

Gefährte, Haustier oder Spielobjekt?

Analysen des Umgangs mit virtuellen Tieren an und ausgehend vom digitalen Spiel *THE LAST GUARDIAN*

Hiloko Kato

1. Einleitung

»All that philosophically suspect language is necessary to keep the humans alert to the fact that somebody is at home in the animals they work with. Just who is at home must permanently be in question. The recognition that one cannot know the other or the self, but must ask in respect for all of time who and what are emerging in relationship, is the key. That is so for all true lovers, of whatever species«
(Haraway 2003: 50)

Die Mensch-Tier-Kommunikation wird mit digitalen Spielen bzw. Games¹ insbesondere in jüngster Zeit um eine Thematik reicher: Tiere werden nicht mehr nur als Hintergrundstaffage eingesetzt, sondern stehen dem*der Spieler*in als Begleiter zur Seite. Es handelt sich dabei um Charaktere, die vom digitalen Spiel generiert und kontrolliert werden (so genannte *non-player character*, kurz NPC), und die aufgrund technologischer Entwicklungen immer realistischer wirken. Diese Tiere sind für das Spielgeschehen entweder narrativ unabdingbar, wie etwa Pferde in

1 Ich präferiere die Begriffe *digitales Spiel* und *Game*, da der geläufige Begriff *Computerspiele* zu eng auf einen Hardware-Typ geführt ist und das weite Spektrum – neben Spielen auf dem Computer gibt es solche auf Konsolen und Handys – nicht auf unmittelbare Weise nachvollziehbar macht. Die Unterscheidung zwischen *digital* und *virtuell*, insbesondere bei Tieren, erfolgt je nach Kontext: *Virtuell* wird in Opposition zu *analog* bzw. *real* verwendet, wenn also die Verortung im virtuellen Medium gemeint ist. *Digital* wird verwendet, wenn der Aspekt der Übertragung in die virtuelle Welt im Vordergrund steht und dies für die jeweilige Charakteristik der Rezeption ausschlaggebend ist. *Virtuell* meint somit den unmarkierten, *digital* den markierten Fall.

einem Western-Szenario, oder vertiefen gamemechanisch das Spielerleben, wenn z. B. Falken oder Eulen als Späher eingesetzt werden können. Tiere avancieren aber auch zu regelrechten Protagonisten, insbesondere weil Spieler*innen im Verlauf der Spielhandlung emotionale Bindungen zu ihren virtuellen Begleitern entwickeln. Ein Spiel, dessen Grundidee laut dem Spieldesigner auf solchen Beobachtungen basiert, ist *THE LAST GUARDIAN* (genDESIGN, 2016). Dieses Spiel nimmt, im Gegensatz zu der Mehrheit der digitalen Spiele, in denen Tiere repräsentiert sind, die Beziehung zwischen Mensch und Tier exklusiv in den Fokus des Geschehens und stellt diese auch inhaltlich-narrativ auf die Probe: Die Spielerfigur ist ein namenloser Junge – sein Gegenüber eine als menschenfressend bezeichnete mystische Kreatur.

Im vorliegenden Beitrag steht eine genauere Auseinandersetzung mit der Darstellung von virtuellen Tieren (Kapitel 2) ebenso im Zentrum wie eine detaillierte Analyse der Strategien von Interaktion zwischen dem*der Spieler*in und ihren virtuellen Begleitern (Kapitel 4). Das Datum der Analyse besteht aus YouTube-Videos von so genannten *Let's Playern*, die ihr Tun – das Durchspielen von digitalen Spielen – zu Unterhaltungszwecken kommentieren und nachvollziehbar machen (Kapitel 3). Trotz der grundlegenden Inszeniertheit, die YouTube-Videos allgemein auszeichnet, sind *Let's Plays* – was spezifische Fragestellungen angeht – hoch-informative Quellen. Dies liegt darin begründet, dass es das grundlegende Ziel dieser Spieler*innen ist, ihr Spielhandeln, wozu auch das Sichtbarmachen von Interaktion mit Spielcharakteren gehört, für ein Publikum nachvollziehbar zu machen. Im Fall von *THE LAST GUARDIAN* haben bereits erste Analysen die Vielfalt dieser Interaktions-Strategien gezeigt, die abhängig sind von dem momentanen Bindungsgrad des/r Spielers*in zu seinem tierischen Begleiter (vgl. Kato 2019). Dieser Beitrag fokussiert in einem noch stärkeren Maß darauf, auf welche Art und Weise dieses so prominent in Szene gesetzte Tier in seiner Daseinsberechtigung – als gleichwertiger Gefährte, folgsames Haustier oder steuerbares Spielobjekt – wahrgenommen wird. Damit werden klassisch-ethische Themen der Human-Animal-Studies ebenso in den Blick genommen wie die Frage danach, auf welche Weise ein emanzipierter Umgang mit Tieren auch in der Digitalisierung möglich ist.

2. Tiere in digitalen Spielen

Digitale Spiele haben sich in den letzten Jahren zu einem ernstzunehmenden Medium entwickelt und sind mittlerweile in zahlreichen Haushalten fester Bestandteil des Medienkonsums. Der*die typische »Gamer*in« ist nicht mehr der jugendliche Computernerd, sondern erwachsen: Mehr als 60 % der Spieler*innen sind zwi-

schen 21 und 50 Jahre alt.² Auch wirtschaftlich, institutionell und kulturell erfahren digitale Spiele in jüngster Zeit eine Aufwertung: Auf der *Gamescom*, der größten, in Köln stattfindenden Branchenmesse, bezeichnete sie Angela Merkel als »Kultur-gut« und »Innovationsmotor« (vgl. Die Bundesregierung 2017). Seit 2019 werden digitale Spiele auch durch das Literaturarchiv Marbach in seine Sammelbestände aufgenommen.

Die digitalen Spiele selbst haben sich in Form und Inhalt seit ihren Anfängen (TENNIS FOR TWO 1958) massiv weiterentwickelt. Es sind nicht mehr monochrome und abstrakte Flächen,³ sondern dreidimensional erfahrbare und grenzenlose Welten, die mindestens analog zu, wenn nicht sogar futuristischer als unsere reale Lebenswelt funktionieren.

Tiere spielen in diesen Lebens- bzw. Spielwelten eine wichtige Rolle, sind jedoch aus wissenschaftlicher Perspektive bisher vernachlässigt worden. Für die *Game Studies*, die sich als interdisziplinäre Fachrichtung mit digitalen Spielen auseinandersetzt, stehen immer noch menschliche Repräsentationen im Zentrum des Interesses: Sei es von *Avataren*, die den grafischen Stellvertreter des*der Gamer*in darstellen, von spielbaren Personen (den so genannten *playable characters*, kurz *PCs*), die eigenständige Charaktere in Spielnarrationen sind und nicht stellvertretend für den*die Spieler*in stehen, oder von anderen nicht-spielbaren Charakteren (*NPCs*), die zwar von der Software gesteuert werden, aber mit denen der*die Spieler*in interagieren kann.

Aufgrund der starken Prägung durch die *Animal Studies* sind jedoch Fragestellungen insbesondere bezüglich der Ethik im Umgang mit Tieren auch in der Fachdiskussion digitaler Spiele zu finden: Chittaro/Sioni (2012) analysieren Aspekte der Gewalt gegen Tiere in digitalen Spielen und kommen zum Schluss, dass Spezies-abhängige Unterschiede – gegen Insekten ist Gewalt zulässiger als gegen andere – existieren. Wilson (2015) versucht die besondere Spielmechanik des Aufbau-spiels *Castles of Burgundy* als ethisch korrekten Umgang mit Nutztieren zu deuten. Zwar handelt es sich hierbei um ein analoges Aufbau-Brettspiel, das aber die grundlegend marktwirtschaftliche Funktion, die Tiere üblicherweise innehaben, nicht bedient: Tiere werden hier nicht als Umtauschobjekte (für den Handel oder für die Erlangung anderer Ressourcen oder Technologien) verwendet, sondern nützen dem Spieler allein in ihrer Grundform. Fothergill/Flick (2016) andererseits stellen für Hühner in digitalen Spielen fest, dass sie in aller Regel als Ressource (Fleisch, Eier) fungieren und in gewissen Kontexten gewalttätigen Handlungen ausgesetzt

2 <https://www.statista.com/statistics/722259/world-gamers-by-age-and-gender/vom-09.08.2017>.

3 Bei TENNIS FOR TWO (William Higinbotham und Robert Dvorak, 1958) musste man sich – anders als dann bei PONG (Allan Alcorn, 1972), dem ersten kommerziell erfolgreichen Spiel – die Tennisschläger, die man bediente, noch selber dazu denken.

sind.⁴ Ebenfalls kritisch ist die Analyse von Hobin (2019), der ausgehend von Bergrs Aufsatz »Why Look at Animals?« (1980) einem Spezifikum der Tierdarstellungen in digitalen Spielen nachspürt: In elaborierten Spielen wie HORIZON ZERO DAWN (Guerilla Games, 2017) oder FAR CRY PRIMAL (Ubisoft, 2016) werden Momente geschaffen,⁵ die für den weiteren Spielverlauf entscheidend sind und die dadurch bedeutsam werden, dass sich Mensch (der*die Spieler*in und seine Spielercharaktere) und Tier (NPC) gegenseitig anblicken.⁶ Laut Berger ist dieser Blick zwischen Mensch und Tier im postindustriellen Zeitalter nicht mehr auffindbar, da es zu einer absoluten Marginalisierung des Tiers gekommen ist.⁷ Wenn in digitalen Spielen dieses gegenseitige Anblicken als besonderer Moment herausgestellt und symbolisch aufgeladen wird, so eröffnet es einen für die Mensch-Tier-Beziehungsthematik ideologisch weiterführbaren, ethisch-vertretbaren Möglichkeitshorizont. Hobin stellt aber mit Recht fest, dass dieser auch technologisch gesehen neuartige Moment des Blickaustausches zwischen Mensch und Tier letztendlich nur dem Zweck der Bezwungung oder Zähmung des Tieres oder der mystischen Aneignung seiner Fähigkeiten dient. Das in diesem Moment liegende Potential wird also nicht etwa dahingehend ausgeschöpft, ein gegenseitiges, *gleichwertiges* Wahrnehmen zu etablieren, sondern das Tier wiederum in die dem Spielerleben zudienende Rolle als zu bezwingenden Feind oder als zu zähmendes Werkzeug zu degradieren.

2.1 Kategorisierung von Tieren in digitalen Spielen

Die Vielseitigkeit der Darstellung von Tieren in digitalen Spielen ist bereits von Abend/Hawranke (2016) und von Jański (2016) kategorisiert worden. Der ethische Grundtenor ist bei beiden Vorschlägen derselbe: Kritik an der dominierenden Darstellung als Objekte von Gewalt und Ausbeutung. Während Abend/Hawranke nach

4 Diese gewalttätigen Handlungen erinnern an ehemalige grausame Traditionen wie dem *cock-throwing* (dt. *Hahnenschlag* oder *Hahnenköpffen*), die heute noch in abgemildeter (geköpft wird ein bereits geschlachtetes Tier) oder zum Teil verschleierter Form (geschlagen wird z. B. ein Blumentopf) an Kirchenweihen praktiziert wird.

5 In den Analysen von THE LAST GUARDIAN werden solche Momente als *Schlüsselmomente* bezeichnet, s.u. Kap. 3.1.

6 Z.B. in FAR CRY PRIMAL: »When under attention from one of Oros's [Name der fiktiven Urzeitwelt] predators, the player can use bait to redirect its attention. They can then close in on, and make eye contact with the animal, which will then become docile towards Takkar [die Spielercharaktere] and his allies« (Hobin 2019: 76).

7 Berger stellt etwa die Ursprünglichkeit der Tiermetaphorik – »[a]nimals interceded between man and their origin because they were both like and unlike man« (Berger 1980: 6) – der räumlichen Ausgrenzung und Entwürdigung des Tieres im modernen Zoo gegenüber.

dem Schema *Antagonismus – Domestizierung – Kooperation* klassifizieren, systematisiert Jánski funktional (*enemies, tools, background, hero, companion*)⁸ und ontologisch (*actual representation, legendary, extrapolation, hybrid*).⁹

Dass die antagonistische Kategorie diejenige ist, bei der sich die beiden Ansätze überschneiden, spricht natürlich für sich: Tiere als Feinde werden in digitalen Spielen schon früh eingesetzt,¹⁰ sind über alle Genres hinweg anzutreffen und laut Jánski sogar diejenige Funktion »most commonly present in video games« (Jánski 2016: 91). In digitalen Spielen manifestiert sich Antagonismus prinzipiell in jeglicher Form – sei es als Menschen, Tiere, herunterfallenden Eiszapfen, allgemein in Form von architektonischen Hindernissen oder sogar abstrakt aufgefasst als ablaufende Zeit – und dient dazu, den*die Spieler*in vor zu meisternde Aufgaben zu stellen: Als primäre Gamemechanik liegt das Prinzip des Antagonismus im Kern der ludischen Sache.¹¹ Warum es aber gerade Tiere sein müssen, die diese antagonistische Position einnehmen, erklären Abend/Hawranke mit der *ornamentalen Funktion des Animalischen*, nach ihrer Meinung der Ausgangspunkt für Darstellungen von Tieren. Ob als Feinde, Freunde oder Unbeteiligte beleben Tiere die Spielwelt und tragen zu einer jeweils stimmigen Atmosphäre bei; aus dieser grundlegenden Perspektive haben laut Abend/Hawranke also *alle* Tiere in digitalen Spielen eine ornamentale Funktion inne.¹² Für eine angestrebte ethische Aufwertung von Tieren kommt es damit aber indirekt zu einem Problem: In welcher Funktion auch immer bleibt dem Tier als Ornament letztendlich eine intrinsische und unabhängige Daseinsberechtigung im digitalen Spiel verwehrt.

Auf offensichtliche Weise problematisch ist die Kategorie der *Domestizierung*, da sie mit einem ausbeuterischen Schema einhergeht: Tiere werden als Rohstoffliefe-

-
- 8 Dieser Begriff des *companion*, der in diesem spezifischen Zusammenhang in digitalen Spielen verwendet wird, kann nicht mit der (korrekten) Bezeichnung des Haustiers im Englischen (*companion* statt *pet*, vgl. Haraway 2003) gleichgesetzt werden.
- 9 In der ontologischen Kategorie werden Tiere nach ihrer tatsächlich existierenden Repräsentation (*actual representation*), nach ihrer Darstellung als durch Sagen und Mythen inspirierte Fabelwesen (*legendaries*), als genuine Neuerfindungen oder Weiterentwicklungen von bestehenden Tieren oder Fabelwesen (*extrapolations*), oder nach ihrer Darstellung als hybride Formen (*hybrids*) eingeordnet.
- 10 Es finden sich bereits insektenartige Aliens im Arcade-Spiel GALAXIAN (Namco, 1979). FROGGER (Sega, 1981) ist eines der ersten ikonischen Spiele mit einem Frosch als Protagonisten.
- 11 Zwar ist der antithetische Charakter für Spiele im Allgemeinen nicht notwendig; »[i]m antithetischen Spiel agonaler Art aber erreicht dies Element der Spannung, der ungewissen Aussicht auf Gelingen, der Unsicherheit«, die allgemeines Kennzeichen des digitalen Spiels ist, »den höchsten Grad« (Huizinga 1938/1987: 58).
- 12 In diesem Zusammenhang wird auch offensichtlich, dass digitale Spiele genuine Artefakte sind: Alles was im Spiel vorhanden ist, ist gemacht.

ranten oder Transportmittel nutzbar gemacht und verdinglicht.¹³ Von *Kooperation* als der dritten Kategorie zwischen Tier und Spieler*in sprechen Abend/Hawranke, sobald von einer »vergleichbaren Handlungsmacht innerhalb des Spielgeschehens« (Abend/Hawranke 2016: 140) ausgegangen werden kann. Dies ist für die Autoren insbesondere gegeben, wenn es für den*die Spieler*in möglich ist, *als* das Tier selbst zu handeln und nicht nur *mit* dem Tier als domestiziertem Gegenüber. Diese von der Akteur-Netzwerk-Theorie geprägte Auffassung von Spieler- bzw. Tier-*agency* ist aber für digitale Spiele und deren Rezeption nicht unproblematisch, da das Spielhandeln *als* Tier eine ganz andere Perspektive *auf* das Tier mit sich bringt und damit eine völlig unterschiedliche Form von *Kooperation* etabliert: Man spielt als menschliche Charaktere im Prinzip mit sich selber als tierische Spielcharaktere, situativ abwechselnd z.B. im von Abend/Hawranke besprochenen *Never Alone* (Upper One Games, 2014), einmal als Mädchen und dann als Fuchs. Fuchs und Mensch helfen sich zwar gegenseitig, aber nicht in dem Sinne, dass der*die Spieler*in mit einem eigenständigen Gegenüber kooperiert, sondern mit sich selbst in der Rolle des Tiers. Ob diese Aufspaltung in zwei Spielercharaktere tatsächlich ein echtes gegenseitiges Wahrnehmen und Verstehen erzeugt, bleibt also fraglich.

THE LAST GUARDIAN war zum Zeitpunkt des Erscheinens des Artikels von Abend/Hawranke noch nicht veröffentlicht. Wie die Analyse zeigen wird (s. Kapitel 3), bietet das Spiel wohl gerade jene Möglichkeit, mit einem unabhängig-eigenwilligen Tier *als Gegenüber* zu interagieren, wie es die Autoren als zusätzlichen Gegenstand ihrer Analysen zu den bisher existierenden Spielen benötigt hätten.

Jańskis eingängige Matrix ist in zweierlei Hinsicht besonders aufschlussreich: Zum einen bieten die funktionale und ontologische Kategorie im Zusammenspiel interessante Erkenntnisse hinsichtlich prototypischer Darstellungen und ethischer Dimensionen: Wenn etwa ein Tier als Held dargestellt wird, dann geschieht dies prototypischerweise in einer hybriden bzw. anthropomorphisierten Form.¹⁴ Tiere, die in ihrer tatsächlich existierenden Repräsentation dargestellt werden, sind, wie Jański analysiert, sehr häufig – und aus ethischer Sicht problematisch – in der Funktion von Feinden, Werkzeugen oder Hintergrundstaffagen zu finden. Zum anderen zeigt sich, dass Jańskis Kategorien, wie bei solchen Typologien üblich,

13 Man könnte in solchen Fällen von einer übermäßigen Instrumentalisierung sprechen, wie in der juristischen Fachsprache die Tatsache beschrieben wird, dass Lebewesen »in erster Linie oder bloß als Mittel zum Zweck gebraucht« werden (Petrus 2013: 45). In digitalen Spielen scheint die Hemmschwelle gerade wegen des Aspekts der Simulation in der Digitalität – problematischerweise – niedriger.

14 Wie etwa bei Sonic in SONIC THE HEDGEHOG (Naoto Ōshima, Yūji Naka, seit 1991), der ein aufrecht auf zwei Beinen rennender, sprechender, und auf diese Weise nicht mehr als solcher zu erkennender blau-weißer Igel ist, oder die Rasse der Khajiit, die man als Avatar wählen kann in THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (Bethesda Game Studios, 2011), die das Antlitz und die Instinkte einer Katze besitzt, aber ansonsten menschenähnlich auftritt.

als Destillate verstanden werden müssen, die in dieser Reinform bzw. Exklusivität in heutigen Spielen kaum mehr zu finden sind. Dies liegt nicht nur daran, dass es immer mehr zu hybriden Mischungen aus einzelnen Genres (vgl. Beil 2012), Spielmechaniken und Narrativen, oder – der Profilierung geschuldet – bewusst zu Brüchen mit vorgeformten Typen und Erwartungen kommt, um den Geschmack möglichst vieler potentieller Spieler*innen zu treffen. Auch die technischen Entwicklungen spielen eine nicht zu unterschätzende Rolle: Tiere als Hintergrundstaffage (*background*), die noch vor kurzem als rechenintensiver Luxus galten, können in jüngster Zeit vermehrt zum Einsatz gebracht werden, bringen aber auch unwiderrufliche Konsequenzen mit sich: Spieler*innen erwarten nun mit Tieren bevölkerte und belebte Welten,¹⁵ die lebensechte Spielhandlungsmöglichkeiten bieten. Mehr noch: Tiere werden zum Gradmesser der Sinnhaftigkeit und Stimmigkeit der Spielwelt und sollten im besten Fall nunmehr je nach Interaktionswünschen des/der Spieler*in fließend zwischen den Kategorien Hintergrundstaffage, Werkzeug und Feind wechseln. Wenn nun etwa in der FAR CRY-Spielserie (vgl. Anmerkung 15) erlegte feindliche Tiere wie Warane oder Bären dem*der Spieler*in als Rohstofflieferanten dienen, womit nicht nur gehandelt, sondern auch eigenes Equipment verbessert werden kann, werden Tiere – nunmehr unabhängig davon ob sie Feind, Werkzeug oder Hintergrund sind – nicht nur zum namhaften Bestandteil eines strategischen Spielprinzips, sondern auch zu reinen Objekten in einer Belohnungsmechanik, wie sie auch in Jagdspiele wie THE HUNTER: CALL OF THE WILD (Expansive Worlds, 2017) oder dem LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR (Giants Software, seit 2008) zu finden sind. Es sind also auch in digitalen Spielen Ausbeutungsmechanismen zu beobachten, die einem ethischen Umgang mit Tieren entgegnen, wie auch Jański feststellt:

It appears that most games, similarly to other products of mass culture, fail to give due consideration to the virtual animal and in consequence reinforce the

15 Was man etwa bei der FAR CRY-Reihe (Ubisoft, 2004-2019) nachvollziehen kann: Die Spielreihe, die sich darauf spezialisiert hatte, ihre actionreiche Handlung statt in düsteren labyrinthartigen Räumen in exotischen Landschaften spielen zu lassen, brachte zunächst das Design und die Programmierung der Flora zur Meisterschaft, bevor sie sich immer stärker der lebensechten Darstellung der Fauna widmete. Auf YouTube sind scherzhaftes Zusammenstellungen zu finden, die Tiere aus den FAR CRY Spielen in der Art von Tierdokumentationen präsentieren und mitunter ihre programmiertechnischen Unarten. Vgl. z.B. »Far Cry 4 – Tierdokumentation«, <https://www.youtube.com/watch?v=aq6AczRFQPA> vom 26.11.2014. Auch Abend und Hawranke ziehen die Spielreihe heran, um daran den Wandel von ornamentaler zur antagonistischen Funktion zu illustrieren: Im Lauf der Reihe entwickeln sich die zunächst noch passiven Tiere immer mehr zu aktiv handelnden Lebewesen, die unabhängig von ihrer Spezies ungewöhnlich häufig den*die Spieler*in attackieren und so auf ihr »Angriffsverhalten reduziert« werden (Abend/Hawranke 2016: 138).

general conceptions of animals as the untamed, hostile other or the objectified resource for human use. (Jański 2016: 98)

Einen außergewöhnlichen Fall stellt in dieser Hinsicht *WITCHER 3* (Bandai Namco, 2015) dar: In diesem Spiel wurde mittels einer nachträglich implementierten Gamemechanik der regelrechten Abschachtung von Kühen Einhalt geboten, deren Felle im spielinternen Handel lukrativ weiterverkauft werden konnten: Diese so genannte »Bovine Defense Force Initiative« lässt im Falle einer übermäßigen Tötung von Kühen eine mystische Kreatur erscheinen, die aufgrund ihrer automatischen Wiederbelebung prinzipiell unbezwingbar ist und der unethischen Spielhandlung der Spielenden – und ihnen selbst zumeist ebenso – ein Ende setzt.

2.2 Virtuelle tierische Gefährten

Die Diskussion über die Vielfalt der Darstellungs- wie auch Kategorisierungsmöglichkeiten zeigt bereits auf, wie schwierig eine emanzipierte Repräsentation von bzw. ein respektvoller Umgang mit Tieren trotz der prinzipiell unbeschränkten Möglichkeiten in digitalen Spielen zu bewerkstelligen ist. Die Kategorie des *Gefährten* scheint aufgrund ihres über einen längeren Spielverlauf dauernden Einsatzes und aufgrund des emotionalen Aspekts, der bei Jański betont wird, im hohen Maße prädestiniert, diese Art des ethisch korrekten Umgangs zu ermöglichen:

Companions assist the PC in the course of the gameplay and the game mechanics allow for some form of bonding interactions similar to that which people develop in relation to their pets. The connection between the digital characters also often involves an emotional response on the player's part. Companions are usually canines or mounts. (Ebd.: 92)

Dem Bindungsaspekt (*bonding*) – und den damit einhergehenden Emotionen – kommt insofern eine besondere Wichtigkeit zu,¹⁶ da die Funktion des Gefährten alleine nicht ausreicht, um den Fallstricken aus Unterordnung und Instrumentalisierung des Tiers (s.o.) zu entgehen und diese anthropozentrische Einstellung nicht unterschwellig und oftmals auch unbewusst weiter zu pflegen. Dies wird in Jańskis Nennung der prototypischen Repräsentationen von Gefährten offensichtlich: Es sind die üblichen Tiere – Hunde und Pferde –, die zwar von ihrer Domestizierungsgeschichte und ihrem Nutzen her gut in diese Rolle des Gefährten passen und stimmig für die Handlung oder das Gesamtzenario des Spiels sind, aber deshalb auch nur schlecht aus der instrumentalisierten Rolle herauskommen.

16 Dieser emotionale Aspekt führt auch dazu, dass das Tier – anders als in den allermeisten Fällen, in denen Tiere verdinglicht werden (vgl. Petrus 2013: 43; 45-46) – davor bewahrt wird, Schaden zu nehmen.

Kein Wilder Westen ohne Pferd wie in RED DEAD REDEMPTION 2 (Rockstar Studios, 2018), wo aber auch die Spielwelt so weitläufig ist, dass sie zu Fuß kaum zu bewältigen wäre (ähnlich auch in Open-World-Spielen wie THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD [Nintendo, 2017] oder SHADOW OF THE COLOSSUS [Team Ico, 2001]). Hunde auf der anderen Seite werden oftmals solchen Spieler*innen an die Seite gestellt, die sich als Einzelkämpfer*innen in postapokalyptischen oder anderweitig feindlichen Lebensumständen durchschlagen müssen (z.B. FALLOUT 4 [Bethesda Game Studios, 2015] oder METAL GEAR SOLID 5: PHANTOM PAIN [Kojima Productions, 2015]).

Während diese tierischen Gefährten größtenteils bereits als solche in das Spielgeschehen eingeführt werden (z.B. Pferd Epona in LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD), ist in jüngster Zeit die Domestizierung als Prozess zu einem beliebten Charakteristikum avanciert (z.B. von Wölfen oder Leoparden in FAR CRY PRIMAL [Ubisoft, 2016]): Wilde Tiere werden gezähmt und begleiten im weiteren Spielverlauf die Spielenden als tierische Gefährten. Als Spielhandlungsangebot ist dies so reizvoll, weil damit die Auseinandersetzung mit der Spielwelt auf einer zusätzlichen Ebene intensiviert werden kann: Es handelt sich um eine ganzheitlich involvierende Spielmechanik, die nicht mehr nur die Interaktion mit anderen Menschen (bzw. menschlichen NPCs) und mit der Umwelt (z.B. das Sammeln von Heilpflanzen) erlaubt, sondern auch mit Tieren (bzw. tierischen NPCs).

Ob aber nun von Beginn an als Gefährte an die Seite gestellt oder im Verlauf des Spiels zu einem solchen gezähmt, die Hauptproblematik liegt gerade im Aspekt der Domestizierung (s.o.): Das Tier wird in dieser Rolle unweigerlich zu einem nützlichen Mittel für anstehende Aufgaben degradiert, in Analogie etwa zu Pflanzen oder Werkzeugteilen, die gesammelt werden müssen. Je mehr man sammelt bzw. zähmt – im steinzeitlichen FAR CRY PRIMAL verkommt die Zähmung der wilden Tiere sogar zu einer regelrechten Trophäensammlung, die Säbelzähntiger und Mammuts beinhaltet –, desto einfacher wird es, für bestimmte Aufgaben die passende ›tierische Lösung‹ parat zu haben. Dieser Eindruck, Tiere als attraktive Waffenerweiterung zu instrumentalisieren, bestätigt sich insbesondere, wenn der*die Spieler*in aus der Perspektive von Vögeln auf Terrain, Feinde oder erlegbare Tiere blickt (als Eule in FAR CRY PRIMAL oder als Adler ASSASSIN'S CREED ORIGINS [Ubisoft Montreal, 2017]). Diese unrealistische Manier erinnert auch manche*n Spieler*in mehr an ferngesteuerte Waffensysteme als an Lebewesen: »Das ist sozusagen so wie ne Drohne in Call of Duty ein bisschen« (Sarazar 2019: 00:10:25).¹⁷

Wie diese Beobachtungen zeigen, nimmt auch das Tier als Gefährte eine, an die grundlegende Diskussion der Darstellung von Tieren anknüpfende, prekäre

17 Die Massierung an Hedging wie auch seine *smiley voice* widerspiegelt wohl auch stückweise die ethische Verunsicherung des Spielers.

Stellung im Verhältnis zwischen menschlichen Spieler*innen und tierischen Spielcharakteren ein. Als Gegenmaßnahme fungiert die Herstellung einer emotionalen Bindung zwischen Spieler*in und Gefährte und das Ausarbeiten von spezifischen gefühlsbetonten Momenten. Damit soll das Kippen von tierischem Gefährten zu offensichtlichem Werkzeug verhindert oder zumindest abgemildert werden. Dass dies jedoch nicht immer von Erfolg gekrönt ist, zeigen Spiele wie *FABLE 2* (Lionhead Studios, 2008) oder *FABLE: THE JOURNEY* (Lionhead Studios, 2012). Hier opfern sich die tierischen Gefährten am Ende für den*die Spieler*in, womit dieser emotionale, aber offensichtlich final motivierte tragische Höhepunkt einen zusätzlichen schalen Beigeschmack erhält: Die Tatsache, dass den Tieren dabei ein eigener Selbstaufopferungswille zugeschrieben wird, wirkt wie eine Verbrämung auf eine mögliche Emanzipation des Tiers im digitalen Spiel.

Eine subtilere Lösung wählt *RED DEAD REDEMPTION 2*: Um der Reputation als hochgradig realistisches Spiel, das die Lebensweise des Wilden Westens akkurat wiedergibt, gerecht zu werden, fungieren die Pferde nicht von Beginn an als folgsame Transportmittel, sondern der*die Spieler*in muss sich ihr Vertrauen durch gemeinsame Spielhandlungen (Reiten, Fütterung, Pflege, Zuwendung) »erarbeiten«. Damit wird die gleichnamige Fähigkeitskategorie (mit der Bezeichnung *Vertrauen*, eng. *bonding*) allmählich gesteigert, so dass nicht nur die eigene Reitfähigkeit verbessert wird, sondern das Pferd williger folgt und sogar für gewisse Reitmanöver vorteilhafte akrobatische Fertigkeiten erlernt. Es wird eine sich allmählich vertiefende Beziehung zwischen Mensch und Tier simuliert, wie sie auch in der Realität vorkommen könnte.

Hier zeigt sich nun aber ein bekanntes Phänomen in digitalen Spielen, dass nämlich Handlungsabläufe, die vom Spiel vorgegeben werden, zum Teil sehr geschickt von Spieler*innen umgangen werden oder Erlebnisangebote auf eigene Art und Weise gelöst – in diesem Fall regelrecht nivelliert – werden. Im Fall von *RED DEAD REDEMPTION 2* betrifft das diese relativ langsam zu erreichende, spielintensive Aufgabe, das Vertrauen des Pferdes zu gewinnen: Ein YouTube-Video zeigt, wie die Hebel des Controllers mit einem Gummiband so fixiert werden können, so dass sich das Pferd ohne Unterlass im engstmöglichen Kreis dreht und es zusätzlich endlos gestreichelt wird, um damit das Fähigkeitsmaximum in kürzester Zeit zu erreichen.¹⁸ Dieses Beispiel macht deutlich, dass jede noch so ausgeklügelte auf Mensch-Tier-Beziehung zielende Spielmechanik umgangen werden kann, wenn das Angebot des Spiels, sich auf eine Bindung mit dem Tier einzulassen, ausgeschlagen wird.

18 Vgl. »All Horse Moves (100 % Bond) in Red Dead Redemption 2 (RDR2): Unlock Level 4 Fast Bonding Tricks«, <https://www.youtube.com/watch?v=uEs8rMs-Q30> vom 20.01.2019.

2.3 The Last Guardian Mensch-Tier-Beziehung im Fokus

In allen bisher genannten Spielen ist die Beziehung zum Tier als Gefährten zwar ein herausgehobener, aber dennoch nicht exklusiver Teil des Spielerlebens. *THE LAST GUARDIAN* stellt in dieser Hinsicht einen bislang einzigartigen Versuch dar, die Beziehung zwischen menschlichen Spielenden und digital generierten Tieren zu thematisieren. Dabei besitzt *THE LAST GUARDIAN* eine interessante Entstehungsgeschichte, deren Ursprung im Vorgängerspiel *SHADOW OF THE COLOSSUS* zu finden ist: Darin muss der*die Spieler*in in einer immensen Landschaft als einsamer Held 16 Kolosse bezwingen, um auf magische Weise ein totes Mädchen wieder zum Leben zu erwecken. Hier besitzt das Tier – ein Pferd namens *Agro* – im Sinne des Spiels eine der Handlung untergeordnete, rein funktionale Rolle, nämlich den*die Spieler*in zu den in der weiten Landschaft verstreuten Kolossen zu bringen. Was die Spieler*innen dann jedoch aus dieser klaren Rollenverteilung heraus unternahm, überraschte den Game Designer Fumito Ueda.¹⁹

For me it was the main relationship between Wander [die Spielerfigur, HK] and the girl, but after the release, I read a lot of feedback from players who were touched by the game, and *they said that the relationship between Wander and the horse was the most important and appealing* – we got sense that this was what most people felt. I thought OK, if that's the case, there are a lot of mechanics from that relationship that we could heighten and expand on. That's where *THE LAST GUARDIAN* came from. (Stuart 2016, Hervorhebung HK)

In *THE LAST GUARDIAN* setzen Ueda und sein Team also exklusiv auf die Thematik um Vertrauen, Zusammenarbeit und Freundschaft zwischen Mensch und Tier, wobei sie das Verhältnis mit Gegensätzen, die aus dem Vollen schöpfen, auf die Probe stellen: Der*die Spieler*in ist ein namenloser (!) Junge, der in einer Höhle neben einer riesenhaften, greif- bzw. katzenartigen Kreatur – einer NPC, also vom Spiel gesteuert – erwacht. Schnell wird klar, dass sie sich zusammentun müssen, um die ruinhafte Gegend zu erkunden und Hindernisse aller Art zu überwinden. Während sie so den Ausweg aus den labyrinthartigen Ruinen zu finden versuchen, enthüllt sich allmählich ihre rätselhafte Vergangenheit.²⁰ Das Verhältnis zwischen

19 Was Ueda in seiner Beschreibung etwas unterschlägt, ist die Tatsache, dass er und sein Team den emotionalen Aspekt bereits bei *Agro* äußerst strapaziert haben: Ähnlich wie bei *FABLE: THE JOURNEY* und *FABLE 2* opfert sich *Agro*, um den Helden bzw. den*die Spieler*in über eine einstürzende Brücke zu retten, um dann aber – in einer doppelten bzw. dreifachen Gefühlsachterbahn nach dem unvermeidbaren Tod des Helden – am Ende des Spiels lahmend zu dem wiedererweckten Mädchen zurückzukehren.

20 In dem Sinne zeichnet sich das digitale Tier dadurch aus, dass es »ein Individuum mit einer Biografie ist und damit ein Wesen, für das es einen Unterschied macht, ob sein Wohlergehen

Mensch und Tier steht jedoch unter unsicheren Vorzeichen, denn die Kreatur namens Trico wird bereits zu Beginn als menschenfressend eingeführt. Diese Unsicherheit spiegelt auch in einem gewissen Sinne die Situation des*der Spieler*in wider, der*die sich einem vollständig durch die Spielprogrammierung gesteuerten Wesen gegenüber sieht. Das ›Verhalten‹ des Tiers ist also aufgrund seiner digitalen Gemachtheit nicht wirklich nachvollziehbar. Dies gilt umso mehr, da ein besonderes Augenmerk auf seine Darstellung gelegt wurde: Trotz der vordergründigen Beziehung zum Jungen bzw. zum Spieler sollte Trico stets einen eigenständigen Willen (mit Hilfe programmierter Künstlicher Intelligenz, KI) behalten und so zu keinem Zeitpunkt zu einem vollständig folgsamen bzw. kontrollierbaren Haustier werden, wie Gamedesigner Ueda betont: »[...] if you can fully control a character, what's the point? It becomes a pet« (Stuart 2016). Damit wird also narrativ wie programmiertechnisch auf die Problematik domestizierter Tiere (s.o. Kap. 2.1) eingegangen und der Gegensatz zwischen Haustier und ›emanzipiertem‹ Tier eröffnet.

Diese auch technisch herausfordernde Auseinandersetzung hatte jedoch ihren Preis: Der Entwicklungsprozess des Spiels, dessen KI-Programmierung den letzten Stand der Technik repräsentiert,²¹ nahm sehr viel Zeit in Anspruch:²² Vom ersten Trailer, der 2009 an der E3, der bedeutendsten Messe für digitale Spiele, präsentiert wurde und der in der Spielergemeinschaft regelrechte Begeisterungstürme auslöste, vergingen 7 Jahre bis zum eigentlichen Erscheinen, so dass THE LAST GUARDIAN zum meist-erwarteten Spiel der 2010er avancierte und mit dementsprechender Euphorie von zahlreichen Berufsspieler*innen bzw. Let's Player*innen (s.u. Kap. 3) bereits am Tag des Erscheinens angespielt wurde. Die YouTube-Videos trugen Titel wie »THE LONG WAIT IS FINALLY OVER!« (Pewdiepie), »I've WAITED SO LONG FOR THIS!!!« (Jacksepticeye) oder wie »Big exhale. Big nervous.« (Best Friends Play).

Wie in der Diskussion um die Darstellung von Tieren in digitalen Spielen zu Tage getreten ist (s.o. Kap. 2), ist es eine Sache, welche Angebote ein digitales Spiel bereithält, um etwa das Verhältnis zwischen Spieler*in und Tier auszuloten. Eine andere Sache ist es jedoch, dass die Spieler*innen in der aktuellen Spielhandlung trotz der regelhaften Vorgabe durch das Spiel selbst bestimmen, wie

gefördert oder aber beeinträchtigt wird«; dieses Charakteristikum der *Individualität* gehört laut Petrus neben den Merkmalen *Eigenwert*, *Autonomie* und *Integrität* zu dem, was »ein Wesen mit einem Wohlergehen« ausmacht (Petrus 2013: 48).

21 Die Beiträge der Game Studies zu dieser Thematik befassen sich bislang primär mit den Implikationen der KI-Programmierung menschlicher Charaktere (vgl. z.B. Ouellette/Conway 2019).

22 Zudem kam es 2014 zu einer Veränderung in der Gamekonsolen-Landschaft, womit die gesamte Programmierung an die technischen Anforderungen der neuen Playstation 4 angepasst werden mussten, was ebenfalls zu einer massiven Verzögerung führte.

stark sie auf diese Angebote eingehen wollen und auf welche Weise sie das Tier-Mensch-Verhältnis zu gestalten bereit sind. Statt also nur auf die narrativen Inhalte und gamemechanischen Vorkehrungen des Spiels einzugehen, sollen im Folgenden echte Spiel(er)aktionen analysiert werden. Dazu werden zunächst die Datengrundlage und die Methode der Analyse vorgestellt.

3. Datengrundlage und methodische Grundlage der Analysen

Die Datengrundlage für die folgende Analyse ist ein spezielles Video-Genre namens *Let's Play*, das sich in den letzten 10 Jahren zu einem veritablen YouTube-Phänomen entwickelt hat.²³ Es handelt sich dabei um ein kommentiertes Nachvollziehbar-machen von digitalem Spiel, in dem Spieler*innen – so genannte *Let's Player* – den Bildschirm mittels einer Screencast-Software aufzeichnen und ihre Kommentare dazu aufnehmen.²⁴ Zusätzlich filmen manche Spieler*innen sich selber mit einer externen Kamera und platzieren dieses als *Facecam* bezeichnete Aufnahmeformat von sich in den Bildschirminhalt (s. Abb. 1). Damit wird nicht nur die Spielhandlung ersichtlich, sondern gleichzeitig Mimik, Gestik sowie interaktive Reaktionen und Adressierungen der Spieler*innen an das Publikum (Blick in die Kamera). Ob mit oder ohne *Facecam* – *Let's Plays* sind immer Inszenierungen von Spiel, bei der es sich zwar um unidirektionale, aber gleichzeitig auf ein Publikum ausgerichtete Kommunikation handelt. Je nach individuellem Schwerpunkt des*der Spielers*in kann der Grad dieser Inszeniertheit unterschiedlich sein, indem etwa aufgenommenes Material im Nachhinein noch zusätzlich editiert wird (es werden z.B. Passagen gekürzt, mit Spezialeffekten versehen oder anders vertont).

Auch der Zweck der *Let's Plays* variiert stark nach den Vorlieben und Stärken der jeweiligen *Let's Player*. Man kann jedoch drei grundlegende Funktionen feststellen, die ein Veteran der Szene, Woolie Madden von dem *Let's Player*-Trio *Best Friends Play* in einem Interview plakativ zusammenfasst: »The videos have to be informative, entertaining or reactionary. ›If you're all three, that's fantastic« (Park 2019).²⁵ Der dritte Aspekt des primitiven Verhaltens wird selten genannt, ist aber in manchen *Let's Plays* besonders auffällig: Es werden viel und gerne Kraftwörter benutzt, geflucht und auch vor anderweitig vulgärer Sprache nicht zurückgeschreckt.

23 Zur Geschichte und Entstehung des Genres *Let's Play* vgl. Ackermann (2017).

24 Nur bei einer Minderheit von *Let's Plays* wird auf das Kommentieren verzichtet und die Spielhandlung ähnlich einer filmischen Inszenierung präsentiert.

25 Mit diesem dreifachen Aspekt unterscheiden sich *Let's Plays* zu anderen Formaten wie Walkthroughs, in denen die Spielhandlung mit dem Ziel vorgeführt wird, Lösungsvorschläge zu vermitteln, oder Speedruns, die das meisterhafte Durchspielen auf Zeit vorführen. *Let's Player* bezeichnet man auch als Werbevideoproduzent*innen.

Abb. 1: Let's Play des YouTubers Jacksepticeye



Einst ein Nischenformat für spielbegeisterte Connaisseurs, ist die Tätigkeit, Spieler*innen beim ›Gamen‹ zuzuschauen immens populär geworden. Der YouTube-Kanal mit den meisten Abonnent*innen war lange Zeit (seit 2014, 2019 von einem Kanal überholt, der Bollywood-Musik thematisiert), derjenige des Schweden Pewdiepie (aktuell auf dem dritten Rang mit 110 Millionen Abonnent*innen), der mit Let's Plays von Horror-Games begann und dank seiner Popularität und den damit einhergehenden Werbeeinnahmen mittlerweile ein Millionen-Einkommen erzielt.²⁶

Erfolgreiche Let's Player*innen sind versierte Spieler*innen, die es verstehen, während des Spiels ihre Handlungen auf flüssige und zügige Art und Weise nachvollziehbar zu machen. Es handelt sich um eine regelrechte Moderation, die als ungescriptete »ad-hoc-Reaktion auf das emergente Spielgeschehen« erfolgt und aufgrund formaler Merkmale – »viele Abbrüche, Ausrufe [...], kurze Sätze, Wiederholungen und alleinstehende Bewertungen« (Marx/Schmidt 2019: 325; 324) – spontan wirkt. In ihrer ethnomethodologisch-konversationsanalytisch (kurz EM-CA) und multimodal-interaktionsanalytisch geprägten Analyse zu den grundlegenden Merkmalen von Let's Plays führen Marx/Schmidt weiter aus, wie sich diese von herkömmlich bekannten Formen des handlungsbegleitenden Sprechens und vom alltäglichen Spielen von digitalen Spielen unterscheiden, um davon ausgehend die

26 Zu der mittlerweile erstarkten Konkurrenz des auf live-Streaming spezialisierten Videokanals Twitch, über den mittlerweile auch viele Let's Player streamen, vgl. <https://www.ingame.de/news/lets-plays-twitch-mittlerweile-beliebter-youtube-12798302.html> vom 13.08.2019.

Besonderheiten dingfest zu machen: Let's Plays sind anschauenswerte Darbietungen (*watchables*), die sich dadurch auszeichnen, dass nicht nur die Spielhandlung des Let's Players sichtbar nachvollziehbar ist, sondern gleichzeitig auch sprachlich nachvollziehbar gemacht wird. Durch diese zweifache Nachvollziehbarkeit von Spiel- und Sprachhandeln entsteht ein »reflexiv aufeinander bezogenes Gesamtgeschehen« (ebd.: 321). Die Frage, welcher Teil des Spielgeschehens auf welche Weise sprachlich nachvollziehbar gemacht wird, beantworten Marx/Schmidt dahingehend, dass es sich um ein aktives Vorführen von Spiel ist, also nicht ein einfaches *playing*, sondern – der ethnomethodologischen Tradition folgend – ein *showing playing*.²⁷ Eine herausragende Rolle kommt damit der Vermittlung der eigenen Wahrnehmung (»Wahrnehmung wahrnehmbar machen«, ebd.: 335) zu.²⁸ Dazu greifen Let's Player auf ganz spezifische Mittel zurück: Erkundungsankündigungen (mit Hilfe von Deiktika als Suchanweisung), *response cries* im Sinne Goffmans (als aufmerksamkeitsregendes Element mit unterschiedlichen Typen innerhalb des Teilnehmer Rahmens, vgl. Aarsand und Aronsson [2009]) oder Schegloffs Verfahren des *noticing*, womit zuvor Unbeachtetes durch eine Frage-Antwort-Alternation – ähnlich sequentiell wie in Gesprächsinteraktionen – rückwirkend zum Auslöser einer Reaktion gemacht wird (Marx/Schmidt 2019: 337-340).

Wie diese Genre-spezifische Analyse unter Beweis stellt, ist ein EMCA- und multimodal-interaktionsanalytisch informierter Zugang zu Let's Plays äußerst gewinnbringend. Für Analysen jedoch, die thematisch fokussiert sind und stärker auf die Aussagen der Spieler*innen und auf die Inhalte von Spielhandlungen mit Tieren eingehen, scheint dieser methodische Zugang gleich dreifach problematisch: zunächst für den ethnomethodologischen Zugang aufgrund des hohen Inszenierungsgrades und damit nicht vorhandener (echt) spontaner bzw. natürlich-sprachiger Daten, des Weiteren für den konversationsanalytischen Zugang aufgrund des unidirektionalen Kommunikationsmodus' und der damit einhergehenden Tatsache, dass ein aktiv teilnehmendes Gegenüber fehlt. So ziehen einschlägige EMCA- und multimodal-interaktionsanalytische Arbeiten bislang explizit Spielgeschehen für ihre Analysen heran, die multidirektionale Kommunikation beinhaltet – online-multiplayer-Spielsessions oder Spielabende unter Freund*innen –²⁹ und die aufgrund des alltäglichen Settings mit Hobby- statt Berufsspieler*innen einen niedri-

27 Marx/Schmidt sprechen Let's Plays sogar »eine Form von Theatralität« zu (ebd. 327). Interessanterweise verbinden sich Spiel (*play*) und Tiere (*animal play*) durch diese auf Darstellung (*performance*) gelenkte Sichtweise (vgl. Schechner 2013: 99-102).

28 Die Autoren sprechen auch von *formulating gameplay* und *doing seeing*.

29 Z.B. Keating/Sunagawa (2010) zu Partizipationshinweisen in online Spielen, Sjöblom (2011) zu multimodaler Koordination bei einer Spielsession in einem Internetcafé, Laurier/Reeves (2014) zur Nutzung der Kamera in First Person Shooter-Spielen, Mondada (2013) zur zeitlichen Koordination von Sprache und Körper beim Fußballspiel an der Spielkonsole oder TeKin/Reeves (2017) beim Kinect-Spiel.

ge(re)n Grad an Inszeniertheit aufweist.³⁰ Zusätzlich zu diesen Problemen kommt es im Spiel zu Begegnungen zwischen Mensch und Tier, die aus streng interaktionslinguistischer Perspektive nicht als Interaktion aufgefasst werden können.³¹

Trotz dieser noch fehlenden eingehenderen Diskussion der Anwendbarkeit der EMCA- und multimodal-interaktionsanalytisch informierten Forschungstradition auf Let's Plays sowie auf Mensch-Tier-Begegnungen möchte ich mich im Folgenden dennoch an deren methodischem Vorgehen orientieren: Ausgangspunkt sind Video-Daten von Let's Plays, die mit Hilfe von Transkriptionen oberflächennah und im Detail analysiert werden, ohne vorgreifend bereits Hypothesen gebildet zu haben und die einzig von der Frage geleitet werden, an welchen Stellen im Spiel von *The Last Guardian* das Verhältnis zwischen menschlichen Spieler*innen und virtuellem Tier in den Aussagen und dem multimodalen Tun der Let's Player nachvollziehbar wird und was sich für – unter Umständen auch unreflektierte – Einstellungen der Spieler*innen in Bezug auf ihr Tier-Mensch-Verständnis offenbaren. Es stellt sich außerdem indirekt die Frage, ob und inwiefern der hohe Grad an Inszenierung nachvollziehbar wird – z.B. als voreingenommene*r Kenner*in der Spielreihe – bzw. auf welche Weise das transportierte Selbstbild sich in den Spielhandlungen mit dem virtuellen Tier widerspiegelt. Die folgenden Analysen integrieren zusätzlich gamedesign-technische bzw. gamemechanische Aspekte, die insofern wichtig sind für das Verständnis von digitalen Spielen als der*die Spieler*in sich prinzipiell dem Regelwerk des Spiels fügen muss: Jede Handlung durch den*die Spieler*in, jeder Ausgang des narrativen Plots, jedes Detail in der Spielwelt ist vorprogrammiert.³² Diese Restriktion in der – versprochenen, aber aufgrund der

30 Eine gute Übersicht bieten Reeves, Greiffenhagen, und Laurier (2016), die diese multidirektionale Prämisse thematisieren: »A critical part of the ›proof procedure‹ is its leveraging of the multiparty nature of conversations, that is, classical CA research by its nature must involve at least two participants—meaning that members' sequential analyses of actions become, as a by-product, available to the professional analyst. This is also at play in EMCA work on video games and the fragments we have examined. Pushing away from the phenomenology of solitary experiences of play found in Sudnow's *Pilgrim in the Microworld* toward examining collaborative action shifts EMCA investigations of play toward multiparty situations and thus also explicating co-participants' analytic understandings« (Reeves/Greiffenhagen/Laurier 2016: 27).

31 Huneke spricht in seiner Untersuchung »Sprechen mit Tieren« aus diesem Grund auch von *Quasikommunikation*, räumt im Fazit jedoch diesem quasikommunikativen Register die Möglichkeit der »Modellierung des Adressaten als Gesprächspartner (Hörerrolle, auch Sprecherrolle!)« ein (Huneke 2004: 58; 164). Ein aktueller Lösungsvorschlag für dieses immer virulenter gewordene Problem (der Involvierung von Nicht-Menschen) zielt – bezeichnenderweise mit Luhmanns Konzeptionen, – auf die »Sozialität von und mit Robotern« ab (Muhle 2018), ließe sich m.E. aber ebenso auf Tiere übertragen.

32 So mussten alle Spiele, die eine absolute Wahlmöglichkeit im Ausgang der Geschichte versprachen (z.B. der THE WALKING DEAD-Spielreihe (Telltale Games, 2012-2019): »The story is

technischen Systematik des digitalen Spiels prinzipiell unmöglichen – Freiheit ist auch im Kleinen wiederzufinden: Die Spieler*innen werden von der Gamemechanik permanent vor zu lösende Aufgaben gestellt, die sie möglichst erfolgreich zu erledigen haben. In dem Sinn erzeugt er*sie nicht nur »das Spielgeschehen, nimmt es zugleich wahr und reagiert wieder darauf« (Marx/Schmidt 2019: 334), sondern muss als Erstes auf die vom digitalen Spiel vorgelegte Order bzw. Herausforderung (*challenge*) reagieren.³³ Um die eingeforderten Spielhandlungen nicht als Zwang erscheinen zu lassen, werden diese gleichzeitig durch attraktive Handlungsangebote und Involvierungs Momente abzumildern versucht. In *THE LAST GUARDIAN* ist dieses erste handlungsauslösende Involvierungs Moment ganz klar Mitleid mit dem Tier und Hilfsbereitschaft, was bezüglich der grundlegenden Qualität der Mensch-Tier-Interaktion einiges Preis gibt. Trotz dieser Regelmäßigkeit digitaler Spiele gibt es für Spieler*innen immer noch teilweise die Möglichkeit, in gewissen Punkten nicht auf die Handlungsangebote einzugehen (s.o. Kap. 2.2). Tatsächlich zeigen die Analysen eine Vielfalt an Möglichkeiten, ein individuelles Verhältnis zu einem digitalen Tier zu entwickeln.

4. The Last Guardian: Analysen

Aus Platzgründen beschränken sich die folgenden Analysen im Wesentlichen auf vier deutschsprachige Let's Plays der Kanäle Bruugar, ChrizzPlay, Domtendo und Martinspielt,³⁴ die mittels Suchbegriff (»Let's Play The Last Guardian Deutsch«) auf YouTube ermittelt wurden (für englischsprachige Let's Plays vgl. Kato 2019).³⁵ Insgesamt wurden die ersten ca. 30 Spielminuten dieser Let's Plays analysiert.³⁶ In dieser Zeit, die auch narrativ als abgeschlossene Episode erlebbar ist, können sich die Spieler an die Spielwelt, die verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten und insbesondere an die Spielcharaktere – an die eigene, d.h. die des Jungen und an das

tailored by how you play«), den*die hoffnungsvollen Spieler*in enttäuschen (vgl. Kato/Bauer 2016b).

- 33 Marx und Schmidt verweisen korrekterweise auf den kybernetischen Regelkreislauf, welchem die Mensch-Maschine-Kommunikation unterliegt (Marx/Schmidt 2019: 332-333).
- 34 Es ist – im Gegensatz zu den englischsprachigen Pendants – auffällig, dass keine der bekanntesten deutschen Let's Player (Paluten, Gronkh, Pandorya oder PietSmiet) ein Let's Play von *THE LAST GUARDIAN* produziert haben.
- 35 Für besonders auffällige Beobachtungen wird in den Anmerkungen punktuell auf die englischsprachigen Let's Plays von Pewdiepie (2016), Jacksepticeye (2016), TetraNinja (2016) und ChristopherOdd (2016) verwiesen.
- 36 Eine Ausweitung der Analysen auf Let's Plays von Spielerinnen und auf das weitere Spielgeschehen sind ohne Zweifel notwendig und werden angestrebt.

tierische Gegenüber – gewöhnen. Es handelt sich dabei um eine Einführungsphase, die in anderen Spielen oftmals mittels so genannter Tutorials bestritten wird. Im Fall von *THE LAST GUARDIAN* ist diese Phase jedoch in das Spielgeschehen eingebettet: Neben den gelegentlichen Einblendungen, die erklären, welche Steuerungstasten zu bedienen sind, helfen gleich zwei Rahmungen dem*der Spieler*in dabei, etwas über die einerseits noch unbekannte Welt, andererseits über die von ihm*ihr verlangten Spielhandlungen in Erfahrung zu bringen: Die erste Rahmung ist ein an klassische Filme erinnernder Vorspann mit einer Auflistung des Produktionsteams. Zu feierlich-choraler Musik sind im Hintergrund Stiche von Tieren (Bienen, Adler, Fledermäusen) und bekannten Fabelwesen (mit Bezeichnungen wie »Gryphus« oder »Draco Aethiopicus«) zu sehen. Am Ende dieses Vorspanns, musikalisch angedeutet durch einen Wechsel zu einer von bedrohlicheren Klängen geprägten Coda, erscheint der Stich einer unbekanntenen, hunde- oder katzenartigen, gefiederten Kreatur mit kleinen Flügeln (in Jański Terminologie, s.o. Kap. 2.1, eine *extrapolation*), die mit »Trico« beschriftet ist, worauf sich später auch einige der Let's Player berufen. Die zweite Rahmung besteht aus einer Erzählstimme, die gleich zu Beginn, wenn die Spielhandlung einsetzt und der bewusste Junge – die Spielercharaktere – in einer Höhle liegend zu sehen ist, einsetzt: »Ich erwachte in einer seltsamen Höhle. Erschrocken merkte ich, dass ich nicht alleine war. Neben mir lag ein riesiges, menschenfressendes Fabeltier – ›Trico‹.«³⁷ Für alle Let's Player, die sich zu dieser Erzählstimme äußern, ist sogleich klar, dass es sich bei ihr um die Stimme des Jungen als altem Mann handeln muss, was natürlich Implikationen zum aktuellen Spielgeschehen birgt (spielt in der Vergangenheit) und zu einem Teil auch den Ausgang des Spiels verrät und eine tragische Spannung aufbaut (der Junge wird überleben, aber was ist mit Trico bzw. weshalb heißt es »the last guardian«?). Diese Erzählstimme ist, gamemechanisch gesehen, in erster Linie dazu da, dem*der Spieler*in in narrativer Form Hinweise zu geben, wenn er*sie für eine Aufgabe unüblich lange Zeit benötigt (z.B. »Ich fragte mich, ob das Tier wohl Hunger hatte...« oder »Das Tier schien nicht fressen zu wollen, solange ich in seiner Nähe war...«). Die Tatsache, dass der*die Spieler*in noch praktisch nichts über die Spielwelt weiß, wird aber gleich weiter umgemünzt in die narrative Handlung: Der durch Steuerungseingabe erwachte Junge ist offensichtlich verwundert über seine missliche Lage, neben einer »menschenfressenden« Kreatur aufzuwachen und über die ihm offensichtlich unbekanntenen Tätowierungen an seinen Armen. Der Wissenstand von Spielercharakter wie Spieler*in ist also in diesem Augenblick derselbe, so dass eine stimmige Motivierung des Spielhandlungsbeginns in dieser unbekanntenen Welt ermöglicht wird.

37 Die Spielcharaktere sprechen eine eigene – eigens für das Spiel erfundene – Sprache. Mittels Untertitel werden die Übersetzungen angezeigt.

Die nun folgende erste Herausforderung, vor die der*die Spieler*in gestellt wird, liegt in der feindseligen Haltung des tierischen Gegenübers: Trico erwacht und macht durch Gebrüll und eine zu Rot wechselnde Augenfarbe klar, dass er noch kaum den Erwartungen eines kooperativen Gefährten entspricht. Domtendo fasst den ersten Eindruck gleich in Worte [Domtendo 2016, Transkript beginnt bei 00:09:00]:³⁸

Trico erwacht, signalisiert Feindseligkeit
 DOM1_01 D: <<all, p>uououououo (.) GANZ ruhig;>
 Erzählerstimme (erfundene Sprache, Untertitel: Ich dachte, dass ich noch träumte... Sicher würde ich gleich aufwachen...), Junge bewegt sich langsam von Trico weg, bleibt stehen, Kamera auf Junge gerichtet (9.0)
 DOM1_02 <<flüsternd> ALter->
 Spieler nimmt Trico wieder ins Bild (2.5)
 DOM1_03 *es geht auf jeden fall schon mal SEHR interessant*
 Junge läuft los-----
 Δ^10s,-----Δ
 Δbleibt wieder stehenΔ
 DOM1_04 wir erfahren nIcht <<len> VIEL über die-> (-)
 DOM1_05 *VOR-----*geschichte des jungen,
 beginnt wieder langsam zu gehen
 DOM1_06 °hh s geht stattDESSen- (--)
 DOM1_07 direkt LO:S;
 DOM1_08 die erste scene ist gleich MA:L- (--)
 DOM1_09 die beGEGnung- (-)
 DOM1_10 mit !TRI!co.
 DOM1_11 dem MONSter;=
 DOM1_12 =<<all>↑angeblich> MENsChenfressend;°hh
 DOM1_13 <<len↓A:ber->
 DOM1_14 ehrlich gesagt tut er mir LEID;

38 Alle Transkripte wurden nach den Vorgaben des Gesprächsanalytischen Transkriptionssystem 2 (GAT2) erstellt, vgl. für die Transkriptionskonventionen Selting et al. (2009). Zusätzlich wurden Konventionen für multimodale Transkripte (Mondada 2016) hinzugezogen. Der Bezug auf Zeilen wird im Folgenden mit »Z« abgekürzt.

- DOM1_15 da in seinem FLÜgel oder in seinem <<all> bein bin
mir
nicht ganz sicher-> (-)
- DOM1_16 ° h steckt ein SPEER;

Der Let's Player inszeniert die von Anfang an angelegte Spannung mit dem menschenfressenden Wesen entsprechend mit Flüstern (Z DOM1_02) und dem Wechsel zwischen langsam-gedehnten (Z DOM1_07-08; 14), stockendem, mit kurzen Pausen versetzten (Z DOM1_04-09) und beschleunigtem Sprechen (Z DOM1_11-12).

Der eigentliche Spielbeginn verzögert sich bei Domtendo im Gegensatz zu den anderen Let's Plays um beinahe das Doppelte (neun anstelle von vier Minuten), weil der Spieler seine Vorfreude auf das Spiel durch Erklärungen und Hintergrundinformationen zum Ausdruck bringt. Während etwa Bruugar gleich den Startknopf drückt, erklären auch Chrizz und Martinspielt ihre Haltungen zum Spiel, die jedoch unter völlig gegensätzlichen Vorzeichen stehen: Chrizz konnte das Spiel bereits im Vorfeld an einer Pressekonferenz anspielen, weshalb er die ersten Minuten bereits kennt und auch zum Spiel nicht zu viel verraten will (»ich will auch gar nicht zu viel sagen«). Dagegen stellt Martinspielt sofort klar, dass er zuerst die ersten Tests abgewartet habe, weil er kein Let's Play von einem Spiel beginnen wolle, »was mir vielleicht gar nicht gefällt; aber es sieht ganz gut aus«. Es zeigen sich also bereits früh unterschiedliche Vorkenntnisse, Einstellungen und Erwartungshaltungen der einzelnen Spieler. Trotz dieser Verschiedenheit zu Beginn des Spiels sind manche Vorgehensweisen und Strategien der Let's Player im Umgang mit dem tierischen Gegenüber erstaunlich ähnlich. Diese werden in den folgenden drei Unterkapiteln thematisch zusammengefasst.

4.1 Direktes Ansprechen von Trico

Bereits zu Beginn seines Let's Plays spricht Domtendo Trico direkt an (»ganz ruhig«, Z DOM1_01, s.o.). Bei diesem direkten Ansprechen handelt sich um eine Strategie, die ausnahmslos alle Let's Player anwenden und die sich nur hinsichtlich des Zeitpunkts des ersten Vorkommens unterscheidet. Die unmittelbare Interaktionsinvolvierung besteht in Fall von Domtendo in einer Äußerungsart, die Huneke als *Aktivitätsregulation DÄMPFEN* beschreibt (Huneke 2004: 127-132): Das aggressive Tier soll seinen momentanen Aktivitätspegel nivellieren bzw. sich beruhigen. Dazu wird auch das menschliche Aktivitätsniveau möglichst niedrig gehalten: durch leises Sprechen sowie der Vermeidung hastiger Bewegungen (vgl. Domtendos Korrekturen in den Bewegungen seiner Spielerfigur in Z DOM1_04 und 06).

Obwohl dies in den Trailern zu sehen war, wird es den Spieler*innen nicht so einfach gemacht, Trico von Beginn an als treuen Gefährten an ihre Seite gestellt zu bekommen. Ähnlich wie bei den Zähmungen wilder Tiere (s.o. Kap. 2.1)

wird der*die Spieler*in vor eine zusätzliche und grundlegende Herausforderung gestellt, die in diesem Fall besonders prekär scheint, weil das Tier als menschenfressend eingeführt wird. Die offensichtlichen Verletzungen des Tiers und sein Angekettet-Sein lösen jedoch auch sogleich Mitleid aus (»ehrlich gesagt tut er mir Leid«, Z DOM1_15), eine emotionale Motivierung, die insbesondere im Kontext von tierischen Gefährten eine wichtige Rolle spielt (s.o., Kap. 2.2).

Nicht immer wird Trico bereits so früh direkt angesprochen. Dennoch ist auffällig, wie bestimmte Mechaniken – wie die Beruhigungsstrategie Domtendos – den Wechsel der Adressierung auslösen. Es sind Momente, die dem*der Spieler*in vom Spiel als Herausforderungen gestellt werden und die so designt sind, dass sie als emphatische Handlungsangebote interaktiv involvierend wirken: Trico beruhigen, ihn von Schmerzen erlösen, indem man Speere aus seinen Flanken zieht oder seinen Hunger stillen, indem man ihn mit Fässern füttert. Es sind vom Spiel implementierte punktuelle Herausforderungen, die man als *Schlüsselmomente* bezeichnen kann.

Ein solcher Schlüsselmoment liegt in der Aufgabe, den Speer aus Tricos Flanke zu ziehen. Domtendo erkennt das anstehende Problem kurze Zeit später [Domtendo 2016, Transkript beginnt bei 00:10:34]:

DOM2_01 D: <<all> ich weiss nicht> (-)vielleicht können wir
ihm
diesen speer einfach RAUSziehen ich weiss nur
nicht
<<len> ob es mich das mAchen lässt.>
Junge steht mit dem Rücken zu Trico, der mit den
Flügeln flattert und knurrt

DOM2_02 O !SÜSS! diese flÜgelchen *dA-----*--
Junge nähert sich Trico

DOM2_03 dAmit kannst du FLIEgen?

DOM2_04 *o^o-----*.
Junge bleibt stehen

DOM2_05 ich will dir NUR hElfen;
Junge beginnt sich wieder langsam Trico zu nähern

DOM2_06 <<p, all> ich will dir NUR helfen;>

DOM2_07 ↓also normalerweise würde ich mich das jetzt NICHT
trAuen aber-

DOM2_08 (2.0)

DOM2_09 ich hoffe er verTRAUT mir;

Der Spieler wechselt dabei zwischen seiner Rolle als extradiegetisch ausführend-moderierendem und intradiegetisch agierend-erlebendem Spieler hin und her,³⁹ indem er zuerst von Trico in der dritten Person spricht (»vielleicht können wir *ihm* den Speer einfach rausziehen«, Hervorhebung HK, Z DOM2_01), um ihn dann aber direkt mit einer Frage zu adressieren (»damit kannst *du* fliegen?«, Hervorhebung HK, Z DOM2_03). Auslöser für die Motivation des Spielers, Trico direkt anzusprechen, sind Tricos heftig flatternden »Flügelchen«, die »süß«, aber offensichtlich nicht zum Fliegen geeignet sind (Z DOM1_02-03). Obwohl es gleich doppelt paradox anmutet, einem *Tier* in der Verkörperung einer *digitalen Spielfigur* eine Frage zu stellen, scheint diese Strategie ein hilfreicher Einstieg in die Interaktion zu sein. Domtendos Frage dient hierbei als eine Art Prä-Sequenz zur eigentlichen, durch den Schlüsselmoment motivierten Handlung des Helfens, die von Spieler auch sprachlich explizit gemacht und wortwörtlich wiederholt wird (»ich will dir nur helfen«, Z DOM2_05 und 06). Die angenommene Gefährlichkeit der Situation lässt den Spieler gleich wieder in seine Moderationsrolle wechseln, die einerseits durch eine tiefere Tonlage gekennzeichnet ist und andererseits vom erneuten Wechsel, von Trico in der 3. Person zu sprechen (»ich hoffe, er vertraut mir«, Z DOM2_09). Diese Art im Wechsel ist häufig beobachtbar und führt nicht nur die Doppelrolle des Let's Players als Spieler und Moderator besonders deutlich vor Augen, sondern auch die direkte sprachliche Zuwendung der Spieler zum Tier.

Im Gegensatz zu allen anderen Spielern ist Let's Player Martin der einzige, der nicht bereits im Vorfeld seine Begeisterung oder zumindest Vorfreude auf das Spiel erkenntlich macht (s.o.). Seine verhaltene Einstellung scheint sich sodann in seinem Umgang mit dem digitalen Tier niederzuschlagen: Nach Tricos feindseligem Verhalten zieht er sich sofort zurück (»ich geh mal nicht zu nahe an ihn ran, weiß nicht, ob man nicht seine Freundschaft zuerst verdienen muss«) und geht zunächst die Spieleinstellungen durch. Während Trico im Hintergrund zu hören ist, wie er knurrt und winselt, erkundet Martin sehr lange die Umgebung und probiert auch die Steuerung aus, so dass die Spielmechanik eingreift und der Erzähler anfängt Hinweise zu geben, was als nächstes zu tun ist (»die Speere, die sich in sein Fleisch bohrten, bereiteten dem Tier große Schmerzen«). Dazu übernimmt auch die Kamera kurzzeitig die Führung und zeigt den erwähnten Speer in Tricos Gefieder. Martin versteht dies aber nur als Hintergrundinfo (»okey, das haben wir ja schon gesehen, dass das so unruhig geschlafen hat«) und fährt weiter fort, die Umgebung

39 Huneke geht bei seiner Untersuchung von tiergerichteten Sprechens – neben dem *Kommandoregister* und dem *quasikommunikativen Register* (vgl. Anmerkungen 57 resp. 31) – von einer dritten Kategorie des *monologischen Registers* aus. Im Fall der Let's Plays ist diese Kategorie zwar durch die Moderationsfunktion nivelliert, weist aber auffallend ähnliche Merkmale auf (z.B. der ruhigere Ton, Affektäußerungen, Analysen oder Handlungsmonitoring; Huneke 2004: 162-163).

zu erkunden («was kann ich denn jetzt mit diesen blöden Fässern jetzt machen?«, »ich gucke mal ganz kurz, was es mit der Höhle auf sich hat«), so dass das Spiel bzw. der Erzähler schlussendlich die als nächstes zu erledigende Aufgabe preisgibt: »Ich beschloss, ihm zu helfen und die Speere aus seinem Leib zu ziehen«. Martin, der die Interaktion mit Trico regelrecht zu vermeiden scheint, will sich jedoch immer noch nicht auf das Tier einlassen [Martinspielt 2016, Transkript beginnt bei 00:09:42]:

Junge rennt aus dem Nebenraum zurück

MAR1_01 M: ach!SO!-=

MAR1_02 =beschLOSS ich das Also;

MAR1_03 *ja schAUen wir mal-----* ob ich <<rall> das
Richtungswechsel zum Hebel
beSCHLIESse (.) erstmal->*

MAR1_04 beSCHLIESse ich am hEbel zu ziehen.
Junge zieht am Hebel, findet noch ein Fass
(Auslassung 29.0, Spieler beschäftigt sich erfolglos mit dem Fass)

MAR1_05 Also ich beSCHLOSS ja die <<lachend> he> SPEEre
aus trico rauszuZIEhen-
Junge nähert sich langsam

MAR1_06 <<p> ne ganz RUhig>-

MAR1_07 ganz RU^hig.

Martins Verhalten, sich nicht an die gerade gestellten Herausforderungen des Spiels zu halten, ist nicht untypisch besonders für explorative Spieler*innen, die möglichst alles erkunden und ausprobieren und nicht maximal effizient die implementierten Ziele abarbeiten wollen (vgl. Kato/Bauer 2016a: 326). Letztendlich folgt er dem Hinweis – nicht ohne die Formulierung auf spöttische Weise zu wiederholen (Z MAR1_05) und beginnt dann – als letzter der vier Spieler,⁴⁰ Trico anzusprechen (Z MAR1_06). Gerade weil es bei Martin sehr lange dauert, bis er in Interaktion mit Trico tritt (mehr als 10 Minuten nach Spielbeginn), wird umso deutlicher, dass dieses direkte Ansprechen ein unmittelbares Resultat des ersten Schlüsselmoments ist, bei dem Trico vom Speer befreit werden soll. Es ist bemerkenswert, wie die Vermeidungstaktik des Let's Players sich auch in der Formulierung »ganz ruhig« widerspiegelt (s. auch o. bei Domtendo):⁴¹ Obwohl es an Trico adressiert ist, bleibt sie sehr indirekt (im Gegensatz zu Fragen, Anrede mit Namen oder in Du-Form, s.o.). Es wird auch für die weiteren 10 Minuten Mar-

40 Dies auch im Vergleich zu den englischsprachigen Let's Plays.

41 Bezeichnenderweise wird auch in Hunekes Beispielen leise gesprochen.

tins einzige Adressierungsäußerung bleiben, bis Trico offensichtlich freundlich gestimmt ist.

4.2 Thematisierung der Lebensechtheit und Eigenwilligkeit des Tieres

Die Darstellung des virtuellen Tiers ist in Aussehen und Verhalten in einem solchen Maße authentisch, dass sie thematisiert werden müssen. Insbesondere aufgrund seiner unerwartet authentischen (bzw. ursprünglichen) Darstellung in der (nicht-ursprünglichen) Digitalität scheint zudem die Akzeptanz, das digitale Tier als »Mit-subjekt« wahrzunehmen, unvermeidbar. Es ist ein Deutungsmuster, das sich mit Wiedenmann als *primäre Sozialintention* und mit Bühler als *Du-Evidenz* (s.u., Kap. 4.3) bezeichnen lässt,⁴² diesmal freilich aufgrund der Umsetzung in einem digitalen Spiel unter umgekehrten Voraussetzungen.

Die Herausstellung der authentischen Darstellungsweise wird in den Let's Plays explizit thematisiert:

»Das ist so gut gemacht, das Vieh! Ich hab ich hab schon lange kein, oder eigentlich noch nie glaub ich so sowas gesehen, ehrlich, das sieht so gut aus alles!« (Bruugar 2016a: 00:19:47.)

»Den haben sie richtig gut hinbekommen, ist wie gesagt ein Fabelwesen« (Chrizz-Play 2016: 00:13:40.)

Authentizität der Darstellung, die in Bezug zu Tieren gleichermaßen Aussehen wie Verhalten betrifft, ist offensichtlich ein überaus wichtiger Faktor, der es ermöglicht, das digitale Tier als Interaktionspartner ernst zu nehmen.⁴³ Es ist eine erlebbar gemachte Form von simulierter Realität, die gerade deshalb umso mehr erstaunt.

Gleichwertige Partnerschaft zwischen Tier und Mensch beinhaltet aber nicht nur die lebensechte Simulation, sondern auch einen gewissen Faktor an Unab-

42 »Über primäre Sozialintentionen erfassen wir ein Tier auf eine sozial unmittelbare Weise, als ein ›Du‹ in einer Face-to-face-Situation. In dieser ›ursprünglichen‹ Begegnung erscheint ein Tier als ein individuelles und interaktionsfähiges Mitsubjekt, das eigene Interessen oder Wünsche, einen eigenen Willen usw. besitzt« (Wiedenmann 2009: 82). Vgl. in diesem Zusammenhang auch Berger (1980), s.o. Kap. 2.

43 In den englischsprachigen Let's Plays von Pewdiepie (2016), ChristopherOdd (2016) und TetraNinja (2016), die alle Haustierbesitzer sind, kommen sogar Vergleiche zum eigenen Hund vor, um so auf indirekte Weise auf tierisches Verhalten zu verweisen (vgl. Kato 2019: 77). Wider Erwarten finden sich aber explizite Momente des klassischen Lesens und Deutens von tierischem Verhalten (Darwin 1872/1989: 61, 112-113) nur selten und wird einzig von ChristopherOdd in größeren Ausmaßen praktiziert (z.B. »See all the ears go down like that? That's defensive posture big time«, ChristopherOdd 2016: 00:08:38).

hängigkeit des Tiers gegenüber dem Menschen (Stichwort Domestizierung, s.o. Kap. 2.2). In *THE LAST GUARDIAN* wird dies auf offensichtliche Weise über die kontrapunktischen Verkörperungen des riesenhaften, angeblich menschenfressenden Trico im Verhältnis zum namenlosen, kleinen Jungen – dem*der Spieler*in – angelegt. Diese Opposition wird zu Beginn noch akzentuiert, indem Trico nicht – wie in den Trailern zu sehen – bereits als Gefährte dem Jungen freundlich gesinnt, sondern gefährlich ist. Und auch später, wenn sein Vertrauen durch die empathischen Handlungen (s.o. Kap. 3.1) schrittweise gewonnen wird, bleibt er auf gewisse Weise stets unberechenbar, wie auch die *Let's Player* zwischendurch betonen:

»Es könnte mich jetzt fressen. Aber Trico hat es nicht getan.« (Domtendo 2016: 00:11:47)

»Aber die Augen sind schon bissl creepy.« (ChrizzPlay 2016: 00:21:08)

»Gott das ist ein bisschen unheimlich, als würde er jeden Moment nach mir schnappen. Aber, wir vertrauen ihm ja, oder?« (Bruugar 2016b: 00:05:40)

Zusätzlich zu dieser visuell und inhaltlich sehr deutlich hervorgehobenen ungleichen Gegenüberstellung zwischen Mensch und Tier wird der Eindruck von Unabhängigkeit durch Tricos Verhalten erweckt: Das virtuelle Tier ist nach dem neusten Stand der Technik als künstliche Intelligenz programmiert und soll sich nach den Entwicklern auch eigenständig verhalten, trotz der sich im Spielverlauf dazukommenden Möglichkeiten, mit Trico zu interagieren wie z.B. ihn mittels Tasteneingabe herbeizurufen. Im Spiel äußert sich dies insofern als Trico etwa eigenständig beschließt, ein Nickerchen zu nehmen oder auch nicht sofort auf die Rufe reagiert, wie dies auch *Let's Player* Bruugar feststellen muss [Bruugar 2016a, Transkript beginnt bei 00:17:14]:

Junge ruft, Trico (ausser Sichtweite) kommt nicht
 BRU1_01 B: der kleIne ist echt ganz schön STÖRrisch;
 Junge ruft nochmals
 BRU1_02 iCO:-
 BRU1_03 <<gepresst> mach MAL;>
 Junge läuft zurück zu Trico, ruft nochmals
 BRU1_04 du `HÖRST ja gAr nicht auf `mich.

Diese Unberechenbarkeit ist es nach Wiedenmann auch, welche die Du-Evidenz und somit die Akzeptanz des Tiers als Interaktionspartner begünstigt:⁴⁴ Gerade dieses »riskante[] Unruhemoment«, das damit in die Tier-Mensch-Interaktion hineinkommt, verleiht dem tierischen Gegenüber »Züge einer personalen Einzigartig-

44 Wiedenmann bezieht sich hier auf Geier, Bühler und Scheler (vgl. Wiedenmann 2009: 82-83).

keit« (Wiedenmann 2009: 83) und somit eine Aufwertung, insbesondere wenn man, wie Bühler es tut, das Tier mit einer gleichförmig, ohne »Funktionslust« agierenden Maschine bzw. Roboter vergleicht (Bühler 1960: 58). Im Zusammenhang mit einem Tier in einem digitalen Spiel ist dieser Vergleich bzw. diese gelingende Simulierung von »Funktionslust« natürlich umso frappierender.

Von den verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten, die im gesamten Spielverlauf freigeschaltet werden, ist das Herbeirufen die erste und kann dann per Steuerungstaste erfolgen (wodurch der Junge ruft), sobald das Vertrauen von Trico gewonnen ist. Ausnahmslos alle Spieler machen, zum Teil auch sehr exzessiv, davon Gebrauch. Narrativ offenbart sich hier eine Widersprüchlichkeit, wenn nämlich Trico frei sein und gleichzeitig doch als Gefährte mit dem*der Spieler*in zusammen den weiteren Spielverlauf bestreiten soll. Auch für gewisse Let's Player wie Chrizz ist dies erklärungsbedürftig: »Er verfolgt (sic!) uns, wenn wir ihn rufen, und er vertraut uns«. ⁴⁵ Das Spiel markiert diese Passage als kontemplativen Schlüsselmoment, indem es zu einer richtigen Vorstellung zwischen Jungen und Trico kommt. ⁴⁶ Jedoch verpassen die vier deutschen Let's Player ausnahmslos alle diesen emotional aufgeladenen Moment, ⁴⁷ weil sie bereits unterwegs sind, um mit Trico die Gegend zu erkunden. Dennoch lassen etwa Domtendo oder Chrizz indirekt erkennen, dass sie mit Trico bereits ein Wir-Gefühl verbindet: »Komm mit, schauen *wir uns gemeinsam* den Gang an« (Domtendo 2016, 00:24:45), »Und damit beginnt *unser* Abenteuer, *wir* müssen aus den Ruinen entkommen« (Chrizz-Play 2016, 00:16:57).

4.3 Sprechen mit Trico – Spielobjekt, Haustier und/oder Partner?

Ausnahmslos alle Let's Player beginnen früher oder später, mit Trico zu sprechen (s.o. Kap. 4.1) und bei allen lässt sich im Verlauf des Spiels eine Zunahme der sprachlichen Involvierung mit dem Tier beobachten. In gewissen Situationen laden die sequentiell aufeinander abgestimmten Reaktionen von Trico und dem Jungen (Z DOM3_03 und 04) die Spieler*innen zudem regelrecht ein, Gespräche zu füh-

45 Pewdiepie hingegen hinterfragt die Sache kritisch (»Why would I call him? Oh, he follows.«), was zeigt, dass Trico bereits als eigenständiges Tier wahrgenommen wird.

46 Trico beugt sich zu dem Jungen herunter und lässt sich streicheln. Dieser stellt sich vor: »So that's what you look like. Pleased to meet you, Trico!«.

47 Bei den englischsprachigen Let's Plays erleben Jacksepticeye (2016) und ChristopherOdd (2016) diesen Moment. Pewdiepie (2016), der zu dem Zeitpunkt auf Trico sitzt, entgeht dieser Moment, weil er seinerseits die Verbundenheit mit dem Tier regelrecht zelebriert, indem er sich weigert, ihn loszulassen. Vgl. die Analyse der Passage in Kato (2019: 79).

ren,⁴⁸ die aufgrund ihrer geordnet-sequentiellen Konversationsstruktur beinahe echt wirken [vgl. Domtendo 2016, Transkript beginnt bei 00:14:16]:

Trico frisst das erste Fass
 DOM3_01 D: er hats ja DOCH ge`gessen.
 DOM3_02 <<p> also ist das NAHrung?>
 DOM3_03 J: yakuniSO:to [Untertitel: Willst du noch mehr?]
 DOM3_04 T: knurrt
 DOM3_05 D: heisst das ja?=
 DOM3_06 =oder `NEIN;
 DOM3_07 ich mein ich HAB noch mehr,
 DOM3_08 wenn du WILLST dann-
 DOM3_09 sag beSCHEID.

In diesem Fall handelt es sich um einen komplexen Fall, da drei Parteien beteiligt sind: Der Junge (»willst du noch mehr?«), Trico (der knurrt) und Domtendo, der auf die Frage des Jungen und gleichzeitig an dessen Stelle nochmals nachfragt (»heißt das ja, oder nein?«, Z DOM3_05-06).

Nicht nur solche *summons-answer*-Konstellationen (Schegloff 1968) sind Auslöser für Interaktionssequenzen, sondern offensichtlich auch face-to-face-Positionierungen mit Trico – was auch ganz im Sinne Bergers sein dürfte, dass nämlich in digitalen Spielen das gegenseitige Ansehen tatsächlich als Initiation von beziehungsvertiefender Interaktion dient (s.o., Kap. 2). Im Falle von Domtendo interpretiert der Spieler, der sich gerade Angesicht zu Angesicht mit Trico befindet, dessen Brüllen und Blickführung offensichtlich als Aufforderung bzw. Bestätigung, etwas Bestimmtes tun zu müssen [Domtendo 2016, Transkript beginnt bei 00:14:36].⁴⁹

Spieleransicht face-to-face mit Trico, dieser
 schaut zum Loch in der Wand
 DOM4_01 T: brüllt
 DOM4_02 D: JAjajajaja ich weiss ich will ja da h0ch;
 DOM4_03 musst mich NUR?

48 Verhaltenszüge der Tiere als Gesprächsbeitrag zu interpretieren findet sich auch bei Huneke (2004: 115-124), jedoch unter dem Stichwort der *fiktiven Dialogizität*. Dieser Aspekt des Fiktiven ist im Zusammenhang des digitalen Spiels natürlich von einer anderen Dimension als beim Sprechen mit realen Tieren.

49 Tannens Beschreibung des Sprechens mit dem Familienhund lässt sich für Domtendos Fall mit einer kontextbedingten Änderung – »teammate« anstelle von »family member« – übernehmen: »(...) Clara simultaneously uses the growling and barking as a resource for framing Rickie as a family member. She ratifies the dog's vocalizations as conversational contributions by providing an account of their »meaning« (Tannen 2004: 412).

DOM4_04 jaja musst mich nur HOCHlassen.
 DOM4_05 und dann spring ich von deinem KOPF ab-
 DOM4_06 meinst du (.) das GEHT,

Domtendos Frage am Ende dieser Passage ist bemerkenswert (»meinst du, das geht«, Z DOM4_06), da es prinzipiell absurd erscheint, eine solche Frage an ein virtuelles Tier zu stellen (s. auch o. Z DOM2_02). Diese Reaktion zeigt jedoch deutlich auf, dass im Verlauf des Spiels diese Art des respektvollen Umgangs – indem etwa Erlaubnis eingeholt wird – in der Interaktion mit Trico und somit eine gleichberechtigte(re) Wahrnehmung des Gegenübers Einzug hält.

Wie verhält sich nun die Art und Weise, wie mit Trico gesprochen wird, zu den beiden zuvor herausgearbeiteten Polen, die das Tier einerseits als eigenwillig-unabhängigen Gefährten wahrnehmen und es andererseits primär als kontrollierend und nutzbares Spielobjekt sehen? In der folgenden Zusammenstellung finden sich die dazu einschlägigen Äußerungen der vier Let's Player.⁵⁰ Es zeigt sich, dass auch die Art, Trico als Haustier zu behandeln (s.o., Anm. 43), prominent vertreten ist (in runden Klammern sind Äußerungen, die nicht direkt an Trico gerichtet sind, aber klare Aussagen über die Einstellung der Spieler ihm gegenüber machen):

A. TRIO ALS SPIELOBJEKT, PEJORATION

A1 Benutzen

Ja, braver Trico. das ist voll *praktisch*. [B]

(Ich muss aber oftmals *Trico nutzen*, um irgendwohin zu kommen. [B])

A2 Kontrollieren

(Jetzt müsste man ihn nur noch steuern können. [M])

A3 Pejoration (nur wenn über Trico gesprochen wird)

(Wenn es satt ist, fühle ich mich wesentlich wohler neben dem *Vieh*. [M])

(So'n süßes *Vieh* ist das. [B])

B. TRICO ALS HAUSTIER

B1 Anrede

Komm friss es mein Großer. [CP]

Komm mit mein Großer. [CP]

Na komm Kleiner, he, kleiner Großer. [CP]

Ah da ist er ja, der Schnucki [D]

Ok Kumpel, hier hast Du noch eins. [CP]

50 Die Auflistung ist nicht auf Vollständigkeit überprüft.

<p>B2 Pet-directed-speech/Doggerel (Intonation & Lexik)</p> <p>Hast Du fein gemacht, sehr gut! [CP]</p> <p>Komm, friss es, mein Großer. [CP]</p> <p>Lass es dir schmecken, Großer. [CP]</p> <p>Du hast Hunger wat mein Großer, du hast Hunger. [CP]</p> <p>Komm mit, hier gibt's Fressi. [B]</p> <p>Lecker lecker; Fressi Fressi. [B]</p> <p>Ja, sehr gut! braver Trico! [B]</p> <p>Ja, feiner Hund! [B]</p> <p>Hast du gut gemacht, Trico! [B]</p> <p>Ja, bistn guter Junge! Oder bist Du'n Mädchen, was weiß es nicht, aber bist'n Lieber. [B]</p> <p>Na komm, mampf happi. [M]</p> <p>So, happi happi. [M]</p> <p>B3 unnatürliche Selbstbezeichnung</p> <p>Trico, wir kommen gleich wieder, keine Angst, <i>Papa</i> ist gleich wieder da. [CP]</p> <p>B4 Affektive Bezeichnungen</p> <p>Wie putzig. [M]</p> <p>(Sieht aber so niedlich aus das Vieh. [B])</p> <p>(Ich muss dazu sagen, ich find Trico richtig putzig. [CP])</p> <p>B5 Befehle (ohne Anrede)</p> <p>Komm friss! [B]</p> <p>Mach mal! [B]</p>	
C. GEFÄHRTE (GLEICHWERTIGER PARTNER)	
<p>C1a Achtsamkeit: Fragen & Entschuldigung</p> <p>Das tut jetzt weh, mein Kleiner. Tut mir leid, tut mir leid, tut mir leid. [B]</p> <p>Oh, tut mir leid! [D, trifft Trico mit Fass]</p> <p>Kannst Du damit was anfangen, Trico? [D]</p> <p>Was kann ich denn für dich tun? [D]</p> <p>Hej Trico kannst du mir nochmals aushelfen? [D]</p> <p>Willst du mal, Trico, mal probieren? [B]</p> <p>Meinst Du, das geht? [B]</p>	<p>C1b Achtsamkeit: Zuvorkommenheit</p> <p>Bitte schön, Trico [CP]</p> <p>Ich komm gleich wieder, warte auf mich! [D]</p>
<p>C3a Respektvolles Verhalten: Fragen um Erlaubnis</p> <p>Darf ich nochmals auf dich drauf? [CP]</p> <p>Und dann spring ich von deinem Kopf ab, meinst du das geht? [B]</p>	<p>C3b Höflichkeit: Bitten und Dank</p> <p>Stell dich mal bitte hierher [D]</p> <p>Vielen Dank, Trico. [CP]</p> <p>Danke, komm doch mal vorbei. [M]</p>
<p>C4 Explizierung des Freundschaftsaspekts & Togetherness</p> <p>(Und das ist der Beginn einer wunderschönen Freundschaft, muss man einfach so sagen [CP])</p> <p>So Trico, und damit beginnt unser Abenteuer [CP]</p> <p>Wenn wir zusammenarbeiten, kommen wir vielleicht hier raus [D]</p> <p>(Ohne seine Hilfe kommen wir hier nicht raus. [D])</p>	

Um auf Trico als Spielobjekt zu referieren (A), wird auf entsprechende Semantiken der Nutzung und Kontrolle zurückgegriffen (*nutzen, steuern* in A1, A2) und es wird in diesem Zusammenhang beinahe ausschließlich *über* Trico gesprochen und nicht mit ihm. Eine Ausnahme ist Bruugars Äußerung »Ja braver Trico, das ist voll praktisch«, die relativ subtil auf den Aspekt der Nutzbarkeit hindeutet. Gerade wenn Spieler*innen, die emotional sehr involviert sind wie Bruugar, darüber sprechen, ob und wie Trico nutzbar zu machen ist (*Ich muss aber oftmals Trico nutzen, um irgendwohin zu kommen*) scheint dies befremdlich. In solchen Passagen offenbart sich der grundlegende Aspekt von *selektiver Empathie* (vgl. Steen 2020), wenn zu diesem Zeitpunkt offensichtlich die Aufgabe der Let's Player im Vordergrund steht, auf einer Metaebene die Spielweise und -hintergründe zu moderieren.

Unter diese erste Kategorie dürften wohl auch pejorative Bemerkungen fallen (A3). Dass Martin Trico als *Vieh* bezeichnet, unterstreicht nochmals seine grundlegend interaktionsvermeidende Einstellung (s.o., Kap. 4.1). Auch Bruugar bezeichnet Trico als Vieh, wenn auch immer in einem affektiven Zusammenhang (*So'n süßes Vieh ist das*).⁵¹ Diese Widersprüchlichkeit bzw. der Normverstoß – auch in »unmittelbarer Abfolge« – beschreibt Huneke als ein beachtenswertes Merkmal beim alltäglichen (nicht-beleidigenden) Ansprechen von Tieren: »Im nicht tiergerichteten Sprechen wäre solch ein Sprachgebrauch markiert, hier ist dies nicht der Fall« (Huneke 2004: 105).

Trico als Haustier wahrzunehmen (B), zeigt sich auf zwei unterschiedliche Weisen: Einerseits sind es die Kosenamen oder andere Arten der Anrede (*Großter, Kumpel* in B1),⁵² die einschlägig auf ein Haustier deuten. Andererseits zeichnen sich die Äußerungen dieser Haustier-Kategorie durch eine Sprechweise aus, die als *pet-directed-speech* bekannt ist (B2),⁵³ also die von Wortschatz und Prosodie musterhaft geprägte Weise, mit Haustieren – in Untersuchungen primär Hunde –⁵⁴ zu sprechen (*fein gemacht, na komm*). Bruugar vergleicht Trico explizit mit einem Hund und

51 Zusammen mit seinen weiteren Aussagen (*nutzen, s.u. Fressi, braver Hund*) lassen sie jedoch ein Beziehungsgefälle erahnen.

52 Vgl. Wierzbicka (2004) zur spezifisch englischsprachigen, im puritanischen Kontext gewachsenen Bezeichnung »good boy« in der Anrede von Kindern. Wie Bruugars Beispiel beweist, ist das deutsche Pendant zwar nicht bei Kindern, aber bei Tieren durchaus denkbar (*Ja, bistn guter Junge*).

53 Vgl. die Untersuchungen von Ben-Aderet et al. (2017) und Benjamin/Slocombe (2018). Untersucht wurden hier sowohl die Präferenz von Menschen für Sprachstile (bevorzugen unabhängig vom Alter der Tiere *pet-directed-speech*, nur bei Welpen ist die Tonhöhe höher) wie auch die Präferenz von Hunden (Welpen bevorzugen *pet-directed-speech*, bei älteren Hunden gehen die Meinungen auseinander).

54 Man spricht auch von *dog-directed-speech* (Gergely et al. 2017) oder *doggerel* (Hirsh-Pasek/Treiman 1982).

verwendet auch ungeniert die klassischen Wendungen (*Ja, feiner Hund!*).⁵⁵ Da ein prominenter Teil der Handlungen darin besteht, Trico (mit Fässern) zu füttern, ist zudem das semantische Feld um Essen bzw. Fressen groß (*Lass es dir schmecken, du hast Hunger wat*) und tritt mit einer Vielzahl an redupliziert-infantilisier-ten und onomatopoetischen Konstruktionen (*leckerlecker, Fressi, happi happi, mampf*) auf.⁵⁶ Chrizz bedient ein ebenfalls bei der Selbstbezeichnung von Haustierbesitzer*innen typisches, aber besonders hier unnatürlich anmutendes Register, wenn er sich selber als Papa bezeichnet (*Trico, wir kommen gleich wieder, keine Angst, Papa ist gleich wieder da* in B3). Obwohl es Spieler gibt, die bereits in der Phase, in der Trico noch gefährlich ist, mit dieser Art von *pet-directed-speech* aufwarten (insbesondere Bruugar), ist die Mehrheit dieser auf ein Haustier bezogenen Äußerungen erst dann zu finden, wenn Tricos Vertrauen gewonnen ist: Ab diesem Moment scheint er als sozusagen vollwertiges, interaktionsberechtigtes Gegenüber wahrgenommen zu werden.

Von diesem Zeitpunkt an nehmen auch die Äußerungen der dritten Kategorie, in denen Trico als Gefährte oder sogar gleichwertiger Partner ausgewiesen wird, immer mehr zu. Chrizz etwa wechselt von der sehr exzessiv verwendeten Anrede *Großser* zu *Kumpel*. Besonders auffallend sind die Passagen, in denen die Let's Player Trico Fragen stellen (*Kannst Du damit was anfangen, Trico?* in C1a), sich bedanken (*Danke, komm doch mal vorbei* in C2b) oder sich bei ihm entschuldigen (z. B., wenn sie ihn unbeabsichtigt mit einem Fass getroffen haben: *Oh, tut mir leid* in C1a). Diese von Achtsamkeit und Höflichkeit geprägten Sprechhandlungen – die im Vergleich zu den expliziten, ohne Anrede erfolgenden Befehle (B5) viel häufiger vorkommen –⁵⁷ beweisen, dass das virtuelle Tier allmählich den Status eines Interaktionspartners einnimmt, der eine möglichst symmetrische Interaktionsform einfordert. Gleichermaßen in diese Richtung weisen diejenigen Äußerungen (C1b), mit denen die Spieler Trico wissen lassen, was sie gerade tun (*Ich komm gleich wieder, warte auf mich*) oder unmittelbar tun werden,⁵⁸ und ihn auch um Erlaubnis bitten (*Darfich nochmals auf dich drauf?* in C2a). Eleganterweise lässt sich damit die Moderationsfunktion und Information an die Zuschauer*innen – um die nächste Herausforderung zu meistern, muss man z. B. auf Trico hinaufklettern – in das

55 »Ja! Er hat sie gleich gewittert. Das ist ja ein halber Hund würd ich sagen, oder. Oh guck mal, wie der die Pfoten hebt. Da! Leckerlecker« (Bruugar 2016a: 00:18:00) und später: »Aber für das, dass es ein Hund ist, hört er nicht gut« (ebd: 00:20:00).

56 Vgl. auch Bergmann 1988: 308. Hier zeigt sich, was Bergmann an den menschlichen kommunikativen Mustern in Bezug auf Tiere bemerkt, dass sie nämlich »sehr beschränkt« sind und »in hohem Maße repetitiv angewandt werden« (ebd.)

57 Bei Huneke's Untersuchung wird deutlich, dass bei realem tiergerichteten Sprechen das Kommandoregister viel häufiger gezogen wird (vgl. Huneke 2004: 66-90).

58 Gehäuft kommt dies an einem Punkt vor, wenn die Spieler Trico kurze Zeit verlassen müssen, um in eine Öffnung in der Wand zu kriechen.

interaktive Zusammenspiel mit dem virtuellen Tier einbinden. Gleichzeitig wird der Nutzbarkeitsaspekt sehr stark zurückgenommen und Trico, der sich tatsächlich wehren könnte, als ein gleichwertiges Gegenüber behandelt. In diesen besonders verdichteten Äußerungsmomenten kommt die Involvierung der Let's Player und gleichzeitig Tricos Etablierung als Interaktionspartner sicherlich am eindrücklichsten zum Ausdruck.

In der letzten Spielphase kommt es dann zu einer regelrechten Massierung von Aussagen, die den Freundschafts- und Bindungsaspekt unterstreichen (C3). Einige Let's Player drücken mit Konstruktionen in der 3. Person Plural (*wir, unser*), mittels konjunktionalen Explizierungen (*Du und ich*) und spezifischer Partikelverben (*zusammenarbeiten*) aus, dass man aufeinander angewiesen ist und dass man von nun an gemeinsam – im intensivsten Fall sogar als Freunde (*und das ist der Beginn einer wunderschönen Freundschaft*) – die weiteren Spielhandlungen bestreiten wird.⁵⁹

5. Fazit: Die Janusköpfigkeit des Umgangs mit digitalen Tieren

Mit digitalen Tieren umzugehen ist eine ambivalente Angelegenheit. Dies hat nicht nur die grundlegende Frage nach den Repräsentations- und Funktionsarten gezeigt, in denen die Handlungsmöglichkeiten mit einem tierischen Gegenüber in der Regel auf seine Nutzbarmachung – als atmosphärische Dekoration oder handlungsintensivierender Aspekt (Stichwort Zähmung) – reduziert bleiben. Auch die Kategorie des *Gefährten* stellte sich in der Diskussion als unerwartet prekär heraus: Tierische Gefährten werden in digitalen Spielen immer häufiger eingesetzt, nicht nur, weil es die technischen Umstände erlauben, sondern auch, da damit die Erlebbarkeit der Spielwelt gesteigert werden kann. Sie implizieren als grundlegende Charakteristik eine emotionale Involvierung. Dies wird in manchen Spielen durch Zähmung des Tiers bewerkstelligt, um sich dann im Spielverlauf jedoch als grundsätzlich verschleiernde, euphemisierende Form von Nutzbarmachung zu entpuppen – das Tier wird zum gehorsamen Haustierwerkzeug abgerichtet.

Auch in *THE LAST GUARDIAN*, das als Spielinhalt die Thematik der Beziehung und Etablierung einer Partnerschaft zwischen menschlichen Spieler*innen und digitalem Tier ganz in den Mittelpunkt stellt, und dazu sehr gezielt involvierende Schlüsselmomente, die an die Hilfsbereitschaft und Empathie der Spieler*innen

59 Vollständigkeitshalber sollen hier auch die Äußerungen aus englischsprachigen Let's Plays erwähnt werden: Trico, how do we get out of here?//We did it, we got out!//Just me and him, having fun together [Jacksepticeye]; I'm not gonna let go. We're gonna go (vgl. Anmerkung 47)//We are friends for live now! [Pewdiepie]; You're kind to start to see our our relationship with him building//We are here together, pal, you and me! [ChristopherOdd].

appellieren, bereithält, um die Möglichkeiten einer emotionalen Bindung wortwörtlich durchspielbar zu machen, lässt sich keine eindeutige Tendenz zu einem gleichberechtigten Umgang der Spieler*innen mit dem Tier feststellen.

Sicher ist, dass nach den ersten 30 Spielminuten von *THE LAST GUARDIAN* ausnahmslos alle vier Spieler, deren Let's Plays analysiert wurden, eine emotionale Beziehung zum virtuellen Tier aufgebaut haben. Was aber auch deutlich zum Ausdruck kommt, ist nicht nur die unterschiedliche Intensität dieser emotionalen Beziehung, sondern auch die damit verbundene grundlegende Einstellung der jeweiligen Spieler bereits zu Beginn des Spiels und zu Tieren im Allgemeinen: Chrizz oder Domtendo etwa stellen sich gleich zu Beginn als begeisterungsfähige Anhänger vor. Ganz im Gegenteil dazu agiert Martin zunächst als verhaltener Spieler, dessen teilweise deutlich artikuliert Vermeidungstaktik, mit Trico in Interaktion zu treten, in seiner eher vorsichtig-verhaltenen Freude an dem Tier im späteren Verlauf des Spiels spiegelt.

Aufgrund der Moderations- und Kommentieraufgaben, die als Let's Player erfüllt werden müssen, bietet das sprachliche Material eine Fülle von Hinweisen, die unter Zuhilfenahme ethnomethodologisch-konversationsanalytisch und multimodal-interaktionsanalytisch informierter Methoden aufschlussreiche Befunde ermöglichen. Was besonders deutlich wurde, ist der außerordentlich wichtige Aspekt der technischen Umsetzung bei der Repräsentation von digitalen Tieren: Lebensechtheit bzw. Authentizität in Darstellung und in Verhalten gleichermaßen sind der Katalysator für die Akzeptanz des Gegenübers als gleichwertiger Interaktionspartner. Trico, an sich ein erfundenes Fabelwesen, ist in seiner Darstellung akribisch umgesetzt und sein Verhalten repräsentiert bezüglich KI-Programmierung den neuesten Stand der Technik. Letzteres ist umso wichtiger, als er nicht immer auf Knopfdruck gehorchen, sondern Unabhängigkeit und somit von den Spieler*innen unbeeinflussbare Handlungsmächtigkeit bewahren soll. Dass er dies als digitales Tier tut, ist nicht nur bemerkenswert, sondern erhöht, wie die Analysen zeigen, offensichtlich das Erleben von Trico als eigenwilligem, emanzipiertem und gerade deshalb als gleichwertig akzeptierbarem Spielpartner. Damit lässt sich auch im Rückgriff auf die Durchsicht und Diskussion der bereits bestehenden Typologien feststellen, dass *Authentizität in der Darstellung* eine bislang fehlende Kategorie bedeutet, die zukünftig mitberücksichtigt werden sollte.

In der Analyse des Spiels *THE LAST GUARDIAN*, in dem das Vertrauen des Tiers durch verschiedene empathische Handlungen gewonnen wird, entsteht aufgrund der disparaten Vielfalt in den Äußerungen der Let's Player ein äußerst ambivalenter Eindruck, beginnend damit, dass es sich im Genre des Let's Plays immer (noch) um eine hochgradig inszenierte Darbietung handelt (Marx/Schmidt 2019), in der Empathie sogar »ein instrumentelles oder manipulatives Mittel sein [kann], um in Hinblick auf das tierliche Andere ein bestimmtes Handlungsziel zu erreichen« (Steen 2020: 277): Das Vorführen einer emotionalen Bindung an ein virtuel-

les Tier als werbewirksame Attraktion. Obwohl diese Inszeniertheit nicht von der Hand zu weisen ist, sprechen doch einige Punkte aus den Analysen für eine genuin erlebte emotionale Bindung zwischen den menschlichen Spielern und dem virtuellen Tier: Zuerst natürlich der nach ungefähr 30 Spielminuten eintretende Kulminationspunkt mit zahlreichen Freundschaftsbezeugungen, die nachvollziehbar machen, dass eine Etablierung der Beziehung zu Trico, in der Partnerschaft und gleichwertig-symmetrische Interaktion hochgehalten wird, stattfindet. Dann das zahlreich beobachtbare Sprechen *mit* Trico, das Anerkennen des digitalen Gegenübers »überhaupt als ein ›Du«, mit dem man irgendwie kommunizieren kann« (Wiedenmann 2009: 82). Ebenso die verschiedenen Aussagen, die von – in diesem virtuellen Kontext absurd anmutender – Höflichkeit und Achtsamkeit gegenüber dem Tier zeugen, und die Indizien dafür sind, dass im Spielverlauf eine respektvolle Haltung tatsächlich angeeignet wird.

Die Vielzahl der sprachlichen Ausdrücke, die eindeutig der *pet-directed-speech* entstammen, scheinen diese emanzipierte Haltung dennoch ein Stück weit zu nivellieren: Die grundlegende Idee des Spiels, aus Trico kein Haustier zu machen, bleibt eine Illusion. Ein letztes Beispiel soll dies verdeutlichen: Bruugar, der relativ rasch beginnt, Trico direkt anzusprechen, fällt mit zahlreichen, sehr stark *pet-directed-speech*-orientierten Äußerungen auf (s. Zusammenstellung o., B2). Als Trico in der Kommentarfunktion des Let's Plays mit einem Tamagotchi verglichen wird,⁶⁰ dementiert das Bruugar jedoch vehement [Bruugar 2016b, Transkript beginnt bei 00:13:48]:

```
BRU2_01 B: ich find den vergleich mit tamagotchi übrigens
           nicht
           `ganz FAI:R leute-
BRU2_02   aso (-)es ist kEIn tamaG0tchi.=
BRU2_03   =der kann viel_viel MEHR;
BRU2_04   TRico.
BRU2_05   <<all> ausserdem ist es ja_n richtiges SPIEL und
           die
           beiden haben sone richtige schöne synerGIE und es
           entwickelt sich ne FREUNDSchaft beziehungsweise-
BRU2_06   °h so eine richtige beZIEHUNG zwischen dem
           jÜngen und seinem sch0:sstier==
BRU2_07   =beziehungsweise seinem FREUND einfach.>
BRU2_08   also ich find das ECHT schön gemacht bisher-
```

60 Bruugar bezieht sich auf den Kommentar, den User Grimlog auf seiner Let's Play-YouTube-Seite hinterlässt: »Mal schauen, was das wird. *Bisher ist's ein virtuelles Haustier zum Streicheln und Füttern. Fand damals schon Tamagochi seltsam*, ist das hier auch so nur mit brauchbarer Grafik? Weiß ja nicht... abwarten.« (Bruugar 2016a, Hervorhebung HK).

BRU2_09 <<all> gebt den beiden ein bisschen ZEIT und ihr werdet dann vielleicht auch noch sEhen dass es MEHR ist als ein einfach nur doofes> vIEh, das man-
BRU2_10 das man TÄTscheln und verhÄtscheln muss;

Trico sei kein »doofes Vieh« (Z BRU2_09), das als – in Anlehnung an Tamagotchi pflegebedürftiges – Haustier »verhättschelt« werden müsse (BRU2_10) und es gehe in dem – ebenfalls in Anlehnung an Tamagotchi als simples Spielzeug – »richtigen Spiel« (Z BRU2_05) um den Beziehungsaspekt und die Entwicklung einer Freundschaft zwischen Junge und Tier (Z BRU2_06). Die Überzeugung des Let's Players sei hier nicht angezweifelt, jedoch zeigt sich in der Wahl der Begriffe, welche die Beziehung beschreiben und der sogleich nachgeschobenen Präzisierung, die aufgrund des Hedging den Eindruck einer Verbesserung macht, die Janusköpfigkeit im Umgang mit digitalen Tieren: »Es entwickelt sich eine Freundschaft, also so eine richtige Beziehung zwischen Jungen und *seinem Schoßtier*, beziehungsweise seinem Freund *einfach*«. Die Konnotationen des – nicht-lexikalisierten – Ausdrucks *Schoßtier* stehen völlig konträr zu dem offensichtlichen Wunschtraum nach einer emanzipierten Tier-Mensch-Beziehung, auch in digitalen Spielen. Immerhin, so lässt sich rettend argumentieren, offenbart der Ausdruck, der sich nach Tricos Aussehen gemessen nicht auf seine Größe beziehen kann, einen stark emotionalen Aspekt.

Die Analysen der durch die Let's Player sprachlich nachvollziehbar gemachten Beziehungsentwicklung zum digitalen Tier lassen erkennen, dass diese Janusköpfigkeit zu einem großen Teil durch das bereits eingeschliffene Sprachmaterial beinahe unvermeidbar wird: Emotionales Sprechen mit Tieren äußert sich primär durch Merkmale der *pet-directed-speech*, sogar bei Spielern, die einen emanzipierten Umgang zu pflegen gewillt sind, wie im Fall von Domtendo oder Chrizz. Es stellt sich damit grundlegend die Frage, ob ein emanzipierter Umgang mit Tieren überhaupt möglich ist, wenn sich das emotionale Sprachverhalten offensichtlich bereits durch eine stark eingeschliffene, ungleichwertig wirkende Routinehaftigkeit auszeichnet. Dies ist eine Thematik, die auch in den zukünftigen Diskussionen um Tier-Mensch-Beziehungen in einem stärkeren Maße mitberücksichtigt werden muss.

In diesem Beitrag unberücksichtigt, aber für zukünftige Analysen ebenfalls hinzuzuziehen ist der kulturelle Kontext des Spiels mit seinen ganz eigenen Prämissen: THE LAST GUARDIAN ist ein japanisches Spiel, das bereits in seinem Originaltitel (人喰大鷲: Toriko, der menschenfressende Riesenadler) exklusiv auf das tierische Gegenüber und seine Gefährlichkeit verweist, gleichzeitig aber durch die Namengebung (*tori* jap. »Vogel«, *ko* jap. »Kind«) bereits in sich ambivalente Züge aufweist. In Analogie zu der Erfolgsmaschinerie POKÉMON (Nintendo, seit 1996) bzw. zu dem Protagonisten Pikachu stellt sich die Frage, inwieweit vielleicht die – west-

liche (?) – Suche nach Eindeutigkeit und Verneinung einer möglichen Vereinigung von widersprüchlichen Kategorien – »property, possession, and tool, but also something much more in the story: free agent, loyal pet, personal friend« (Allison 2006: 228) – auch in Bezug auf tierische Gefährten eingehend beleuchtet werden sollte.

Literatur

- Aarsand, Pål André/Aronsson, Karin (2009): »Response cries and other gaming moves—Building intersubjectivity in gaming«, in: *Journal of Pragmatics* 41, S. 1557-1575.
- Abend, Pablo/Hawranke, Thomas (2016): »Deep Hanging Out mit dem vermeintlich Wilden. Tier-Mensch-Beziehungen im Computerspiel«, in: *Tierstudien* 9, S. 135-44.
- Ackermann, Judith (Hg.) (2017): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*, Wiesbaden: Springer.
- Allison, Anne (2006): *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkley: University of California Press.
- Beil, Benjamin (2012): »Genrekonzepte des Computerspiels«, in: *Gamescoop* (Hg.), *Theorien des Computerspiels*, Hamburg: Junius, S. 75-103.
- Ben-Aderet, Tobey et al. (2017): »Dog-directed speech: why do we use it and do dogs pay attention to it?«, in: *Proc. R. Soc. B*. <http://dx.doi.org/10.1098/rspb.2016.2429>.
- Benjamin, Alex/Slocombe, Katie (2018): »»Who's a good boy?!« Dogs prefer naturalistic dog-directed speech«, in: *Animal Cognition* 21, S. 353-364.
- Berger, John (1980): *About Looking*. New York: Pantheon Books.
- Bergmann, Jörg (1988): »Haustiere als kommunikative Ressource«, in: *Kultur und Alltag. Sonderband 6 der Zeitschrift »Soziale Welt«*, S. 229-312.
- Chittaro, Luca/Sioni, Riccardo (2012): »Killing Non-Human Animals in Video Games: A Study on User Experience and Desensitization to Violence Aspects«, in: *PsychNology Journal* 10 (3), S. 215-243.
- Bruugar (2016a): »THE LAST GUARDIAN #01 – Trico (Let's Play Gameplay Deutsch PS4 Pro)«. <https://www.youtube.com/watch?v=zOHRIhvTYqo> vom 05.12.2016.
- (2016b): »THE LAST GUARDIAN #02 – Eine große Kraft (Let's Play Gameplay Deutsch PS4 Pro)«. <https://www.youtube.com/watch?v=9Mjmo0NkQ44> vom 05.12.2016.
- ChristopherOdd (2016): »The Last Guardian Gameplay Part 1 – TRICO! – Lets Play Walkthrough«. <https://www.youtube.com/watch?v=XH4f-GRRhUA> vom 05.12.2016.

- ChrizzPlay (2016): »THE LAST GUARDIAN #001 Vertrauen gewinnen [Deutsch | German] Let's Play The Last Guardian«. <https://www.youtube.com/watch?v=Eh6z-nQBmBA> vom 05.12.2016.
- Darwin, Charles (1872/1898): *The Expression of the Emotions in Man and Animals*. New York: Oxford University Press.
- Die Bundesregierung (2017): »Computerspiele sind Kulturgut«. <https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/computerspiele-sind-kulturgut-219372> vom 22.08.2017.
- Domtendo (2016): »THE LAST GUARDIAN Part 1: Unser fabelhafter Freund Trico«, <https://www.youtube.com/watch?v=6rwBwqpA5aU> vom 07.12.2016.
- Fothergill, B. Tyr/Flick, Catherine (2016): »The ethics of human-chicken relationships in video games: the origins of the digital chicken«, in: *ACM SIGCAS Computers and Society* 45 (3), S. 100-108.
- Gergely, Anna et al. (2017): »Differential effects of speech situations on mothers' and fathers' infant-directed and dog-directed speech: An acoustic analysis«, in: *Scientific Reports* 7. <http://dx.doi.org/10.1038/s41598-017-13883-2>.
- Haraway, Donna (2003): *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press.
- Hirsh-Pasek, Kathy/Treiman, Rebecca (1982): »Doggerel. Motherese in a new context«, in: *Journal of Child Language* 9, S. 229-237.
- Hobin, Nicholas (2019): »Animal Eyes. Meeting the Look of the Video Game Animal«, in: *Public* 30 (June), S. 72-77.
- Huneke, Hans-Werner (2004): *Sprechen zu Tieren. Formen und Funktionen tiergerichteten Sprechens*. München: IUDICIUM.
- Jacksepticeye (2016): »I'VE WAITED SO LONG FOR THIS!!! | The Last Guardian – Part 1«, <https://www.youtube.com/watch?v=2euZWNuZRTk> vom 05.12.2016.
- Jański, Krzysztof (2016): »Towards a Categorisation of Animals in Video Games«, in: *Homo Ludens*, 1 (9), S. 87-101.
- Huizinga, Johan (1987): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt.
- Kato, Hiloko (2019): »Where do you go, Trico?: Talking to Animal Companions in the Video Game The Last Guardian«, in: *Proceedings of the 2nd International Workshop on Vocal Interactivity in-and-between Humans, Animals and Robots (VIHAR)*, S. 75-81.
- Kato, Hiloko/Bauer, René (2016a): »Hänsel und Gretel. Konstruktion und Rezeption von Orientierungshinweisen im Spielraum«, in: Martin Hennig/Hans Kraß (Hg.), *Spielzeichen. Theorien, Analysen, Kontexte des zeitgenössischen Computerspiels*. Boizenburg: Werner Hülsbusch Verlag, S. 308-330.
- (2016b): »The Player as Puppet? Visualised Decisions as a Challenge for Computer Games«, in: Mela Kocher/René Bauer/Beat Suter (Hg.), *Game Mechanics – Rules for the Magic Circle*, Bielefeld: transcript, S. 217-241.

- Keating, Elisabeth/Sunagawa, Chiho (2010): »Participation cues: Coordination activity and collaboration in complex online gaming worlds«, in: *Language in Society* 39, S. 331-356.
- Laurer, Eric/Reeves, Stuart (2014): »Cameras in video games: Comparing play in Counter-Strike and the Doctor Who Adventures«, in: Mathias Broth/Eric Laurier/Lorenza Mondada (Hg.), *Studies of video practices: Video at work*. New York: Routledge.
- Martinspielt (2016): »The Last Guardian Gameplay German #1 – Let’s Play The Last Guardian Deutsch«, <https://www.youtube.com/watch?v=GFOOKIMb9wE> vom 07.12.2016.
- Marx, Konstanze/Schmidt, Axel (2019): »Making Let’s Plays Watchable: Praktiken des stellvertretenden Erlebbar-Machens von Interaktivität in vorgeführten Videospiele«, in: Konstanze Marx/Axel Schmidt (Hg.), *Interaktion und Medien. Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter, S. 319-351.
- Mondada, Lorenza (2013): »Coordinating mobile action in real time: The timely organisation of directives in video games«, in: Pentti Haddington, Lorenza Mondada, Maurice Nevile (Hg.), *Interaction and Mobility. Language and the Body in Motion*. Berlin: De Gruyter.
- (2016): *Conventions for multimodal transcription, Version 3.0*, https://franzoesistik.philhist.unibas.ch/fileadmin/user_upload/franzoesistik/mondada_multimodal_conventions.pdf vom 06.07.2016.
- Muhle, Florian (2018): »Sozialität von und mit Robotern? Drei soziologische Antworten und eine kommunikationstheoretische Alternative«, in: *Zeitschrift für Soziologie*, 47 (3), S. 147-163.
- Ouellette, Marc/Conway, Steven (2019): »A Feel for the Game: AI, Computer Games and Perceiving Perception«, in: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 10 (1), S. 9-25.
- Park, Gene (2019): »Once ›a new art form,‹ Let’s Play videos are facing a glut«, in: *The Washington Post*, 3. Mai 2019. <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/05/03/once-new-art-form-lets-play-videos-are-facing-glut/vom-03.05.2019>.
- Petrus, Klaus (2013): »Die Verdinglichung der Tiere«, in: Chimaira – Arbeitskreis für Human (Hg.), *Tiere Bilder Ökonomien. Aktuelle Forschungsfragen der Human-Animal Studies*, Bielefeld: transcript, S. 43-62.
- Reeves, Stuart/Greiffenhagen, Christian/Laurier, Eric (2016): »Video gaming as practical accomplishment: ethnomethodology, conversation analysis, and play«, in: *Topics in Cognitive Science* 9 (2), S. 308-342. <https://doi.org/10.1111/tops.12234>
- PewDiePie (2016): »THE LONG WAIT IS FINALLY OVER! – The Last Guardian – Part 1«, <https://www.youtube.com/watch?v=owuBbymxkMI> vom 05.12.2016.

- Sarazar (2016): »FAR CRY: PRIMAL #004 – Der weiße Wolf & die Eule | Let's Play Far Cry: Primal«, <https://www.youtube.com/watch?v=Pfv9hBHQKns> vom 26.02.2016.
- Schечner, Richard (2013): *Performance studies. An Introduction*. London: Routledge.
- Schegloff, Emanuel A. (1968): »Sequencing in Conversational Openings«, in: *American Anthropologist* 70 (6), S. 1075-1095.
- Selting, Margret et al. (2009): »Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem 2 (GAT 2)«, in: *Gesprächsforschung – Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion*, S. 353-402.
- Sjöblom, Björn (2011): *Gaming interaction: Conversations and competencies in internet cafés*. PhD thesis. Linköping University Electronic Press.
- Steen, Pamela (2020): »Selektive Empathie mit Tieren«, in: Katharina Jacob/Klaus-Peter Konerding/Wolf-Andreas Liebert (Hg.), *Sprache und Empathie. Beiträge zur Grundlegung eines linguistischen Forschungsprogramms*, Berlin: de Gruyter, S. 249-284.
- Stuart, Keith (2016): »The Last Guardian creator: »I can't face playing my own game««. *The Guardian*, 28. Juni 2016. <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/28/the-last-guardian-fumito-ueda-interview> vom 28.06.2016.
- Tannen, Deborah (2004): »Talking the Dog: Framing Pets as Interactional Resources in Family Discourse«, in: *Research on Language and Social Interaction* 37 (4), S. 339-420.
- Tekin, Burak S./Reeves, Stuart (2017): »Ways of spectating: Unravelling spectator participation in Kinect play«, in: *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, S. 1558-1570.
- TetraNinja (2016): »The Last Guardian Walkthrough Part 1 – Trico (PS4 Pro Let's Play Commentary)«, <https://www.youtube.com/watch?v=Rt3F8VYowME> vom 05.12.2016.
- Wiedenmann, Rainer E. (2009): *Tiere, Moral und Gesellschaft. Elemente und Ebenen humanimalischer Sozialität*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Wierzbicka, Anna (2004): »The English Expressions Good Boy and Good Girl and Cultural Models of Child Rearing«, in: *Culture & Psychology* 10 (3), S. 251-277.
- Wilson, Devin (2015): »The Eurogame as Heterotopia«. <http://analoggamestudies.org/2015/11/the-eurogame-as-heterotopia/> vom 09.11.2015.

