
Inhaltsverzeichnis

Einleitung.	1
Judith Ackermann	
 Teil I Mediale Spezifitäten von Let's Play-Videos	
Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos.	19
Jochen Venus	
Interpassives Spielen.	31
Mathias Fuchs	
Let's Not Play – Kooperatives Nicht-Spielen	43
Tim Othold	
Let's Play without Controller. Zu den Effekten des Verschwindens der Steuerung im remediatisierten Game.	55
Timo Schemer-Reinhard	
Kohärenz, Permutation, Redundanz: Zur seriellen Ökonomie des Let's Plays	71
Dominik Maeder	
 Teil II Performativität und Performanzen im Let's Play-Kontext	
Revenge of the Riffing Nerds – Mysteriöse, Mitternächtliche und Mediale Familienbande der Let's Play-Videos.	87
Andreas Rauscher	

Die Lust am Vorspielen. Zur theatralen Inszenierung des Computerspiels	105
Vera Marie Rodewald	
Twitch plays Pokémon als kollektive Let's Play-Performance	119
Judith Ackermann und Marc Juchems	
Spielende und ihr Publikum – unterhaltungsorientierte Darstellungen des Spielens auf Online-Videoplattformen	133
Heiko Kirschner und Paul Eisewicht	
Teil III Let's Play-Rezeption, -Aneignung und -Produktion	
„Erfahrenen Gamern sozusagen über die Schulter schauen“ Eine Interviewstudie deutscher YouTube-NutzerInnen zu Let's Play-Videos	147
Jeffrey Wimmer	
Faszination Let's Play-Videos: Rezeptionsmotive und -merkmale – Eine explorative quantitative Studie	161
Ralf Biermann und Steven Becker	
Nostalgische Erinnerungen an Computerspiele auf YouTube. Let's Play Retro!	181
Simon Rehbach	
Narrative Konstruktion von Selbst und Sozialität. Auf der Suche nach Produktions- und Rezeptionsmotiven von Let's Play-Videos	195
Nina Grünberger	
Gaming 2.0: Von der Fanproduktion zum Kulturgut – Let's Play-Videos als Schnittstelle zwischen passiver Rezeption und aktiver Partizipation	209
Alexander Tilgner	

**Teil IV Medienpädagogische Kontextualisierungen von
Let’s Play-Videos**

**It’s not just a game – Subversive Praktiken in digitalen
Spielkulturen 225**
Dan Verständig und Jens Holze

**Einmal so wie Gronkh sein – Let’s Play-Videos in der offenen
Kinder- und Jugendarbeit 241**
Torben Kohring und Markus Sindermann

Formen von Let’s Plays und vergleichbare Formate. 257
Thomas Hale, Anna Lena Hartmann und Daniel Schlemermeyer

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