
Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos

Jochen Venus

1 Einleitung

Let's Play-Videos können in verschiedenen Hinsichten analysiert werden. Betrachtet man sie als ein besonderes Webvideo-Genre, dann geraten die formalen Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu Phänomenen wie Unboxing-, Prank- oder How to Cook-Videos in den Blick (vgl. Volmar und Ruschmeyer 2015). Betrachtet man sie dagegen als eine Form der Remedialisierung (vgl. Bolter und Grusin 2000), dann erscheinen sie als eine im Fluss befindliche Praxis, durch die auf der Plattform des World Wide Web Formen des Computerspiels, der Comedy, der Sportberichterstattung und der Fankommunikation verbunden werden. Let's Play-Videos können aber auch aufmerksamkeitsökonomisch (vgl. Franck 1998) als eine massenattraktive Form untersucht werden, durch die in der ‚Generation Like‘ medialer Ruhm erwirtschaftet wird. Alle diese Perspektiven sind aufschlussreich und interessant. – Im Folgenden möchte ich aber einen Aspekt zur Sprache bringen, der sich nicht unmittelbar aufdrängt, der aber für die Game Studies insgesamt von besonderer Bedeutung ist. Ich möchte Let's Play-Videos als eine *Ausdrucksform des Computerspielwissens* beschreiben. Demnach sind Let's Play-Videos nicht allein mediale Unterhaltungsangebote. Sie fungieren auch, gleichsam stillschweigend, als ein Teil des gesellschaftlichen Computerspieldiskurses, in dem verhandelt wird, welche Meinungen über Computerspiele

J. Venus (✉)

Medienwissenschaftliches Seminar, Universität Siegen, Adolf-Reichwein-Straße 2,
57076 Siegen, Deutschland

E-Mail: venus@medienwissenschaft.uni-siegen.de

allgemein als zutreffend und gerechtfertigt angesehen werden sollen und in diesem Sinn allgemein verbindliches Wissen sind. Betrachtet man Let's Play-Videos als eine Ausdrucksform des Computerspielwissens, werden sie als Formen lesbar, durch die auf eine spezifische Weise das gesellschaftliche Wissen über Computerspiele mitkonstruiert wird.

Der epistemische Beitrag, den Let's Play-Videos zum Computerspielwissen leisten, lässt sich so zusammenfassen: Let's Play-Videos betonen und differenzieren das Wissen über die subjektiven Zustände, die sich während des Computerspielens ergeben. Let's Play-Videos protokollieren vor allem das subjektive Erleben der spielenden Person, machen dieses Erleben audiovisuell explizit und ermöglichen dadurch seine explizite Reflexion. Let's Play-Videos erschließen einen Gegenstandsbereich des Computerspielwissens, der in anderen Ausdrucksformen des Computerspielwissens tendenziell unartikuliert bleibt: die phänomenale Präsenz des Computerspiels im Bewusstsein der spielenden Person.

Dabei wird vor allem ein Punkt deutlich: Während es in traditionellen Spielen eine relativ unzweideutige Rollendifferenzierung zwischen Spielbeteiligten und Spielpublikum gibt, sodass sich eine entsprechend unzweideutige phänomenologische Differenz zwischen dem Erleben ergibt, ‚im Spiel‘ zu sein, und dem Erleben, ‚außerhalb des Spiels‘ zu stehen, oszilliert die Phänomenologie des Computerspiels zwischen Innen und Außen, sodass sich ein eigenartiger Schwebezustand des Beteiligten ergibt. Indem Let's Play-Videos diese Eigenschaft des digital vermittelten Gameplays prägnant ausstellen, nehmen sie implizit Stellung zu zentralen Fragen des Computerspieldiskurses, die unter Titeln wie *Immersion*, *Identifikation* und *Involvement* (vgl. Neitzel 2012) verhandelt werden und die im Zentrum der medienpädagogischen und medienpolitischen Diskussion stehen. Für die Game Studies sind Let's Play-Videos daher in einem doppelten Sinn interessant: einerseits als eine weitere Quelle, die über die soziale Konstruktion und die soziale Realität des Computerspiels Auskunft gibt, andererseits als ein besonderes Ausdrucksmittel des Computerspielwissens, von dem sich die Forschungsstrategien der Game Studies inspirieren lassen könnten.

Um diesen Befund plausibel zu machen und zu entfalten, skizziere ich zunächst den medientheoretischen Rahmen, in dem sich Let's Play-Videos als mediale Ausdrucksform des Computerspieldiskurses analysieren lassen (Abschn. 2). In einem zweiten Schritt kennzeichne ich die diskursiven Potenziale und Grenzen von Let's Play-Videos im Vergleich zu anderen Ausdrucksformen des Computerspieldiskurses (Abschn. 3). Schließlich möchte ich auf die perspektivischen Besonderheiten der Beobachtungsformen eingehen, welche mit Let's Play-Videos in den Computerspieldiskurs gebracht werden und von denen sich die Game Studies inspirieren lassen könnten (Abschn. 4).

2 Die mediale Konstruktion des Medienwissens

Die medienwissenschaftliche Diskussion ist bekanntlich durch sehr weite und sehr vage Grundbegriffe geprägt, sodass eine Argumentation, die nicht an konkreten medialen Materialkorpora ansetzt, sondern eine Perspektive auf einen bestimmten Typus medialer Gegenstände erläutern möchte, zunächst ihre tragenden Termini vorstellen muss. Ich gehe im Folgenden von einem systemtheoretischen Medienverständnis aus, wie es Niklas Luhmann zur Grundlage seiner Sozial- und Gesellschaftstheorie gemacht hat (vgl. Luhmann 1981; Luhmann 1997).

Niklas Luhmann bestimmt Medien als gesellschaftliche Einrichtungen, welche die Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation in Wahrscheinlichkeit transformieren. Diese abstrakt und spröde wirkende Begriffsbestimmung drückt den im Grunde einfachen, in jeder sozialen Alltagssituation erlebten Sachverhalt aus, dass Personen zwar kooperieren, ihr subjektives Erleben und Beabsichtigen aber nicht wechselseitig beobachten können. Nur die erlebende Person selbst erlebt, was sie erlebt und beabsichtigt. Das Erleben ist subjektiv, d. h. kein objektiv, allgemein verbindlich beobachtbarer Gegenstand. Objektiv – von ‚außen‘ – lässt sich subjektives Erleben allenfalls erahnen. Kommunikation aber bezeichnet das Phänomen, dass Personen sich über ihr Erleben auszutauschen und ihre subjektiven Absichten aufeinander abzustimmen scheinen. Wegen der Unbeobachtbarkeit des subjektiven Erlebens kann dieses Phänomen eigentlich nur eine *unwahrscheinliche* Illusion sein. Gleichwohl erleben wir im Alltag die Kommunikationsprozesse, an denen wir uns beteiligen, keineswegs als zufällig und illusionär, sondern als regelmäßige und einigermaßen verlässliche Größen. Das liegt nach Luhmann an den sozial etablierten Kommunikationsmitteln, den Medien. Medien sind diejenigen Mittel, welche die Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation aufheben. Man kann Luhmanns zentralen Gedanken folgendermaßen paraphrasieren: Mediale Gegenstände – Gesten, Bilder, Klänge, Texte und all ihre Kombinationsmöglichkeiten – bringen auf öffentlich wahrnehmbare Weise Formen subjektiven Erlebens und Handelns zur Geltung und ermöglichen dadurch im Wahrnehmungsbereich ihrer Reichweite, dass *verschiedene* Personen an unterschiedlichen Orten und zu unterschiedlichen Zeiten *dieselben* Formen subjektiven Erlebens und Handelns erleben können.

Luhmann unterscheidet drei Mediensorten (vgl. Luhmann 1981, S. 32 f.): *Medien des Sinnverstehens* (Sprache und sprachanaloge Symbolsysteme), *Verbreitungsmedien* (ästhetisch-technische Mittel der Information, welche die zeitliche Stabilität und räumliche Reichweite von Sinn-Symbolisierungen erhöhen, insbesondere Schrift, Buchdruck und elektronische Medien) sowie *symbolisch*

generalisierte Kommunikationsmedien (abstrakte Leitgesichtspunkte der Kooperation, die in institutionalisierten Riten, Textsorten und Materialien symbolisiert werden: Wahrheit, Werte, Liebe, Geld, Kunst, Macht u. a.). Aus Luhmanns sozial- und gesellschaftstheoretischer Perspektive sind vor allem die symbolisch generalisierten Kommunikationsmedien und ihre Funktion für die moderne Gesellschaft von Interesse, und entsprechend sind es diese Medien, denen Luhmanns theoretische Aufmerksamkeit hauptsächlich gilt.

Allerdings ist auch die verbreitungsmediale Unterstützung kommunikativer Erwartungshaltungen keineswegs trivial. Ihre Funktion, die zeitliche und räumliche Reichweite von Kommunikationen zu erweitern, wird nicht allein durch „technisch präparierte Physik“ konstituiert, wie Luhmann suggeriert (vgl. Luhmann 1997, S. 302). Jenseits des persönlichen Anwesenheitshorizonts lässt sich die Produktivität von Verbreitungsmedien nicht wahrnehmen, man muss vielmehr auf diese Produktivität *vertrauen*. Deshalb lässt sich diese Produktivität auch nicht technisch erzwingen, sondern erfordert ein vertrauensvolles Mitspielen der Personen, die an Kommunikationsprozessen beteiligt sind. Dieses Mitspielen ist umso voraussetzungsreicher, je komplexer und informativer mediale Gegenstände und je reichweitenstärker ihre verbreitungsmedialen Substrate sind. Je komplexer und informativer ein medialer Gegenstand ist, desto unwahrscheinlicher ist, dass verschiedene Personen zu unterschiedlichen Zeiten und an unterschiedlichen Orten tatsächlich gleichsinnig rezipieren. Es sei denn, man kann davon ausgehen, dass diese Personen über ein Regelwissen verfügen, wie ‚man‘ mediale Gegenstände einer bestimmten Art zu rezipieren hat. Die Kommunikation komplexer Wahrnehmungen, Überzeugungen, Einbildungen, Wünsche, Pläne und Gefühle kann daher nur in dem Maß als wahrscheinlich gelten, in dem gesellschaftlich ein Regelwissen über medienspezifische Rezeptionspraktiken vorausgesetzt werden kann. Mit anderen Worten: *Die Funktionalität medialer Gegenstände beruht im Kontext massenmedialer Kommunikation konstitutiv auf einem gemeinsam geteilten medialen Genrewissen.*

Dieses Genrewissen fällt allerdings nicht vom Himmel, sondern muss, da Wissen ein Sachverhalt subjektiven Erlebens ist, seinerseits medial veröffentlicht werden, um gesellschaftlich gelten zu können. Dadurch aber ergibt sich ein problematischer Konstitutionszirkel des medialen Wissens: Die spezifische Verbindlichkeit einer verbreitungsmedialen Form A beruht auf der spezifischen Verbindlichkeit einer verbreitungsmedialen Form B, welche die spezifische Verbindlichkeit von A darstellt. B wiederum kann nur verbindlich sein, wenn diese Verbindlichkeit durch eine Form C dargestellt wird usw. – Dieser problematische Konstitutionszirkel medialer Verbindlichkeit bringt nichts anderes zum Ausdruck als die Notwendigkeit und Unabschließbarkeit des Medienwissens. Er

charakterisiert die reflexive Dynamik der sich entwickelnden Verbreitungsmedialität. Die mediale Praxis ist konstitutiv verflochten mit einer medialen Praxis des Medienwissens, einer fortlaufenden Auseinandersetzung über das Regelwissen medialer Praxis. Und diese Auseinandersetzung schließt eine Auseinandersetzung über die medialen Ausdrucksformen des Mediendiskurses ein.

3 Das Let's Play-Video als eine mediale Ausdrucksform des Computerspieldiskurses

Auf dieser begrifflichen Folie lässt sich nun das Verhältnis von Computerspiel, Let's Play-Video und medienwissenschaftlicher Analyse genauer bestimmen: Computerspiele sind mediale Gegenstände, die, wie andere mediale Gegenstände auch, Formen subjektiven Erlebens zur Disposition stellen, allerdings konditioniert durch das gesellschaftlich geltende Genrewissen über allgemeine mediale Eigenschaften und Rezeptionsformen von Computerspielen. Dieses Genrewissen wird in einem fortlaufenden Computerspieldiskurs verhandelt, der sich seinerseits in medialen Ausdrucksformen artikuliert. Zu den medialen Ausdrucksformen des Computerspieldiskurses zählen Anzeigen der Computerspielwerbung, Diskussionen in Fan-Foren, journalistische Artikel in Publikums- und Fachzeitschriften, medienpolitische Stellungnahmen, medienwissenschaftliche Untersuchungen und eben auch – Let's Play-Videos. Indem Let's Play-Videos Computerspiele thematisieren, vorführen, beschreiben und beurteilen, sind sie – jenseits ihrer vielen anderen Funktionen – auch eine neue und offenkundig besonders aufmerksamkeitsträchtige mediale Ausdrucksform des Computerspieldiskurses.

Eine medienwissenschaftliche Analyse, welche die konstitutive Verflochtenheit von kommunikativen Funktionen und Medientechnologien, Mediendiskursen und ihren medialen Ausdrucksformen konsequent berücksichtigt, kommt nicht umhin, sich selbst als einen Teilstrang des Mediendiskurses aufzufassen. Als einen Teilstrang, der keinen epistemischen Vorrang vor den anderen Teilsträngen des Mediendiskurses genießt, sondern, wie diese, durch seine spezifische mediale Ausdrucksform konditioniert ist. Medienwissenschaftliche Analysen haben keinen privilegierten Zugang zur Wirklichkeit der Medien, sondern wirken mit an der medial notwendigen, aber unabschließbaren Selbstbeschreibung der medialen Wirklichkeit. Let's Play-Videos kommen daher im medienwissenschaftlichen Kontext der Game Studies doppelt vor: Einerseits untergeordnet, als eine mediale Gattung, die in der Computerspielkultur emergiert und im Rahmen der Game Studies beschrieben werden kann, andererseits nebeneinander, als eine andere Form, am Computerspieldiskurs mitzuwirken.

Da medienwissenschaftliche Analysen, anders als andere Ausdrucksformen des Computerspieldiskurses, auf ihre Medien- und Perspektivgebundenheit reflektieren können, ja sogar müssen, wenn sie, wie es für wissenschaftliche Diskursbeiträge obligatorisch ist, die Grenzen ihrer epistemischen Verbindlichkeit methodologisch bestimmen, können sie sich im Verhältnis zu den Reflexionspotenzialen anderer medialer Ausdrucksformen reflektieren und versuchen, diese – insofern sie bisher unberücksichtigte Gesichtspunkte zur Geltung bringen, – einzubeziehen.

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.

Auf diese Weise präsentieren Let's Play-Videos eine einzelne Gebrauchssituation eines bestimmten Computerspiels. Diese Gebrauchssituation wird allerdings nicht in ihrer Totalität präsentiert. Nur ausgewählte Aspekte des Gebrauchs werden im Let's Play-Video ausgestellt, nämlich der Aspekt des sichtbaren Bildschirmbildes und der Aspekt der mitlaufenden Situationsbeschreibung einer spielenden Person. Eine solche Präsentation des Computerspielgebrauchs reduziert zwar dessen Komplexität erheblich, allerdings auf medial durchaus zentrale Aspekte. Denn das Computerspiel in seiner gegenwärtigen Form besteht phänomenologisch vor allem in dem Verhältnis zwischen dem Bildschirmbild, dessen Dynamik auf die Eingaben der spielenden Person reagiert, und den subjektiven Gefühlsreaktionen der spielenden Person, die sich in ihrer Situationsbeschreibung zum Ausdruck bringen. Video- und Computerspiele verwirklichen mit ihrer typischen Phänomenologie einen historisch völlig neuartigen Darstellungstyp. Ältere Darstellungstypen wie die des Theaters und der Literatur, der bildenden Kunst und der Musik, aber auch die der massenmedialen Unterhaltungskünste: Film, Radio, Comic, Fernsehen und Popmusik, beruhen auf einer Aktivierung der Fernsinne und auf der kognitiven Beherrschung medialer Codes. Man muss sehen, hören und lesen können, – und man muss die Indizes deuten können, *wie* jeweils zu sehen, zu hören und zu lesen sei, um an der Kommunikation, die durch die Darstellungstypen vermittelt wird, teilzunehmen. Video- und Computerspiele gehen über diese strukturellen Vorgaben hinaus, indem sie nicht nur die Fernsinne reizen und das medienkulturelle Wissen aufrufen, sondern auch die leiblich spürbare Motorik provozieren und auf diese Motorik reagieren, sodass im Gegenzug bei der spielenden Person intensive Gefühlsreaktionen ausgelöst werden: Frust, Lust, Stress, Erleichterung, Überraschung, Genugtuung und dergleichen mehr.

Um den Spielherausforderungen, die sich auf den Video- und Computerspiel-Bildschirmen mitteilen, erfolgreich begegnen zu können, muss die spielende Person an Tastatur und Maus, am Joypad oder an spielspezifischen Eingabegeräten wie Lenkrädern, Schwertern, Tanzmatten u. ä. bestimmte Tasten drücken, Analogregler schieben und drehen oder Bewegungssensoren aktivieren. Dieser motorische Vollzug wird im Rechner nach Maßgabe der zugrunde liegenden Software in eine bestimmte Audiovision übersetzt. Dadurch wird der motorische Vollzug am Eingabegerät nicht nur leiblich gespürt als ein physischer Vorgang im situativen Hier und Jetzt; er erscheint auch als klanglich begleitete Form- oder Positionsänderung eines situationsabstrakten (also dem physischen Hier und Jetzt perfekt entzogenen) Bildobjekts oder einer situationsabstrakten Bildperspektive.

Auf diese Weise geht der motorische Vollzug, so wie er leiblich gespürt wird, als ein distinktes Moment in die Form des wahrgenommenen Medienangebots ein. Die Formen des Computerspiels verknüpfen besondere Bildräume und besondere performative Möglichkeiten derart miteinander, dass man meint, im Bild selbst agieren und mit den Bildobjekten interagieren zu können. Video- und Computerspiele erzeugen auf diese Weise eine Simulation von Selbsttätigkeit in einem Raum virtueller Anwesenheit. In dieser Simulation wird nicht allein die äußere, audiovisuell wahrnehmbare Form des Tuns in Szene gesetzt, wie dies in den performativen Bühnenkünsten und im Bewegungsbild des Films der Fall ist, das Tätigkeitsempfinden selbst wird zum Gegenstand der Darstellung. Dieses trans-ästhetische, das Tätigkeitsempfinden einbeziehende Moment der Video- und Computerspielästhetik ist medienhistorisch beispiellos. Die Darstellung von Selbsttätigkeit in einem Raum virtueller Anwesenheit verwandelt den passiven Bildraum in ein aktives Raumbild (vgl. Venus 2009). Let's Play-Videos thematisieren wie keine andere mediale Ausdrucksform des Computerspieldiskurses diese ästhetische Besonderheit des Computerspiels. Indem in ihnen die spielende Person und ihre subjektive Situationsbeschreibung prägnant auftritt, wird in ihnen medial reflektiert, dass es sich bei Computerspielen um Darstellungsformen von Selbsttätigkeit handelt. Diese Alleinstellung des Let's Play-Videos im Kontext medialer Ausdrucksformen des Computerspieldiskurses dürfte ein Gutteil ihrer Aufmerksamkeitswirkung erklären. Diese wird jedoch mit einem massiven epistemischen Manko erkaufte. Das Wissen, das ein Let's-Play Video konstituiert, ist zwar von höchster anschaulicher Prägnanz, aber epistemologisch radikal subjektiv und begriffsfern. Dieses Manko lässt sich allerdings durch Masse kompensieren. So subjektiv und begriffsfern das einzelne Let's Play-Video auch wirken mag, in ihrer Masse treten verallgemeinerbare Charakteristika der Selbsttätigkeitsdarstellung, welche durch Computerspiele möglich geworden ist, hervor und ins kollektive Bewusstsein des Computerspieldiskurses.

4 Das Let's Play-Video als Analysemethode

Ihrer Herkunft nach stehen Let's Play-Videos in der Tradition von Tutorials und Walkthroughs, die von Einzelhinweisen, wie bestimmte Schwierigkeiten eines Spiels zu meistern sind, bis hin zu Textprotokollen vollständiger Lösungswege die Spielbarkeit eines Titels für alle Spielwilligen garantieren. Der Video-Mitschnitt von Spielsessions hatte ursprünglich allein illustrierenden Charakter. Die erste eigenständige Form von Videomitschnitten waren sogenannte Runthroughs, die Beweisstücke für die schnellstmögliche Bewältigung einer Spielherausforderung präsentierten. Runthroughs zeugten nicht nur von der artistischen Steigerbarkeit der menschlichen Fähigkeit, das sensomotorische Zusammenspiel von Auge und Hand zu koordinieren, sie zeigten auch das ästhetische Artefakt des Computerspiels in seiner letztgültigen Gestalt: als absolut beherrschtes artifizielles Regelsystem, demgegenüber die fantasievoll gestalteten virtuellen Szenerien, die Spielfiguren, Landschaften, Gebäude und Werkzeuge nur „gift-wrapping“ (vgl. Eskelinen 2001) sind.

Die Let's Play-Videos bilden eine Art Komplementär-Genre zu den Runthroughs. In ihnen wird nicht die vollendete Spielkompetenz ausgestellt, sondern im Gegenteil eine Art sophisticated illiteracy gepflegt. Typischerweise sind die Spielenden, die in den Let's Play-Videos ihre Spielsitzungen aufzeichnen, mit den typischen Eingabefunktionalitäten, Missions- und Levelstrukturen der verschiedenen Computerspielgattungen vertraut, in ihren Kommentaren unterlaufen sie aber zumeist diese Kompetenz durch eine stilisierte Naivität, mit der frei assoziierend der Handlungsverlauf kommentiert wird, innere Monologe und äußere Dialoge des gespielten Avatars betont anachronistisch fantasiert werden, die Spielmechanik beurteilt wird oder mehr oder weniger passende Textzeilen aus Popsongs, Fernsehserien oder Kinofilmen zitiert werden. Bei diesem lauten Denken, mit dem die Spielenden ihre Sitzungen illustrieren und erläutern, fällt auf, 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. Der Avatar wird wechselnd als dritte Person und als erste Person, oft auch mit unklarem personellen Status, in einer Art schwebenden Intentionalität, als „wir“ beschrieben. Typisch sind Sätze, die zwischen einer ironischen Distanz zum Geschehen und einem erstpersonalen Erleben schweben; Sätze wie: „Ah, coole Grafik“, „Was finden wir denn hier?“, „Upps, da ist ja noch einer“ (angesichts eines unerwarteten Non-Player-Characters).

Bemerkenswert an der Form der Let's Play-Videos ist ihr unvermeidlich demaskierender Effekt: Wenn wir Let's Play-Videos betrachten, sitzen wir nicht selber an den Eingabegeräten, sondern verfolgen das Spielgeschehen aus der

Distanz. Dadurch teilt sich uns die Spielspannung, der Handlungsdruck der virtuellen Hindernisse und Gegner, nur indirekt mit. Wir sehen lediglich die virtuelle Szenerie, das fiktionale Als-ob der virtuellen Welt. Und just dieses fiktionale Als-ob wird durch den Voice-over-Kommentar auch noch permanent konterkariert. Indem wir Let's Play-Videos ansehen, nehmen wir die virtuelle Welt des Computerspiels als schräges Artefakt wahr.

Je offensichtlicher Let's Play-Videos Computerspiele als schräge Artefakte ausstellen und je prägnanter der Personalstil des Voice-over-Kommentars ist, desto mehr Aufmerksamkeit ziehen sie auf sich. Das beeinträchtigt in epistemologischer Hinsicht zweifellos die Validität und Reliabilität der Einzelbefunde, die in Let's Play-Videos zur Sprache kommen. Let's Play-Videos sind keine methodologisch transparenten Protokolle der Rezeptionswirklichkeit eines Computerspiels. *Es handelt sich bei Let's Play-Videos um eine Form hochgradig stilisierter Rezeption.*

So treten aus der Masse der Let's Play-Kultur einzelne ‚Kultfiguren‘ auf die Bühne des Online-Daseins, die mit bewusst launigen und schrägen Kommentaren Fan-Gemeinden um sich scharen. Kult-Let's-Player wie PewDiePie (Felix Arvid Ulf Kjellberg) und Gronkh (Erik Range) sind in erster Linie Unterhaltungskünstler. Gleichwohl ist der Bezug zwischen Let's Play-Kommentar und Computerspiel nicht völlig beliebig bzw. idiosynkratisch. Das Entertainment der Let's Play-Videos ist an ihre Funktion gebunden, den Computerspielen, die sie präsentieren, auf eine wie immer vermittelte Weise ‚gerecht‘ zu werden. Ihr Entertainment muss immer auch Infotainment sein, um als Entertainment zu überzeugen. Daher darf man bei aller Skepsis gegenüber der Validität und Reliabilität des Wissensanspruchs irgendeines einzelnen Let's Play-Videos doch die kumulative These vertreten, dass Let's Play-Videos in ihrer Masse eine latente Funktion von Computerspielen ausstellen, die in den anderen Ausdrucksformen des Computerspielwissens, von der Werbung bis zum Diskurs der Game Studies bisher nicht artikuliert worden ist. Es scheint gerade die ironische Distanz gegenüber der virtuellen Welt zu sein, das geradezu Antiimmersive des Computerspiels, das sich in Let's Play-Videos stilisiert zur Geltung bringt. Man könnte vermuten, dass sich in der dokumentierten Thinking-aloud-Rezeption des Let's Play-Videos die sonst unkommunizierte Spielerfahrung versinnlicht findet und dies bei den Zuschauerinnen und Zuschauern solcher Videos einen Aha-Effekt produziert. Und wenn man unter dem Gesichtspunkt der Let's Play-Ästhetik das Computerspiel als populäres Darstellungsmedium beobachtet, das in der medienhistorischen Ordnung von Theater und Film zu situieren wäre, fällt in der Tat ein bis dato kaum diskutierter Umstand auf: Die marionettengleich steuerbaren Computerspielfiguren, die Avatare, ermöglichen erstmals in der Mediengeschichte

einem globalen Massenpublikum, dramatische Figuren zu verkörpern. Avatare sind weltweit verfügbare Körperhüllen, in die hineinzuschlüpfen nicht mehr das Privileg einer besonderen sozialen Handlungsrolle ist. War es bisher das Privileg von Schauspielerinnen und Schauspielern, sich im magischen Zirkel des fiktionalisierten Raums öffentlich und offensichtlich als eine andere Person oder ein anderes Wesen zeigen und erleben zu können, so ist diese Darstellungsfunktion: das Rollenskript eines anderen auszuagieren, im Kontext des Computerspiels keine soziale Handlungsrolle eigenen Rechts mehr. Während die schauspielende Person in der verkörperten Figur mitanwesend ist und so auch immer die soziale Rolle der Schauspielerei exemplifiziert, bleibt die computerspielende Person dem Spielgeschehen auf eigentümliche Weise entzogen. Die Spielenden sind im Körperschema des Avatars ebenso unscheinbar anwesend wie das Verhalten der Avatarfigur der körperlichen Performanz des Spielenden äußerlich bleibt.

Phänomenologisch fällt an diesem Körpercode des avatarbasierten Computerspiels vor allem auf, wie außerordentlich rigide er zwischen privater Spürbarkeit und öffentlicher Wahrnehmbarkeit trennt: hier die leibkörperliche Privatheit (die vor dem Bildschirm stattfindet und in den Let's Play-Videos als Offstimme firmiert), dort die inszenierte Öffentlichkeit (die im abstrakten Bildraum des Bildschirmbildes stattfindet). Indem das Let's Play-Video diese rigide Trennung, die sonst im Computerspieldiskurs verschwiegen, wenn nicht geleugnet wird, drastisch exponiert, stellt es den Körpercode, den das Computerspiel stillschweigend propagiert, zur Disposition. Dies unmissverständlich zur Geltung zu bringen, ist der ästhetische Reiz und die medienanalytische Funktion der Let's Play-Videos. Das epistemische Potenzial des Let's Play-Videos ist bisher nur latent realisiert. Um es manifest werden zu lassen, wären größere Korpora von Let's Play-Videos auf ihre Reflexionsstrukturen zu untersuchen und explizit zu machen. Welche Spielgenres, Spielsituationen und Involvement-Strategien korrelieren mit welchen Typen von Kommentaren? In welchen Spielsituationen wird geschwiegen? Welche Motive und Ableitungsverhältnisse mögen hinter diesen Korrelationen stecken? Umgekehrt würde es sich anbieten, unter der Maßgabe ausgewählter Selbstbeobachtungsgesichtspunkte Let's Play-Videos durch Testpersonen anfertigen zu lassen, um zu eruieren, wie sich die Spielerfahrung bestimmter Situation im Erleben der spielenden Person verbalisiert.

Der amerikanische Rhetoriker und Kulturphilosoph Kenneth Burke hat vor vielen Jahrzehnten die Einsicht formuliert, dass die Erkenntnis eines Gegenstands mit der Anzahl verschiedenartiger Gesichtspunkte wachse, die an ihn herangetragen werden, und im Sinne einer Steigerung epistemischer Explikation das Motto ausgegeben: „perspectives by incongruity!“ (vgl. Burke, S. 504). Die begriffliche, tendenziell unanschauliche Orientierung der Game Studies und die anschauliche,

tendenziell begriffsferne Orientierung der Let's Play-Videos stellen durch ihre epistemologisch radikale Inkongruenz vielleicht die fruchtbarste Perspektive auf Video- und Computerspiele her, die im Computerspieldiskurs möglich ist.

Literatur

- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.
- Burke, K. (1945). *A grammar of motives*. Berkeley: UC Press.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. In game studies. <http://www.cmc.uib.no/game-studies/0101/eskelinen>. Zugriffen: 10. Sept. 2015.
- Franck, G. (1998). *Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf*. München: Hanser.
- Kjellberg, F. A. U. PewDiePie. Youtubekanal. https://www.youtube.com/channel/UC-IHJZR3Gqxm24_Vd_AJ5Yw. Zugriffen: 10. Sept. 2015.
- Luhmann, N. (1981). Die Unwahrscheinlichkeit der Kommunikation. In N. Luhmann (Hrsg.), *Soziologische Aufklärung. Bd. 3: Soziales System, Gesellschaft, Organisation* (S. 29–41). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Luhmann, N. (1997). *Die Gesellschaft der Gesellschaft. 2 Bde.* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Neitzel, B. (2012). Involvierungsstrategien des Computerspiels. In GamesCoop (Hrsg.), *Theorien des Computerspiels. Zur Einführung* (S. 75–104). Hamburg: Junius.
- Range, E. G. Youtubekanal. <https://www.youtube.com/user/Gronkh>. Zugriffen: 10. Sept. 2015.
- Venus, J. (2009). Raumbild und Tätigkeitssimulation. Video- und Computerspiele als Darstellungsmedien des Tätigkeitsempfindens. In G. Winter, J. Schröter, & J. Barck (Hrsg.), *Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen* (S. 259–283). München: Fink.
- Volmar, A., & Ruschmeyer, S. (2015). Webvideo Cultures. Medienwissenschaft, Universität Siegen. <http://blogs.uni-siegen.de/webvideo/>. Zugriffen: 10. Sept. 2015.

Phänomen Let's Play-Video

Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination
aufgezeichneten Computerspielhandelns

Ackermann, J. (Hrsg.)

2017, XIV, 263 S. 13 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-12935-4