

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

„Let's-Play-Video – Mehr als nur Gameplay.
Kommunikationsmuster und sprachdidaktisches Potential im
Deutschunterricht“.

verfasst von | submitted by
Niklas Binder BEd

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Education (MEd)

Wien | Vienna, 2024

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 199 506 511 02

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Lehramt Sek (AB) Unterrichtsfach
Deutsch Unterrichtsfach Geschichte und Politische
Bildung

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Stefan Krammer Privatdoz.

Mitbetreut von | Co-Supervisor:

Dipl.-Ing. Dr.techn. Barbara Göbl BSc

Abstract

Das Ziel der vorliegenden Masterarbeit ist, zu untersuchen, welches sprachdidaktische Potential LP-Videos für den Deutschunterricht hegen. Zunächst wird der Begriff „LP-Video“ eingehend beleuchtet und eine Arbeitsdefinition kreiert. Danach soll die Sprache und Kommunikation ausgewählter LPer*innen mittels einer Gesprächsanalyse betrachtet werden und die Ergebnisse dieser sprachwissenschaftlichen Analyse auf den Deutschunterricht übertragen werden. Diese Gesprächsanalyse wird in zwei große Bereiche aufgeteilt: Mit wem sprechen LPer*innen? Wie sprechen LPer*innen? Besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Verbindung zwischen Sprach- und Mediendidaktik. Folgende Fragestellungen stehen im Zentrum: Handelt es sich bei LP-Videos um Kommunikationssituationen zwischen LPer*innen, Zuschauer*innen und Spiel? Inwiefern hegen LP-Videos Potentiale für den Sprachunterricht? Es stehen dabei die Punkte mediale Bildung, Sprachproduktion und Sprachreflexion im Zentrum. Zudem soll auf didaktische Herausforderungen eingegangen werden.

The aim of this master's thesis is to investigate the language didactic potential of LP videos for teaching German. Firstly, the term "LP video" is examined in detail and a working definition is created. Then the language and communication of selected LPers will be analysed by means of a conversation analysis and the results of this linguistic analysis will be transferred to German lessons. This dialogue analysis is divided into two main areas: Who do LPers talk to? How do LPers speak? Special attention will be paid to the connection between language and media didactics. The following questions take centre stage: Are LP videos communication situations between LPers, viewers and the game? To what extent do LP videos harbour potential for language teaching? The focus is on media education, language production and language reflection. Didactic challenges will also be addressed.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	4
1.1 Forschungsinteresse	5
1.2 Methodik	6
1.2.1 Auswahl des Spiels und der „Best-practice“-Beispiele	6
1.2.2 Sprachdidaktik als Forschungsfeld.....	7
1.2.3 Gesprächsanalyse - „EMCA“	8
1.2.4 Didaktische Potentialanalyse.....	10
1.3 Stand in der Forschungsliteratur zu Let’s-Play-Videos.....	12
2. Das Let’s-Play-Video – Charakteristika und Erarbeiten einer Definition	15
2.1 LP-Videos – Unterschiedliche Definitionen	15
2.2 Das LP – von anfänglichen Foren-Beiträgen bis heute	16
2.3 Die „Communities“ von und um LPer*innen.....	19
2.4 LP-Videos und die Gaming-Industrie – eine symbiotische Partnerschaft.....	21
2.5 Unterschiedliche Videoformate: LP – Walkthrough – Spieletest.....	23
2.6 LPs im Vergleich zu Live-Streams.....	25
2.6 Arbeitsdefinition.....	27
3. Digitale Medien im Deutschunterricht	28
3.1 Prozess der Digitalisierung – Zustand der Post-Digitalität	28
3.2 Digitale Spiele im Deutschunterricht.....	30
3.3 Sprachdidaktik und neue Medien.....	31
3.4 Didaktisch-pädagogische Projekte und Ansätze in Bezug auf LP-Videos.....	33
4. Das Let’s-Play-Video unter sprachwissenschaftlicher Lupe – Gesprächsanalyse von „best practice“-Beispielen	35
4.1 Mit wem sprechen Let’s-Player*innen?	35
4.1.1 Interaktion mit dem Spiel	38
4.1.2 Interaktion mit dem Publikum.....	43
4.1.3 Interaktion mit dem Publikum und dem Spiel.....	47
4.2 Wie sprechen Let’s-Player*innen?	52
4.2.1 Einwirkung und Gebrauch von Sondersprachen (des Internets).....	54
4.2.2 Verschachtelte Satzstruktur	56
4.2.3 Rhetorik der Intimität	57
4.3 Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Beispiel-Let’s-Plays	59
4.3.1 Unterschiede:	59
4.3.2 Gemeinsamkeiten.....	59
4.4 Zusammenfassung der Gesprächsanalyse.....	61

5. (Sprach)-Didaktische Potentialanalyse von LP-Videos im Deutschunterricht	63
5.1 Mediale Bildung.....	65
5.2 Sprachproduktion	69
5.3 Sprachreflexion	77
5.4 Didaktische Herausforderungen im Umgang mit LP-Videos.....	82
5.5 Zusammenfassung der didaktischen Potentialanalyse.....	83
6. Fazit	85
Literaturverzeichnis	88
Primärquellen.....	88
Sekundärliteratur.....	88
Weitere digitale Quellen:.....	91
Anhang	93
Glossar	93
Eidesstattliche Erklärung	94
Transkriptionen.....	94
Transkript Gronkh	94
Transkript HOB.....	98
Transkript Blaufuchs	103

1. Einleitung

Warum sind Leute bereit, jemandem zuzusehen, der*die ein Spiel spielt, das man eigentlich selbst spielen könnte? Liegt der Sinn eines digitalen Spiels nicht in dem eigenen Erleben? Zumindest die Zahlen sprechen eine klare Sprache: Das Publikum für sogenannte „Let’s-Play-Videos“ (im weiteren Verlauf mit dem Kürzel „LP-Video“ abgekürzt) ist riesig; derzeit sind über die Hälfte der hundert beliebtesten YouTube-Kanäle zu dem Gaming-Bereich zu zählen¹. Sucht man auf YouTube nach diesem Begriff, erscheinen über 230 Millionen Treffer, was für die Beliebtheit dieser Videoform spricht. Diese Beliebtheit wird dabei vor allem von einem jungen Publikum genährt. Let’s-Player*innen (im weiteren Verlauf mit dem Kürzel „LP-er*innen“ abgekürzt), wie der 24-jährige Schwede Felix Arvid Ulf Kjellberg, unter seinen Fans besser bekannt als „PewDiePie“², widmen sich genau diesem Hybrid aus Spiel und Video. Auch Untersuchungen wie die der JIM-Studie unterstreichen die Popularität der LP-Videos. Als Rückmeldung auf diese geben Jugendliche an, dass sie LP-Videos zur Entspannung, als Erweiterung ihrer Freizeit-Aktivitäten oder auch als Substitut für herkömmliches Fernsehen verwenden.³

LP-Videos variieren in Länge, Inhalt und technischer Raffinesse, aber sie vereinen zwei gemeinsame Merkmale: Gameplay-Videomaterial, begleitet von gleichzeitigem Kommentar des*r Spieler*in. Dieser laufende Kommentar kann als reine Audiospur oder auch, mittels einer Webcam oder ähnlichem Equipment, als über dem Spielgeschehen eingebetteten Video erscheinen, mit dem die Mimik, Gestik und scheinbare Emotionen des*r Spieler*in neben dem Gameplay erscheinen.⁴ Es dokumentieren hier also Spielende ihre Spielerfahrung und -erlebnisse in Videoform und ein Publikum schaut via Internet-Video-Plattformen wie „YouTube“ zu. Das Interessante an diesem Internet-Phänomen ist, dass die Zuschauer*innen das Spiel nicht selbst spielen, sondern anderen dabei zusehen: Spielen wird zu einer Präsentation, der*die LPer*in ist Spieler*in und Moderator*in zugleich.

¹ Top 100 YouTube Gaming Channels, sortiert nach Abonnenten:

<https://socialblade.com/YouTube/top/category/games/mostsubscribed>

² PewDiePie Kanal Statistik: <https://socialblade.com/YouTube/user/pewdiepie>

³ JIM-Studie aus dem Jahr 2022 zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen:

<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/>

⁴ Burwell, Catherine / Miller, Thomas: Let’s Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext. In: E-learning and digital media, Vol. 13 (3-4), 2016, S. 109-110.

Als eine moderne Art von Paratext haben LP-Videos bisher nur wenig Aufmerksamkeit in wissenschaftlichen Publikationen und insbesondere der Didaktik bekommen. Judith Ackermann sieht in ihrem umfangreichen Werk „Phänomen Let’s-Play-Video“ bereits eine besondere pädagogische Chance, LP-Videos in die Kinder- und Jugendarbeit einzubinden und mit ihnen flexibler und schneller zu arbeiten, was passende mediale Angebote angeht.⁵ Daraus lässt sich bereits ableiten, dass LP-Videos auch in der Schule genutzt werden können und didaktische Potentiale mitbringen.

Diese Arbeit möchte hierzu einen Anfang machen und das sprachdidaktische Potential von LP-Videos analysieren. Grund hierfür ist, dass in einem LP-Video Sprache genauso dominant ist wie das gezeigte Spiel. Da bei LP-Videos die Interaktivität eines Computerspiels nur stellvertretend erlebt werden kann, müssen LPer*innen ihre Spielzüge immerzu verbal kommentieren und präsentieren. Es entsteht ein indirektes Gespräch zwischen ihnen und ihren Zuhörenden. Genau diese Kommunikation wird ins Zentrum dieser Arbeit gestellt. Diese Arbeit möchte ausgewählte LP-Videos sprachwissenschaftlich analysieren und infolgedessen Potentiale für den Deutschunterricht feststellen.

Dabei soll in einer sprachwissenschaftlichen Analyse zunächst festgestellt werden, was LP-Videos sprachlich ausmacht und in welchen Kategorien LPer*innen mit ihrem Publikum und dem Spiel sprachlich interagieren. Die daraus abgeleiteten Ergebnisse werden infolge einer Potentialanalyse auf den Deutschunterricht übertragen und es wird versucht, festzustellen, ob und wie mit LP-Videos als Unterrichtsgegenstand und -methode sprachdidaktische Potentiale möglich sind.

1.1 Forschungsinteresse

Diese Arbeit geht davon aus, dass es sich bei LP-Videos um Kommunikationssituationen zwischen dem*der Moderator*in und den Zuseher*innen handelt, die einem sprachlichen Muster folgen, und dass diese als solche eine didaktische Bereicherung auf dreierlei Weise für den Deutschunterricht darstellen. Um diese These zu beweisen, wird in einem ersten Schritt eine Gesprächsanalyse durchgeführt, in deren Folge die Frage geklärt werden soll, ob sich in unterschiedlichen LP-Videos dieselben sprachlich-pragmatischen und -morphologischen Muster feststellen lassen. In weiterer Folge und mit den Ergebnissen aus der Gesprächsanalyse

⁵ Ackermann, Judith (Hg.): Phänomen Let’s Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer VS, 2017, S. 241.

wird eine didaktische Potentialanalyse durchgeführt, die es sich zum Ziel macht, das Potential von LP-Videos für die sprachliche Kompetenz im Deutschunterricht zu untersuchen. Die „best-practice“-Beispiele und die Ergebnisse der Analyse sollen bei allen untersuchten Feldern immer wieder eingebunden werden. Genauere Erklärungen zum methodischen Vorgehen folgen im nächsten Unterkapitel.

Der Arbeit liegen folgende Thesen zugrunde:

- In LP-Videos entstehen zwei Kommunikationssituationen - eine zwischen LPer*in und Spiel und eine zwischen LPer*in und Zuschauer*in. Diese Kommunikation folgt bei unterschiedlichen Akteur*innen demselben Muster und ist deshalb reproduzierbar und vergleichbar.
- In LP-Videos stecken, als leicht zugängliches Beispiel eines Gesprächs zwischen Mensch und Spiel, Potentiale in Bezug auf die sprachliche Kompetenz im Deutschunterricht. Konkret können mediale Bildung, Sprachproduktion und Sprachreflexion davon profitieren.

1.2 Methodik

1.2.1 Auswahl des Spiels und der „Best-practice“-Beispiele

Die Auswahl der LP-Videos wurde anhand folgender Aspekte getätigt:

- Auf der Social-Media-Plattform „YouTube“ verfügbar
- In deutscher Sprache (Kommentar des*der LPer*in)
- Von drei unterschiedlichen LPer*innen
- Mehr als 5.000 Aufrufe und 50 Kommentare
- Aktive Kommunikation seitens des*der LPers*in (keine „stillen“ Videos, in denen der*die LPer*in nicht spricht)
- Keine Live-Streams, da diese sich von LP-Videos dadurch unterscheiden, dass der*die Livestreamer*in in ständigem und direktem Kontakt mit ihrem*seinem Publikum steht und Kommunikationssituationen nicht klar getrennt werden können

Auch das Spiel, das zu sehen ist, ist für die Analyse sehr bedeutend und sollte dem*r LPer*in ausreichend Anlass bieten, es zu kommentieren und zu bewerten. Dadurch wurde entschieden, ein Spiel zu wählen, das eine Narrative erzählen möchte, die der*die LPer*in

allein erlebt (also keine Multiplayer-Funktion oder kompetitiven Aspekte). Die Wahl fiel auf das Action-Fantasy-Rollenspiel namens „Risen“ der Entwicklungsfirma Piranha Bytes, das 2009 erschienen ist. Der*die Spieler*in steuert hierin die Spielfigur über eine Insel, auf der sie sich frei bewegen kann („Open-World“), Fraktionen anschließen, Ruinen erkunden und schließlich die Insel samt der Bewohner*innen retten muss.

Anhand dieser Kriterien wurden folgende drei Videos zum Spiel „Risen“ ausgewählt:

- „Let's Play Risen HD #001 [Deutsch] [HD+] - An Fremden Gestaden“ vom Kanal Gronkh⁶
- „Schiffsbrüchig ins neue Abenteuer | Let's Play Risen | 001“ vom Kanal HandOfBlood⁷
- „Let's Play Risen 🦊01 - Das Abenteuer beginnt“ vom Kanal Blaufuchs⁸

Die Videos bewegen sich alle in einem ähnlichen Zeitrahmen (das Video von Gronkh 14:30 Minuten, das von „HandOfBlood“ 32:20 Minuten, das von Blaufuchs 21:02 Minuten).

1.2.2 Sprachdidaktik als Forschungsfeld

Diese Arbeit ist fachlich dem Forschungsfeld der Sprachdidaktik zuzuordnen. Erkenntnisse und Methoden der Sprachwissenschaft und Didaktik stehen im Zentrum, wobei Aspekte der Medienwissenschaft und Mediendidaktik miteinbezogen und transdisziplinär verarbeitet werden. Wie Frederking schreibt, werden in der Deutschdidaktik „einerseits [...] Erkenntnisse und Methoden aus dem Forschungsfeld der Germanistik verarbeitet, andererseits solche aus Bezugswissenschaften [...]“.⁹ Diese Arbeit konzentriert sich also darauf, auf Basis einer wissenschaftlichen Analyse theoretische Konzepte für den Unterricht zu entwickeln und diese mithilfe der vorangegangenen Analyse zu fundieren.

⁶ Video „Let's Play Risen HD #001 [Deutsch] [HD+] - An Fremden Gestaden“ vom Kanal „Gronkh“, hochgeladen am 04.11.2011: <https://www.YouTube.com/watch?v=ZEU-RE8isaM> (948.854 Aufrufe, 1.980 Kommentare, letzter Zugriff: 22.02.2023).

⁷ Video „Schiffsbrüchig ins neue Abenteuer | Let's Play Risen | 001“ vom Kanal „HandOfBlood“, hochgeladen am 21.12.2015:

https://www.YouTube.com/watch?v=AM3toDKV_kY&list=PLlakm8Sa1vtPfA4fb5UkWjrtWAWadb0kP (448.296 Aufrufe, 1.328 Kommentare, letzter Zugriff: 22.02.2023).

⁸ Video „Let's Play Risen 🦊01 - Das Abenteuer beginnt“ vom Kanal „Blaufuchs“, hochgeladen am 29.05.2022: https://www.YouTube.com/watch?v=nhLdnx4akyY&list=PLON-l3v_u9T6-AXM3SjWKtZMpf1ubyqeL (2.682 Aufrufe, 55 Kommentare, letzter Zugriff: 22.02.2023).

⁹ Frederking, Volker: Deutschdidaktik als transdisziplinäre, anwendungs- und grundlagenorientierte empirische Wissenschaft. In: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes Vol. 61 (2), 2014, S. 111.

1.2.3 Gesprächsanalyse- „EMCA“

Die Analyse der Beispiel-LP-Videos erfolgt grundsätzlich nach denselben Schritten, wie sie schon John Heritage in seiner Entwicklung und Prägung der Gesprächsanalyse nennt:

1. Turn-taking organization
2. Overall structural organization of the interaction
3. Sequence organization
4. Turn design
5. Lexical choice
6. Referencing forms of asymmetry¹⁰

Darüber hinaus muss die Analyse aber um einen multimodal- erweiterten Gesprächsanalyse-Ansatz ergänzt werden, konkret den der „EMCA“ (= Ethnomethodologie- und Konversationsanalyse). Die Gesprächsanalyse nach Heritage geht von einem*r traditionellen Gesprächspartner*in aus. Da dies aber im Fall von LP-Videos nicht gegeben ist, muss für diese Arbeit, nach Vorbild der Analyse von Schmidt und Marx in ihrem Aufsatz¹¹ und Daniel Recktenwald in seiner Transkription und Analyse von Twitch-Live-Streams¹², ein multimodaler Ansatz gewählt werden, da die LPer*innen keine*n traditionelle*n Gesprächspartner*in haben, mit dem*r sie reden. Sie treten in einen Dialog mit einem Spiel (und in einen Indirekten mit dem Publikum). Das Spiel selbst ist nicht stumm, sondern lenkt die Aufmerksamkeit und die Sprache der LPer*innen immer wieder auf andere Aspekte und baut somit eine direkte Kommunikationsebene auf. Diese Methode geht demzufolge davon aus, dass die Nutzung von Objekten, von Technologie und des Raums innerhalb des Spiels, die Geräusche, die im Spiel erzeugt werden und diverse Einblendungen, Schriftzeichen oder ähnliche Symbole auf dem Bildschirm insgesamt das Spiel zum Kommunikationspartner*in der*des LPer*in machen.¹³

¹⁰ Heritage, John: Conversation analysis and institutional talk. In: Heritage, John / Atkinson, J. Maxwell (Hg.): Structures of social action. Studies in conversation analysis. Cambridge: Cambridge University Press 1984, S. 222-245.

¹¹ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Making Let's plays watchable. An interactional approach to gaming visualizations. In: Thurlow, Crispin / Dürscheid, Christa / Diemoz, Federica (Hg.): Visualizing digital discourse. Interactional, institutional and ideological perspectives. Berlin (u.a.): De Gruyter Mouton 2020, S. 131-150.

¹² Recktenwald, Daniel: Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. In: Journal of Pragmatics Vol.115, 2017, S. 68-81.

¹³ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Making Let's plays watchable. 2020, S. 135.

Als Beispiel hierzu ein kurzer Ausschnitt aus der Transkription des LP-Videos „Let's Play Risen HD #001 [Deutsch] [HD+] - An Fremden Gestaden“ vom Kanal „Gronkh“:

10 GRONKH von dem Game machen für+ Play Massive bzw für Play Nation* und dadurch++ kam
GE/GS *Muschel
DS +symbol Automatisches Speichern

9

Zur besseren Veranschaulichung dient folgende Tabelle:

Titel	Kürzel	Zeichen	Beispiel	Beispiel in transkribierter Form
Game Event	GE	%	Figur hebt eine Goldmünze auf	%Goldmünze%%
Game Sound	GS	*	Donnergeräusch ertönt	*Donnergeräusch**
Status Display	SD	+	„Automatisches Speichern“ wird auf dem Bildschirm angezeigt	+automatisches_Speichern++

1.2.4 Didaktische Potentialanalyse

Eine didaktische Potentialanalyse befasst sich mit einem speziellen Thema, einer Unterrichtsmethode oder auch einem konkreten Unterrichtsgegenstand und macht es sich zum Ziel, das Potential des gewählten Forschungsobjekts für den Unterricht theoretisch oder auch empirisch zu ermitteln.

In dieser Arbeit stützt sich die Analyse auf die Ergebnisse aus der EMCA-Methode in den Kapiteln davor. Das bedeutet, dass die sprachwissenschaftliche Analyse nun in einen didaktischen Kontext gestellt wird und aufgezeigt werden soll, wie die Kommunikation in LP-Videos im Deutschunterricht repliziert und analysiert werden kann und ob sich daraus lernfortschrittliche Möglichkeiten ergeben können.

Diese Analyse teilt sich, wie bereits erwähnt, in drei Kategorien auf, wobei im Folgenden begründet wird, warum diese gewählt wurden:

1. Mediale Bildung
2. Sprachproduktion
3. Sprachreflexion

Zunächst wurden diese drei Bereiche ausgewählt, da sie alle zu gewissen Teilen im Lehrplan der AHS-Oberstufe verankert sind. Da diese Arbeit aber den Anspruch hat, für alle Klassen-

und Altersstufen gültig zu sein und die Inhalte in den Lehrplänen oft unterkomplex und ohne tiefergehende Informationen erscheinen, wurde sich dafür entschieden, die Kategorien anhand der Herangehensweise der Sprachdidaktik zu adaptieren. In „Einführung in die Sprachdidaktik“ erklären Neuland und Peschel, dass, was neue Medien im Deutschunterricht angeht, zunächst Wissen über diese Medien das Lernziel sei. Danach können sprachdidaktische Fragestellungen in den Vordergrund treten. Konkret nennen sie dabei die „reflexiven und analytischen Aspekte, sowie die produktiven und kreativen Möglichkeiten“.¹⁵

Inspiration für diese drei Kategorien war neben Neuland/Peschel auch Philippe Wampfler, der über die sprachliche Bildung im Deutschunterricht meinte, dass sie „ein Amalgam aus Praxis, analytischem Werkzeug und einer kulturhistorischen Horizonterweiterung sein“ soll.¹⁶ Demzufolge sind die „Sprachproduktion“ die von Wampfler geforderte „Praxis“, die „Sprachreflexion“ sein „analytisches Werkzeug“ und die „mediale Nutzung“ die zugrunde liegende „kulturhistorische Horizonterweiterung“.

Diese drei Ziele, die mit einem digitalen Medium als Lerngegenstand angestrebt werden können, sollen im Folgenden genauer vorgestellt werden.

Mediale Bildung: Wie bereits erwähnt sei das erste Lernziel im Deutschunterricht beim Umgang mit einem digitalen Medium als Lerngegenstand das Wissen über dieses Medium. Demzufolge wird in einem ersten Schritt untersucht, welche mediendidaktischen Ansätze und Potentiale in LP-Videos stecken. Dieser Punkt ist absichtlich transdisziplinär ausgelegt und nicht gänzlich im Deutschunterricht verortbar. Immerhin liegt die mediale Bildung allen Unterrichtsfächern als Grundprinzip zugrunde und findet eigene Bereiche in sämtlichen Lehrplänen. In dieser Kategorie soll mit den vier Dimensionen nach Baacke gearbeitet werden, die laut ihm das Konzept der Medienkompetenz gliedern: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung.¹⁷ Dennoch stehen auch deutschdidaktische Fragestellungen im Zentrum: Was bedeutet es, mit einer Maschine/einem Spiel zu sprechen? Welche medialen Kompetenzen werden dazu benötigt?

¹⁵ Neuland, Eva / Peschel, Corinna: Einführung in die Sprachdidaktik. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2013, S. 281.

¹⁶ Wampfler, Philippe: Digitaler Deutschunterricht. 2017, S. 133.

¹⁷ Baacke, Dieter: Medienkompetenz. Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: Rein, Antje von (Hg.): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn 1996, S. 114.

Sprachproduktion: Diese Kategorie soll sich auf die sprachproduktiven Möglichkeiten im Deutschunterricht mit LP-Videos fokussieren und dabei besonders den Aspekt der Kommunikation in den Blick fassen. Genau wie im nächsten Punkt sollen besonders hier die Analyseergebnisse der EMCA einfließen. In Übereinstimmung mit den Konzepten der Kommunikation und des Dialogs soll sich hier vor allem darauf konzentriert werden, wie die Kommunikation in LP-Videos genutzt werden kann, um Gesprächsführung und Dialoge im Klassenzimmer zu fördern. Außerdem kommen hier Überlegungen bezüglich der aktiven Partizipation der Schüler*innen auf. Fragestellungen für den Unterricht wären: Wie können wir die Kommunikation in LP-Videos reproduzieren? Welche kommunikativen Hindernisse/Herausforderungen begegnen uns?

Sprachreflexion: Sprachreflexion wäre laut Neuland und Peschel gegeben, wenn folgendes zutreffen würde: „Bewusstes sprachliches Handeln und ein reflektierter Sprachgebrauch im Medium von Mündlichkeit und Schriftlichkeit im Umgang mit Texten und Medien.“¹⁸ In diesem Analyse-Teil wird geprüft, ob und wie LP-Videos imstande sind, die kritische Analyse von Sprache zu befähigen. Folgende Fragen stehen im Zentrum: Welche Wörter/Vokabel werden in LPs verwendet bzw. brauchen wir, um LPs zu verstehen? Welche grammatischen Phänomene kommen vor? Welche sprachlichen Strategien wenden die LPer*innen an?

Es ist dabei wichtig, dass diese drei untersuchten Felder nicht streng voneinander abgegrenzt sind. Sie wurden bewusst für diese Analyse herangezogen, um sich einerseits der Unterrichtsrealität zumindest ein wenig anzunähern und andererseits die eingangs gestellten Fragen und Thesen optimal beantworten zu können.

1.3 Stand in der Forschungsliteratur zu Let's-Play-Videos

Abseits von LP-Videos werden Videospiele werden schon seit langer Zeit wissenschaftlich untersucht und als produktive Orte für die Entwicklung von Kreativität, kritischem Denken, Problemlösung und kollaborativen Fähigkeiten gekennzeichnet, u.a. bei Anetta (2008)¹⁹, Payne/Huntemann (2019)²⁰ und Kepser (2021)²¹. Arbeiten dieser Art haben den Ruf des Videospiele als bloßes Vergnügen in Frage gestellt und stattdessen gezeigt, dass Spiele das Denken und Lernen fördern und eine wichtige Rolle bei der Bildung von kulturellem Kapital

¹⁸ Lehrplan AHS Oberstufe Deutsch, S. 3.

¹⁹ Leonard Anetta: Video Games in Education. Why They Should Be Used and How They Are Being Used. 2008

²⁰ Payne, Matthew Thomas / Huntemann, Nina: How to Play Video Games, 2019.

²¹ Kepser, Matthis: Let's a go! Deutschunterricht und digitale Partizipationskultur. 2021

unter jungen Menschen spielen können. Ein großer Teil dieser wissenschaftlichen Arbeiten untersucht Spiele als eine Form der Literacy.

Pionierarbeit in der Forschung zu LP-Videos kann man Thomas Hale mit seinem Aufsatz „From jackasses to superstars: A case for the study of ‚Let’s-Play‘“ zuschreiben, in dem er erstmals LPer*innen, wenn auch nicht nur aus wissenschaftlichen Gesichtspunkten, analysiert und als eigenes, neues Medium begreift.

Die meisten wissenschaftlichen Arbeiten zu LP-Videos, seit ihrem Aufkommen bis ins Jahr 2016, haben den Fokus auf juristische Aspekte gelegt, im Besonderen darauf, wie mit dem Urheberrecht bei LP-Videos umgegangen werden soll. Zu sehen ist dies u.a. bei Pfeil (2015)²², Taylor (2015)²³ und Mejia (2013)²⁴. Eine Mehrheit der Verfasser*innen dieser Arbeiten gehen davon aus, dass LPs transformative Werke sind – d.h., dass sie die ursprüngliche Schöpfung „mit neuem Ausdruck, neuer Bedeutung oder neuer Botschaft“²⁵ verändern. Sebastian Mejia zum Beispiel stellt fest, dass LPs „kreative Bemühungen“ sind, die nicht nur neue Kommentare zu einzelnen Spielen, sondern auch über die Spieleindustrie selbst, zulassen²⁶. Er schreibt, dass LP-Produzent*innen einen Beitrag zu dem größeren Ganzen leisten und einem ähnlichen Zweck wie Buchrezensionen dienen würden, ob sie nun albern, informativ oder provokativ sind und sie dabei helfen würden, das Medium historisch aufzuzeichnen.²⁷

Das Buch „Phänomen Let’s-Play-Video“ (2017) von Medienwissenschaftlerin Judith Ackermann steht im Zentrum dieser Arbeit, da es sich hierbei um ein Standardwerk zum Thema handelt, das definitorische, medienspezifische, aber auch pädagogische Fragestellungen und Aufsätze beinhaltet. Generell ist anzumerken, dass ab den Jahren 2017 und 2018 wesentlich mehr Aufsätze zu diesem Thema unter medienwissenschaftlichen, aber auch mediendidaktischen Gesichtspunkten veröffentlicht wurden. Oft werden LP-Videos in einen größeren Kontext eingewoben, etwa in den der Videospiele. Repräsentative Beispiele

²² Pfeil, DM: Let’s play, let’s infringe? Let’s Play videos uploaded to YouTube, copyright infringement, and the fair use defense. Law School Student Scholarship, 2015.

²³ Taylor, IO: Video games, fair use and the internet. The plight of the Let’s Play. In: Journal of Law, Technology & Policy (1), 2015, S. 247-271.

²⁴ Mejia, Sebastian: Fair play. Copyright issues and fair use in YouTube “Let’s Plays” and videogame livestreams. Social Science Research Network, 2013.

²⁵ Pfeil, DM: Let’s play, let’s infringe? Let’s Play videos uploaded to YouTube, copyright infringement, and the fair use defense. 2015.

²⁶ Mejia, Sebastian: Fair play. Copyright issues and fair use in YouTube “Let’s Plays” and videogame livestreams. 2013, S.6.

²⁷ Burwell, Catherine / Miller, Thomas: Let’s Play, S. 109-110.

wären Alex Gekker mit „Let’s Not Play“ (2018), Salla Väkeväinen mit „Let’s Play English“ (2021), Heike Baldauf-Quiliatre et.al. mit „Interaktionen bei Videospiel-Sessions“ (2019) und Konstanze Marx et.al. mit „Let’s Play (together) oder schau mal, wie ich spiele“ (2019).

In den letzten Jahren wurden auch aus linguistischer Perspektive Aufsätze zum Thema veröffentlicht. Zwei sind für diese Arbeit von besonderer Bedeutung: Zuerst der Text von Axel Schmidt und Konstanze Marx, „Making Let’s plays watchable: An interactional approach to gaming visualizations“ aus dem Jahr 2020. Nicht nur, dass sie in ihrer Analyse neben Präsentationstechniken auch linguistische Präsentationsmerkmale von LPer*innen untersuchen. Sie verwenden hierbei auch die EMCA-Methode, die sie selbst wiederum von Daniel Recktenwald übernommen haben. Dadurch bieten Schmidt und Marx eine geeignete methodische Grundlage für das Vorgehen in dieser Arbeit. Als zweiter Artikel soll „Let’s Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame Paratext“ von Catherine Burwell und Thomas Miller hervorgehoben werden. Hier geht es konkret um literarische und linguistische Aspekte um das Phänomen LP-Videos, in einer kurzen Analyse wird die Sprache von LPer*innen, aber auch die vonseiten der Zuschauer*innen analysiert. Der Aufsatz liefert somit eine wichtige, theoretische Grundlage für diese Arbeit.

2. Das Let's-Play-Video – Charakteristika und Erarbeiten einer Definition

Um zu bestimmen, was ein LP ist und aus welchen Elementen es besteht, werden im Folgenden mehrere Definitionen aufgelistet. Gründe dafür sind die Wandelbarkeit des Mediums und die unterschiedlichen Perspektiven, die verschiedene Forschende auf dieses Phänomen haben.

Diese Arbeit versucht, in diesem Kapitel aus all diesen Definitionsansätzen, der speziellen sozialen Situation um LP-Videos und in Abgrenzung zu anderen Videoformaten eine Arbeitsdefinition zu entwickeln, die im weiteren Verlauf verwendet werden soll. Diese soll dabei keinen allgemeingültigen Anspruch stellen und bei weiterer Forschung in diesem Bereich sind einzelne Aspekte sicherlich noch genauer zu überprüfen.

2.1 LP-Videos – Unterschiedliche Definitionen

Eine der historisch ersten Definitionen von LPs ist auf der Internetseite Reddit aus dem Jahr 2011 zu finden, anhand der auch gut ersichtlich ist, dass sich ein paar Aspekte über die Zeit verändert haben. Ein LP sei dann gegeben, wenn "eine oder mehrere Personen, sich selbst beim Spielen von Videospielen durch Screenshots oder aufgenommene Videos aufnehmen"²⁸. Dass dies nicht mehr der Realität entspricht, zeigen Burwell und Miller, die meinen: „LP-Videos variieren in Länge, Inhalt und technischer Raffinesse, aber sie vereinen zwei gemeinsame Merkmale: Gameplay-Videomaterial, begleitet von gleichzeitigem Audio-Kommentar des*r Spieler*in. Dieser laufende Kommentar kann als reine Audiospur, oder auch mittels einer Webcam oder ähnlichem Equipment, als eingebettetes Video erscheinen, mit dem die physischen Emotionen und Reaktionen des*r Spieler*in neben dem Gameplay erscheinen.“²⁹

Eine soziologische Sichtweise bietet Spiele-Entwickler Nathan Adams, der ein LP mit einer Fernsehsendung vergleicht, bei der man sich zwischen den Episoden mit den Moderator*innen unterhalten kann. Aus einer pädagogisch-didaktischen Sichtweise trifft Kristoffer Fjaellingsdal die Aussage, dass LPs unter den Oberbegriff „Edutainment“ fallen, da sie sowohl unterhaltsame als auch informative Inhalte für den Zuschauer bieten. Laut ihm

²⁸ Reddit: Reddit Letsplay. 2014. Zitiert nach: <https://www.reddit.com/r/letsplay/>

²⁹ Burwell, Catherine / Miller, Thomas: Let's Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext. In: E-learning and digital media, Vol. 13 (3-4), 2016, S. 109-125, S. 109-110.

setze Edutainment auf visuelles Material, narrative Formate und einen sehr informellen Stil der Ansprache, was auch auf LPs zutreffe.³⁰

Axel Schmidt und Konstanze Marx betrachten sie aus der Sicht der Videospiel-Forschung: Laut ihnen nehmen Videospiele in LPs die zentrale Rolle ein, trotzdem würden jene nur zum Teil in den Forschungsbereich der Videospiele passen, was vor allem daran liege, dass die Person des*der LPer*in oft genauso wichtig, wenn nicht sogar wichtiger, sei, als das Spiel selbst. Es hänge zu einem Großteil an der Persönlichkeit des*der LPer*in, ob ein*e Zuschauer*in das LP weiterverfolge oder nicht, Präsentation und Moderation spielen eine übergeordnete Rolle als das besonders gute Erledigen der Ziele des Videospieles. Die soziale Komponente, also der Austausch mit dem Publikum, sei ebenfalls nicht von der Hand zu weisen, aber Videospiele seien trotzdem der Hauptgrund und die Hauptquelle für die Entstehung von LPs.³¹

Zur schwierigen Definierbarkeit der LPs trägt auch bei, dass es neben ihnen zahlreiche andere Phänomene im Gaming-Bereich gibt, die ebenfalls auf YouTube oder anderen sozialen Netzwerken als Videoformate veröffentlicht werden. Darunter fallen Formate wie „Playthroughs“, „Walkthroughs“, „Spieletests“, „Speedruns“, „Longplays“ und nicht zuletzt auch „Live-Streams“. Inwiefern diese sich von LPs unterscheiden, wird im Unterkapitel „2.5 Unterschiedliche Videoformate“ untersucht. Es gibt auch vereinzelt Influencer*innen, die Videos mit Gaming-Inhalten produzieren und beim Benennen ihrer Videos willkürlich vorgehen. Während sie einige ihrer Videos als LPs bezeichnen, verwenden sie bei anderen wiederum die Begriffe „Playthrough“ oder „Walkthrough“. Der Begriff wird also auch auf den einschlägigen Plattformen nicht einheitlich genutzt, was die Definition und Analyse von LP-Videos erschwert.

2.2 Das LP – von anfänglichen Foren-Beiträgen bis heute

Auf der Suche nach der ersten Verwendung des Begriffs LP wird in der Forschungsliteratur, etwa bei Ackermann, ein Beitrag aus dem Jahr 2006 im Internetforum „Something Awful“ genannt. In diesem schreibt ein User namens „Vanilla Ice“ anderen Forennutzer*innen, dass

³⁰ Fjaellingsdal, Kristoffer S.: Let's Play: A Modern Social Gaming Dimension?. Exploring a "New" Aspect of the Gamer as a Social Entity. Trondheim: Norwegian University of Science and Technology 2014, S. 1-2.

³¹ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Making Let's plays watchable. An interactional approach to gaming visualizations. In: Thurlow, Crispin / Dürscheid, Christa / Diemoz, Federica (Hg.): Visualizing digital discourse. Interactional, institutional and ideological perspectives. Berlin (u.a.): De Gruyter Mouton 2020, S. 131.

er mit ihnen gemeinsam das Spiel „Oregon Trail“ durchspielen wolle. Demgemäß trug der daraus entstandene Thread den Titel „Let’s Play Oregon Trail!“.³²

Es beteiligten sich laut den Einträgen in diesem Thread etwa 70 User*innen aktiv an dem LP – die Zahl der Personen, die es passiv verfolgten, ist dabei natürlich unklar. Der initiiierende User „Vanilla Ice“ setzte das Zusammenspiel so um, indem er das Spiel auf seinem eigenen Rechner spielte und den Spielverlauf sorgfältig via Screenshots aufzeichnete, ihn mit schriftlichen Texten kommentierte und all dies mittels großflächiger Forenbeiträge postete. Jeder Post endete mit einer Handlungsaufforderung an die anderen User*innen. Wenn er im Spiel vor einer wichtigen Entscheidung stand oder an einer Stelle nicht weiterkam, bat er sie etwa um mithilfe. Jedoch verließ sich „Vanilla Ice“ nicht vollständig auf die Entscheidungen anderer, er erledigte den Großteil des Spiels im Alleingang und bevorzugte über weite Strecken die Antworten und Entscheidungen, mit denen das Spiel am flüssigsten voranschreiten würde. Dies betrifft vor allem sogenannte „Mini-Games“, die nicht durch Text, sondern durch möglichst rasche und korrekte Tastenkombinationen erledigt werden müssen, wodurch sie sich nicht dafür eignen, erst bei den anderen User*innen um Rat zu fragen.³³

Obgleich dieses erste Beispiel auf den ersten Blick nur geringfügig etwas mit dem LP-Phänomen gemeinsam hat, wie es in der Einleitung skizziert wurde, so finden sich bei dieser frühen Ausprägung Merkmale, die in heutigen LP-Videos ebenfalls auftreten. Wie Ackermann schreibt: „Dies betrifft insbesondere die humoristische Behandlung bzw. sprachliche Abgrenzung von In-game Aktivitäten – insbesondere solcher, die nicht von der Spielerin beeinflusst werden können.“ Es gibt also selbst in dieser frühen Version des Phänomens eine Moderations-Ebene, auf der sich der*die LPer*in befindet, auch, wenn das Publikum noch viel stärker eingebunden wurde. Zudem kommt auch hier schon ein Community-Gedanke auf, etwa, wenn Vanilla Ice im letzten Post in Großbuchstaben schreibt: „GUYS WE MADE IT“ und sich bei den anderen Forennutzer*innen für ihre Teilnahme bedankt.³⁴

Das nächste Beispiel stammt aus dem Jahr 2007, als der User „Slowbeef“ ebenfalls im oben genannten Forum den Thread „Let’s Play The Immortal!“ eröffnete. Im Gegensatz zu „Vanilla

³² Ackermann, Judith: Einleitung. Phänomen Let’s Play – Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatisierungsphänomens. In: Ackermann, Judith (Hg.): Phänomen Let’s-Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer VS 2017, S. 2.

³³ Ackermann, Judith: Einleitung. 2017, S. 3.

³⁴ Ackermann, Judith: Einleitung. 2017, S. 4.

Ice“ veröffentlichte er nicht nur kommentierte Beiträge mit integrierten Bildern, sondern erstmals Gameplay-Videos, die er kommentierte und innerhalb von Textbeiträgen als Thread postete. Die Videos stellen jedoch nicht den zentralen Inhalt des LPs dar, der Text ist weiterhin das zentrale Kommunikationsmittel, die Links zu den Videodateien sind eher als zusätzliche Dokumentationsmaßnahme gedacht und stechen kaum ins Auge. Dass es sich dabei um einen ungewöhnlichen Modus und um eine neue Art der Kommunikation handelte, da in einem Forum primär über Text kommuniziert wird, kommentiert Slowbeef in dem Video „Braindump on the History of Let’s Plays“ neun Jahre später selbst. Er setzt sich darin auch mit der Frage auseinander, ob er es gewesen sei, der die LP-Videos maßgeblich geprägt hat und sagt dazu: „There were some people on SA [Anm.: Something Aweful] who wanted to talk to anybody about Let’s Play [...] There was a lot of weird stuff that came out of the Let’s-Play-With-YouTube-Thread [...] it was a weird time.“³⁵

Im April 2006 begann mit der Produktion der Web-Videoserie „Angry Video Game Nerd“ ein Format, das als Inspiration für viele LPs der kommenden Jahre gewertet werden kann. Diese Videos zeichneten sich durch die Paarung von Gameplay-Videos auf der einen und dem Kommentar eines fiktionalen Spielers/Charakters auf der anderen Seite aus. Dieser Kommentar zielt darauf ab, sich vom Spiel abzuheben und es abzuwerten (im ersten Video fällt der Satz: „This game sucks!“). Es finden sich auch hier viele Gemeinsamkeiten zu heutigen LP-Videos, jedoch spricht ein fiktionaler Charakter und die Videos sind mit Schnitten und anderen Videoeffekten bearbeitet. Auch der im Januar 2007 gestartete YouTube-Kanal „Frankomatic“ fällt in diese Sparte. In seiner Reihe „Obscure Game Theater“ benutzt er bereits eine dem LP nicht unähnliche Begrüßungsformel („Hey y’all, Frankomatic here ...“), außerdem versucht er, eine gewisse Serialität in seine Videoreihe zu bringen, indem er sie durch eine ähnliche Titelgebung miteinander verbindet.³⁶

Als erstes LP, das der Definition, wie sie oben festgelegt wurde, entspricht und auf YouTube hochgeladen wurde, gilt die Videoreihe „Let’s Play La-Mulana“ auf dem Kanal „Deceased Crab“, veröffentlicht im März 2007. Unter dem ersten Teil der Reihe kommentieren Fans immer noch rege und diskutieren über die Anfangszeit von LP-Videos.³⁷

³⁵ Slowbeef: Braindump on The History of Let’s Plays. 19.10.2016. Online unter: <https://www.YouTube.com/watch?v=y8t9mSw4AcY&list=LL&index=54&t=68s> 2:47-3:31.

³⁶ Ackermann, Judith: Einleitung. 2017, S. 6.

³⁷ Ackermann, Judith: Einleitung. 2017, S. 7-9.

Heute leben LPer*innen hauptberuflich von der Produktion dieser Videos, ihre Videos werden von hunderttausenden Menschen gesehen und sie haben ihr Augenmerk auf andere Bereiche wie die Videospielbranche, Marketing oder auch Philantropie ausgeweitet. Der bereits erwähnte LPer „PewDiePie“ wurde mit seinen LP-Videos so erfolgreich, dass er in einer Liste des Time Magazines aus 2015 als einer der dreißig einflussreichsten Menschen im Internet und in einer Liste aus 2016 als einer der 100 einflussreichsten Menschen insgesamt aufgeführt wurde. Business Insider berichtete, dass elf der zwanzig meist abonnierten, unabhängigen YouTube-Publisher*innen im November 2014 zu LP-Produzent*innen zählen.³⁸ Ein Bericht von SuperData Researched vom Oktober 2017 veröffentlichte, dass im Vergleich zwischen LP-Videos und Live-Streaming-Inhalten von Spielevideos letztere mit geschätzten 517 Millionen YouTube-Nutzern*innen und 185 Millionen Twitch-Nutzern*innen ein beträchtlich größeres Publikum hätten.³⁹

Wie durch die vielen Beispiele veranschaulicht wurde, verlief die Entwicklung der LP-Videos in den Foren und auf Video-Plattformen fast gleichzeitig, setzte sich aber schließlich in Letzterem ganz durch. Der erleichterte Zugang, die einfachere Benutzeroberfläche und die größere Reichweite haben dazu geführt, dass LPs sich auf Videoplattformen wie YouTube etabliert haben. Durch das Ändern des Mediums von Text zu Video tritt der Ursprungsgedanke des Forum-LPs, ein Spiel gemeinsam zu spielen, mehr in den Hintergrund und die Spielhandlungen des*r LPers*in in den Vordergrund. Das LP wird somit zur Bühne, worauf sich die LPer*innen inszenieren und Popularität als Influencer*innen erreichen können. Das soziale Phänomen der Communitys rund um LPer*innen soll noch genauer erklärt werden.

2.3 Die „Communities“ von und um LPer*innen

LP-Videos sind, laut dem deutschen Literaturdidaktiker Matthis Kepser, als ein Teil der digitalen Partizipationskultur zu sehen und als Teil des Angebots auf Videoplattformen. Er definiert sie als „collaborative problem solving“. Das LP selbst wäre nichts ohne die Zuschauer*innen, die

³⁸ Harrison, Jacobs: Here's why PewDiePie and other 'Let's Play' YouTube stars are so popular. 2015, online unter: <https://www.businessinsider.com/why-lets-play-videos-are-so-popular-2015-5>

³⁹ SuperData Researched: 2017 Year in Review. Digital Games and Interactive Media. 2017, online unter: <https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2018/02/SuperData-2017-year-in-review-digital-games-and-interactive-media.pdf>

es zu einem Teil der Gaming-Partizipationskultur machen. Somit sind sowohl Gaming als auch Social-Networking-Aspekte Teil dieses Mediums.⁴⁰

Ohne ein Publikum, dem der*die LPer*in das gewählte Spiel präsentiert, wäre ein LP nicht dasselbe. Die Zuschauer*innen hinterlassen Kommentare, in denen sie dem*der LPer*in allgemeine Hinweise und Tipps für die kommenden Teile des Spiels geben, in denen sie vorschlagen, was der*die LPer*in als Nächstes tun sollte, ob er*sie in der letzten Folge etwas verpasst hat oder auch, ob er*sie schlechte oder falsche Entscheidungen getroffen hat.⁴¹

Durch diese interaktive Eigenschaft von LP-Videos ist es also nicht verwunderlich, dass sich um sie und einzelne LPer*innen Gemeinschaften, sogenannte Communities bilden, die eine soziale Funktion erfüllen und über Social-Media-Webseiten zugänglich sind. Die Videos bieten eine Plattform, die Gleichgesinnten die Möglichkeit gibt, miteinander zu kommunizieren. Diese Communities entstehen in der Kommentar-Sektion der Social-Media-Plattform, auf der der*die LPer*in das Video veröffentlicht hat, weiten sich aber meist auf viele andere Plattformen aus. Durch ihre Präsenz auf vielen Social-Media-Seiten gleichzeitig können LPer*innen eine größere Anzahl von Internetnutzer*innen erreichen und gleichzeitig ihrer bereits existierenden Community mehr Wege bieten, sich miteinander zu verständigen.⁴²

Diese Art der Vernetzung ist nicht nur bei LPer*innen gegeben. Nicht umsonst sprechen viele Internet-Nutzer*innen von einer Influencer-Welle ab dem Jahr 2013. Was die Communitys der LPer*innen aber von derer anderer Influencer*innen unterscheidet, ist die Homogenität der Interessen und die Art der Interaktion.⁴³ Ersteres scheint relativ klar: Das Publikum der LPer*innen spielt ebenfalls oder interessiert sich grundlegend für Gaming. Der zweite Punkt bedarf genauerer Erklärung. Wie bereits am Anfang erwähnt, kann dem Spielen immer eine interaktive Komponente attribuiert werden. LPer*innen nutzen Multiplayer-Spiele, also solche, bei denen viele Spieler*innen miteinander interagieren, oft dazu, um im Rahmen von sogenannten „Community-Events“ mit dem eigenen Publikum gemeinsam zu spielen. So

⁴⁰ Kepser, Matthias: Let's a go! Deutschunterricht und digitale Partizipationskultur. In: Krammer, Stefan / Leichtfried, Matthias / Pissarek, Markus (Hg.): Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung. Innsbruck, Wien: StudienVerlag 2021, S. 153.

⁴¹ Strobel, Benjamin: Communitys. In: Zimmermann, Olaf / Falk, Felix: Handbuch Gameskultur. Berlin: Deutscher Kulturrat 2020, S. 146.

⁴² Fjaellingsdal, Kristoffer S.: Let's Play: A Modern Social Gaming Dimension?, S. 3.

⁴³ Fjaellingsdal, Kristoffer S.: Let's Play: A Modern Social Gaming Dimension?, S. 4.

haben die Zuschauer*innen die Chance, selbst Teil der Videos zu werden und können im Rahmen von Spielen direkt mit dem*der LPer*in in Kontakt treten.⁴⁴

In Anbetracht der vielen Social-Networking-Seiten, die LPer*innen nutzen, gibt es Grund zu der Annahme, dass ein großer Teil der sozialen Interaktion zwischen ihnen und ihren Zuschauer*innen außerhalb der Kommentarfunktion ihrer LP-Videos stattfindet. Diese Kommunikation kann jedoch immer noch als einseitig oder auch selektiv betrachtet werden, da nur wenige LPer*innen die Zeit haben, mit jedem*r einzelnen User*in in seinem*ihrem Publikum zu interagieren.⁴⁵

Teil der Communitys sind oftmals auch Spielentwickler*innen, -verleger*innen oder -produzent*innen. LP-Videos bilden ein ideales Bindeglied zwischen ihnen auf der einen und den Konsument*innen auf der anderen Seite. Es scheint also nicht verwunderlich, dass LPer*innen mit einem großen Publikum für bestimmte Spiele angefragt werden oder andere Werbedeals mit Publishern annehmen, um ihr Spiel einer größeren Anzahl von potenziellen Kund*innen vorzustellen.⁴⁶

Um die Beziehung zwischen LPer*innen und der Gaming-Industrie im Allgemeinen soll es im nächsten Unterkapitel gehen.

2.4 LP-Videos und die Gaming-Industrie – eine symbiotische Partnerschaft

LP-Videos gelten als günstige Möglichkeit zur Vermarktung von Spieletiteln, insbesondere für kleinere Firmen. In dem Fall von „Thomas Was Alone“ führte Mike Bithell, der Entwickler, den Erfolg des Spiels auf ein LP-Video des Spielekommentators und -kritikers John Bain, auch bekannt als „TotalBiscuit“, zurück. In ähnlicher Weise baute Davey Wreden, der Entwickler von „The Stanley Parable“, vor der Veröffentlichung des Spiels eine geschäftliche Beziehung zu verschiedenen LPer*innen auf, um sicherzustellen, dass sie sein Spiel spielen und aufzeichnen konnten. Sein Team erstellte darüber hinaus spezielle Demos für zwei beliebte LPer*innen („Rev3Games“ und „Steam Train“). Wreden glaubt, dass dies zu den über 100.000 Verkäufen des vollständigen Spiels innerhalb der ersten drei Tage nach der Veröffentlichung erheblich beigetragen hat. Auch einige andere Entwickler*innen haben ihre Spiele ebenfalls im Hinblick darauf konzipiert, dass sie sich als Grundlage für LP-Videos eignen. Die Produzent*innen von

⁴⁴ Strobel, Benjamin: Communitys. 2020, S. 147.

⁴⁵ Fjaellingsdal, Kristoffer S.: Let's Play: A Modern Social Gaming Dimension?, S. 6-7.

⁴⁶ Fjaellingsdal, Kristoffer S.: Let's Play: A Modern Social Gaming Dimension?, S. 8.

„Octodad: Dadliest Catch“ hatten es sich zum Ziel gesetzt, das Spiel besonders zugänglich für LPer*innen zu machen, indem sie, laut eigener Aussage, "eine Menge Raum geschaffen haben, in dem es viele verschiedene Möglichkeiten für Spieler*innen gibt, seine*ihre eigene Komödie zu kreieren und seine*ihre eigene Persönlichkeit hineinzubringen"⁴⁷.

Die Popularität von LP und ähnlichen Videokomentaren hat auch zu Veränderungen bei der Entwicklung einiger Videospiele geführt. LP-Videos können einem Nischentitel mehr Aufmerksamkeit verschaffen als traditionelle Medien. Der LP-Ansatz begünstigt Spiele, die außergewöhnlich und eigenwillig sind und die Aufmerksamkeit der Zuschauer*innen auf sich ziehen. Auch für Spiele, die sich in ihrem Entwicklungsstadium in der Early-Access- oder Beta-Phase befinden, sind für Entwickler*innen LP-Videos hilfreich, da sie die daraus entstehenden Resonanzen als Feedback nutzen können, um ihre Spiele vor der vollständigen Veröffentlichung zu verbessern. Einen weiteren Ansatz haben die Entwickler*innen von „PlayerUnknown's Battlegrounds“ und „Hello Neighbor“ gewählt, indem sie nicht versucht haben, die Aufmerksamkeit einzelner großer LPer*innen wie „PewDiePie“ auf sich zu ziehen, sondern stattdessen das Interesse mehrerer kleinerer LPer*innen zu gewinnen, um die Aufmerksamkeit auf ihre Spiele während der Early-Access-Phase zu lenken, mit beträchtlichem wirtschaftlichem Erfolg. Einige Spiele wie „Goat Simulator“ und „I am Bread“ werden von Spieler*innen kritisch gesehen, da sie zum Thema auf vielen beliebten Kanälen gemacht wurden, um das Interesse an einem ansonsten glanzlosen Spiel zu wecken.

Survival-Horrorspiele wie „Five Nights at Freddy's“ und deren Fortsetzungen, bei denen es mehr um das Eintauchen in das Spiel als um spielerische Leistung geht, gelten als maßgeschneidert, um von LP-Videos und anderen Arten der Video- oder Live-Streaming-Aufbereitung zu profitieren. Das Design dieser Spiele zielt darauf ab, Spieler*innen durch Methoden wie Jump-Scares zu spontanen, meist ängstlichen oder erschreckten Reaktionen anzuregen, was für LP-Videos optimal ist. Die daraus entstehenden LP-Videos bieten somit auch Spieler*innen, die solche Spiele normalerweise nicht spielen würden, die Möglichkeit, die Reaktionen anderer beim Spielen zu beobachten und das Spiel trotzdem erleben zu können. Die Entwickler*innen von „Amnesia: The Dark Descent“ und „Outlast“ gaben an, dass

⁴⁷ Venturebeat: Interview. Octodad developers on cephalopods and what it means to be a father. 2011, online unter: <https://venturebeat.com/gbunfiltered/interview-octodad-developers-on-cephalopods-and-what-it-means-to-be-a-father/>

LPs ihrer Spiele zu deren Erfolg beitrugen, da sie in beiden Fällen kein großes Werbebudget zur Verfügung hatten.

In mindestens einem Fall hat die Popularität eines älteren Spiels erheblich zugenommen, nachdem es in LP-Videos durch populäre LPer*innen erneut vorgestellt und gespielt wurde. Im Jahr 2014 nahm „Skate 3“, ein vier Jahre altes Spiel, erneut einen Platz in der Top 20 der Verkaufscharts für Spiele im Vereinigten Königreich ein, weil es vom populären LPer „PewDiePie“ und auf anderen LP-Kanälen erneut gespielt wurde. Electronic Arts, die Entwicklerfirma hinter dem Spiel, brachte also weitere Ausgaben des Spiels in die Verkaufsregale. Zusammenfassend waren die Verkaufszahlen des Spiels im Jahr 2014 um 33 % höher als im Erscheinungsjahr 2010.

LP-Videos können aber dem Vertrieb eines Spiels auch schaden, insbesondere bei kurzen, linearen, narrativen Spielen, da die Zuschauer*innen das gesamte Spiel im Rahmen einer LP-Videoreihe sehen können, ohne es zu kaufen, und somit keinen Anreiz entwickeln, den Titel selbst zu erwerben. Im Fall des Indie-Spiels „That Dragon, Cancer“ stellte dessen Entwickler Ryan Green fest, dass es zwar LP-Videos des Spiels gab, von denen einige das Thema des Spiels emotional kommentierten, dass aber manche dieser LPer*innen das Spiel durchspielten, ohne das Entwicklerstudio zu erwähnen oder auch keine weiterführenden Informationen über das Spiel enthielten. Green forderte, nachdem er einige LP-Videos über das Content-ID-System von YouTube sperren ließ, dass LPer*innen den Durchlauf des Spiels nutzen sollten, um mit den Zuschauer*innen ins Gespräch zu kommen und sie über andere Titel des Publishers informieren könnten.

2.5 Unterschiedliche Videoformate: LP – Walkthrough – Spieletest

Die Frage, ob LP-Videos ein junges Phänomen sind, ist nicht leicht zu beantworten. Während, wie bereits dargestellt wurde, die ersten Videos, die den Titel LP trugen, Ende der 2000er Jahre hochgeladen wurden, gab es schon davor, wie auch noch jetzt, andere Formate, die dem der LP-Videos sehr ähnlich sind. Auch in diesen wird Gameplay-Videomaterial aus digitalen Spielen gezeigt und eine Moderationsinstanz führt durch das Video. Beispiele hierfür sind Komplettlösungen (im Folgenden als Walkthroughs bezeichnet) und Spieletests. Diese fokussieren sich in der Regel auf spezifische Spielinhalte, dennoch haben sie mit LPs einiges gemeinsam. Auch bei Letzteren gibt es eine*n Moderator*in, die das Publikum durch das Video führt.

Der Hauptunterschied zwischen diesen Videoformaten liegt in ihrer Zielsetzung. Bei Spieletests steht in erster Linie die informative Komponente im Vordergrund. Zuseher*innen sollen durchgehend Sachinformationen zu einem Spiel erhalten, während das Gameplay, das im Video zu sehen ist, nur zur Veranschaulichung dieser Informationen dient und sich der*die Moderator*in bemüht, möglichst journalistisch aufzutreten. Es geht in der Regel nicht nur um Informationen zu den einzelnen Abschnitten des Spiels, sondern auch um ökonomische Aspekte wie den Preis oder technische Aspekte wie die Anforderungen, die das Spiel an die Hardware (Konsole, PC) stellt. Zuschauer*innen dieser Videos haben also das Interesse, zu erfahren, ob es sich lohnt, das Spiel zu kaufen. Nicht von ungefähr gehören Spieletests in Videoform daher schon seit vielen Jahren zum gängigen Repertoire vieler Videospiel-Magazine wie der GameStar oder der GamePro.

Bei einer Komplettlösung geht es darum, das gezeigte Spiel vom Anfang bis zum Ende in leicht verständlicher Sprache zu erklären. Hier ist die Zielsetzung, anderen Spieler*innen zu helfen, um etwa ein bestimmtes Level zu schaffen oder ein verstecktes Geheimnis zu finden. Genau wie bei LP-Videos kommentiert auch hier ein*e Moderator*in das gezeigte Gameplay. Diese Moderationsinstanz verhält sich jedoch sehr neutral und nimmt wenig Kontakt mit dem Publikum auf.

Wie bereits veranschaulicht, haben die anderen Videoformate informative Zielsetzungen. Der größte Unterschied zu LP-Videos ist also, dass bei diesen jene Aspekte als zweitrangig gesehen werden können. Es werden zwar mitunter vonseiten des*der LPer*in Sachinformationen zum Spiel oder der Firma dahinter geliefert, vordergründig haben LP-Videos aber den Zweck, zu unterhalten.

Auch in der Struktur und Herangehensweise unterscheiden sich die unterschiedlichen Videoformate sehr: Während Walkthroughs in der Regel formale und sehr detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Bewältigung von Herausforderungen sind und Spieletests ebenfalls sehr genau durchüberlegt sind, verhält es sich in LP-Videos in der Regel eher zwanglos, da der*die LPer*in dazu neigt, nicht ideal und erfolgsorientiert zu spielen. Die Bedeutung von Unterhaltung und Humor wird über die von technischen Informationen und ästhetischen Gameplay-Elementen gestellt. Darüber hinaus ist die soziale Komponente bei LP-Videos wesentlich größer. Üblicherweise nimmt ein*e LPer*in eine Folge ihres LPs auf, lädt sie auf YouTube hoch und liest dann die Kommentare von Zuschauer*innen, auf welche er*sie dann

in der nächsten Folge des LPs eingehen kann. Walkthroughs und Spieltests werden in der Regel aufgenommen, ohne auf die Kommentare anderer Spieler*innen zu achten oder darüber hinaus mit dem Publikum in Kontakt zu treten.

2.6 LPs im Vergleich zu Live-Streams

Es gibt neben LP-Videos noch ein anderes Format in den sozialen Medien, das mit diesen viel gemeinsam hat: Den Live-Stream. Grundsätzlich ist zu sagen, dass die Bezeichnung „Live-Stream“ allein noch nichts mit Gaming oder Videospielen zu tun hat. Live-Streaming bedeutet, dass ein*e Moderator*in auf einer Social-Media-Plattform, die passende Mittel dafür bereitstellt, ein Live-Video von sich ins Internet stellt und die Zuseher*innen dieses Streams live darauf reagieren können. Social-Media-Plattformen, auf denen dies möglich ist, sind z.B. Twitch, aber auch YouTube selbst. Streamer*innen haben also eine ganz andere Art der Zuschauerinteraktion: Sie können live auf Kommentare und Anregungen ihres Publikums reagieren und diese dann auch sofort umsetzen. Wenn das Mikro des*der Moderator*in etwa zu leise eingestellt ist, kann dies sofort behoben werden, in einem vorher aufgenommenen Video, wie einem LP-Video, nicht.

Trotz der vorherigen Aussage, wonach der Begriff Live-Stream nicht per se etwas mit Gaming zu tun hat, legen aktuelle und vergangene Studien nahe, dass in den allermeisten Live-Streams gespielt wird.⁴⁸ Die bereits erwähnte Internetseite Twitch ist etwa ganz um das Thema digitale Spiele herum aufgebaut: Wer die Seite besucht, bekommt auf der Startseite zunächst angezeigt, welche Spiele in gerade laufenden Live-Streams gespielt werden und kann auch gezielt nach einem bestimmten Spiel suchen und sich einen Live-Stream dazu ansehen. Auf den Plattformen gibt es außerdem die Möglichkeit für die Streamer*innen, ihre Live-Streams als VOD, Video on Demand, hochzuladen.

Worin liegen also Gemeinsamkeiten und Unterschiede von LP-Videos und Gaming-Live-Streams? In beiden Formaten ist die Zuschauer*inneninteraktion während und nach dem Spielen sehr groß. Das Publikum bildet einen integralen Bestandteil der Formate und es wird in das Spielerlebnis eingebaut. Der*die Moderator*in tritt als Entertainer*in auf und will dem Publikum ein möglichst unterhaltsames Erlebnis bieten.

⁴⁸ Bleu, Nicola: 47 Latest Live Streaming Statistics for 2024. The Definitive List. 19.03.2024, online unter: <https://bloggingwizard.com/live-streaming-statistics/>

Ein erster, bedeutender Unterschied ist, dass ein Live-Stream oftmals mehrere Stunden andauern kann. Die Länge eines durchschnittlichen LP-Videos beträgt im Gegensatz dazu meist 15 bis 20 Minuten. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass die Zeit in einem LP-Video einen viel größeren Faktor spielt. In einem Live-Stream lässt sich der*die Moderator*in oft vom Spiel ablenken, um auf eine Frage im Live-Chat zu antworten, die gar nichts mit dem Spiel zu tun hat. In einem LP-Video besteht diese Ablenkung nicht. Vielmehr achtet der*die LPer*in darauf, dass das Video in seiner zeitlichen Knappheit durchgängig unterhält. In einem Live-Stream besteht die Unterhaltung vor allem daraus, dass Zuseher*innen nicht antizipieren können, was als nächstes passiert, gemeinsam mit Gleichgesinnten ein interaktives Publikum bilden zu können und direkt mit dem*der Streamer*in in Kontakt treten zu können.

Das bedeutet, dass das Spiel in einem Live-Stream weniger bedeutend ist als in einem LP-Video. Durch die zusätzliche Komponente des Live-Chats neben dem Spiel hat der*die Streamer*in zwei Hauptaugenmerke, auf die er*sie sich konzentrieren muss und zwischen denen er*sie ständig hin und her wechselt. Aus diesem Grund setzen die meisten Streamer*innen, die eine dementsprechend große Zuschauer*innen-Anzahl haben, Moderator*innen im Chat ein, die sich darauf konzentrieren, Spam-Nachrichten wie Beleidigungen zu blockieren und die interessantesten Eindrücke aus dem Chat an den*die Streamer*in weiterzuleiten. In einem LP-Video steht das Spiel an vorderster Stelle. Es gibt keine direkte Kommunikation mit dem Publikum, diese findet außerhalb der Videos in den Kommentaren und auf anderen Social-Media-Plattformen statt.

Bemerkenswert ist auch, dass sich diese Tätigkeitsfelder sehr oft überschneiden. Es gibt kaum LPer*innen, die nicht auch gleichzeitig Streamer*innen sind. Mehr noch, seit 2018 und dem großen wirtschaftlichen Wachstum von Twitch haben sich viele LPer*innen komplett auf Live-Streams konzentriert und ihr berufliches und professionelles Standbein gewechselt. Gründe dafür sind vielschichtig, manche sind/waren mit YouTube als Plattform und Arbeitgeber nicht zufrieden, andere fanden das Format des Live-Streams ansprechender. Von einem Tod des LPs zu sprechen, wie es manche Artikel und Forumsbeiträge tun, kann aber nicht die Rede sein, auf YouTube sind LPer*innen weiterhin die erfolgreichsten Kanäle und generieren täglich mehrere Millionen Klicks auf ihre Videos.⁴⁹

⁴⁹ Bleu, Nicola: 47 Latest Live Streaming Statistics for 2024, 2024.

2.6 Arbeitsdefinition

Für ein LP-Video braucht es den*die LPer*in, ein in Videoform gefilmtes (digitales) Spiel und ein Medienpublikum beliebiger Größe. Besagtes Video ist mit einem Audiokommentar des*der LPer*in unterlegt. LP-Videos unterliegen einer Serialität. Sie werden durchnummeriert und in zeitlichem Abstand erscheinen weitere Folgen desselben LPs, bis das Spiel zu Ende ist oder externe Umstände das LP beenden. Einem LP liegen spezifische normative Regeln zugrunde, die befolgt werden müssen. Das Spiel muss nicht komplett und auch nicht besonders schnell durchgespielt werden. LP-Videos sind unstrukturierter als andere Formate, die mit dem LP-Video verwandt sind. Das Besondere an LP-Videos ist der Fokus auf den*die LPer*in und seine*ihre Erzählung im Spiel, da er*sie nicht unbedingt immer über das Spiel spricht. Es können humorvolle Interaktionen vorkommen und es bilden sich virtuelle Gemeinschaften rund um LPer*innen. Diejenigen unter ihnen, die besonders viel Reichweite generieren können, erreichen einen prominenten Status in ihrem Tätigkeitsbereich und in sozialen Medien. LPs können daher sowohl als Social-Network- als auch als Gaming-Phänomen bezeichnet werden und sind daher als multimediale Textsorte zu betrachten.

Auf didaktische Aspekte soll im folgenden Theorie-Kapitel noch genauer eingegangen werden.

3. Digitale Medien im Deutschunterricht

Bevor die Frage gestellt werden kann, wie LP-Videos sprach- und mediendidaktisch im Deutschunterricht eine Bereicherung darstellen können, muss zuerst ausgeführt werden, wie sich mediendidaktische Methoden bisher entwickelt haben und eingesetzt wurden. Diese Grundlagen werden daraufhin während der didaktischen Potentialanalyse für die Benutzung von LP-Videos im Unterricht vorausgesetzt.

3.1 Prozess der Digitalisierung – Zustand der Post-Digitalität

Auch wenn die Digitalisierung durch die notwendige Technologisierung von Unterricht seit der Covid-19-Pandemie 2020 als Buzzword für die Modernisierung von Unterricht steht, existiert der Prozess der Digitalisierung schon lange und geschieht schrittweise schon seit den 1980er Jahren. Kepser beschreibt die Digitalisierung im Deutschunterricht als eine „keineswegs neue Forderung.“ Ihm zufolge handelt es sich bei der Digitalisierung seit der Pandemie bereits um den „vierte[n] Anlauf, die Schulen im Allgemeinen und den Deutschunterricht im Besonderen an die Digitalisierung heranzuführen.“⁵⁰

Die Frage nach einem Mehrwert von digitalem Unterricht ist insofern problematisch, als dass sie nicht präzise genug definiert, was unter Mehrwert verstanden wird. Kritik am Modell des Mehrwerts von Digitalisierung rührt auch daher, dass digitale Medien ohne ausführliche Vor- und Nachbereitung ein Allheilmittel für den Unterricht darstellen und plötzlich zusätzliche Lernerfolge schaffen. Der Einsatz von digitalen Medien sollte überlegt und gezielt erfolgen, nicht willkürlich und allumfassend. Es besteht außerdem noch Forschungsbedarf zu den positiven Effekten von digitalem Lernen, da diese bisher nicht umfassend quantitativ gemessen worden sind.⁵¹

Das bedeutet jedoch nicht, dass digitale Medien nicht essenziell für den Unterricht geworden sind. Ohne digitale Medien kann nicht mehr so unterrichtet werden, wie es für das 21. Jahrhundert angebracht wäre. Doch entgegen der Allgegenwärtigkeit von digitalen Medien scheint das Rieplsche Gesetz Recht zu behalten. Dieses besagt, dass neue mediale Formen alte nicht zwangsläufig verdrängen, sondern vor allem ihre Funktionen erweitern. Ein digitalisierter

⁵⁰ Kepser, Matthias: Digitalisierung im Deutschunterricht der Sekundarstufen. Ein Blick zurück und Einblicke in die Zukunft. In: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes 65 (3), 2018, S. 247.

⁵¹ Wampfler, Philippe: Mehrwert der Digitalisierung für den Deutschunterricht. In: Neuland Digitalisierung, 2019, S. 70-73.

Unterricht muss auf diese Funktionserweiterung Rücksicht nehmen und deren Potentiale für sich nutzen.⁵²

Damit dies geschehen kann, muss Digitalisierung als Prozess statt als Vergleich verstanden werden. Hierfür müssen die Fragen gestellt werden, wie sich Deutschunterricht entwickeln soll, welche Arbeitsformen er benutzen soll und welche Kompetenzen Schüler*innen durch den Unterricht erwerben sollen. Als Ziel für digitalen Deutschunterricht kann die 4K-Methode angesehen werden. Diese beinhaltet Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken und Kreativität – Fähigkeiten, die Menschen auch außerhalb der Schule brauchen, um sich in einer digitalen Welt zu bewegen.⁵³

Die Digitalisierung verändert unter anderem auch die Art und Weise, wie wir Texte produzieren und konsumieren. Ein digitalisierter Deutschunterricht muss diese Änderungen der Nutzungsgewohnheiten berücksichtigen. Digitale Texte basieren auf einem weiten Textbegriff, zu dem auch Computerspiele, Videos und Bild-Text-Kombinationen gehören. Darüber hinaus bieten digitale Texte zuvor ungeahnte Möglichkeiten der Interaktion und Interaktivität, sowie Kooperativität, Hypertextualität und Multimedialität. Die technischen Endgeräte bedingen so eine Vielzahl von bisher unbekannten Produktions- und Rezeptionsmöglichkeiten. Dennoch fristet das Thema „Digitale Texte“ im Deutschunterricht meist nur ein Nischendasein. Ein digitalisierter Unterricht sollte einen verstärkten Blick auf die Potentiale solcher Texte werfen.⁵⁴

Die Digitalisierung ist, wie eben beschrieben, ein Prozess, der schon seit vielen Jahren die Welt verändert. Vielen Beobachtern zufolge befinden wir uns heute bereits in einem Zeitalter der Post-Digitalisierung, der Digitalität. Diese Überlegungen basieren unter anderem auf der Idee, dass zwischen analog und digital nicht mehr unterschieden werden kann, bzw. dass diese Unterscheidung redundant geworden ist. Das Digitale, wie das Internet, fällt uns erst dann auf, wenn es in einem gewissen Moment nicht mehr verfügbar ist – z.B. in einem U-Bahn-Tunnel, in dem das Handy den Empfang verliert. Wir sind nicht mehr in einem Prozess, sondern in einem Zustand angelangt, die Digitalität ist eingetreten. In einer Welt der Post-Digitalisierung genügt es nicht, einfach nur technische Angebote an die Schüler*innen zu stellen. Dadurch

⁵² Wampfler, Philippe: Mehrwert der Digitalisierung für den Deutschunterricht. 2019, S. 83.

⁵³ Wampfler, Philippe: Digitaler Deutschunterricht. 2017, S. 22f.

⁵⁴ Wampfler, Philippe: Digitaler Deutschunterricht. 2017, S. 52f.

wird weder das didaktische Potential von digitalen Medien genutzt, noch entsteht hierdurch ein Mehrwert. Der Aufbau von Kompetenzen geschieht nicht allein durch die Verwendung von technischen Werkzeugen zur Erarbeitung, Festigung oder Präsentation von Inhalten. Während des Prozesses der Digitalisierung kann darin noch ein Mehrwert vermutet werden, doch wenn man von dem Zustand der „Post-Digitalisierung“ ausgeht, verlieren solche Methoden die ihnen nachgesagte Magie, alleine durch ihre Verwendung einen didaktischen Mehrwert mit sich zu bringen.⁵⁵

3.2 Digitale Spiele im Deutschunterricht

Kurz soll in diesem Unterkapitel darauf eingegangen werden, welche Potentiale in digitalen Spielen laut der Forschungsliteratur für den Deutschunterricht stecken.

In der neueren deutschdidaktischen Forschung werden sie als narrative Medien gesehen, an denen sich curriculare Aufgaben des Deutschunterrichts realisieren lassen. Die Möglichkeiten des Einsatzes begrenzen sich dabei nicht auf den Aspekt der besonderen Medialität von Computerspielen, sondern lassen sich in allen Kompetenzbereichen gewinnbringend einsetzen, wie der obige Auszug zeigt. Das Besondere an Computerspielen ist, dass durch die große Masse an verschiedenen Genres unterschiedliche Kompetenzen und Strategien trainiert und angewendet werden können.

Bei Strategie- und Rollenspielen werden lerntechnische Denkleistungen durch strategische Komponenten erweitert, da hier auf Grund der vielschichtigen Informationen des Spiels und der herausfordernden Interaktivität zwingend eine Reduktion der Komplexität stattfinden muss. Diese strategische Komponente der Problemlösung kann vom Computerspiel ausgehend dann als universelle Form metakognitiven Problemlösens angesehen werden. Bei Adventure-Spielen wiederum müssen Spieler*innen nach eigenem Ermessen verschiedene Problemlösungsstrategien durchprobieren und auf das erkannte Problem anwenden. Dies lässt sich ebenfalls auf andere Elemente des Lernens beziehen, etwa, wenn Schüler*innen beim Lesen auf Verständnisschwierigkeiten stoßen und individuell aus der Summe der ihnen

⁵⁵ Schmidt, Robin: Post-digitale Bildung. In: Demantowsky, Marko/Schmidt, Robin/te Wildt, Bert/Lauer, Gerhard (Hg.): Was macht die Digitalisierung mit den Hochschulen? Einwürfe und Provokationen. Berlin/Boston: De Gruyter 2020, S. 57-58.

bekannten Lesestrategien eine dem Problem angemessene Herangehensweise wählen müssen.⁵⁶

Diese Überlegungen zu digitalen Medien und insbesondere dem Einsatz von Computerspielen im Deutschunterricht lassen bereits einige Rückschlüsse zur Arbeit mit LP-Videos zu. LP-Videos können, ebenso wie Computerspiele, als narrative Medien gesehen werden, mit deren Hilfe sich Kompetenzen und Inhalte aus dem Lehrplan erarbeiten lassen. Ebenso ist es wichtig, LP-Videos unter dem erweiterten Textbegriff eines digitalisierten Deutschunterrichts zu begreifen und sie deshalb als multimediale Textsorte zu bezeichnen. Dadurch, dass wir, wie oben beschrieben, bereits in einem Zustand der Digitalität leben, reicht es nicht, mithilfe der Methode LP-Video einen Lehrplaninhalt wie die Literaturgeschichts-Epoche Romantik zu vertiefen. In einem Post-Digitalisierungs-Unterricht von heute ist es das Ziel, sowohl durch das Medium Lehrinhalte zu festigen als auch das Medium selbst zum Lerngegenstand zu machen.

Es wurden bereits didaktische und pädagogische Projekte und Ansätze mit und über LP-Videos aufgestellt und erprobt. Ein paar ausgewählte Vertreter sollen im Folgenden vorgestellt werden, bevor sich diese Arbeit der empirischen Analyse zuwendet.

3.3 Sprachdidaktik und neue Medien

Digitale Medien bieten zahlreiche deutschdidaktische Potentiale, um den Sprachlernprozess zu unterstützen und zu verbessern. So schreiben Neuland und Peschel etwa: „Neue Medien spielen im Deutschunterricht sowohl als Lernmedium wie auch als Lerngegenstand eine wichtige Rolle. [...] Besonders dem Grammatikunterricht öffnet sich hier ein neues Betätigungsfeld, das deutlich näher an der Sprachwirklichkeit der Schüler liegt, als dies beim traditionellen Grammatikunterricht der Fall ist.“⁵⁷

Eine zentrale Beschäftigung mit Medien im Sprachunterricht ist die Untersuchung medienspezifischer Sprachmerkmale. Während man schon in den 1970er und 80er Jahren mit der Analyse der Sprache einzelner Presseorgane oder Fernsehsendungen begann, rückt nun die Sprache in z.B. SMS, Mails oder Chats in den Fokus der sprachwissenschaftlichen und -didaktischen Forschung.⁵⁸

⁵⁶ Boelmann, Jan: Digitale Interaktions- und Handlungsmedien im Deutschunterricht. In: Frederking, Volker; Krommer, Axel; Möbius, Thomas (Hg.): Digitale Medien im Deutschunterricht. De Gruyter 2016, S. 323f.

⁵⁷ Neuland, Eva / Peschel, Corinna: Einführung in die Sprachdidaktik. 2013, S. 281.

⁵⁸ Neuland, Eva / Peschel, Corinna: Einführung in die Sprachdidaktik. 2013, S. 275.

Besonders untersucht wurden in diesem Zusammenhang die Abweichungen der orthografischen Besonderheiten von Kommunikation im Internet von der standardisierten Schreibweise, etwa in SMS-Kommunikation oder Twitter-Botschaften. Erste wissenschaftliche Arbeiten, die sich mit der Sprache in den neuen Medien beschäftigten, attestierten sie als Quelle des Sprachverfalls, so unter anderem Benning, der die von ihm untersuchte Sprache als „KauderWebsch“ bezeichnete.⁵⁹ Neuere sprachwissenschaftliche Untersuchungen zeigen im Gegenzug, dass es so etwas wie eine „Sprache des Internets“ nicht gibt. Da sich die verschiedenen Textsorten im Netz – E-Mails, Chats, Twitter etc. – hinsichtlich ihrer Kommunikationsbedingungen grundlegend unterscheiden, werden sie in neueren Arbeiten nicht (nur) auf einer generellen Ebene, sondern spezifisch hinsichtlich ihrer speziellen Merkmale untersucht.⁶⁰

Textsorten aus dem Internet sind vor allem durch ihre Nicht-Linearität geprägt. So können sie etwa durch Bilder oder Links unterbrochen werden. Texte werden im Internet zu Hypertexten, in denen die Textteile durch unterschiedliche Komponenten miteinander vernetzt sind. Die Deutschdidaktik interessiert sich infolgedessen dafür, inwiefern die Erstellung solcher Texte zu Potentialen führen kann. Damit wurde auch das Lernziel der Mediengestaltung hinzugefügt. Sprachdidaktisch wird das dialogische Moment während der Produktion bestimmter Hypertexte zum Thema. Texte werden weniger als Endprodukte, sondern als Durchgangsstadium gesehen, es entsteht eine kollektive Autorenschaft, etwa bei Weblogs oder Wikis. Diese Interaktion während des Schreibens digitaler Texte kann dazu beitragen, so Neuland und Peschel, dass ihr Handeln „stärker sinnhaft und auf echte Kommunikation bezogen empfunden wird.“⁶¹

Auch für die Sprachreflexion ergeben sich laut Dürscheid neue Forschungsthemen. Durch einen Vergleich von digitalen mit analogen Texten fänden Schüler*innen natürlich medial bedingte Unterschiede heraus, ebenso aber die Wichtigkeit von Kommunikationsanlässen sowie die Wichtigkeit der individuellen Gestaltung. Ein Beispiel wäre der Vergleich zwischen digitalen Kurznachrichten, wie SMS oder Chats, und analogen Texten, die durch ihre Kürze geprägt sind, wie Kleinanzeigen oder Telegramme. Sprachreflexion kann auch dadurch

⁵⁹ Benning, Maria: KauderWebsch. Die rabiateste Rechtschreibreform findet fast unbemerkt statt – im Internet. In: c't Vol. 10, 1998, S. 98-99.

⁶⁰ Neuland, Eva / Peschel, Corinna: Einführung in die Sprachdidaktik. 2013, S. 276-277.

⁶¹ Neuland, Eva / Peschel, Corinna: Einführung in die Sprachdidaktik. 2013, S. 278.

entstehen, indem man die Strukturierung der Hypertexte in den Blick nimmt oder die Schüler*innen produktiv-reflexiv bittet, sie unter Berücksichtigung eines anderen Mediums umzuschreiben.⁶²

Beim Umgang mit digitalen Medien im Unterricht soll dabei immer folgender Leitsatz von Beate Döbeli-Honegger gelten: „Es sind nicht (digitale oder analoge) Medien per se, die einen didaktischen Mehrwert bieten, sondern die geschickte Kombination aus Unterrichtsmethode, Inhalt und Medien. [...] Es sind gut ausgebildete Lehrerinnen und Lehrer, die wissen, wann und wie Medien lernförderlich eingesetzt werden können.“⁶³

3.4 Didaktisch-pädagogische Projekte und Ansätze in Bezug auf LP-Videos

Wie Torben Kohring und Markus Sindermann in ihrem Artikel „Einmal so wie Gronkh sein“⁶⁴ beschreiben, ergeben sich durch LP-Videos einige neue Ansätze für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Die Spannweite reiche dabei vom gemeinsamen Schauen über groß angelegte Projekte und Diskussionen hin zur gemeinschaftlichen Produktion von LP-Videos. Um individuelle Kompetenzen zu entwickeln und aufzubauen wären spezifisch zugeschnittene Angebote nötig, die sowohl Neulingen als auch Experten eine angemessene Plattform bieten. Laut Kohring und Sindermann würden sich Peer-to-Peer-Angebote am besten eignen, bei denen Profis als Mentor*innen für unerfahrenere Nutzer*innen unterstützend tätig sind und diese anleiten. Eine weitere Möglichkeit im Rahmen von Jugendarbeit wäre es, Fahrten zu Events mit bekannten LPer*innen zu organisieren und in den direkten Dialog mit diesen zu treten, um das Phänomen greifbarer zu machen. Neben diesem gemeinsamen Eventbesuch, bei dem soziale Lernziele im Vordergrund stehen, sollte anschließend eine Reflexion stattfinden, in deren Folge man sich mit der Produktion und Rezeption von Medienphänomenen auseinandersetzen kann. Durch Ansätze wie diese können Kinder und Jugendliche LP-Videos auch im analogen Raum verorten und entwickeln einen größeren Bezug zu ihrer Lebenswelt.

In dem Projekt „Gecheckt! – Jugend, Medien und Familie“⁶⁵ wurde erprobt, dass Schüler*innen in Eigenarbeit Videos erstellen und diese im Anschluss hinterfragen. In diesem

⁶² Neuland, Eva / Peschel, Corinna: Einführung in die Sprachdidaktik. 2013, S. 282.

⁶³ Döbeli Honegger, Beate 2016, zitiert nach: Wampfler, Philippe: Digitaler Deutschunterricht. 2017, S. 14.

⁶⁴ Kohring, Torben / Sindermann, Markus: Einmal so wie Gronkh sein. In: Ackermann, Judith (Hg.): Phänomen Let's-Play-Video. 2017, S. 241-255.

⁶⁵ Homepage des Projekts: <https://gecheckt-nrw.de/>

Rahmen seien auch LP- Videos von Schüler*innen entstanden. Lernziele waren hier, dass die Teilnehmer*innen neben medialen Kompetenzen auch die spezifische Struktur dieser Videos erproben. Auch auf der „Next Level Conference“ und dem „Play-Festival“ sind solche Workshops für Kinder und Jugendliche bereits abgehalten worden.⁶⁶

Für diese Arbeit von besonderem Interesse ist das Projekt StreamIt, das sich vom September 2020 bis zum August 2022 dem Erstellen von partizipativen Unterrichtskonzepten gewidmet hat, insbesondere, was das Erstellen von Gameplay-Videos im Unterricht betrifft. Hierfür wurde nah mit österreichischen Partnerschulen zusammengearbeitet und Methoden für alle Schulstufen erarbeitet, sowie das Unterrichtskonzept erprobt und begleitend evaluiert. Die Unterrichtsmodule liegen seit August 2022 für Lehrkräfte auf der Website bereit und umfassen u.a. ein Modul zum Thema LP-Videoproduktion.⁶⁷

Diese Module bieten deshalb Inspiration und weiteres Reflexionspotential für diese Arbeit, da durch sie nicht nur Unterrichtspläne und mediendidaktische Vorbereitung zum Thema LP-Videos im Unterricht vorliegen, sondern in den Punkten „Herausforderungen und Lösungsansätze“ sowie „Mögliche Variationen“ bereits weitergedacht wird. Lehrkräfte werden hier bereits implizit auf die Potentiale von LP-Videos hingewiesen, was nicht zuletzt auch diese Arbeit vorhat.

⁶⁶ Kohring, Torben / Sindermann, Markus: „Einmal so wie Gronkh sein“, in: Ackermann, Judith (Hg.): Phänomen Let's Play-Video, S. 250-253.

⁶⁷ Blogartikel auf der Website: <https://www.stream-it-talente.at/unsere-streamit-module-sind-online/> (29.08.2022).

4. Das Let's-Play-Video unter sprachwissenschaftlicher Lupe –

Gesprächsanalyse von „best practice“-Beispielen

Im Folgenden widmet sich diese Arbeit dem ersten von zwei großen Analysekapiteln, wie im Kapitel der Methodik bereits angekündigt wurde. Die nun folgende Gesprächsanalyse soll beweisen, dass LP-Videos inhärente Kommunikationselemente und -muster zugrunde liegen und konkrete Beispiele dieser herausarbeiten. Im Folgekapitel, der didaktischen Analyse, werden diese Ergebnisse dann auf den Deutschunterricht übertragen, um das didaktische Potential von LP-Videos untersuchen zu können.

4.1 Mit wem sprechen Let's-Player*innen?

Wie im ersten Kapitel dieser Arbeit bereits erläutert, geht die folgende Analyse davon aus, dass es sich bei LPs um eine Kommunikationssituation handelt. Um diese These zu begründen, und auch die weitaus grundlegendere Frage, mit wem LPer*innen kommunizieren, beantworten zu können, konnte infolge der ersten Schritte der Gesprächsanalyse nach Heritage folgendes festgestellt werden: LPer*innen sprechen, weil sie entweder mit dem Spiel, ihrem Publikum oder mit beiden Gesprächspartner*innen gleichzeitig kommunizieren. Ein erstes Beispiel für diese drei unterschiedlichen Kommunikationsformen liefert folgende Stelle aus der Transkription:

- | | |
|----------|--|
| 1 GRONKH | %%**tjA wo BISTe denn hier? |
| GE/GS | %*Spielfigur: „Wo zum Gyrger bin ich hier?“ |
| 2 GRONKH | Ich würde sagen wir befinden uns hier auf einer Insel, wurden grade vom Schiffchen |
| 3 GRONKH | gestoßen- und somit starten wir unser nächstes Lets Play und es ist nichts Geringeres |
| 4 GRONKH | als Risen in HD ich hoffe das ist jetzt hier auch alles korrekt mit HD ich habs vorhin |

Auszug 1

Im Folgenden wird vor allem die Deixis des Beispiel-LPers untersucht, um zu zeigen, dass er in der gezeigten Stelle mit dem Spiel, mit dem*der Zuschauer*in und mit beiden gleichzeitig spricht. Zunächst beginnt er das LP-Video, indem er die ersten Worte, die von der Spielfigur kommen, nachdem das Spiel gestartet wird, reproduziert. Er gibt sie jedoch nicht nur wieder, sondern macht aus der Frage der Spielfigur eine Frage an sie selbst, als würde er sich in einer direkten Kommunikationssituation mit ihr befinden. Dafür steht in erster Linie auch die von

ihm verwendete, dialektale Kontraktion „biste“ (Auszug 1 GRONKH Z. 1), in der das Pronomen „du“ benutzt wird und die Spielfigur somit zu einem direkten Gesprächspartner wird.

In seiner weiteren Rede ist von dieser Adressierung aber bereits nichts mehr zu hören und der Beispiel-LPer verwendet das, diesmal nicht durch einen dialektalen Ausdruck versteckte, Wort „wir“. Dieses Pronomen wird von ihm von allen Pronomen am häufigsten im ganzen Video verwendet (20x) - auch in diesem Beispiel fällt es in zwei aufeinanderfolgenden Zeilen. An wen richtet sich der Beispiel-LPer nun? Sind damit er und die Spielfigur gemeint, was naheliegt, wenn man den sehr direkten Bezug in der ersten Zeile berücksichtigt? Oder sind hier nicht nur diese beiden involviert, sondern wird auch eine dritte Instanz angesprochen? Die dritte Zeile verschafft in diesem Sachverhalt Klarheit: „[...] somit starten wir unser nächstes Let's-Play [...]“ Es wird nicht nur über das Spiel selbst, sondern auf einer Metaebene vom LP selbst gesprochen, weiterhin dann auch von speziellen Grafikeinstellungen („HD“), von denen der Beispiel-LPer hofft, dass er sie korrekt eingestellt hat. Es ist damit eindeutig, dass in dem genannten „wir“ nicht nur Spielfigur und LPer*in, sondern eine dritte Instanz – das Publikum - steckt. Die Frage, an wen genau der Beispiel-LPer sich in der zweiten Zeile richtet, ist damit aber immer noch nicht ganz beantwortet. Diese Analyse lässt den folgenden Schluss zu: Mit der Phrase „... wir befinden uns hier auf einer Insel ...“ (Auszug. 1 GRONKH Z. 3) wird eine Kommunikationssituation mit beiden Gesprächspartnern eröffnet: Mit dem Publikum und der Spielfigur. Im konkreten Beispiel geschieht also in drei Zeilen ein Wechsel von der Kommunikation mit dem Spiel zu einer Kommunikation mit Spiel und Publikum zu einer Kommunikation mit dem Publikum.

Es konnten folglich die Kommunikationskomponenten in einem LP-Video benannt werden. In dieser dreiteiligen Kommunikation kommt es jedoch zu weiteren Unterscheidungen. Ist etwa die erwähnte direkte Kommunikation mit der Spielfigur im obigen Beispiel genauso wie folgende, in der der gleiche Beispiel-LPer von einem Monster überrascht wird und entsprechend reagiert?

Auszug 2

Um diese Frage beantworten zu können, wurde infolge der Transkription eine Tabelle erstellt, wonach ersichtlich werden soll, welche Unterkategorien die LPer*innen mit ihrer Kommunikationsweise eröffnen. Die Benennung einzelner Kategorien erfolgte nach der Transkription unter Zuhilfenahme des bereits erwähnten Artikels von Schmidt und Marx⁶⁸ sowie nach eingehender Analyse und Gegenüberstellung der beiden zentralen Kategorien „Interaktion mit dem Spiel“ und „Interaktion mit dem Publikum“. Für die Kategorie „Response Cries“ wurde eine Studie von Andre Aarsand zum Vorbild genommen.⁶⁹ Nach einer grundlegenden Übersicht mittels einer Tabelle soll im Folgenden auf jeden Teilbereich eingegangen werden.

<u>Kommunikationsformen innerhalb eines LP-Videos</u>
<u>1. Interaktion mit dem Spiel</u>
<u>1.1 Steuerung/Game-Play</u>
<u>1.2 Kommunikation mit NPCs</u>
<u>1.3 Response Cries</u>
<u>2. Interaktion mit dem Publikum</u>
<u>2.1 Begrüßung</u>
<u>2.2 Informationsvermittlung</u>
<u>2.3 Persönliches</u>

⁶⁹ Aarsand, Andre: Response cries and other gaming moves – Building intersubjectivity in gaming. In: *Journal of Pragmatics* 41, 2009, S. 1557-1575.

<u>3. Interaktion mit dem Publikum und dem Spiel</u>
<u>3.1 Formulierung von Erwartungen</u>
<u>3.2 Formulierung von Wahrnehmungen</u>

4.1.1 Interaktion mit dem Spiel

Die Interaktion mit dem Spiel funktioniert in LP-Videos über Impulse und Signale, die das Spiel aussendet und auf die der*die LPer*in daraufhin reagiert. Zu diesen Signalen zählen Game Events wie Geschehnisse in der Handlung, Kämpfe mit NPCs oder Interagieren mit Gegenständen, Game Sounds wie die Hintergrundmusik oder die Dialoge zwischen Spielfigur und NPCs sowie auch Status Displays, wie das Einblenden von Text auf dem Bildschirm oder das Öffnen des Inventars, wie auch schon Schmidt und Marx in ihrer Analyse bemerkten.⁷⁰

Wie in der Methodik, die dieser Analyse zugrunde liegt, bereits gesagt wurde, wurde in der Transkription der Beispiel-LP-Videos nicht nur die gesprochene Stimme des*der LPer*innen, sondern auch die metasprachlich/mediale Kommunikation vonseiten des Spiels aufgezeichnet und transkribiert. Wenn also der*die LPer*in mit dieser zweiten Gesprächsebene, in der Analyse durch die Siglen GE (Game Events), SD (Status Displays) und GS (Game Sounds) gekennzeichnet, direkt interagiert, wenn er*sie also Gesprochenes oder Geräusche wiederholt oder es anderweitig erkennbar ist, dass er*sie eindeutig auf das Spiel reagiert, fällt die daraus mündende Gesprächssituation in diese Kommunikationsform. In der Analyse wurden drei Arten der Kommunikation zwischen LPer*in und Spiel gefunden, die im Folgenden vorgestellt werden:

Steuerung/Game-Play

Um ein neues Spiel zu erlernen, ob es sich nun um ein digitales Spiel handelt oder nicht, ist es grundsätzlich nötig, sich mit den dazugehörigen Spielregeln vertraut zu machen. Dieser Grundsatz gilt auch für LPer*innen, die sich im Rahmen ihrer LP-Videos oftmals mit Spielen auseinandersetzen, die sie zum ersten Mal oder seit langer Zeit erneut spielen. Deshalb scheint es nicht weiter verwunderlich, dass eine sehr herkömmliche Art, mit dem Spiel in Kontakt zu treten, für den*die LPer*in bedeutet, einzelne Steuerungsoptionen durchzugehen, das Skill-System zu erlernen, Tastenkombinationen nachzuvollziehen oder auch einfach nur

⁷⁰ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Making Let's plays watchable. 2020, S. 142.

herauszufinden, wie man den Fortschritt im Spiel abspeichern kann. Folgende Beispiele veranschaulichen dies näher:

- 51 HOB es hier- was ist das hier ach die Munition+ ja hier gibt es dann noch richtig äh- ich
SD +Skills zu Schwertkampf angezeigt->>
- 52 HOB glaube das ändert sich auch mit jedem Punkt wenn ich jetzt zum Beispiel eins in
- 53 HOB Schwertkampf investiere dann is hier nicht der Effekt der eintritt sondern dann n
- 54 HOB neuer aber äh++ wir gucken mal wie gesagt wir fuchsen uns rein+ es gibt wieder n
SD +Inventar geöffnet->>
- 55 HOB schön übersichtliches Menü gefällt mir sehr gut++ äh gibt es ah ja genau es is alles
- 56 HOB ein bisschen übersichtlicher glaub ich gottseidank die Welt is kompakter nicht mehr

Auszug 3

74-BF→erkunden-ist-das-a-und-o-erstmal-kucken-gibt's-nen-Quicksafe--mit-f5-[...]-ich-wes-et-nich-¶
75-BF→scheint-nich-so-zu-sein--%ich-kuck-mir-das-gleich-an-wenn-wir+[...]-gibt's-jetzt-nen-Quicksafe¶
GE → → → → %Item:-Goldmünze¶
SD → → → → → → → →+Einblendung-Startbildschirm->>¶
76-BF→warte-ma-speichern-Spiel-speichern+doch-ne-das-is-automatischer-Speicherstand++-na-gut¶
SD → → → → →+Anzeige-Speicherstände¶
77-BF→egal-wir-machen-erstmal-weiter-ich-bin-voller-Hoffnung-[...]|weil-Quicksafe-is-auch-ganz-wichtig¶

Auszug 4

Während der Beispiel-LPer HandOfBlood im ersten Beispiel mit den Skills, die die Spielfigur im Verlauf des Spiels mittels Erfahrungspunkten freischalten kann, beschäftigt ist, geht im zweiten Beispiel der Beispiel-LPer Blaufuchs einer noch grundlegenden Frage nach und sucht im Hauptmenü nach einer Möglichkeit, wie man im Spiel mit dem Drücken einer einzigen Taste speichern kann.

Durch die Beispiele ist gut ersichtlich, dass diese Art der Kommunikation eine sehr basale Möglichkeit ist, mit dem Spiel in Kontakt zu treten. Die Beispiel-LPer probieren sich an der Steuerung aus und mit jedem neuen SD geht ihre Suche weiter – besonders gut zu erkennen im Beispiel von Blaufuchs, der nach der Einblendung des Startbildschirms eine Gedankenpause macht, weil er sich den eingeblendeten Text erst einmal durchlesen muss. HandOfBlood liefert darüber hinaus auch gleich eine Bewertung zu den Möglichkeiten mit, die ihm vom Spiel gegeben werden: „Es gibt wieder ein schön übersichtliches Menü, gefällt mir sehr gut“ (HOB Z. 54-55).

Kommunikation mit NPCs

27 GRONKH GE/GS	Hering%%++ dabei [...] und Gold sowieso* auf sammeln und hier <u>ham ma</u> noch Sarah *Item: Goldmünze
28 GRONKH GE GE	die hier rumliegt% [...] % Hm ... das hab ich mich auch schon gefragt oder keine %Dialog mit NPC beginnt->> %Dialogentscheidung->>
29 GRONKH	Ahnung wir sollten uns umsehen na ich hab mich das auch schon gefragt%% [...]%%
30 GRONKH	Na klar lass mich mal die ganze Arbeit machen du kannst hier gemütlich ein bisschen
31 GRONKH	abhängen [...] schön einen kleinen Strandurlaub hier machen- hier war doch noch

Auszug 5

Das Spiel ist kein*e gewöhnliche*r“ Kommunikationspartner*in. Das Spiel, mit dem die Beispiel-LPer interagieren, ist aber auch nicht nur nonverbal. Es kommuniziert an einigen Stellen mit Worten, die einerseits gesprochen und auditiv gehört (GS) oder andererseits auf dem Bildschirm erscheinen und gelesen werden können (SD). Dies geschieht in erster Linie durch NPCs. Im obigen Transkriptionsbeispiel kommt es zur ersten Unterhaltung zwischen der Spielfigur und einem NPC. Der Beispiel-LPer Gronkh ist währenddessen aber nicht stumm, sondern doppelt und wiederholt Sätze der Figuren. Zu beachten ist, dass er sogar nach dem beendeten Gespräch noch weiter mit dem NPC redet. Er spricht sie weiterhin direkt an: „[...] du kannst hier gemütlich ein bisschen abhängen [...]“ (GRONKH Z. 30-31).

Dass NPCs aber nicht die einzigen Möglichkeiten des Spiels sind, die Sprache zu dem*der Spieler*in zu transportieren, zeigt folgende Stelle:

86 HOB automatisches Speichern an das is auch sehr nice brauch ma uns nicht mehr so sehr

87 HOB drum kümmern hatten wir auch ein paar Mal ne hehe- dass ich vergessen hab zu

88 HOB speichern und dementsprechend+ siehste- ich glaube es is sogar nicht nach einer

SD +automatisches Speichern->>

89 HOB bestimmten Zeit sondern es warnt quasi so ein bisschen immer wenn was

90 HOB schwieriges kommt ja es gibt kein prozentuelles Heilen mehr ja ich nehm mal einen

Auszug 6

Hier reagiert der Beispiel-LPer HandOfBlood auf einen eingeblendeten Text – die Phrase automatisches Speichern – auf die er, wie im Transkriptionsbeispiel zu erkennen, bereits gewartet hat. Eine kurze Pause entsteht in seinem Redefluss, als er den Satz liest, und er interpretiert im Folgenden daraufhin, was das Erscheinen dieses SDs aussagen könnte.

Die Kommunikation zwischen Spiel und LPer*in läuft in erster Linie über Inputs, die vom Spiel ausgehen und auf die der*die LPer*in dann reagieren muss. Bei den meisten dieser Inputs, wie dem Satz einer Spielfigur oder dem Erscheinen eines Schriftzugs, hat der*die LPer*in aber trotzdem einen Moment Zeit, um ihren nächsten gesprochenen Satz abzuwägen und mit dem Spiel in einer überlegten Art und Weise zu kommunizieren. Was geschieht nun aber in Situationen, in denen das Spiel den*die LPer*in so überrascht, dass er*sie sich seine*ihre Reaktion gar nicht überlegen kann? Zur Veranschaulichung wieder zwei Beispiele aus den Transkriptionen:

Auszug 7

Auszug 8

41

Bemerkenswert hierbei ist, dass LPer*innen damit nicht nur aus ihrem vorher überlegten Konzept, also aus dem Satz, den sie gerade sagen wollten, sondern auch ein Stück weit aus ihrer Moderator*innen-Rolle herausfallen. Derartige Response-Cries wie die oben genannten Interjektionen sind nicht nur in LP-Videos, sondern allgemein bei Spielen typisch – es ist laut Andre Aarsand eine Bewältigungsstrategie, wie Menschen mit unvorhergesehenen Situationen, vor allem plötzlich bedrohlichen, sprachlich interagieren⁷¹. Auch Spieler*innen, die allein ein Spiel spielen und von diesem überrascht werden, reagieren mit Response-Cries dieser Art, wie er in einer Studie aus dem Jahr 2009 festgestellt hat. „They are primarily used as interactional resources for securing and sustaining joint attention.“⁷²

Das Spiel bringt LPer*innen also dazu, für einen kurzen Moment die Rolle eines*r „normalen“ Spieler*in einzunehmen, mit der sich auch das Publikum weitgehend identifizieren kann. Eine nicht unerhebliche Zahl an Spielenden sieht sich LP-Videos an, um zu sehen, wie LPer*innen auf bestimmte Ereignisse im Spiel reagieren. Die ungefilterten Response-Cries helfen in dieser Situation also dem*der LPer*in, sich selbst als authentische Spieler*in zu präsentieren.

Auch Marx und Schmidt halten in ihrer Analyse die Response-Cries für einen wesentlichen Teil von LP-Videos. In dem von ihnen ausgewählten 30-minütigen LP-Video traten Response-Cries im Durchschnitt alle 30 Sekunden auf; insgesamt fanden sie 105 Beispiele. Laut ihnen treten diese in lexikalischen Formen („shit“, „oh my god“ etc.) und nicht-lexikalischen Formen auf (z.B. Schockschreie, Schmerzensschreie etc.).⁷³

Je nachdem, wie anspruchsvoll das Spiel an einer bestimmten Stelle ist, variieren Formen, Funktionen und Dichte der Response-Cries. Gerade wenn das Spiel besonders spannend wird, nimmt ihr Einsatz zu und ersetzt tendenziell verbale Äußerungen allgemein. Darüber hinaus spielen Reaktionsrufe eine entscheidende Rolle bei der Strukturierung und Konstruktion von Handlungsabläufen und weisen damit den vom Computerspiel vermittelten Bildern eine Bedeutung zu. Die Verwendung von Response-Cries verbindet das Spielgeschehen mit den Emotionen der*des LPers*in, was wiederum auf das Publikum authentisch und nahbar wirkt.⁷⁴

⁷¹ Aarsand, Andre: Response cries and other gaming moves – Building intersubjectivity in gaming. In: Journal of Pragmatics 41, 2009, S. 1557.

⁷² Aarsand, Andre: Response cries and other gaming moves. 2009, S. 1558.

⁷³ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Staging tele-presence by embodying avatars: Evidence from Let's Play Videos. In: Journal for Media Linguistics Vol. 4 (2), 2021, S. 71.

⁷⁴ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Staging tele-presence by embodying avatars. 2021, S. 73.

4.1.2 Interaktion mit dem Publikum

Anders als bei der Interaktion mit dem Spiel ist es bei der mit dem Publikum auf den ersten Blick schwieriger, festzustellen, wann eine Kommunikation vonseiten des*r LPer*in auftritt und wann nicht. Der*die Zuschauer*in befindet sich immerhin nicht in einer direkten Gesprächssituation mit dem*der LPer*in, dem*der sie beim Spielen zuschauen. Es erscheint also schwieriger für den*die LPer*in, während des LP-Videos das Publikum in das eigene Spielen sprachlich miteinzubinden.⁷⁵

Dass LPer*innen aber trotzdem mit ihren Zuschauer*innen reden, zeigt die Analyse der Transkripte deutlich. Konkretisieren soll dies folgendes Beispiel:

- 19·HOB· → Beispiele·passen·nur·so·ich·werde·aber·auch·austrasten·wenn·etwas·scheiße·ist·[...]·wir¶
20·HOB· → werden·einfach·nur·~~Spaß~~·haben,·versteh·ihr·was·ich·meine,·es·geht·nicht·darum,¶
21·HOB· → möglichst·gut·durch·das·Spiel·zu·kommen·schwerer·Ast·nice·kann·ich·das·ach·guck¶

Auszug 9

Um auf der morphologischen Ebene zu beginnen, werden in diesem Beispiel die Worte „wir“ und „du“ benutzt, was eine eindeutige Bindung zu einem (fiktiven) Gesprächspartner darstellt. Unter rein ontologischer Betrachtung spielt der*die LPer*in schließlich sowohl allein als auch nicht. Während des kurzen Zeitraums des Spielens selbst ist die Person allein, im ganzen Zeitrahmen abseits davon tritt sie aber mit dutzenden anderen Menschen in Kontakt und setzt deren Ratschläge und Inputs gegebenenfalls in seinem*ihrem nächsten LP-Video um, wenn sie weiterspielt.

Ein weiterer, wichtiger Faktor, der als Beweis dient, dass der Beispiel-LPer in diesem Beispiel mit seinem Publikum redet, liegt in folgendem Umkehrschluss begründet: Im obigen Beispiel interagiert der LPer nicht mit dem Spiel. Dies wird in der Transkription dadurch erkennbar, dass der LPer die gleichzeitig auftretenden GE und GS ignoriert und nicht näher darauf eingeht, abseits von Sprechpausen. Die Schlussfolgerung, die sich daraus ergibt, dass er nicht mit den ihm dargebotenen Inputs interagiert, ist, dass es eine weitere Kommunikationsebene geben muss, die gerade in den Vordergrund gerückt ist: Die der Zuschauerinteraktion.

⁷⁵ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Making Let's plays watchable. 2020, S. 145.

In der Analyse wurden drei Formen dieser Kommunikation gefunden, die im Folgenden thematisiert werden.

Begrüßung

- 1 BLAUFUCHS Moinsen ihr Fühse und Füchsinnen da draußen ich bin euer Blaufuchs und begrüße
2 BLAUFUCHS euch ganz recht herzlich zurück oder ganz frisch neu hier im Fuchsbau wir werfen
3 BLAUFUCHS heute einen neuen Blick auf eine weitere Reihe von Piranhabytes und zwar nachdem
4 BLAUFUCHS wir jetzt Gothic eins als Schwertkämpfer Gothic zwei als Fernkämpfer mit dem Bogen
5 BLAUFUCHS und Gothic drei als Magier gespielt haben wird es jetzt Zeit uns der nächsten Reihe
6 BLAUFUCHS von den Boys und Girls zu widmen und zwar Risen und auch bei Risen werden wirs

Auszug 10

Der erste Eindruck ist in einer jeden Moderation und in jedem Auftritt vor einem Publikum einer der wichtigsten Momente. Anders als bei einem*r Stand-Up-Comedian, einem*r Fernseh-Moderator*in oder auch einem*r Live-Streamer*in ist der erste Eindruck bei LPer*innen zu einem erheblich größeren Teil von ihren Worten abhängig. Wie in dem Theoriekapitel bereits erläutert wurde, kommunizieren LPer*innen und ihr Publikum nicht „live“, sondern zeitlich verschoben, was bedeutet, dass ein LP-Video eher einem Podcast als einer Live-Show gleicht. Im Gegensatz zu anderen Medien, in denen ein*e Moderator*in vor Publikum spricht, haben LPer*innen außerdem die absolute Kontrolle über alles, was der*dem Zuschauer*in angezeigt wird. Sie entscheiden sich oftmals auf den Verzicht einer Webcam, was sie für ihr Publikum anonym und unsichtbar macht.

Es scheint umso interessanter, dass die Begrüßung im obigen Transkriptionsbeispiel sprachlich sehr an die eines Hosts einer Fernsehshow erinnert. Sie startet mit einer Grußformel, die als Einstieg genutzt wird: „Moinsen ihr Fühse und Füchsinnen [...]“ (Auszug 10 BF Z. 1). Sie bringt nicht nur einen Wiedererkennungswert mit sich, sondern fasst zudem das Publikum als Community zusammen, da sie als Fühse und Füchsinnen bezeichnet werden. Gleich darauf stellt sich der Beispiel-LPer als Anführer und Gründer dieser Community, als Blaufuchs, vor und benennt sogar einen fiktiven Ort, an dem die Interaktion gerade stattfindet: Den Fuchsbau. Es wird ein Bogen zu bisherigen LP-Videos geschlagen – so wird nicht nur eine Kontextualisierung für Zuschauer*innen vorgenommen, die diese bereits gesehen haben und denen somit das neue LP-Projekt empfohlen wird. Auch neue Zuseher*innen werden so subtil auf Videos hingewiesen, die vom LPer bereits hochgeladen wurden. Während diesen einführenden

Worten sieht das Publikum nur den Startbildschirm des Spiels, der Beispiel-LPer hat das Spiel also noch gar nicht gestartet. Grund dafür könnte sein, dass die Begrüßung das zentrale Element dieser ersten Minuten sein soll und dass es ihm als wichtig erscheint, dass keine anderen Reize das Publikum von seinen einführenden Worten ablenken sollen.

Dass eine Begrüßung in einem LP auch anders funktionieren kann, zeigt Beispiel 1, das im ersten Unterkapitel analysiert wurde. Anders als im gerade analysierten Beispiel von Blaufuchs setzt Gronkh auf einen direkten Einstieg ins Spiel: Das Intro wird abgespielt, die Spielfigur wird an Land gespült und sie darf auch die ersten Worte im LP sagen: „Wo zum Gyrger bin ich hier?“ (Auszug 1 GRONKH Z. 1). Erst dann greift der Beispiel-LPer in die Narration ein und begrüßt das Publikum, indem er zuerst kurz das Intro zusammenfasst und dann schon gleich eine Überleitung zum Gameplay macht. Im Gegensatz zu Blaufuchs hält er sich also nicht lange in diesem Moment auf, sondern redet gleich über und mit dem Spiel, ohne vorher überlegte, einleitende Moderation.

Informationsvermittlung

27 HOB	alte die sprech ma noch nicht an ich will davor noch n bisschen suchen ähm ja Risen	
28 HOB	ist quasi der indirekte% Nachfolger von Gothic 3 äh und zwar hat sich der	
GE	%Item: Muschel	
29 HOB	Publisher% und das Entwicklerteam von äh Gothic sich damals% gestritten und äh	
GE	%Item: Muschel	%Item: Muschel
30 HOB	das% Entwicklerteam hat sich dann quasi auf eigene Faust ein+*% [...] Jagdmesser	
GE	%Item: Muschel	
GE		%Looten eines NPC->>
GS		*Spielfigur: „Das arme
	Schwein hats nicht geschafft.“	
SD		+Einblendung Inventar NPC->>
31 HOB	nice ähm+ an ein neues Rollenspiel rangemacht und das is Risen% Risen hab ich	
GE		%Item: Grog
SD	+Einblendung Inventar	

Auszug 11

In diesem Beispiel scheint es recht offensichtlich, warum und wie der Beispiel-LPer hier mit dem Publikum und nicht mit dem Spiel kommuniziert. Er vermittelt Sachinformationen an das Publikum – wann das Spiel erschienen ist, welche anderen Spiele vom gleichen Entwicklerteam

stammen, sogar Hintergrundinformationen: „[...] und das Entwicklerteam von äh Gothic sich damals gestritten [...]“ (Auszug 11 HOB Z. 29-30).

Die „Game-Events“ (in diesen Fällen das Aufheben von Items und die eingesprochenen Sätze der Spielfigur) werden nicht weiter beachtet. Es wird von den Beispiel-LPern nicht auf das Spielgeschehen eingegangen. Nur zwischendurch, beim Aufnehmen eines besonderen Gegenstands, wird dies kurz gewürdigt, bevor der rote Faden von vorher wieder aufgegriffen wird und die Informationsvermittlung weitergeht.

Wie in dieser Arbeit bereits an anderer Stelle erwähnt wurde, gibt es einige andere Videoformate, in denen man Spieler*innen bei einem Videospiel zusehen kann und die mit LP-Videos viel gemeinsam haben, unter anderem die Spieletests. Der Beweis zur nahen Verwandtschaft dieser beiden Formate wird hier geliefert. Gerade zu Anfang einer LP-Reihe versuchen LPer*innen, ihr Publikum darüber zu informieren, worum es in dem Spiel grundsätzlich geht, wie es entstanden ist und welche anderen Spiele die Firma dahinter noch publiziert hat. Die Funktion dieser Informationsübermittlung ist die Unterstreichung der eigenen Motivation für das Spiel. Im Beispiel ist dies auch zu sehen: Zuerst erzählt der Beispiel-LPer vom Publisher des Spiels und wie das Spiel entstanden ist, um dann dazu überzuleiten, wann er es zum ersten Mal gespielt hat und wie es dazu kommt, dass er es als aktuelles LP ausgewählt hat.

Persönliches

Das Transkriptionsbeispiel aus dem letzten Beispiel wird nun um ein paar Zeilen erweitert, um diesen Teil näher zu beschreiben:

31 HOB	nice ähm+ an ein neues Rollenspiel rangemacht und das is Risen% Risen <u>hab</u> ich
GE	%Item: Grog
SD	+Einblendung Inventar
32 HOB	einmal% erst <u>gespielt</u> und zwar direkt beim Release das war 2009 glaub ich ah schön
GE	%Item: Goldmünze
33 HOB	sechs Jahre her <u>holy moly</u> , kann ich klettern oh lol <u>ähhm</u> ich kann mich kaum noch an
34 HOB	etwas erinnern es is also sehr <u>sehr</u> blind aber nicht hundertprozentig blind das is ein

Auszug 12

Hier erzählt der Beispiel-LPer, dass er das Spiel vor einiger Zeit schon einmal gespielt hat und sich noch ein wenig an diese zurückliegende Spielerfahrung erinnern kann.

In manchen LP-Videos erzählen LPer*innen aber auch von anderen persönlichen Erlebnissen, vergangenen Reisen oder sogar der eigenen Familie. Laut Ackermann teilen LP-Videos deshalb auch viele Facetten mit anderen Video-Konzepten auf YouTube, etwa den sogenannten „V-Logs“ (V-Log ist eine Abkürzung und bedeutet Video-Tagebuch)⁷⁶. Beispiele hierfür konnten in den analysierten LP-Videos aber nicht gefunden werden.

4.1.3 Interaktion mit dem Publikum und dem Spiel

Wie Marx und Schmidt feststellen, ist es im Allgemeinen die Selbsterzeugung der Geschichte, die Videospiele attraktiv, interaktiv und immersiv erscheinen lässt. Man selbst hat als Spielende*r die (vermeintliche) Kontrolle über die Kamera und das Spielgeschehen, fühlt sich also mehr involviert und persönlich betroffen, wenn im Laufe des Spiels besondere Ereignisse passieren.⁷⁷

Da dieser Kernaspekt bei der Darstellung des Spielgeschehens in LP-Videos jedoch fehlt, bedarf es einer besonderen Strategie vonseiten des*der LPer*in, um den Zuschauer*innen einen Einblick in den Kreislauf der Selbststeuerung zu geben und das Gefühl der Immersion künstlich zu evozieren, wie Marx und Schmidt herausgefunden haben. Die Lösung für dieses Problem, die LPer*innen anwenden, sind sehr häufige verbale Hinweise der Spieler auf ihr eigenes Handeln. Das bedeutet, dass die Spieler*innen nicht nur spielen, sondern auch gleichzeitig ständig ihre Spielhandlungen formulieren und, dass aus diesen Formulierungen der Großteil der sprachlichen Handlungen eines LP-Videos resultiert. Zur Veranschaulichung soll folgendes Beispiel dienen:

83 HOB	[...] ah ne ich <u>block</u> ma- aha%% % +[...] ich glaube ich nehm doch wieder das
GE	%Looten eines NPC
SD	+Einblendung des Inventars
84 HOB	Jagdmesser gut hier is jetzt ein Weg hier links is aber auch ein Weg also ich werde viel
85 HOB	entdecken so ich werde alles erkunden hier is n zweiter Weg%- ähm ich <u>hab</u> auch
GE	%Item: Wurzel

Auszug 13

⁷⁶ Ackermann 2009 Phänomen Let's-Play-Video S. 3.

⁷⁷ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Staging tele-presence by embodying avatars. 2021, S. 52.

Zu beachten sind Phrasen wie „ah ne ich block ma“, „gut hier is jetzt ein Weg hier links“ oder „ich werde viel entdecken ich werde alles erkunden“. Der Beispiel-LPer verbalisiert hier Handlungen, die in jedem anderen Kontext sprachlich nicht zum Ausdruck kommen würden.

Zuletzt bleibt hierzu noch die Frage offen, die in diesem Kapitel beantwortet werden soll: Mit wem kommuniziert der*die LPer*in in diesen sprachlichen Handlungen? Ist es nur das Publikum, oder wird das Spiel ebenfalls angesprochen? Anders als in den anderen Kategorien lässt sich hier keine genaue Einteilung treffen, was den Gesprächspartner angeht. Wie erläutert wurde, sind diese sprachlichen Handlungen an erster Stelle eine Strategie des*der LPer*in, das Erleben des LP-Videos für den*die Zuseher*in möglichst immersiv zu gestalten, um einer eigenen Spielerfahrung nahe zu kommen. Response Cries, wie sie im obigen Kapitel beschrieben wurden, kommen auch bei Spielenden vor, die allein in ihrer Freizeit mit einem Spiel beschäftigt sind. Es lässt jedoch nichts in Aarsands Studie darauf schließen, dass Spielende ihre Handlungen derart kommentieren und verbalisieren, wie dies in LP-Videos durch LPer*innen passiert.

Andererseits stellt ein derartiges Verbalisieren auch wieder eine Kommunikationssituation mit dem Spiel dar. Der*die LPer*in hat als Spielende*r Kontrolle über die Spielfigur und die Kamera, er*sie kann also zu jeder Zeit bestimmen, was auf dem Bildschirm angezeigt wird. Durch die eben hervorgehobenen Phrasen werden GE nicht nur abgehandelt und erlebt, sondern auch verbalisiert. Das Spielerleben wird in Sprache ausgedrückt und die Kommunikation mit dem Spiel wird aktiv gesucht.

Eine Unterscheidung gilt es aber auch in diesem Fall zu treffen: Zwischen den bereits hervorgehobenen Phrasen „gut hier is jetzt ein Weg hier links“ und „ich werde viel entdecken ich werde alles erkunden“ ergibt sich ein wesentlicher Unterschied. In den Phrasen werden zwei unterschiedliche Zeitebenen angesprochen. In Ersterer geht es um die Gegenwart, das unmittelbare Spielerleben im Moment, also um genau das, was gerade auf dem Bildschirm passiert. In der zweiten hingegen blickt der Beispiel-LPer in die Zukunft und erklärt den Zusehenden, und dem Spiel, was er sich von dem LP erwartet.

Formulierung von Erwartungen

Man geht als Spielende*r immer mit gewissen Erwartungen an ein neues Spiel heran. Diese können sich aus diversen Vorerfahrungen, weil man vielleicht schon ähnliche Spiele gespielt hat, aus Erfahrungsberichten anderer, aus Videos und Bildern, die man darüber gesehen hat

oder auch aus dem Preis speisen, den man für das Spiel gezahlt hat. Diese Erwartungen verändern sich über das Spielerlebnis hinweg und entwickeln sich stetig weiter. Sie können sich auf das Spiel beziehen, ob man es gut findet oder nicht, was hinter der nächsten Ecke lauern könnte oder, wie die Geschichte wohl weitergeht, aber auch auf die eigene Spielweise – auf was man sich spezialisieren möchte, wie man am besten vorgehen könnte, welchem NPC man als Erstes helfen sollte.

Diese Erfahrungen werden von normalen Spielenden während des Spielerlebnisses nicht verbalisiert, außer man spielt gemeinsam mit Freund*innen. LPer*innen müssen ihre Erwartungen aber formulieren und verbalisieren. Warum das so ist und wie sich dies äußern kann, soll anhand des folgenden Beispiels erklärt werden:

13 GRONKH GE	anders so% den Vogel Storch holen <u>wa</u> uns nachher% Mensch ist das lange <u>her</u> dass %Monster erscheint %Spielfigur betritt Wasser--->>
14 GRONKH	ich hier war [...] und das <u>erste</u> was ich mache äh <u>ne</u> pass auf also meine Spielweise
15 GRONKH	wird folgendermaßen sein wie in jedem Rollenspiel überall rumlaufen <u>was</u> geht alles
16 GRONKH GE/GS	mitnehmen was geht% alle Quests <u>machen</u> die gehen alles <u>angrabbeln</u> % was geht alle %Item: Goldmünze %Item: Goldmünze
17 GRONKH GE/GS	Monster töten die gehen% solange %die nicht <u>respawnen</u> was hier ja% zum Glück bei %Item: Ei %Item: Goldmünze %Item: Wein
18 GRONKH	Risen nicht der Fall ist so ich <u>sammel</u> hier mal schön die Muscheln ein da sind

Auszug 14

Was als Erstes auffällt, sind zwei Punkte: Erstens spricht der Beispiel-LPer den*die Zusehenden direkt an: „... und das erste was ich mache äh ne pass auf ...“ (Auszug 14 GRONKH Z. 14). Zweitens ignoriert er, während er seine Erwartungen formuliert, die gerade passierenden GE. Das könnte, wie im obigen Unterkapitel, zu dem Schluss führen, dass hier nur die Zuschauer*innen angesprochen werden. Dass es aber keine alleinige Kommunikation mit dem Publikum ist, ist an der Phrase „alles angrabbeln was geht“ (Auszug 14 GRONKH Z. 16) erkennbar, was sich in diesem Moment durch GE in einer konkreten Spielhandlung äußert: Er hebt einige Items vom Boden auf. Die Formulierung der eigenen Spiel-Erwartung ist in diesem Fall als ein Versprechen an die Zusehenden und an das Spiel zu sehen: Der Beispiel-LPer will alles, was das Spiel zu bieten hat, erleben und erforschen und genau das bekommt das Publikum zu sehen.

Erwartungen werden von LPer*innen aber auch in kleinerem Rahmen formuliert:

115 GRONKH gar nicht hier brennen ja überall Fackeln [...] mhm [...] es könnten aber auch Untote sein

116 GRONKH oder böse oder Elfen oder Zwergenvolk oder wir wissen ja gar nicht wo wir hier sind [...]

Auszug 15

Hier mutmaßt der Beispiel-LPer, während er in einer Höhle entlangläuft, was sich darin wohl verbirgt. Diese Frage wird in wenigen Minuten im gleichen LP-Video beantwortet, als er auf die Bewohner*innen besagter Höhle trifft. Erwartungsformulierungen wie im eingangs gezeigten Beispiel sind von einem größeren Ausmaß und dienen einem anderen Ziel. Wenn der Beispiel-LPer in der Höhle fragt, was sich wohl hinter dem nächsten Stein verbirgt, soll diese Aussage die Spannungskurve in die Höhe treiben und die Erwartungen/Befürchtungen des Beispiel-LPers auf das Publikum projizieren: Die Zuschauer*innen fragen sich nun auch, was hinter dem Stein sein könnte und sind gespannt, es herauszufinden.

Im Falle der Erwartungen im ersten Beispiel dienen diese, wie bereits erwähnt, als Versprechen an die Zuschauer*innen, aber auch als Rückversicherung. Der LPer will bereits in den ersten Minuten des LPs klarstellen, was das Ziel des LP-Projekts ist, und gebraucht diese Form der Doppeladressierung des Spiels und des Publikums als eine Art Rechtfertigungsstrategie. Auch beim Beispiel-LPer „HandOfBlood“ ist dies gut zu sehen, der ebenfalls, wie seine LP-Kollegen, seine Erwartungen formuliert, aber dabei gleichzeitig sagt: „... es geht nicht darum, möglichst gut durch das Spiel zu kommen ...“ (Auszug 9 HOB Z. 20-21).

Formulierung von Wahrnehmungen

Um diesen Punkt adäquat beschreiben zu können, werden im Folgenden zwei Beispiele aus den Transkriptionen herangezogen:

81-HOB → Manawurzel·ja·es·erinnert·alles·sehr·dolle·an·Gothic·es·ist·kompakter·¶

82-HOB → atmosphärischer·und·fertiger·vor·allem·als·Gothic·drei·wir·können·uns·also·freuen%
 GE → → → ¶

83-HOB → [...]·ah·ne·ich·block·ma·--aha%%·%·+ [...]·ich·glaube·ich·nehm·doch·wieder·das·
 GE → → → → → → %Looten·eines·NPC·
 SD → →+Einblendung·des·Inventars·¶

84-HOB → Jagdmesser·gut·hier·is·jetzt·ein·Weg·hier·links·is·aber·auch·ein·Weg·also·ich·werde·viel·¶

85-HOB → entdecken·so·ich·werde·alles·erkunden·hier·is·n·zweiter·Weg%·--ähm·ich·hab·auch·
 GE → → → → → →%Item:·Wurzel·¶

86-HOB → automatisches·Speichern·an·das·is·auch·sehr·nice·brauch·ma·uns·nicht·mehr·so·sehr·¶

87-HOB → drum·kümmern·hatten·wir·auch·ein·paar·Mal·ne·hehe·dass·ich·vergessen·hab·zu·¶

88-HOB → speichern·und·dementsprechend·+·siehste·--ich·glaube·es·is·sogar·nicht·nach·einer·
 SD → → → →+automatisches·Speichern·->>¶

Auszug 16

36-GRONKH → der·Welt·den·man·sonst·nicht·sehen·würde,·huch,·so·guck·ma·uns·hier·mal·ein·¶

37-GRONKH → bisschen·um·und·hier·Muscheln,·Muscheln,·Muscheln,·müssen·gleich·mal·gucken,·wie·¶

38-GRONKH → ob·man·die·aufmachen·kann·ich·weiß·das·alles·gar·nicht·mehr,·das·ist·ja·schon·[...]·¶

39-GRONKH → über·anderthalb·Jahre·her·Mensch·[...]·kein·Lebenszeichen·aber·ein·schönes·¶

40-GRONKH → Jagdmesser,·das·nehm·ma·natürlich·gleich·an·uns·und·rüstens·aus,·zack,·auf·den·¶

41-GRONKH → Rücken,·was·ham·ma·denn·noch·nen·stabilen·Ast·ja·Wein,·Muschel,·mit·Alkohol·kann·¶

Auszug 17

Der*die Spieler*in eines digitalen Spiels – die erste Instanz - sieht, was die Kamera – die zweite Instanz - zeigt. Im Falle eines LP-Videos sehen die Zuschauer*innen – die dritte Instanz - das, was das Hybrid-Konstrukt Spieler-Kamera zeigt. Die gezeigten Bilder simulieren somit eine Wahrnehmung der Wahrnehmung - mit anderen Worten, sie vermitteln ein Gefühl dafür, was eine andere Person wahrnimmt oder betrachtet. Um dem Publikum diese Simulation zu verkaufen, greifen die LPer*innen, wie oben beschrieben, zu einer sprachlichen Strategie: Sie verbalisieren ständig ihre Wahrnehmungen.⁷⁸

In den obigen Beispielen machen die Beispiel-LPer ihre Wahrnehmung zu einer relevanten Handlung. Indem der Beispiel-LPer Gronkh sagt: „[...] so guck ma uns hier mal ein bisschen um [...]“ (Auszug 17 GRONKH Z. 36-37) lenkt er die Aufmerksamkeit des Publikums und nimmt

⁷⁸ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Making Let's plays watchable. 2020, S. 144.

gleichzeitig Kontakt zum Spiel auf. Diese explorativen Ansagen sind der Analyse nach der Grundstein von LP-Videos und zeigen an, dass die visuelle Wahrnehmung in diesem Moment relevant ist. Dies wird insbesondere durch das lokale Deikt „hier“ erreicht, das zur Spezifizierung des durch „hier“ hergestellten Kontextes dient. Im konkreten Beispiel sind also die umliegenden Items in der Spielwelt relevant, die von der Spielfigur aufgesammelt werden. In einem Gespräch von Angesicht zu Angesicht geschehen sprachliche Handlungen wie diese in der Regel durch nonverbale Zeigegesten, da aber in diesem Gespräch nonverbale Elemente nicht verfügbar sind, da die Gesprächspartner*innen einander nicht wie bei einer klassischen One-on-One-Konversation wahrnehmen, müssen LPer*innen auf diese alternative Sprachhandlung zurückgreifen.

Im Beispiel ist ebenfalls ersichtlich, was die Folge von solchen explorativen Ankündigungen ist: Die Formulierung visueller Eindrücke. Diese Verbalisierungen spezifizieren wiederum die Perspektive der Wahrnehmung. Gronkh hat im konkreten Beispiel die Muschel aufgesammelt und fragt sich, ob er sie öffnen kann, bis er mit der nächsten Ankündigung „[...] aber ein schönes Jagdmesser [...]“ (Auszug 17 GRONKH Z. 39-40) die Aufmerksamkeit von sich, dem Spiel und dem Publikum wieder auf das nächste Element rückt. Zusammengefasst lässt sich also sagen, dass aus einer explorativen Ankündigung und der darauffolgenden Formulierung visueller Eindrücke genau das Element der Formulierung der Wahrnehmung entsteht, die für ein LP-Video unentbehrlich ist.

4.2 Wie sprechen Let's-Player*innen?

Nach der Analyse der benannten Kategorien nach dem Schema „Mit wem sprechen LPer*innen?“ soll im Folgenden genauer auf ihre Formulierungen und Wortwahl, getreu der Frage „Wie sprechen LPer*innen?“, eingegangen werden. Zur Veranschaulichung dienen erneut die Auszüge 14 und 8.

13 GRONKH anders so% den Vogel Storch holen wa uns nachher% Mensch ist das lange her dass
GE %Monster erscheint %Spielfigur betritt Wasser--->>

14 GRONKH ich hier war [...] und das erste was ich mache äh ne pass auf also meine Spielweise

15 GRONKH wird folgendermaßen sein wie in jedem Rollenspiel überall rumlaufen wos geht alles

16 GRONKH mitnehmen was geht% alle Quests machen die gehen alles angrabbeln% was geht alle
GE/GS %Item: Goldmünze %Item: Goldmünze

17 GRONKH Monster töten die gehen% solange %die nicht respawnen was hier ja% zum Glück bei
GE/GS %Item: Ei %Item: Goldmünze %Item: Wein

18 GRONKH Risen nicht der Fall ist so ich sammel hier mal schön die Muscheln ein da sind

Auszug 14

15 HOB einsammeln, dass das hier kein hundert Prozent Speedrun wird wir werden dieses

16 HOB Spielschen so spielen wie ich es auch mit Gothic 1 bis 3 gehandhabt+ habe% sehr
GE %Item: Goldmünze
SD +automatisches Speichern->>

17 HOB rollenspiellastig werde% mich in die Charaktere hineinversetzen äh++ ich werde sehr
GE %Item: Goldmünze

18 HOB euphorisch sein wenn etwas tolles pa%* AHHHH wenn etwas tolles passiert die
GE %NPC Geier bäumt sich vor Spielfigur auf
GS *NPC Geier kreischt

19 HOB Beispiele passen nur so ich werde aber auch aurasten wenn etwas scheiße ist [...] wir

20 HOB werden einfach nur Spass haben, versteht ihr was ich meine, es geht nicht darum,

21 HOB möglichst gut durch das Spiel zu kommen schwerer Ast nice kann ich das ach guck

Auszug 8

In beiden Beispielen formulieren die Beispiel-LPer ihre Erwartungen an das Spiel und ihre eigenen Spielhandlungen. Auch die Aussage ist bei beiden dieselbe: Beide wollen vermitteln, dass es ihnen nicht darum geht, das Spiel möglichst perfekt durchzuspielen, sondern sich eher Zeit zu lassen, um auf die Welt des Spiels eingehen zu können. Die Art der Formulierung ist unterschiedlich: Bei Gronkh wird ersichtlich, dass seine Syntax stringenter ist als die von HandOfBlood. Sein Satz verfolgt eine übersichtlichere Struktur, was auch dazu führt, dass die Aussage von Gronkh kompakter gehalten ist als die des anderen LPers: „[...] was geht [...] was geht [...] die gehen [...]“ (Auszug 14 GRONKH Z. 14-16). Auch HandOfBlood bildet ganze Sätze und trägt keine Phrasen vor, was daran ersichtlich wird, dass er durch das Spiel in seinem Redefluss unterbrochen wird (Auszug 8 HOB Z. 18) und trotzdem wieder an seinen vorher eingeleiteten Satz anknüpft. Dennoch fällt bei ihm eine Tendenz dazu auf, seine Satzstruktur

zu unterbrechen und von einer Sprachhandlung in die andere zu wechseln (Auszug 8 HOB Z. 21). Zuerst formuliert er, wie Gronkh, seine Erwartungen, woraufhin er aber spontan mit den Worten „schwerer Ast nice“ (Auszug 8 HOB Z. 21) visuelle Eindrücke formuliert, er also schneller als der andere Beispiel-LPer von einer Art der Kommunikation in die andere wechselt, in diesem Fall von Formulierung von Erwartungen in Formulierung von Wahrnehmungen.

Bei beiden finden sich Wörter, die sich den Sondersprachen Gaming- und Internetsprache zuordnen lassen: Rollenspiel, Quest, Respawnen, Speedrun. Begriffe aus der Jugendsprache kommen ebenfalls vor, vorrangig bei HandOfBlood und in geringerer Zahl bei Gronkh.

Anhand dieses einführenden Beispiels ist bereits ersichtlich, wie vielschichtig die Sprache der Beispiel-LPer ist. Im Folgenden sollen die aufgemachten Kategorien noch genauer besprochen werden.

4.2.1 Einwirkung und Gebrauch von Sondersprachen (des Internets)

3-GRONKH → gestoßen--und-somit-starten-wir-unser-nächstes-Lets-Play-und-es-ist-nichts-Geringeres¶

4-GRONKH → als-Risen-in-HD-ich-hoffe-das-ist-jetzt-hier-auch-alles-korrekt-mit-HD-ich-habs-vorhin¶

5-GRONKH → ausprobiert-oder-oder-rumprobiert-oder-was-auch-immer-es-sieht-sehr-HD-ig-aus-es¶

6-GRONKH → müsste-also-alles-richtig-sein,-das-ist-sozusagen-die-Extended-Edition-von-Risen--tja¶

Auszug 18

Ein*e LPer*in lebt von seiner*ihrer Verbindung zum Publikum und der damit einhergehenden Umgangssprache. In diesem Fall scheint es kaum verwunderlich, dass in LP-Videos die sprachlichen Register Gamingsprache, Internetsprache sowie Jugendsprache eine erhebliche Rolle spielen.

Ob Gamingsprache, genau wie die Jugendsprache ein eigener Soziolekt ist oder sogar eine eigene Fachsprache, wurde von der Forschung noch nicht genau festgelegt. Eine Internetsprache, die für die Kommunikation im ganzen Internet verwendet wird, gibt es nicht. Das Internet ist kein homogener Kommunikationsraum, sondern ein vielschichtiges Mosaik-Puzzle und durch viele (Sozio-)Kulturen getrennt und durchmischt. Es finden sich im Internet daher verschiedene Sprachstile, aber kein einheitlicher Internet-Soziolekt. Das, was

gemeinläufig als Internetsprache bezeichnet wird, findet sich in der Direkt-Kommunikation zwischen Menschen auf Blogs, in Chatrooms oder Foren.⁷⁹

Internet-spezifische sprachliche Merkmale gibt es allerdings, die durch die besonderen Kommunikationsbedingungen in Online-Umgebungen entstanden sind. Marx und Weidacher betrachten Wortneuschöpfungen, Anglizismen, Akronyme bzw. Kurzschreibweisen, bedeutungsveränderte Lexeme oder auch die Wechselwirkung des Mündlichen und Schriftlichen als spezifische sprachliche Phänomene des Internets. Hinter diesen Merkmalen steht die Überlegung, dass der transportierte Textinhalt möglichst präzise und knapp formuliert und beigefügt werden kann, um Verständigungsproblemen oder Missverständnissen vorzubeugen. In der Schriftsprache haben sich in diesen Soziolekten daher auch die Emoticons etabliert. Mittels Aktionsgrammatik können so auch komplexe Gefühle knapp ausgedrückt werden.⁸⁰

In den Beispiel-LP-Videos äußern sich diese Merkmale vor allem auf lexikalischer Ebene. In nahezu jedem gesprochenen Satz der Beispiel-LPer lässt sich ein Wort finden, das dem Soziolekt Gaming-Sprache zugeordnet werden kann, weshalb dieser Arbeit auch ein Glossar beigefügt ist. Wie im obigen Beispiel zu sehen, sind dies Wörter wie HD, Extended Edition, aber auch Quest, Rollenspiel, Release etc. Auffällig ist bei diesen Wörtern, dass die Mehrzahl als Anglizismen zu erkennen ist, wieder andere als Wortneuschöpfungen. „HD“ nimmt als Akronym und als Anglizismus eine Sonderstellung ein. Es lässt sich also feststellen, dass Begriffe aus dieser Sondersprache einige Aspekte der genannten internet-spezifischen Merkmale abdecken.

Auch abseits der Lexem-Phänomene erfüllen die Beispiel-LPer oben angeführte Kriterien. Sie arbeiten wiederholt mit Abkürzungen in ihren Sätzen - „[...] ich habs vorhin ausprobiert [...]“ (Auszug 18 GRONKH Z. 3-4) - und trennen sich von der Standardsprache, indem sie Elemente ihres Dialekts in ihre Kommunikation miteinfließen lassen, wie in folgendem Beispiel von HandOfBlood:

⁷⁹ Marx, Konstanze / Weidacher, Georg: Internetlinguistik. Ein Lehr- und Arbeitsbuch. Tübingen: Narr-Verlag 2014, S. 91.

⁸⁰ Marx, Konstanze / Weidacher, Georg: Internetlinguistik. 2014, S. 92.

15·HOB → einsammeln, dass das hier kein hundert Prozent Speedrun wird wir werden dieses¶
 16·HOB → Spielschen so spielen wie ich es auch mit Gothic 1 bis 3 gehandhabt+ habe% sehr
 GE → → → → → → → → → %Item: Goldmünze
 SD → → → → → → → → → +automatisches Speichern->>¶

Auszug 19

Der Beispiel-LPer betont ganz bewusst das Wort „Spielchen“ und spricht es gemäß seiner eigenen Sprachbiografie aus, was ihn gegenüber seinem Publikum als authentischen Sprecher präsentiert.

4.2.2 Verschachtelte Satzstruktur

Den im obigen Kapitel gemachten Beobachtungen zufolge könnte man nun davon ausgehen, dass die Sprache von LPer*innen nicht pointiert und wenig komplex sei und dass sie nicht versuche, einen breiten Interpretationsspielraum zu öffnen. Dies konnte in der Analyse nicht bestätigt werden. Die Beispiel-LPer bemühen sich, Gedankenstränge über Minuten zu verbalisieren und verlorene, rote Fäden, sollten sie innerhalb eines solchen Strangs unterbrochen werden, wieder aufzugreifen. Der bereits an anderer Stelle herangezogene Auszug 8 aus dem Transkript von HandOfBlood macht dies besonders deutlich.

15 HOB einsammeln, dass das hier kein hundert Prozent Speedrun wird wir werden dieses
 16 HOB Spielschen so spielen wie ich es auch mit Gothic 1 bis 3 gehandhabt+ habe% sehr
 GE %Item: Goldmünze
 SD +automatisches Speichern->>
 17 HOB rollenspiellastig werde% mich in die Charaktere hineinversetzen äh++ ich werde sehr
 GE %Item: Goldmünze
 18 HOB euphorisch sein wenn etwas tolles pa%* AHHHH wenn etwas tolles passiert die
 GE %NPC Geier bäumt sich vor Spielfigur auf
 GS *NPC Geier kreischt
 19 HOB Beispiele passen nur so ich werde aber auch aurasten wenn etwas scheiße ist [...] wir
 20 HOB werden einfach nur Spass haben, versteht ihr was ich meine, es geht nicht darum,
 21 HOB möglichst gut durch das Spiel zu kommen schwerer Ast nice kann ich das ach guck

Auszug 8

Besonders auffällig sind zwei Aspekte. Erstens: Der Beispiel-LPer trägt hier einen zusammenhängenden, mehrgliedrigen Satz vor. Die Syntax ist nicht immer einwandfrei, dennoch zieht er den Satz in die Länge und versorgt ihn mit mehr Informationen sowie Füllwörtern, als nötig wäre. Zweitens: Er wird in der Mitte durch ein GE unterbrochen und

reagiert mit einem, nicht geplanten, Response-Crie. Trotz dieser Unterbrechung setzt er mit seinem zuvor begonnenen Satz fort und versucht, den roten Faden wieder aufzugreifen. Die Botschaft des Satzes ist ihm also so wichtig, dass er sich bemüht, ihn auch zu vollenden und somit seine Erwartungen an das LP-Projekt zu formulieren.

4.2.3 Rhetorik der Intimität

Der Mediendidaktiker Philippe Wampfler konstatiert in seinem Buch „Digitaler Deutschunterricht“ eine von ihm so benannte „YouTube-Rhetorik“. Laut ihm sind YouTube-Videos, die zur Unterhaltung dienen (wie das von ihm analysierte Video der YouTuberin „DagiBee“) von einer „Rhetorik der Intimität“ geprägt. Er schreibt: „Damit sind Formen von einseitigen Beziehungen zu medial vermittelten, realen oder fiktionalen Persönlichkeiten gemeint, die mit der Illusion verbunden sind, die Verbindung würde auch außerhalb des Medienkonsums bestehen und zu einer Reihe von Nachahmungseffekten führen.“⁸¹ Er analysiert weiters, dass die genannte YouTuberin mit ihrer Rhetorik unterhält, aber damit gleichzeitig auch die einseitige Beziehung zu ihrem Publikum verstärkt. Dies erlaubt es ihr auch, ihrem Publikum Interaktionsmöglichkeiten vorzuschlagen, deren wahrer Nutzen verschleiert werden. So eine Rhetorik ist laut Wampfler nur durch die Einbettung in den YouTube-Kontext möglich.⁸²

Werden diese Aspekte auf die gezeigten Ausschnitte aus den Transkriptionen der Beispiel-LPer angewandt, lässt sich feststellen, dass auch hier von einer Rhetorik der Intimität gesprochen werden kann. Diese Intimität äußert sich zunächst in einer eigenartig wirkenden Adressierung: Der Nutzung des Pronomens „wir“. Wenn „Gronkh“ in seinem ersten, an die Zuschauer*innen gerichteten Satz meint: „Ich würde sagen, wir befinden uns hier auf einer Insel [...]“ (Auszug 1 GRONKH Z. 1), wenn „Blaufuchs“ einleitet: „[...] wir werfen heute einen neuen Blick auf eine weitere Reihe von PiranhaBytes [...]“ (Auszug 10 BF Z. 2-3) oder „HandOfBlood“ prophezeit: „[...] werden wir eher in den physischen Kampf gehen, glaubt mir, wir verpassen hier nichts [...]“ (Auszug 3 HOB Z. 52-53), dann lässt sich feststellen, dass alle Beispiel-LPer rhetorische Konstruktionen, die Intimität erzeugen, benutzen, um damit eine engere Beziehung zu ihrem Publikum aufzubauen. Zuschauer*innen werden miteinbezogen, sie sind genauso Protagonist*innen wie die LPer*innen – was aber, wie Wampfler eingangs erklärte, einer

⁸¹ Wampfler, Philippe: Digitaler Deutschunterricht. Neue Medien produktiv einsetzen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG 2017, S. 131f.

⁸² Wampfler, Philippe: Digitaler Deutschunterricht. 2017, S. 132.

Illusion entspricht: Am Ende entscheidet immer der*die LPer*in, was die Spielfigur macht und in welche Richtung sich das LP-Video entwickelt.

Auch andere Arten des Beziehungsaufbaus können in den Beispiel-LPs gefunden werden. Auszug 10 aus dem Transkript von Blaufuchs steht sinnbildlich dafür:

- 1-BF → Moinsen·ihr·Füchse·und·Füchsinnen·da·draußen·ich·bin·euer·Blaufuchs·und·begrüße¶
- 2-BF → euch·ganz·recht·herzlich·zurück·oder·ganz·frisch·neu·hier·im·Fuchsbau·wir·werfen¶
- 3-BF → heute·einen·neuen·Blick·auf·eine·weitere·Reihe·von·Piranhabytes·und·zwar·nachdem¶
- 4-BF → wir·jetzt·Gothic·eins·als·Schwertkämpfer·Gothic·zwei·als·Fernkämpfer·mit·dem·Bogen¶

Auszug 10

Wie bereits im obigen Unterkapitel „Begrüßung“ analysiert, spricht der Beispiel-LPer ganz bewusst sein Publikum als „Füchse und Füchsinnen“ an und gibt sogar dem Ort, an dem sie sich gerade treffen, den Namen „Fuchsbau“ (Auszug 10 BF Z. 1-2). Er gibt seinen Zuschauer*innen, die sich als Gemeinschaft darüber definieren, Fans von ihm zu sein, einen Namen und verstärkt so die parasoziale Intimität zwischen ihm und seinen Fans.

Auch, wenn HandOfBlood und Gronkh dieses Feld der intimen Rhetorik nicht bespielen, fallen auch bei ihnen noch weitere Aspekte auf. Wie erwähnt meint Wampfler auch, dass YouTuber*innen ihrem Publikum weitere Interaktionsmöglichkeiten vorschlagen und deren wahren Nutzen verschleiern – nämlich die Vorteile, durch zusätzliche Aufrufe auf vergangene Videos das eigene Einkommen zu erhöhen. Diese Strategie ist bei den genannten Beispiel-LPern zu beobachten, die auf vergangene, ähnliche LPs ihrerseits verweisen. Als Beispiel dazu dient folgender Ausschnitt von HandOfBlood:

- 8-HOB → ist·nicht·mehr·genötigt·die·ganze·Zeit·zu·sprinten·naja·vorweg·bevor·wir·jetzt¶
- 9-HOB → anfangen·es·gibt·wahrscheinlich·viele·Dudes·die·von·meiner·Gothic-Lets-Play-Reihe¶
- 10-HOB → rübergeschwappt·sind·jetzt·ja·gestern·erst·hab·ich·Gothic·3·fertiggespielt·ähm·und¶
- 11-HOB → wahrscheinlich·aber·auch·ein·paar·neue,·aber·Risen·ist·neuer,·steckt·nicht·so·sehr·ab¶

Auszug 19

Der Beispiel-LPer setzt damit voraus, dass viele der Zuschauer*innen sein vergangenes LP gesehen haben, erwähnt aber trotzdem, dass die Spiele sich sehr ähnlich sind, was als implizite Aufforderung zu sehen ist, sich seine vergangenen Videos ebenfalls anzusehen. Wie im Theorie-Kapitel erwähnt, ist man als Zuschauer*in eines*r LPer*in und gleichzeitig als

Angehörige*r dessen*derer Community bemüht, dazuzugehören und kommt einer solchen Forderung deshalb nach.

4.3 Unterschiede und Gemeinsamkeiten der Beispiel-Let's-Plays

An dieser Stelle soll untersucht werden, inwiefern die untersuchten Beispiel-LPs sprachlich voneinander abweichen oder, ob ein gemeinsamer, roter Faden erkennbar ist.

4.3.1 Unterschiede:

Wesentliche Unterschiede zwischen den analysierten Beispielen bestehen vor allem in der unterschiedlichen Wortwahl und Syntax. Es ist erkennbar, dass die Beispiel-LPer einen ähnlichen roten Faden verfolgen, aber sich auf der Wortebene unterschiedlich ausdrücken. Im Wesentlichen entwickelt sich die Inhaltsebene in jedem Video.

Es ist außerdem ersichtlich, dass die einzelnen Formen der Adressierung bei den Beispiel-LPern unterschiedlich gewichtet werden. HandOfBlood liefert in seinem LP-Video wesentlich mehr Informationen zum Spiel und der Firma dahinter, was darauf schließen lässt, dass er sich mit diesen Themen im Vorfeld mehr auseinandergesetzt hat. Bei den anderen beiden LPern kommt dies zwar auch vor, aber wesentlich oberflächlicher und kürzer. Gronkh ist im Vergleich zu seinen LP-Kollegen auch weniger an der Steuerung und an den technischen Aspekten des Spiels interessiert – zu keinem Zeitpunkt beschäftigt er sich mit dem Level-System oder fragt das Spiel, wie eine bestimmte Aktion mechanisch getätigt werden kann. Blaufuchs und HandOfBlood unterbrechen das Spielgeschehen mehrmals, um eine bestimmte Tastenkombination herauszufinden oder sich mit dem Startbildschirm zu beschäftigen.

Es fällt außerdem auf, dass sich das Sprechtempo bei den drei Beispiel-LPern unterscheidet. Dies macht sich vor allem bemerkbar, wenn man die Länge der Transkriptionen mit der der LP-Videos vergleicht. Das Video von Gronkh ist mit 15 Minuten das kürzeste, auch die Transkription des Videos ist kürzer als die anderen. Das von Blaufuchs ist mit 29 Minuten das längste. Trotzdem ist die Transkription seines Videos mit einer halben Seite nur knapp länger als die von HandOfBlood (22 Minuten), was auf dessen schnellen Sprachduktus zurückzuführen ist. Auch im Vergleich zu Gronkh spricht er wesentlich schneller.

4.3.2 Gemeinsamkeiten

Es lässt sich allgemein feststellen, dass die Beispiel-LPs sich, was die Formen der Sprachverwendung, wie sie in der obigen Tabelle formuliert wurden, angeht, sehr ähnlich sind und sich nur in wenigen Punkten voneinander unterscheiden.

1·GRONKH· → → → → → → → %%**tja·wo·biste·denn·hier?·↵
GE/GS→ → %*Spielfigur:·„Wo·zum·Gyrger·bin·ich·hier?“¶
2·GRONKH· → Ich·würde·sagen·wir·befinden·uns·hier·auf·einer·Insel,·wurden·grade·vom·Schiffchen·¶
3·GRONKH· → gestoßen·und·somit·starten·wir·unser·nächstes·Lets·Play·und·es·ist·nichts·Geringeres·¶
4·GRONKH· → als·Risen·in·HD·ich·hoffe·das·ist·jetzt·hier·auch·alles·korrekt·mit·HD·ich·habs·vorhin¶

Auszug 1

1·HOB→ → Das·meine·lieben·Damen·und·Herren·werden·wir·bald·erfahren·doch·zunächst↵
GE/GS→ → %*Spielfigur:·„Wo·zum·Gyrger·bin·ich·hier?“¶
2·HOB→ → herzlich·willkommen·zu·einem·neuen·Lets·Play,·nämlich·Risen,·dem·geilsten·Spiel¶
3·HOB→ → dieser·Erde·nach·Gothic·1·und·2·vielleicht·ähm·was·ist·überhaupt·Risen·Risen·ist·ein¶

Auszug 20

Diese beiden Transkriptionsbeispiele werden herangezogen, um erkennbar zu machen, dass beide Beispiel-LPer ihre LP-Videos auf die gleiche Weise beginnen. Beide antworten auf die Spielfigur, der erste Beispiel-LPer Gronkh antwortet dabei direkt auf den einleitenden Satz der Spielfigur, während im zweiten Beispiel HandOfBlood in seiner Antwort das Publikum anspricht. Die Adressierung ist also unterschiedlich, die Herangehensweise an sich aber gleich. Einzig Blaufuchs beginnt sein LP-Video auf eine andere Weise, nämlich mit einer herkömmlichen Adressierung des Publikums, wie ein Moderator, der seine Zuschauer*innen begrüßt.

Was alle drei wiederum gemeinsam haben, ist eine klare, selbstbewusste Aussprache, was sich an der geringen Anzahl an Versprechern in den Transkriptionen zeigt, die Verwendung von non-standardsprachlichem Stil – die Verwendung von Sondersprachen und Dialekt - sowie die bereits beschriebene Rhetorik der Intimität. Alle drei gebrauchen informelle Anreden und Inbezugnahmen des Publikums, um eine para-soziale Verbindung zu ihren Zuschauer*innen aufzubauen.

Zu guter Letzt formulieren alle in gleichem Ausmaß ihre Erwartungen und, vor allem, ihre Wahrnehmungen. Bei genauer Analyse der Transkriptionen konnte festgestellt werden, dass

über alle Beispiel-LP-Videos hinweg die Transkriptionsteile, die der Kategorie „Formulierung von Wahrnehmungen“ zugeordnet werden können, am größten sind. Dies lässt folgenden Schluss zu: Beide Kategorien sind essenziell, um ein LP-Video sprachlich aufzubauen. Vor allem die zweite Kategorie ist laut dieser Analyse essenziell, um ein LP-Video sprachlich zu gestalten.

4.4 Zusammenfassung der Gesprächsanalyse

In der Analyse ließ sich herausarbeiten, dass LP-Videos Kommunikationssituationen darstellen und konkreten Schemata und Strategien folgen, die bei allen untersuchten Beispiel-LPern, ob bewusst oder unterbewusst, vorhanden sind. Die im ersten Teil identifizierten und untersuchten Kommunikationsfelder treten bei allen Beispiel-LPern auf, wobei sie individuell auf gewisse Kategorien mehr Wert legen als auf andere.

Wie auch Schmidt und Marx bemerken, nehmen LPer*innen in ihren Videos die Rolle eines*r Moderator*in ein, der*die nicht nur spielt, sondern auch seine*ihre Spielaktivitäten einem Publikum verbal vermittelt. Auf diese Weise versuchen sie, ihre Spielhandlungen "wahrnehmbar" zu machen, was erneut deutlich macht, wie wichtig das Formulieren von Wahrnehmungen für LP-Videos ist. Ein entscheidender Aspekt, der das Vergnügen beim Betrachten eines Videospiels steigert, sei es, die eigenen Spielzüge für die Zuschauer*innen transparent und verständlich zu machen. In diesem Punkt wurde festgestellt, dass alle Beispiel-LPer*innen ihre Spielzüge durch Aussagen wie „jetzt klopfe ich an eine Tür“ oder „ich hebe diese Muschel auf“ verbal formulieren. Dazu kommen, während oder nach den von ihnen formulierten Aktionen, mitunter Ausrufe oder, wie sie in Anlehnung an Aarsand genannt wurden, Response Cries wie "oh", wenn sie im Zuge der Spielhandlung überrascht werden, oder "ahhh", wenn sie vom Spielgeschehen schockiert oder erschreckt sind. Auf diese Weise beleben LPer*innen ihre Avatare, wirken als Spieler*innen authentisch und machen das LP-Geschehen für ihr Publikum nahbar.⁸³

LPer*innen behelfen sich mittels einiger kommunikativer Praktiken. Zum einen formulieren sie ihre Spielhandlungen, um Handlungsabläufen eine erkennbare und rationale Struktur zu geben und sie damit nachvollziehbar zu machen. Response-Cries während des Spielgeschehens zeigen nicht nur ein hohes Engagement der*des LPers*in an und gewähren

⁸³ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Staging tele-presence by embodying avatars. 2021, S. 54.

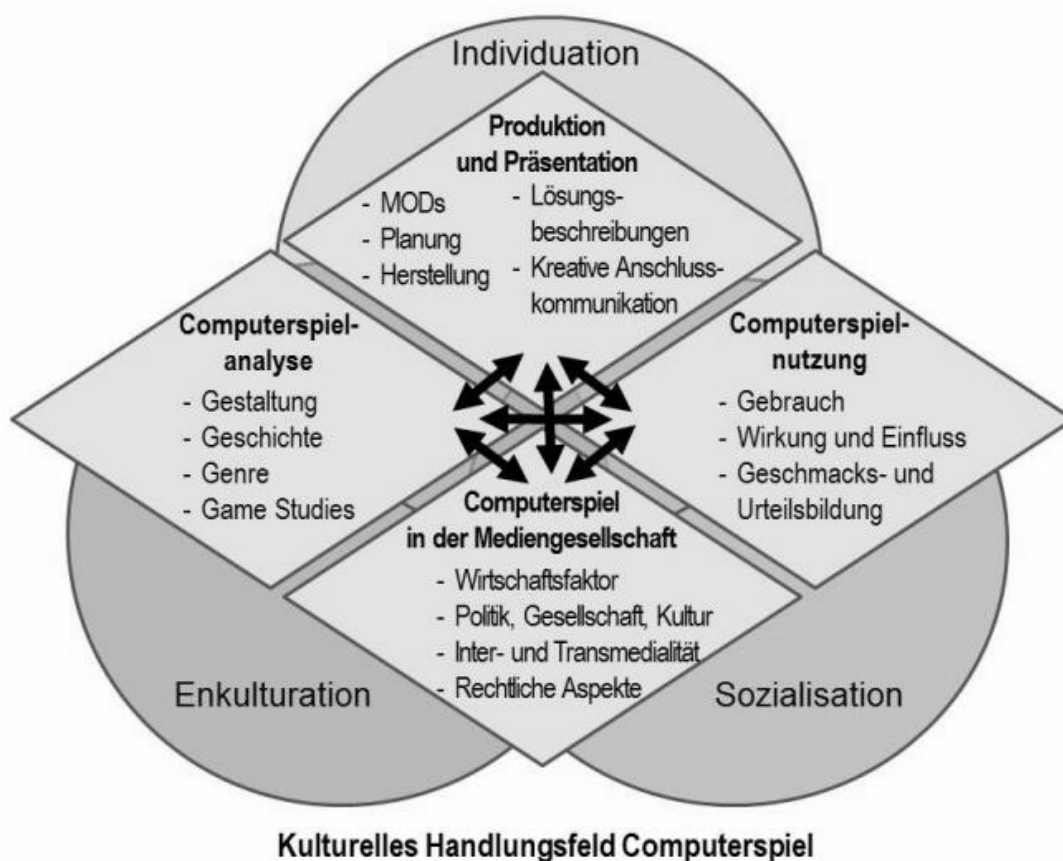
dem Publikum scheinbar Zugang zu seinen*ihren Emotionen, sondern tragen auch dazu bei, dass der*die Zuschauer*in sich als Teil des LP-Videos fühlt.

Alle Praktiken wirken zusammen, um die visuellen Ereignisse auf dem Bildschirm als sprachliche Handlungen für das Publikum, das Spiel und den*die LPer*in selbst verständlich zu machen. Indem Absichten oder innere Bewusstseinsvorgänge durch den gesprochenen Diskurs, hauptsächlich durch die Formulierung von Handlungen, zusammengebracht werden, entwickelt sich so ein dichtes, sprachliches Netz. Dieses zeigt sich nicht nur in einem einzigen, sondern in unterschiedlichen LP-Videos von unterschiedlichen LPer*innen und kann somit als reproduzierbar und für LP-Videos einzigartig bezeichnet werden.

Es lässt sich also folglich sagen, dass LP-Videos einer eigenen, komplexen Rhetorik folgen. Diese Rhetorik ist nicht zufällig, sondern wird gezielt eingesetzt, um Reaktionen zu erzielen und Muster zu wiederholen. Diese Techniken, so die weitere These dieser Arbeit, können bewusst beherrscht und analysiert werden, um daraus Lernprozesse für den Deutschunterricht abzuleiten. Die aktive Auseinandersetzung mit der Sprache in und mit dem Medium LP-Video an sich ist der Gegenstand einer didaktischen Potentialanalyse, die im Folgenden den zweiten Teil dieser Arbeit einnimmt.

5. (Sprach)-Didaktische Potentialanalyse von LP-Videos im Deutschunterricht

Im Folgenden wird nun die deutschdidaktische Potentialanalyse unter den Gesichtspunkten der medialen Bildung, der Sprachproduktion und der Sprachreflexion durchgeführt. Die Kategorien und die Vorgangsweise der Analyse wurden im Eingangskapitel bereits genau erklärt. Als Hilfestellung für weitere Analysemerkmale, was die Nutzung eines digitalen Mediums im Deutschunterricht angeht, nimmt sich diese Arbeit das folgende Modell von Matthis Kepser zum digitalen Medium Computerspiel zum Vorbild. Dieses ist, wie der Bildunterschrift zu entnehmen ist, auf das kulturelle Handlungsfeld um das Medium herum ausgerichtet und nicht auf sprachdidaktische Aspekte, weshalb sich dieses Modell nicht eins zu eins auf diese Arbeit übertragen lässt. Es lässt sich jedoch trotzdem gut erkennen, in welcher Weise ein digitales Medium als Unterrichtsgegenstand verwendet werden kann.



84

Abbildung 1

⁸⁴ Kepser, Matthis: Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels. In: Boelmann, Jan / Seidler, Andreas (Hg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt am Main: Lang 2013, S. 13.

Wie ebenfalls in dem Kapitel zur Methodik erklärt wurde, unterliegt der Kategorie „mediale Bildung“ den vier Dimensionen der Medienkompetenz nach Baacke. Auch Kepser benutzt diese in seinem Modell. Diese Arbeit wird sich bei der Benennung der vier Dimensionen an Kepser und nicht an Baacke orientieren, da sein Modell bereits auf den Unterricht zugeschnitten ist und ein digitales Medium als Lerngegenstand im Zentrum steht. Die vier Dimensionen werden demnach lauten: „LP in den Medien“, „LP-Nutzung“, „LP-Analyse“ und „LP-Produktion/Präsentation“.

Das bedeutet jedoch nicht, dass diese Dimensionen der Medienkompetenz nur für die erste Kategorie der „medialen Bildung“ wichtig sind. Wie auch Neuland und Peschel schreiben, trägt die Nutzung, die Analyse und die Produktion von und mit digitalen Medien sprachdidaktische Potentiale in sich. „Didaktisch gesehen bietet es sich an, die Frage nach der Sprache in den neuen Medien [...] selbst zu einem Thema des Unterrichts zu machen.“ So, wie sie vorschlagen, eine Unterrichtseinheit über „SMS-Kommunikation“ im Lernbereich der „Reflexion über Sprache“ zu machen, so könnte man eine andere Einheit zu „Mehrsprachigkeit innerhalb von LP-Videos“ ansetzen. Beides fällt unter die dritte Dimension der Medienkompetenz, die der „LP-Analyse“.⁸⁵

Deshalb werden jeweils zwei der Dimensionen auch für die sprachdidaktischen Kategorien „Sprachproduktion“ und „Sprachanalyse“ verwendet. Grund dafür ist, wie oben veranschaulicht, dass sich unter dem Bereich der „LP-Nutzung“ in der Kategorie „Sprachproduktion“ vielfache Gestaltungsmöglichkeiten für den Deutschunterricht finden. Konkret werden die Dimensionen „LP-Nutzung“ und „LP-Produktion/Präsentation“ für die Kategorie „Sprachproduktion“ und die Dimensionen „LP-Nutzung“ und „LP-Analyse“ für die Kategorie „Sprachanalyse“ verwendet.

Wie bei Kepser trifft auch auf diese Potentialanalyse zu, dass sie „[...] im Allgemeinen nichts über die Methoden aus[sage], mit deren Hilfe der Kompetenzaufbau erreicht werden soll.“⁸⁶ Es werden im Folgenden also keine konkreten Methodenvorschläge erbracht, sondern die bereits begründeten Kategorien mit Erkenntnissen aus der EMCA-Analyse verknüpft, um Potentiale der LP-Videos für den Deutschunterricht abzuleiten.

⁸⁵ Neuland, Eva / Peschel, Corinna: Einführung in die Sprachdidaktik. 2013, S. 281.

⁸⁶ Kepser, Matthis: Computerspielbildung. 2013, S. 14.

5.1 Mediale Bildung

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen
LP in den Medien	• LP-Videos als Meta-Ebene von digitalen Spielen • LP-Videos und ihre Verbindung zu sozialen Medien
LP-Nutzung	• Embodying an avatar
LP-Analyse	• Kommunikation zwischen Mensch und Spiel/Maschine/KI
LP-Produktion/Präsentation	• Herstellungsprozesse eines LPs erlernen und Planungsprozesse reflektieren

Baacke zufolge sei die Medienkompetenz oder mediale Bildung die Fähigkeit, aktiv in die Welt der Medien einzubauen und sich alle Arten von Medien für Kommunikation und Handlung anzueignen. SuS müssen nach dieser Definition und der Einteilung in die obigen Dimensionen lernen, den individuellen Zugang zu Medien zu analysieren und zu kritisieren, Basiswissen über Medien zu erlernen, sich mit Medien sicher und kompetent zurechtfinden zu können sowie sie kreativ weiterentwickeln bzw. reproduzieren zu können.⁸⁷

Potential Nr. 1: LP-Videos als Meta-Ebene über den Feldern „Videospiel“ und „Social Media“

Die Gamification ist im Rahmen des Unterrichts bereits weit fortgeschritten, wie im Theoriekapitel bereits erläutert wurde. Sogenannte Serious-Games sind inzwischen etabliert und werden landläufig eingesetzt. Es gibt zudem einige Konzepte zum Einsatz anderer digitaler Spiele und auch in anderen Bereiche des Unterrichts, wie dem der Leistungsfeststellung, werden Ansätze dieser Art erprobt.⁸⁸ LP-Videos stellen jedoch eine Meta-Ebene dar, von der aus man gut über den bloßen Konsum von Computerspielen hinausgehen kann, oder, wie Christian Knop es beschreibt: „Spiele sind ein Medium um eine Geschichte zu erzählen und um sich kreativ ausleben zu können. [...] Let's Plays finden auf der Meta-Ebene statt. Wenn man

⁸⁷ Baacke, Dieter: Medienkompetenz. 1996, S. 116.

⁸⁸ Boelmann, Jan: Digitale Interaktions- und Handlungsmedien im Deutschunterricht. 2016, S. 316.

nur spielt, ist man nur immersiv im Spiel drin, wenn man aber gleichzeitig dazu gezwungen ist, zu reflektieren, was ich eigentlich gerade mache, was die Regeln hinter dem Spiel sind, dann begibt man sich auf eine Ebene über dem Spiel und kann das Spiel von einer ganz anderen Perspektive betrachten.“⁸⁹

Dies bedeutet, dass LP-Videos genutzt werden können, um auf einer metamedialen Ebene über Videospiele und deren dahinterstehende Kultur im Unterricht reflektieren zu können. Im Unterricht ergibt sich so das Potential, Videospiele nicht nur als Mittel zum Zweck, also als Methode, sondern selbst als Lerngegenstand zu begreifen. Es kann etwa zum Thema werden, wie und warum das Videospiel Ziele verfolgt, was es von Spieler*innen voraussetzt, wie es mit bestimmten Themen umgeht und welche Entstehungsgeschichte bzw. welches Team dahintersteht.

Videospiele sind jedoch nicht das einzige digitale Feld, das durch LP-Videos metamedial überblickt und analysiert werden kann. Es ergeben sich auch Möglichkeiten, Social-Media und die damit verbundenen Communities, die sich um LP-Videos und LPer*innen bilden, aus einer analytisch-erhöhten Position heraus zu betrachten. Wie im Theoriekapitel festgestellt wurde, sind LP-Videos immer auch als Teil der einschlägigen Video- und Social-Media-Plattformen zu sehen, auf denen sie hochgeladen werden. Durch die Analyse von LP-Videos lässt sich also nachverfolgen, nach welchen Kriterien und in welchen Schritten die Bildung einer Interessensgruppe verläuft, wie sie sich weiter vernetzt und in welchen Formen dies dann auch sprachliche Auswirkungen hat.

LPer*innen sind immer auch Influencer*innen, die ihre Produkte – LP-Videos – bewerben wollen. Auch diese Werbung basiert auf einem multimodalen Zusammenspiel, wobei der*die LPer*in die zentrale Rolle einnimmt. Es eröffnen sich noch weitere Dimensionen der Medienanalyse, wenn der*die LPer*in, abseits der eigenen Marke, ein weiteres Produkt in dem Video bewirbt – etwa bei sogenannten Product-Placements. Vor diesem Hintergrund sind Eigenschaften sozialer Medien zu reflektieren, die gekennzeichnet sind von Rekontextualisierung. Das heißt, dass Inhalte – auch Spielinhalte – in anderen Kontexten wieder auftauchen, modifiziert und evaluiert werden. Ein Beispiel hierzu wäre HandOfBlood, der in seinem Beispiel-LP von einem „Hype rund um Gothic“ spricht. Gemeint ist dabei nicht

⁸⁹ Knop, Christian: Let's Play. In: Medienkompetent mit digitalen Spielen. Praktische Beispiele für Games in der Pädagogik. Online unter: <https://medienkompetent-mit-games.de/lets-play-christian-knop>

nur ein „Hype“ in den Kommentaren unter seinem Video, sondern auch auf anderen sozialen Plattformen (Twitter, Facebook etc.) sowie nicht nur in seiner Community, sondern auch in denen von anderen LPer*innen. Auch Marx und Schmidt meinen in ihrem Aufsatz, dass LP-Videos eine Brücke vom Kerngegenstand, den Computerspielen, bis hin zur Einbettung in einen größeren Kontext der sozialen Medien bilden können, was zur Reflexion einladen und im Unterricht zur Generierung von weiteren Ideen führen kann.⁹⁰

Potential Nr. 2: Das Gespräch zwischen Mensch und Maschine

Wie in der Gesprächsanalyse gezeigt wurde, stellt ein LP-Video immer eine Kommunikationssituation zwischen Mensch und Spiel dar. Mit digital-artifiziellen, d.h. nicht-menschlichen Gesprächspartner*innen zu kommunizieren, ist ein Thema, das den Unterricht und die sprachliche Bildung vor allem in Zukunft sehr beschäftigen wird. Dies ist am Phänomen der Chat-Bots und der künstlichen Intelligenzen (u.a. ChatGPT) besonders ersichtlich, die immer mehr zum Alltag gehören. Mit einem Spiel in Kontakt zu treten kann somit für Schüler*innen als eine erste Einführung in und Annäherung an das komplexe und große Thema der Gesprächsführung mit Maschinen gesehen werden. Innerhalb eines Spiels gibt es nur wenige Outcomes, die von dem*der Spieler*in unerwünscht sind – man verkörpert die Spielfigur und kann mit Tasten-Inputs selbst entscheiden, was sie tut und wie sie es tut. Nur in wenigen Momenten übernimmt das Spiel selbst das Zepter des Handelns – etwa, wenn es zu einer filmartigen Zwischensequenz kommt. In einem Gespräch mit einer künstlichen Intelligenz wie ChatGPT sind Outcomes schwerer vorhersehbar – die künstliche Intelligenz reagiert viel spontaner und unvorhersehbarer. LP-Videos eignen sich also als Versuchslabor für erste Gehversuche in diesem Zusammenhang.

Im Gegensatz zu einem Gespräch mit einem ChatBot wie ChatGPT ist der Zweck der Kommunikation in einem LP-Video aber ein anderer. Ein*e LPer*in kommuniziert mit einem Spiel, um zu unterhalten und denkt dabei immer an die Zuseher*innen.

In jedem Fall können LP-Videos dazu genutzt werden, in einem ersten Versuch mit Spielen in Kontakt zu treten.

⁹⁰ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Let's Plays und ihr didaktisches Potential. Von der Sprache zur multimodalen Kommunikation. In: Staubach, Katharina (Hg.): Multimodale Kommunikation in den Hypermedien und Deutschunterricht. Theoretische, empirische und unterrichtspraktische Zugänge. Baltmannsweiler: Schneider Verlag 2021, S. 222f.

Potential Nr. 3: (Inter-)Mediale Kompetenzen: Videobearbeitung, Audibearbeitung – LP-Videos als Einstieg in mediale Produktion

Es besteht schon allein durch die Herstellung und Planung eines LP-Videos ein großes Lernpotential. Es wurde bereits dargelegt, dass ein LP-Video mindestens aus einer Videospiel-Aufnahme mit einem darübergelegten Audiokommentar eines*einer Spieler*in besteht. Es ist also technisches und mediales Wissen vonnöten, um ein solches Video herzustellen. Bevor es an das Spielen und Filmen geht, muss der*die LPer*in sich Gedanken über geeignete Software und Apps machen, die ihm*ihr dabei behilflich sein können und dann auch lernen, diese zu bedienen. Dieser Prozess läuft bei professionellen LPer*innen unaufhörlich weiter – kaum ein*e LPer*in verwendet jahrelang die gleichen digitalen Produktionsmethoden. Es gibt immer etwas Neues, das es bei der digitalen Medienproduktion zu lernen gilt und mit dem die eigenen Videos graduell besser und professioneller gestaltet werden können.

Im Rahmen dieser rein technischen Voraussetzungen entsteht ein Lernpotential, nicht nur, was Videoerstellung und -produktion betrifft, sondern auch, was es grundsätzlich bedeutet, ein digital-mediales Projekt zu planen und durchzuführen. Es muss ein Projektplan erstellt werden, ein Zeithorizont, Ziele und Möglichkeiten müssen abgesteckt und Termine geplant werden. Wie Burwell in ihrem Artikel schreibt, können LP-Videos als Einstieg und Modelle für mediale Produktion im Klassenraum dienen. Eine wachsende Zahl von Forschungsergebnissen deutet darauf hin, dass die Beteiligung von Schülerinnen und Schülern an der Medienproduktion sowohl digitale als auch traditionelle Kompetenzen fördert, zu einer kritischeren Haltung beim Verständnis von Medientexten führt und die Jugendlichen dabei unterstützt, aktive Mitglieder der heutigen medienreichen Gesellschaft zu werden. Dadurch kann das Potential für den Erwerb relevanter Fähigkeiten identifiziert werden, die kritische Analyse von Texten und die kreative Sinngebung durch die Produktion von LPs erkennen. Die Erstellung eines LP-Videos (sei es ein vollständiger Walkthrough oder ein Kommentar zu einer einzelnen Szene) erfordert nicht nur technische Fähigkeiten im Zusammenhang mit der Aufnahme des Spiels, der Bearbeitung des Videos und dem Hochladen auf eine externe Website. Sie erfordert digitale Kompetenzen, die mit dem Wissen verbunden sind, wie man ein Spiel spielt und wie man Spielelemente wie Erzählung, Bild, Handlung und Ideologie analysiert. Es bedeutet, sich Spieltexten mit einem kritischen Auge zu nähern und sie als kulturelle Artefakte zu betrachten, die es wert sind, kommentiert und reflektiert zu werden. Im Hinblick auf die

Medienproduktion als Schlüsselkomponente der digitalen Kompetenz geht es nicht nur um den Erwerb von Fähigkeiten, Wissen oder sogar kritischen Einstellungen. Glücklicherweise bedeutet die offene Einladung durch LPs, dass selbst Schüler*innen mit wenig Spielerfahrung Videos produzieren können, die die wertvollen Beobachtungen von Spielanfänger*innen zeigen, während erfahrenere Spieler*innen Spielrezensionen erstellen können, die auf ein tiefes, intertextuelles Wissen über Spiele und Spiele zurückgreifen.⁹¹

Es genügt dabei aber nicht, nur die technischen Systeme und Möglichkeiten zu betrachten, soziale und rechtliche Aspekte sind ebenso wichtig. Sabine Köszegi meint dazu in einem Interview: „Erfahrungsgemäß tendieren Technikerinnen und Techniker dazu, nur die Möglichkeiten der Technik zu sehen. Die können aber nur dann realisiert werden, wenn die Technik gut in ein soziales System implementiert wird.“⁹² Durch die mediale Vielfältigkeit eines LP-Videos ist es möglich, durch gemeinsame Gruppen fächerübergreifend an Projekten zu arbeiten, ohne dass alle Schüler*innen dafür gemeinsam an einem Ort sein müssen. Dazu lassen sich Foren einrichten, etwa über die Lernplattform Moodle, die an vielen Schulen verwendet wird, die es den Schüler*innen erlauben, ihre selbst erstellten LP-Videos ihren Mitschüler*innen zukommen zu lassen, ohne dies über soziale Medien tun zu müssen.

5.2 Sprachproduktion

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen
LP-Nutzung	• Soziolekte (Internet-, Gaming-, Jugendsprache) kennenlernen und benutzen • Präsentationstechniken kennenlernen
LP-Produktion und Präsentation	• Präsentationstechniken anwenden

⁹¹ Burwell, Catherine / Miller, Thomas: Let's Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext. 2016, S. 121.

⁹² Wiener Zeitung: "Viele sprechen mit ihren Autos". Sabine Theresia Köszegi, Vorsitzende des Rats für Robotik, über die Kommunikation von Maschinen und Menschen - und mögliche soziale Auswirkungen. 09.06.2018, online unter: https://austria-forum.org/af/Wissenssammlungen/Essays/Technik/Mensch_Maschine_Kommunikation (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

	• „Audience attention“ halten können, Erwartungen und Ereignisse beschreiben • Improvisation als wichtige Kompetenz begreifen, Verknüpfungen zur Theaterarbeit schlagen
--	--

Kaspar Spinner schrieb bereits 1997 in „Praxis Deutsch“: „Man kann nicht nicht kommunizieren.“⁹³ Dieses Kapitel widmet sich diesem Grundsatz und analysiert das didaktische Potential von LP-Videos, Kommunikation zu fördern und weiterzuentwickeln. Es ist nötig, Lernenden nicht nur Gesprächssituationen, die künstlich erzeugt werden, sondern natürliche Gesprächsanlässe und -situationen zu ermöglichen. Spinner formulierte noch früher in einem Aufsatz: „Jedes Reden ist ein Stück Selbstdarstellung im Sinne der Identitätsbildung. Die Redeerziehung soll deshalb immer darauf angelegt sein, die Lernenden so zu fördern, dass sie sich in ihrem Reden selbst finden.“⁹⁴ Daraus leitet sich der Auftrag für den Deutschunterricht ab, Lernende intrinsisch zum Reden zu motivieren.

Neuland und Peschel schreiben, dass die interaktiven Aspekte von digitalen Medien dazu beitragen, dass Kommunikation von Schüler*innen als höher sinnhaft eingestuft wird. Laut ihnen kann die Arbeit damit zu einer Erhöhung der Lernmotivation führen, da sie eher mit echter Kommunikation und nicht mit künstlich herbeigeführten Gesprächssituationen attribuiert wird.⁹⁵

Potential Nr. 1: Intrinsisch motivierte Gesprächssituationen und „Rollenübernahme“

In diesem Zusammenhang wirken LP-Videos als Anreiz, Gesprächssituationen hervorzurufen, die die Schüler*innen intrinsisch motivieren. Im Rahmen eines Videospiels müssen sie Probleme lösen, die das Spiel ihnen stellt und währenddessen ihre Worte, Tonfall und ihre Redegeschwindigkeit an die Situation anpassen – das erfordert prozedurales und ebenso metakognitives Wissen. Schüler*innen haben dabei auch die Möglichkeit, sich hinter der Figur

⁹³ Watzlawick, Paul; Bavelas, Janet Beavin; Jackson, Don: Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. Bern: Verlag Hans Huber 2007, S. 63.

⁹⁴ Spinner, Kaspar: Reden lernen. In: Praxis Deutsch 24 (144), 1997, S. 20.

⁹⁵ Neuland, Eva / Peschel, Corinna: Einführung in die Sprachdidaktik. 2013, S. 278.

des*der LPer*in zu verstecken. Sie sind in diesem Moment nicht sie selbst, sie spielen eine Rolle, die eines*einer Spieler*in. Diese Form des medialen Spiels ist eine gängige Art, die Kompetenz der Gesprächsfähigkeit zu fördern. „Das mediale Spiel ermöglicht es den Schülerinnen, sich hinter ihre Figur zurückzuziehen, was besonders bei gehemmten Schülerinnen das Spiel sehr erleichtert.“⁹⁶

Gleichzeitig ist die Rolle eines*einer LPer*in aber nicht starr und vorher festgelegt – sie entwickelt sich im Laufe des Spielgeschehens immer weiter. Deshalb ist hier eine Verbindung des medialen und des personalen Spiels möglich. Letzteres definiert Ossner unter anderem so: „Sie [Anm.: die Schüler*innen] erfinden selbst eine Spielhandlung (phantastisch oder realistisch), greifen Fragen oder Problemstellungen auf, für die sie im Spiel unterschiedliche Lösungen erproben.“⁹⁷

Um ein gutes Spiel zu gewährleisten, sind vor allem drei Fragen mit den Schüler*innen zu besprechen:

- Wer bin ich? Woher komme ich gerade? (Rollenbiographie)
- Wo bin ich? Mit wem kommuniziere ich? (Situation)
- Was will ich? Was geschieht? (Handlungsaufgabe)⁹⁸

All diese Vorgaben lassen sich mit der Methode des LP-Videos verknüpfen. Wie festgestellt besteht der Gesprächsstrang eines LP-Videos zu einem Großteil daraus, dass die LPer*innen ihre Umgebung und Spielhandlungen beschreiben und ihre Wahrnehmungen formulieren. Dies ist für ein LP-Video unabdingbar, da der*die zweite und dritte Gesprächspartner*in, nämlich das Spiel und der*die Zuschauer*in, stumm und nicht, in einem klassischen Sinne, „präsent“ sind – der*die LPer*in muss all dies, was in einem natürlichen, persönlichen Gespräch zwischen zwei Menschen nonverbal geäußert werden würde, verbal mitteilen – und deshalb jeden einzelnen Keraschwenk, jede einzelne Spielhandlung, jede einzelne Entscheidung seiner*ihrerseits begründen und formulieren. Die Ähnlichkeit zu Sportreportagen oder anderen Formen der Moderation ist offensichtlich und sollte den Schüler*innen auch so kommuniziert werden, um ihre Rollenübernahme einfacher zu

⁹⁶ Ossner, Jakob: Sprachdidaktik Deutsch. Eine Einführung für Studierende. Stuttgart: UTB GmbH 2008, S. 92.

⁹⁷ Ossner, Jakob: Sprachdidaktik Deutsch. 2008, S. 93.

⁹⁸ Ossner, Jakob: Sprachdidaktik Deutsch. 2008, S. 94.

gestalten. Dieses unbedingte Reden, oder, wie es Ossner nennt, „Zwangskommunikation“⁹⁹, ist zwar nicht mit dem Reden im Alltag zu vergleichen, hilft aber gleichzeitig, sich in die Rolle eines*einer LPer*in wiederzufinden: Es ist für Schüler*innen klar zu erkennen, dass die Gesprächsführung in einem LP-Video anders ist als in Alltagsgesprächen, was es ihnen erleichtert, sich, wie oben beschrieben, hinter ihre Figur zurückzuziehen und in die Rolle eines*einer professionellen LPer*in zu schlüpfen.

Auch die Praxis der Formulierung von Erwartungen lässt sich mit den obigen drei Fragen schon in der Vorbereitung des LP-Videos besprechen: Was erwarten sich die Schüler*innen von ihren eigenen LP-Versuchen? Was erwarten sie sich vom Spiel? Wie wollen sie es spielen? Wollen sie alles erkunden, möglichst ideal spielen oder mehr auf die erzählte Geschichte achten?

Auch wenn, wie gerade beschrieben, die Kommunikation in einem LP-Video nicht mit einer alltäglichen zu vergleichen ist, eröffnen sich hier viele Bezüge zur Alltagswelt. Ein LP-Video ist immer auch als ein soziales Konstrukt zu sehen, wie im theoretischen Teil dieser Arbeit bereits dargestellt wurde, woraus sich vielerlei Möglichkeiten für den Unterricht ergeben. Dadurch, dass alle Lernenden LP-Videos erstellen, entsteht eine Atmosphäre der Offenheit. Jede*r Schüler*in gibt damit etwas von sich preis und es entsteht das Potential, dass Akzeptanz, Nähe und Leichtigkeit im Sprachunterricht dadurch gefördert werden können. Die Schüler*innen lernen sich gegenseitig von einer anderen Seite kennen und haben die Möglichkeit, auch ihre eigene Sprache anders zu betrachten. In der gegenseitigen Kommunikation in und über ihre LP-Videos soll erreicht werden, dass sich Schüler*innen bezüglich ihrer Sprache akzeptiert fühlen, was besonders für Deutschlernende und sprachunsichere Schüler*innen wichtig ist. Spracherwerb kann durch LP-Videos somit nicht nur aktiv gefördert, sondern auch mit einer sozialen Komponente verknüpft werden.

Damit dies möglich ist, bedarf es natürlich einer genauen Vorbereitung. Hier zu nennen sind erneut die drei obig gestellten Fragen zur Vorbereitung eines personalen Spiels. Es sollen aber auch immer wieder bestätigende Sequenzen eingebaut werden, in denen die Schüler*innen in ihrer Arbeit anerkannt, bestätigt und gewürdigt werden. Ebenso ist es wichtig, korrektive Sequenzen parat zu haben, wenn es zu Imageverletzungen oder dergleichen kommen sollte.¹⁰⁰

⁹⁹ Ossner, Jakob: Sprachdidaktik Deutsch. 2008, S. 92.

¹⁰⁰ Ossner, Jakob: Sprachdidaktik Deutsch. 2008, S. 94f.

Potential Nr. 2: Erweiterung der rhetorischen und präsentativen Fähigkeiten

Dass schon der Einsatz von YouTube-Videos im Unterricht einen rhetorischen Mehrwert darstellen kann, stellte bereits Philippe Wampfler fest: „Die Dynamik der technischen und medialen Entwicklung erfordert eine aktive rhetorische Gestaltung. [...] Mitzureden wird zur einzigen Möglichkeit, die Wirkung rhetorischer Mittel einschätzen zu können. Hier kann der Deutschunterricht Angebote machen, YouTube als produktives Medium einzusetzen.“¹⁰¹ LP-Videos haben aber besonders das Potential, Schüler*innen in ihrer rhetorischen Kompetenz zu stärken und durch ihre Einbettung in den Unterricht wichtige Kenntnisse der Moderation und Präsentation zu üben.

Rhetorik wird oft mit dem Einzelvortrag oder einer Debatte in Verbindung gebracht, was nicht auf das LP-Video zutrifft. Dennoch ging aus der Analyse zweifelsfrei heraus, dass die Beispiel-LPer über gewisse rhetorische Kompetenzen verfügen, vor allem, weil sie eine Präsenz herstellen und ihren Redestrang gewissenhaft ordnen und betonen können. LPer*innen schaffen es, die von ihnen gesteuerte Spielfigur, das eigene Spielerleben und alle Entscheidungen ihrerseits so zu beleben, dass sie für ihr Publikum gleichzeitig als Spieler*innen authentisch, aber auch als Moderator*innen und Unterhalter*innen fungieren, die das LP-Geschehen nahbar vermitteln. Dies geschieht unter anderem durch die bereits analysierte Rhetorik der Intimität.

Ein Teilbereich der mündlichen Kompetenz ist immer auch das Präsentieren. SuS sollen einerseits „Präsentationsformen anwenden“, aber auch „Präsentationstechniken zielorientiert einsetzen“ können.¹⁰² Im Werk Präsentieren in Wissenschaft und Forschung werden einige Kriterien eines gelungenen Vortrags klar festgelegt, die im Folgenden mit der Nutzung von LP-Videos verknüpft werden und erklärt werden soll, wie Vortragen und Präsentieren mit LP-Videos geübt und erlernt werden kann.¹⁰³

Zum Ersten wäre das Kriterium der Zielsetzung und die Einhaltung eines roten Fadens im Vortrag zu nennen. Die Beispiel-LPer folgen einer klaren Linie. Sie haben sich im Vorhinein überlegt, was sie in ihrem LP-Video thematisieren wollen und lassen sich davon auch nicht durch etwaige GE abbringen. Die Struktur eines Vortrags bzw. einer Rede vor Publikum ist

¹⁰¹ Wampfler, Philippe: Digitaler Deutschunterricht. 2017, S. 134.

¹⁰² Lehrplan AHS Oberstufe S. 3

¹⁰³ Hey, Barbara: Präsentieren in Wissenschaft und Forschung. Berlin: Springer Gabler, 2019, S. 40-45.

klarerweise anders als das freiere Kommunizieren innerhalb von LP-Videos, für die LPer*innen nicht zwangsweise ein Skript verwenden müssen– ein LP-Video hat jedoch das Potential, die Rede von Schüler*innen klar zu strukturieren und flüssiger zu machen, indem sie innerhalb eines Videospiels mit immer neuen Reizen und Spielhandlungen konfrontiert werden. Das Spiel selbst gibt ihnen einen roten Faden vor, dem sie mit ihrer Rede innerhalb eines LP-Videos folgen können.

Diese Beobachtung führt in das nächste Kriterium eines gelungenen Vortrags: Die flüssige und freie Rede. Schüler*innen fällt es oftmals schwer, innerhalb eines Referats oder eines Vortrags frei und flüssig zu präsentieren, vor allem, wenn sie ihre Sätze vorher aufgeschrieben haben. Dies führt oft zu Verwirrung und zum Ablesen des Skripts, was nicht Sinn der Sache ist und keinen rhetorischen Gewinn bedeutet. Wie bereits gesagt, eignet sich die Rede innerhalb eines LP-Videos dazu, da den Schüler*innen hier immer wieder neue Reize gegeben werden, auf die sie sprachlich reagieren und mit denen sie sprachlich interagieren können. Dies wird auch bei den Beispiel-LPern deutlich, die in ihren Reden kaum Pausen machen und nur sehr selten Füllwörter oder Partikel verwenden.

Kriterium Nummer Drei, die klare Strukturiertheit der Rede und einführende Worte, lässt sich ebenfalls in die Nutzung und Erstellung von LP-Videos im Unterricht integrieren. Wie gezeigt sieht der Einstieg bei unterschiedlichen LPer*innen anders aus – wo der eine LPer sich noch im Hauptmenü Zeit nimmt, um die Zuschauer*innen langsam in das neue Projekt einzuführen, geht der andere gleich in das Spiel hinein und beginnt danach erst, zu erklären, worum es sich bei dem LP handelt. Diese unterschiedlichen Arten des Einstiegs können ebenfalls mit Schüler*innen thematisiert und ausprobiert werden. Weiterführende Fragen dazu wären: Welche Art der Einleitung ist für Zuschauer*innen spannend, aber auch informativ und nicht zu überwältigend? Sind Grußformeln, wie sie in der Moderation von Fernsehshows üblich sind, hilfreich?

Laut dem vierten Kriterium sollen para-, extra- und nonverbale Kommunikation für einen gelungenen Vortrag in Einklang gebracht werden. Dies scheint im Vergleich zu den ersten drei schwer umzusetzen, wenn es um das LP-Video geht. In einem LP-Video, das nach der festgelegten Arbeitsdefinition ohne das Gesicht des*der LPer*in auskommt, kann auf den ersten Blick nur verbale Kommunikation stattfinden. Die Analyse hat aber zum Vorschein gebracht, dass die nonverbale Kommunikation nicht verschwindet: Sie wird ebenfalls

verbalisiert. Dieses Verbalisieren aller normalen verbalen Redehandlungen, aber auch der nonverbalen kann Schüler*innen langsam darauf vorbereiten, diese Kommunikationsformen im tatsächlichen Vortrag getrennt voneinander zu gebrauchen.

Dadurch, dass das Gesicht des*der Schülers*in im LP-Video nicht zu sehen ist, brauchen sie auf ihre Mimik, Gestik und Blickverhalten keinen Wert legen. Sie lernen aber trotzdem, dass es nicht einfach reicht, wenn sie reden – sie müssen schließlich auch das Spiel spielen und dabei sowohl die Kameraführung als auch die Spielfigur bedienen. Dieses Multitasking kommt dann auch im Vortrag vor einem Publikum auf sie zu. Sie müssen gleichzeitig stimmlich, sprachlich und non-verbal kohärent auftreten. Wenn ein Aspekt nicht zu den anderen passt, ist der Vortrag unstimmig und das Publikum wird außen vorgelassen, genauso wie bei LP-Videos.

In diese Kerbe schlägt auch Kriterium Nummer Fünf: Die Aufmerksamkeit des Publikums soll gelenkt werden. In LP-Videos erlernen Schüler*innen spielerisch durch das Bedienen der Kamera und die Lenkung ihrer Spielfigur, die Aufmerksamkeit des Publikums auf einen bestimmten Punkt zu lenken und gleichzeitig auch aufrecht zu erhalten.

Wie bereits vielfach erwähnt sind die Zuschauer*inneninteraktion und Community-Bildung rund um ein LP-Video ein ebenso integraler Bestandteil eines LP-Videos wie das Video selbst. Punkt Nummer Sechs, die Diskussion und die Zuhörer*innen zu steuern, lässt sich also ebenfalls durch LP-Videos trainieren. Es ging aus der Analyse hervor, dass LPer*innen zu ihrem Publikum ein Näheverhältnis aufbauen und im LP-Video Zuschauer*innen direkt ansprechen. Themen wie Wünsche der Zuschauenden, Ziele für das LP-Projekt und weitere Anregungen/Ideen werden angesprochen sowie Werbung für andere LP-Videos des*der LPer*in gemacht. All dies trägt dazu bei, dass Zuschauende in eine bestimmte Richtung gelenkt werden. Wenn LPer*innen andere Projekte ihrerseits empfehlen (etwa, weil, wie beim Beispiel-LPer HandOfBlood gezeigt wurde, das gezeigte Spiel einem anderen LP-Projekt ähnelt) oder ihre Zuschauer*innen auffordern, in den Kommentaren zu diskutieren und Anregungen zu hinterlassen (wie beim Beispiel-LPer Blaufuchs gezeigt wurde), dann fällt dies alles in den Punkt der Rhetorik der Intimität.

Schüler*innen können in LP-Videos spielerisch lernen, wie es ist, zu einem Publikum zu sprechen, ohne „Gefahr zu laufen“, diesem gegenüberzustehen und selbst versuchen, eine Rhetorik der Intimität einzubauen, um Diskussionen steuern zu können.

Potential Nr. 3: Individuelle Sprachförderung und -reflexion

Zuletzt soll noch das Potential der Individualisierung und der individuellen Sprachförderung hervorgehoben werden. Wie im Rahmen der Analyse ersichtlich wurde, vereint die Beispiel-LPer, gerade auf der Ebene der Pragmatik, viele Aspekte. Sie wiederholen unabhängig voneinander dieselben sprachlichen Muster, verfolgen dieselben Ziele und haben einen sehr ähnlichen sprachlichen Aufbau in ihrer Präsentation und Moderation. Dass es aber nicht vollends deckungsgleich ist, wurde ebenso bewiesen – die LPer achten sehr wohl darauf, ihre eigene Persönlichkeit in diesen Aufbau miteinzubringen und das LP individuell zu gestalten. Auch dies hat wieder mit einer „Rhetorik der Intimität“ zu tun – LPer wollen ihre Videos ihren Zuseher*innen auch als einzigartige und attraktive Produkte präsentieren. Würde es zwischen verschiedenen LPer*innen sprachlich keine Unterschiede geben, wäre es sehr schwierig, eine Community rund um die eigene Persönlichkeit aufzubauen, weil diese Individualität in den Videos nicht zum Vorschein kommt.

Individuelle Sprachförderung heißt, den*die Schüler*in nach seinen*ihren sprachlichen Fähigkeiten optimal zu unterstützen. Auch im Lehrplan ist verankert, dass im Rahmen des kommunikativen Verhaltens „die sprachliche Herkunft von Gesprächsteilnehmer*innen und deren unterschiedliche kulturelle Kontexte“¹⁰⁴ beachtet werden sollen. Es ist im Regelunterricht oft schwierig, individualisiert zu arbeiten und, vor allem, den sprachlichen Stand der Schüler*innen individuell zu erheben. Dies kann durch LP-Videos einfacher gestaltet werden. Es kann als erheblicher Vorteil von LP-Videos als Unterrichtsmethode gesehen werden, dass die Schüler*innen individuell LP-Videos produzieren können und somit ihre sprachlichen Fähigkeiten auf einem Video festgehalten werden. Die Erfassung ihres mündlichen Wortschatzes ist damit also erheblich größer als durch eine andere Methode, etwa der des Referats. Dies gilt aber nicht nur für die Lehrperson, sondern auch für die SuS – auch sie haben somit eine Rückmeldung und können sehen, ob und wie sie sprachlich schon gefestigt sind.

Schüler*innen können im Rahmen von LP-Videos intrinsisch dazu motiviert werden, sich sprachlich auszuprobieren und auszutoben, es können in mehreren Phasen LP-Videos aufgenommen werden, bis jede*r seinen*ihren individuellen Stil gefunden hat. Schüler*innen

¹⁰⁴ Lehrplan AHS Oberstufe Deutsch, S. 3.

können darin bestätigt werden, ihren persönlichen Stil zu finden, werden dadurch intrinsisch in ihren bereits vorhandenen, sprachlichen Fähigkeiten bestätigt und entwickeln diese gleichzeitig auch weiter. LP-Videos folgen, wie in der Analyse herausgefunden wurde, einem bestimmten, sprachlichen Gerüst und sind durch ihr Kommunikationsmuster definiert – in der sprachlichen Detailgestaltung sind die Schüler*innen aber frei und sollen sich in dieser Freiheit austoben dürfen. Dies wird auch dadurch bestätigt, dass in Studien gezeigt wurde, dass ein LP-Video bzw. ein*e LPer*in nicht dadurch erfolgreich ist, dass er*sie besonders gut spielt, sondern durch die von ihnen gelieferten Informationen, Entertainment und Spaß, oder nach Shoda: „[...] this means that the famous LP are informative and entertaining or ‚humorous‘ to draw interest.“¹⁰⁵

5.3 Sprachreflexion

Teilbereiche	Kompetenzerwartungen
LP-Analyse	• LPs beschreiben und interpretieren können → Wer spricht? Mit welcher Sprache? Mit welchem/n Adressaten? • Lerner*innen-Orientierung • Thematisierung von innerer (und äußerer) Mehrsprachigkeit
LP-Produktion und Präsentation	• Selbst erstellte LP-Videos als Grundlage für weiteres Sprachlernen und Bewusstmachung von blinden Flecken • Kollegiales Feedback auf LP-Videos von Mit-SuS

Die Sprachreflexion ist eine Kernaufgabe des Deutschunterrichts und soll unter anderem die sprachliche Handlungsfähigkeit der Schüler*innen verbessern und somit zu einem bewussteren Umgang mit Sprache in ihrem weiteren Leben führen.

¹⁰⁵ Shoda, Vera Paola: Let's play videos in literacy practice: From let's play to let's learn. In: SageJournals Volume 19 (5), 2022, S. 533.

Wie auch Philippe Wampfler postuliert, eignen sich besonders etablierte Lerngegenstände für die Adaption auf neue Medien. „Ziel ist es einerseits, rhetorische Zusammenhänge zu verstehen, sie zu beurteilen, andererseits Analysekategorien für die mediale Umwelt Jugendlicher zu entwickeln.“ Im Falle von YouTube-Videos, aber auch LP-Videos ließe sich etwa analysieren, inwiefern sie sich an Maßstäbe der gewöhnlichen Rhetorik halten und ihre Sprache mit der von Moderator*innen in anderen Medien vergleichen. Stephan Gora definierte fünf Maxime der Rhetorik, die er aufstellte, nachdem er die Sprache von Fernseh-Moderator*innen analysiert hatte und die man auch auf die Sprache von LPer*innen anwenden könnte: „1. Sprich nur so sachorientiert wie möglich. 2. Sprich verständlich. 3. Sprich strukturiert. 4. Sprich möglichst frei. 5. Sprich möglichst du-orientiert.“¹⁰⁶

Potential Nr. 1: Selbstbeobachtung und -analyse mittels Video- und Sprachaufzeichnung

Wie wir uns selbst und unser Sprechen wahrnehmen, unterscheidet sich zum Teil sehr von der Fremdwahrnehmung eines Publikums oder unserer Gesprächspartner*innen. Die Forderung, die Siegwart Berthold bereits im Jahr 2003 aufstellte, gilt also weiterhin: „[...] jeder Schüler und jede Schülerin sollte im Lauf der Schulzeit wenigstens einmal eine Videoaufnahme von sich selbst als Redner(in) gesehen haben.“¹⁰⁷ Im Rahmen der Sprachreflexion ist es also nicht nur möglich, die Videos der professionellen LPer*innen zu analysieren, sondern auch, mit den eigens erstellten LP-Videos von Schüler*innen zu arbeiten.

LP-Videos entstehen, wenn man das Stellvertretende zu einem persönlichen und unmittelbaren Erlebnis macht. Persönliche Erfahrungen dieser Art lassen sich auch mit anderen Unterrichtsmethoden bewerkstelligen, mit Videoaufzeichnungen und der damit verbundenen Möglichkeit, ein Publikum zu haben, stehen dem*der Schüler*in jedoch viel mehr Ressourcen für die eigene Beobachtung und Analyse zur Verfügung. Außerdem wird bei der Aufzeichnung eines LP-Videos die Immersion und die Erfahrung des Spiels gespeichert und man kann darauf zurückkommen.

Lernende können sich somit ihrer rhetorischen Fähigkeiten und Erfahrungen bewusst werden, womit sie auch konkret gefördert werden können. Wie Ossner formuliert, sollte „[...] jemand seine eigenen Stärken und Schwächen kennenlernen, um an ihnen zu arbeiten.“¹⁰⁸ Diese Form

¹⁰⁶ Gora, Stephan, 1998, zitiert nach: Wampfler, Philippe: Digitaler Deutschunterricht. 2017, S. 134.

¹⁰⁷ Berthold, 2003, zitiert nach: Ossner, Jakob: Sprachdidaktik Deutsch. 2008, S. 99.

¹⁰⁸ Ossner, Jakob: Sprachdidaktik Deutsch. 2008, S. 99.

der Bewusstmachung kann in diesem Rahmen auch durch Peer-Feedback möglich werden. Professionelle LPer*innen erhalten Feedback und Kritik ihrer Videos und ihrer Sprache in den Kommentaren auf YouTube, nachdem sie das Video veröffentlicht haben – genauso ist es im Unterricht möglich, ein Forum einzurichten, auf dem die Schüler*innen ihre Videos posten und gegenseitig kommentieren können. Wie oben bereits beschrieben, ist diese Form des kollegialen Feedbacks aber nur durchführbar, wenn genug Sicherheitsnetze bereitgestellt werden und die Regeln der konstruktiven Kritik durchbesprochen wurden.

Potential Nr. 2: Herausbildung einer differenzierten, sprachlichen Wahrnehmungsfähigkeit

Aber nicht nur im Rahmen der rhetorischen Analyse und Kriterien sind LP-Videos potentialträchtig. Sprache ist nicht nur Kommunikation, sondern auch Denken. Sprachliche Bildung heißt deshalb nicht nur die grammatikalisch korrekte Schreiben und Sprechen, sondern auch Persönlichkeitsbildung. Nach Ossner lautet ein Leitspruch: „Durch Sprache erwirbt man die Kultur einer Gemeinschaft und wird in ihre Tradition eingebunden, und sie ermöglicht die Identifikation mit dieser Kultur.“ Als Ziel ergibt sich daraus, dass man es Schüler*innen ermöglichen muss, sich selbstständig in einer multimedialen Welt zurechtzufinden. Über innere und äußere Mehrsprachigkeit Bescheid zu wissen, Interkulturalität zu leben und sich verschiedener Sprachmilieus bewusst zu werden, ist eine wesentliche Aufgabe des Sprachunterrichts – und insbesondere der Sprachreflexion.¹⁰⁹

Dass LP-Videos einen Beitrag zu diesem wesentlichen Punkt leisten können, zeigt auch der Ansatz der ästhetischen Vorstellungs- und Wahrnehmungsbildung, der ursprünglich aus der imaginationsorientierten Filmdidaktik kommt und bei Staiger entsprechend ausformuliert wird. Ziel dieses Ansatzes sei es, eine „differenzierte Wahrnehmungsfähigkeit und vertiefte Verarbeitung anzuregen.“ Schüler*innen sollen befähigt werden, „eigene Rezeptionsprozesse, eigene ästhetische Erfahrungen nachzuvollziehen“, was „vom Beobachten und analysierenden Festhalten zum symbolischen Erfassen“ führen soll. Dies alles ist Teil einer sprachgeleiteten Wahrnehmungsbildung und man solle sich hier bei Medienangeboten bedienen, bei denen eine „hoch intensive Darstellungsästhetik“ auftritt.¹¹⁰ Diese Ästhetik trifft im Besonderen auf LP-Videos zu. Nicht nur, dass Lernende innerhalb eines Videospiels mit zahlreichen Reizen

¹⁰⁹ Ossner, Jakob: Sprachdidaktik Deutsch. 2008, S. 52.

¹¹⁰ Staiger, Michael: Audiovisuelle Medien im Deutschunterricht. In: Frederking, Volker; Krommer, Axel; Möbius, Thomas (Hg.): Digitale Medien im Deutschunterricht. De Gruyter 2016, S. 257.

konfrontiert werden, im gleichzeitigen Reden und Präsentieren dieser Reize entsteht ein Kommunikationsgeflecht, das bei jedem neuen Versuch, bei jeder neuen Planung und jeder neuen Analyse eines LP-Videos ein Stück differenzierter und komplexer wird.

Dass professionelle LPer*innen eine besonders differenzierte Wahrnehmungsfähigkeit haben, zeigt die vorangegangene Gesprächsanalyse. Sie folgen einem roten (Gesprächs-)faden, reagieren spontan auf unvorhergesehene Ereignisse („response cries“) und präsentieren bzw. moderieren gleichzeitig jede für sie relevante Spielhandlung, die sie gerade tätigen („Formulierung von Wahrnehmungen“) oder noch tätigen wollen („Formulierung von Erwartungen“). Das Ziel eines Deutschunterrichts, der sich mit LP-Videos auf einer sprachreflexiven Ebene beschäftigt, wäre es demnach, dass Lernende dieses sprachliche Geflecht nachvollziehen und ein Stück weit in ihrer eigenen Sprache rekonstruieren können, um sie vorstellungs- und wahrnehmungstechnisch weiterzubilden. Dabei kann es helfen, dieses komplexe Geflecht in kleinere, sprachliche Einheiten zu zerlegen und dann Stück für Stück zu versuchen, diese Einheiten selbst sprachlich zu reproduzieren.

In dieses Potential fällt außerdem die Möglichkeit über LP-Videos in Abgrenzung zu gattungsspezifischen und -typischen Mustern, Textsorten und kommunikativen Praktiken nachzudenken. Es wäre auch für Schüler*innen interessant, zu sehen, inwiefern LP-Videos von vertrauten Mustern von Medien und Texten abweichen, die ihnen (aus dem Unterricht) geläufig sind.¹¹¹

Eine besonders große Rolle im Rahmen der sprachlichen Analyse von LP-Videos nehmen auch die „Response Cries“ ein. Sie tragen dazu bei, die Emotionalität von Texten zu erhöhen. Sie sind daher in besonderer Weise geeignet, den Videospiel-Figuren im Rahmen eines LP-Videos Leben einzuhauchen. Obwohl die visuelle Erfahrung durch die virtuelle Figur vermittelt wird, führen diese sprachlichen Reaktionen dazu, dass ein direkter Kontakt mit der materiellen Welt im Spiel suggeriert wird. Dies gilt etwa für Schmerzensschreie, Jammern, oder auch Stöhnen. Die LPer*innen verkörpern ihre Avatare, sie borgen ihnen ihren eigenen, lebendigen Körper und vermitteln damit echte, unwillkürliche Reaktionen. Dies ist auch ein Zeichen für eine starke Involvierung und Immersion vonseiten der LPer*innen, was sich positiv auf die Immersion der Zuseher*innen auswirkt und wiederum ein Gefühl der Nähe vermittelt und die Beobachtung

¹¹¹ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Let's Plays und ihr didaktisches Potential. 2021, S. 211.

des Spiels attraktiver werden lässt. Auch das Imitieren von Charakteren im Spiel, das Wiederholen oder Antworten auf Sätze und das direkte, sprachliche Interagieren mit der Spielwelt trägt zu einer intimeren und spannenderen Atmosphäre aufseiten der Zusehenden bei.¹¹²

Potential Nr. 3: Analysieren von Soziolekten und Sondersprachen des Internets

Jakob Ossner bemerkt: „In keinem Bereich baut das schulische Curriculum so sehr auf bereits erworbenen – entwickelten und sozialisierten – Fähigkeiten auf wie in der Mündlichkeit. Die Institution verhindert aber häufig eine direkte Weiterentwicklung.“¹¹³

Oft werde es, laut Monika Budde, in der Schule und im Deutschunterricht nicht als Pflicht wahrgenommen, die Schüler*innen mündlich in einer umfassenden Weise zu bilden. Sie lernen die Standardsprache des Deutschen, da sie diese für ihren Abschluss brauchen, auf andere Varianten und Varietäten wird dabei aber meist völlig vergessen, vor allem auf jene, mit denen sie in ihrem Alltag am meisten zu tun haben. Schüler*innen sind auf sich allein gestellt, wenn sie Sondersprachen sowie Soziolekten begegnen, oder sie im Internet auf einen ihnen unbekannten Begriff stoßen und die ihnen bekannte Jugendsprache wird ohnehin nicht zum Unterrichtsthema gemacht. Diese innere Mehrsprachigkeit wird oft als Hindernis und nicht als Chance wahrgenommen.¹¹⁴

Dass Soziolekte, Regiolekte, Dialekte, aber auch die verschiedenen Standardsprachen des Deutschen, wie das österreichische Deutsch, öfter zum Gegenstand des Deutschunterrichts gemacht werden sollen, meint auch Monika Budde. Sie schreibt, dass in einem vielsprachigen Deutschunterricht Fremd- und Herkunftssprachen, sowie Dialekte miteinbezogen werden sollten. Lernende könnten selbst beforschen, wie es um die eigene Sprachenbiografie bestellt ist, welche Sprachkenntnisse ihre Familien besitzen und so aktiv einen eigenen Lernprozess gestalten, indem sprachreflexive Aktivitäten durchgeführt werden. Ein solcher Unterricht würde die Konzepte der inneren und äußeren Mehrsprachigkeit auf natürliche und lerner*innenbezogene Art und Weise einbringen.¹¹⁵

¹¹² Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Let's Plays und ihr didaktisches Potential. 2021, S. 213.

¹¹³ Ossner, Jakob: Sprachdidaktik Deutsch. 2008, S. 97.

¹¹⁴ Budde, Monika: Über Sprache reflektieren. Unterricht in sprachheterogenen Lerngruppen. Universität Kassel: Kassel University Press 2012. S. 42.

¹¹⁵ Budde, Monika: Über Sprache reflektieren. 2012. S. 42.

Dass in LP-Videos verschiedene Varietäten und Soziolekte zum Einsatz kommen, hat die Gesprächsanalyse bereits gezeigt. LP-Videos bieten hier das Potential, dass Schüler*innen so sprechen dürfen und sollen, wie es ihnen am authentischsten erscheint. Sie können ebenso mit bereits existierenden Beispiel-LP-Videos arbeiten und sprachliche Auffälligkeiten herausarbeiten. Sie lernen Begrifflichkeiten kennen, die in den Soziolekt „Gaming-Sprache“ einzuordnen sind und sollen, angeleitet durch die Lehrperson, überlegen, wie und ob es ihnen möglich ist, mit ihrer Sprache ein Näheverhältnis zu ihrem Publikum aufzubauen. All dies kann Anlass zu Diskussionen geben, die auf verschiedene Dimensionen abzielen, etwa auf grammatikalische Auffälligkeiten in der Eindeutschung von Anglizismen, auf die Angemessenheit des Vokabulars in einer spezifischen Umgebung, oder, welche Spezifika fachsprachliche von jugendsprachlichen Varietäten unterscheiden.¹¹⁶

5.4 Didaktische Herausforderungen im Umgang mit LP-Videos

Die Grundlage für jedes LP-Video ist ein digitales Spiel. Ein didaktisches Hindernis kann also in jedem Fall die Beschaffung und Verwendung eines solchen Spiels sein. Dies betrifft nicht nur das Spiel, sondern auch alle anderen technischen Geräte und Programme, die für LP-Videos nötig sind. Viele Schulen sind noch nicht mit den digitalen Mitteln ausgerüstet, um digitale Spiele in den Regelunterricht integrieren zu können und Lehrende müssen sich selbst nach individuellen Lösungen umsehen.

Eine weitere Hürde, die es zu bewältigen gilt, ist nicht nur die Beschaffung, sondern auch die Verwendung der Programme. Bevor ein LP-Video von Schüler*innen selbst erschaffen, oder auch einfach nur analysiert werden kann, müssen ihnen erst einmal die erforderlichen technischen Kompetenzen vermittelt werden. Das soziale Medium, in dem die Videos eingebettet sind, die Aufnahme-, Videobearbeitungs- und anderweitig verwendeten Programme sowie natürlich das im LP-Video gezeigte Spiel selbst müssen im Unterricht besprochen und kontextualisiert werden.

LP-Videos als Unterrichtsmethode können auf Schüler*innen vor allem zu Anfang sehr überfordernd wirken. Wie oben als Potential beschrieben, ist eine differenzierte Wahrnehmungsfähigkeit vonnöten, um alle Aspekte, die ein LP-Video sprachlich ausmachen, zu verbalisieren und zusammenzufügen. Es ist ostentativ, dass diese Kompetenz bei

¹¹⁶ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Let's Plays und ihr didaktisches Potential. 2021, S. 222.

Schüler*innen, die das erste Mal mit LP-Videos konfrontiert werden, nicht vorhanden ist. Es bedarf einer guten Vor- und Nachbereitung und Geduld vonseiten der Lehrperson, um den Schüler*innen die Chance zu geben, sich mit dieser komplexen Methode anzufreunden und mit der Flut an Informationen, die im ersten Moment auf sie zukommen, in langsamen Schritten umgehen zu können.

Ein weiterer, wichtiger Punkt ist auch, dass LP-Videos als multimediale Methode ebenfalls multi- bzw. inter-medial eingesetzt werden sollten. Wie oben beschrieben kann ein Potential von LP-Videos sein, verschiedene Soziolekte und besondere sprachliche Eigenheiten der Jugend zu erforschen. Um dieses Thema aber in seiner Gänze im Unterricht aufzubereiten, sollten LP-Videos mit anderen Unterrichtsmethoden kombiniert werden. Genauso, wie die ständige Arbeit mit einem einzigen Medium keinen Mehrwert für den Lernerfolg von Schüler*innen darstellt, bedeutet das Versteifen auf eine Unterrichtsmethode keinen Fortschritt, sondern vielfach eine eindimensionale Sicht auf einen Themenbereich.

LP-Videos sind außerdem nicht automatisch mit dem Phänomen der Gamification verbunden. Wie bereits an anderer Stelle in dieser Arbeit beschrieben, wird in einem LP-Video ein Computerspiel seiner interaktiven Qualitäten beraubt. Die Vorteile der Gamification treffen also nicht zwingend auf LP-Videos zu, diese sollten als eine remedialisierte Form von Computerspielen gesehen und behandelt werden. Es besteht kein interaktives, individuelles Erleben, sondern ein auf Interaktion ausgerichtetes Rezeptionserlebnis.¹¹⁷ Lehrpersonen sollten sich dem gewahr sein, bevor sie auf LP-Videos in ihrem Unterricht zurückgreifen.

5.5 Zusammenfassung der didaktischen Potentialanalyse

Ziel dieser Analyse war es, das Potential der komplexen Kommunikation in LP-Videos für die Integration in den Deutschunterricht aufzuzeigen und als Hilfestellung zu dienen, dieses digitale Medium zum Unterrichtsgegenstand im Sprachunterricht zu machen. LP-Videos sind bei Kindern und Jugendlichen äußerst beliebte Formate, sodass in dieser Arbeit davon ausgegangen wurde, dass allein durch die Auswahl des Materials eine hohe Motivation zur Auseinandersetzung mit sprachlichen und medialen Besonderheiten bei Schüler*innen erwartet werden kann. Die Analyse ist für alle Schulstufen und -arten ausgelegt, da die Bedeutsamkeit des vielfältigen Medieneinsatzes bereits in der Primarstufe beginnt und bis

¹¹⁷ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Let's Plays und ihr didaktisches Potential. 2021, S. 212.

zum Ende der Sekundarstufe II kontinuierlich anwächst. Die Kompetenzerwartungen müssen jedoch immer an die entsprechende Klassenstufe angepasst werden.

Hervorzuhebende Erkenntnisse betreffen vor allem die Bereiche der Sprachreflexion und des kommunikativen Verhaltens. Es erscheint vielversprechend, LP-Videos im Bereich der Rhetorik und Präsentation einzusetzen, um es Schüler*innen zu ermöglichen, auf spielerische und intrinsisch-motivierte Art Erfahrung und Kompetenz zu gewinnen, bevor sie in einer Vortragssituation landen. Ein weiteres Potential, das es noch zu besprechen gilt, ist das der differenzierten sprachlichen Wahrnehmungsfähigkeit. Da es in LP-Videos sprachlich auf so viele Aspekte ankommt, können SuS beim Umgang mit und selbstständigem Erlernen dieser Methode immer wieder trainieren, all diese Aspekte in ihre eigene Sprache zu integrieren. Dies führt zu einer besseren Auffassungs- und Beobachtungsgabe, was Motive in und um Sprache angeht. Es ist aber auch möglich, dass die Informationsflut an Sprache und Bildern für SuS überfordernd sein kann. Wichtig sei es daher, sich langsam zu steigern und immer mehr Facetten in den Blick zu nehmen.

Eine Erkenntnis in Bezug auf alle Potentiale ist außerdem, dass sie zwar ausdrücklich mit Blick auf den Sprachunterricht im Unterrichtsfach Deutsch analysiert wurden, sie jedoch im Grunde auch fächerübergreifend Geltungsbereich haben. Das Potential, mit LP-Videos die rhetorischen Kompetenzen zu trainieren oder verschiedene Soziolekte kennenzulernen, ist ebenfalls im Englischunterricht gegeben. Das Potential der Rollenübernahme ist auch für den Geschichtsunterricht zu gebrauchen. Insofern reichen die beschriebenen Potentiale, die LP-Videos für den Deutschunterricht laut dieser Analyse aufweisen, auch über dieses Unterrichtsfach hinaus und sind hinsichtlich der medialen Bildung auch in anderen Fächern zu berücksichtigen.

6. Fazit

In dieser Arbeit wurden LP-Videos als in unserer digitalisierten Welt bereits fest verankerte multimodale Videospiel-Paratexte auf ihr sprach- und mediendidaktisches Potential analysiert und bewertet. Sie wurden sprachlich auf Kommunikationsmuster von drei Beispiel-LPer*innen analysiert sowie die daraus resultierenden Erkenntnisse im Hinblick auf sich ergebende Potentiale auf den Sprachunterricht im Unterrichtsfach Deutsch angewandt. Abschließend sollen die Ergebnisse in konzentrierter Form präsentiert werden und zu einer weiteren Beschäftigung mit dem Thema anregen.

Allgemein wurde innerhalb beider Analysen festgestellt, dass mit LP-Videos sowohl Fragen zum Zusammenhang zwischen Sprache und Emotion, zur interaktiven Bedeutungsaushandlung und zu spezifischen Referenzphänomenen erörtert werden können als auch metasprachliche Reflexionen zur adäquaten/angemessenen Verwendung von innersprachlichen Varietäten angestoßen werden können.

Es gilt nun abschließend, sich den eingangs gestellten Thesen im Detail zu stellen, die in dieser Arbeit untersucht wurden, und sie im Gesamtkontext der beiden Analysen zu falsifizieren.

These Nr. 1: In LP-Videos wird eine direkte Kommunikationssituation zwischen LPer*in und Spiel und eine indirekte zwischen LPer*in und Zuschauer*in aufgebaut. Diese Kommunikation folgt bei unterschiedlichen Akteur*innen demselben Muster und ist deshalb reproduzierbar und vergleichbar.

Es wurde eindeutig festgestellt, dass die verbale Ebene in LP-Videos ein Kommunikationsdreieck zwischen LPer*in, Zuschauer*in und Spiel darstellt. Ebenso wurde nachgewiesen, dass verschiedene LPer*innen einem ähnlichen, sprachlichen Muster folgen, wobei dieses Muster aber nur auf die Gesprächskategorien zutrifft, die zwischen den Gesprächsteilnehmer*innen festgestellt wurden. Auf morphologischer und syntaktischer Ebene jedoch unterscheiden sich LPer*innen voneinander und folgen einem individuellen Stil und keiner übergreifenden Linie, was zu einem höheren Wiedererkennungswert führt. Die Kommunikation in LP-Videos ist also nur insofern reproduzierbar, als man einem roten Faden folgt und in den gleichen kommunikativen Feldern unterwegs ist, dabei aber einen großen, individuellen Spielraum hat, was die Ausgestaltung dieser Felder angeht. Marx und Schmidt

meinen nicht ohne Grund am Ende ihrer Arbeit: „Only the verbal comments of LPs are able to transform a stream of visual events into comprehensible actions.“¹¹⁸

These Nr. 2: In LP-Videos stecken, als leicht zugängliches Beispiel eines Gesprächs zwischen Mensch und Spiel, Potentiale in Bezug auf die sprachliche Kompetenz im Deutschunterricht. Konkret können mediale Bildung, kommunikatives Verhalten und Sprachreflexion davon profitieren.

Es konnten im Rahmen der Arbeit einige Potentiale der LP-Videos für den Deutschunterricht identifiziert werden. Im Hinblick auf die genannten drei Felder wurden neun Potentiale als wichtig und prägend befunden, um sie in der Analyse auszuführen und näher zu beschreiben. Durch die Gesprächsanalyse konnte festgestellt werden, dass der rote Faden und die Gesprächs-Felder, denen die Beispiel-LPer folgen, im Deutschunterricht dafür genutzt werden können, den SuS zu einer intrinsisch-motivierten Rollenübernahme, einer Weiterbildung ihrer sprachlichen Wahrnehmungsfähigkeit und einer Übung ihrer rhetorischen Kompetenzen verhelfen können.

Insofern reichen aber die entdeckten Möglichkeiten, LP-Videos in den Deutschunterricht einzubinden, die für die Bereiche mediale Bildung, kommunikatives Verhalten und Sprachreflexion konzipiert wurden, über das Fach Deutsch hinaus und tragen auch für andere Fächer Potential in sich. Laut Schmidt und Marx können sie somit, genauso wie andere digitale Formate, den Weg in eine Schule 3.0 aufzeigen, in der strenge Richtlinien und Regeln für einzelne Unterrichtsfächer aufgehoben wurden, worin mit der digitalen Lebensrealität gearbeitet wird und wo Interdisziplinarität mehr berücksichtigt wird.¹¹⁹

Es existieren im Vergleich wenige wissenschaftliche Arbeiten über das LP-Video-Phänomen, vor allem im Bereich der Pädagogik. Die Suche nach relevanter Literatur zu diesem Themenbereich erforderte daher einen interdisziplinären Ansatz. Ein erklärter Wunsch dieser Arbeit ist es daher, dass einige der diskutierten Erkenntnisse zu weiteren Forschungen und Erkenntnissen über und um das LP-Phänomen führen werden. Digitale Ethnographien über sinnstiftende Praktiken in LP-Gemeinschaften, kulturwissenschaftliche Analysen über die Rolle, die junge LP-Produzenten in der Wirtschaft der Spieleindustrie spielen, und unterrichtsbasierte Forschung über das Potential von LP-Videos in anderen Unterrichtsfächern

¹¹⁸ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Making Let's plays watchable. 2020, S. 150.

¹¹⁹ Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Let's Plays und ihr didaktisches Potential. 2021, S. 223.

sind nur einige der Möglichkeiten, wie LP-Videos aufgegriffen werden könnte. Solche Analysen würden zu unserem Verständnis des pädagogischen Potentials von Spieleparatexten im Allgemeinen beitragen und der bedeutenden Rolle, die Spiele im Alltag, beim Lernen und bei der Alphabetisierung junger Menschen haben, gerecht werden.

Die Phrase "Let's Play" ist eben nicht nur eine Einladung zum gemeinsamen Spiel, sondern in vielen Fällen auch eine Aufforderung zur gemeinsamen Interpretation. LP-Videos fragen: Wie spielst und verstehst du dieses Spiel? Wie spielen und verstehen es andere? Und wie können wir uns gegenseitig die Unterschiede erklären? Die Teilnahme an dieser Art von Diskussionen kann uns helfen, Bedeutungen als komplex, situiert, individuell und kontextspezifisch zu erkennen, und uns ermutigen, Spiele und Sprache mit frischen Augen und neuen Ideen wahrzunehmen.

Literaturverzeichnis

Primärquellen

Video „Schiffsbrüchig ins neue Abenteuer | Let's Play Risen | 001“ vom Kanal „HandOfBlood“, hochgeladen am 21.12.2015:

https://www.YouTube.com/watch?v=AM3toDKV_kY&list=PLlkm8Sa1vtPfA4fb5UkWjrtWAWadb0kP (469.580 Aufrufe, 1.323 Kommentare, (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Video „Let's Play Risen HD #001 [Deutsch] [HD+] - An Fremden Gestaden“ vom Kanal „Gronkh“, hochgeladen am 04.11.2011: <https://www.YouTube.com/watch?v=ZEU-RE8isaM> (964.320 Aufrufe, 1.974 Kommentare, (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Video „Let's Play Risen  01 - Das Abenteuer beginnt“ vom Kanal „Blaufuchs“, hochgeladen am 29.05.2022: https://www.YouTube.com/watch?v=nhLdnx4akyY&list=PLON-l3v_u9T6-AXM3SjWKtZMpf1ubyqeL (5.467 Aufrufe, 63 Kommentare, (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Sekundärliteratur

Aarsand, Andre: Response cries and other gaming moves – Building intersubjectivity in gaming. In: Journal of Pragmatics 41, 2009, S. 1557-1575.

Ackermann, Judith: Einleitung. Phänomen Let's Play – Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remedialisierungsphänomens. In: Ackermann, Judith (Hg.): Phänomen Let's-Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden: Springer VS 2017, S. 1-18.

Annetta, Leonard: Video Games in Education. Why They Should Be Used and How They Are Being Used. In: Theory Into Practice Vol. 47 (3), 2008, S. 229–239.

Baacke, Dieter: Medienkompetenz. Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: Rein, Antje von (Hg.): Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Bad Heilbrunn 1996, S. 112-124.

Beil, Benjamin / Hensel, Thomas / Rauscher, Andreas (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer VS, 2018.

Benning, Maria: KauderWebsch. Die rabiateste Rechtschreibreform findet fast unbemerkt statt – im Internet. In: c't Vol. 10, 1998, S. 98-99.

Boelmann, Jan: Digitale Interaktions- und Handlungsmedien im Deutschunterricht. In: Frederking, Volker; Krommer, Axel; Möbius, Thomas (Hg.): Digitale Medien im Deutschunterricht. De Gruyter 2016, S. 313-333.

Brown, Cheryl / Czerniewicz, Laura / Noakes, Travis: Online content creation: Looking at students' social media practices through a Connected Learning lens. In: Learning, Media and Technology Vol. 41 (1), 2016, S. 140–159.

Budde, Monika: Über Sprache reflektieren. Unterricht in sprachheterogenen Lerngruppen. Universität Kassel: Kassel University Press 2012.

Burwell, Catherine / Miller, Thomas: Let's Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext. In: E-learning and digital media, Vol. 13 (3-4), 2016, S. 109-125.

Dellwing, Michael 2016 Das digitale Looking-Glass, in: Roland Hitzer, Simone Kreher, Angelika Poferl, Norbert Schröer (Hg.) Old School-New School

- Denk, N. / Pfeiffer, A. / Wernbacher, T.: Addressing Video Game Culture Phenomena in Education – Opportunity, Challenge and Necessity. In: Denk, N. / Serada, A. / Wernbacher, T. / Pfeiffer A. (Hg.): A Ludic Society. Krems: Edition Donau-Universität Krems, 2021. S. 215-227.
- Fjaellingsdal, Kristoffer S.: Let's Play: A Modern Social Gaming Dimension?. Exploring a "New" Aspect of the Gamer as a Social Entity. Trondheim: Norwegian University of Science and Technology 2014.
- Frederking, Volker: Deutschdidaktik als transdisziplinäre, anwendungs- und grundlagenorientierte empirische Wissenschaft. In: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes Vol. 61 (2), 2014, S. 109-119.
- Göbl, B. / Jovicic, S. / Denk, N. / Kriglstein, S. Let's Play – Professional Views on Barriers and Potentials in Digital Gaming and E-Sports. In: CHI PLAY '21: Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 2021.
- Hengartner, Thomas: Volkskundliches Forschen im, mit dem und über das Internet. In: Götsch-Elten, Silke / Lehmann, Albrecht (Hg.): Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen und Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie. Berlin: Reimer, 2007.
- Heritage, John: Conversation analysis and institutional talk. In: Heritage, John / Atkinson, J. Maxwell (Hg.): Structures of social action. Studies in conversation analysis. Cambridge: Cambridge University Press 1984, S. 222-245.
- Hey, Barbara: Präsentieren in Wissenschaft und Forschung. Berlin: Springer Gabler, 2019.
- Hügel, Hans-Otto: Lob des Mainstreams. Zu Begriff und Geschichte von Unterhaltung und populärer Kultur. Köln: Halem, 2007.
- Junge, Jens: Spielen. In: Zimmermann, Olaf / Falk, Felix: Handbuch Gameskultur. Berlin: Deutscher Kulturrat 2020, S. 23-28.
- Juul, Jesper: Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011.
- Kepser, Matthis: Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels. In: Boelmann, Jan / Seidler, Andreas (Hg.): Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts. Frankfurt am Main: Lang 2013, S. 13-48.
- Kepser, Matthis: Digitalisierung im Deutschunterricht der Sekundarstufen. Ein Blick zurück und Einblicke in die Zukunft. In: Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes 65 (3), 2018, S. 247-268.
- Kepser, Matthis (Hg.): Medienkritik im Deutschunterricht. Baltmannsweiler: Schneider 2004.
- Kepser, Matthis: Massenmedium Computer. Ein Handbuch für Theorie und Praxis des Deutschunterrichts. Bad Krozingen: D-Punkt-Verlag 1999.
- Kepser, Matthis: Let's a go! Deutschunterricht und digitale Partizipationskultur. In: Krammer, Stefan / Leichtfried, Matthias / Pissarek, Markus (Hg.): Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung. Innsbruck, Wien: StudienVerlag 2021, S. 147-163.
- Lankshear, Knobel: Researching new literacies: Web 2.0 practices and insider perspectives. In: E-Learning and Digital Media Vol. 4 (3) 2007, S. 224-240.
- Pfeil, DM: Let's play, let's infringe? Let's Play videos uploaded to YouTube, copyright infringement, and the fair use defense. Law School Student Scholarship, 2015. Zugriff unter: <http://scholarship>.

shu.edu/student_scholarship/700

Maaase, Kaspar: Populärkulturforschung. Eine Einführung. Bielefeld: transcript Verlag, 2019.

Marx, Konstanze / Weidacher, Georg: Internetlinguistik. Ein Lehr- und Arbeitsbuch. Tübingen: Narr-Verlag 2014.

Meija, Sebastian: Fair play. Copyright issues and fair use in YouTube "Let's Plays" and videogame livestreams. Social Science Research Network, 2013. Zugriff unter:
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2368615 (letzter Zugriff: 22.02.2023)

Neuland, Eva / Peschel, Corinna: Einführung in die Sprachdidaktik. Stuttgart, Weimar: J.B. Metzler 2013.

Newman, James: Videogames. London, New York: Routledge, 2013.

Nitsche, Michael: Video Game Spaces. Image, Play and Structure in 3D Worlds. Cambridge, Mass.: MIT Press 2008.

Orús, C. / Barlés, M / J., Belanche et.al.: The effects of learner-generated videos for YouTube on learning outcomes and satisfaction. In: Computers & Education, Vol. 95, 2016, S. 254-269.

Ossner, Jakob: Sprachdidaktik Deutsch. Eine Einführung für Studierende. Stuttgart: UTB GmbH, 2008.

Payne, Matthew Thomas / Huntemann, Nina: How to Play Video Games. New York: New York University Press 2019.

Recktenwald, Daniel: Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. In: Journal of Pragmatics Vol.115, 2017, S. 68-81.

Rodewald, Vera Marie: Let's Plays & Streaming. In: Zimmermann, Olaf / Falk, Felix: Handbuch Gameskultur. Berlin: Deutscher Kulturrat 2020, S. 151-155.

Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Making Let's plays watchable. An interactional approach to gaming visualizations. In: Thurlow, Crispin / Dürscheid, Christa / Diemoz, Federica (Hg.): Visualizing digital discourse. Interactional, institutional and ideological perspectives. Berlin (u.a.): De Gruyter Mouton 2020, S. 131-150.

Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Let's Plays und ihr didaktisches Potential. Von der Sprache zur multimodalen Kommunikation. In: Staubach, Katharina (Hg.): Multimodale Kommunikation in den Hypermedien und Deutschunterricht. Theoretische, empirische und unterrichtspraktische Zugänge. Baltmannsweiler: Schneider Verlag 2021, S. 207-224.

Schmidt, Axel / Marx, Konstanze: Staging tele-presence by embodying avatars: Evidence from Let's Play Videos. In: Journal for Media Linguistics Vol. 4 (2), 2021, S. 52-84.

Schmidt, Robin: Post-digitale Bildung. In: Demantowsky, Marko/Schmidt, Robin/te Wildt, Bert/Lauer, Gerhard (Hg.): Was macht die Digitalisierung mit den Hochschulen? Einwürfe und Provokationen. Berlin/Boston: De Gruyter 2020, S. 57-70.

Shoda, Vera Paola: Let's play videos in literacy practice: From let's play to let's learn. In: SageJournals Volume 19 (5), 2022, S. 515-536.

Slowbeef: Brindump on The History of Let's Plays. 19.10.2016. Online unter: <https://www.YouTube.com/watch?v=y8t9mSw4AcY&list=LL&index=54&t=68s> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Spinner, Kaspar: Reden lernen. In: Praxis Deutsch 24 (144), 1997, S. 16-22.

Staiger, Michael: Audiovisuelle Medien im Deutschunterricht. In: Frederking, Volker; Krommer, Axel; Möbius, Thomas (Hg.): Digitale Medien im Deutschunterricht. De Gruyter 2016, S. 236-268.

Strobel, Benjamin: Communitys. In: Zimmermann, Olaf / Falk, Felix: Handbuch Gameskultur. Berlin: Deutscher Kulturrat 2020, S. 145-150.

Taylor, IO: Video games, fair use and the internet. The plight of the Let's Play. In: Journal of Law, Technology & Policy (1), 2015, S. 247-271.

Wampfler, Philippe: Digitaler Deutschunterricht. Neue Medien produktiv einsetzen. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG 2017.

Wampfler, Philippe: Mehrwert der Digitalisierung für den Deutschunterricht. In: Neuland Digitalisierung, 2019, S. 70–86. Online verfügbar unter https://www.researchgate.net/publication/336937892_Mehrwert_der_Digitalisierung_fur_den_Deutschunterricht. (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Watzlawick, Paul; Bavelas, Janet Beavin; Jackson, Don: Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. Bern: Verlag Hans Huber 2007.

Weitere digitale Quellen:

Bleu, Nicola: 47 Latest Live Streaming Statistics for 2024. The Definitive List. 19.03.2024, online unter: <https://bloggingwizard.com/live-streaming-statistics/> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Harrison, Jacobs: Here's why PewDiePie and other 'Let's Play' YouTube stars are so popular. 2015, online unter: <https://www.businessinsider.com/why-lets-play-videos-are-so-popular-2015-5> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Knop, Christian: Let's Play. In: Medienkompetent mit digitalen Spielen. Praktische Beispiele für Games in der Pädagogik. Online unter: <https://medienkompetent-mit-games.de/lets-play-christian-knop> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Wiener Zeitung: "Viele sprechen mit ihren Autos". Sabine Theresia Köszegi, Vorsitzende des Rats für Robotik, über die Kommunikation von Maschinen und Menschen - und mögliche soziale Auswirkungen. 09.06.2018, online unter: https://austria-forum.org/af/Wissenssammlungen/Essays/Technik/Mensch_Maschine_Kommunikation (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

SuperData Researched: 2017 Year in Review. Digital Games and Interactive Media. 2017, online unter: <https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2018/02/SuperData-2017-year-in-review-digital-games-and-interactive-media.pdf> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Venturebeat: Interview. Octodad developers on cephalopods and what it means to be a father. 2011, online unter: <https://venturebeat.com/gbunfiltered/interview-octodad-developers-on-cephalopods-and-what-it-means-to-be-a-father/> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Seite des Projekts „Stream-It“: <https://www.stream-it-talente.at/> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Lehrpläne der AHS Ober- und Unterstufe:

<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Studie aus dem Jahr 2022 zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen:

<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2022/> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Top 100 YouTube Gaming Channels, sortiert nach Abonnenten:

<https://socialblade.com/YouTube/top/category/games/mostsubscribed> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Top 100 YouTube-Channel in Deutschland, sortiert nach Abonnenten:

<https://socialblade.com/YouTube/top/country/de/mostsubscribed> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Definition von „Let’s-Play“ nach „Urban Dictionary“:

<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=lets-play> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Definition von „Let’s-Play“ nach „Reddit“: Reddit: Reddit Letsplay. 2014. Zitiert nach:

<https://www.reddit.com/r/letsplay/> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Spieleratgeber des NRW zum Phänomen „Let’s Play“: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Lets-Play.3330.de.1.html> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Chronologie der Let’s-Play-Geschichte im deutschen Sprachraum von 2008 bis 2013:

<https://letsplaysgermany.tumblr.com/geschichte> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Artikel über Anstieg von Spielverkäufen durch E-Sports und Let’s-Play-Videos:

<https://www.derstandard.at/story/2000034440610/studie-e-sports-und-lets-play-videos-kurbeln-spielverkaeufe-an> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Podcast-Interview mit österreichischer Let’s-Playerin:

<https://www.derstandard.at/story/2000015394090/podcast-wie-man-von-lets-play-videos-leben-kann> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Artikel eines Videospielmagazins zur Entstehung und Einordnung von Let’s-Plays:

https://www.gamestar.de/artikel/lets_play,2569114.html (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Spieleratgeber des NRW: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Homepage des Projekts „Gecheckt – Jugend, Medien und Familie“: <https://gecheckt-nrw.de/> (Letzter Zugriff: 10.04.2024)

Anhang

Glossar

NPC	Nicht-Spieler-Charakter
Patch	Ergänzung/Ausbesserung eines Programms
Bugfix	Beseitigter Software-Fehler
AoE	Angriffe oder Fähigkeiten, die eine Fläche abdecken ("Area of Effect")
AAA	Ein Spiel einer großen Firma (Ubisoft, EA) mit großem Budget
Buff/Nerf	Eine Mechanik, etwa eine Waffe, wird durch einen Patch besser (Buff) oder schlechter (Nerf) gemacht
Crafting	Mechanik im Spiel, mit der Spielende aus anderen Gegenständen neue basteln können
Inventar	Liste aller Gegenstände, die Spielfigur mitführt/Spieler*in aufgesammelt hat und benutzen kann
Easter Egg	Versteckter Inhalt im Spiel
Glitch	Unbeabsichtigter Fehler im Code des Spiels (Spielfigur hängt in der Wand fest)
Grinding	Repetitive Abfolge an immer gleichen Aktionen um ein Ziel zu erreichen (Level-Up)
HP	Gesundheit der Spielfigur ("Health points")
Open-World	Offene Spielwelt
XP/EXP	Maßstab des Fortschritts der Spielfigur (experience points)

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die Arbeit selbstständig angefertigt, keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt und alle aus ungedruckten Quellen, gedruckter Literatur oder aus dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte gemäß den Richtlinien wissenschaftlicher Arbeiten zitiert, durch Fußnoten gekennzeichnet bzw. mit genauer Quellenangabe kenntlich gemacht habe. Ich bestätige, dass ich das Thema dieser schriftlichen Arbeit in keiner anderen Lehrveranstaltung oder wissenschaftlichen Arbeit bereits verwendet habe.

Wien, April 2024

Niklas Binder

Transkriptionen

Transkript Gronkh

1 GRONKH %%**tja wo biste denn hier?
GE/GS %*Spielfigur: „Wo zum Gyrger bin ich hier?“

2 GRONKH Ich würde sagen wir befinden uns hier auf einer Insel, wurden grade vom Schiffchen
3 GRONKH gestoßen- und somit starten wir unser nächstes Lets Play und es ist nichts Geringeres
4 GRONKH als Risen in HD ich hoffe das ist jetzt hier auch alles korrekt mit HD ich habs vorhin
5 GRONKH ausprobiert oder oder rumprobiert oder was auch immer es sieht sehr HD-ig aus, es
6 GRONKH müsste also alles richtig sein, das ist sozusagen die Extended-Edition von Risen- tja
7 GRONKH und mit diesem Spiel muss ich ganz kurz sagen bevor ich anfang mit diesem Spiel
8 GRONKH verbinde ich ja auch noch* etwas ähh besonderes* denn dieses war das Spiel was
GE/GS *Item: Goldmünze *Item: Goldmünze

9 GRONKH mich eigentlich zum Lets* Playen gebracht hat ich wollte ursprünglich* ein Video-
GE/GS *Item: Muschel *Item: Grog

10 GRONKH Review von dem Game machen für+ Play Massive bzw für Play Nation* und
GE/GS *Item: Muschel
SD +Automatisches Speichern->>

11 GRONKH dadurch++ kam ich dann schließlich zum lets playen* als ich mal gucken wollte
GE/GS *Item: Goldmünze

12 GRONKH GE	warum mein Gesabbel gar nicht aufgenommen wurde- so war das damals und nicht
13 GRONKH GE	anders so% den Vogel Storch holen wa uns nachher% Mensch ist das lange her dass %Monster erscheint %Spielfigur betritt Wasser--->>
14 GRONKH	ich hier war [...] und das erste was ich mache äh ne pass auf also meine Spielweise
15 GRONKH	wird folgendermaßen sein wie in jedem Rollenspiel überall rumlaufen was geht alles
16 GRONKH GE/GS	mitnehmen was geht% alle Quests machen die gehen alles angrabbeln% was geht alle %Item: Goldmünze %Item: Goldmünze
17 GRONKH GE/GS	Monster töten die gehen% solange %die nicht respawnen was hier ja% zum Glück bei %Item: Ei %Item: Goldmünze %Item: Wein
18 GRONKH	Risen nicht der Fall ist so ich sammel hier mal schön die Muscheln ein da sind
19 GRONKH	manchmal Perlen drin soweit* ich mich entsinne aber genau weiß ichs leider auch *Item: Muschel
20 GRONKH	nicht mehr ich weiß nur wenn man hier ein bisschen weiter rausgeschwommen ist
21 GRONKH	dann gabs immer eine kleine Geburtstagsüberraschung- und man konnte super
22 GRONKH GE GS SD	springen auch huch*%- hilfe [...] ahhh [...] huääääh%*** so+- naja++ einmal kurz %Monster taucht aus dem Meer auf und frisst Charakter *Monster heult +Bildschirm wird schwarz
23 GRONKH GE	%gesnackt und dann geht's weiter [...]%% steh auf verweile nicht und wir können hier %Spielfigur liegt am Boden
24 GRONKH GE SD	schön alle Ertrunkenen%+ und so ausplündern, die haben nen Grog dabei oder nen %Looten eines NPC->> +Einblendung des Inventars->>
25 GRONKH	Ring oder ne Goldmünze könn ma alles%%++ mitnehmen natürlich wie in jedem
26 GRONKH GE GS SD	Rollen%*+spiel [...]*** das arme Schwein hats nicht geschafft hat aber einen guten %Looten eines NPC->> *Spielfigur: „Das arme Schwein hats nicht geschafft.“ +Einblendung des Inventars->>
27 GRONKH GE/GS	Hering%%++ dabei [...] und Gold sowieso* aufsammeln und hier ham ma noch Sarah *Item: Goldmünze
28 GRONKH GE GE	die hier rumliegt% [...] % Hm ... das hab ich mich auch schon gefragt oder keine %Dialog mit NPC beginnt->> %Dialogentscheidung->>
29 GRONKH	Ahnung wir sollten uns umsehen na ich hab mich das auch schon gefragt%% [...]%%
30 GRONKH	Na klar lass mich mal die ganze Arbeit machen du kannst hier gemütlich ein bisschen
31 GRONKH	abhängen [...] schön einen kleinen Strandurlaub hier machen- hier war doch noch

32 GRONKH GE was stabiler% Ast ach ja den brauch ich ja unbedingt [...] das schöne an Rollenspiel is %Item: Stabiler Ast

33 GRONKH abebebbe das schöne an Rollenspielen is ja wenn man sich ein bisschen mehr

34 GRONKH umguckt, dann findet man nicht nur mehr und findet nicht nur Quests und

35 GRONKH Möglichkeiten sondern meistens auch noch ein bisschen Bewaffnung oder einen Teil

36 GRONKH der Welt den man sonst nicht sehen würde, huh, so guck ma uns hier mal ein

37 GRONKH bisschen um und hier Muscheln, Muscheln, Muscheln, müssen gleich mal gucken, wie

38 GRONKH ob man die aufmachen kann ich weiß das alles gar nicht mehr, das ist ja schon [...]

39 GRONKH über anderthalb Jahre her Mensch [...] kein Lebenszeichen aber ein schönes

40 GRONKH Jagdmesser, das nehm ma natürlich gleich an uns und rüstens aus, zack, auf den

41 GRONKH Rücken, was ham ma denn noch nen stabilen Ast ja Wein, Muschel, mit Alkohol kann

42 GRONKH man Mana kriegen also je mehr man säuft desto mehr Magie hat man das ist ja wie

43 GRONKH im richtigen Leben, je mehr man säuft desto mehr magische Kräfte entwickelt man da

44 GRONKH auch, vor allen Dingen [...] beim Sprachgebrauch, so [...] noch ne Muschel und dann

45 GRONKH aber hop die weg [...] das springen ist übrigens extrem super der kann so toll aus dem

46 GRONKH Stand fliegen einfach huiii [...] ist n bisschen wie bei WOW wenn man durch springen

47 GRONKH einfach schneller vorwärtskommt [...] so bevor wir uns den kack vogel dahinten holen

48 GRONKH holen wir uns erstmal was is n das Knüppel [...] nehm ma alles mit vielleicht könn mas

49 GRONKH später verkaufen kleinen Heiltrank werd ma auf jeden Fall brauchen, ham ma hier

50 GRONKH noch was, da ist doch was, Grog, auf jeden Fall mitnehmen [...] so ham wir hier noch

51 GRONKH Münzen oder irgendein Gepichel oder irgendein Krams, den Anker würd ich gern

52 GRONKH mitnehmen [...] so, da ham ma doch hier direkt mal [...] nen alten Wellensittich und

53 GRONKH wenn ma die massakrieren dann krieg ma hier schön immer Roh – Rohe Bollen is ja

54 GRONKH auch lecker, hm [...] eine Hornmuschel, eine Flöte es gibt Menschen die können damit

55 GRONKH umgehen ich gehöre nicht dazu, Apfel, saftig und frisch, den werd ma noch brauchen

56 GRONKH können und hier is noch eine Muschel [...] so die alte lass ma erstmal am Strand

57 GRONKH stehen die is ja eh faul wie nix dann könn ma uns hier mal umsehen und vielleicht

58 GRONKH könn man en andern Gockel ruppen hier [...] so mal schauen wo komm ma denn hier

59 GRONKH hin ne leckere Manapflanze ich glaub die Pflanzen kann man alle essen und dann hat

60 GRONKH man so verschiedene Effekte wie zum Beispiel bei ner Manawurzel natürlich dass man

61 GRONKH Mana auflädt ob wir das brauchen werden weiß ich nicht, hier hängt irgendwie ein

62 GRONKH altes Paketband runter und hier ham ma eine leckere Heilwurzel, die wird uns

63 GRONKH bestimmt noch treue Dienste erweisen, ich erinnere mich hier hinten war eine Höhle
64 GRONKH die wir erstmal auslassen sollten, automatisches Speichern, denn [...] hier ham ma so
65 GRONKH ein paar lustigeWutzelmänner ich glaub drei Stück an der Zahl oder vielleicht sogar
66 GRONKH vier ich weiß es nicht und die sind uns momentan noch überlegen, da spring ma frivol
67 GRONKH davon, huii, huiii, ach schön ist das und was ich hier besonders schön finde ist dass
68 GRONKH man einfach mitten durch den Wald laufen kann natürlich mit gezücktem Schwert
69 GRONKH denn man weiß ja nie was da lauert, huiii [...] komm schon [...] so nimm ma seinen
70 GRONKH Bollen mal wieder mit Kinder die was wollen kriegen was aufe Bollen [...] eine alte
71 GRONKH Berliner Volksweisheit so [...] auch Mecki wird massakriert, gar keine Gnade, eine
72 GRONKH junge Stachelratte, rohes Fleisch, nimm ma auch mit, könn ma hinterher alles noch
73 GRONKH verwenden ihr werdet gleich sehen wozu, Wölfe, ich hab Wölfe immer gehasst, also
74 GRONKH ich liebe Wölfe aber, hier in Risen sind das raffinierte kleine Viecher [...] und ihr
75 GRONKH werdet gleich sehen warum weil die springen gerne mal um einen rum bevor se
76 GRONKH angreifen und greifen dann aber auch immer gleich dreimal an [...] so reiß ma ihm
77 GRONKH einfach mal die Zähne ausm Maul is ja zum Glück nicht blutig oder so der is ja eh
78 GRONKH schon tot so rohes Fleisch gleich alles mitnehmen und dann hier mal gucken obs hier
79 GRONKH immer mal hier so nen alten Gockel wiederfindet oder nen Kraut [...] na komm schon
80 GRONKH [...] greif mich an ähhh oder lass es bleiben, putz dir doch das Gefieder [...] war
81 GRONKH bestimmt grad in der Mause aber is egal schmeckt trotzdem gut, so hier gibt's auf
82 GRONKH jeden Fall raffinierte Schätze oder ähm [...] groben Dutzend, ich glaub er läuft schon
83 GRONKH die ganze Zeit ich hab mal überlegt ob man auch laufen kann aber das is ja schon
84 GRONKH laufen [...] Grünblatt hmhhh lecker Teechen draus machen und da drüben steht die
85 GRONKH Alte und hält Maulaffen feil das faule Stück na komm [...] hallo Sarah, dann lass uns
86 GRONKH mal losgehen [...] ja mach du bloß gar nichts lass mich hier die ganze Scheißarbeit
87 GRONKH machen, von wegen Emanzipation oder der ganze Rotz [...] trag mich doch einfach
88 GRONKH den Waldweg entlang, ich bin so erschöpft, denn ich bin schiffbrüchig und du ja
89 GRONKH offenbar nicht, wo komm ma denn hier hin [...] komm ma da wieder zur Höhle oder is
90 GRONKH das wieder was anderes [...] ne da komm ma wieder zur Höhle, wir könnten die Alte ja
91 GRONKH in die Höhle schicken, das wär auch schön, dann wird sie einmal umgematscht und
92 GRONKH wir können den Moment der Verwirrung nutzen und äh enthaupten da alle inklusive
93 GRONKH Sarah [...] so, schau ma mal wohin uns dieser verlassene Weg führt bzw. so verlassen

94 GRONKH is er ja gar nicht hier brennen ja überall Fackeln [...] mhm [...] es könnten aber auch
 95 GRONKH Untote sein oder böse oder Elfen oder Zwergenvolk oder wir wissen ja gar nicht wo
 96 GRONKH wir hier sind [...] noch ein Wolf, ich hasse Wölfe [...] vielen Dank ihr Applaus ist
 97 GRONKH gerechtfertigt so Heilpflanze mitnehmen und die Goldmünze natürlich mitnehmen
 98 GRONKH was ist das ein Fläschchen ein leeres noch ne Göldmünze und so langsam könn ma
 99 GRONKH uns dann mal nen Trank reinhauen oder sowas denn die Energie ist schon zur Hälfte
 100 GRONKH runter und da hinten hängt wieder Mecki rum [...] so alles mitnehmen alles
 101 GRONKH mitnehmen und ach noch nen Heiltrank und noch ne Münze ach ist doch ein
 102 GRONKH Traum hervorragend und da komm ma schon zu einer Hütte offenbar wohnt hier
 103 GRONKH jemand [...] natürlich wer denn auch sonst, Sarah verlässt die Gruppe und wat macht
 104 GRONKH sie jetzt, guckt sie sich etwa im Haus um, das glaub ich nich [...] neeeeeiin, nein nein sie
 105 GRONKH setzt sich erstmal hin, is ja klar, blödes Weibsstück, so kann ich nämlich auch weißte,
 106 GRONKH le le le le le und dann sitz ma hier noch drei Jahre und nichts passiert

Transkript HOB

1 HOB Das meine lieben Damen und Herren werden wir bald erfahren doch zunächst
 GE/GS %*Spielfigur: „Wo zum Gyrger bin ich hier?“
 2 HOB herzlich willkommen zu einem neuen Lets Play, nämlich Risen, dem geilsten Spiel
 3 HOB dieser Erde nach Gothic 1 und 2 vielleicht ähm- was ist überhaupt Risen Risen ist ein
 4 HOB deutsches Rollenspiel wie man es sich ähh vorstellen kann und gewohnt ist von
 5 HOB Piranha Bytes ähm es ist ein oh hier liegt ne alte es ist ein technisch
 6 HOB weiterentwickeltes Gothic 3 wo man sich ein bisschen wieder zurück zu den Wurzeln
 7 HOB gefunden hat Richtung Gothic 2- es fällt direkt auf man hat gar keine Ausdauer man
 8 HOB ist nicht mehr genötigt die ganze Zeit zu sprinten naja vorweg bevor wir jetzt
 9 HOB anfangen es gibt wahrscheinlich viele Dudes die von meiner Gothic-Lets-Play-Reihe
 10 HOB rübergeschwappt sind jetzt ja gestern erst hab ich Gothic 3 fertiggespielt ähm und
 11 HOB wahrscheinlich aber auch ein paar neue, aber Risen ist neuer, steckt nicht so sehr ab
 12 HOB wie ein uraltes Gothic ähm daher möchte ich gesagt haben [...] oah hm oah [...]
 13 HOB (lacht) daher möchte ich gesagt haben und das war eigentlich jetzt schon das beste
 14 HOB Beispiel was überhaupt kommen konnte, jetzt muss ich die ganze Scheiße hier neu
 15 HOB einsammeln, dass das hier kein hundert Prozent Speedrun wird wir werden dieses
 16 HOB Spielschen so spielen wie ich es auch mit Gothic 1 bis 3 gehandhabt+ habe% sehr
 GE %Item: Goldmünze
 SD +automatisches Speichern->>

17 HOB rollenspiellastig werde% mich in die Charaktere hineinversetzen äh++ ich werde sehr
GE %Item: Goldmünze

18 HOB euphorisch sein wenn etwas tolles pa%* AHHHH wenn etwas tolles passiert die
GE %NPC Geier bäumt sich vor Spielfigur auf
GS *NPC Geier kreischt

19 HOB Beispiele passen nur so ich werde aber auch ausrasten wenn etwas scheiße ist [...] wir

20 HOB werden einfach nur Spass haben, versteht ihr was ich meine, es geht nicht darum,

21 HOB möglichst gut durch das Spiel zu kommen schwerer Ast nice kann ich das ach guck

22 HOB mal hier gibt's direkt für Fern- oh auch zwei wahrscheinlich kann man da wechseln

23 HOB keine Waffe in Reserve gut wir ham einen Knüppel es is sehr dunkel aber es is ja

24 HOB auch Nacht oh das is ein großer Knüppel jetzt hab ich nur einen kleinen Knüppel

25 HOB oder Ach ne das is für n Schild ein Platz nehm ich den großen Knüppel oder den

26 HOB kleinen Knüppel Hieb Waffen acht, ne ich nehm den großen Knüppel, so da liegt ne

27 HOB alte die sprech ma noch nicht an ich will davor noch n bisschen suchen ähm ja Risen

28 HOB ist quasi der indirekte% Nachfolger von Gothic 3 äh und zwar hat sich der
GE %Item: Muschel

29 HOB Publisher% und das Entwicklerteam von äh Gothic sich damals% gestritten und äh
GE %Item: Muschel %Item: Muschel

30 HOB das% Entwicklerteam hat sich dann quasi auf eigene Faust ein+*% [...] Jagdmesser
GE %Item: Muschel
GE %Looten eines NPC->>
GS *Spielfigur: „Das arme
Schwein hats nicht geschafft.“
SD +Einblendung Inventar NPC->>

31 HOB nice ähm+ an ein neues Rollenspiel rangemacht und das is Risen% Risen hab ich
GE %Item: Grog
SD +Einblendung Inventar

32 HOB einmal% erst gespielt und zwar direkt beim Release das war 2009 glaub ich ah schön
GE %Item: Goldmünze

33 HOB sechs Jahre her holy moly, kann ich klettern oh lol ähmm ich kann mich kaum noch an

34 HOB etwas erinnern es is also sehr sehr blind aber nicht hundertprozentig blind das is ein

35 HOB Vogel die greifen immer an- hallo [...] tscha [...] oh- ja Kampfsystem is

36 HOB ein bisschen anders ja ähh wir fuchsen uns da mit der Zeit rein- ähmm ich hab damals-

37 HOB den Weg der Magie+ kann man das hier ah ja genau den Weg der Magie gewählt und
SD +Einblendung Skill-Übersicht->>

38 HOB ähm war damals sehr enttäuscht vom Kampfmagiesystem weil ähh wenn man jetzt

39 HOB von den Gothic-Teilen kommt da hat man Eisregen Feuerregen Dämon beschwören
 40 HOB bla aber hier hat man nur ein Geschoss ja Frostfeuer und halt so Arkan sag ich mal
 41 HOB und das is sehr ernüchternd aber es gibt halt ultra coole Utility Spells also man kann
 42 HOB sich zum Beispiel in ein kleines Vieh verwandeln in so eine Schnecke und dann kann
 43 HOB man durch Türspalte durch was man sonst nicht könnte und so das is hier mehr [...]
 44 HOB dementsprechend und weil es dann noch mehr blind ist weil ich nicht genau dasselbe
 45 HOB spiele wie damals werden wir eher in den physischen Kampf gehen, glaubt mir wir
 46 HOB werden wir verpassen hier nichts- ich hab auch noch keine Ahnung was das wird es
 47 HOB gibt offensichtlich Schwertkampf Axtkampf Stabkampf glaub ich eher relevant wenn
 48 HOB man Richtung Magie geht Armbrust is nice das ham ma noch nie gemacht ne wenn
 49 HOB ich jetz- an Gothic eins zwei und drei denke [...] ey wir fuchsen uns da n bisschen
 50 HOB rein und probieren die Anfangswaffen mal son bisschen aus [...] ja offensichtlich gibt
 51 HOB es hier- was ist das hier ach die Munition+ ja hier gibt es dann noch richtig äh- ich
 SD +Skills zu Schwertkampf angezeigt->>
 52 HOB glaube das ändert sich auch mit jedem Punkt wenn ich jetzt zum Beispiel eins in
 53 HOB Schwertkampf investiere dann is hier nicht der Effekt der eintritt sondern dann n
 54 HOB neuer aber äh++ wir gucken mal wie gesagt wir fuchsen uns rein+ es gibt wieder n
 SD +Inventar geöffnet->>
 55 HOB schön übersichtliches Menü gefällt mir sehr gut++ äh gibt es ah ja genau es is alles
 56 HOB ein bisschen übersichtlicher glaub ich gottseidank die Welt is kompakter nicht mehr
 57 HOB so ne leere öde mit teilweise sehr vielen leeren öden Höhlen und Häusern wie in
 58 HOB Gothic drei kompakter dennoch immer noch groß also n bisschen wie Gothic zwei ja
 59 HOB was gibt's noch zu sagen ich glaube wir haben erstmal alles erklärt wir fangen jetzt
 60 HOB mal an und labern erstmal mit Sarah [...] schön [...] vergewaltigen ist keine Option [...]
 61 HOB Malle [...] ne [...] okay also ich muss die Alte [...] kämpft die mit mir [...] ja uh damit
 62 HOB meint sie meinen Säbel, ja, ähm was die Story angeht die wurde ja im Intro eben so n
 63 HOB ein bisschen erläutert, gibt's hier noch irgendwelche tollen Sachen ach ich kann die
 64 HOB mittlere Maustaste drücken nice wurde n bisschen erläutert und zwar passt es supe
 65 HOB zu der Variante wie wir Gothic 3 beendet haben falls ihr von da grade kommt und das
 66 HOB auch geguckt habt [...] zack zack, man kann auch dodgen, zack [...] es passt super,
 67 HOB denn [...] oh WOAHAH denn wie Xardas quasi der Sprecher [...] ach, äh erläutert hat
 68 HOB haben die Götter oder die Macht der Götter die Welt verlassen also genau das wofür

69 HOB wir uns in Gothic drei entschieden haben, passt sehr gut, jetzt gibt es allerdings
 70 HOB irgendwelche Sklaven der Götter die, ich geh hier mal weiter, die jetzt nicht mehr
 71 HOB unter Kontrolle sind und austicken und die bedrohen jetzt die Menschheit, ich hab
 72 HOB den ersten Bug, ich glaub da können wir nicht lang, gut dann gehen wir jetzt los, also
 73 HOB passt alles ausgezeichnet, ähm hier am Anfang ist das Musik das das Soundverhältnis
 74 HOB sehr komisch ich stell das gleich um ich hab das schon ausprobiert die Blitze sind
 75 HOB nämlich unnormale laut deswegen hab ich jetzt die Effektqualität den Effektsound
 76 HOB runtergedreht, hallo wo sind wir denn hier, das stell ich gleich um deswegen ist jetzt
 77 HOB zum Beispiel die Kampfanimation und kleiner Schild geil rostiges Schwert geil und
 78 HOB sowas sehr leise so ist das besser zehn Schaden ne zwölf aber äh gibt's hier auch
 79 HOB sowas tolles wie Reichweite bestimmt ne guck mal das ist viel länger und nen Schild
 80 HOB kann ich auch tragen kann ich da blocken nice okay [...] also, legen wir los [...]
 81 HOB Manawurzel ja es erinnert alles sehr doll an Gothic es ist kompakter
 82 HOB atmosphärischer und fertiger vor allem als Gothic drei wir können uns also freuen%
 GE
 83 HOB [...] ah ne ich block mal- aha%% % +[...] ich glaube ich nehm doch wieder das
 GE %Looten eines NPC
 SD +Einblendung des Inventars
 84 HOB Jagdmesser gut hier ist jetzt ein Weg hier links ist aber auch ein Weg also ich werde viel
 85 HOB entdecken so ich werde alles erkunden hier ist ein zweiter Weg%- ähm ich hab auch
 GE %Item: Wurzel
 86 HOB automatisches Speichern an das ist auch sehr nice brauch mal uns nicht mehr so sehr
 87 HOB drum kümmern hatten wir auch ein paar Mal ne hehe- dass ich vergessen hab zu
 88 HOB speichern und dementsprechend+ siehste- ich glaube es ist sogar nicht nach einer
 SD +automatisches Speichern->>
 89 HOB bestimmten Zeit sondern es warnt quasi so ein bisschen immer wenn was
 90 HOB schwieriges kommt ja es gibt kein prozentuelles Heilen mehr ja ich nehm mal einen
 91 HOB auch wenn das jetzt wasted war ja wieviel Leben haben wir denn überhaupt ah geht
 92 HOB achtig so (einatmen) Kobolde [...] nö, oh lol, ah, ah, Sarah lauf, ok den mach ich
 93 HOB äh keine Goblins mehr aber Gnome und die sind so scheiße niedlich ah die werfen mit
 94 HOB Gnom, es gibt äh oh Scheiße, es gibt Scheiße, nehmt eure Fäkalien und, mit Büchern,
 95 HOB verpisst euch das sind Fernkämpfer oaahh, ha geblockt, ja ja ja ich hab ihn, dodge,
 96 HOB uaah, ja, nein [...] ja ich hab sie nice, so was haben wir dabei, Gold, was noch, Gold,

97 HOB aber das sind quasi die Goblins von Risen kann man sagen Sichel Knüppel womit ham
98 HOB die geworfen alter das sah aus wie Bücher so Schätzelein siehste brauchst keine Angst
99 HOB haben, wir gehen hier grade voll off road ne alter, Seemannskiste, schick schick
100 HOB schick, oh, Wein, ein guter Tropfen und Fackeln, könn ma direkt eigentlich mal
101 HOB nehmen oder, beziehungsweise in die Leiste ziehen auf der Nummer drei, ui, ah okay,
102 HOB gut biste da, alte Schnalle [...] so ich hab mir Malle anders vorgestellt aber, sollen wir
103 HOB zurückgehen und den originalen Weg gehen oder sollen wir hier erstmal, AHH da sind
104 HOB noch mehr, ich hätt mal nen Heiltrank nehmen sollen, ladadi, ladadu, ladada, ich
105 HOB ähhhh is der hinter mir her, bup, ach geil, ähm ja ich kann jetzt mal Sound umstellen
106 HOB weil die Blitze sin weg so weil die waren echt abnormal laut so gut [...] Konterpa
107 HOB drücke kurz wenn der Gegner angreift um eine Konterparade auszuführen okay also
108 HOB hier sind noch mehr Gnome, der sucht grad an ner Kiste [...] da kommt er ok kurz
109 HOB drücken, ich versuchs mal, oh [...] ah, schlitz, nice we also es gefällt mir der eine oder
110 HOB andere erinnert sich ja noch an Gothic drei da hat mir das Kampfsystem ja ein
111 HOB bisschen Krebs im Nacken bereitet aber das macht hier guten Eindruck bisher,
112 HOB Hornmuschel, wir können auch die Muscheln generell mal öffnen, ja, das Lets Play
113 HOB wird ganz normal laufen, Montags bis Freitags immer um fünfzehn Uhr und zwar
114 HOB wieder mit uh Krallen Zähne Knochen nice sowas sammeln die, und zwar wie gehabt
115 HOB in dreißig Minuten Parts wie krass ich glaube wir sind grade ein bisschen fuck the
116 HOB police ja das is definitiv kein klarer Weg ins Landesinnere glaub ich jedenfalls aber wir
117 HOB sind dadurch echt gut dabei glaub ich ähh soll ich mal speichernr [...] kann ich gar nicht
118 HOB speichern, das hab ich jetzt tatsächlich ähhh Eingabe irgendwie schnellspeichern,
119 HOB Schnellleiste anzeigen, ah die f8 achtung irgendwie ich weiß nicht, geil ja nice, gut, so
120 HOB ich schätze jetzt kommen nochmal Gnome, oder vielleicht was här- lol alter wo bin ich
121 HOB hier kommt die Sarah hier überhaupt lang, lol da liegt was, weißte das is wieder
122 HOB genauso wie Gothic 2 es gibt wieder so viel zu entdecken ich muss hier eigentlich gar
123 HOB nicht hin, weißte, war das Wasser ne das war ein Goldbeutel glaub ich, Sonstiges, da,
124 HOB Goldwert fünf, fünfundzwanzig, joa, so kommst du hier lang, geht das Sarah, jawoll,
125 HOB nice, ja gut, ich hab keine Ahnung wo uns das hinführt [...] aber wir sind krass am
126 HOB looten irgendwie n Skelett rostiges Schwert zwei Bolzen Dietrich alles klar, ich muss
127 HOB die Fackeln wieder rausholen, jetzt seh ma auch mehr, ah es gibt auch wieder

128 HOB Erzschürfen es gibt auch wieder Schmieden, es ist nicht so komplex wie Gothic drei
129 HOB aber stimmiger, man ist wieder einen Schritt zurückgegangen aber ich denke einen
130 HOB guten Schritt, ähm, man fokussiert sich lieber wieder auf etwas weniger [...] ok ich
131 HOB schätze mal oh da ist ein Wolf von hier unten wären wir gekommen ist das richtig kann
132 HOB ich die jetzt wieder wegste- junge du sollst die nicht gleich wegwerfen wie kann ich die
133 HOB wieder – ja geil aber ich will die wieder in mein Inventar tun geht das nicht, ne, okay,
134 HOB und falls doch ja generell wie gesagt es ist ziemlich blind ich geh mal erstmal wieder
135 HOB ein Stück zurück weil vielleicht hab ich hier noch was verpasst, so ein geiler Wolf guck
136 HOB mal wie die aussehen ey, schlitz, level aufgestiegen, geil, ok [...] ja [...] und ne Fackel
137 HOB du Opfer [...] danke [...] ich merk schon die Alte ist so eine Art Tutorial warte mal da
138 HOB oben müssen wir quasi hin wir sind jetzt en fuck the police Weg gegangen jetzt gibt's
139 HOB noch links und rechts aber ich glaub ich seh da hinten schon das Meer, alter ist da ein
140 HOB Stachelschwein des Todes, geil, geil, geil ich will so gerne in also ich will möglichst
141 HOB alles mitnehmen ihr kennt mich, zum Beispiel hätte ich eben nicht die Höhle entdeckt
142 HOB ja okay hier ist das Meer es ist inzwischen sogar Tag geworden nice gut dann killn wir
143 HOB eben kurz das Stachelschwein das will ich kurz mir mal anschauen, können wir jetzt wir
144 HOB sind ja level up, müssen wir jetzt, das ist die große Frage ne, weil ich weiß ultra viel
145 HOB nicht, müssen wir jetzt zu nem Lehrer, oder können wir on our own sozusagen skillen,
146 HOB alter krass ey, ah, Stachelratte, danke, gut, also es gibt auch wieder scheiß
147 HOB commentary von npcs nice, ja sprinten kann man nicht ich will die ganze Zeit sprinten
148 HOB so innerlich aber ruhig bleiben, gut also mein Plan ist Anfangswaffen ausprobieren ne
149 HOB so irgendwie Einhand Zweihand Scheiße Axt oder, (einatmen), Schwert, Stab gerne
150 HOB auch mal, die können ja nichts ey, ich bin ja wir spielen übrigens auf normal, ne ich
151 HOB hab mal gedacht, Schwer erstmal nicht, Fläschchen ähm joa, ja soweit ist alles klar, da
152 HOB ist wieder eine Stachelratte, automatisches Speichern, ja gut, komm her, zack zack
153 HOB zack, krass man hat irgendwie mehr Range als man denkt, upsi, schnell looten geht
154 HOB nicht mehr, aso, ähm, Patches, ich habe einen Risen Patch 1.10 installiert das sind
155 HOB einfach nur bugfixes und das community patch 1.3 links in der Beschreibung, das
156 HOB ändert nix am Spiel also inhaltstechnisch, hier ist n Haus [...]

Transkript Blaufuchs

1 BF Moinsen ihr Füchse und Füchsinnen da draußen ich bin euer Blaufuchs und begrüße

2 BF euch ganz recht herzlich zurück oder ganz frisch neu hier im Fuchsbau wir werfen
3 BF heute einen neuen Blick auf eine weitere Reihe von Piranhabytes und zwar nachdem
4 BF wir jetzt Gothic eins als Schwertkämpfer Gothic zwei als Fernkämpfer mit dem Bogen
5 BF und Gothic drei als Magier gespielt haben wird es jetzt Zeit uns der nächsten Reihe
6 BF von den Boys und Girls zu widmen und zwar Risen und auch bei Risen werden wirs
7 BF wieder so machen wie bei Gothic und zwar Teil eins als Nahkämpfer mit dem Schwert
8 BF oder ich glaub es gab auch Stab, Teil zwei werden wir wieder als Fernkämpfer spielen
9 BF mitm Bogen oder Muskete oder was es da gab und Teil drei dann wieder als Magier
10 BF dann ham wir im Laufe der Serie einmal alle verschiedenen Spielweisen gesehen und äh
11 BF kommt n bisschen Abwechslung rein ne, jetzt aber in Risen eins werden wir uns wieder auf
12 BF den Schwertkämpfer beziehungsweise Stabkämpfer fokussieren, es is genau wie damals bei
13 BF Gothic ich habe Risen einmal durchgespielt habe am Ende gelitten mit dem Kampfsystem weil
14 BF ichs wieder nicht gebacken gekriegt habe weil ich einfach zu doof bin und ganz zum Schluss
15 BF musst ich mich mit einem (???) begnügen weil ich mich komplett verskillt hab, das übliche
16 BF halt, was der Fuchs immer so macht ne mit eurer Hilfe bin ich aber jetzt auch schon
17 BF geschmeidig und solide durch Gothic eins zwei und drei durchgekommen und deswegen
18 BF machen wir das dieses mal genau wieder gleich ich nehme immer wieder sieben Folgen am
19 BF Stück auf und am Ende der Woche gehe ich dann auf eure Kommentare ein ich lese mir
20 BF wirklich jeden Kommentar durch also ausnahmslos jeden Kommentar unter den Risen Folgen
21 BF der wird gesichtet und dann sauge ich all eure Tipps und Tricks und Hinweise auf somit auch
22 BF hier wieder wie gesagt Fokus ist auf Schwertkampf und an all die Risen Experten und Piranha
23 BF Bytes Fans da draußen ihr dürft mich jetzt mit Tipps und Tricks und Geiz und wie soll ich
24 BF skillen um alle zubombardieren haut in die Tasten gebt dem Fuchs Tipps und Tricks wie
25 BF funktioniert das Kampfsystem am besten wenn ich mich dumm anstelle haut das raus bleibt
26 BF aber bitte freundlich also Kritik gerne aber bitte ned man muss nicht beleidigend werden
27 BF einfach ne nette Kommentarkultur unter dem Video haben und dann haut man die Tipps raus
28 BF Verbesserungsvorschläge wenn ich was dummes mache dürft ihr das jederzeit sagen ich freu
29 BF mich und gemeinsam kriegen wir das glaub ich wieder hin ne also deswegen die erste Folge
30 BF äh die ersten sieben Folgen kann noch nicht so viel passieren deswegen wird ich da jetzt
31 BF Freestyle drauf loslegen und danach hab ich ja schon die erste Runde Tipps wie ich mich
32 BF skillen soll wie ich mich entwickeln soll welche Waffe wir am besten nehmen ob wir jetzt auf

33 BF Schwert oder Stab gehen und so weiter aber jut erstmal dafür genug gequatscht ich würd
34 BF sagen wir legen direkt mal los wir wollen nicht so lange quasseln noch kurz n bisschen
35 BF Backgroundinformation warum jetzt Risen und kein Gothic mehr für diejenigen dies
36 BF interessiert äh wir hatten jetzt Gothic eins zwei drei durchgespielt ähm das war von Piranha
37 BF Bytes und gepublished von Newwood und Piranha Bytes und Newwood sind dann in einen
38 BF Rechtsstreit geraten und haben sich da quasi verkracht und dabei hatte Piranha Bytes die
39 BF Rechte an Gothic verloren an der Marke Gothic weswegen sie kein Gothic mehr machen
40 BF konnten Newwood hat dann in Eigenregie mit nem anderen Unternehmen Gothic 4 Arcania
41 BF entwickelt was meiner Meinung nach eine absolute Vollkatastrophe war ich habs
42 BF durchgespielt es sah schön aus das Kampfsystem war richtig stumpf und im Grunde wars n
43 BF Call of Duty im Gothic-Kleid man ist immer nur kleine abgesteckte Gebiete abgegangen war
44 BF ganz schlimm deswegen ham mas jetzt auch nicht gespielt dies nicht kennen genauso wie das
45 BF Ad on zu Gothic 3 das kam auch schon nicht mehr von Piranha Bytes deswegen haben wir das
46 BF auch nicht gespielt und äh dadurch dass sie kein Gothic mehr machen konnten haben sie sich
47 BF dann ne neue IP ausgedacht Risen und ihr werdet dabei sehen die ähm ja die die Parallelen zu
48 BF Gothic sind enorm also im Grunde is es Gothic es heißt einfach nur alles anders die Gamestar
49 BF hat n tolles Video dazu gemacht werde ich euch wenn ich dran denke hier auch dann unter
50 BF dem Video verlinken und ja deswegen ham sie dann Risen gemacht kam am zweiten Oktober
51 BF 2009 raus jetzt mit Deep Silver zusammen gepublished und äh bleiben sich aber treu sach ich
52 BF mal ja jut nun hab ich mal wirklich genug gequatscht ich würd sagen wir starten jetzt einfach
53 BF mal Spiel Neues Spiel ein kleiner Hinweis noch vorweg wie immer müssen wir den Ton einmal
54 BF gemeinsam ausjustieren und bei Risen ist der Ton extrem also die Stimmen sind viel zu leise
55 BF dass die Musik und dass äh die Action ist viel zu laut ich hab da jetzt drastisch an den Reglern
56 BF rumgeregelt haut mir auf jeden Fall bitte dann nach der Intro-Sequenz die von den Reglern
57 BF nicht beeinflusst wird raus obs soweit passt okay aber gut jetzt legen wir erst mal los [...]
58 BF wirklich ein neues Spiel starten jawoll zack ihr könnt's wie gesagt quasi als blind betrachten ich
59 BF habe das Game einmal gespielt es ist endlos lange her ik wes nix mehr also ich weiß wirklich
60 BF nix mehr ich weiß nicht mal mehr das Ende außer dass es mich gequält hat ich weiß nix mehr
61 BF jedoch wollt ich nicht blind dranschreiben weil ichs schon mal gespielt hab aber ich weiß nix
62 BF mehr so jetzt Intro [...] das geht ja schon mal gleich gut los aber wieder mal ein Schiff ne ach
63 BF guck mal da sind wir auch schon [...] ok durchsuche den Strand nach Überlebenden neue

64 BF Quest finde Überlebende des Schiffbruchs dann mal los der sieht nicht mehr überlebend aus
 65 BF hört mal wie leise er is er ist so unfassbar leise wenn er mit sich selber redet aber keine Sorge
 66 BF wenn wir gleich mit anderen Leuten reden dann geht's das is laut genug also ich hab keine
 67 BF Ahnung was da passiert is aber der eine Hauptcharakter wenn er mit sich selbst spricht ist
 68 BF komplett leise Händler geben gutes Geld dafür n Ring Grog der beste Freund des Matrosen so
 69 BF siehts wohl aus und ne Goldmünze nehmen wir alles ihr seht das Inventar sieht jetzt schon
 70 BF deutlich anders aus als bei Gothic [...] Angeschwemmter [...] Hering Untertitel hab ich
 71 BF eigentlich auch an [...] Knüppel her damit [...] dort liegt Sarah [...] äh alles klar ich ne
 72 BF Wir gehen uns erst mal umkucken wir können jetzt sagen ich hab ne Waffe aber dann
 73 BF könn ma den Strand nicht mehr weiter erkunden und wie ihr ja wisst bei diesen Games
 74 BF erkunden ist das a und o- erstmal kucken gibt's nen Quicksafe- mit f5 [...] ich wes et nich-
 75 BF scheint nich so zu sein- %ich kuck mir das gleich an wenn wir+ [...] gibt's jetzt nen Quicksafe
 GE %Item: Goldmünze
 SD +Einblendung Startbildschirm->>
 76 BF warte ma speichern Spiel speichern+ doch ne das is automatischer Speicherstand+- na gut
 SD +Anzeige Speicherstände
 77 BF egal wir machen erstmal weiter ich bin voller Hoffnung [...] weil Quicksafe is auch ganz wichtig
 78 BF da ham ma noch bisschen Grog [...] Muscheln Rum man sieht schon es ist ein bisschen Gothic
 79 BF drei nur in bisschen hübscher oder vom Gefühl her es speichert auch automatisch das is ja
 80 BF schon mal ganz nett okay da isn Gegner wir sollten unsere Waffe ausrüsten [...] Inventar ganz
 81 BF wichtig auf jeden Fall beim Ton also ich würde sagen wir warten jetzt erstmal bis wir ausm
 82 BF Gewitterbereich hier raus sind weil ich glaub Gewitter und Sturm is sowieso mega
 83 BF übersteuert wenn ein normaler Tag is dann werden wir mal wenn ich mal rangehen und an
 84 BF den Reglern noch ein bisschen spielen dass ich versuche das so hinzukriegen dass ihr auf
 85 BF jeden Fall die Musik hört Musik is ganz wichtig aber auch das Gameplay natürlich und die
 86 BF Stimmen vor allem ey so mal sehen wie Kampfsystem funktioniert okay mit rechter
 87 BF Maustaste kann ich blocken alles klar ja moin Kumpel komm ran hungriger Seegeier also jetz
 88 BF Seegeier statt Scavenger greifst du mich jetz an oder nich [...] den hun ohh von hinten Alter
 89 BF was [...] junge die fiesen Angriffe sind immer noch da nah los greif mich an [...] erstma
 90 BF reinkommen hier also gern noch Tipps zum Kampfsystem ihr kennt es ja was ist denn los [...]
 91 BF jetz oh nein [...] ok ich kacke jetz schon bei Seegeiern ab Alter läuft gut erstma ein bisschen
 92 BF Fleisch einsammeln ich bin da voller Hoffnung [...] Angeschwemmter [...] Apfel Hornmuschel

93 BF eine Flöte es gibt Menschen die können damit umgehen ich gehöre nicht dazu [...] so wat
94 BF ham wir denn noch hier so da is noch ne Muschel ich hoffe Inventar is hier auch wieder
95 BF unendlich groß in alter guter Gothic Manier das wäre mir doch schon recht [...] klingt
96 BF gefährlich ich geh mal vorsichtig hier rein nur ganz vorsichtig gucken was hier so abgeht
97 BF Manapflanze [...] das scheint schon n Weg zu sein wo wir gleich langgehen ich geh erstma
98 BF zurück zu Sarah nicht dass wir die vergessen ne die Arme die steht da hier am Strand rum
99 BF ganz alleine das wär nicht so schön [...] kann ich rennen ja wir rennen schon offensichtlich [...]
100 BF Sarah meine Liebe wie siehts aus hier ham ma noch nen kleinen Heiltrank ah guck mal den
101 BF kann ich doch schon mal direkt auf den Slot drei packen das gibt es hier ja auch so nen
102 BF schönen Slot wir haben unten Leben und Mana jetz in der Mitte und Kompass ham wir auf
103 BF jeden Fall am Start das wird wohl unser Weg der Navigation auch später werden noch n
104 BF Knüppel [...] geh mal hier noch am Strand lang [...] bevor wir da mit Sarah gleich
105 BF weitermachen [...] so noch ne Muschel [...] ich glaub die Umgebungsgeräusche gehen noch
106 BF ein bisschen lauter ja das wird die nächsten Folgen noch dauern bis wir den Ton richtig
107 BF hinkriegen [...] oh ein Jagdmesser Klingenschaden zwölf das is besser als n Knüppel lass mal
108 BF den lieber nehmen [...] ja geil direkt n Jagdmesser am Start ich sag doch es lohnt sich immer
109 BF umzugucken et lohnt sich halt einfach [...] so hier is noch bisschen Muschel ich würd sagen
110 BF dann gehen wir mal erstmal zurück zu Sarah jetz ham wir eine ordentliche Waffe am Start
111 BF können wir loslegen noch ne Fackel [...] so is die Gute da is sie langsam wird's auch wieder
112 BF hell ich glaub der Sturm nimmt auch langsam ab lass uns losgehen [...] ja [...] alles klar Sarah
113 BF folgt dir f5 ich drück jetz einfach mal f5 in der Hoffnung dass es Quicksafe is so Sarah folgt uns
114 BF das is der Weg in den Wald na hey jaa [...] wow okay Ehre gleich falls die Frage aufkommt wir
115 BF spielen für den Anfang erstmal auf Leicht sobald ich das Kampfsystem verstanden habe
116 BF erhöhen wir das haben wir bei Gothic drei auch so gemacht da hab ich erstmal auf Easy
117 BF gespielt bis ich alles verstanden habe dann haben wir erhöht das machen wir weil ich nicht so
118 BF oft sterben will ich will erstmal die erste Woche abwarten bis ich Feedback von euch
119 BF bekommen habe dann erhöhen wir relativ zügig aber keine Sorge das Kampfsystem von
120 BF Gothic war schon genug oh die kann man glaub ich nicht blocken die wird sich nicht blocken
121 BF lassen warte warte da muss ma einfach drauf da muss einfach angreifen [...] ja [...] okay ich
122 BF geh hier einfach komplett durch und sammle alles ein das war doch der Plan jetz war
123 BF dahinten noch so ein kleiner Seitenweg naja ich glaub wir bleiben erstmal dabei oh gucken

124 BF wir noch kurz oh nein jetzt schon ein Wolf oder was drauf da drauf da ja man muss einfach so
125 BF schnell sein bevor sie angreifen dann geht's wieder er kann jetzt schon Zähne mitnehmen
126 BF obwohl ich noch nix gelernt habe das is untypisch normalerweise muss bei Gothic ja immer
127 BF alles lernen so bevor wir weitergehen da war hinten noch so n kleiner Weg ich will da nur mal
128 BF reingucken wo der hinführt ob das gut is hier langzugehen ob das ne Sackgasse is ob das
129 BF irgendwo hinführt weil hier geht's ja rein und das sieht mir nach einer Höhle aus oh Höhlen
130 BF sind immer gefährlich [...] er speichert auch schon automatisch oh was is da passiert oh [...]