

Ackermann, Judith (Hrsg.) (2017). Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandels. Wiesbaden: Springer VS. 280 S., 29,99 €.

Beitrag aus Heft »2017/01: Neue Gendermedienwelten?!«

Anderen Personen gespannt beim Spielen von Video-Games zusehen, ihren Kommentaren und Bewertungen lauschen und das teilweise eine halbe Stunde lang: Willkommen in der Welt der Let's play-Videos! Obwohl diese Form der Online-Videos bereits seit zehn Jahren existiert und einen festen Platz in der Mediengesellschaft eingenommen hat, wurde dazu bisher wenig medienwissenschaftliche Forschung betrieben. In Phänomen Let's Play-Video wird die medientheoretische und medienästhetische Sicht zur Funktion dieser Videos erklärt, in denen Computerspiele von Spielenden vorgeführt und kommentiert werden. Es werden hierzu entsprechende Fragestellungen in Bezug auf Video-Aufzeichnungen persönlicher Videospielerlebnisse gestellt und dabei eine produktionsbezogene und rezipientenorientierte Perspektive eingenommen. Das Werk ist insgesamt in vier Schwerpunkte aufgeteilt. Im ersten Teil wird das digitale Artefakt an sich betrachtet und die Besonderheiten von Let's-Play werden erläutert.

Der zweite Teil formuliert Überlegungen zur medienpädagogischen Nutzung solcher Online-Videos als Medium für die Inszenierung oder Zurschaustellung. Der dritte Teil befasst sich unter anderem mit der Rollenverteilung von Produzierenden und Rezipierenden, wobei der Schwerpunkt auf der zugrundeliegenden Faszination für die Live-Kommentierung von Games liegt. Der letzte Teil widmet sich den Potenzialen von Let's Play-Videos und bietet Anregungen zum praktischen Einsatz im medienpädagogischen Kontext. Dabei werden unter anderem subversive Praktiken in digitalen Spielkulturen hinsichtlich ihrer Bildungspotenziale beleuchtet aber auch dem Let's Player Grönkh und seiner Bedeutung für die Kinder- und Jugendarbeit auf die Spur gegangen.

Die Publikation richtet sich insbesondere an medienpädagogische Fachkräfte sowie an Studierende der Film- und Medienwissenschaften, der (Medien-) Pädagogik und der sozialen Arbeit. Da das letzte Kapitel an einem Anwendungsbeispiel sehr anschaulich zeigt, dass diese Form von Online-Videos auch in der Jugendarbeit eingesetzt werden kann, ist der Sammelband ein sehr hilfreicher Betrag für insbesondere alle medienpädagogischen Fachkräfte in der Praxis. Die Lesenden sollten jedoch über gewisse medienbezogene Vorkenntnisse verfügen und ein Interesse zu Computerspielen mitbringen. mt