011. S. 7–11.

- Schuppener, Georg: Onomatopoeitika im Deutschen und Tschechischen als emotionales Ausdrucksmittel. In: Acta Facultatis Philosophicae Universitatis Ostraviensis. Studia Germanistica (2010) H. 6. S. 129.
- Schwarz, Karolin: Zocken am rechten Rand. (2020) <https://www.bpb.de/themen/rechts/extremismus/dossier-rechtsextremismus/324688/zocken-am-rechten-rand/> [Zugriff am 17.12.2020].
- Seidler, Andreas: Perspektiven der Computerspielforschung für die Deutschdidaktik. In: Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte. Hrsg. von Roland Jost u. Axel Krommer. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2011. S. 103–119.
- Seidler, Andreas: Computerspiele im Videoclip rezensieren und reflektieren. In: MiDU – Medien im Deutschunterricht (2019) H. 1.
- Selting, Margaret u. Elizabeth Couper-Kuhlen: Argumente für die Entwicklung einer ‚interaktionalen Linguistik‘. In: Gesprächsforschung – Online Zeitschrift zur verbalen Interaktion (2000) H. 1. S. 76–95.
- Shannon, Claude Elwood u. Warren Weaver: Mathematische Grundlagen der Informationstheorie. In: Scientia nova. München: Oldenbourg 1976. S. 143 S.
- Smith, Thomas P. B., Marianna Obrist u. Peter Wright: Live-Streaming Changes the Video Game. In: Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video. Como, Italy: Association for Computing Machinery 2013. S. 131–138.
- Spinner, Kaspar H.: Literarisches Lernen. In: Praxis Deutsch (2006) H. 200. S. 6–16.
- Spinner, Kaspar H.: Literarisches Lernen. Aufsätze. Stuttgart: Reclam 2022a.
- Spinner, Kaspar H.: Wertorientierung im literarisch-ästhetischen Unterricht. . In: Literarisches Lernen. Aufsätze. Hrsg. von Kaspar H. Spinner. Stuttgart: Reclam 2022b. S. 78–98.
- Spitzer, Manfred: Digitale Demenz wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer 2012.
- Spitzer, Manfred: Cyberkrank! Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert. München: Droemer 2015.
- Stalder, Felix: Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp 2016.
- Stalder, Felix: „Den Schritt zurück gibt es nicht“. Wie die Kultur der Digitalität das Wissen verändert und was das für die Bildung bedeutet. In: Digitalisierung und Lernen. Gestaltungsperspektiven für das professionelle Handeln in der Erwachsenenbildung und Weiterbildung. Hrsg. von Erik Haberzeth u. Irena Sgier. Bern: hep-Verl. 2019a. S. 44–60.
- Stalder, Felix: Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp 2019b.
- Steinlechner, Peter: ACTIVISION: Telltale gibt Rechte an King's Quest ab. <https://www.golem.de/news/activision-telltale-gibt-rechte-an-king-s-quest-ab-1304-98534.html>. [Zugriff am 12.11.2021].
- Steinwallen: Steinwallen – Games & History. <https://www.youtube.com/@Steinwallen/featured>. [Zugriff am 17.11.2022].
- Sting, Wolfgang: Inszenierung. (2012/2013) <https://www.kubi-online.de/artikel/inszenierung> [Zugriff am 12.11.2021].
- Storror, Angelika: Getippte Gespräche oder dialogische Texte? Zur kommunikationstheoretischen Einordnung der Chat-Kommunikation. In: Sprache des Alltags. Beiträge zu neuen Perspektiven in der Linguistik. Herbert Ernst Wiegand zum 65. Geburtstag gewidmet. Hrsg. von Angelika Lehr, Matthias Kammerer u. a. Berlin, New York: de Gruyter 2001. S. 439–465.

- Storrer, Angelika: Interaktionsorientiertes Schreiben im Internet. In: Sprache im kommunikativen, interaktiven und kulturellen Kontext. Hrsg. von Arnulf Deppermann u. Silke Reinecke. Berlin, München, Boston: de Gruyter 2018. S. 219–244.
- Strauss, Anselm u. Juliet Corbin: Grounded theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung. Weinheim: Beltz, Psychologie-Verl.-Union 1996.
- Strübing, Jörg: Grounded Theory: Methodische und methodologische Grundlagen. In: Praxis Grounded Theory: Theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten. Ein Lehr- und Arbeitsbuch. Hrsg. von Christian Pentzold, Andreas Bischof u. Nele Heise. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2018. S. 27–52.
- Sutter, Tilmann: Anschlusskommunikation und die kommunikative Verarbeitung von Medienangeboten. Ein Aufriss im Rahmen einer konstruktivistischen Theorie der Mediensozialisation. In: Lesekompetenz. Bedingungen, Dimensionen, Funktionen. Hrsg. von Norbert Groeben. Weinheim: Juventa 2009.
- Sutter, Tilmann: Anschlußkommunikation und die kommunikative Verarbeitung von Medienangeboten. Ein Aufriß im Rahmen einer konstruktivistischen Theorie der Mediensozialisation. In: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2010. S. 43–58.
- Sutter, Tilmann u. Michael Charlton: Lese-Kommunikation. Mediensozialisation in Gesprächen über mehrdeutige Texte. Bielefeld: Transcript 2007.
- Taylor, T. L.: Watch me play twitch and the rise of game live streaming. Princeton Oxford: Princeton University Press 2018.
- Thon, Jan Noël: Immersion revisited. Varianten von Immersion im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. In: *medien – zeit – zeichen*. Hrsg. von Christian Hißnauer u. Andreas Jahn-Sudmann. Marburg Schüren 2007a. S. 125–132.
- Thon, Jan Noël: Schauplätze und Ereignisse. Über Erzähltechniken im Computerspiel des 21. Jahrhunderts. In: Mediale Ordnungen erzählen, archivieren, beschreiben. Hrsg. von Corinna Müller. Marburg: Schüren 2007b. S. 40–55.
- Thornham, Helen: Ethnographies of the videogame : gender, narrative and praxis. Farnham, Surrey, England: Ashgate 2011.
- Tönnies, Ferdinand: Studien zu Gemeinschaft und Gesellschaft Herausgegeben von Klaus Lichtblau. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2012.
- Tophinke, Doris: Internet. In: Erzählen. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hrsg. von Matías Martínez. Stuttgart: J.B. Metzler 2017. S. 70–75.
- Ulrich, Kirstin u. Magdalena Michalak: Konzeptionelle Mündlichkeit – Konzeptionelle Schriftlichkeit (2019) <https://epub.uni-muenchen.de/61755/> [Zugriff am 19.12.2022].
- Venus, Jochen: Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos. In: Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Hrsg. von Judith Ackermann. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017. S. 19–29.
- Vollbrecht, Ralf: Aufwachsen in Medienwelten. In: Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten. Hrsg. von Karsten Fritz, Stephan Sting u. Ralf Vollbrecht. Opladen: Leske und Budrich 2003. S. 13–24.
- Von Petersdorff, Winand: ALPHABET: Google-Konzern wächst stramm, aber weniger als erwartet. Frankfurter Allgemeine Zeitung. <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/digitec/google-zahlen-fuer-alphabet-viertes-quartal-2019-16616065.html>. [Zugriff am 09.04.2020].
- Vorderer, Peter: Unterhaltung durch Fernsehen: Welche Rolle spielen parasoziale Beziehungen zwischen Zuschauern und Fernsehakteuren? In: Fernsehforschung in Deutschland.

- Themen – Akteure – Methoden. Hrsg. von Walter Klingler, Gunnar Roters u. Oliver Zöllner. Baden-Baden: Nomos 1998. S. 689–707.
- Wampfler, Philippe: Das Netz lesen – eine Anleitung für nicht-lineare Lektüre. In: Routenplaner #DigitaleBildung. Auf dem Weg zu zeitgemäßem Lernen. Eine Orientierungshilfe im digitalen Wandel. Hrsg. von Axel Krommer, Dejan Mihajlovic u. a. Hamburg: Verlag ZLL21 e. V. 2019. S. 35–43.
- Wampfler, Philippe: Rhetorik und digitale Medien – Implikationen für die Deutschdidaktik. In: MiDU – Medien im Deutschunterricht (2020). S. 1–18.
- Wandlinger, Peer: Optimales Thumbnail für dein YouTube Video erstellen – Software-Tipps und Zeit sparen! <https://www.videokamera-streaming-studio.de/optimales-thumbnail-fuer-dein-youtube-video-erstellen-software-tipps-und-zeit-sparen/>. [Zugriff am 20.10.2022].
- Watzlawick, Paul: Menschliche Kommunikation Formen, Störungen, Paradoxien. Bern: Huber 2011.
- Wegener, Claudia: Parasoziale Interaktion. In: Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2008. S. 294–296.
- Wenger-Trayner, Étienne: Communities of practice learning, meaning, and identity. Cambridge: Cambridge University Press 2008.
- Wenger-Trayner, Étienne, Richard McDermott u. William M. Snyder: Cultivating communities of practice a guide to managing knowledge. Boston, Massachusetts: Harvard Business School Press 2002.
- Wicke, Andreas: Intertextualität im Literaturunterricht. (2018) <https://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/fachdidaktik/2633-intertextualitaet-im-literaturunterricht> [Zugriff am 20.12.2018].
- Wimmer, Jeffrey: „Erfahrenen Gamern sozusagen über die Schulter schauen“ Eine Interviewstudie deutscher YouTube-NutzerInnen zu Let’s Play-Videos. In: Phänomen Let’s Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Hrsg. von Judith Ackermann. Wiesbaden: Springer Fachmedien 2017. S. 147–160.
- Wirth, Uwe: Performanz : zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2002.
- Wittgenstein, Ludwig u. G. E. M. Anscombe: Philosophische Untersuchungen = Philosophical investigations. Oxford: Blackwell 1953.
- YouTube: Beispielvideo. <https://www.youtube.com/watch?v=Vf34BNsmGuM&t=5s>. [Zugriff am 13.04.2021].
- YouTube: Gaming. https://www.Youtube.com/results?search_query=%23gaming. [Zugriff am 30.04.2021].
- Youtube: Hashtag Assasinscreed. <https://www.Youtube.com/hashtag/assassinscreed>. [Zugriff am 14.04.2021].
- YouTube: Sonic the Hedgehog. Kommentar unter Gronkh Video. <https://www.youtube.com/watch?v=KFNzKoGwCUA&t=851s>. [Zugriff am 21.07.2022].
- YouTube: Empfohlene Videos. (o. J.) https://www.youtube.com/intl/de_be/howyoutbeworks/product-features/recommendations/#:~:text=Einstellungen%20f%C3%BCr%20relevantere%20Empfehlungen&text=%C3%9Cber%20die%20Schaltfl%C3%A4che%20auf%20der,den%20Empfehlungen%20nicht%20angesprochen%20hat [Zugriff am 29.06.2022].

- YouTube Creator Academy: Kommentare. (o. J.-a) https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/connect-with-comments_overview_video?hl=de#strategies-zippy-link-1 [Zugriff am 16.04.2021].
- YouTube Creator Academy: Suche und Auffindbarkeit von YouTube. (o. J.-b) <https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/discovery?hl=de#strategies-zippy-link-6> [Zugriff am 06.04.2021].
- Zeman, Sonja: Perspektive / Fokalisierung. In: Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen. Hrsg. von Huber Martin u. Schmid Wolf. Berlin, Boston: de Gruyter 2017. S. 174–202.
- Zierer, Klaus: Lernen 4.0. Pädagogik vor Technik. Möglichkeiten und Grenzen einer Digitalisierung im Bildungsbereich. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren 2017.
- Zumbansen, Lars: Dynamische Erlebniswelten: ästhetische Orientierungen in phantastischen Bildschirmspielen. In. München: kopaed 2008.