

Tom Reiss

Let's Play! Tentative Überlegungen zur Ästhetik eines Online-Fanomens

2014

<https://doi.org/10.25969/mediarep/12969>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Reiss, Tom: Let's Play! Tentative Überlegungen zur Ästhetik eines Online-Fanomens. In: Vera Cuntz-Leng (Hg.): *Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Marburg: BÜCHNER 2014, S. 136–156. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/12969>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Let's Play! Tentative Überlegungen zur Ästhetik eines Online-Fanomens

Tom Reiss

Im Laufe der vergangenen drei Jahrzehnte haben sich Computerspiele von einem marginalen Hobby zu einer vielerseits beliebten Freizeitbeschäftigung entwickelt. Dementsprechend haben sich im Laufe der letzten zehn Jahre die *Game Studies* (also der theoretische Diskurs über Computerspiele) als produktives Beschäftigungsfeld der Kulturwissenschaften etabliert. Der Soziologe Garry Crawford identifiziert 2011 Computerspiele und die wissenschaftliche Beschäftigung mit ihnen als zentrale zeitgenössische Forschungsdisziplin (Crawford 2); von dieser Entwicklung mögen außerdem diverse akademische Programme und Veröffentlichungen wie das *Journal of Gaming & Virtual Worlds* oder *PAIDLA – advanced game studies* Zeugnis tragen.

Die Spielerinnen und Spieler beschränken ihre Aktivität allerdings nicht auf das Spielen selbst; darüber hinaus haben sie begonnen, dem Spielen eine weitere Ebene hinzuzufügen und zu ihrem eigenen Vergnügen (sowie dem geneigter Internetnutzer) Videos zu erstellen. Es handelt sich um Videos verschiedener Länge, die in den allermeisten Fällen die Formulierung »Let's Play« im Titel tragen, Aufnahmen von Computer- oder Konsolenspielen zeigen und dabei von Kommentaren der jeweiligen Ersteller der Videos begleitet sind. Es ist schwer zu sagen, wann diese Praxis in Mode kam – es scheint legitim, die Entstehung des Let's Play-Phänomens mit der Gründung des Online-Videoportals *YouTube* im Jahr 2005 in Zusammenhang zu setzen. Es muss allerdings erwähnt werden, dass die allgemeine Praxis des *Vidding*, also von Fans erstellte Videos, die bestehendes Video- bzw. Audiomaterial kreativ bearbeiten und erweitern, der sehr speziellen Form des Let's Play und der Plattform *YouTube* um mehrere Jahrzehnte vorausgeht (Coppa 2008).

Ursprünglich mag die Herstellung und Rezeption dieser Videos nicht mehr gewesen sein als das unorthodoxe Hobby einiger weniger Computerspiel-Enthusiasten – es hat sich mittlerweile jedoch zu einer populären Unterhaltungsform entwickelt; so populär, dass die stetig steigenden Zuschauerzahlen mittlerweile Online-Plattformen, Spieleherstellern und Werbekunden zum Anlass gereichen, große Summen an Geld in den Bereich zu investieren, während die Zuschauer selbst zu Tausenden Live-Events (in Form von Livestreams) ihrer präferierten Kommentatoren beiwohnen.

Was diese Form user-generierter Unterhaltung im Kontext dieses Sammelbandes interessant macht, ist, dass die Daseinsbedingungen des Fandoms in all ihren Aspekten in diesem Bereich starken Einfluss ausüben – »konsumieren, partizipieren, kreieren« – diese drei Begriffe nehmen einzig- und eigenartige Schattierungen an, wenn man sie aus der Perspektive eines Umfeldes betrachtet, in dem ein Unterhaltungsprodukt gleichzeitig interaktiv rezipiert wird und diese interaktive Rezeption wiederum anderen Rezipienten zur Verfügung gestellt wird. Im Zusammenhang mit finanzieller Beteiligung von verschiedener Seite werden diese Schattierungen weiter spezialisiert, und es stellen sich einer medien- und kulturtheoretischen Semiotik verschiedene alte Fragen in einem neuen Rahmen: Fragen zum Verhältnis von Unterhaltung und Konsum, zum Stellenwert von Interaktion in medialen Ausdrucksformen, zur gesellschaftlichen (Un-)Abhängigkeit der Kunst und nicht zuletzt die Frage, was hier Kunst sein soll.

Diese Fragen legen in einem nächsten Schritt den Gedanken nahe, dass viel grundlegende Fragen der Ästhetik in diesem Falle an einem Ort auftauchen, auf den der Blick der klassischen philologischen Disziplinen noch nicht verstärkt gerichtet wurde. In diesem Sinne schlage ich vor, der Versuchung zu widerstehen, bei der Betrachtung der kulturellen Schnittstelle Let's Play etwas Neues zu betrachten und neue Beschreibungswerkzeuge zu suchen. Stattdessen behaupte ich hier eine Gelegenheit, in der Verbindung des sehr Speziellen (Let's Play) und des sehr Allgemeinen (der dialektischen Ästhetiktheorie) dieses Online-Fanomen auf Augenhöhe mit konventionellen Unterhaltungsformen zu betrachten.

Einführend soll jedoch zunächst ein Überblick über den zu untersuchenden Gegenstand geschaffen werden.

Let's Play!

Wie bereits erwähnt, handelt es sich bei Let's Play-Videos – oft auch »LP« oder »Longplay« (nachfolgend abgekürzt als LP) – um Videoaufnahmen von Computerspielen, die üblicherweise mit Audiokommentaren der Spielenden versehen sind. Um welche Spiele es sich dabei handelt, hängt in der Regel von der Präferenz der Spielenden selbst ab; populäre und/oder kommerziell erfolgreiche Spiele wie *Minecraft* (2011) sind hier verhältnismäßig oft vertreten, gleichzeitig aber finden sich zahlreiche Aufnahmen älterer Spieleklassiker wie beispielsweise *X-Com* (1994) oder von Independent-Spielen, die einen gewissen Kultstatus erreicht haben, wie beispielsweise *Dwarf Fortress* (2006).

Ursprünglich betrug die übliche Länge eines entsprechenden Videos etwa zehn Minuten, was größtenteils technischen Beschränkungen seitens *YouTube* und anderer Videoportale geschuldet war. Die meisten der Videos haben nach wie vor selten eine kürzere Dauer, können aber seit der Aufhebung der Zeitbegrenzung auch mehrere Stunden dauern. Die Videos sind üblicherweise in Playlisten zusammengefasst, deren Komplettdauer einerseits von der Länge des Spiels und andererseits von Gewohnheiten der Spielenden abhängt und somit einige Minuten, aber auch mehrere hundert Stunden einnehmen kann. Auch die Frequenz, in der die LPs beziehungsweise ihre individuellen Videos hochgeladen werden, variiert stark – einige LPs werden am Stück zur Verfügung gestellt, andere wiederum werden sukzessive über den Zeitraum mehrerer Jahre hochgeladen.

In den meisten Fällen wird der Audiokommentar während des Spielens aufgenommen; nachträglich aufgezeichnete Kommentare oder auch das komplette Fehlen eines Audiokommentars sind zwar seltener, aber keineswegs Ausnahmen. Die technische Qualität sowohl des Video- als auch Audiobestandteils ist hierbei sehr unterschiedlich; während die meisten LPer verschiedene Screen- und Soundcapturing-Software (wie *FRAPS*, *Camtasia* oder *Screenflow*; ganz

allgemein Software, die Bild- und Tonmaterial anderer auf dem gleichen Computer aktiver Programme – in diesem Fall Spiele – aufzeichnet) verwenden, finden sich auch viele Videos niedriger Qualität, die mitunter auf Kameraaufnahmen der jeweiligen Bildschirme basieren, aber auch gekonnt digital nachbearbeitete Aufnahmen in hochauflösender Qualität. Viele Kommentierende fügen dem Video per Bild-im-Bild Webcam-Aufnahmen ihrer selbst beim Spielen hinzu.

In Hinsicht auf die Art des Kommentars ist in erster Linie von Bedeutung, dass trotz einer breiten formalen Ausfächerung der LPs sich diese deutlich von anderen Formen von Computerspielvideos abgrenzen lassen. Bereits bevor LPs als Unterhaltungsform entstanden, stellten sowohl Spieleproduzenten als auch private Nutzer Online-Videos zur Verfügung, die entweder Werbezwecken dienten oder sich zu Zwecken der Rezension oder Kritik mit den entsprechenden Spielen auseinandersetzten. Ebenfalls verbreitet waren bereits in Prä-LP-Zeiten Aufnahmen mit dem Ziel der Hilfestellung für andere Spieler, die Erläuterungen, Lösungen beziehungsweise Tipps boten oder Musterspieldurchgänge präsentierten (Walkthroughs, Tutorials etc.). Diese Formen bestehen nach wie vor, unterscheiden sich aber spezifisch von der Form der LPs dadurch, dass Letztere einen Schwerpunkt auf die Vermittlung des Spielvergnügens legen und nicht auf möglichst gekonntes Spielen. Dies ist natürlich ein reichlich vages Konzept, das allerdings in den folgenden Ausführungen näher eingegrenzt werden soll. An dieser Stelle sei genug damit gesagt, dass der Kommentar der meisten LPs von bloßen Beschreibungen des Gezeigten bis hin zu Plaudern über vom Spiel unabhängige Dinge reichen kann, wobei die Spielenden in der Regel formlos sprechen und die Zuschauenden ihnen dabei »Gesellschaft leisten«.

Während die Form der Erläuterung oder Rezension bei LPs in den Hintergrund getreten ist, haben sich verschiedene Variationen des freien Kommentars entwickelt – da diese in erster Linie von den einzelnen Kommentatoren abhängig sind, von denen Tausende allein auf *YouTube* LP-Videos zur Verfügung stellen, ist es unmöglich, an dieser Stelle eine vollständige Taxonomie der Kommentartypen zu bieten; Stile von besonderer Beliebtheit lassen sich allerdings identifizieren.

In erster Linie ist hier die Form des »blinden« LPs zu nennen (üblicherweise betitelt mit »Let's Play [Spiel x] blind«). Diese Formulierung markiert den Umstand, dass die Spielenden keine vorherige Erfahrung mit dem Spiel haben und es zum ersten Mal spielen. Erwähnenswert ist, dass der erzielte Effekt den »blinden« Spielens – die Wirkungssteigerung von Affekten wie Überraschung oder Schreck, erhöhter Schwierigkeitsgrad der vom Spiel gebotenen Herausforderungen – im Idealfall von den Zuschauenden geteilt wird und damit der Unterhaltungswert erhöht wird. Das Scheitern am Spiel, unerwartete Erfolgserlebnisse und direkte emotive Reaktionen der Spielenden haben in diesen Fällen Vorzug vor Können und Dokumentation. Dies scheint ein Phänomen zu sein, das sich im Grunde auf die Praxis des Videospieles an sich beziehen lässt; Jesper Juul spricht in diesem Zusammenhang vom »Paradox of Failure« (1) und beschreibt den Widerspruch wie folgt:

[E]very day, hundreds of millions of people around the world play video games, and most of them will experience failure while playing. It is safe to say that humans have a fundamental desire to succeed and feel competent, but game players have chosen to engage in an activity in which they are almost certain to fail and feel incompetent, at least some of the time. (Juul 2).

Wenn allerdings, wie bei LPs, noch eine weitere Interaktionsebene in Form der Zuschauenden in dieses Paradox eintritt, wird es noch um eine zusätzliche ästhetische Ebene erweitert. Es ist insofern bezeichnend, dass Juuls Überlegungen auch die ästhetischen Annahmen Aristoteles' (4) und Schillers (22) beinhalten, die für meine eigenen Überlegungen im nächsten Abschnitt noch von Bedeutung sein werden.

Ebenfalls beliebt ist das Ausschöpfen des narrativen Potenzials der Computerspiele. Gerade im Bereich des RPGs (Role-Playing Game) tendieren viele LPer zur Kreation ausgefallener Spielcharaktere, deren Geschichte sie im Rahmen des Spiels erzählen – die Spielhandlung tritt hier in den Hintergrund zugunsten einer von den Spielenden selbst angelegten Handlung. Üblicherweise erfolgt dies in Erzählperspektive der dritten Person, die Kommentierenden beschreiben also Handlungen, Aussagen und Gedanken ihrer Figuren (zum Beispiel das LP zu *Oblivion* (2006) des *YouTube*-Nutzers veriax).

Seltener, aber ebenfalls beliebt sind Rollenspielversuche aus der Ich-Perspektive; hier schlüpfen die Spielenden in die Haut der von ihnen erschaffenen Figuren und geben mit ihrem Kommentar deren inneren Monolog und Aussagen wieder (zum Beispiel das LP zu *Morrowind* (2002) des *YouTube*-Nutzers LuckyLoremaster).

In den genannten Fällen narrativen Kommentierens besteht die Handlung der LPs nicht aus der Handlung des jeweiligen Spieles, sondern aus dem Spielen selbst. Einige Kommentierende gehen darüber hinaus, indem sie nicht nur eine Rollenspielebene hinzufügen, sondern den Spielinhalt und ihren eigenen Kommentar um eine kreative Ebene erweitern. So steht im Mittelpunkt sämtlicher LPs des *YouTube*-Nutzers mynameisnotlilly die von ihm erschaffene Figur Lilly Black. Nicht nur werden Lilly Black, ihr Hintergrund, Charakter und ihre Motivation im Verlauf mehrerer tausend Videos in großem Detail entwickelt, zusätzlich dazu unterbricht mynameisnotlilly regelmäßig reguläres Spielen und Spielkommentar mit komplett selbst gestalteten Videos, in denen er Geschichten über Lilly erzählt und die oft mit eigenen Zeichnungen versehen sind. Hier bewegt sich das LP in Hinsicht auf das Verhältnis von Rezeption und Gestaltung in Nähe der Fanfiction.

Eine weitere Methode der Kommentierenden, das Spiel- und Rezeptionsvergnügen über den Rahmen der Spiele hinauszubewegen, besteht in der Praxis, sich selbst durch das Auferlegen strengerer Regeln, als sie vom Spiel tatsächlich vorgegeben sind, einzuschränken. Besonders beliebt ist, das LP zu beenden, sobald die gespielte Figur im Spiel »stirbt«, obwohl das Spiel strukturell Neuersuche, das Laden alter Spielstände oder ein sogenanntes Respawnung erlauben würde. Diese Art von LP wird normalerweise mit Zusätzen wie »hardcore mode«, »iron man« oder »roguelike« markiert. Tatsächlich sind diese Spielmodi vereinzelt bereits als Option in Spielen selbst angelegt, bezeichnenderweise hat sich die Anzahl der Spiele, in denen dies der Fall ist, in den letzten Jahren noch erhöht.

Das Erweitern der ursprünglichen Grenzen der Spiele findet allerdings nicht nur im Spielstil statt, sondern auch im Bereich der technischen Möglichkeiten. Ein in den letzten Jahren ebenfalls immer prominenter werdendes Phänomen ist das Modding. Spieler verwenden selbst die Quellcodes der Spielsoftware, um den Spielinhalt zu

verändern oder zu erweitern, also beispielsweise neue Handlungsstränge einzufügen, neue Charaktere zu erschaffen oder das Spiel grafisch zu variieren. Die Modding-Szene selbst ist in Hinsicht auf Fanforschung ein Thema, das sorgfältige Untersuchungen rechtfertigen würde; an dieser Stelle sei lediglich erwähnt, dass diese Spielveränderungen und -erweiterungen im Rahmen von LPs höchst beliebt sind, teils, um die Individualisierung des Spielens zu verstärken, teils, um sich von anderen LPs abzugrenzen, größtenteils aber, um mehr Vergnügen beim wiederholten Spielen eines bekannten Spiels zu haben und zu vermitteln. Zu nennen wäre beispielsweise das LP des YouTube-Nutzers PlumpHelmetPunk des Spieles *Fallout: New Vegas* (2010), in dem das ursprüngliche Spiel vor dem Hintergrund der verschiedenen verwendeten Mods kaum noch zu erkennen ist.

Wie in den meisten Fanszenen ist auch im Bereich des LP eine gewisse Tendenz zur Gemeinschaftsbildung von zentraler Bedeutung. Diese Gemeinschaftsbildung findet sowohl auf der Ebene der LPer selbst als auch zwischen ihnen und ihren Zuschauern statt, und dies in einem höheren Maße als es sonst im Kontext von Online-Videoplattformen der Fall ist. Aufgrund der begrenzten internen Vernetzungsmöglichkeiten auf diesen Plattformen bestehen seit einiger Zeit mitgliedsreiche Websites und Online-Foren, auf denen die LPer sich austauschen. Als eine der wohl beliebtesten dieser Seiten kann die *Voltron Army* genannt werden, die mehrere tausend aktive Mitglieder zählt. Bezeichnenderweise handelt es sich beim Namensgeber der Plattform *Voltron*, um den Protagonisten einer japanischen Zeichentrickserie aus den 1980ern – ein großer Roboter, der aus mehreren kleinen Robotern besteht. Die Seite dient in erster Linie als Diskussionsplattform für LPer selbst. Die Themen beinhalten unter anderem technische Diskussion und Unterstützung in Hinsicht auf Soft- und Hardware, Computerspiele, den indirekten Aufnahmekontext (Nervosität etc.), den Umgang und die Interaktion mit Zuschauern, Rollenspielideen oder die Offenheit mit persönlichen Informationen. Die Plattform erfüllt für weniger bekannte LPer außerdem den Zweck der Selbstdarstellung und des Einwerbens neuer Zuschauer. Gleichzeitig planen die verschiedenen Mitglieder gemeinsame Projekte wie beispielsweise kooperative LPs mit zwei oder mehreren Kommentierenden oder Reihen-LPs. Ebenfalls finden Diskussionen in

Hinsicht auf Demografien statt, was den Zwecken einer Untersuchung wie dieser insofern entgegenkommt, weil sich aufgrund dessen demografische Aussagen über den LP-Bereich an sich tätigen lassen. Bei aller gebotenen Vorsicht scheint es demzufolge angebracht, einige tentative empirische Daten¹ vorzuschlagen:

In Hinsicht auf das Lebensalter bewegt sich der Großteil der LPer im Bereich von 15 bis 30 Jahren, mit geringfügigen Ausschlägen in Richtung jüngerer und älterer Kommentierender. Das Geschlechterverhältnis ist größtenteils ausgeglichen, mit einer geringen Tendenz zugunsten männlicher LPer. Die Unterhaltungsform ist weltweit verbreitet, wobei die aktivsten Regionen die USA, Großbritannien, Kanada, Deutschland sowie die skandinavischen und osteuropäischen Länder sind. Die Verbreitung der Zuschauerbasis, die die LPer anhand ihrer Kanaldaten sammeln, ist weitestgehend deckungsgleich damit. Unabhängig von der Nationalität der Kommentierenden sind die beliebtesten Sprachen, in denen Audiokommentar geboten wird, Englisch und Deutsch.

Wie bereits erwähnt, ist auch die gemeinschaftliche Interaktion zwischen LPern und ihrem Publikum bemerkenswert stark ausgeprägt. Während der überwältigende Großteil der *YouTube*-Videoproduzenten im Allgemeinen eher zurückhaltend in Hinsicht auf die direkte Kommunikation mit anderen Nutzern und Zuschauern ist (in Hinsicht auf Videokommentare und das Antworten darauf, private Nachrichten sowie Kanalkommentare), pflegen ausgesprochen viele LPer reges Gespräch mit ihrem Publikum. So antwortet der bereits erwähnte LPer *mynameisnotlilly*, dessen Kanal knappe 7.000 Abonnenten zählt und dessen Videos zum Teil mehrere zehntausend Zuschauer haben, auf beinahe jeden einzelnen Kommentar, der zu seinen Videos und auf seiner Kanalseite gepostet wird, seien es Fragen, Anmerkungen, Anekdoten oder Witze. Sehr üblich ist auch die Praxis, anhand regelmäßiger spezieller Updatevideos die Zuschauerbasis auf dem Laufenden zu halten, was geplante Projekte, Feedback und oft auch persönliche Entwicklungen betrifft. Oft hat hier das Publikum Gelegenheit, selbst zu Spiele für zukünftige LPs vorzuschlagen.

¹ Alle nachfolgend präsentierten Daten sind *Voltron Army*-Forendiskussionen entnommen – es handelt sich insofern mehr um vorsichtige Interpretationen der entsprechenden Selbstdarstellungen, denn um empirische Daten.

Bereits genannt wurde ebenfalls die beliebte Praxis, Livestreams zu veranstalten, die normalerweise von einer gleichzeitigen Chatfunktion begleitet werden. Diese Instanz von gleichzeitiger Kommunikation zwischen Produzierenden und Zuschauenden sowie zwischen den Letztgenannten untereinander weist, so viel sei am Rande erwähnt, auch interessante Parallelen zu der Kommunikationskultur im Bereich der Fanfiction auf.

Zuletzt sei noch eine sehr spezielle, meines Erachtens aber besonders bezeichnende Form der Zuschauerinteraktion genannt. Zwischen 2009 und 2011 veröffentlichte der bereits erwähnte LPer veriax ein aus 443 Videos bestehendes LP mit dem Titel *Let's Interactively Play Morrowind*. Während des Spielens und Kommentierens des Fantasy-Rollenspieles *Morrowind* folgte veriax größtenteils den Vorschlägen seines Publikums, wobei von Woche zu Woche die entsprechende Anweisung für die jeweilige Spielsession zufällig aus den Videokommentaren der vorherigen Session ausgewählt wurde. Dieses LP war, soweit sich feststellen lässt, das erste seiner Art in Hinsicht auf direkte Zuschauerinteraktion. Es hat seitdem einen gewissen Kultstatus in der LP-Gemeinde eingenommen und in den Jahren seit seiner Entstehung zahlreiche Nachahmende gefunden. In einer ohnehin bereits von verstärkter Gemeinschaftsbildung und Partizipation geprägten medialen Subkultur lässt sich ein Projekt wie dieses als signifikante Markierung eines Wechsels an der Schnittstelle von passivem Konsum und aktiver Teilnahme an Unterhaltung begreifen. Hector Postigo bemerkt dies im Kontext von *YouTube* auch am Beispiel von Bewegungen wie der *Electronic Frontier Foundation*:

The move creates important re-interpretations of participation in today's media world. It reconstructs ideas of what the user should be able to do and who the user is. Also, it recasts media use as participation in public life not just consumption. In this view of the user, participation in media production (via user-centered fair use) is a form of free speech that must use bits of copyrighted content to make its point. (*Capturing Fair Use* 1015).

Im Falle von LPs, wie auch im Falle der Nutzungskontexte im Rahmen sozialer Netzwerke generell, werden die Konsumierenden insofern mehr und mehr zu an der Produktion mitwirkenden Teilnehmenden.

Diese Verfahren und Praktiken sind medientheoretisch höchst interessant und ergiebig und sollen im Folgenden einer ersten Analyse unterzogen werden. Zuvor allerdings scheint es mir angebracht, einen letzten Aspekt des LP-Kontextes anzusprechen, dessen Relevanz für diese Analyse nicht zu unterschätzen ist. Es handelt sich hierbei um den Aspekt der kommerziellen Entwicklung und des Mehrwertes. Während LP ursprünglich eine Art der Freizeit- und Unterhaltungsgestaltung von und für Computerspielfans darstellte und dies auch größtenteils noch ist, nutzen viele der LPer die Möglichkeit, durch das Schalten von Werbespots vor, nach und während ihrer Videos Geld zu verdienen. Dies ist nur möglich und lohnend ab einer gewissen Abonnenten- und Zuschauerzahl und wird den Nutzern erst ab dieser Grenze von der Videoplattform angeboten. In Verbindung mit dem Umstand, dass das LPer sich in Hinsicht auf Copyrightgesetze und Konventionen wie der Fair-Use-Doktrin in einer rechtlichen Grauzone bewegt und insofern von den Spieleherstellern nur erlaubt/geduldet wird, solange sich der Inhalt auf nicht-kommerzieller Ebene bewegt, stellen geldverdienende LPer die Minderheit dar; es haben sich allerdings kommerzielle LP-Konglomerate wie *Machinima* und *The Game Station* gebildet – LPer, die Mitglieder dieser Konglomerate sind, kommen in den Nutzen der juristischen Unterstützung der Dachorganisationen, die wiederum erforderliche Copyrights und, damit verbunden, Werbemöglichkeiten für ihre Mitglieder sichern. Auch in diesem Fall dürften sich die entsprechenden Werbeeinnahmen auf einem überschaubaren Niveau bewegen. Besonders beliebte bzw. erfolgreiche LPer wie beispielsweise Toby Turner (*YouTube*-Kanäle *TobyTurner*, *tobuscus* und *TobyGames*) bewegen sich allerdings mittlerweile auf einer nicht zu vernachlässigenden kommerziellen Ebene und dürften in der Lage sein, lediglich auf Basis dieser Werbeeinnahmen ihren Lebensunterhalt zu bestreiten.

Im Folgenden werde ich diesem kommerziellen Aspekt des LP verstärkte Aufmerksamkeit widmen, da ich der Ansicht bin, dass er in Hinsicht auf eine materialistisch-dialektische Ästhetik (Adorno 12) dieses Fankontextes von zentraler Bedeutung ist. Hier sei genug damit gesagt, dass die Spaltung zwischen kommerziellen und nicht-kommerziellen LPs zu hitzigen Auseinandersetzungen sowohl in der LP-Szene selbst als auch in der Zuschauerbasis führt. Denn, und

auch dies ist von zentraler medien- und kulturtheoretischer Bedeutung, das LP-Phänomen ist in Hinsicht auf die Fanforschung nicht nur deswegen von Interesse, weil es seine Entstehung und Blüte im Bereich des enthusiastischen Computerspielfandoms gefunden hat; vielmehr und darüber hinaus hat sich das Phänomen mittlerweile an einen Punkt entwickelt, an dem die entsprechenden LPer sich selbst einer Fanbasis rühmen können.

Freies ästhetisches Spiel?

Angesichts der oben besprochenen zentralen Aspekte und Eigenschaften der LP-Szene lässt sich aus ästhetisch-ökonomischer Perspektive eine Trias konstitutiver Funktionen aufspannen, die die Unterhaltungsform, die Szene und das entsprechende Fandom umfassen und determinieren. Es handelt sich hierbei um die Ebene der Produktion, der Gemeinschaft und des Mehrwerts.

Die Ebene der Produktion meint die Spielwahl, Kommentare und – oft genug – den kreativen Einfluss der jeweiligen LPer in Hinsicht auf technische Modifikation, Interaktionsformen und Rollenspiel, um nur einige Beispiele zu nennen.

Die Ebene der Gemeinschaft (im Sinne der Online-Community) meint die Selbstorganisation der LPer untereinander, die Interaktion mit den Zuschauern, deren Einfluss auf die Produktion etc. beispielsweise bezeichnet Coppa das *Vidding* als »a form of grassroots filmmaking.« Auf der Ebene der Gemeinschaft ist auch der Umstand anzuedeln, dass die Zuschauer im Optimalfall den Spielgenuss der Spielenden teilen; so stellen Cheung und Huang fest, dass ein »spectator can be just as immersed in the reality of the game as players who have a direct hand in the final outcome of the game« (Cheung, Huang 2). Ähnlich bemerken Drucker et al:

Although spectators aren't actually playing the game, they do not necessarily need to be passive. In addition to the abilities to pause or instantly replay the action, they have the opportunity to kibitz or chat amongst each other, or as appropriate, to the players themselves. (Drucker et al).

Die Ebene des Mehrwerts meint die Möglichkeit seitens der Produzenten, Videoplattformen, Werbekunden und LP-Konglomerate, mit der Unterhaltungsform LP mehr oder weniger substanzielle finanzielle Einnahmen zu verbinden. Hier ist es wichtig zu erwähnen, dass die tatsächliche Umsetzung dieser Möglichkeit zweitrangig ist. Allein der Umstand, dass das Generieren von Mehrwert *möglich* ist, erfüllt eine konstitutive Funktion im ästhetischen Kontext der LPs – ein Umstand, der ebenfalls von Coppa mit konkretem Blick auf den kommerziellen Einfluss *YouTubes* auf fangenerierte Videos betont wird: »YouTube isn't a creative force; it's a distribution mechanism, and although it and other media platforms are enabling many subcultural art forms to be visible for the first time, the coherence of vidding as a tradition might be lost in a sea of user-generated content.« Auch Henry Jenkins bemerkt diesen Zusammenhang:

It is the nature of YouTube that the work which appears there could come from almost anywhere and that it is often consumed outside of its originating content: YouTube is the place right now where work travels from one grassroots community or subculture to another. There are real advantages to such a site since it results in cross-influences and more innovation, experimentation, and diversity, yet there are also losses to this process of decoupling amateur media from its original contexts of production and consumption. (*How to Watch a Fan-Vid*).

In Hinsicht auf diese drei Kernfunktionen besteht kein grundsätzlicher Unterschied zwischen LPs und anderen modernen Unterhaltungsformen. Tatsächlich gelangt Postigo in einem völlig anderen theoretischen Kontext zu einer verblüffend ähnlichen Trias in Hinsicht auf die sozioökonomische Struktur des Web 2.0 im Allgemeinen. Dieses begreift er »(1) as a set of social relations, (2) as a mode of production and (3) as a set of values« (*Questioning the Web 2.0 Discourse* 181). Was im LP-Kontext allerdings besonders interessant ist, ist der Umstand, dass die relative Neuheit und Überschaubarkeit des Phänomens eine Analyse in Hinsicht auf die ästhetische Ebene der Szene besonders anschaulich gestalten.

Das Funktionsfeld aus Produktion, Gemeinschaft und Mehrwert entspricht dem, was Jacques Rancière als Knotenpunkt des modernen ästhetischen Regimes verortet: mithin ein »Bruch des Einklangs zwischen den Regeln der Kunst und den Gesetzen der Sinnlichkeit, der

die klassische Ordnung der Repräsentation markierte« (20). Dieser Bruch zeichnet sich in erster Linie dadurch aus, dass die aristotelische *aisthesis* als Vollständigkeit von Produktion (*poiesis*) und Rezeption (*mimesis*) mit Beginn der Moderne nicht mehr hinreichend ästhetische Vollständigkeit repräsentiert (Rancière 16).

Diese Bruchstelle wird in der obigen Trias durch das markiert, was ich den Aspekt des Mehrwertes genannt habe. Bei Vernachlässigung dieses Aspektes lässt sich das LP-Phänomen guten Gewissens als eine Art ästhetischer Garten Eden betrachten; seitens der *poiesis* zeichnet sich dieser Garten durch den Anspruch auf die Erweiterung bestehender Formen und Normen aus – erwähnt wurden Modding, die Variation bestehender Regelsätze, kreatives Rollenspiel etc. Des Weiteren handelt es sich beim LP als Praxis um die Integration eines externen Unterhaltungspotenzials in eine ohnehin vorhandene Tätigkeit, denn bei den LPern handelt es sich um Computerspielfans, für die das Spielen bereits einen prominenten Stellenwert einnimmt. Das Aufnehmen, Kommentieren und Nachbearbeiten stellt insofern einen vernachlässigbaren Mehraufwand dar. Tatsächlich nimmt hier die vermeintlich unschuldige Naivität des Fandoms in Hinsicht auf Computerspiele in Verbindung mit einem darüber hinausgehenden Unterhaltungsanspruch als Spiel mit dem Spiel Form an – und wird somit buchstäblich zum freien ästhetischen Spiel, wie dieses von Friedrich Schiller beschrieben wird (55f). In vollendeter Form hebt dieses freie Spiel Grenzen auf: einerseits den »Gegensatz[] zwischen Form und Materie« (Rancière 21), wenn das rezipierte Produkt in Form des Spieles selbst im gleichen Atemzug zum zu rezipierenden Inhalt wird; andererseits den Gegensatz »zwischen Aktivität und Passivität« (Rancière 21), wenn das bloße Konsumieren des Produktes in interaktive Unterhaltung transformiert wird. Letztlich aber wird die Grenze zwischen Nicht-Kunst und Kunst überschritten und aufgehoben. Denn die LP-Praxis lässt das Computerspiel – unabhängig von ursprünglichem Wert und ursprünglicher Form – klare künstlerische Züge annehmen. Wie Adorno bemerkt, entwickelt sich der künstlerische Status erst durch Entwicklung und Praxis. Das Objekt »verwandelt sich durch die Geschichte in Kunst, die es nicht gewesen ist« (Adorno 12). Der formende, kreative Einfluss nicht weniger LPer bewirkt eben das. Hier wird ein künstlerisches Versprechen eingelöst,

das ursprünglich von Schiller gegeben wurde: »die Kunst trägt für Schiller das Versprechen in dem Maß, wie sie das Resultat von etwas ist, das für diejenigen, die es gemacht haben, nicht Kunst war« (Rancière 23–24).

Zur Einlösung dieses Versprechens kommt es im Moment der Rezeption der LPs durch das Publikum – hier suspendiert

[...] die ästhetische Erfahrung [...] die Befehlsgewalt der Form über die Materie, des aktiven Verständnisses über die passive Sinnlichkeit. Die ästhetische »Dissensualität« ist also nicht einfach die Spaltung der alten »Natur«. Sie ist ebenso die Abschaffung der »Menschheit«, die sie implizierte: eine Menschheit, die durch die Unterscheidung zwischen Menschen mit groben und Menschen mit feinen Sinnen, zwischen Menschen mit einer aktiven Intelligenz und Menschen mit einer passiven Sinnlichkeit strukturiert war. (Rancière 20–21).

Die Entstehung einer freiwillig geschaffenen und ohne wirtschaftliche Gegenleistung rezipierten Unterhaltungsform wie dem LP resultiert – zumindest *in potentia* – in einer

[...] neue[n] Freiheit und eine[r] neue[n] Gleichheit [...]: eine Freiheit und eine Gleichheit, die nicht mehr abstrakt, sondern sinnlich sind. Die ästhetische Erfahrung ist die eines neuen Sensoriums, in dem die Hierarchien, die die sinnliche Erfahrung strukturieren, abgeschafft sind. Deswegen trägt sie in sich das Versprechen einer »neuen Lebenskunst« der Individuen und der Gemeinschaft, das Versprechen einer neuen Menschheit. (Rancière 21–22).

Dieses Versprechen des freien ästhetischen Spieles sowie einer Freiheit und Gleichheit im Auge des Sturms kommerzieller Unterhaltung und politischer Agenda erklärt zu einem großen Teil die rapide steigende Beliebtheit von LPs sowohl seitens der Produzierenden als auch der Rezipierenden. Es erklärt auch, wieso im LP-Kontext verstärkt Versuche unternommen werden, traditionelles Fernsehen mit LP-Programmen zu ersetzen. Als Beispiel für diese Entwicklung mag das Projekt *VAtv* der *Voltron Army* fungieren, das den Zweck erfüllen soll, LP-Livestreams einzelner Forenmitglieder in einem Programm zu strukturieren, das im Idealfall 24 Stunden am Tag LPs zeigt.

Die Unterhaltungsform des LP sucht Relevanz in erster Linie auf Basis von Interaktion zu entwickeln, ebenso wie die Praxis des Computerspielens an sich, wie Evan Jones betont:

The meaning(s) of video games are constructed and they are collaborative. They are *made* by social interactions of various kinds rather than *found* in the software and hardware objects themselves. (Jones 3).

Und gerade dadurch, dass LPs in so hohem Maße auf die Interaktion von Erstellenden und Publikum als Konstituens zurückgreift, gewinnt sie auch an künstlerischem Potenzial. Hier lässt sich eine Verbindung zu Alain Badiou's generischer Prozedur der Kunst herstellen: Diese Prozedur generiert Situationen, »die von individuellem Charakter sind, in denen aber Übertragungen und Auswirkungen auch das Kollektiv betreffen – *interessieren*« (382–383). Die deutliche Parallele zum genuinen künstlerischen Ereignis Badiou's ist hier das Interesse – nicht lediglich in Form passiver Rezeption, sondern in Form kognitiver, aber oft auch praktischer Partizipation (wie beispielsweise im Falle von Videokommentaren, die wiederum eine entsprechende Reaktion der LPer zur Folge haben).

Coppa beschreibt eindrucksvoll den Effekt dieses kollektiven praktischen Interesses in Hinsicht auf subalterne Perspektiven beim Vidding allgemein, was sich ohne strukturellen Unterschied auf die konkrete Praxis des LP übertragen lässt:

Vidding is a form of collaborative critical thinking. While vidders make an infinite variety of arguments about the television shows and films they love – theorizing about characters, fleshing out relationships, emphasizing homoeroticism, picking apart nuances of plot and theme – these arguments frequently articulate alternative perspectives, particularly in terms of gender and sexuality. (Coppa).

Ebenso erklärt das Versprechen des freien Spieles aber auch die Spannung, die dieses scheinbar harmonische Feld durch das Entstehen kommerzieller LPs erfährt. Denn wenn die LP-Szene ein ästhetischer Garten Eden ist, handelt es sich bei den Verdienstmöglichkeiten und der Vermarktbarkeit der LPs um den Sündenfall.

Werfen wir einen Blick zurück auf die Trias von Produktion, Gemeinschaft und Mehrwert. Diese beschreibt kein ästhetisches Regime, in dem die Versprechen von Kunst, Freiheit und Gleichheit eingelöst sind, sondern eines, das mit dem Einbruch einer kommerziellen Ebene zu kämpfen hat. Die radikale strukturelle Änderung, die das Regime hierdurch erfährt, ist nicht schlicht einem korrumpierenden Einfluss des Geldes geschuldet. Dieser Einfluss ist an sich wert-

frei – tatsächlich hat er in Bereichen jenseits der direkten Verdienstmöglichkeiten sehr positive Auswirkungen auf die LP-Praxis. Die Gemeinschaftsbildung im Spielefandombereich hat beispielsweise stark dazu beigetragen, dass mittlerweile viele unabhängige Spielehersteller in der Lage sind, ihre Projekte über sogenanntes Crowdfunding in Form von *Kickstarter*-Kampagnen zu finanzieren, beispielsweise im Falle des – nicht zuletzt in der LP-Szene – sehr beliebten Spieles *FTL: Faster Than Light* (2012). Im Zusammenhang mit dem, was er als »participatory culture« bezeichnet, betont auch Jenkins den fundamentalen ökonomischen Paradigmenwechsel, den diese Form von fanbasierter gemeinschaftlicher Produktion bedeutet:

Focusing on participatory culture as a concept allows us to acknowledge the complex interactions between fans and producers, especially as media industries have had to embrace more participatory strategies in order to court and maintain relationships with their fans at a time when a logic of »engagement« shapes many of their policies and promotions. (*Textual Poachers*).

Des Weiteren akzeptieren viele nicht-kommerzielle LPer Spenden ihrer Zuschauerbasis, um diese beispielsweise in den Ausbau ihrer Soft- und Hardware zu investieren, wie zum Beispiel PlumpHelmet-Punk. Nicht zuletzt steigt die Beliebtheit von gemeinnützigen Projekten, wie beispielsweise 24 Stunden langen Marathonlivestreams, in denen Werbung geschaltet wird, deren Einnahmen wiederum gemeinnützigen Zwecken zugeführt werden.

Schlicht gesagt ist Geld an sich also nicht das Problem. Es ist, dialektisch-ästhetisch gesprochen, vielmehr die strukturelle Erweiterung einer vorher vollständigen ästhetischen Struktur (bestehend aus *poiesis* und *mimesis* im Sinne von Produktion und Gemeinschaft) um ein weiteres, in diese Struktur nicht auflösbares Element, das den ursprünglichen ästhetischen Versprechen im Wege steht. Insofern beschreibt auch Postigo den Einbruch des Mehrwertes im Web 2.0 als potenziellen Störfaktor:

The values of Web 2.0, especially within those architectures that easily facilitate the commoditization of the users and activities therein, are very much market values. Given this set of normative and functional values and their ability to coexist with other »values«, within the same system of information production, one must ask what happens in practice when

the various normative and functional values of a system come into contact with each other. (*Questioning the Web 2.0 Discourse* 186).

Praktisch betrachtet bedeutet diese Erweiterung, dass den im Grunde harmonischen Dynamiken und Praktiken des LP solche hinzugefügt werden, die diese Ebene des Mehrwerts befrieden. Hierbei handelt es sich etwa darum, dass kommerzielle LPer verstärkt Eigenwerbung machen und aggressiv um Abonnements werben. Das Freiheitsversprechen, in dessen Kontext diese Praxis bei nicht-kommerziellen LPern verpönt ist, weicht hier dem Umstand, dass die Ausschüttung der Werbeeinnahmen unter anderem von Abonnentenzahlen abhängt. Die Realisierung der Verdienstmöglichkeiten erfordert ebenfalls juristische Unterstützung in Copyrightfragen, wodurch die entsprechenden LPer wiederum in die Teilnahme an Konglomeraten wie der *Game Station* oder *Machinima* gezwungen werden, was wiederum dazu führt, dass entsprechende Kooperationen nunmehr in diesem Rahmen stattfinden und nicht mehr in einem, der von den LPern komplett selbst gewählt ist. Und schließlich wird das Freiheitsversprechen auch in Hinsicht auf das Publikum gebrochen, das nun – zumindest in Hinsicht auf Werbespots – nicht mehr die völlige Kontrolle über das von ihnen Rezipierte hat.

Der strukturelle Einfluss des Mehrwertes markiert den direkten ökonomisch-politischen Einfluss der Gesellschaft, den die ästhetische Erfahrung, wie sie von Schiller, Adorno und Rancière beschrieben wird, von sich weist. Das Versprechen eines Neuen wird hier zur Affirmation des Alten. Nun tendiert jede Form von Kunst, Adorno folgend, immer zu Affirmation, da sie schlechterdings notwendigerweise ein Produkt eben der gesellschaftlichen Umstände ist, zu denen sie sich in Opposition setzt (10). Im Optimalfall transzendiert die ästhetisch erfahrene Kunst diese Tendenz allerdings schlicht dadurch, dass sie sich dem direkten Kommentar, also der direkten Bindung an die Gesellschaft entzieht. Indem, so Adorno, die »Kunstwerke als fensterlose Monaden das »vorstellen«, was sie nicht selbst sind« (15). Schiller formuliert es sehr eindrucksvoll, wenn er dem Künstler das nahe legt, was nicht-kommerzielle LPer praktizieren:

[E]r aber strebe, aus dem Bunde des Möglichen mit dem Notwendigen das Ideal zu erzeugen. Dieses präge er aus in Täuschung und Wahrheit, präge es in die Spiele seiner Einbildungskraft und in den Ernst seiner Ta-

ten, präge es aus in allen sinnlichen und geistigen Formen und werfe es schweigend in die unendliche Zeit. (Schiller 33).

Der ›Ernst der Taten‹, das ist die leidenschaftliche und vehemente Weigerung gegenüber monetärer Kompensation. Nur in diesem Rahmen sind die ›Spiele der Einbildungskraft‹ tatsächlich das – freies ästhetisches Spiel. Schweigend ist in diesem Fall das LP in die anonyme Weite des Internets geworfen.

Ausblick: Spielen, aber mit wem?

Hier wurde lediglich ein knapper Ansatz zur ästhetischen Analyse des LP versucht. Außen vor bleiben Fragen nach der medialen Struktur dieses speziellen Rezeptionszusammenhanges – der Raum erlaubt keine Antworten, aber eine kurze Skizze möglicher Fragen scheint dennoch angebracht.

Wie bereits Coppa und Postigo ansprechen, und wie ich selbst erwähnt habe, stellt die Kommerzialisierung von Online-Videos – darunter eben auch zu großen Teilen selbst produziertes Material wie LPs – einen entscheidenden Störfaktor im ästhetischen Kontext der Unterhaltungsform dar. Diese Kommerzialisierung geht allerdings gleichzeitig mit verschiedenen internationalen und nationalen Urheberrechtsproblemen einher: Einzelne Spielehersteller oder Institutionen wie die deutsche GEMA erreichen wieder und wieder das Blockieren einzelner Videos aufgrund von Urheberrechtsverletzungen, während andere Spielehersteller sich dazu entschließen, hierauf zu verzichten – möglicherweise aufgrund der Annahme, dass LPs im Grunde unentgeltliche Werbung für ihre Produkte darstellen. So oder so offenbart sich im Komplex von kommerzieller Nutzung, Werbung und Urheberrechtsregelungen im Onlinebereich ein wichtiges kultur- und medientheoretisches Untersuchungsfeld.

Ebenfalls bemerkenswert ist, wie im Bereich des LP narrative Interaktion selbst wieder eine weitere Ebene narrativer Interaktion generiert. Man betrachte Computerspiele als Erzählzusammenhänge, die erst in direkter Interaktion mit dem Rezipienten – also dem Spieler – als vollendeter narrativer Kontext zu betrachten sind. Hier ist

die Rezeptionssituation ein kybernetischer Zirkel: Spieler und Spiel lassen sich als distinkte *black boxes* betrachten, deren jeweilige *outputs* und *inputs* für die andere Seite respektive zu *input* bzw. *output* werden (Glanville 99f). Konkret bedeutet dies, dass Rezeptionswirkung des Spiels (dessen *output*) und die kognitiven Prozesse des Spielers beim Spielen (dessen *input*) gleichzeitig Effekte des Spieleinflusses und seiner eigenen Prädispositionen sind, während die Aktionen des Spielers (dessen *output*) eben auf dieser Basis die weitere Entwicklung des Geschehens im Spiel (dessen *input*) mitgestalten. Der Spieler erhält vom Spiel Information, aufgrund derer er Einfluss auf das Spiel nimmt, welches wiederum aufgrund *dieser* Information dem Spieler neue Information gibt, und so fort *ad infinitum*. Wenn der Spieler diese rezeptive Situation nun aufnimmt, kommentiert und Zuschauern zur Ansicht zur Verfügung stellt, so rutscht das Verhältnis Spieler/Spiel als neue distinkte *black box* gewissermaßen in die Position, die das Spiel zuvor eingenommen hat, und wird um die interaktive Ebene des aktiven LP-Sehers, der kommentiert und Einfluss nimmt, erweitert. Die LPer werden für den Zuschauer zum deiktischen Zentrum in Hinsicht auf das Spiel, zur »Augenblicksmarke« (Bühler 102) in Hinsicht auf die »Ortsmarke« (Bühler 102), die im Video gezeigt wird. Beim Spielen selbst wird der Spieler notwendigerweise zum Zentrum des Spieles. Dieses Zentrum bleibt beim LP bestehen, wird gleichzeitig allerdings mit dem Zuschauer geteilt. Es entsteht gewissermaßen eine polyzentrale Situation, die die Unterhaltungsform in narratologischer und rezeptionstheoretischer Sicht zu einem in höchstem Maße spannenden Szenario macht. Marie-Laure Ryan spricht in solchen Fällen von »recentering« (13f) – ein Begriff, der mir in Hinsicht auf die deiktische Situation des LP höchst produktiv erscheint.

Kann es in dieser Hinsicht verwundern, dass das Computerspiel-fandom mit solcher Begeisterung der unorthodoxen Unterhaltungsform des LP folgt? Es handelt sich dabei schließlich nicht lediglich um das Betrachten von Produkten während der Nutzung oder um die Unterhaltung, die durch interessantes Kommentieren entsteht, nicht einmal nur um das Teilen einer gemeinsamen Leidenschaft; das LP generiert im gemeinschaftlichen Fandom vielmehr eine zweite Ebene des Spielens, ein Spielen mit dem Spiel und den Spielenden,

das strukturell dem ursprünglichen Spielen gleicht, dieses aber nicht ersetzt, sondern sich ihm hinzufügt. Mit anderen Worten: Wenn es Fans von Computerspielen gibt, so gibt es auch notwendigerweise Fans einer Praxis, die einlädt »Lass' uns spielen«

Literatur

- Adorno, Theodor W. *Ästhetische Theorie*. Frankfurt: Suhrkamp, 2003.
- Badiou, Alain. *Das Sein und das Ereignis*. Berlin: Diaphanes, 2005.
- Bühler, Karl. *Sprachtheorie*. Stuttgart/New York: Gustav Fischer Verlag, 1982.
- Cheung, Gifford und Jeff Huang. Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 763–772. New York: ACM, 2011.
- Coppa, Francesca. Women, *Star Trek* and the Early Development of Fannish Vidding. *Transformative Works and Cultures* 1 (2008).
- Crawford, Garry. *Video Gamers*. New York: Routledge, 2011.
- Drucker, Steven M. et al. Spectator Games: A New Entertainment Modality for Networked Multiplayer Games. *Microsoft Research*, 2003. <http://research.microsoft.com/pubs/80405/spectator.pdf> (17. Feb. 2014).
- Glanville, Ranulph. *Objekte*. Berlin: Merve, 1988.
- Hollow, Matthew. Crowdfunding in Europe: A Profitable Partnership? *Open Citizenship* 4.1 (2013): 68–73.
- Jenkins, Henry. How to Watch a Fan-Vid, 18. Sep. 2006. http://henryjenkins.org/2006/09/how_to_watch_a_fanvid.html (17. Feb. 2014).
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 2013.
- Jones, Steven E. *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. New York: Routledge, 2008.
- Juul, Jesper. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: MIT Press, 2013.
- Postigo, Hector. Capturing Fair Use for the YouTube Generation: The Digital Rights Movement, the Electronic Frontier Foundation and the User-Centered Framing of Fair Use. *Information, Communication & Society* 11.7 (2008): 1008–1027.
- Postigo, Hector. Questioning the Web 2.0 Discourse: Social Roles, Production, Values, and the Case of the Human Rights Portal. *The Information Society* 27 (2011): 181–193.
- Rancière, Jacques. *Ist Kunst widerständig?* Berlin: Merve, 2008.

- Ryan, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*.
Bloomington: Indiana University Press, 1991.
- Schiller, Friedrich. *Über die ästhetische Erziehung des Menschen*. Stuttgart: Verlag
freies Geistesleben, 1989.