

Axel Schmidt/Konstanze Marx/Isabell Neise (Mannheim) **Produktion – Produkt – Rezeption? Medienketten in audiovisuellen Webformaten am Beispiel von *Let's Plays***

Abstract: Der Beitrag beschäftigt sich mit kommunikativen Praktiken in audiovisuellen Webformaten am Beispiel von sogenannten „Let's Plays“, in denen ein Videospiele im Internet für Zuschauende gespielt und kommentiert wird. An live ausgestrahlten *Let's Plays* zeigen wir, wie Zuschauende mit Produzierenden während der Ausstrahlung interagieren und so integraler Bestandteil des entstehenden Produkts werden. Live ausgestrahlte *Let's Plays* machen eine Trennung zwischen Produktion, Produkt und Rezeption, wie wir sie von traditionellen Medien kennen, obsolet. Wir sprechen daher von sogenannten Medienketten. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass die drei genannten Elemente, aufgrund der gegebenen medialen Affordanzen ineinander übergehen, sich dynamisch beeinflussen oder gegenseitig hervorbringen.

1 Einleitung: Medienkommunikation und Medienketten

Der vorliegende Beitrag versteht sich als Zwischenbilanz eines am Leibniz-Institut für Deutsche Sprache seit 2016 durchgeführten Projekts mit dem Titel *Medienketten*. Der Fokus liegt auf audiovisuellen Webformaten. Grundidee ist, die für Kommunikationsprozesse im Web typische Durchdringung von Produktion und Rezeption an konkreten kommunikativen Erscheinungsformen nachzuzeichnen.

Medienkommunikation im Allgemeinen zeichnet sich durch die Trennung von Produktions- und Rezeptionskontexten aus. Im Falle interpersonaler Medien, ob Telefon, Videokonferenz oder Chat, befinden sich die Teilnehmenden an verschiedenen Orten und haben nur begrenzten (medienspezifisch bedingten) Zugang zu Kommunikationspartner/innen während der Produktion von Kommunikationsbeiträgen. Im Falle der sogenannten Massenmedien kommt – neben Produktion und Rezeption – etwas Drittes hinzu, nämlich die Gestaltung eines Medienprodukts, das auf bestimmte Publika zugeschnitten ist. Mit dieser Zielsetzung geht häufig ein Wechsel der Kommunikationsform von wechselseitig zu einseitig einher: Produzierende gestalten ein Produkt für Rezipierende. Handlungstheoretisch weisen massenmediale Produkte daher zweierlei Formen des Handelns auf:

<https://doi.org/10.1515/9783110679885-014>

Die gezeigten Handlungen, etwa das Gespräch in einer Talk-Show, sowie die zeigenden Handlungen, die dieses Gespräch erst zum Erscheinen bringen, etwa die Arbeit der Kameraleute.¹ Diese „doppelte Inszenierung“ – wie das Seel (2001, S. 50) nennt – zwingt die Forschung zur Berücksichtigung mehrerer, miteinander verbobener Handlungsebenen.

Medienforschung setzt daher häufig – insbesondere wenn es sich um Massenmedien handelt – an der Trias Produktion, Produkt, Rezeption an (vgl. Willems 2000). Die Produktionsforschung fragt nach den zeigenden Handlungen, Produktforschung nach sichtbaren Gestaltungen und Rezeptionsforschung nach der Nutzung und dem Gebrauch. Natürlich hängen die drei Aspekte aufs Engste miteinander zusammen: Produzierende orientieren sich bereits in der Produktion an der möglichen späteren Rezeption.

In beiden Fällen – interpersonal-medienvermittelter und Massenkommunikation – orientieren sich Kommunikationspartner/innen am Gegenüber und schneiden ihre Beiträge auf diese zu. Im Falle der Massenmedien sind diese Orientierungsmöglichkeiten allerdings enorm zerstreut und zerdehnt: Was einzelne Zuschauer/innen unmittelbar mit einem Produkt tun, bleibt Produzent/innen unzugänglich.² Sie sind auf nachträgliche und summative Rezeptionserhebungen angewiesen (Einschaltquoten, Befragungen etc.).

Einerseits ändert sich dies nun bekanntlich im Falle des Internets: Produzierenden- und Rezipierendenrollen – so eine frühe Erkenntnis – vermischen sich.³ Andererseits jedoch bleibt eine massenmediale Verbreitungs- und Erfolgslogik in Form einer Ökonomie der Aufmerksamkeit (Franck 2007) erhalten oder verstärkt sich noch: Der Erfolg oder die Wirksamkeit von YouTuber/innen, Influencer/innen, Tweets auf TWITTER etc. dokumentiert sich unweigerlich in *Page Impressions*, Klicks, *Likes*, *ReTweets* etc. Es handelt sich hierbei um eine Art auf die Netzwelt angepasstes Einschaltquotensystem, was zeigt, dass die Instanzen der Produzierenden, des Produkts und der Rezipierenden strukturell weiterhin eine große Rolle spielen – nur dass sie vertauschbarer geworden sind und teilweise ineinander übergehen.

Unser Fokus liegt folglich auf Medienketten. Hierunter verstehen wir kommunikatives Anschlusshandeln, das durch das Medium ‚Computer/Internet‘ ermöglicht wird. Medienketten kommen zustande, indem initiale kommunikative Akte (etwa ein Post auf FACEBOOK, ein Video auf YOUTUBE etc.) im Netz Reaktionen erfahren (etwa Kommentare), die ihrerseits wiederum kommentiert werden kön-

¹ Siehe hierzu grundlegend: Reichertz (2005).

² Vgl. hierzu die Beiträge in Sutter/Charlton (Hg.) (2001).

³ Dies wird häufig unter dem Stichwort „Prosumer“ (Toffler 1987) verhandelt.

nen. Medienketten ermöglichen so intersubjektive Aushandlung, da Initiierende auf Reaktionen wiederum reagieren können. Das macht Medienketten vergleichbar mit Alltagskommunikation. Allerdings sind initiiende kommunikative Akte im Netz häufig nicht bloß ‚erste Züge‘ in einem symmetrischen wechselseitigen Austausch, sondern sie stehen – wie oben angedeutet – in medialen Aufmerksamkeitslogiken. Das Konzept der Medienkette berücksichtigt daher zugleich, dass kommunizierte Inhalte aufgrund ihrer Persistenz (Marx/Weidacher 2014) bzw. ihrer „Enflüchtigung“ (Beißwenger 2007, S. 13ff.) als selbstständige Bausteine (oder: als Produkte) weitergegeben werden können. Ein Video auf YOUTUBE, ein Post auf FACEBOOK oder jeder beliebige andere Kommunikationsausschnitt kann im Netz nicht nur kommentiert, sondern immer auch als solcher geteilt werden. Diese Mehrfachverwertung durch unterschiedliche mediale Plattformen ist der Netzkommunikation inhärent (Schanze 2008) und ist die Grundlage für netzspezifische Phänomene (z.B. dass etwas ‚viral geht‘ oder auch für Internet-Memes⁴).

All das legt nahe, dass die medienwissenschaftlich zentrale Trias aus Produktion, Produkt und Rezeption einerseits zwar obsolet geworden zu sein scheint, sich andererseits jedoch in modifizierter Form erhalten hat. Wir verwenden die Unterteilung in Produktion, Produkt und Rezeption im Folgenden als analytische Trennung und versuchen auszuloten, was davon übriggeblieben ist. Wir skizzieren zu diesem Zweck für audiovisuelle Webformate typische kommunikative Praktiken. Wir tun dies am Beispiel von sogenannten *Let's Plays* (im Folgenden kurz: LPs). Im ersten Teil widmen wir uns dem Produkt der live ausgestrahlten LPs (Kap. 2). Im zweiten Teil zeigen wir an der Produktion von live ausgestrahlten LPs die Auswirkungen technischer Realisierungsbedingungen für die Konstitution von Interaktion (Kap. 3). Im dritten Teil gehen wir kurz auf Rezeptionsmöglichkeiten nach Beendigung der live Ausstrahlung von LPs ein (Kap. 4) und schließen mit einem kurzen Fazit.

2 Produkt: Let's Plays

2.1 Aufgenommene versus live ausgestrahlte Let's Plays

In LPs spielen eine oder mehrere Spieler/innen (im Folgenden: LPer) ein Videospiel im Internet, dass sie zeitgleich sprachlich für ein Publikum kommentieren.⁵

⁴ Siehe z.B. Bülow/Merten/Johann (2018).

⁵ Zu LPs siehe Ackermann (Hg.) (2016); Hale (2013); Ligman (2011); Marx/Schmidt (2019); Smith/Obrist/Wright (2013) und Stephan (2014).

LPs können entweder aufgenommen und später hochgeladen oder als Live Stream angeboten werden. Mit aufgenommenen LPs haben wir uns an anderer Stelle ausführlich beschäftigt (Marx/Schmidt 2019). Im Gegensatz zu aufgenommenen LPs, die – ähnlich wie eine Fernsehsendung fertige Produkte sind –, durchbrechen in Echtzeit ausgestrahlte LPs, sogenannte *Live Streams*, den einseitigen Kommunikationsfluss. *Live Streams* werden typischerweise zusätzlich durch einen Zuschauer-*Live Chat* begleitet (siehe Abb. 1).⁶ Neben dem Stream, der das Videospiel sowie die spielenden Moderator/innen zeigt, befindet sich ein Chat-Fenster. Dort haben eingeloggte Zuschauer die Möglichkeit, zeitgleich zum Stream Chat-Nachrichten zu verfassen, die sowohl von den Moderierenden als auch von anderen Zuschauenden gesehen werden können.



Abb. 1: Aufbau eines Live Streams

Im Gegensatz zu aufgenommenen LPs, ermöglichen Streams Zuschauenden damit eine unmittelbare Beteiligung am gerade produzierten On-Air-Format.

In solchen Live Streams wird die oben skizzierte, analytische Differenzierung von Produktion-Produkt-Rezeption problematisch, da die Rezeption des angebotenen Produkts, hier des LPs, bereits in der Produktion des Produkts stattfindet

⁶ Vgl. zu cross-modaler Kommunikation: Sindoni (2012); Newon (2016); zu Online-Videospielen und Chat: Stertkamp (2017); zu Live Streams von LPs: Hamilton/Garretson/Kerne (2014); Moore/Ducheneaut/Nickell (2007); Recktenwald (2017), (i.Dr.); Smith/Obrist/Wright (2013) sowie Taylor (2018).

und so integraler und emergenter Bestandteil des Produkts wird. Ein simples Beispiel sind Sequenzen, in denen Streamer/innen auf Chatter/innen reagieren, die sich in ihren Chatbeiträgen auf vorangegangenes Verhalten der Streamer/innen bezogen. Eine solche dreizügige Sequenz zeigt das folgende Beispiel:

Transkript 1: *Und Dirk wieder am Essen*⁷

1	D	((isst)) HA:llo:;+
2	chat	+ 
3	S	halLO?
4	D	(.) guten Abend zusammen;
5	D	<<schmatzend> NA:>
6	D	°hh <<schmatzend> ich muss ma kurz noch hinterkauen>
7	D	(.) eigentlich;

Im Ausschnitt begrüßt der Moderator D essend das Publikum mit *HA:llo* (Z1). Ein Chatter namens *WADIDERCHO* postet *und Dirk wieder am Essen xD* (Z. 2). Mit diesem *noticing* (Schegloff 2007, S. 217–219) setzt er einen bestimmten Ausschnitt seiner visuellen Wahrnehmung, nämlich Ds Essen, relevant. Zugleich produziert er eine spielerische⁸ Kritik an Ds Anmoderation in lateraler Adressierung, wodurch er D und sein Verhalten – auch für andere Zuschauende – als Objekt der Beobachtung exponiert. D produziert nach einer Begrüßung beider Moderatoren (Z. 3–5) einen *Account*: *ich muss ma kurz noch hinterkauen* (.) *eigentlich* (Z. 6/7).

Moderationen – wie das Beispiel zeigt – können nicht als Monologe geplant und durchgesprochen werden. Sie orientieren sich immer wieder am Input der Chatter, wodurch sie einen zukunfts-offenen und improvisierten Charakter bekom-

⁷ Verbales wurde gemäß GAT2 (Selting et al. 2009), Multimodales gem. Mondada (2014) transkribiert. Für Abbildungen erscheint Abb in der Sprechzeile. Einzelne relevante Chatbeiträge erscheinen als Screenshots mit dem Siglum Chat im Transkript und werden mittels des Pluszeichens (+) aligniert.

⁸ Kontextualisiert mittels des Emoticons *xD*, was Lachen/lachendes Gesicht bedeutet.

men (vgl. Sawyer 2003). Zudem etablieren solche dreizügigen Sequenzen die Grundlage zur interaktiven Herstellung von Intersubjektivität, da die Reaktion auf eine initiale Handlung in der dritten Position vom Initiator qualifiziert werden kann (Schegloff 1992; Deppermann 2008). Hier behandelt der Streamer das *noticing* des Chatters als (spielerischen) Vorwurf, indem er sich entschuldigt.

Dreier-Sequenzen im Stream ermöglichen auf diese Weise einen quasi-synchronen Austausch, da alle Beteiligten zwar zeitgleich verfügbar (oder: *online*) sind, jedoch aufgrund einer Trennung von Produktions- und Distributionsakten nicht am Produktionsprozess von Beiträgen anderer teilhaben können. Im Falle des reinen Chats heißt das: Produktionsprozess (tippen) und Äußerungsprozess (verschicken, posten) erfolgen technologiebedingt nacheinander. Sichtbar wird nur das Ergebnis (als Post), der Produktionsprozess dagegen bleibt den Teilnehmenden wechselseitig verschlossen und erzeugt so eine Zeitverzögerung, die als medienspezifische Affordanz des Chatters Interaktionsmöglichkeiten systematisch prägt. Quasi-Synchronizität und deren interaktionale Auswirkungen sind seit Ende der 1990er Jahre für den Chat vielfach beschrieben worden.⁹

2.2 Cross-modale Kommunikation

In unserem Fall allerdings ist die Streamer/innen- oder die Produzent/innen-Seite als audiovisueller Stream kontinuierlich gegeben, während es die andere Seite, die Chatter/innen, nicht ist. Da Chatter/innen schriftliche und Streamer/innen audiovisuelle Ressourcen verwenden, handelt es sich um cross-modale Kommunikation. Rosenbaun/Rafaeli/Kurzton (2016, S. 29) verstehen darunter „interactions in which the production modality is different from the interlocutor’s feedback modality, in the same communicative event and in synchronous fashion“. Der audiovisuelle Zugang der Chatter/innen zur Interaktionsproduktion der Streamer/innen wurde sehr schön in obigem Beispiel greifbar: Der Chat-Beitrag *und Dirk wieder am Essen* fokussiert nicht auf einen sprachlichen, sondern auf einen körperlichen Vorgang (nämlich Essen) und streicht damit die Möglichkeit der visuellen Wahrnehmung von Streamer/innen heraus. Zugleich dokumentieren sich auf diese Weise Wahrnehmungs-Wahrnehmungen (Hausendorf 2003): Der Streamer nimmt wahr, dass er wahrgenommen wurde.

⁹ Vgl. Androutsopoulos (2007); Beißwenger (2007, 2008a, b, 2016); Dürscheid/Brommer (2009); Garcia/Jacobs (1999); Schönfeldt/Golato (2003); Hutchby (2001); Imo (2015); Meredith/Stokoe (2014); Paolillo/Zelenkauskaite (2013); Storrer (2001, 2018).

Verallgemeinert bedeutet das: Einerseits können Chatter/innen das körperliche Ausdrucksverhalten von Streamer/innen wahrnehmen und – gegebenenfalls wie oben gesehen – thematisieren, was Streamer/innen umgekehrt nicht können. Andererseits steht Streamer/innen aufgrund ihrer audiovisuellen Verfügbarkeit die gesamte Symptomfülle körperlichen Ausdrucksverhaltens zur Verfügung, zu dessen Konstitutionslogik Chatter/innen permanent Zugang haben. Cross-modale Kommunikation, wie sie spezifisch für Live Streams (von LPs) ist, verändert Interaktion daher in systematischer Weise.

Wir wollen uns die interaktionskonstitutiven Konsequenzen nun an einigen ausgewählten Beispielen genauer anschauen. Materialgrundlage sind Videoaufnahmen eines Streamers, der sich selbst H4NS nennt und dessen Streaming-Aktivitäten wir seit 2016 verfolgen (siehe hierzu ausführlicher Kap. 3). Vergleicht man cross-modale Kommunikation in Streams mit schriftbasierter Chat-Kommunikation, die bisher das Gros an Untersuchungen im Bereich Computer-Mediated-Communication (CMC) bzw. Computer-Mediated-Discourse (CMD)¹⁰ ausmacht, fällt zunächst trivialerweise die kontinuierliche audiovisuelle Verfügbarkeit der Streamer/innen auf. Das hat zur Folge, dass Phänomene, die typisch für die Online-Produktion (Auer 2000) gesprochener Sprache sind, eine Rolle spielen, wie etwa die inkrementelle Hervorbringung von Äußerungen.¹¹ Anders als im Chat, wo Versprachlichungsakt und Verschickungsakt strikt getrennt sind (Beißwenger 2007), können Zuschauende in Echtzeit verfolgen, wie der Streamer H4NS seine Äußerungen produziert. Auf diese Weise werden Projektionen (vgl. Auer 2015; Streeck 1995) möglich: Chatter/innen können bis zu einem gewissen Grad abschätzen, was als nächstes geschieht, bevor es geschieht. Die Möglichkeit, Streamer/innen in Echtzeit zu verfolgen, hat daher weitreichende Konsequenzen für die Interaktion. In Beispiel 2 beantwortet H4NS eine Frage des Chatters SPARTABRUMMER, der noch während der Antwort von H4NS reagiert.

Im Beispiel stellt ein Chatter namens SPARTABRUMMER eine Frage: *wie kann man mitspielen?* während H4NS sein Publikum begrüßt (Z. 1). Ab Zeile 3 widmet sich H4NS der Frage von SPARTABRUMMER. Seine Antwort erstreckt sich über das gesamte Transkript (Z. 3–13). Interessant ist nun, wann der Chatter SPARTABRUMMER auf die Antwort von H4NS reagiert. Nachdem H4NS in Zeile 5/6 die Frage von SPARTABRUMMER abschlägig beantwortet (*nein du darfst nicht mitspielen*) und diese Ablehnung begründet (*die Leute werden immer auserwählt*), setzt er in Zeile 8 zu einem zweiten Account an (*du bist leider das erste Mal da*). Zu diesem Zeitpunkt ist die Frage SPARTABRUMMERS im Kern aber bereits beantwortet. SPAR-

¹⁰ Vgl. Georgakopoulou (2013); Herring (2007); Herring/Androutsopoulos (2015).

¹¹ Vgl. Selting (2000).

TABRUMMER antwortet daher noch während H4NS dabei ist, seinen zweiten *Account* zu produzieren. Nach *du* in Zeile 8 (markiert mit +) erscheint der Beitrag *okee schade nadann* von SPARTABRUMMER im Chat.

Transkript 2: SPARTABRUMMER12

Zeit	Gesprochenes	Chat
00:00	01 H °h ich <u>beGRÜSS</u> euch auf jeden fall schon <u>ma</u> ;	Spartabrummer : Wie kann man mitspielen
00:01	02 ihr seid schon zahlreich DA,	
00:02	03 °h ä:h <u>sparta</u> (.) <u>BRUMmer</u> ;	
00:05	04 wer auch immer du BIST-	
00:06	05 ä:hm nein du darfst NICHT mitspielen;	
00:08	06 °h die <u>leute</u> werden immer <u>AUSERwählt</u> ;	
00:10	07 und ÄH-	Spartabrummer : Wie kann man mitspielen?
→	08 du <u>+bist</u> leider das erste MA da;	+ Spartabrummer : okee schade nadann
00:11	09 <u>desWEgen</u> ;	
00:12	10 (.) schau n bisschen ZU-	
00:13	11 °h (.) tu dich n bisschen aktiv äh <u>beTEIligen</u> ;	
00:16	12 <u>un</u> dann wirst du auch mit <u>sicherheit</u> <u>ma</u> mitspielen <u>DÜRfen</u> ;	

Diese frühe antizipative Reaktion von Chatter/innen ist möglich, weil sie die Äußerungen der Streamer/innen in ihrer prozessualen Verfertigung verfolgen können. Anders als Chatnachrichten haben die in der Entstehung begriffenen Beiträge der Streamer/innen damit – ähnlich wie in Face-to-Face-Interaktion – *projektives Potenzial*. Antworten können daher – wie in obigem Beispiel – produziert wer-

12 Mehrere Beiträge im *Live Chat* erhalten im Transkript eine eigene Spalte mit der Bezeichnung Chat und sind mit einer zusätzlich eingefügten Zeitspalte aligniert. Aufgenommen in das Transkript wurden nur diejenigen Posts, die für die jeweilige Analyse eine Rolle spielen. Im Verlauf werden an den jeweiligen Zeitstellen relevante Posts angezeigt, die entweder dazukommen oder verschwinden (markiert mittels Durchstreichung). Ausgewählte Posts sind mittels des Pluszeichens (+) mit dem Gesprochenen aligniert.

den, sobald antizipierbar ist, was ein Beitrag voraussichtlich ‚tut‘. Anders als in Face-to-Face-Interaktionen führt die ‚frühe‘ Reaktion des Chatters hier allerdings weder zu einer ‚Überlappung‘ (was aufgrund der unterschiedlichen Modalitäten auch nicht möglich ist) noch zu einem Abbruch der Antwort seitens H4NS (was aufgrund nicht möglicher Überlappungen auch nicht notwendig ist).

Das hat folgende systematischen Konsequenzen: Aufgrund der audiovisuellen und kommunikativen Verfügbarkeit von Streamer/innen und – kehrseitig – der kontinuierlichen Orientierung von Streamer/innen am Chat nehmen Chatter/innen fortlaufend Einfluss auf das Verhalten der Streamer/innen. Resultat ist spontane Interaktion, die konstitutiverweise emergent ist und als solches das Produkt der Live-LPs erst (mit)herstellt. In diesem Sinne dokumentiert sich Rezeption bereits in der Produktion und wird so integraler Bestandteil des Produkts, das häufig in dieser Form im Nachhinein als fixiertes Upload (etwa auf YOUTUBE) weiterhin zugänglich ist.

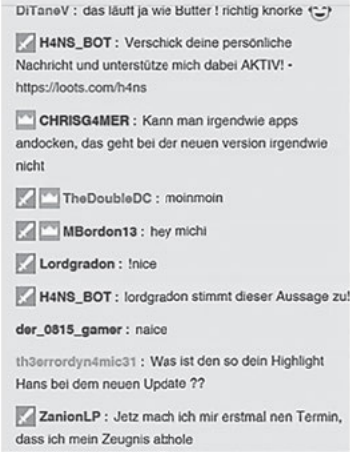
Die unterschiedlichen Möglichkeiten zu kommunizieren, prägen die Kommunikation in *Live Streams* in einer zweiten entscheidenden Hinsicht: Die Möglichkeit der Teilnahme führt zu formatspezifischen Asymmetrien. Streamer/innen werden als Hauptaktivität, der Chat als Nebenaktivität wahrgenommen. Deutlich wird dies an Praktiken in Streams, etwa dem Vorlesen von Chatnachrichten. In Beispiel 3 sehen wir den Streamer H4NS, wie er sich dem Chat zuwendet.

Mit der expliziten Ankündigung *jetzt noch_n bisschen auf_n chat gucken* rahmt H4NS sein Tun als routinierten Teil seiner Streaming-Praxis. Auf einen Teil der Chatbeiträge geht er in der Folge ein: Er erwidert einen Gruß des Chatters THE DOUBLED C in Zeile 3/4 (mittels Grußpartikel und Klarnamen: *Hey Michi*). Andere Chatbeiträge liest er – murmelnd oder verständlich – vor (Z. 7/8 und 10/11), um dann darauf einzugehen (Z. 9 und 12). Dadurch werden bestimmte Chatbeiträge selegiert, während andere unberücksichtigt bleiben. Durch das Vorlesen werden Chatbeiträge partiell zitiert (etwa der Beitrag von TH3ERRORDYN4MIC31 in Z. 10/11). Diese Streaming-typische Praktik hat Recktenwald (2017) als *topicalizing* bezeichnet. Hierdurch transformiert der Streamer Chatbeiträge vom Modus der Schrift in einen mündlich-multimodalen Modus. Solche Beiträge werden Teil des audiovisuellen Streams und sind somit präsenter als andere. Auf diese Weise positionieren sich Streamer/innen als Performende und die Chatter/innen als ihr *Publikum*. Insgesamt spiegeln solche Praktiken die Konstellation eines *one-to-many* in Streams, was augenscheinlich einer ‚Ökonomie der Aufmerksamkeit‘ (Franck 2007) folgt.¹³

¹³ Besonders deutlich wird dies in einer für Streams typischen Praktik, die Recktenwald (i.Dr., Kap. 7) beschreibt: dem sogenannten *donating*, dem Chatter/innen online Geld spenden, um im Stream erwähnt und damit herausgehoben zu werden.

Hierin lässt sich eine Wiederkehr der Differenz von Produktion, Produkt und Rezeption erkennen: Obwohl – wie oben gezeigt – der Chat integraler Bestandteil des Streams wird, wird der Stream als das Produkt wahrgenommen, das durch den Chat rezipiert wird – und zwar – wie oben gesehen – durch die Beteiligten selbst.

Transkript 3: jetzt noch bisschen auf_n Chat gucken

Zeit	Gesprochenes	Chat
00:00	01 H °h (,) jetzt noch_n bisschen auf_n CHAT gucken,	 <p>DITaneV : das läut ja wie Butter ! richtig knorke 😊</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> H4NS_BOT : Verschick deine persönliche Nachricht und unterstütze mich dabei AKTIV! - https://foots.com/h4ns</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> CHRISG4MER : Kann man irgendwie apps andocken, das geht bei der neuen version irgendwie nicht</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> TheDoubleDC : moinmoin</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> MBordon13 : hey michi</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Lordgradon : !nice</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> H4NS_BOT : lordgradon stimmt dieser Aussage zu!</p> <p>der_0515_gamer : naice</p> <p>th3errorodyn4mic31 : Was ist den so dein Highlight Hans bei dem neuen Update ??</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> ZanionLP : Jetzt mach ich mir erstmal nen Termin, dass ich mein Zeugnis abhole</p>
00:02	02 (0.31)	
	03 H miCHI:	
00:03	04 (.) GRUSS dich;	
	05 ((kichert))	
00:04	06 (1.25)	
00:06	07 H oKAY;	
	08 (xxxx) stimmt der aussage ZU-	
00:08	09 <<f> genau so	

Der Kommunikation mit Zuschauenden kommt daher in *Live Streams* nicht nur eine größere Rolle zu, sie ist vielmehr qualitativ grundverschieden von jener in aufgenommenen LPs: Es ist keine soziale Para-Interaktion, sondern echte Inter-

aktion. Sprechen und Handeln im Spiel sind demzufolge weniger eng aufeinander bezogen als in den oben beschriebenen aufgenommenen LPs. Streamer/innen müssen ihre Handlungen – wie oben gezeigt – immer wieder mit der zeitgleich stattfindenden Kommunikation im Chat koordinieren. Umgekehrt müssen Chatter/innen dem Stream folgen und ihre Beiträge auf den aktuellen Stand zuschneiden. Ähnlich wie in Face-to-Face-Interaktionen spielt daher die wechselseitige zeitliche Koordination eine wesentliche Rolle. Anders als in Face-to-Face-Interaktion hängt diese allerdings auch von technisch erzeugten Zeitlichkeiten in der Produktion ab. Wir wollen deshalb im Folgenden einen genaueren Blick in die Produktion solcher LPs werfen:

3 Produktion

3.1 Zeitverzögerung in der Übertragung von Streams

Massenmediale und teilweise auch interpersonal-medienvermittelte Kommunikation (z.B. Chats) kennzeichnet eine Trennung von Produktion und Produkt.¹⁴ Aufnahmen der Produktion gewähren dann einen Einblick in die Verfertigung von Produkten.¹⁵ Wir greifen diese Forschungsperspektive auf, indem wir nun nicht allein (oben erläuterte) Strukturen des Produkts berücksichtigen, sondern zudem dessen Herstellung. Datengrundlage sind Videoaufnahmen der Produktion von Streams bei NERDSTAR.TV (Bielefeld) und dem Streamer H4NS (Köln) in den Jahren 2016/17.¹⁶ In beiden Fällen wurde die Live-Produktion im Studio mit mehreren Kameras dokumentiert sowie der entstandene Stream im Web aufgenommen.

Zudem wurden Interviews zum jeweiligen Technik-Setup geführt. Die Art und Weise, wie Streams technisch produziert werden, hat einen systematischen Effekt auf die Interaktion zwischen Streamer/innen und Chatter/innen und damit auf die im Produkt stattfindende Rezeption. Wir wollen im Folgenden zwei ausge-

¹⁴ Vgl. für Massenmedien: Thompson (1995); für Chat: Storrer (2001).

¹⁵ Die Erforschung der Produktion von Medienkommunikaten erweitert den Zugang einer wissenschaftlichen Analyse. Im Falle des Chats bedeutet Produktionsforschung, dass nicht bloß die Bildschirmprotokolle (der Chatlog) verfügbar sind, sondern zudem die Produktionshandlungen der Chatter/innen am Bildschirm. Solche Daten erlauben die Rekonstruktion der Herstellungshandlungen von Chatbeiträgen (vgl. Beißwenger 2007, 2008 a, b; Garcia/Jacobs 1999) und geben so etwa Aufschluss über im Chatlog nicht sichtbare Selbstreparaturen (Meredith/Stokoe 2014) oder über das sequenzielle Verhältnis einzelner Chat-Beiträge (vgl. Beißwenger 2008 a, b).

¹⁶ Siehe <https://nerdstar.de/> sowie <https://www.H4NS.net/>.

wählte Effekte vorstellen, die als Grundbedingung für die Interaktion in Streams gelten können.

Der erste Effekt betrifft die bei Streams bekannte Zeitverzögerung, die durch die Übertragung des Streams zum Server entsteht, der die entsprechende Sendung hostet. Dazu werfen wir zunächst einen Blick auf das Technik-Setup des Streamers H4NS (siehe Abb. 2).

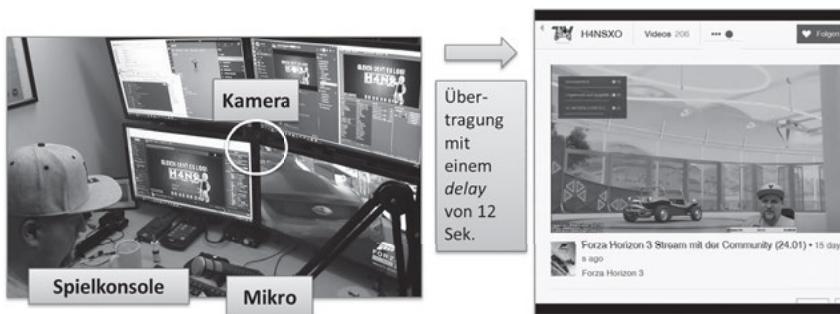


Abb. 2: Technik-Setup des Streamers H4NS (Stand 2016)

H4NS erzeugt im Studio mittels Mikrophon, Kamera und Spielkonsole einen audiovisuellen Stream aus Sprechen, einer visuellen Repräsentation seiner selbst sowie dem Computerspiel. Diese drei Komponenten erscheinen mit einem Versatz von 12 Sekunden als Stream auf der TWITCH-Website.

Grundsätzlich ist diese *Zeitverzögerung* (auch: TWITCH-Versatz) bereits der Produktion im Studio eingeschrieben (siehe Abb. 3).



Abb. 3: TWITCH-Versatz

Wie den beiden Timern (siehe weiße Markierung) zu entnehmen ist, sind in der Produktion zwei zeitliche Realitäten relevant: Zum einen die aktuelle Produktionszeit (rechts oben) sowie zum anderen die TWITCH-Zeit (links unten), also jene Zeit, in der der produzierte Stream im On-Air-Format für Zuschauende sichtbar wird. Entscheidend ist, dass dieser Versatz nur für den Stream, nicht aber den Chat gilt. Denn: Das On-Air-Format auf der TWITCH-Website, das die Zuschauenden sehen, ist eine Komposition aus Website-generiertem *Live Chat* und studio-generiertem Stream. Der Stream hat – wie oben erläutert – einen zeitlichen Versatz von 12 Sekunden, der Chat dagegen ist in Echtzeit verfügbar. Das bedeutet: Das On-Air-Format repräsentiert zwei verschiedene zeitliche Realitäten innerhalb eines Bildschirmkommunikats (siehe Abb. 4).

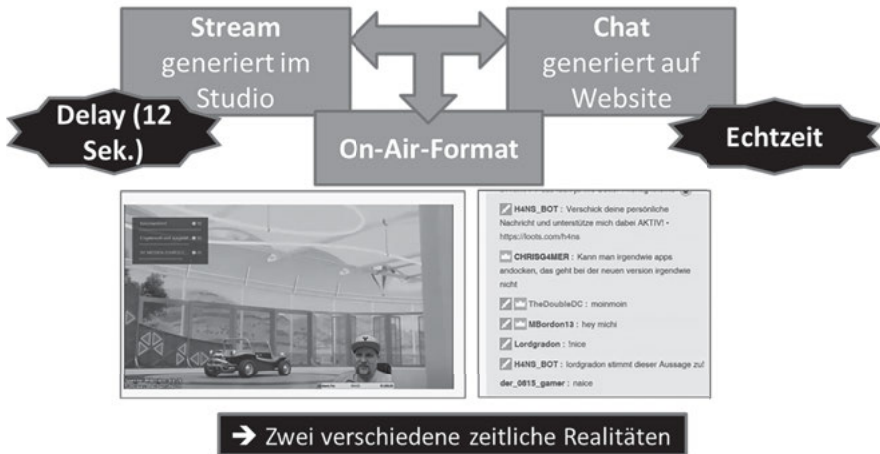


Abb. 4: Komposition des Bildschirmkommunikats bei Live-Streams

Da der Stream einen Versatz von 12 Sekunden hat, der Chat aber unabhängig vom Stream in Echtzeit auf dem TWITCH-Server läuft, hat dieser Zeitversatz je nach Kommunikationsrichtung unterschiedliche Auswirkungen: Initiieren nämlich Streamer/innen Sequenzen, erfolgen Chat-Antworten relativ schnell, initiieren dagegen Chatter/innen Sequenzen, erfolgen Reaktionen der Streamer/innen verzögert. Wir schauen uns im Folgenden beide Fälle genauer an, zunächst eine Streamer-initiierte und darauffolgend eine Chatter-initiierte Sequenz.

3.2 Stream-initiierte Sequenzen

Im folgenden Ausschnitt adressiert H4NS eine spielerische Drohung an einen Chatter namens DER_0815_GAMER (er nennt ihn kurz *gamer*). Dieser reagiert rasch im Chat (er postet *Skandal*). Die Erwiderung von H4NS auf den Beitrag *Skandal* erfolgt aber erst sehr viel später.

Transkript 4: *Skandal*

```

1  H   gamer is AUCH da;
2      (0.63)
3      gamer wir spielen heute dein SPIEL,
4      ich hoffe du spielst MIT;
5      *h wenn du jetz nich mitspielst hör ich soFORT auf zu
      STREAmen un dann-
6      (0.18)
7      geh ma wieder nach HAUse;
8      (0.94)
9  H   <<sanft> ALso? (.) schön DABleiben;>+

Chat                                     +
                                         
10      *(1.45)
      *Soundeinspieler---*20
11      <<f> geNAU;
12      (0.21)
13      einma die BAR;
14      (0.47)
15      wer WAR_s;
16      (0.26)
17      MARco;
18      (2.33)
19      geNAU;
20      (.) <<betont> einmal die BAR > rausgehauen;*
      -----Ende Soundeinspieler*

21  H   SEHR schön;
22      *h so-
23      ansonSten-
24      <<all> MARco is da-
25      OLli is da-
26      ZANion is da-
27      CARsten is da-
28      *h u:::nd so weiter und so FORT;
29      *h so die ändern die natürlich jetz im hintergrund
30      ich grüß euch AUCH,
31      auch wenn ihr nur ZUschaut,
32      ihr WISST-
33      *h vorgelesen werden nur die leute
      die auch im CHAT schreiben;
34      (0.29)
35      *h ALso;
36      (0.84)
37      was sacht er skanDAL?
38      (0.24)
39      <<sanft> nein (.) hör AUF;>
40      (0.5)
41      so;

```

Werfen wir einen genaueren Blick auf die *Sequenzorganisation* dieses Beispiels: H4NS ist gerade dabei, die Chatter zu begrüßen. An einen der Chatter namens

DER_0815_GAMER adressiert er eine spielerische Drohung: *wenn du jetzt nicht mit-spielst hör ich soFORT auf zu STREAMen un dann- geh_ma wieder nach HAUse; <<sanft> ALso? (.) schön DAbleiben;>* (Z. 5–9). Der Chatter reagiert – die spielerische Modalität aufgreifend – im zweiten Zug mit der *extreme case*-Formulierung (Pomerantz 1986) *Skandal* und einem entsprechenden Emoji, das Überraschung/Schock symbolisiert.¹⁷ Bevor H4NS seinerseits darauf reagiert, vollzieht er andere Aktivitäten, zum Beispiel reagiert er auf einen Sound-Einspieler, die sogenannte *Bar* (Z. 10–21), um dann seine Begrüßungsaktivität fortzusetzen (ab Z. 22). Er schließt mit dem Hinweis, dass nur Leute, die auch aktiv chatten, begrüßt werden (Z. 29–33). Erst jetzt greift er mittels *topicalizing* den Chatbeitrag *Skandal* (*was sacht er skanDAL?*) auf, bezieht ihn aber offensichtlich nicht auf seine spielerische Drohung, sondern auf seine letzte Äußerung, nämlich den Hinweis auf seine Begrüßungspraxis. Hierfür spricht, dass H4NS den Chatbeitrag *Skandal* nicht als spielerische Fortsetzung seiner zuvor produzierten, ebenfalls spielerischen Drohung versteht, sondern als Kritik an seiner Begrüßungspraxis. Der Beitrag *Skandal* wird von H4NS daher auch nicht spielerisch fortgeführt, sondern mit *was sacht er skanDAL?, nein (.) hör AUF*; negierend abgewiegt (Z. 37–39).

Offensichtlich hat H4NS Probleme den Beitrag *Skandal* sequenziell zuzuordnen. Für ihn ist nicht mehr ersichtlich, auf welche seiner vorangegangenen Äußerungen der Post *Skandal* eine Reaktion darstellt. Wirft man einen Blick auf die Zeitverhältnisse im On-Air-Format (siehe Abb. 5), sieht man, dass seine spielerische Drohung (A1) zwar bereits nach zwei Sekunden eine Reaktion im Chat erhält (A2), seine eigene Erwiderung allerdings erst 25 Sekunden später erfolgt (A3). Über den technisch bedingten Versatz von 12 Sekunden hinaus spielt hier auch der oben beschriebene Orientierungswechsel zwischen Moderation/Spiel und Chat-Rezeption eine Rolle.

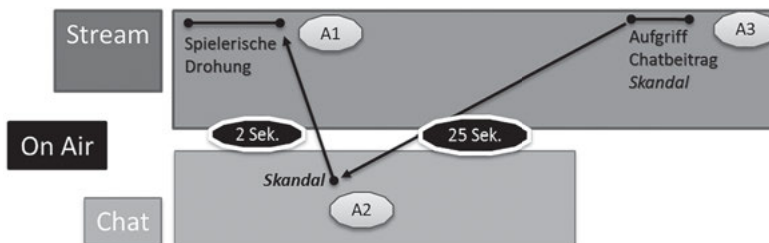


Abb. 5: Zeitverhältnisse im On-Air-Format

¹⁷ Es handelt sich um ein sogenanntes, für TWITCH typisches *robot emote*, das eine Weiterentwicklung des Emoticons *:o* darstellt (siehe <https://twitchemotes.com/>).

Diese Art der Sequenzorganisation ist typisch für cross-modale Interaktion in Streams. Der Eindruck eines stockenden, nicht reibungslosen Interaktionsablaufs erklärt sich, wenn man die Produktionsperspektive und damit die zeitliche Realität der Streamer im Studio hinzunimmt (siehe Abb. 6).

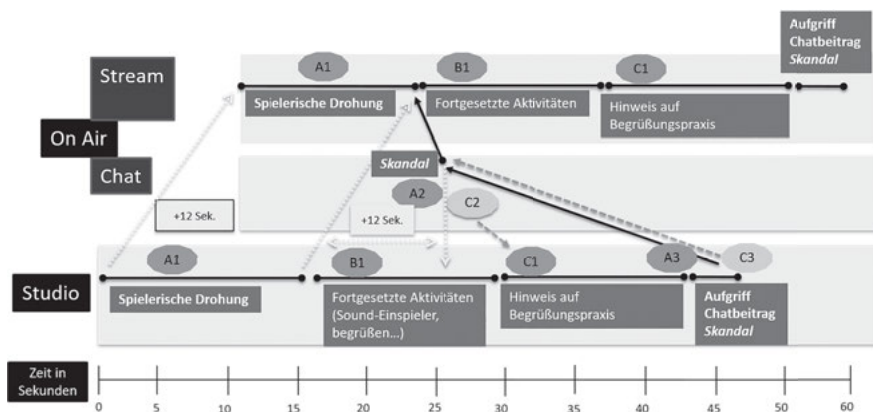


Abb. 6: Sequenzverschiebung aus Produktionsperspektive

Aufgrund des Versatzes von 12 Sekunden (angezeigt durch die schrägen, hell-gepunkteten Pfeile) sind Interaktionszüge, wie in obigem Fall die spielerische Drohung von H4NS (A1), im On-Air-Format erst 12 Sekunden später zugänglich. Auf solche potenziellen ersten Paarteile kann im Chat rasch reagiert werden, wie im Beispiel die spielerische Entrüstung *Skandal* (A2). Wenn der Streamer diesen Chatbeitrag im Studio wahrnimmt, ist sein erster Zug aber bereits über 12 Sekunden alt (angezeigt durch den geraden, hell-gepunkteten Pfeil). Der Streamer ist dann aber bereits in andere, fortgesetzte Aktivitäten involviert, die ihrerseits wiederum erste Paarteile sein können (markiert mit B1).

Wird der Chatbeitrag – so wie in unserem Beispiel – nicht unmittelbar nach Erscheinen aufgegriffen, können weitere Aktivitäten des Streamers folgen, die wiederum potenziell neue erste Paarteile darstellen, wie im Beispiel die Fortsetzung der Begrüßung sowie der Hinweis auf seine Begrüßungspraxis (markiert mit C1). Trotz dieser zeitlichen Latenzen werden Reaktionen im Chat durch den Streamer häufig später wieder aufgegriffen, wie in obigem Fall wenn H4NS den Chatbeitrag erst zitiert (*was sacht er ‚Skandal‘*) und anschließend kommentiert (*nein, hör auf*). So entsteht eine dritte Sequenzposition, in der Streamer Reaktionen im

Chat auf eigene vorangegangene Beiträge behandeln (markiert mit A3). Aufgrund der zeitlichen Latenz bezieht H4NS den Beitrag Skandal nun aber nicht mehr auf seine vor über 25 Sekunden produzierte spielerische Drohung, sondern auf seinen neuesten Beitrag, die Erläuterung seiner Begrüßungspraxis (also C1). Auf diese Weise entsteht eine *andere Sequenz*: Ein erster Paarteil (der Hinweis auf seine Begrüßungspraxis C1) scheint für ihn eine Reaktion im Chat zu erhalten (C2) auf die er in dritter Position (C3) entsprechend reagiert. Die ursprüngliche Sequenz A1, 2, 3 wird so durch eine neue Sequenz C1, 2, 3 überlagert, die dadurch zustande kommt, dass der ursprüngliche Bezug des Chatbeitrags *Skandal* (nämlich auf A1) ignoriert und dafür ein neuer Bezug (nämlich C1, markiert durch den hellgrau, gestrichelten Pfeil) hergestellt wird.

Interessanterweise geschieht das, obwohl der Beitrag Skandal vor dem Hinweis auf die Begrüßungspraxis erfolgt, zeitlich gesehen also gar keine Reaktion auf diesen Beitrag sein kann. Solche Sequenzverschiebungen ereignen sich, weil die Produktion erwidrender Züge in dritter Position durch den Streamer aufgrund von Versatz-Effekten verzögert ist. Zwischen eine erste Paarsequenz (A1/2) und einen dritten erwidrenden Zug (A3) schieben sich weitere, potenziell neue erste Paarteile des Streamers. Auf diese Weise werden Reaktionen (hier: *Skandal*) rückwirkend umgedeutet und es kommt eine andere – wenn man so möchte – eine verschobene Sequenz zustande. Dass solche Sequenzverschiebungen in den seltensten Fällen eine Reparatur erfahren (auch in unserem Beispiel passiert das nicht), zeigt den routinierten Umgang der Teilnehmenden mit dieser Art von Kommunikation.

3.3 Chat-initiierte Sequenzen

Einen zweiten Effekt möchten wir anhand des oben eingeführten Beispiels von NERDSTAR.TV demonstrieren. Der Versatz in der Übertragung bewirkt dieses Mal, dass Sequenzen, je nachdem ob man sie aus Produkt- oder Produktionsperspektive anschaut, strukturell unterschiedlich sind. Im oben gesehenen Ausschnitt (Transkript 1) hatten wir eine Produktperspektive eingenommen, die schematisch in Abbildung 7 nochmals wiedergegeben ist.

Zur Erinnerung: Im On-Air-Format sehen wir eine Dreier-Sequenz bestehend aus Dirks Essaktivität, die durch das *noticing* des Chatters in zweiter Position retrospektiv zu einer ersten Position gemacht wird, worauf Dirks *account* in dritter Position erfolgt. Diese Dreier-Sequenz sieht aus Produktionsperspektive nun aber anders aus (s. Abb. 8).



Abb. 7: Sequenz aus Produktperspektive (schematisch)

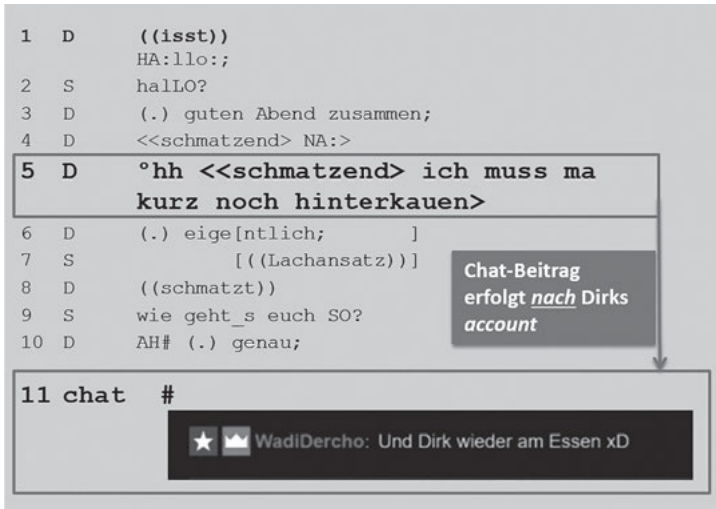


Abb. 8: Sequenz aus Produktionsperspektive

Das Beispiel repräsentiert die Sicht der Streamer im Studio, deren Aktivitäten – in diesem Fall – acht Sekunden vor dem On-Air-Format stattfinden. In dieser Perspektive postet der Chatter seinen spielerischen Vorwurf (*und Dirk wieder am Essen* in Zeile 11) nach Ds *account* (in Zeile 5: *ich muss mal kurz noch hinterkaufen*). Aus der Produktionsperspektive produziert D seinen *account* also unabhängig und daher in Unkenntnis vom *noticing* des Chatters. Für den Streamer im Studio erscheint es daher so, als ob der Chatter nur etwas wiederholt, für was er sich mit *ich muss mal kurz noch hinterkaufen* bereits entschuldigt hat. Das bedeutet: Aus Produktionsperspektive invertiert sich die Reihenfolge der Beiträge.

Im Falle solcher *Chatter-initiierten Sequenzen* kann es also vorkommen, dass sich aufgrund des Versatzes Chatter und Streamer unabhängig voneinander auf den gleichen Anlass im Stream (hier Ds Essen) beziehen. Was im On-Air-Format als Paarsequenz erschien (Chat: Vorwurf – Stream: *account*), entpuppt sich aus Produktionsperspektive als zwei nicht aneinander orientierte Beiträge.¹⁸

Verallgemeinert heißt das: Es existieren zwei unterschiedliche Interaktionsrealitäten: Eine Produktrealität, in der Chatter/innen unmittelbar auf Streamer/innen reagieren können und Zuschauende das auch so wahrnehmen, und eine Produktionsrealität, in der Streamer/innen diese Beiträge der Chatter/innen als nachzeitig im Vergleich zu eigenen Äußerungen wahrnehmen. In der Realität des Produkts ergibt sich in unserem Beispiel also eine Sequenz, die in der Realität der Produktion nicht existiert. Aufgrund der technisch bedingten unterschiedlichen Realitäten ist die Sequenzstruktur in cross-modaler Kommunikation dieser Art also abhängig von den rollenspezifischen Perspektiven der Beteiligten.

4 Rezeption

Natürlich endet die Rezeption nicht mit dem Live Stream. Typisch für Social-Media-Kommunikate ist eine sich fortsetzende Rezeption, die sich ihrerseits – aufgrund der Persistenz internetbasierter Kommunikation – wiederum im Produkt dokumentiert und so Teil modifizierter, fortgeschriebener Produktketten wird. Im Falle des Streamers H4NS etwa werden *Live Streams* nach Beendigung auf Plattformen wie YOUTUBE hochgeladen, dadurch fixiert und dort von User/innen erneut rezipiert und kommentiert.

An folgenden Kommentaren (siehe Abb. 9) zu einem Stream von H4NS lässt sich einerseits gut sehen, dass Rezipierende es honorieren, wenn die unterschiedlichen Affordanzen von YOUTUBE und TWITCH ausgeschöpft werden: *korrekt dass du das noch mal auf YouTube bringst musste nämlich am Sonntag weg*. Andererseits findet hier eine kommunikative Nachbearbeitung statt, die gleichzeitig prospektiv ausgerichtet ist (*war live dabei vs. mehr davon*) und damit cross-medial wie ein Kettenelement zwischen zwei TWITCH-Streams fungiert.

¹⁸ Solche scheinbaren Sequenzen haben Ähnlichkeit mit den in der Forschung zum Chatten festgestellten *phantom adjacency pairs* (Garcia/Jacobs 1999, S. 354; siehe auch Beißwenger 2008b).



Abb. 9: Kommentare

Zudem wird die Interaktion zwischen Streamer/innen und Rezipierenden häufig auf andere Kanäle, wie z.B. TWITTER, und andere Kontexte, wie zum Beispiel ein Offline-Treffen auf der STEAMCOM, ausgeweitet. Insgesamt trägt die fortgesetzte Interaktion, die sich um bestimmte Produkte rankt, in unserem Fall *Live Streams* von LPs, zur Community-Bildung bei. Auf diese Weise wird der als Video inklusive begleitendem Chat fixierte *Live Stream* Teil eines neuen, wiederum durch Rezeptionsakte geprägten Produkts, das aufgrund dessen letztlich immer dynamisch bleibt.

5 Fazit

In *Live Streams* findet nicht bloß soziale Para-Interaktion sondern echte Interaktion statt. Wir haben gesehen, wie Streamer/innen und Chatter/innen ihre Hand-

lungen fortlaufend wechselseitig miteinander koordinieren. Die Rezeption wird so zum integralen Bestandteil des Produkts, dessen Emergenz zu einem wesentlichen Teil durch die Orientierung der Produktion an der zeitgleich stattfindenden Rezeption hervorgebracht wird.

Die Interaktion im Produkt unterliegt des Weiteren aufgrund produktions-technischer Affordanzen besonderen zeitlichen Bedingungen, die – so haben wir gezeigt – weitreichende Konsequenzen für Interaktion haben. Da die Rezeptionsakte aber Teil des Produkts sind, geht es nicht bloß um einen Zeitverzug in der Übertragung, der auch bereits bei massenmedialen Kommunikationsformen vorkommt. Vielmehr schreiben sich die zeitlichen Latenzeffekte in das Produkt selbst ein. Die Rekursivität der Rezeption und ihrer technischen Bedingtheit werden so konstitutiver Bestandteil von Produktion und Produkt.

Darüber hinaus entstehen durch die technische Verzahnung cross-modaler Kommunikation – so haben wir schließlich gesehen – Kommunikationszusammenhänge, in denen die Beteiligten in unterschiedlichen zeitlichen Realitäten miteinander agieren. Dies hat den Effekt, dass Sinnzuschreibungen und damit die Konstruktion einer „kommunikativen Realität“ je nach Perspektive unterschiedlich ausfällt. Zukünftige Forschung zu cross-modaler, technisch vermittelter Interaktion wird sich damit zu beschäftigen haben, wie sie angesichts dieser Bedingungen ihren Gegenstand definiert. Sicherlich wird der tiefere Blick in Produktionsverhältnisse dabei eine Rolle spielen.

Literatur

- Ackermann, Judith (Hg.) (2016): Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns. Wiesbaden.
- Androutsopoulos, Jannis (2007): Neue Medien – neue Schriftlichkeit? In: *Mitteilungen des Deutschen Germanistenverbandes* 54, 1, S. 72–97.
- Auer, Peter (2000): On line-Syntax – Oder: Was es bedeuten könnte, die Zeitlichkeit der mündlichen Sprache ernst zu nehmen. In: *Sprache und Literatur* 31, 1, S. 43–56.
- Auer, Peter (2015): The temporality of language in interaction: Projection and latency. In: Deppermann, Arnulf/Günthner, Susanne (Hg.): *Temporality in Interaction*. (= *Studies in language and social interaction* 27). Amsterdam/Philadelphia, S. 27–56.
- Beißwenger, Michael (2007): Sprachhandlungskoordination in der Chat-Kommunikation. (= *Linguistik – Impulse & Tendenzen* 26). Berlin/Boston.
- Beißwenger, Michael (2008a): Situated chat analysis as a window to the user's perspective: Aspects of temporal and sequential organization. In: *Language@Internet* 5, Art. 6. Internet: <https://www.languageatinternet.org/articles/2008/1532> (Stand: 18.9.2019).
- Beißwenger, Michael (2008b): Multimodale Analyse von Chat-Kommunikation. In: Birkner, Karin/Stukenbrock, Anja (Hg.): *Die Arbeit mit Transkripten in Fortbildung, Lehre und Forschung*. Mannheim, S. 117–142.

- Beißwenger, Michael (2016): Praktiken in der internetbasierten Kommunikation. In: Deppermann, Arnulf/Feilke, Helmuth/Linke, Angelika (Hg.): Sprachliche und kommunikative Praktiken. (= Jahrbuch des Instituts für Deutsche Sprache 2015). Berlin/Boston, S. 279–309.
- Bülow, Lars/Merten, Marie-Luis/Johann, Michael (2018): Internet-Memes als Zugang zu multimodalen Konstruktionen. In: Zeitschrift für Angewandte Linguistik 69, S. 1–32.
- Deppermann, Arnulf (2008): Verstehen im Gespräch. In: Kämper, Heidrun/Eichinger, Ludwig M. (Hg.): Sprache – Kognition – Kultur. Sprache zwischen mentaler Struktur und kultureller Prägung. (= Jahrbuch des Instituts für Deutsche Sprache 2007). Berlin/New York, S. 225–261.
- Dürscheid, Christa/Brommer, Sarah (2009): Getippte Dialoge in neuen Medien. Sprachkritische Aspekte und linguistische Analysen. In: Linguistik Online 37, 1, S. 3–20.
- Franck, Georg (2007): Ökonomie der Aufmerksamkeit: Ein Entwurf. München.
- Garcia, Angela Cora/Jacobs, Jennifer Baker (1999): The eyes of the beholder: Understanding the turn-taking system in quasi-synchronous computer-mediated communication. In: Research on Language and Social Interaction 32, 4, S. 337–367.
- Georgakopoulou, Alexandra (2013): Computer-mediated communication. In: Östman, Jan-Ola/Verschueren, Jef (Hg.): Handbook of pragmatics. Amsterdam/Philadelphia, S. 1–20.
- Hale, Thomas (2013): From jackasses to superstars: A case for the study of “Let’s Play”. Online-Ressource. Internet: www.academia.edu/5260639/From_Jackasses_to_Superstars_A_Case_for_the_Study_of_Let_s_Play_September_2013_ (Stand: 12.9.2019).
- Hamilton, William A./Garretson, Oliver/Kerne, Andruid (2014): Streaming on “Twitch”: Fostering participatory communities of play within live mixed media. In: CHI’14: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Toronto, S. 1315–1324.
- Hausendorf, Heiko (2003): Deixis and speech situation revisited: The mechanism of perceived perception. In: Lenz, Friedrich (Hg.): Deictic conceptualisation of space, time and person. (= Pragmatics & Beyond 112). Amsterdam, S. 249–269.
- Herring, Susan C. (2007): A faceted classification scheme for computer-mediated discourse. In: Language@Internet 4, Art. 1. Internet: www.languageatinternet.org/articles/2007/761 (Stand: 10.9.2019).
- Herring, Susan C./Androustopoulos, Jannis (2015): Computer-mediated discourse 2.0. In: Tannen, Deborah/Hamilton, Heidi E./Schiffrin, Deborah (Hg.): The handbook of discourse analysis. 2. Aufl. New York/Chichester, S. 127–151.
- Hutchby, Ian (2001): Conversation and technology: From the telephone to the Internet. Cambridge.
- Imo, Wolfgang (2015): Vom Happen zum Häppchen. Die Präferenz für inkrementelle Äußerungsproduktion in internetbasierten Messengerdiensten. In: Networx 69, S. 1–35.
- Ligman, Kris (2011): Let’s play: Interactivity by proxy in a web 2.0 culture. In: PopMatters. Internet: www.popmatters.com/lets-play-interactivity-by-proxy-in-a-web-2-0-culture-part-1-2496052960.html (Stand: 24.4.2019).
- Marx, Konstanze/Schmidt, Axel (2019): Making Let’s Plays watchable: Praktiken des stellvertretenden Erlebbar-Machens von Interaktivität in vorgeführten Videospiele. In: Marx, Konstanze/Schmidt, Axel (Hg.): Interaktion und Medien – Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation. (= OraLingua 17). Heidelberg, S. 319–351.
- Marx, Konstanze/Weidacher, Georg (2014): Internetlinguistik: Ein Lehr- und Arbeitsbuch. Tübingen.
- Meredith, Joanne/Stokoe, Elizabeth (2014): Repair: Comparing Facebook ‘chat’ with spoken interaction. In: Discourse & Communication 8, 2, S. 181–207.

- Mondada, Lorenza (2014): Conventions for multimodal transcription. Internet: https://franzoesistik.philhist.unibas.ch/fileadmin/user_upload/franzoesistik/mondada_multimodal_conventions.pdf (Stand: 12.9.2019). [Erstm. veröff. 2001].
- Moore, Robert J./Ducheneaut, Nicolas/Nickell, Eric (2007): Doing virtually nothing: Awareness and accountability in massively multiplayer online worlds. In: *Computer Supported Cooperative Work* 16, 3, S. 265–305.
- Newon, Lisa (2016): Online multiplayer games. In: Georgakopoulou, Alexandra/Spilioti, Tereza (Hg.): *The Routledge handbook of language and digital communication*. London/New York, S. 289–304.
- Paolillo, John C./Zelenkauskaitė, Asta (2013): Real-time chat. In: Herring, Susan C./Stein, Dieter/Virtanen, Tuija (Hg.): *Pragmatics of computer-mediated communication*. (= *Handbooks of Pragmatics* 9). Berlin/Boston, S. 109–134.
- Pomerantz, Anita (1986): Extreme case formulations: A way of legitimizing claims. In: *Human Studies* 9, 2–3, S. 219–229.
- Recktenwald, Daniel (2017): Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. In: *Journal of Pragmatics* 115, S. 68–81.
- Recktenwald, Daniel (i. Dr.): Live streaming on TWITCH.
- Reichertz, Jo (2005): Wissenssoziologische Verfahren der Bildinterpretation. In Mikos, Lothar/Wegener, Claudia (Hg.): *Qualitative Medienforschung*. Ein Handbuch. Konstanz, S. 141–151.
- Rosenbaun, Laura/Rafaeli, Sheizaf/Kurzon, Dennis (2016): Participation frameworks in multiparty video chats cross-modal exchanges in public Google hangouts. In: *Journal of Pragmatics* 94, S. 29–46.
- Sawyer, Robert Keith (2003): *Improvised dialogues: Emergence and creativity in conversation*. Westport.
- Schanze, Helmut (2008): Mediale Ketten-Reaktionen – Anmerkungen zum Thema „Medientheorien im Umbruch“. In: Hermann, Iris/Jäger-Gogoll, Anne Maximiliane (Hg.): *Durchquerungen: Für Ralf Schnell zum 65. Geburtstag*. (= Reihe Siegen: Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft 160). Heidelberg, S. 245–256.
- Schegloff, Emanuel A. (1992): Repair after next turn: The last structurally provided defense of intersubjectivity in conversation. In: *American Journal of Sociology* 97, 5, S. 1295–1345.
- Schegloff, Emanuel A. (2007): *Sequence organization in interaction. A primer in conversation analysis*. Bd. 1. Cambridge.
- Schönfeldt, Juliane/Golato, Andrea (2003): Repair in chats: A conversation analytic approach. In: *Research on Language and Social Interaction* 36, S. 241–284.
- Seel, Martin (2001): Inszenieren als Erscheinenlassen. Thesen über die Reichweite eines Begriffs. In: Früchtl, Josef/Zimmermann, Jörg (Hg.): *Ästhetik der Inszenierung: Dimensionen eines künstlerischen, kulturellen und gesellschaftlichen Phänomens*. Frankfurt a.M., S. 48–62.
- Selting, Margret (2000): The construction of units in conversational talk. In: *Language in Society* 29, 4, S. 477–517.
- Selting, Margret/Auer, Peter/Barth-Weingarten, Dagmar/Bergmann, Jörg/Bergmann, Pia/Birkner, Karin/Couper-Kuhlen, Elizabeth/Deppermann, Arnulf/Gilles, Peter/Günthner, Susanne/Hartung, Martin/Kern, Friederike/Mertzluft, Christine/Meyer, Christian/Morek, Miriam/Oberzaucher, Frank/Peters, Jörg/Quasthoff, Uta/Schütte, Wilfried/Stukenbrock, Anja/Uhmann, Susanne (2009): *Gesprächsanalytisches Transkriptionssystem 2 (GAT 2)*. In: *Gesprächsforschung – Online-Zeitschrift zur verbalen Interaktion* 10, S. 353–402.

- Sindoni, Maria Grazia (2012): Mode-switching: How oral and written modes alternate in videochats. In: Cambria, Mariavita/Arizzi, Cristina/Cocchetta, Francesca (Hg.): *Web genres and web tools*. With contributions from the Living Knowledge Project. Pavia, S. 141–153.
- Smith, Thomas P. B./Obrist, Marianna/Wright, Peter C. (2013): Live-streaming changes the (video) game. In: *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video*. Como, S. 131–138.
- Stephan, Heike (2014): *Let's Plays: Kommentierte Spielevideos und ihre Auswirkungen auf die Spielmagazine*. Hamburg.
- Stertkamp, Wolf (2017): *Sprache und Kommunikation in Online-Computerspielen. Untersuchungen zu multimodaler Kommunikation am Beispiel von World of Warcraft*. Gießen.
- Storrer, Angelika (2001): Sprachliche Besonderheiten getippter Gespräche: Sprecherwechsel und sprachliches Zeigen in der Chat-Kommunikation. In: Beißwenger, Michael (Hg.): *Chat-Kommunikation – Sprache, Interaktion, Sozialität und Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation. Perspektiven auf ein interdisziplinäres Forschungsfeld*. Stuttgart, S. 3–24.
- Storrer, Angelika (2018): Interaktionsorientiertes Schreiben im Internet. In: Deppermann, Arnulf/Reineke, Silke (Hg.): *Sprache im kommunikativen, interaktiven und kulturellen Kontext*. Ludwig M. Eichinger gewidmet. (= Germanistische Sprachwissenschaft um 2020 3). Berlin/Boston, S. 219–244.
- Strecek, Jürgen (1995): On projection. In: Goody, Esther N. (Hg.): *Social intelligence and interaction: Expressions and implications of the social bias in human intelligence*. Cambridge, S. 87–110.
- Sutter, Tilmann/Charlton, Michael (Hg.) (2001): *Massenkommunikation, Interaktion und soziales Handeln*. Wiesbaden.
- Taylor, T. L. (2018): *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. (= Princeton Studies in Culture and Technology 24). Princeton/Oxford.
- Thompson, John B. (1995): *The media and modernity. A social theory of the media*. Stanford.
- Toffler, Alvin (1987): *Die Dritte Welle – Zukunftschance: Perspektiven für die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts*. (= Goldmann-Taschenbuch 14030: New age). München.
- Willems, Herbert (2000). *Medienproduktion, Medienprodukt, Medienrezeption: Überlegungen zu den medienanalytischen Möglichkeiten der „Rahmentheorie“ und komplementärer Ansätze*. In: *Medien & Kommunikationswissenschaft* 48, 2, S. 212–225.

Videospiele

Outlast 2 (Red Barrels 2017)

Dead by Daylight (Starbreeze Studios 2016)