

Tim Glaser

## Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.2.7051>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Glaser, Tim: Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.2.7051>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

**Judith Ackermann (Hg.): Phänomen Let's Play-Video:  
Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination  
aufgezeichneten Computerspielhandelns**

Wiesbaden: Springer VS 2017 (Neue Perspektiven der Medienästhetik, Bd.5), 263 S, ISBN 9783658129354, EUR 39,99

Let's-Play-Videos sind aus den Fan-, Jugend- und Computerspielkulturen nicht mehr wegzudenken, sowohl in Bezug auf Konsum, Kommunikation, als auch Produktion. Der Sammelband *Phänomen Let's Play-Video* vereint entsprechend vielseitige theoretische und praktische Zugänge aus Medienkulturwissenschaft, Soziologie und Pädagogik. Unterteilt ist der Band in vier Teile mit insgesamt achtzehn Beiträgen.

Im ersten Teil werden Let's-Play-Videos aus medientheoretischer Sicht analysiert. Unter Bezugnahme auf Niklas Luhmanns Medienbegriff arbeitet Jochen Venus die Eigenheit von Let's-Play-Video heraus: Sie „erschließen einen Gegenstandsbereich des Computerspielwissens, der [anson-

sten] unartikulierte bleibt: die phänomenale Präsenz des Computerspielens im Bewusstsein der spielenden Person“ (S.20). Tim Othold setzt sich mit der Frage auseinander, inwieweit Let's-Play-Videos über Aufzeichnung und Wiedergabe von Spielszenen hinausgehen; durch kreative Weiterverarbeitung werden Videos zu Mashups aus „modifizierten Spielszenen und anderem Material“ (S.45) und damit offen für Aneignung und Experimente. Darüber hinaus beschäftigt sich Mathias Fuchs mit Interpassivität und Let's Plays als *extended play* (vgl. S.31-41), Timo Schemer-Reinhard analysiert Formen der Intermedialität und Remedialisierung von Let's-Play-Videos (vgl. S.55-69), und Dominik

Maeder setzt sich mit deren Aufmerksamkeitsökonomie (vgl. S.71-83) auseinander.

Performativität und Performanz stehen im Fokus des zweiten Teils. Andreas Rauscher nähert sich Let's-Play-Videos als Elementen einer vielschichtigen *participatory culture*. Anhand der Serie *Angry Video Game Nerd* (2004-) zeigt er dabei beispielhaft, wie Webserie, Let's Play und performative Praktiken miteinander verknüpft werden. Vera Marie Rodewald setzt sich mit der Theatralisierung der Gesellschaft in Bezug auf Inszenierung, Erzählung und Schaulust bei Let's-Play-Videos auseinander (vgl. S.105-117). Herausgeberin Judith Ackermann und Marc Juchems analysieren *Twitch Plays Pokémon* als ein kollektives Let's-Play-Erlebnis, welches zur Bildung von Gemeinschaften beitrage und verschiedene Strategien, Theorien und Narrationen generiere (vgl. S.119-131). Zuletzt untersuchen Heiko Kirschner und Paul Eisewicht die Gemeinsamkeiten und Differenzen zwischen Let's Plays, *speedrunning* und anderen Demonstrationen von Spielkompetenz (vgl. S.133-144).

Im dritten Teil werden Aspekte der Rezeption, Aneignung und Produktion behandelt. Jeffrey Wimmer befasst sich mit Unterhaltungsfaktoren und Anschlusskommunikationen auf Basis einer quantitativen Befragung (vgl. S.147-160). Daran anschließend präsentieren Ralf Biermann und Steven Becker die Ergebnisse ihrer explorativ angelegten soziologischen Studie zur Rezeption und Motivation von Produzent\_innen (vgl. S.161-179). Simon Rehbach untersucht in seinem Beitrag

den Einfluss von Nostalgie und Retro-Gaming. Anhand von *Commander Keen* (1990) beschreibt er die „Wiederentdeckung von Spielen aus der eigenen Gaming-Biografie“ (S.182) als Ausgangspunkt für den Austausch zwischen Spieler\_innen. Nina Grünberger verweist in ihrem Beitrag auf die Relevanz von Let's-Play-Videos innerhalb der Jugendkultur, insbesondere zur Verhandlung der eigenen Persönlichkeit und als Selbstdarstellung. Anhand zweier Beispiele analysiert sie die Konstruktion von Gemeinschaft, Freundschaft und die konstitutive Relevanz von Sprache und Memes (vgl. S.195-207). Zuletzt beleuchtet Alexander Tilgner das Phänomen unter dem Aspekt ‚Gaming 2.0‘ mit Fokus auf Fanproduktionen, Zugehörigkeit und Unterstützung innerhalb der Communities.

Der vierte Teil geht auf den Bereich Medienpädagogik ein. Dan Verständig und Jens Holze untersuchen Let's-Play-Videos als widerständige Praktik, denn „nicht nur das Spiel selbst kann subversiv gewendet werden, sondern auch und vorrangig der Spielkontext“ (S.238). Torben Kohring und Markus Sindermann setzen sich intensiv mit dem Einsatz von Let's-Play-Videos in der Jugendarbeit auseinander (vgl. S.241-255). Dabei geht es in ihrem Beitrag nicht nur um die Frage, ob darüber Vermittlung von Medienkompetenzen möglich ist, sondern es werden auch konkrete Vorschläge angeboten. Diskutiert werden die Relevanz von Gestaltung, sozialem Miteinander, Vernetzung und Rahmungen, hinzu kommen praxisnahe

Anmerkungen zur technischen Ausstattung, konkreten Einsatzmöglichkeiten, aber auch Anmerkungen zum Jugendschutz sowie Urheber- und Persönlichkeitsrecht. Der Sammelband schließt mit einem von Thomas Hale, Anna Lena Hartmann und Daniel Schlemmer verfassten Nachschlagewerk, in welchem Begriffe der Computerspielkultur kurz erläutert werden (vgl. S.257-263).

*Phänomen Let's Play-Video* versammelt nicht nur eine vielstimmige Auswahl an Aufsätzen, die verschiedene Ansätze, Theorien und Methoden verbinden, sondern bezieht auch andere Formate und Praktiken wie Mashups, *speedrunning* und Webserien mit ein. Trotz dieser Fülle wären noch weitere Querverbindungen möglich gewesen, beispielsweise seien Lore-Videos,

Game-Theory-Kanäle oder E-Sport zu erwähnen. Ebenso wäre eine detaillierte Auseinandersetzung mit YouTube und Twitch, den zentralen Plattformen für Let's-Play-Videos, wünschenswert gewesen – gerade im Hinblick auf Algorithmen, Bewertung und Anschlusskommunikation. Dies mindert jedoch nicht den Gesamteindruck des beeindruckend vielseitigen Sammelbandes, der viel Anschlusspotenzial für weiterführende Forschung offeriert. Zusammenfassend lässt sich *Phänomen Let's Play-Video* sowohl für Medienkulturwissenschaftler\_innen empfehlen, die sich mit Computerspielkultur, Fandoms und neuen Medien beschäftigen, als auch für Interessierte aus dem Bereich Medienpädagogik.

*Tim Glaser (Braunschweig)*