

## **„okay, jetzt laden wir grad Biome n bisschen“ – Diskurse von Gameplayern in gesprächsanalytischer Sicht**

### **ABSTRACT**

Ein Phänomen der heutigen mediatisierten Welt ist das Spielen von Computerspielen in Formaten wie etwa „Let’s Play“ auf YouTube. Besonders bemerkenswert ist dabei die große Anzahl von Rezipienten, die diese Spiele im Prozesse des Gespielt-Werdens verfolgt, und zwar ohne auf das Spiel selbst Einfluss nehmen zu können: Ihre Rolle besteht lediglich darin, einer anderen Person, dem eigentlichen *Player*, beim Spielen zuzusehen. Und doch scheint das reine Rezipieren des Spiels eines Anderen eine große Faszination auszuüben, ja, es hat sich mittlerweile sogar eine eigene Fan-Kultur etabliert. Etliche der Digitalspieler wie u. a. PewDiePie, Gronkh als Einzelspieler oder Daniel und Martin (GameTube) als Mehrspieler sind in der *Gaming*-Szene regelrecht zu Stars geworden, deren einzelne Spielsequenzen Aufrufe in Millionenhöhe verzeichnen.

Ein ausschlaggebender Faktor, warum ein so großes (Fan-)Publikum das Spielen Anderer rezipiert, scheinen die nahezu unaufhörlich erfolgenden Kommentierungen der *Gameplayer* im Akte des Spielens zu sein. Dafür ist auch als Indikator zu werten, dass es zum Teil sogar von Fans erstellte *Best-of*-Zuschnitts von *Gameplayer*-„Gesprächen“ gibt wie beispielsweise „Die besten gronkh ausraster“<sup>1</sup>.

Den „Gesprächen“ der *Gameplayer* widmet sich der vorliegende Beitrag: Mit der Methode der linguistischen Gesprächsforschung wird untersucht, welche Charakteristika die kommunikative Praxis der Digital-Spieler in der Interaktion mit dem Spiel einerseits und dabei gleichzeitig mit dem anonymen Publikum andererseits aufweist. Das hier angewandte methodische Vorgehen ist dabei streng empirisch und material-, nicht theoriegeleitet: Der Untersuchung liegt ein „naturalistisches Datenverständnis“ (DEPPERMANN) zugrunde. Erste Ergebnisse bereits von unserer Gruppe erfolgter Beforschung von *Gamer*-Kommentaren deuten darauf hin, dass das Ringen um die andauernde Aufmerksamkeit der Rezipienten von zentraler Bedeutung ist. Welche Strategien hier die *Gamer* anwenden, um ihr Publikum über die (einseitige) verbale Interaktion in den Spielverlauf zu involvieren und nicht zuletzt an sich selbst zu binden, wird auf dem *Summit* an Transkripten von Spieler-Diskursen nachgewiesen.

Entstehen Gespräche als soziale Wirklichkeit im Allgemeinen durch die gemeinschaftliche Produktion von Sinn als Inhaltsmoment und der fortwährenden Organisation der Redebeiträge als formales Moment, so ist offensichtlich, dass das Phänomen der *Gamer*-„Gespräche“ diese Grundregel durchbricht. Allen Diskursen der Digitalspieler ist gemein, dass sie im Rahmen der doppelten Medieninteraktion zwar dialogisch ausgerichtet sind, jedoch einseitig konstituiert werden. Der *Gamer* kann dem Publikum nur Sinn-Angebote machen, durch das „Dabei- und Aufmerksam-Bleiben“ der Rezipienten als Zuhörer und –schauer werden diese Angebote akzeptiert und ratifiziert. In diesem Zusammenhang sind Aspekte zu beleuchten wie die des Sinnangebots durch den *Player* oder aber der Beziehungsgestaltung des *Gamers* zu seinem Publikum, welches Publikum als Zielgruppe überhaupt angesprochen wird usw. Welche weiteren relevanten

---

<sup>1</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=zsSDx\\_Idxn4](https://www.youtube.com/watch?v=zsSDx_Idxn4) [05.07.2016]

Aspekte und Themen zur sozialen Praxis der Spieler-Publikums-Kommunikation sich herauskristallisieren lassen, erweist sich dann in der Fortsetzung und Ausweitung unserer Analysen: Die Gesprächspraxis verschiedener Spieler und in verschiedenen Spielen wird analysiert und miteinander verglichen. Inwiefern sich in der Zusammenschau der Ergebnisse aufgrund der dann herausgefilterten Gemeinsamkeiten und Unterschiede möglicherweise von einer neuen Großform des Digitalspieler-„Gesprächs“ die Rede sein kann, wird wiederum festzustellen sein. Es kann angenommen werden, dass die Kommentierungen der Digitalspieler eine Grobstruktur aufweisen, ein „Handlungsschema“ (KALLMEYER/SCHÜTZE), das den Rezipienten möglicherweise Orientierung o. Ä. bietet.

Es ist Ziel unseres Beitrags, die „Kommunikationsgemeinschaft“ (KNAPP-POTTHOFF) von *Gamer* und Publikum anhand der Seite der *Gamer*-Diskurse sichtbar zu machen und darin einen Beitrag zu den *Game Studies* wie zur Gesprächsforschung selbst zu leisten. Hierbei sollen unsere Ergebnisse zu Anschluss-Überlegungen und Konsequenzen für die Medienpädagogik, insbes. die Medienerziehung anregen.

*Keywords:* verbale Interaktion, kommunikative Praxis, Digitalspiele, Diskursanalyse, Gesprächsforschung, *Game Studies*, Medienerziehung