
NUR NOCH KURZ DIE WELT RETTEN... ZUR DISKURSIVIERUNG GESELLSCHAFTSPOLITISCHER INTERDISKURSE IN LET'S-PLAY-VIDEO-COMMUNITIES AM BEISPIEL DES SPIELS *ECO*

Annegret Montag

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf | mail@annegretmontag.de

Anneliese Reiter

Martin-Luther-Universität Halle | anneliese.reiter@paedagogik.uni-halle.de

Michael Ritter

Martin-Luther-Universität Halle | michael.ritter@paedagogik.uni-halle.de

ABSTRACT

Ausgehend von dem Befund, dass Let's-Play-Videos in der Mediensozialisation von Heranwachsenden eine bedeutsame Rolle einnehmen können, geht der Artikel der Frage nach, wie dieser mediale Sozialisationsraum Kindern und Jugendlichen einen Zugang zu gesellschaftspolitischen Themen eröffnen kann. Im Zentrum stehen das 2018 veröffentlichte Simulationsspiel *ECO* und die dazugehörige Community of Practice. Betrachtet wird ein mit 1,2 Mio. Aufrufen innerhalb der Community stark rezipiertes Let's-Play-Video des Content Creators Gronkh. Durch die spielbegleitende Interaktion und die ausgiebige Kommentierung der Rezipient*innen ergeben sich hier intermediale Transzendierungseffekte, innerhalb der Community dokumentiert sich auf mehreren Ebenen eine Mediengrenzen überschreitende Partizipationspraxis. Die dargestellte exemplarische Fallstudie fokussiert auf Grundlage eines sequenziell-gesprächsanalytischen Ansatzes u.a. das literarisch-ludische Spannungsverhältnis von Fiktionalisierung und Faktualität, das mit Blick auf das Potenzial zum politischen Denken als einem Denken in Möglichkeiten und unter Bezugnahme auf gesellschaftspolitische Diskurse analytisch erschlossen und diskutiert wird.

SCHLAGWÖRTER

COMMUNITY OF PRACTICE — LET'S-PLAY-VIDEO — POLITISCHE BILDUNG — PARTIZIPATION — DISKURSIVITÄT

Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – Projektnummer 425885011

Copyright Dieser Artikel wird unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-ND 4.0 veröffentlicht:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de>

ABSTRACT (ENGLISH)

Just gotta save the world real quick. About the production of social and political discourses in the Let's-Play-video-community by the example of the game *Eco*

Based on the finding that Let's Play videos can play a significant role in the media socialization of adolescents, the article explores the question of how this medial socialization space can open up access to sociopolitical topics for children and adolescents. A special focus is placed on the simulation game *Eco* and the associated Community of Practice. The study examines a Let's Play video by the content creator Gronkh, which has received 1.2 million views within the community. The interaction accompanying the game and the extensive comments of the recipients result in several intermedial transcendence effects; within the community, a practice of participation that transcends media boundaries is documented on several levels. On the basis of a sequential-conversation-analytical approach the exemplary case study presented here focuses on the literary-ludic tension between fictionalization and factuality which is analytically developed and discussed with a view to the potential for political thinking as a thinking in possibilities and with reference to socio-political discourses.

KEYWORDS

COMMUNITY OF PRACTICE — LET'S-PLAY-VIDEO — CIVIC EDUCATION — PARTICIPATION — DISCURSIVITY

1 — KONTEXTUALISIERUNG

1.1 POLITISCHES LERNEN IN GAMES?

Staatsbürgerliche Mündigkeit in politischen Fragen ist ein komplexes Problem, unzweifelhaft spielt aber das Wissen, das Menschen zu politisch-gesellschaftlichen Fragestellungen mitbringen, eine entscheidende Rolle, wenn Partizipation angestrebt wird. Daneben sind auch diskursive Fähigkeiten von entscheidender Bedeutung, denn eigentlich sind politische Konflikte nie durch eindeutige Entscheidungen zu bewältigen – in der Regel ist Vermittlung nötig, Perspektivenübernahme, Toleranz, Kompromissfähigkeit und Verständnis.

Wintersteiner betont den Begriff der Haltung als zentrales Entwicklungsziel einer politisch mündigen Persönlichkeit: Mut, Interesse und Selbstbewusstsein seien die Grundlage dafür, dass Menschen politisch aktiv würden (vgl. Wintersteiner 2019, 4). Literatur gilt Wintersteiner dabei als idealtypisch geeigneter Bildungsraum für politische Kompetenzen, da ihre ästhetische Mehrdeutigkeit verhindere, sie einseitig verstehend zu vereinnahmen. „Das Ästhetische ist kein Gegenpol zum Politischen, sondern eine seiner genuinen Ausdrucksformen“ (ebd., 7).

Als literarische Medien sind in den letzten Jahren zunehmend auch Computerspiele in den deutschdidaktischen Fokus geraten (vgl. Schöffmann 2021; Boelmann 2015; Boelmann / Seidler 2013). Folgend wird der Frage nachgegangen, welchen Beitrag Computerspiele zu einer politischen Bildung leisten können. Dabei geht es weniger um die Konstruktion geeigneter didaktisch-methodischer Arrangements, als vielmehr um eine Erkundung der in der Regel in der außerschulischen Freizeitkultur von Heranwachsenden verorteten Partizipation an Spielwelten. Diese Partizipation ist über das eigentliche Spielereignis hinaus auch in den sozialen Gemeinschaften/Netzwerken zu erkennen und hat sich im Rahmen einer vielfältigen Netzkultur um Computerspiele ausgebildet. Gemeinschaften, in Anlehnung an Wenger (2002) und Stalder (2016) als *Communities of Practice* bezeichnet, erscheinen bedeutsam im Hinblick auf die Frage, wie hier die vielen Spielen einprogrammierten politischen Dimensionen performativ aktiviert, aufgeführt und ausdifferenziert werden. Im Folgenden wird die didaktische Rekonstruktion im Fokus stehen.

Die Frage nach dem Politischen in einer fiktionalen Konstruktion wie einem Roman oder auch einem Computerspiel rückt den Wirklichkeitsbezug des Mediums bzw. seiner rezeptionsseitigen Re-Konstruktion in den Blick. So unsicher der Wirklichkeitsbegriff allerdings ist, unstrittig ist, dass Wirklichkeit heute immer auch als Medienwirklichkeit konstruiert wird (vgl. ebd., 3; unter Rückgriff auf Hickethier 2010 und Schmidt 2002). Dieser Zugang betont auch die sozialkonstruktivistische These, dass Wissen nicht objektive Fakten strukturiert semiotisiert, sondern als Resultat diskursiver Praxis zu verstehen sein muss (vgl. Endl / Preisinger 2018a, 203).

Diese Perspektive hat unmittelbar Konsequenzen für einen didaktischen Blick auf die politische Dimension in literarischen Artefakten. Denn zu fragen wäre unter diesem Blickwinkel weniger, welche Wissensbestände bzw. welche Positionen einem literarischen Werk – egal ob Roman oder Computerspiel – eingeschrieben wären, sondern wie das Werk Wissen der Welt diskursiv hervorbringt und wie dieser Diskurs

in außerliterarischen sozialen Kontexten weiterverarbeitet wird. Interessant wird das dort, wo öffentliche Diskussionen, wie z.B. die Frage nach der Bedeutung nachhaltiger Lebensformen – sogenannte Interdiskurse (vgl. Endl / Preisinger 2018a, 204) –, über literarische Medien aufgegriffen und fortgeführt werden.

Das wird im Folgenden anhand eines Beispiels aus dem Feld der *Humanitarian Crisis Games* (vgl. Mayar 2018, 48) beschrieben, einem Games-Genre, das „das Überleben angesichts oder trotz eines oder mehrerer widriger äußerer Umstände“ zum wesentlichen handlungstreibenden Element macht (vgl. ebd., 47). Die Zuspitzung spielinterner Zugzwänge durch adaptierte reale Krisen sorgt dafür, dass nicht nur eine Spielhandlung entstehen kann, sondern dass diese den Spielenden auch ansprechend und bedeutsam erscheint. Gerade die ästhetische Struktur ist dabei von besonderer Bedeutung, wie Endl und Preisinger betonen, indem Kunst zum interdiskursiven Generator wird, „der Spezialdiskursivität aber nicht einfach reduziert, sondern zu einer anderen, neuen, mitunter subversiven Form der Darstellung bringt“ (2018b, 1).

Dass es dabei nicht nur um Unterhaltung, sondern auch um Bildung gehen kann, betont Mayar. Er bezeichnet solche Spiele als *Educationals*, die bereits konzeptionell nicht ausschließlich zur Unterhaltung, sondern auch zur Bildung ihrer Adressat*innen angelegt wurden.

Sie dringen auf eine ethische Haltung den globalen Katastrophen gegenüber, die uns ins neue Zeitalter des Anthropozäns versetzt haben, über die ‚egoistischen Gene‘ der Menschheit hinaus. Sie könnten möglicherweise das Bewusstsein ihrer SpielerInnen für ihre Rolle als verantwortliche und handlungsmächtige AkteurInnen globaler Veränderungen schärfen (Mayar 2018, 70).

Diese schillernde Programmatik ist eng verbunden mit dem Begriff der Immersion, nach Franke eine spezifische Erfahrungsqualität beim Spielen von Games (wie auch beim Lesen von Büchern), die die artifizielle Materialität des Mediums hinter die Erfahrung von Unmittelbarkeit zurücktreten lässt (Franke 2021, 4; unter Rückgriff auf Wenz 2008, 35).

Franke (ebd., 3) wie auch Emmersberger (2021, 3) betonen auch die bei solchen Formen der medialen Wirklichkeitskonstruktion besonders herausfordernde Unterscheidung von Wirklichkeit und Virtualität bzw. Fakt und Fiktion – die keinesfalls eindeutig aufzulösen ist. Zudem stellen Endl und Preisinger eine mitunter prekäre Verarbeitung gesellschaftlicher Interdiskurse in Spielen fest. Sie zeigen, wie eine komplexe Spielsimulation dennoch nicht zwingend politisches Denken anregen muss, sondern politisch aufgeladene Thematiken wie den Klimawandel mitunter auch zum entpolitisierten Sachzwang verkümmern lässt (vgl. Endl / Preisinger 2018a, 213). Das betont auch Beil, der auf eine oft anzutreffende Dissonanz zwischen Wirklichkeitsbezug und Spielmechanik hinweist. Wirklichkeitsreferenzen würden dabei eher zur Kulisse, vor der ein universelles Spielgeschehen ohne konkreten Sachbezug inszeniert wird (vgl. Beil 2019, 52).

Es ist also Vorsicht geboten, zu schnell zu optimistische Erwartungen zu formulieren, dass durch Computerspiele auch gesellschaftspolitische Themen didaktisch erschlossen werden können. Umso spannender scheint ein genauer Blick auf soziale Interaktionskontexte, in denen solche Artefakte thematisiert werden, um zu prüfen, wie sich das angedeutete potenzielle Spannungsverhältnis von Sensibilisierung und

Diskursverflachung konkret ausformt. Dazu wird im Folgenden ein mediales Phänomen fokussiert, das bislang erst zögerlich wissenschaftliche Aufmerksamkeit, in sozialen Netzwerken von computerspielenden Kindern und Jugendlichen aber eine große Resonanz erfährt: Let's-Play-Videos und ihr virtueller Kontext.

1.2 DIE LET'S-PLAYER-COMMUNITY ALS DIGITALER BILDUNGSRAUM?

Let's-Play-Videos, das zeigen die großen Medienrezeptionsstudien wie die KIM- und JIM-Studien,¹ gehören zur Medienwelt von Kindern und Jugendlichen. Diese Medien werden in der Regel im außerschulischen Kontext genutzt. Let's-Play-Videos werden dabei gefasst als

von Let's-Playern kommentierte Mitschnitte von Computerspielen, die auf Online-Videoplattformen (wie YouTube) zu finden sind und meist einen seriellen Charakter aufweisen. Sie erfüllen eine Unterhaltungsfunktion und werden i.d.R. von einem breiten Online-Publikum rezipiert. Dabei bedienen sich Let's-Player verschiedener ästhetischer und unterhaltender Mittel, um eine Community aufzubauen und diese einzubeziehen. Let's-Play-Videos weisen darüber hinaus eine ökonomische Komponente auf, da die Veröffentlichung von Videos, insbesondere auf Kanälen mit einer großen Reichweite, oft durch direkte und indirekte Werbeeinnahmen finanziert wird (Montag 2023, 46).

Rund um das Phänomen Let's-Play-Videos bilden sich auf den Webvideoplattformen wie YouTube und Twitch Communities heraus, die untrennbar mit den hochgeladenen Videos verbunden sind. Erst durch die Interaktion mit dem Let's-Play-Video, sei es durch das ‚unkommentierte‘ Anschauen des Videos mit dem auf der Plattform ‚Klicks‘ erzeugt werden, aber auch durch das aktive Partizipieren durch einen ‚Like‘ des Videos oder den Austausch mit anderen Communitymitgliedern in den Kommentaren unter dem Video, konstituiert sich eine Let's-Player-Community. Auf der einen Seite stehen dabei die Let's-Player, die Videocontent produzieren, einen Computerspieldiskurs initiieren und das Video im Internet bereitstellen. Auf der anderen Seite befindet sich eine Community, welche die Videos anschaut, Diskurse aufgreift und diskutiert, sich informiert oder die Videos zur Unterhaltung anschaut. Dabei folgen Kinder und Jugendliche oftmals einem oder mehreren bestimmten Let's-Playern, die zu einem Computerspiel in der Regel mehrere Videos erstellen, sodass diese einen seriellen Charakter (vgl. Anders/Staiger 2016) entwickeln.

Die Erfahrungen, die bei dieser außerschulischen Tätigkeit gemacht werden können, fasst der amerikanische Medienwissenschaftler Henry Jenkins unter dem Begriff der ‚participatory culture‘ (vgl. Jenkins 2009). Er begreift die Entwicklungen im Internet, die mit der Herausbildung von Communities eng verbunden sind, als Chance für Heranwachsende. So können Fähigkeiten erlernt werden, die in der digitalen Welt gebraucht würden. Dennoch, und das stellt er heraus, begreift er das Erlernen der damit verbundenen Kompetenzen nicht als automatischen oder beiläufigen Prozess. Er verweist auf drei Probleme, die zu einem Ungleichgewicht auf Seiten der Schüler*innen führen: die Beteiligungslücke (nicht jede*r hat gleichen Zugang zu Technik und Internet), das Transparenzproblem (Kinder müssen darauf vorbereitet werden, dass Medien die Welt und deren Wahrnehmung formen) und ethische Herausforderungen (welche Rolle übernehme *Ich* als Medienmacher*in, wenn ich in Online-Communities auftrete) (vgl. ebd.). Auch Kepser (2022) weist darauf hin, dass trotz niedriger

¹ Alle aktuellen Studien des Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest finden sich hier: <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2020/> (09.12.2022)

Hürden für künstlerische Ausdrucksformen und zivilgesellschaftliches Engagement die Zahl der Prosument*innen, also der Content-Creator*innen, verhältnismäßig klein bleibt. Er betont, dass die günstigen strukturellen Bedingungen keinesfalls selbstläufig und automatisch zu Lernprozessen führen (vgl. ebd., 139).

Diese Befunde stellen den Ausgangspunkt der hier vorgestellten Untersuchung dar. Deutlich wird, dass mit zeitgenössischen Angeboten der Games-Branche prinzipiell eine Grundlage für die spielbegleitende Auseinandersetzung mit gesellschaftspolitischen Fragestellungen möglich erscheint, dass aber keinesfalls selbstverständlich ist, dass diese auch zu substantiellen politischen Lernprozessen führt. Mit dem Phänomen der Let's-Play-Videos entsteht dabei eine virtuelle Struktur, die den Spiel- und Interessengemeinschaften zu bestimmten Games Raum für eine weitreichende Auseinandersetzung mit dem Spielen und seinen Begleiterscheinungen bietet.

Um das didaktisch-methodische Potenzial dieser sozialen Phänomene ausloten zu können, gilt es einen genauen Blick auf die Praxis eben dieser virtuellen Gemeinschaften zu richten, um klären zu können, wie dort über die Spiele selbst und die Praxis des Spielens interagiert und kommuniziert wird.

Für die darauf gerichtete explorative Untersuchung rücken Let's-Play-Videos der YouTuber *Gronkh* und *Tobi* zum Educational *ECO* in den Fokus, deren virtuelle Community unter dem Gesichtspunkt einer participatory culture betrachtet wird. Untersucht wird dabei, wie das Spiel, die YouTuber und die dazu interagierende Fan-Gemeinde die politische Dimension des Spiels aufgreifen und diskursivieren. Neben der Diskussion des Potenzials dieser Auseinandersetzung für politische Bildung steht dabei auch die Frage im Raum, wie das Spiel als virtuell-fiktional-ästhetisches Phänomen Raum für Praktiken eröffnet, die als literarische Praktiken zu beschreiben sind und damit die Praxis dieser Anschlusskommunikation als literarische Praxis markieren und zu einem potenziellen Gegenstandsfeld der Literaturdidaktik machen.

2 — FORSCHUNGSDESIGN: METHODOLOGISCH UND METHODISCHE ÜBERLEGUNGEN

In der Fragestellung der Untersuchung wird bereits die qualitative Orientierung des Zugangs sichtbar. So geht es vor allem um Prozesse des Austauschs in der Community und in diesem Sinne um die explorative Rekonstruktion des Feldes (vgl. Breidenstein et al. 2013, 39) bzw. literaler Praktiken (vgl. Leßmann 2020, 6). Dabei sollen, dem qualitativen Forschungsparadigma gemäß, in einem induktiven Vorgehen analytische Themen und Kategorien erschlossen werden (vgl. Flick 2011, 23), eine Bewegung vom Ungewissen bei erster Betrachtung des Feldes hin zum Konkreten (vgl. Breidenstein et al., 39). Die Untersuchung der Let's-Play-Videos und der daran anschließenden Kommunikation der Community ist also durch Offenheit gegenüber dem Gegenstand geprägt, um die bereits erläuterten theoretischen Strukturen zu erweitern (vgl. Mayring 2016, 25).

Als zentrales Werkzeug zur Auswertung der vorliegenden Daten dient dabei die Gesprächsanalyse nach Deppermann (2008). Die Gesprächsanalyse untersucht, angelehnt an die ethnografische Forschung (vgl. Breidenstein et al. 2015, 29), den Alltag

und seine Praktiken (vgl. Deppermann 2008, 6) – in diesem Fall die Freizeitpraxis der Let's Play-Videos. Wichtig ist hierbei, dass das zu untersuchende Feld nonreaktiv, die Daten unverzerrt sind (vgl. Döring / Bortz 2016, 349): „Die Theoriebildung verläuft in der Auseinandersetzung mit authentischen, nicht eigens für Forschungszwecke arrangierten Materialien“ (Deppermann 2008, 11).

Für die Diskussion der Fragestellungen erweisen sich folglich das Spiel *ECO* und die Artefakte rund um die Verarbeitung als Let's-Play-Videos als „forschungsstrategisch günstig“ (Breidenstein et al., 46). Der Materialkorpus der Untersuchung verbindet dabei vielfältige Datentypen (vgl. Strübing 2018, 29): die Let's Play-Videos selbst, die Kommentare unter den Videos, die Gespräche über das Spiel bzw. Video auf anderen Plattformen, z.B. Discord, sowie die offizielle Website des Spiels *ECO*. Es wird angenommen, dass in diesen kleinen Ausschnitten des Internetalltags objektivierbare Bedeutungsstrukturen sichtbar werden (vgl. Sammet / Erhard 2018, 30f.).

Nach der Auswahl des Materials wird dieses in seiner Gesamtheit induktiv und offen kategorisiert, um dann „relevante Materialstücke“ (Strübing 2018, 42), in diesem Fall die Kommentare unter dem Let's-Play-Video, auszuwählen und genauer mikroskopisch (Deppermann 2008) bzw. sequenzanalytisch (Sammet / Erhard 2018; Strauss 2004) zu untersuchen.

Ziel ist es, aus dem Material heraus die Prinzipien zu rekonstruieren, nach denen sich die Teilnehmenden des Gesprächs verständigen, orientieren, aufeinander Bezug nehmen und Sinn konstruieren (vgl. Deppermann 2008, 50), also die Entwicklung „[...] gegenstandsbezogene[r] Theorien mit praktischem Erklärungspotential, die auch für die Akteure im untersuchten Handlungsfeld rezipierbar sind und zu einem verbesserten Verständnis ihrer Praxis beitragen“ (Strübing 2018, 35).

Im Mittelpunkt der untersuchten Community-Praxis steht das Strategiespiel *ECO* (2018), das – wie oben genannt – als Educational den Humanitarian Crisis Games zugeordnet werden kann. Das Spiel wurde explizit als Bildungsangebot konzipiert, in dessen Rahmen die Spielenden – ausgehend von einem paradiesartigen Ursprungszustand einer Miniatur-Erde – eine Zivilisation errichten. Ein drohender Kometeneinschlag kann dabei nur abgewendet werden, indem in einem vorgegebenen Zeitraum die technologischen Voraussetzungen entwickelt werden, um den Kometen vor Einschlag zu zerstören. Dabei müssen allerdings nachhaltige Prozesse vollzogen werden, um die Welt in einer Balance zu halten, ohne die die nötige Entwicklung letztendlich stagnieren wird. Die Spielenden müssen also komplexe sozial-ökonomisch-ökologische Herausforderungen kollaborativ bewältigen, um erfolgreich zu sein. Dabei ist die drohende Katastrophe nicht durch die Menschen und ihre Zivilisation hervorgerufen, der Modus der Bewältigung birgt aber zusätzliches Katastrophenpotenzial. Ausgehend von einem paradiesischen Urzustand wird das von Lehnert ausgearbeitete Strukturmodell „Idylle – Störung – Wiederherstellung“ (2021, 14) hier eher variiert, indem die Ausgangsidylle bewusst weiterzuentwickeln ist, um die Bedrohung durch den Kometen durch eine zweifache Sicherung der Erde (1. Nachhaltige Entwicklung der Zivilisation, 2. Entwicklung einer Technologie zur Zerstörung des Kometen) zu überwinden. Themen wie Umweltzerstörung und Klimawandel werden hier also nicht zentral gesetzt und eher zu Herausforderungen auf dem Weg zur Zielerreichung gemacht.

Das mehrfach ausgezeichnete Simulationsspiel wurde bei seiner Entwicklung u.a. vom US-amerikanischen Bildungsministerium und der *National Science Foundation* unterstützt und in das Environment-Programm der UN aufgenommen. Eine Homepage zum Spiel dient nicht nur als Werbeplattform, sondern bietet auch vielfältige Hinweise zur pädagogischen Nutzung und Vernetzung.²

Im Mittelpunkt der hier vorgestellten Studie stehen die Let's-Play-Videos von *Gronkh* (alias Erik Range) und *Tobi* (alias Tobias Fulk), die die beiden reichweitenstärksten YouTuber gemeinsam produziert und je auf ihren Kanälen veröffentlicht haben. *Gronkh* zählt dabei zu den erfolgreichsten deutschen YouTubern mit aktuell fast 5 Millionen Abonnent*innen. Die erste Folge des Eco-Let's-Plays wurde 1.249.667-mal aufgerufen und 20.212-mal geliked (Stand: 25.08.2022). Darüber hinaus wurden 885 Kommentare zu dem Video gepostet.³ Es liegt also ein prominentes und repräsentatives Material für die Untersuchung der Let's-Play-Kultur vor.

Die makroskopischen Analysen der Let's-Play-Videos offenbaren ein breites Tableau an politischen Bezügen, die die Let's-Player in ihrem Video adressieren und bearbeiten. Neben thematischen Aspekten (Politik als Gegenstand, bspw. politische Dimension des Spielziels bzw. der Spielstrategie, soziale Struktur der spielinternen Community, Eigentum, Ernährung) sind auch subjektive Aspekte (Involviertheit und Immersion, bspw. Identitätsaushandlung, Moral) und modale Aspekte (Art der Verhandlung, bspw. durch Ironie, Referenzen auf außerfiktionale, Wirklichkeiten, Showing and Telling, Reflexion und Wertung, Paradoxie, Intertextualität und fantastische Brechung) identifizierbar.

In der folgenden mikroskopischen Rekonstruktion wird nun allerdings eher auf die Kommentare zu den Videos auf dem YouTube-Kanal von Gronkh fokussiert, in denen eine Anschlusskommunikation zum Spielgeschehen stattfindet. Man kann die Kommentare als eine Anschlusskommunikation zum Let's-Play-Video oder eine Anschlusskommunikation zweiter Ordnung zum Spiel betrachten.

3 — DARSTELLUNG AUSGEWÄHLTER ERGEBNISSE: POLITISIERUNG IN DER LET'S-PLAYER-COMMUNITY

Ins Blickfeld gerückt und sequenzanalytisch erschlossen wird ein Kommentar eines Mitglieds der untersuchten Community. Es handelt sich um den sechsten der 835 Kommentare, die unmittelbar nach Veröffentlichung des Let's-Play-Videos am 20.02.2018 erstellt wurden. Aufgrund seiner prominenten Stellung und seiner hochfrequenten Einbettung in die Community-Performance – siehe nächster Absatz – kann er das prozessuale Zusammenspiel der Communityaktivitäten exemplarisch verdeutlichen.

Der Kommentar von *MineCrusher* kommentiert nicht nur – in einem ähnlich ironischen sprachlichen Modus wie die YouTuber selbst – das Video von Gronkh und Tobi, er wird auch communityintern intensiv rezipiert und ist wiederum Auslöser für Reaktionen. So bekommt der Post immerhin 1041 Likes und es erfolgen 21 Antworten, die – bis auf die letzten beiden – alle am 20.02.2018 gepostet wurden.

² Vgl. <https://play.eco> (09.12.2022)

³ Insgesamt liegen zu ECO 99 etwa halbstündige bis anderthalbstündige Videos von Gronkh und Tobi vor, in denen die YouTuber den gesamten Spielverlauf vorführen und kommentieren – und die alle hohe Klick- und Kommentarzahlen aufweisen.

Diese erstaunliche Resonanz, Frequenz und interaktive Dichte zeigt, dass hier nicht nur eindimensional Content an eine Gruppe potentieller Adressat*innen vermittelt wird, sondern dass die Gruppe am Austausch interessiert ist und sich auf allen Ebenen mit dem entstehenden Content auseinandersetzt – und zwar ganz im Sinne Stalder's gemeinschaftlich und aufeinander beziehend.

Die User*in MineCrusher postet folgenden Kommentar unter dem Let's-Play-Video:

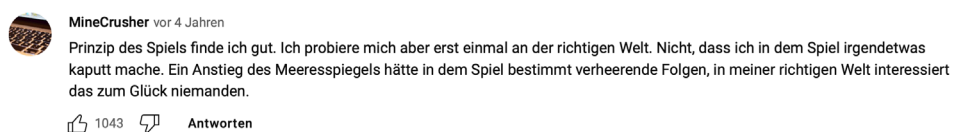


Abb. 1: Ausgangskommentar von *MineCrusher*⁴

Es handelt sich um einen moderat umfangreichen Kommentar, der – abgesehen vom elliptischen ersten Satz – durch seine normgerechte, standardsprachliche Substanz auffällt. Anders als in anderen Kommentaren wurde sorgfältig formuliert und bis in die Groß- und Kleinschreibung und Interpunktion hinein verschriftet.

Ausgangspunkt von *MineCrushers* Kommentar (s. Abb. 1) ist eine nüchterne, aber eindeutig positive Einschätzung des Spiels *ECO*, die sich im Kontext der Kommentarfunktion und auch in der syntaktischen Verdichtung der Ellipse aber eher als Auftakt einer Äußerung verstehen lässt. So schwingt das einschränkende „aber“ schon implizit mit und die Eingangsformel scheint eher eine Positionierung als eine Einschätzung zu sein. So überrascht auch nicht, dass im Folgesatz eher eine Abgrenzung geschieht. *MineCrusher* adressiert sich selbst nicht als (potenzielle) Spieler*in, sondern grenzt sich vom Kreis der am Spiel interessierten Community ab, indem er oder sie die Aufmerksamkeit erst einmal der „richtigen Welt“ zuwenden will. Damit wird *ECO* implizit als virtuelles und fiktionales Konstrukt der sog. Wirklichkeit gegenübergestellt; diese Gegenüberstellung wird mit dem Begriff „Spiel“ im nächsten Satz auch noch einmal betont.

Als Grund für diese Hinwendung der eigenen Handlungsperspektiven wird in diesem dritten Satz die Sorge, im Spiel etwas kaputtzumachen, eingeführt. Darauf folgt ein Beispiel zur Veranschaulichung, das den aktuellen Umwelt- und Klimadiskursen entnommen ist. Der Anstieg des Meeresspiegels infolge menschlichen Verhaltens – im Fall des Spiels infolge der Spielaktivität – wird bezogen auf die beiden Wirklichkeitsmodelle unterschiedlich bewertet. Für das Spiel wird dieser Umweltveränderung eine fatale Bedeutung zugesprochen. Befürchtet werden „verheerende Folgen“, die bezogen auf das Spiel auch negative Auswirkungen auf das Erreichen des Spielziels entwickeln sollten. Die schon eingeführte Gegenüberstellung von „virtueller“ und „richtiger“ Welt wird noch einmal modifiziert, indem die „richtige“ Welt durch das Possessivpronomen „meine“ personalisiert wird. Damit wird deren universeller Charakter bedingt eingeschränkt und aussagenlogisch angedeutet, dass auch andere/weitere „richtige“ Welten denkbar sein können. Trotz dieser Einschränkung ist spätestens im letzten Satz eine starke sarkastische Einfärbung der Aussage erkennbar, die damit performativ der sprachlichen Gestaltung des Let's Play Videos von *Gronkh*

⁴ Diese und alle weiteren Abbildungen sind als Screenshots der Let's-Play -Seite entnommen: <https://www.youtube.com/watch?v=49A52mWdFWs> (09.12.2022)

und *Tobi* folgt. Die existenzielle Bedrohung des Klimawandels wird gegenüber einem mindestens auch Unterhaltungszwecken dienenden Spielvergnügen abgewertet und marginalisiert. Diese offenkundige Paradoxie kann als spotthafte Anklage verstanden werden, wobei nicht eindeutig zu klären ist, ob sich *MineCrusher* als Vertretung der hier versammelten Community versteht oder ob der Spott nicht gerade auch der Gruppe gilt, deren Scheinheiligkeit beim virtuellen Retten der Welt – bei unterstelltem mangelndem Engagement hinsichtlich der realweltlichen Thematik – zum Gegenstand der Kritik werden kann.

Auffällig ist aber die besondere Inszenierung des Kommentars. Ausgehend von einer nüchternen Spieleinschätzung erfolgt eine Abgrenzung von einer erwartbaren Einstellung, die durch das verheerende Beispiel dramatisch aufgebaut wird und dann in der Zuspitzung das resignative Ende absurd überzeichnet.

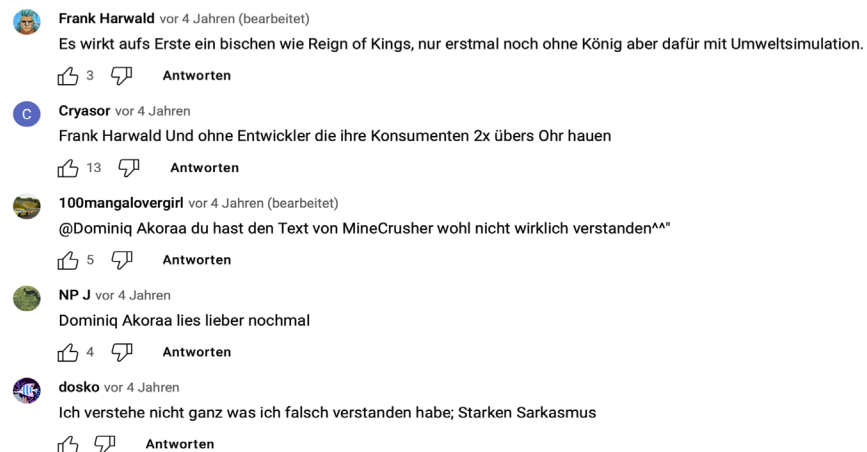


Abb. 2: Erste Reaktionen auf den Kommentar von *MineCrusher*

Es folgen einige Kommentare, die *MineCrushers* Kommentar aufgreifen, durch spielbezogenes Kontextwissen ergänzen oder aufeinander Bezug nehmen (s. Abb. 2). Als nächstes erscheint die folgende Antwort von Alexander Fischer interessant (s. Abb. 3):

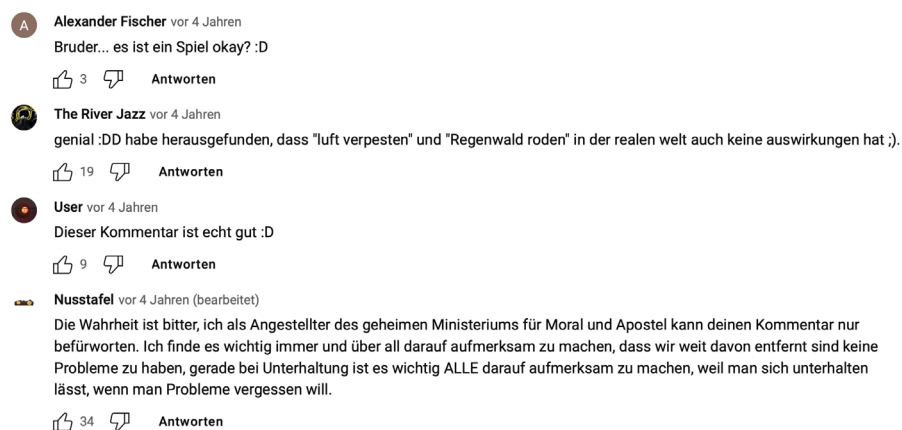


Abb. 3: Austausch im Anschluss an Alexander Fischer

Diese Reaktion wird mit der Ansprache „Bruder“ gleichermaßen salopp und persönlich eingeführt. Beredt sind die Auslassungspunkte eingefügt. Danach wird die dem Ausgangspost von *MineCrusher* eingeschriebene Kritik mit Bezug auf die Unterhaltungsfunktion des Spiels zurückgewiesen. Damit wird auch deutlich der authentische Charakter der Spielthematik infrage gestellt. Diese muss sich weder an der Wirklichkeit messen lassen, noch muss die Spielhandlung in Bezug auf das Wirklichkeitserleben der Spielenden gedacht werden. Der konfrontative Charakter des Posts wird abschließend durch eine fragende Ansprache und ein lachendes Emoji abgeschwächt bzw. sozial relativiert.

Es folgt ein Kommentar von *The River Jazz*, der den sarkastisch-absurden Modus von *MineCrushers* Post aufnimmt und weitere Umweltthemen adaptiert. Dantis äußert im folgenden Post seine Hochachtung für *MineCrushers* Post.

Eindrücklich ist dann wieder die Antwort von *Nusstafel*. Die User*in greift ebenfalls den bereits von *MineCrusher* gesetzten ironisch-sarkastischen Ton durch eine offenkundig fiktionale Selbstinszenierung auf. Der fiktive Ministeriumsname ist als indirekte Kritik am implizit moralisierenden Modus von *MineCrushers* Aussage zu verstehen. Diese Kritik wird durch die stark pauschalisierenden Absolutheitsmarkierungen unterstrichen, wenn im Kontext der Moralisierung von „immer und über all“ und auch von „ALLE“ die Rede ist. Auf die von *MineCrusher* eingebrachte Politisierung des Themas wird hier mit Überdruß reagiert und im Sinne des Posts von Alexander Fischer eher auf die unverbindliche und sorglosere Unterhaltungsfunktion abgezielt.

Nach zwei weiteren Antworten von *Nusstafel* meldet sich User*in *Ara Stat* (s. Abb. 4):

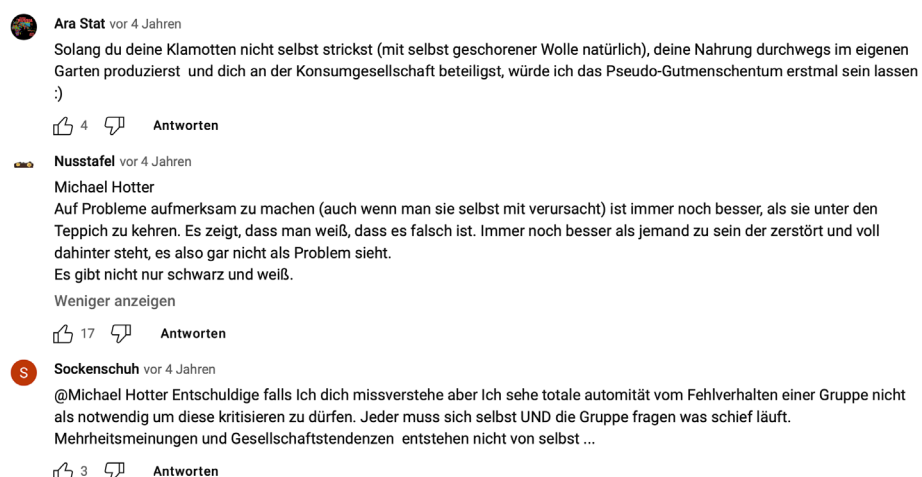


Abb. 4: Kritische Aushandlungen

Ara Stat führt die von Alexander Fischer und *Nusstafel* eingeführte Kritik nun weiter, hier ändert sich der bis dahin vorherrschende spielerisch-ironische und leichtfüßige Ton der Unterhaltung jedoch; der Post ist deutlich direkter und aggressiver und mündet in der doppelt negativ konnotierten Bezeichnung des Pseudo-Gutmenschen. Damit wird nicht nur eine Beleidigung ausgesprochen, sondern auch die implizite Kritik an der Scheinheiligkeit der Spielpraxis an *MineCrusher* zurückgespiegelt.

Interessanterweise widerspricht Nusstafel hier nun deutlich, indem zwar nicht der Post von *MineCrusher*, aber die Möglichkeit der Kritik als adäquat bezeichnet wird. Das vertieft auch Sockenschuh in der folgenden Antwort, wenn er/sie betont, Kritik setze nicht Autonomie von problematischen Strukturen voraus, sondern Transformation bräuchte vielmehr die „Kritik von innen“.

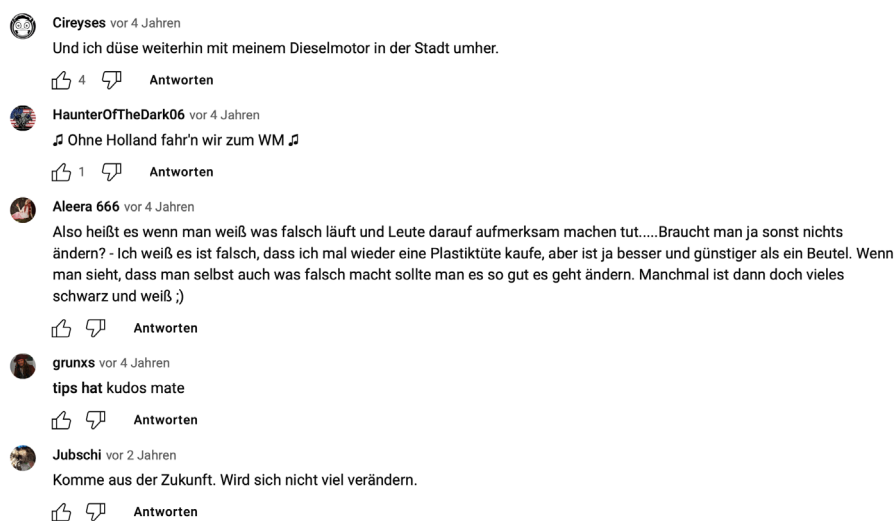


Abb. 5: Letzte Reaktionen auf den Ausgangskommentar von *MineCrusher*

Es folgen weitere Posts, hier sollen nur noch einige erwähnt werden. In den Kommentaren von *Cireyses* (s. Abb. 5) ist entweder Trotz oder eine sarkastische Form von Fatalismus erkennbar, der Kommentar von *HaunterOfTheDark06* hingegen referenziert auf einen hämischen Fußball-Fan-Gesang aus dem Jahr 2002 – die Niederlande hatten die WM-Qualifikation verpasst –, der aber auch im Rahmen der aktuellen Klima-Diskurse adaptiert wurde und auf makabre Weise auf die drohende Überflutung der Niederlande infolge steigender Meeresspiegel anspielt. Damit wird z.B. der vorangegangene Post von *Cireyses* in seiner bei wortwörtlicher Lesart erkennbaren ignorant-egozentrischen Substanz gerahmt und seine Problematik betont. Der Kommentar von *Aleera 666* ist der erste, der am Folgetag, also mit geringerem zeitlichem Abstand erfolgt, dabei aber noch einmal auf die Frage der eigenen moralischen Verantwortung eingeht, die bei erkannten Problemen auch jenseits von Kritik zur Handlungsveränderungen führen sollte.

Bemerkenswert ist auch der letzte Post von *Jubschi*. Dieser erfolgt als einzige Antwort mit deutlichem zeitlichem Abstand: zwei Jahre später. Hier wird wieder der virtuell-fiktional-ironische Charakter der Ausgangsposts aufgegriffen und resignativ festgestellt, dass die Zukunft wenig Veränderung bringt. Damit wird der Chatverlauf als Gespräch mit zeitlicher Nähe markiert, der folgende Post – aus Perspektive des Jahres 2018 tatsächlich „aus der Zukunft“ – kann dabei mit einem Zukunftswissen einsteigen, das die Interagierenden 2018 natürlich nicht erreicht, in der Chronologie des Chatverlaufs aber die Illusion interaktiver Unmittelbarkeit erzeugt.

4 — FAZIT

Die Ausführungen haben Einblick gegeben in ein kommunikatives und auch literarisches Spiel, dessen Regeln nicht leicht nachzuvollziehen sind und hier sicherlich nur in Ansätzen erschlossen werden konnten, das sich aber durch einen starken Bezug auf gesellschaftspolitische Gegenwartsfragen auszeichnet und gleichzeitig eine spezifische Form und Situiertheit aufweist, die es zu einem Gegenstand literaturdidaktischer Reflexionen werden lassen können.

Let's-Play-Videos wie das von Tobinator und Gronkh eröffnen durch die eigene Interpretation des Computerspielgeschehens subjektive Zugangsweisen und Deutungsmuster zum Gegenstand Computerspiel. Boelmann und Kepser fragen nach den literalen Praktiken im medialen Spannungsfeld und nennen „neuere und neue narrative Formate als Medien des literarischen Verstehens und den Einsatz von sozialen Medien als Vermittlungswege für literarische Anschlusskommunikations- und Lernprozesse“ (Boelmann / Kepser 2019, 1).

Die Rekonstruktion der Sprechaktfolge im Rahmen eines Kommentars zum Let's-Play-Video von Gronkh und Tobi zeigt eine intensiv geführte Form der Anschlusskommunikation, die hochfrequent und kohärent geführt wird. Neben Einwüfen findet ein konzentrierter Austausch von Argumenten statt, der eine Pendelbewegung aufweist zwischen Beiträgen, die die moralische Verantwortung der Menschen im Allgemeinen und der Community-Mitglieder im Besonderen betonen, und solchen, die eine Moralisierung des Spielzusammenhangs zurückweisen und eher auf den Unterhaltungswert insistieren. Dabei wird die politische Dimension der Spielhandlung, die im Let's-Play-Video eher beiläufig thematisiert wird, immer wieder explizit ins Zentrum gerückt.⁵

Auffällig ist weiterhin die dynamische Entwicklung der Argumentationsstrukturen. Von plakativen Statements und Zurückweisungen ausgehend werden Ambivalenzen moralischer Anklage und ethischen Handelns diskutiert – ohne dabei allerdings zu einem abschließenden Ergebnis oder gar Konsens zu kommen. Dabei nutzen die Kommunizierenden anspruchsvolle Formen der Inszenierung. Die Kommentare sind ausgezeichnet durch ein vielfältiges Spiel mit Ironie, Sarkasmus, Paradoxie, Absurdität, Intertextualität und fantastischer Selbstinszenierung und laden neben ästhetisch-literarischen Praktiken auch zu einer Reflektion kommunikativ-pragmatischer Praktiken in Internetdiskursen ein.

Diese als ästhetisch-literarische Praxen beschreibbaren Phänomene erzeugen einerseits eine informell-distanzmindernde Atmosphäre, sie können aber ebenfalls als jener interdiskursive Generator beschrieben werden, der nach Endl und Preisinger (2018b, 1) die künstlerischen Formen charakterisiert und Interdiskursen eine subversive Bühne bietet. Diese Subversivität scheint ein Charakteristikum zu sein, die die Community-Praxis als literarische Praxis produktiv werden lässt.

⁵ Auffällig dabei ist die starke zeitliche Dichte, in der die Kommentare erfolgen, die die Community-Aktivität zwar als räumlich distanzierteres, aber zeitlich dichtes Geschehen charakterisieren. Gleichzeitig wird deutlich, dass die Chatverläufe auch noch später gelesen und ggf. auch ‚geliked‘ und kommentiert werden. Die Let's-Play-Community dieses Spiels beschränkt sich also nicht nur eindimensional auf die gemeinsame Rezeption eines medialen Service-Angebots.

Markant ist dabei auch, dass verbale Grenzüberschreitungen, wie hier von Ara Stat vorgenommen, von der Community kritisch zurückgewiesen werden. Dabei zeigen sich dynamische Positionierungen – z.B. bei den Antworten von Nusstafel – die auf eine intensive und ernsthaft geführte Debatte verweisen.

Denn offenkundig wird mit diesen Beobachtungen, dass die Let's-Play-bezogene Anschlusskommunikation nicht einfach den Gesetzmäßigkeiten kommunikativ-pragmatischer Gesprächsführung entspricht, sondern dass die Sprechakte die literarästhetischen Strukturmerkmale des Spiels und den – teils auch von Mehrdeutigkeit geprägten – Inszenierungscharakter der virtuellen Spielzusammenhänge (Game und Let's Play) aufgreifen und als spezifischen Modus der Diskursivierung etablieren.

Die teils sogar explizite Fiktionalisierung der eigenen Aussagen, aber auch bspw. die ironisch-absurd gebrochenen vermeintlichen Faktualitätsbezüge legen einen Rückgriff auf ästhetische Formen offen. Die Anschlusskommunikation zeigt sich damit als literarästhetisch überformtes Sprechen, das gleichzeitig im Umfeld der literarischen Medien Game und Let's Play als literarische Anschlusskommunikation verstanden werden kann und damit strukturell und kontextuell als literarische Praxis zu beschreiben ist.

Zu bedenken sind methodische Probleme der Untersuchung: Untersucht wurden die Kommentare unterhalb des Videos auf der Plattform YouTube, die von Unsicherheiten geprägt sind. Kommentare wurden gelöscht und bearbeitet und es kann nicht sicher gesagt werden, dass die untersuchten Chatverläufe zum Zeitpunkt ihrer Entstehung die gleichen waren. Das gebietet Vorsicht bei der Interpretation.

Darüber hinaus liegen keine Informationen über die Interagierenden vor. Welches Alter haben sie? Handelt es sich um Jugendliche oder Erwachsene, oder überhaupt um Menschen? Aus der Mediensozialisationsforschung ist bekannt, dass Let's-Play-Videos besonders bei Kindern und Jugendlichen beliebt sind (vgl. Absatz 1.2). Die Vermutung, dass mindestens ein erheblicher Anteil der Agierenden Schüler*innen sind, ist also naheliegend. So ist hier abschließend festzustellen, dass sich im untersuchten Beispiel eine substanzreiche Interaktionspraxis zeigt, die auch fachlich mit Bezug auf den Literaturunterricht vielfältige Anschlussstellen zeigt und als Sozialisationsraum für die Agierenden produktiv sein dürfte. Eine Verallgemeinerung der Erkenntnisse erscheint unangemessen, beschränken sich die Ergebnisse doch auf diese eine Community; dieses eine Spiel. Wie sich die Situation an anderen, ggf. weniger explizit politisch-pädagogischen Spielen und deren Anschlussmedienwelten zeigen wird, müsste weiterführend untersucht werden. Es kann jedoch festgehalten werden, dass Let's-Play-Videos und ihre digitalen Communities mindestens strukturell die Möglichkeit eröffnen, die literarästhetischen Dimensionen von Game-Welten aufgreifend politisch-partizipative Interaktionsprozesse zu initiieren. Somit sollten sich die medienaffine Literaturdidaktik bzw. die literaturbezogene Mediendidaktik auch diesem Phänomen zuwenden, um mögliche Adaptionen für den Unterricht auszuloten und zu konzeptualisieren.

QUELLENVERZEICHNIS

PRIMÄRQUELLEN

— *ECO*. 2018 (Strange Loop Games). Youtube „ECO 001: Tobi und Gronkh RETTEN DIE WELT!“ (2018): <https://www.youtube.com/watch?v=49A52mWdfWs> [28.08.2023].

SEKUNDÄRQUELLEN

— **Anders, Petra / Staiger, Michael (Hg.) (2016)**: *Serialität in Literatur und Medien*. Baltmannsweiler: Schneider. — **Beil, Benjamin (2019)**: Digitale Erinnerungsräume. Das Computerspiel als Freilichtmuseum. In: von Glasenapp, Gabriele / Kagelmann, Andre / Tomkowiak, Ingrid (Hg.): *Erinnerung reloaded? (Re-)Inszenierungen des kulturellen Gedächtnisses in Kinder- und Jugendmedien*. Berlin: Metzler, 49-64. — **Breidenstein, Georg / Hirschauer, Stefan / Kalthoff, Herbert / Nieswand, Boris (2015)**: *Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung*. 2. Aufl. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. — **Boelmann, Jan (2015)**: *Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potenzialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium*. München: kopaed. — **Boelmann, Jan / Kepser, Matthias (2019)**: Literale Praktiken im medialen Spannungsfeld. Perspektiven für den Deutschunterricht – zum Geleit. In: *MiDU*, H. 1 (2019), 1-3. — **Boelmann, Jan / Seidler, Andreas (2013)**: *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. München: kopaed. — **Deppermann, Arnulf (2008)**: *Gespräche analysieren. Eine Einführung*. 4. Aufl. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften. — **Deppermann, Arnulf / Feilke, Helmut / Linke, Angelika (Hg.) (2016)**: *Sprachliche und kommunikative Praktiken*. Berlin u.a.: De Gruyter. — **Döring, Nicola / Bortz, Jürgen (2016)**: Datenerhebung. In: Bortz, Jürgen / Döring, Nicola (Hg.): *Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften*. 5. Aufl. Berlin: Springer, 321-577. — **Emmersberger, Stefan (2021)**: Mit medialen Wirklichkeitskonstruktionen umgehen. Zur Einführung. In: *MiDU*, H. 2 (2021), 1-6. — **Endl, Andreas / Preisinger, Alexander (2018a)**: Vom Wissen der digitalen Spiele. Aktuelle Klimawandeldiskurse als simulierte Erfahrung. In: Köstlbauer, Josef / Pfister, Eugen / Winnerling, Tobias / Zimmermann, Felix (Hg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum Verlag, 202-221. — **Endl, Andreas / Preisinger, Alexander (2018b)**: *Den Klimawandel spielbar machen – Diskursive Strategien der Darstellung von Umweltproblemen in Strategiespielen*. In: *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung. Sonderausgabe „Repräsentationen und Funktionen von ‚Umwelt‘ im Computerspiel“*. Auch online: <https://www.paidia.de/den-klimawandel-spielbar-machen-diskursive-strategien-der-darstellung-von-umweltproblemen-in-strategiespielen/> [28.08.2023]. — **Flick, Uwe (2011)**: *Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung*. 4. Aufl. Reinbek: Rowohlt. — **Franke, Bernhard (2021)**: Eigene Welten. Wirklichkeitskonstruktion in populären Kommunikations- und Unterhaltungsformen nachhaltig im Unterricht wahrnehmen, analysieren und kreieren. In: *MiDU*, H. 2 (2021), 1-14. — **Jenkins, Henry (2006)**: *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*: <http://www.newmedialiteracies.org/wp-content/uploads/pdfs/NMLWhitePaper.pdf> [28.08.2023]. — **Jenkins, Henry (2009)**: *Confronting the challenges of participatory culture*. Cambridge: MIT Press. — **Kepser, Matthias (2022)**: Let's a go! Deutschunterricht und Digitale Partizipationskultur. Eine Erkundung am Beispiel digitaler Spiele. In: Krammer, Stefan / Leichtfried, Matthias / Pissarek, Markus (Hg.): *Deutschunterricht im Zeichen der Digitalisierung*. Innsbruck: StudienVerlag, 147-163. — **KMK (2016)**: *Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz*: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf [28.08.2023]. — **Lehnert, Nils (2021)**: Rast am kühlen Born und ökosensible Kulturkritik. Über die Ästhetik und Funktionen des Idyllischen in zeitgenössischen Games. In: Bodden, Tamara / Madeheim, Marvin / Montag, Annegret (Hg.): *Loading... Game Studies interdisziplinär*. Paderborn: Fink, 3-19. — **Leßmann, Beate (2020)**: Literale Praktiken. Schulisches Sprachhandeln als soziales und kulturelles Agieren. In: *Die Grundschulzeitschrift*, H. 322 (2020), 6-11. — **Mayar, Mahshid (2018)**: Überleben im Anthropozän. Wege zu einer Definition von Humanitarian Crisis Games. In: Köstlbauer, Josef / Pfister, Eugen / Winnerling, Tobias / Zimmermann, Felix (Hg.): *Weltmaschinen. Digitale Spiele als globalgeschichtliches Phänomen*. Wien: Mandelbaum, 47-76. — **Montag, Annegret (2023)**: *Hybride Medialität – Let's Play and talk about it. Praxeologische und literaturdidaktische Zugänge zu Game-bezogenen Medienpraktiken*. Dissertation. Halle (Saale) [erfolgreich verteidigte Manuskriptfassung]. — **Rösch, Heidi (2018)**: *Literatur und Identität*. In: Rösch, Heidi (Hg.): *Literarische Bildung im kompetenzorientierten Deutschunterricht*. Stuttgart: Fillibach bei Klett, 49-69. — **Sammet, Kornelia / Erhard, Franz (2018)**: *Methodologische Grundlagen und praktische Verfahren der Sequenzanalyse. Eine didaktische Einführung*. In: Erhard, Franz / Sammet, Kornelia (Hg.): *Sequenzanalyse praktisch*. Weinheim u.a.: Beltz, 15-72. — **Schöffmann, Andreas (2021)**: *Digitale Spiele aus deutschdidaktischer Perspektive. Herausforderungen für den Deutschunter-*

richt. Berlin u.a.: J. B. Metzler. — **Stalder, Felix (2016):** *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp. — **Strauss, Anselm L. (2004):** Analysis through microscopic examination. In: *Sozialer Sinn*, H. 2 (2004), 169-176. — **Strübing, Jörg (2018):** Grounded Theory. Methodische und methodologische Grundlagen. In: Pentzold, Christian / Bischof, Andreas / Heise, Nele (Hg.): *Praxis Grounded Theory. Theoriegenerierendes empirisches Forschen in medienbezogenen Lebenswelten. Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Berlin: Springer, 27-52. — **Wenger, Etienne (2002):** *Cultivating Communities of Practice- A Guide to Managing Knowledge*. Boston: Harvard Press. — **Wintersteiner, Werner (2019):** Wie ein Stück Brot. Kinder- und Jugendliteratur und Politische Bildung. In: *kj&m*, H. 2 (2019), 3-12.

ÜBER DIE AUTOR:INNEN

Annegret Montag ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf im Bereich Medienkulturwissenschaft mit Schwerpunkt Game Studies. Im Zentrum ihrer Forschungen steht die Untersuchung digitaler Medien und deren Einsatz im Bereich des literarischen Lernens.

Anneliese Reiter ist wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg im Bereich der Grundschuldidaktik Deutsch. Im Zentrum ihrer Forschungen stehen das literarästhetische Lernen sowie Perspektivenübernahmeprozesse bei der Bilderbuchrezeption von Grundschulkindern.

Dr. Michael Ritter ist Professor für Grundschuldidaktik Deutsch/Ästhetische Bildung an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Arbeitsschwerpunkte in der Lehre und Forschung sind das Bilderbuch in Geschichte, Theorie, Rezeption und Didaktik, die inklusive Deutschdidaktik wie auch digitale Transformationserscheinungen im Feld der Literaturdidaktik.