

Social Gaming: Let's Plays und virtuelle Bühnen

Inszenierung einer medialen Form der Literatur in Computerspielphänomenen der Gegenwart

Dilan Canan Çakir

»Hey all, Frankomatic here with another obscure game theatre for you«, so begrüßt der Let's Player Frank Grisi (alias Frankomatic) ab etwa 2006 auf YouTube am Anfang seiner Videos sein Publikum.¹ Es sind die Jahre, in denen die ersten Let's Play-Videos entstehen – vermutlich ist es kein Zufall, dass dies mit dem Gründungsjahr der Videoplattform YouTube zusammenfällt, deren Slogan »Broadcast yourself« lautet.² Bezeichnenderweise spricht der Streamer oder Vorspieler, der auf YouTube immer noch aktiv ist und mittlerweile auch auf Twitch streamt, bereits bei einem dieser frühen Let's Play-Videos vom Theater; seine Let's Play-Reihe betitelt er weiterhin mit »Obscure Game Theater« (OGT). Offenbar erscheint ihm seine Tätigkeit wie eine Performance auf einer Art virtuellen Bühne – schließlich spielt er einem (imaginierten) Publikum etwas vor.³

Im Folgenden soll es um dieses spezielle Social-Media-Phänomen der Let's Play-Videos im Kontext von Computerspielen als einer medialen Form von Literatur gehen. Anlass des folgenden Textes ist es, mit literaturwissenschaftlichem Interesse an ein Computerspielphänomen heranzutreten und über Literatur in verschiedenen medialen Instanziierungen nachzudenken. Dabei wird

-
- 1 Zitiert nach Judith Ackermann: »Einleitung: Phänomen Let's Play. Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remedialisierungsphänomens«. In: Dies. (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination auf gezeichneten Computerspielhandeln*. Wiesbaden 2017, S. 1-15, hier S. 8.
 - 2 Vgl. ebd., S. 1-15.
 - 3 Zum Publikum und Let's Player*innen siehe Jochen Venus: »Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 19-29, hier S. 28.

das Computerspiel als eine (und wohl die neueste) mediale Stufe der Literatur begriffen⁴ und das Phänomen der Let's Play-Videos als inszenierte Literatur oder Kunst betrachtet, welches hier mit dramatischen Analyseprinzipien der Literaturwissenschaft zu greifen versucht wird. Dies ist auch als Reaktion auf die Game Studies zu betrachten, die in unterschiedlichen Kontexten und Konstellationen dazu auffordern, die Analysemethoden für Computerspiele immer wieder neu zu reflektieren und auch aus den »traditionelleren« Fächern heraus über den wissenschaftlichen Umgang mit diesem »neueren« und »hybrideren« Medium nachzudenken. Dass es dabei sinnvoll ist, nicht nur auf die Unterschiede abzustellen, sondern auch Anknüpfungspunkte zu erörtern, hat die Filmwissenschaft (die sich ja noch vor den Game Studies mit der Theaterwissenschaft aus den Literaturwissenschaften emanzipiert hat) mit Blick auf Computerspiele vorgeführt.

Zunächst sollen Let's Play-Videos als Social-Media-Phänomen der Gegenwart beschrieben und in einem zweiten Schritt dramatische Elemente desselben erläutert werden. Ein besonderes Anliegen ist es, die sogenannte »Präsenzästhetik«⁵ dieser Videos zu untersuchen. Dabei interessiert auch die Art und Weise der Rezeption und Inszenierung der Computerspiele in diesem Format. So werden etwa das Konzept der Immersion, die Betrachtung der Let's Plays als Paratext und die spezifischen Verfahren der Inszenierung des Computerspiels behandelt.

Social Media und Computerspiele

Unter den Social-Media-Plattformen gehören unter anderem diejenigen zu den populärsten, auf denen Computerspiele gestreamt werden, wie etwa Twitch, Discord, Roblox oder Youtube.⁶ Ein Grund mag vor allem darin

4 Vgl. Dİlan C. Çakır/Anna Kinder/Sandra Richter: »Computerspiele und Literatur. Schnittmengen, Unterschiede und offene Fragen«. In: Hannes Bajohr/Annette Gilbert (Hg.): *Digitale Literatur II. Sonderband Text+Kritik*. München 2021, S. 77-88.

5 Serjoscha Wiemer: »Zeit«. In: Benjamin Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*. Wiesbaden 2018, S. 27-45, hier S. 30.

6 Vgl. z.B. Ingo Fiedler/Anet Lennart/Fred Steinmetz: *Die Konvergenz von Gaming und Gambling: Eine angebotsseitige Marktanalyse mit rechtspolitischen Empfehlungen*. Wiesbaden 2018, hier S. 58. Oder vgl. Cord Schmidt: »The next Social, oder: Gaming als die Evolution der sozialen Netzwerke«. In: *hy*. <https://hy.co/2021/07/21/the-next-social>

liegen, dass Computerspiele neue digitale Kommunikations- und Partizipationswege eröffnen: »Weil Games schon ihrem Wesen nach digital sind, sind auch die Kulturpraxen und Kommunikationswege der Communitys vorrangig digital organisiert.«⁷

Computerspiele, die Gegenwart und Social Media hängen also ganz wesentlich miteinander zusammen. »The fact that new communication media have always produced new possibilities for cultural evaluation, analysis, and participation is particularly true of digital games.«⁸ Es zeige sich in gewisser Weise, »dass durch die zunehmende Mediatisierung von Alltag und Kultur die Möglichkeiten einer Partizipation in und an Medienangeboten sprunghaft zugenommen haben [...] anders formuliert: der ›Boom‹ der Participatory Culture ist eng an die Entstehung einer Network Culture [...] gekoppelt.«⁹

Erst allmählich werden Let's Play-Videos auch in wissenschaftlichen Untersuchungen relevant.¹⁰ Jüngst möchte man dieses Desiderat beispielsweise in einer Sommerschule mit dem Titel »Social Gaming« (Konstanz/Utrecht 2022) angehen und sich dem Phänomen in einem interdisziplinären Setting nähern.¹¹ Dass der »epiphänomenale Status« für diese Videos nicht ge-

-oder-gaming-als-die-evolution-der-sozialen-netzwerke/, 2021 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

- 7 Benjamin Strobel: »Communitys«. In: Olaf Zimmermann/Felix Falk (Hg.): *Handbuch Gameskultur. Über die Kulturwelten von Games*. Berlin 2020, S. 145-150, hier S. 145.
- 8 Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Hanns Christian Schmidt: »Preface and Acknowledgements«. In: Benjamin Beil u.a. (Hg.): *Paratextualizing Games. Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play*. Bielefeld 2021, S. 9-12, hier S. 9.
- 9 Benjamin Beil: »Partizipation«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 285-299, hier S. 285. Möglicherweise »stellt die Game Modding-Szene zweifelsohne eine der aktivsten zeitgenössischen partizipativen Medienkulturen dar« (ebd., S. 287).
- 10 Vgl. Ackermann: »Einleitung«, S. 2. Für weitere Forschungshinweise siehe: Xenia Zeiler: »Researching Let's Play Gaming Videos as Gameenvironments«. In: Eetu Mäkelä u.a. (Hg.): *Digital Humanities in the Nordic Countries*. Aachen 2018, S. 334-340. Zu Vorschlägen für die wissenschaftliche Analyse und Archivierung von Let's Plays: Kerstin Radde-Antweiler/Xenia Zeiler: »Methods for Analyzing Let's Plays. Context Analysis for Gaming Videos on YouTube«. In: *Gamevironments* 2 (2015), S. 100-139. Eine der frühen Texte ist: Jochen Venus: »The Clash of Mediatization. ›Let's Play‹-Videos und der Mythos des Computerspiels«. In: *Pop. Kultur und Kritik* 1 (2012), S. 43-47.
- 11 Vgl. o.V. »Summer School: Social Gaming. Social Gaming: From Cooperation in (Online) Gaming to Game Co-Creation«. In: *Serious Gaming*. Universität Konstanz. <https://seriousgamingkn.wordpress.com/summer-school/>, 2022 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

rechtfertigt ist,¹² wird mittlerweile mit Bezug auf verschiedene Aspekte der Videos betont – im deutschsprachigen Raum spätestens seit Computerspiele auch vom Kulturrat offiziell als Kulturgut gewürdigt werden.¹³ Insgesamt sind Feststellungen wie die folgende nunmehr zum redundanten Topos geworden: »Although it is frequently represented as a subcultural activity, in recent decades gaming has established itself as a significant force in popular culture. The game industry is now worth billions of dollars each year [...]«. ¹⁴Das gilt auch für diejenigen Social-Media-Plattformen, die für das Computerspielen von Bedeutung sind.

Explication und alternative Begriffe

Definiert werden Let's Plays etwa wie folgt:

Let's Play-Videos sind Videomitschnitte von Computerspielsitzungen, die mit einem Voice-over-Kommentar der spielenden Person unterlegt sind. Zumeist wird der gesamte Spieldurchlauf in mehreren Teilen präsentiert. Let's Play-Videos zeigen die audiovisuelle Form eines Computerspiels und lassen zugleich eine Person hörbar werden, die in einer Art Thinking-aloud-Test ihre Wahrnehmungen und Assoziationen während des Spielens schildert.¹⁵

Je nach Schwerpunkt oder Explicationsversuch wurden auch schon alternative Begriffe zu Let's Plays vorgeschlagen, zum Beispiel mit Blick auf verschiedene Arten der Publikumsadressierung oder -involvierung¹⁶ etwa »Audience Gaming«, ¹⁷ »Live Stream Gaming«¹⁸ oder »tandem play«. ¹⁹ Denn,

12 Venus: »The Clash of Mediatization«, S. 46.

13 O.V.: »Kulturgut Computerspiele. Computerspielmuseum und Deutscher Kulturrat«. In: Deutscher Kulturrat. <https://www.kulturrat.de/presse/pressemitteilung/kulturgut-computerspiele-2/>, 2017 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022].

14 Catherine Burwell/Thomas Miller: »Let's Play. Exploring Literacy Practices in an Emerging Videogame Paratext«. In: *E-Learning and Digital Media* 13/3-4 (2016), S. 109-125, hier S. 110.

15 Venus: »Stilisierte Rezeption«, S. 24.

16 Vgl. Rüdiger Brandis/Can Mert Bozkurt: »Player Agency in Audience Gaming«. In: Beil u.a. (Hg.): *Paratextualizing Games*, S. 165-180, hier S. 175.

17 Ebd., S. 165 (zur Definition siehe ebd., S. 166).

18 Ebd.

19 Rainforest Scully-Blaker/Jason Begy/Mia Consalvo/Sarah Ganzon: »Playing along and Playing for on Twitch. Livestreaming from Tandem Play to Performance«. In: *Proceed-*

wie so oft, wenn es um Begriffsbestimmungen in den Wissenschaften geht, erscheint auch der Begriff ›Let's Play‹ paradox, schließlich spielen die Zuschauer*innen ja nicht selbst.²⁰ Neben ›Social Gaming‹ stößt man so auch auf die Bezeichnung ›asocial Gaming‹.²¹ Wenn man so will, hat man es mit einem »kooperative[n] Nicht-Spielen« zu tun.²² Als treffender erscheint auch die Bezeichnung »watch me play«.²³ »The content, purpose and platforms for LPs [Let's Plays] are as diverse as games themselves.«²⁴ Präziser werden die Autor*innen, die von »Audience Participation Games« sprechen,²⁵ wobei es ihnen darum geht, dass die Zuschauer*innen nicht nur zuschauen, sondern aktiv am Spielgeschehen teilhaben – damit machen sie einen Unterschied zwischen Let's Plays, die eine synchrone und asynchrone Partizipation am Vorgespielten erlauben. Nur bei den synchronen Let's Plays etwa kann die vorspielende Person beeinflusst werden und nur in dieser Präsenz gibt es ein gegenseitiges Bewusstsein von der Anwesenheit des anderen.²⁶ Nur bei der synchronen Version funktionieren insofern Formate, in denen das Publikum im Spiel aktiv werden kann.²⁷ Teilweise gehören diese Interaktionen dann zur Narration, die die spielende Person inszeniert, etwa wenn sie das Publikum direkt einbezieht.²⁸ Im vorliegenden Beitrag interessieren solche Let's Plays, die ein Livepublikum adressieren und »whose characteristics are syn-

ings of the Hawaii International Conference on System Sciences. Waikoloa Village 2017, S. 2026-2035, hier S. 2026.

20 Vgl. Ackermann: »Einleitung«, S. 1.

21 Vgl. Mathias Fuchs: »Interpassives Spielen«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 31-41, hier S. 34, hier S. 34.

22 Tim Othold: »Let's Not Play. Kooperatives Nicht-Spielen«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 43-53, hier S. 51.

23 Vgl. Heiko Kirschner/Paul Eisewicht: »Spielende und ihr Publikum. Unterhaltungsorientierte Darstellungen des Spielens auf Online-Videoplattformen«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 133-144, hier S. 137.

24 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 110.

25 Joseph Seering/Saiph Savage/Michael Eagle/Joshua Churchin/Rachel Moeller/Jeffrey P. Bigham/Jessica Hammer: »Audience Participation Games. Blurring the Line Between Player and Spectator«. In: Oli Mival (Hg.): *Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems*. Edinburgh 2017, S. 429-440, hier S. 430.

26 Vgl. ebd.

27 Vgl. ebd., S. 435.

28 Vgl. ebd., S. 437.

chronicity and currentness«. ²⁹ Für das Computerspielen wird im Allgemeinen der Bezug zur Gegenwart betont und eine »Präsenzästhetik«, ³⁰ wie sie Wiemer für das Computerspiel formuliert, ist gerade für Let's Plays evident: »Ein wichtiges Merkmal der Aktionsorientierung im Videospiel ist die Betonung der Gegenwart der Spielsituation.« ³¹ Das eigentliche Spiel erfahre man als spielende Person nur in Echtzeit und auch das Let's Play, wenn es eine aktive Teilnahme in Echtzeit geben soll, funktioniere nur wenn spielende und zuschauende Person gemeinsam präsent sind – zumindest virtuell.

Dramatische Elemente in Computerspielen und Let's Play-Videos

Computerspiele sind in Hinblick auf literaturwissenschaftliche Aspekte seit ihrer Entstehung schwerpunktmäßig mit narratologischen Methoden untersucht worden (man denke an den sogenannten Gründungsmythos der Game Studies, die aus dem Streit der Narratolog*innen und Ludolog*innen entsprungen seien). Dass Computerspiele und insbesondere die hier fokussierten Let's Plays auch wesentliche dramatische Elemente enthalten, wird erst allmählich verstärkt betont. Das Schauspiel ist bereits in einem der früheren (und in den Game Studies kanonisch gewordenen) Texte, *Les jeux et les hommes* (1958) von Roger Caillois, Teil von dessen Kernthese (siehe *mimicry* ³²). Interessanterweise wird dort schon quasi das Let's Play-Phänomen angedeutet, wenn es heißt: »Jeder agôn [also Wettkampf] ist für alle, die nicht selbst an ihm teilnehmen, ein Schauspiel.« ³³ Dem eigentlich aktiven Computerspielen steht im Let's Play-Stream eine Passivität gegenüber: »video games are traditionally active but spectatorship brings an element of passivity, whereas television is traditionally passive but interactive television brings an element of activity.« ³⁴

29 Riccardo Fassone: »Game and Watch. Machinimas, Let's Plays, Streams, and the Linearization of Digital Play«. In: Michael Fuchs/Jeff Thoss (Hg.): *Intermedia Games – Games Inter Media. Video Games and Intermediality*. New York 2019, S. 135-152, hier S. 141.

30 Wiemer: »Zeit«, S. 30.

31 Ebd.

32 Vgl. Roger Caillois: *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. München/Wien 1964, S. 27.

33 Ebd., S. 30.

34 Thomas Smith/Marianna Obrist/Peter Wright: »Live-Streaming Changes the (Video) Game«. In: Paolo Paolini (Hg.): *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video*. Como 2013, S. 131-138, hier S. 131. Und vgl. ebd., S. 137.

Durch Let's Plays gibt es für das Computerspielen nun also »not only a player experience but also a viewer experience«. ³⁵ In den Game Studies gilt deswegen der Appell »to take spectatorship into consideration as an essential part of a great number of play practices«, ³⁶ und zwar vor allem, weil zur Gamingkultur ganz wesentlich auch der Konsum von Computerspiel-Livestreams und -Videos auf verschiedenen Plattformen und aus unterschiedlichen Anlässen gehört: »Watching someone play a video game is, now more than ever, an accepted way of participating in game culture [...]«. ³⁷ Die Videos sind eben nicht nur »[a] great marketing tool«, ³⁸ Hilfe vor einer Kaufentscheidung oder als »einfache Informationsquellen zu komplexen Spielen und einer Flut von Veröffentlichungen« zu verstehen, sondern eben auch Orte für »soziale Anschlusskommunikation«. ³⁹

Das Verhältnis von Bühnen und Let's Plays wurde bereits zu formulieren versucht ⁴⁰ und Studien zu dieser Fragestellung werden zunehmend publiziert. Die Theaterwissenschaft ist stellenweise jedoch skeptisch und spricht vom »inflationären Gebrauch[...] der Metapher« *Theater*, ⁴¹ an der man sich bezüglich digitaler Medien wiederholt bedienen. Dabei zeigt gerade dieser wohl häufig anzutreffende methodische oder theoretische Anschluss an das Theater, beziehungsweise das Drama, dass wesentliche Merkmale derselben auch die *neuen* Medien charakterisieren. Die Assoziationsketten entstehen relativ intuitiv, es sind in der Regel die Figuren, das Publikum, die Inszenierung oder der (Internet)Auftritt, über die eine Verbindung zum Theater oder Drama hergestellt wird, ohne dass etwa das Computerspielphänomen der Let's Play-Videos aktiv Theaterkonventionen nachzuahmen scheint. Die Streamer*innen inszenieren jedoch etwas, denn eine der Minimaldefinitionen von Inszenierung ist die intendierte Absicht, etwas darzustellen. ⁴² Besonders die

35 Ebd., S. 131.

36 Fassone: »Game and Watch«, S. 147.

37 Ebd.

38 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 119.

39 Jeffrey Wimmer: »Erfahrenen Gamern sozusagen über die Schulter schauen. Eine Interviewstudie deutscher YouTube-NutzerInnen zu Let's Play-Videos«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 147-160, hier S. 158.

40 Vgl. Vera Marie Rodewald: »Die Lust am Vorspielen. Zur theatralen Inszenierung des Computerspielens«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 105-117.

41 Ulf Otto: *Internetauftritte. Eine Theatergeschichte der neuen Medien*. Bielefeld 2013, hier S. 10.

42 Vgl. etwa Rodewald: »Die Lust am Vorspielen«, S. 108.

erfolgreichen Let's Player*innen haben durchaus ein ausgeprägtes Sendebewusstsein⁴³ – wobei verschiedene Arten des Streamens existieren, die sich vor allem in der Größe ihres Publikums unterscheiden.⁴⁴

Der wohl wesentlichste Unterschied zwischen dem klassischen Theater und jenem virtuellen Raum bzw. der virtuellen Bühne ist die fehlende »Feier der Leiber« im Theater, denn mit den Computern gehe die »Überwindung des Fleisches durch den Algorithmus« einher.⁴⁵ Die Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte verweist in ihrer Studie zur Performativität⁴⁶ auf frühe Überlegungen von Max Herrmann, der das Publikum als Teilnehmer*innen des Theaters beschreibt, das den »mitspielenden Faktor«⁴⁷ bilde. Das Theater mit seinem Publikum sei ein »soziales Spiel« einer »sozialen Gemeinde«.⁴⁸ »Er ging sogar so weit, zu behaupten, dass es eigentlich erst das Publikum sei, welches als Schöpfer der Theaterkunst zu begreifen sei.«⁴⁹ Ähnliches könnte man auch für den Fall der Let's Play-Videos formulieren.

Der vorliegende Text versteht sich als ein Beitrag zu den Versuchen, für das hybride Medium Computerspiel Analysemethoden vorzuschlagen bzw. gebündelt zu diskutieren. Angeregt ist dieses Vorhaben ganz wesentlich von verstreuten, aber wiederholt vorzufindenden Ansätzen in der Forschung, die die Computerspiele in Bezug zu anderen Künsten setzten und so auch auf das Theater stoßen. Während Andreas Rausch über Räume und Computerspiele nachdenkt (die für Computerspiele schon seit den 1990er Jahren aktiv erforscht werden), folgert er beispielsweise: »Der Begriff der Mise-en-scène verbindet Theaterbühne und Film-Set mit der am Rechner generierten Simulation virtueller Kulissen.«⁵⁰ Insgesamt erscheinen ihm die offenen Spielwelten wie theaterhafte Räume.⁵¹

43 Vgl. ebd., S. 114.

44 Vgl. Brandis/Bozkurt: »Player Agency in Audience Gaming«, S. 170.

45 Otto: *Internetauftritte*, S. 14.

46 Vgl. Erika Fischer-Lichte: *Performativität. Eine kulturwissenschaftliche Einführung*. 4., aktual. u. erg. Ausg. Bielefeld 2021, S. 23.

47 Max Herrmann: »Über die Aufgaben eines theaterwissenschaftlichen Instituts, Vortrag vom 27. Juni 1920«. In: Helmar Klier (Hg.): *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*. Darmstadt 1981, S. 15-24, hier S. 19.

48 Ebd.

49 Fischer-Lichte: *Performativität*, S. 108.

50 Andreas Rauscher: »Raum«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 3-26, hier S. 3.

51 Ebd., S. 4.

Computerspiele könnte man mit Jochen Koubek als »performative Medien« betrachten und »kulturhistorisch an eine Performanzgeschichte« andocken, schließlich habe das Computerspielen »mehr Gemeinsamkeiten mit Improvisations-Theater als mit Filmen«. ⁵² Zu diskutieren sei sodann, ob Let's Play-Videos als Werk oder Ereignis zu verstehen sind. ⁵³ »Man kann die spezifischen medialen Potenziale des Computerspiels nur sehen, wenn man sie nicht zuerst in die Reihe der Spielparadigmen stellt, sondern in die Reihe der darstellenden Künste [...].« ⁵⁴ Es ist im Grunde ein Medium mit einem »Darstellungszweck[...]« ⁵⁵ und überhaupt ein Medium, das sich nicht nur durch seine Narrativität und Ludizität, sondern auch durch seine Ikonizität auszeichnet. ⁵⁶ Gerade bei den Let's Play-Videos zeige sich die Dimension des Performativen. ⁵⁷ Im Prinzip können Let's Play-Videos als Filme, die Computerspiele zeigen und zusätzlich Social-Media-Angebote einbinden, bezeichnet werden. ⁵⁸ Statt als Filme könnte man sie ebenso als aufgezeichnete (theatrale) Performances bezeichnen.

Immersion und das Let's Play auf Social-Media-Plattformen

Bei der (wohlgemerkt »hochgradig stilisierte[n]« ⁵⁹) Rezeption einer »bereits reflektierten Geschichte« ⁶⁰ eines Computerspiels im Let's Play schließen sich unmittelbar Fragen zur Immersion an, die in den Games Studies einer

52 Jochen Koubek: »Historiographie«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 363-378, hier S. 370.

53 Vgl. Judith Ackermann/Marc Juchems: »Twitch plays Pokémon als kollektive Let's Play-Performance«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 119-131, hier S. 124.

54 Jochen Venus: »Erlebtes Handeln in Computerspielen«. In: GamesCoop (Hg.): *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung*. Hamburg 2012, S. 104-127, hier S. 116.

55 Ebd., S. 118.

56 Vgl. Thomas Hensel: »Das Computerspiel als Bildmedium«. In: GamesCoop (Hg.): *Theorien des Computerspiels*, S. 128-146.

57 Vgl. Koubek: »Historiographie«, S. 370.

58 Vgl. Timo Schemer-Reinhard: »Let's Play without Controller. Zu den Effekten des Verschwindens der Steuerung im remediatisierten Game«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 55-69, hier S. 55-57.

59 Venus: »Stilisierte Rezeption«, S. 27.

60 Rodewald: »Die Lust am Vorspielen«, S. 112.

der prominenteren und breit diskutierten⁶¹ Themenschwerpunkte ist, jüngst sogar verstärkt in empirischen Untersuchungen.⁶² Das Computerspielen verspricht mitunter einen »medialen Totaleskapismus«⁶³: »Computerspielmarketing und Medienpädagogik sorgen in gegenläufigem Interesse und mit einander stabilisierenden Übertreibungen dafür, dass die Idee der eskapistischen Lebenssimulation weiterhin das tragende Element der Computerspielmythologie bleibt.«⁶⁴ Grundsätzlich wird für Medien jeglicher Art (z.B. auch für das Fernsehen in den 1990er Jahren) festgehalten, dass sie sich »unsichtbar« machen wollen.⁶⁵

Beim Let's Play auf Social-Media-Plattformen, wo es dezidiert auch um eine Interaktion geht, geschieht etwas Gegensätzliches: Dadurch, dass Player*innen sich immer wieder auf das Publikum beziehen, wird die vierte Wand durchbrochen. Wobei, ohne das bereits sehr gründlich erforschte Immersionsthema hier umfassend diskutieren zu wollen, erste empirische Beobachtungen zeigen, dass anders als etwa im Medium Buch, die Immersion im Computerspiel durch verschiedene Spielhandlungen ohnehin immer wieder gestört wird.⁶⁶ Es ist vom »[a]ntiimmersive[n]«⁶⁷ Spiel die Rede. Somit erscheint besonders im Let's Play die »virtuelle Welt des Computerspiels als schräges Artefakt«.⁶⁸ Die sogenannte »Zauberwelt«,⁶⁹ ein Begriff, den Uwe Durst in der Literaturwissenschaft exakter »Realitätssystem« (also die »Eingengesetzlichkeit« einer fiktionalen Welt) nennt,⁷⁰ wird immer wieder bloßgelegt – wenn man so will, kann man von einem »demaskierende[n] Effekt«⁷¹ sprechen. Das Regelsystem einer fiktionalen Welt des Computerspiels wird

61 Für eine Liste verschiedener Ansätze und Forschungsschwerpunkte siehe Astrid Ensslin/Alice Bell/Jen Smith/Isabelle Van der Bom/Lyle Skains: »Immersion, digital fiction, and the switchboard metaphor«. In: *Participations. Journal of Audience & Reception Studies* 16/1 (2019), S. 320–342, hier S. 326–327.

62 Vgl. ebd., S. 320–342.

63 Venus: »The Clash of Mediatization«, S. 43.

64 Ebd., S. 44.

65 Britta Neitzel: »Involvement«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 219–234, hier S. 221.

66 Vgl. Ensslin u.a.: »Immersion, digital fiction, and the switchboard metaphor«, S. 328.

67 Venus: »The Clash of Mediatization«, S. 47.

68 Venus: »Stilisierte Rezeption«, S. 27.

69 Im Sinne von Johan Huizinga: *Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck bei Hamburg 2001.

70 Uwe Durst: *Theorie der phantastischen Literatur*. Berlin 2010, S. 92–102.

71 Venus: »The Clash of Mediatization«, S. 46.

zwar auch weiterhin nicht in Frage gestellt, allerdings stört diese »Halbidentifikation«⁷² das, was man für das Theater schon seit der Antike unter dem Stichwort Wahrscheinlichkeit, Natürlichkeit oder später Illusion diskutiert.

Die eigentümliche Halbidentifikation des erlebten Handelns, die das Computerspiel anbietet, ist nirgends greifbarer als in den dokumentierten Spielsessions, die passionierte Computerspieler ins Internet stellen, um einem interessierten Publikum Spieletipps zu vermitteln bzw. die eigene Spielkompetenz auszustellen.⁷³

Das Abtauchen in eine fiktionale Welt wird im Let's Play ganz wesentlich gestört⁷⁴ – zumindest auf einer Ebene. Betrachtet man das Let's Play-Video beispielsweise als Spiel-im-Spiel, so taucht das Publikum zwar möglicherweise nicht in die Welt des Computerspiels ein, jedoch dafür in die gegenwärtige Welt der Let's Player*innen, die diese im Let's Play-Video kreieren. Die Ebene, die man »Welt der Let's Player*innen« nennen könnte, ist wohl eines der Alleinstellungsmerkmale dieser Videos – wobei auch für das Theater sicher ähnliche Konstellationen denkbar, jedoch nicht so konventionell sind wie in der Computerspielkultur. Durch die Kommentarfunktion auf Social-Media-Plattformen durchbricht das Publikum aber auch jene Wand in die Welt der Vorspieler*innen: »Die Unvereinbarkeit von Immersion und Reflexion lässt sich im Let's Play-Video also nur durch ein performatives Erzählen überwinden, welches sich im Gewand des Kommentars zwischen die Spielsequenzen schiebt.«⁷⁵

Inszenierte Literatur im Let's Play

Im Kontext der Let's Play-Videos liest man: »For viewers, games become a text to watch rather than a game to play [...].«⁷⁶ Im Sinne einer weit gefassten Semiotik können Computerspiele wie auch Filme oder Theaterstücke und andere kulturelle Artefakte poststrukturalistisch als Text bezeichnet werden.⁷⁷

72 Venus: »Erlebtes Handeln in Computerspielen«, S. 109.

73 Ebd.

74 Vgl. z.B. Rodewald: »Die Lust am Vorspielen«, S. 108.

75 Ebd., S. 110.

76 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 113.

77 Zum Computerspiel als Text siehe z.B. Clara Fernández-Vara: *Introduction to game analysis. Second edition*. New York/London 2019, hier S. 6-7.

Im Prinzip sind Let's Play-Videos also inszenierte Texte – »as game metamorphoses into video«. ⁷⁸ Computerspiele als Text zu betrachten, ist in den Game Studies ebenso selbstverständlich geworden wie für andere Medien. »The first mass impact of digital textuality in the narrower understanding of the term came with the hypertext-heavy WWW of the early 1990s and in the broader sense with games.« ⁷⁹ So haben sich auch die Games Studies in der Genette'schen Tradition das Paratextkonzept angeeignet, wo zu Recht auch Let's Play-Videos als Paratext gelesen werden. ⁸⁰ Diese seien, so liest man, »more central to the experience of game play than games themselves«. ⁸¹ Von Relevanz sind hierbei sodann die Theorien zum Paratext (oder Paraplay/Paragaming ⁸²), die zuletzt umfangreich im Sammelband *Paratextualizing Games: Investigations on the Paraphernalia and Peripheries of Play* (2021) zusammengetragen wurden:

No paratexts without texts. But what is a text? The extended poststructuralist concept transcends the written word and includes all ›woven‹ units of immaterial or material signs that carry and convey meaning(s); thus, in addition to the written word, also the auditory, visual, and audiovisual media. ⁸³

Die Untersuchung der Let's Plays ist ganz wesentlich für die gegenwärtige »soziale Realität des Computerspiels«, ⁸⁴ und zwar auch im Kontext von Literatur. Die Let's Play-Videos als Paratext des Computerspiels führen auch zu einer Demokratisierung der Textproduktion: »the distribution of creative work is not limited to professionals such as game designers, game artists, or game programmers.« ⁸⁵ Durch das Kommentieren des Spiels im Vorspiel und »tel-

78 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 113.

79 Gundolf Freyermuth: »Paratext. Paraplay«. In: Beil u.a. (Hg.): *Paratextualizing Games*, S. 13-52, hier S. 41.

80 Auch für andere Formen der digitalen Medien denkt man über neue Paratexte nach; z.B. Simon Sahner: »Live-Archive und fluide Paratexte. Twitter als inszenierbares Notizbuch für Autor*innen«. In: Carsten Gansel/Kathrin Lehnen/Vadim Oswald (Hg.): *Schreiben, Text, Autorschaft II – Zur Narration und Störung von Lebens- und Schreibprozessen*. Göttingen 2021, S. 87-104.

81 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 110.

82 Hierzu eine ausführliche Fußnote bei Freyermuth: »Paratext. Paraplay«, S. 38.

83 Ebd., S. 17.

84 Venus: »Stilisierte Rezeption«, S. 20.

85 Freyermuth: »Paratext. Paraplay«, S. 36.

ling one's own stories through videos recorded in games«, ⁸⁶ werden die Vor-
spieler*innen Teil und Mitgestalter*innen des Texts. Diese Beobachtung be-
schreibt grundsätzlich weitere Ansätze für eine Autor*innenschaft und in die-
sem Zusammenhang fällt auch der Begriff des Empowerments. ⁸⁷ Computer-
spiele sind also keine abgeschlossenen Texte, an ihnen wird im Let's Play auf
Social Media (oder überhaupt beim Computerspielen) weitergeschrieben. ⁸⁸
Gleichwohl: für die passiven Zuschauer*innen ist das Computerspiel im Let's
Play-Video allerdings meist ein »linear audiovisual object«. ⁸⁹ Diese Form des
passiven Konsums ist, seitdem das Fernsehen als Massenmedium verbreitet
ist, sehr populär. ⁹⁰

Aus literaturwissenschaftlicher Perspektive interessiert zudem, was mit
der Narration eines Computerspiels in der Inszenierung des Let's Plays pas-
siert. Venus meint beobachtet zu haben, dass »[b]ei diesem lauten Denken
[wie er Let's Plays auch nennt, DCC], mit dem die Spieler ihre Sitzungen il-
lustrieren und erläutern, [auffällt], dass auf die narrativen Motive und die
fiktionale Psyche des Avatars kaum eingegangen wird, dass aber das Erlebte
auch nicht in rein spielfunktionalen Termini verbalisiert wird«. ⁹¹ Das sei
in anderen Formaten, in denen Spieler*innen ihr Spiel aufzeichnen, anders.
Auf YouTube seien sie beispielsweise »stark gekürzt und auf eine Narration
[zu]geschnitten, was in Let's Plays eher untypisch ist«. ⁹² Wobei auch Let's
Player*innen von einer »Lust zu Erzählen« berichten. ⁹³

Die narrative Handlung eines Spiels ist selten ein Gesprächsthema, über
das im Stream auf Social-Media-Plattformen gesprochen wird, schließlich

86 Ebd., S. 37.

87 Vgl. ebd., S. 42.

88 Vgl. hierzu auch ebd., S. 33.

89 Fassone: »Game and Watch«, S. 136.

90 Vgl. Tilmann Sutter: »Der Wandel von der Massenkommunikation zur Interaktivität
neuer Medien«. In: Tilmann Sutter/Alexander Mehler (Hg.): *Medienwandel als Wandel
von Interaktionsformen*. Wiesbaden 2010, S. 83-105, hier S. 97.

91 Venus: »The Clash of Mediatization«, S. 45-46.

92 Alexander Tilgner: »Gaming 2.0: Von der Fanproduktion zum Kulturgut. Let's Play-
Videos als Schnittstelle zwischen passiver Rezeption und aktiver Partizipation«. In:
Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 209-222, hier S. 233.

93 Nina Grünberger: »Narrative Konstruktion von Selbst und Sozialität. Auf der Suche
nach Produktions- und Rezeptionsmotiven von Let's Play-Videos«. In: Ackermann
(Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 195-207, hier S. 206.

steht der soziale Aspekt im Vordergrund.⁹⁴ Die Kommunikation »ist mehr gemeinschaftsbezogen« und bezieht sich weniger auf Inhalte, wie eine explorative empirische Studie belegt, in der solche Kommunikationen ausgewertet wurden.⁹⁵ Nur etwa ein Drittel der Konsument*innen von Let's Plays kommentieren jedoch tatsächlich und nutzen damit den Stream als Soziales Medium.⁹⁶ »Je mehr Personen sich zeitgleich an einem Spiel beteiligen, desto stärker treten narrative Elemente zugunsten von Kommunikation und sozialer Interaktion in den Hintergrund.«⁹⁷ Das gelte insbesondere für sogenannte Ego-Shooter-Spiele (FPS):

Die Hintergrundgeschichten der meisten »Ballerspiele« sind banal, was nicht weiter verwundert, da der Schwerpunkt bei diesem Spielgenre auf den Reflexen der Spielerinnen und Spieler und dem schnellen Umgang mit der Maus oder dem Gamepad liegt. Die Handlung tritt dabei zumeist in den Hintergrund, sie bildet für die Schießereien auf dem Bildschirm lediglich einen Rahmen.⁹⁸

Wobei die zuschauenden Personen wohl untereinander tendenziell weniger interagieren.⁹⁹ Insgesamt ist die Kommunikation der Vorspieler*innen und Zuschauer*innen in Let's Plays stark emotional.¹⁰⁰

Explorativ angelegte Studien befassen sich außerdem mit Spieler*innenerfahrungen und der Handlung eines Spiels. Bezüglich der Narration stellt

94 William A. Hamilton/Oliver Garretson/Andruid Kerne: »Streaming on Twitch. Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media«. In: Matt Jones/Philippe Palanque (Hg.): *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Toronto 2014, S. 1315-1324, hier S. 1315.

95 Judith Ackermann: »Gemeinschaft«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 301-312, hier S. 308.

96 Ralf Biermann/Steven Becker: »Faszination Let's Play-Videos: Rezeptionsmotive und -merkmale. Eine explorative quantitative Studie«. In: Ackermann (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video*, S. 161-179, hier S. 177.

97 Ackermann: »Gemeinschaft«, S. 307.

98 Dominik Orth: »Willkommen in City 17!: Die erzählte Welt des Half-Life-Universums«. In: Matthias Bopp (Hg.): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster 2009, S. 107-124, hier S. 107-108.

99 Vgl. Seering u.a.: »Audience Participation Games«, S. 436.

100 Vgl. Astrid Ensslin/John Finnegan: »Bad Language and Bro-up. Cooperation in Co-sit Gaming«. In: Astrid Ensslin/Isabel Balteiro (Hg.): *Approaches to Videogame Discourse. Lexis, Interaction, Textuality*. New York/London 2019, S. 139-156.

man nach der Befragung von Let's Player*innen fest, dass die Interpretation eines Spiels Einfluss auf die Spielentscheidungen oder die Performance hat¹⁰¹ – was zunächst banal klingen mag, allerdings grundsätzliche Prinzipien dieses Mediums beschreibt. Der Fortgang einer Handlung wird etwa davon bestimmt, wie sympathisch eine Figur ist, welche Waffen ästhetischer erscheinen und populär sind und im Let's Play-Video, um das Publikum zu unterhalten, möglicherweise auch, welche Entscheidung potenziell spannender, witziger oder interessanter werden können. Und im Zuge solcher Überlegungen treffen diese Vorspieler*innen Entscheidungen, die in einem »natürlichen Spielen« nicht getroffen worden wären. So ist nicht auszuschließen, dass auf Kosten eines Unterhaltungsfaktors auch auf der Handlungsebene eher unlogische oder weniger intuitive Handlungsverläufe beobachtbar sind – der Unterhaltungsaspekt hat für viele Vorspieler*innen nämlich Priorität¹⁰², wie auch für die Zuschauenden.¹⁰³

The act of performing to someone changes the way a player plays; in the simple scenario of someone walking into a room where someone is playing a game, the player becomes more of a performer if they know someone is watching: narrating what is happening, what parts of the game are good and what parts are bad etc.¹⁰⁴

So fasst Rodewald im Hinblick auf diese Zuschauer*innen, die das Vorspielen beeinflussen, zusammen: »Das Computerspielen zeigt sich folglich als theatrale Tätigkeit, indem der Blick des Anderen zum konstituierenden Moment der Inszenierung wird.«¹⁰⁵

Auch das Kreieren von komischen Szenen während Let's Plays, die weder eine Funktion im Spiel haben noch die Handlung voranbringen, ist typisch. Damit liegt dann in gewisser Weise eine verkehrte sogenannte ludonarrative Dissonanz vor, welche eigentlich folgendes Problem beschreibt: »If the game-play (outcome) prohibits the player from carrying out certain actions, but the

101 Vgl. Weimin Toh: »The Player Experience of »BioShok«. A Theory of Ludonarrative Relationships«. In: Ensslin/Balteiro (Hg.): *Approaches to Videogame Discourse*, S. 247-268.

102 Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 110.

103 Vgl. Smith u.a.: »Live-Streaming Changes the (Video) Game«, S. 135.

104 Ebd.

105 Rodewald: »Die Lust am Vorspielen«, S. 108.

narrative (interpretation) gives the player reason for doing them, this results in a ludonarrative dissonance contrast.«¹⁰⁶

Das Rezipieren eines Computerspiels im Let's Play ist zumindest für die Zuschauer*innen ein weniger »natürliches« Rezipieren. Allerdings erweitert es auch die Art und Weise des Erfahrens, wenn die Let's Player*innen etwa die Handlung erklären, erläutern oder deuten.¹⁰⁷ Die Videos übernehmen so teilweise die Funktion von Literaturbesprechungen, da in den Videos oft einiges parallel läuft und auch Kritik formuliert wird.¹⁰⁸ Anders als beim Lesen eines Buches wird im Let's Play allerdings in Echtzeit im Kollektiv die Bedeutung eines Werkes konstruiert.¹⁰⁹ Und dieses gemeinsame Interpretieren, Beobachten, Kommunizieren und Deuten als Handlung während der Let's Plays ist auch eine Art Agency¹¹⁰ (also das selbst Handeln); in der Forschungsliteratur wird für dieses »soziale[...] Involvement«¹¹¹ der Begriff *social agency* geprägt.¹¹²

Schlussworte und Let's Plays im Buch

Let's Plays in der Gegenwartsliteratur findet man auch in Buchpublikationen von Let's Player*innen. Dass das Let's Play auch in das Medium Buch »zurückgeführt« wird, belegt vermutlich ein weiteres Mal, dass jedes Medium seine je eigene Daseinsberechtigung hat und dass literarische Medien eine Remedialisierung in alle möglichen Richtungen aufweisen. Im »statischen« Medium Buch wird dabei allerdings die synchrone Interaktivität wieder aufgegeben. Teilweise entstehen diese Bücher aber gerade aus der Interaktion während der theatralischen Performance der Vorspieler*innen auf Social Media. So heißt es über den Roman *Freedom. Die Schamahamas-Verschwörung* (2018), das Erstlingswerk des Let's Players Paluten, er sei entstanden, weil sich das Publikum eine Fortsetzung zu Computerspielen wünschte, die Paluten streamte. Das Werk wird von Literaturkritiker*innen im Feuilleton durchweg

106 Toh: »The Player Experience of »BioShok««, S. 257.

107 Dies sei vor allem für junge Geschichtenerzähler*innen als Bereicherung zu betrachten. Vgl. Burwell/Miller: »Let's Play«, S. 111.

108 Vgl. ebd., S. 112.

109 Vgl. ebd., S. 113.

110 Vgl. Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, MA 1998.

111 Britta Neitzel: »Involvement«. In: Beil u.a. (Hg.): *Game Studies*, S. 219-234, hier S. 231.

112 Vgl. Seering u.a.: »Audience Participation Games«, S. 432.

abgelehnt, allerdings landet es auf verschiedenen Bestsellerlisten.¹¹³ Offensichtlich hat es eine ganz spezifische Zielgruppe.¹¹⁴ Die wissenschaftlichen Analysen solcher Trends der Gegenwartsliteratur stehen noch aus – wären aber wohl ›natürlichere‹ Gegenstände für literaturwissenschaftliche Abhandlungen.

Wie ein Blick in Ensslins Einleitung in *Literary Gaming*¹¹⁵ (2014) zeigt, tun sich die Literaturwissenschaften noch schwer damit, das multimediale Computerspiel zu beschreiben oder literaturwissenschaftlich zu fassen. Im vorliegenden Beitrag wurden mehrere Aspekte des Computerspielens mit Fokus auf Literatur, Drama und Theater aufgegriffen. Die Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Medien sind grundsätzlich vorhanden und bereits mehrfach beschrieben worden. Die Let's Play-Videos als Phänomen der Gegenwart auf Social-Media-Plattformen zwingt allerdings Konzepte wie die Immersion während des Spiels, die Rezeption der Spiele oder eben auch die Autor*innenschaft in einem weiteren ›Level‹ zu betrachten. Durch die Interaktion der Player*innen mit einem Publikum schiebt sich eine Ebene vor das Computerspiel, die Theorien des Computerspiels erweitert, aber das Computerspiel (vor allem durch die Passivität des Publikums) auch wieder in die Nähe von anderen Medien (wie dem Theater, Film oder TV) rückt.

113 Vgl. z.B. Carsten Görig: »Da staunt man Klötzchen«. In: *Spiegel Online*. <https://www.spiegel.de/kultur/literatur/minecraft-bestseller-von-paluten-die-schmahamas-verschwoerung-auf-platz-1-a-1201338.html>, 6.4.2018 [zuletzt eingesehen am 2.5.2022]. Im Sommer des Jahres 2018 war das Buch wiederholt auf der Bestsellerliste des Spiegel (vgl. die Ausgaben 26, 27, 28, 32).

114 2020 erscheint eine Fortsetzung. Dass Let's Player*innen auch Computerspielliteratur schreiben, die zu Bestsellern werden, kann für den deutschsprachigen Raum außerdem beim Let's Player Mexify beobachtet werden.

115 Vgl. Astrid Ensslin: *Literary Gaming*. Cambridge, MA/London 2014.

