



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Let's Play ‚Animal Crossing: New Horizons‘:
Ein kulturwissenschaftlicher Blick auf digital-vernetzte
Alltagsgestaltung.“

verfasst von / submitted by

Linda Goldnagl, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2021 / Vienna 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 823

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Europäische Ethnologie

Betreut von / Supervisor:

ao. Univ.-Prof. Dr. Klara Löffler

Abstract

Das Ziel der vorliegenden Masterarbeit ist, zu untersuchen, welchen Stellenwert das Videospiel „*Animal Crossing: New Horizons*“ (Nintendo 2020) in der Alltagsgestaltung von Spielenden einnimmt. Folgende Fragestellung steht im Zentrum des Forschungsinteresses: *Welche Rolle hat Videospiel, als Unterhaltungsform und als Praxis, im Alltag von Spielenden?* Um sich der Beantwortung anzunähern, behandelt diese Arbeit theoretische Konzepte der *Game Studies* und methodische Herangehensweisen der *Medienforschung*, vor dem Hintergrund des alltagskulturellen Schwerpunkts der *Europäischen Ethnologie*. Außerdem widmet sich diese Arbeit dem transdisziplinären Diskurs, zu *Digitaler Anthropologie* bzw. *Digitaler Ethnographie*: *Wie kann digitale/virtuelle, kulturwissenschaftliche Forschung in (Post)Coronazeiten aussehen?* Der methodische Zugang der Forschungstätigkeit, liegt im Spannungsfeld zwischen *Teilnehmender Beobachtung* und *Beobachtender Teilnahme*. Neben der eigenen Spielerfahrung steht vor allem das *kollektive Spielerleben in einem Gruppen-Setting* im Mittelpunkt dieser Untersuchung. Um Medien des Alltags kulturwissenschaftlich zu erschließen, ihren Inhalt, ihre Produktion und ihre Rezeption besser verstehen zu können, ist die *Unterhaltung* rund um ein Videospiel zu betrachten, sowie die Möglichkeiten, die das Medium mit sich bringt, und wie diese genutzt werden. Das Videospiel „*Animal Crossing: New Horizons*“ fungiert in dieser Arbeit als Ausgangspunkt der Untersuchung, um die Medienpraxis im digital-vernetzten Alltag von Spieler*innen zu beschreiben.

The aim of this master's thesis is to investigate the importance of the video game title "*Animal Crossing: New Horizons*" (Nintendo 2020) in the everyday life of its players. To do so, the following question is at the centre of research: *What role do video games play in everyday life, as a form of entertainment as well as practice?* To answer this question, this thesis draws from theoretical concepts of *Game Studies* and methodical approaches of Media Studies in relation to *European Ethnology's* focus on culture of the everyday. In addition, this research is dealing with the ongoing transdisciplinary discourse on *Digital Anthropology* and *Digital Ethnography*: *How does digital/virtual research look like for the Studies of the Everyday (post)corona times?* The methodological approach for researching this topic is in between the tension of *Participating Observation* and *Observational Participation*. In addition to one's own gaming experience, the collective experience of play is the focus of this study, closely observed in a group setting. To better understand "everyday media" in terms of *Cultural Studies* and to be able to better describe their content, their production and their reception, entertainment and conversation surrounding a video game must be considered - as well as the possibilities that the medium offers and how it is used. "*Animal Crossing: New Horizons*" acts as starting point for research for this thesis to describe and understand digitalized media-practices as interconnected to Everyday Life of players.

1. „Welcome to Animal Crossing: New Horizons“	8
1.1 <i>Warum digital/virtuell Forschen?</i>	8
1.2 <i>Warum über Videospiele forschen?</i>	9
1.3 <i>Warum Animal Crossing?</i>	10
2. Theorie, Konzepte und die Welt von Animal Crossing: New Horizons	13
2.1 <i>Game/Play</i>	17
2.2 <i>Rules/Player Agency</i>	19
2.3 <i>Aesthetics/Style</i>	22
2.4 <i>Temporality/Immersion</i>	24
2.5 <i>Realism/World Building</i>	28
3. Material, Vorgehensweise und die Alltäglichkeit des Spiel(en)s	32
3.1 <i>Medienanalyse</i>	33
3.1.1 <i>Presse</i>	37
3.1.2 <i>Wikis</i>	40
3.1.3 <i>YouTube</i>	42
3.2 <i>Teilnehmende Beobachtung, Beobachtende Teilnahme, Kollaboration</i>	45
3.2.1 <i>Ungeplante Unterhaltung</i>	49
3.2.2 <i>Open-end Interview</i>	53
3.3 <i>Anonymität und digitale Forschung</i>	61
4. Spielerfahrungen: Alltagsgestaltung in und mit <i>Animal Crossing</i>	67
4.1 <i>Sharing/Compareing</i>	70
4.2 <i>Language/Codes</i>	77
4.3 <i>Conversation/Entertainment</i>	83
4.4 <i>Updates/Glitches/Patches</i>	88
4.5 <i>Gender/Representation</i>	94
4.6 <i>Socializing/Individualizing</i>	101
4.7 <i>Burning for something/Burning out</i>	110
5. „Ready to wrap things up for now?“	119
5.1 <i>Beantwortung der Forschungsfragen, Zusammenfassung der Ergebnisse</i>	120
5.2 <i>Videospiel- und Onlineforschung in der Europäischen Ethnologie: Sind neue Fragestellungen gefragt?</i>	127
	127
6. Literatur- und Quellenverzeichnis	130

PRESS (A)

To Start the Game

1. „Welcome to *Animal Crossing: New Horizons*“

Ich suche und suche. Wo habe ich sie nur hingelegt? Nach kurzem Stöbern zwischen meinen Büchern, finde ich doch noch wonach ich Ausschau gehalten habe. Ich öffne den Reißverschluss der Schutzhülle und nehme das Gerät heraus. Es liegt schwerer in meinen Händen, als ich es in Erinnerung habe. Meine Finger streichen über die Knöpfe der Konsole. Monate sind vergangen, seit ich sie das letzte Mal gestartet habe. Hoffentlich funktioniert sie noch. Der Akku ist anscheinend leer, glücklicherweise kann ich sie mit dem gleichen Kabel aufladen wie mein Handy, so muss ich nicht nochmal auf die Suche nach einem verschollenen Objekt begeben. Ich stecke das Ladekabel in die Steckdose neben meinem Bett, lasse mich in die weichen Kissen sinken und verbinde die Konsole mit dem Strom. Das Display leuchtet auf. Ich kann erkennen, dass die Spiel-Karte noch in der Konsole steckt. Mich beschleicht ein seltsames Gefühl: Eine Mischung aus schlechtem Gewissen, weil ich dem Spiel so lang ferngeblieben bin, und Vorfreude, weil ich es mittlerweile wirklich vermisse. Entscheide mich dafür, nach monatelanger Pause wieder in dieses Spiel einzutauchen, in dessen Welt ich zahllose Stunden verbracht habe? Ich wähle das Spiel aus und eine allzu bekannte Melodie erreicht meine Ohren. Der Startbildschirm des Spiels zeigt mir einen Einblick in die Spielwelt Soll ich es wagen? Ich traue mich. Ich starte das Spiel. Ich drücke A.

1.1 Warum digital/virtuell Forschen?

Die Begriffe *Digitale Anthropologie*, *Digitale Ethnographie*, sowie *Virtuelle Ethnographie* verdeutlichen das Bedürfnis anthropologisch-ethnologisch arbeitender Disziplinen, sich sowohl inhaltlich als auch methodologisch mit dem Internet zu beschäftigen. Die damit verbundene wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Schwerpunkten, Themen und Methoden, hinsichtlich digitaler/virtueller Forschung, im Kontext eines internationalen Fachdiskurses, zeigt auf, dass die Überlegungen hierzu seit den späten 1980er- bzw. frühen 1990er-Jahren nicht abgerissen sind. Wichtig ist anzumerken, dass kulturwissenschaftliche Überlegungen zu unterschiedlichen Aspekten der digitalen/virtuellen Forschungstätigkeit, diskursprägend waren (und sind): Ob Internet als Forschungsgegenstand oder als Forschungsfeld zu betrachten ist, aber auch welche theoretischen und methodischen Grundüberlegungen mit dem Verständnis des Digitalen/Virtuellen in der Beforschung des Alltäglichen, einhergehen. Der fachinterne Diskurs legt offen, dass die Relevanz des Internets sowohl inhaltlich und methodisch im institutionellen Kontext, aber auch praktisch und im Alltäglichen, zwar eindeutig gegeben ist, allerdings nicht restlos geklärt scheint, wie mit den Herausforderungen (und Möglichkeiten!) digitaler Vernetzung kultur-

wissenschaftlich zu verfahren ist (vgl. Fleischhack 2019; Bareither 2019). Überlegungen zu Forschung um/im/mit dem Internet sind nicht nur in der *Europäischen Ethnologie* präsent (vgl. Fleischhack 2019), hinter *Digitaler/Virtueller Anthropologie/Ethnographie* versammeln sich internationale und transdisziplinäre Überlegungen und Herangehensweisen. Relevant wie nie zuvor, präsentiert sich diese Thematik einerseits vor dem Hintergrund der stetig wachsenden digitalen Vernetzung des Alltags, die Auswirkungen der COVID-19-Pandemie veranschaulichen die Bedeutung des Internets allerdings besonders drastisch – sowohl im alltäglich-lebensweltlichen als auch im wissenschaftlich-institutionellen Zusammenhang. Was bedeutet es nun *digital* bzw. *virtuell* zu forschen? Obwohl diese Begriffe häufig synonym verwendet werden, nimmt diese Arbeit bewusst Abstand von der Bezeichnung *virtuell*, wenn es um Internet-Aktivitäten im Allgemeinen geht, da es sich hierbei keinesfalls bloß um *Simulationen* handelt, die abgegrenzt von gelebtem Alltag zu betrachten sind. Vielmehr wird coronabedingt sogar verdeutlicht, dass Geschehnisse im Digitalen nicht kategorisch von physischen Erfahrungen abgeschnitten sind. Digitales und analoges Erleben stehen sich nicht gegenüber, sie sind sich wechselseitig beeinflussend und überschneidend. Vor diesem Hintergrund gilt es ein Methodenbündel für „*die Untersuchung jener Felder (und das werden in der Zukunft die allermeisten sein), in denen digitale und analoge, on- und offline Welten miteinander verquirlt sind*“ (Bidlo 2016: 443) zu erarbeiten. Ziel dieser Forschungsarbeit war es unter anderem herauszufinden: *Wie kann digitale, kulturwissenschaftliche Forschung in (Post)Coronazeiten aussehen?*

1.2 Warum über Videospiele forschen?

Obwohl bereits eine Abgrenzung der Begriffe *virtuell* und *digital* vorgenommen wurde, heißt dies allerdings nicht, dass das Virtuelle in ein kulturwissenschaftliches Forschungssetting keinen Einzug finden kann. Ein Teilbereich der Beschäftigung mit dem Digitalen, hat auch mit virtuell-spielerischen Aspekten von Internet- und Mediennutzung zu tun. Das Spiel(en) und dessen Bedeutung für Spielende, kann auch unter kulturwissenschaftlichen Gesichtspunkten betrachtet werden: Soziale und kulturelle Dimensionen des Spiels können untersucht werden, Spiel aber auch als kulturtheoretisches Konzept für empirisch-kulturwissenschaftliche Forschungsfelder betrachtet werden (vgl. Dippel: 476/477).

Im Kontext von fortschreitender Digitalisierung und Vernetzung stellt sich die Frage, wie sich Videospiele in diese Überlegungszusammenhänge einordnen lassen. Das Verständnis von Internet als *digitalem Raum* oder *Oberfläche*, ermöglicht einen Anknüp-

fungspunkt für medien- und kulturwissenschaftliche Zugänge zu Räumlichkeit (vgl. Nitsche 2008; Bareither 2013). Das ist allerdings nur eine von vielen Herangehensweisen, wie dieses facettenreiche Themenfeld erschlossen werden kann: Unter der Bezeichnung *Game Studies* finden sich Wissenschaftler*innen aus unterschiedlichen Disziplinen zusammen, um sich dem Verständnis des digitalen Spiels, auf transdisziplinären Weg anzunähern. Auch kulturanthropologische Zugänge finden, neben medien-, literatur-, und geschichtswissenschaftlichen Betrachtungsweisen, sowie Einsichten aus Informatik und Spielentwicklung, Einzug in dieses international-vernetzte Forschungsgebiet. Auch die *Europäische Ethnologie* kann mit ihren Methoden und Herangehensweisen zur Untersuchung von Videospiele beitragen: Überlegungen zur Alltagspraxis, historischer Dimensionierung, aber auch der Blickwinkel auf den Medienbegriff insgesamt, können relevante Schnittstellen sein. Selbst wenn sich die Beschäftigung mit Videospiele im Fach tendenziell (noch) zurückhält, das Interesse von studentischen Arbeiten an diesem Themenkomplex, bringt womöglich zukünftig weit mehr Forschungsarbeiten mit historisch-alltagskulturellem und praxisbezogenem Schwerpunkt für die *Game Studies* (vgl. Bareither 2019). Im Zusammenhang mit dieser Arbeit soll unter anderem der Frage nachgegangen werden: *Welche Rolle hat Videospiele, als Unterhaltungsform und als Praxis, im Alltag von Spielenden?*

1.3 Warum *Animal Crossing*?

Animal Crossing: New Horizons ist ein Lebenssimulationsspiel. Das Spiel beginnt unter der Prämisse, eine einsame Insel zu erkunden, ausgestattet nur mit einem Zelt und ein paar Werkzeugen gilt es sich das Eiland nach und nach – Tag für Tag – zu eigenzumachen. Ein Spiel-Ende oder Ziel gibt es nicht, es wird nicht gekämpft und es gibt nichts zu gewinnen – außer einem entspannten Leben auf der Insel? *New Horizons* ist eines der meistverkauften Videospiele des Jahres 2020, und eines der erfolgreichsten Konsolenspiele dieses Jahres insgesamt. Im ersten Monat nach seiner Veröffentlichung, verkauft sich dieses Spiel fünf Millionen Mal. Zwei Monate danach waren es bereits 13 Millionen Exemplare – mehr als von seinem Vorgänger *Animal Crossing: New Leaf* in insgesamt sechs Jahren verkauft wurde.¹ In Europa ist *New Horizons* der verkaufstärkste Spieltitel, des Herstellers, der auch für *Super Mario* und *Pokémon* verantwortlich ist.² Diese Zahlen

1 <https://arstechnica.com/gaming/2021/02/putting-31-million-animal-crossing-new-horizons-sales-in-context/> [Letzter Zugriff: 6.10.21 22:55]

2 <https://www.videogameschronicle.com/news/animal-crossing-has-broken-nintendos-first-year-sales-record-in-europe/> [Letzter Zugriff 6.10. 22:55]

verdeutlichen, dass es sich bei *Animal Crossing: New Horizons* um keine Randerscheinung handelt. Auch wenn es keine Richtlinien dafür gibt, wann es sich bei etwas um ein popkulturelles Phänomen handelt, lässt sich dieses Spiel durch seine außerordentliche Reichweite, durchaus unter Gesichtspunkten von Populärkultur-Theorien betrachten (vgl. Maase 2019).

New Horizons ist der fünfte und bisher erfolgreichste Teil der *Animal Crossing*-Spielreihe, mit mittlerweile weltweit über 31 Mio. verkauften Exemplaren. Das entspricht einem Spiel für jede dritte gekaufte *Switch*, es ist somit das zweiterfolgreichsten Spiel für diese Konsole.³ Doch was macht es für eine kulturwissenschaftliche Betrachtung spannend? Einerseits die Spielprämisse, die im Verlauf dieser Arbeit noch im Detail geschildert wird, sowie das Konzept des Echtzeit-Spielens, auf das alle Titel dieser Reihe aufgebaut sind. Aber nicht nur der Spieltitel an sich soll in dieser Arbeit betrachtet werden: Rund um *New Horizons*, aber auch die Vorgänger in dieser Spielreihe, spannt sich ein großes Netzwerk von medienübergreifender Nutzung und Auseinandersetzung mit Inhalten des Spiels, sowie die (Re)Produktion durch Spieler*innen selbst.

Im Vergleich zu anderen Betrachtungen von Videospiele im Fach der *Europäischen Ethnologie* (vgl. Bareither 2016), macht diese Fallstudie aus, dass es sich bei dem untersuchten Spieltitel um ein sogenanntes „*casual game*“ handelt: seine visuelle Gestaltung und die Spielprämisse machen es für einige zu einem langläufig bezeichneten „*Mädchenspiel*“ (vgl. Cote 2020). Sowohl diese Komponenten, hinsichtlich Repräsentation und Rezeption, als auch Überlegungen zu Medienkonvergenz und Affordanz, machen es zu einem ausgezeichneten Beispiel für eine kulturwissenschaftliche Untersuchung. Im methodisch-analytischen Spannungsfeld zwischen Inhalt und Praxis, eröffnen sich am Beispiel *Animal Crossing: New Horizons* zahlreiche Blickwinkel auf Alltagsgestaltung, Mediengebrauch und digitale Vernetzung: *Welchen Stellenwert hat die Unterhaltung rund um ein Videospiele in Zusammenhang mit der alltäglichen Praxis des Spielens? Was macht ein Echtzeitspiel im Kontext der Alltagsgestaltung interessant für Spieler*innen?* Neben diesen und anderen forschungspraktischen Fragestellungen, behandelt diese Arbeit aber auch folgende Frage an kulturwissenschaftliche Konzepte der Populärkultur- und Medienforschung: *Wie lassen sich kulturtheoretische Überlegungen zu Rezeption, Konvergenz und Affordanz von „Medien des Alltags“, am Beispiel Animal Crossing: New Horizons, aufzeigen und verstehen?*

3 <https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/animal-crossing-new-horizons-verkaufszahlen-2021/#:~:text=Update%20vom%201.%20Februar%202021,Switch%2DBesitzer%20dieses%20Spiel%20zugelegt> [Letzter Zugriff: 14.6.21 02:50]



Abb. 1a



Abb. 1b



Abb. 1c



Abb. 1d



Abb. 1e



Abb. 1f



Abb. 1g



Abb. 1h



Abb. 1i



Abb. 1j

2. Theorie, Konzepte und die Welt von *Animal Crossing: New Horizons*

Geschrieben

Gesprochen

Beschrieben

Der Trailer beginnt.

Das Video startet mit einem weißen Schriftzug vor rotem Hintergrund, darüber fugt sich ein zweigeteiltes Logo durch eine dynamische Bewegung zusammen – begleitet durch ein Klick-Gerausch. Es erinnert an eine quadratische Version von Ying und Yang, symbolisiert durch zwei „Joy-Cons“, die abnehmbaren (und wieder „ein-klickbaren“) Controller der Handheld-Konsole „Switch“ von *Nintendo*. Roter Hintergrund, samt weiem Schriftzug, verschwinden, stattdessen ist ein teils bewolker Himmel zu sehen. Ein gelbes Wasserflugzeug, der Fluglinie *Dodo Airlines* erscheint zwischen den Wolken. Eine Figur mit welligem Haar blickt erstaunt aus einem der Fenster. Es ertont eine liebeliche Melodie.

Willkommen auf deinem neuen Inselparadies.

Nach einer Aufnahme von Kirschbaumen in voller Blute, die sich an einem Fluss reihen und von Schmetterlingen umschwarmt werden, zeigt sich ein Paar Fue am Strand, der leichte Wellengang des Meeres im Hintergrund. Das Wasserflugzeug hat den Flughafensteg einer Insel erreicht.

Hier beginnst du ein neues Leben!

Der Organisator dieses „Reif-fur-die-Insel“-Pakets, namens *Tom Nook*, spricht zu den neuen Bewohnern dieser verlassenen Insel. Er ist ein Marderhund und tragt ein turkisgrunes Hawaiihemd mit Blattmuster. Seine Neffen, *Nepp* und *Schlepp*, stehen an seiner Seite. Die Ansprache findet vor dem Zelt des Service-Centers statt. Der Boden ist erdig, Pappkartons und Holzscheitel liegen herum.

Schlage ein Zelt auf.

Eine menschliche Figur mit runder Brille verlasst ein gelbes Zelt, das in der Nahe eines Wasserfalls aufgeschlagen wurde. Ein pinkes Reh in einem Sommerkleid uberreicht einer anderen Figur ein weiteres Zelt, die daraufhin einen geeigneten Zeltplatz ausfindig machen soll. Das gelingt dieser Figur scheinbar, sie zeigt sich sichtlich erfreut daruber.

Baue Werkzeuge.

Die Figur aus dem Flugzeug verwendet einen Baumstumpf als Arbeitsunterlage, um einen Sprungstab herzustellen. Diesen verwendet sie dann, um einen Fluss zu überwinden.

Und erkunde jeden Winkel deiner Insel.

Diese Figur steht nun an einem Palmenstrand, sie angelt im Meer nach einem roten Fisch. Eine weitere Figur schleicht mit einem Schmetterlingsnetz, zwischen Unkraut und Bäumen umher, sie fängt einen großen Käfer. Eine Heuschrecke hüpfte vorbei. Auf einer Anhöhe gräbt die Figur, die zuvor den Fisch gefangen hat, mit einer Schaufel nach Fossilien.

Gestalte deine Insel wie du willst.

Eine Figur mit rosa Dutt betritt ein rotes Gebäude, das als „Mode Schneider“ ausgeschildert ist. Sie wird im Inneren von einem blauen Igel in Karoschürze begrüßt. Es erscheint ein Selektionsmenü, die Figur ist zentral zwischen einer Auswahl an Bekleidung und Accessoires positioniert. Sie probiert eine Kunststoffsonnenbrille für 880 Sternis (Währung) an. Vor einem großen Wohnhaus schwingt eine andere Figur einen Zauberstab, dadurch wechselt sie von einem Blümchenkleid in einen Kimono.

Sowohl drinnen als auch draußen!

Auf einer kräftig grünen Wiese, direkt neben einem gelben Zelt, verschiebt eine Figur ein Baumstammsofa, eine andere dreht einen Ziegelpizzaofen gegen den Uhrzeigersinn. Die Figur aus der Mode-Schneiderei legt sich auf eine Sonnenliege am Strand, am Beistelltischchen daneben ist ein Erfrischungsgetränk platziert – serviert in einer Kokosnuss. Eine Figur mit Schutzhelm legt einen roten Ziegelsteinweg mit einer Spachtel, im Hintergrund macht ein blauer Vogel Yogaübungen. Im Innenbereich eines Hauses im japanischen Stil, rückt eine Figur einen Sessel an einen reichgedeckten Tisch. Eine weitere Figur mit Sonnenhut, tritt durch ein Muscheltor in einen Raum, dessen Wände ein bewegtes Bild eines Korallenriffs zeigen. Die Figur, die zuvor die Sonnenbrille anprobiert hat, befindet sich in einem Wohnraum. Sie dreht sich im Kreis und es fliegen Funken.

Lass deine Gemeinschaft aufblühen.

Nach Außenaufnahmen des Museums, des Ladens und der Schneiderei, läuft eine Figur mit grünem Haar, durch den Dinosaurier-Ausstellungsraum des Museums. Eine andere Figur befindet sich mit einem Fuchs und einem weißen Elefanten, vor einem Aquarium mit tropischen Fischen. Eine andere läuft zwischen Wohn-

häusern, an einem Huhn in blauer Trainingsjacke vorbei. Die Figur mit rotem Haar läuft von einer Anhöhe eine Steintreppe hinunter, vorbei an einem Affen, der den Steinweg mit einem Besen kehrt.

Und genieße dein Insleben!

Eine Figur sitzt im Mondschein, gemeinsam mit einem Reh und einer Maus, zwischen Kirschblütenbäumen, rund um einen Picknickkorb. Die Figur und das Reh lachen, die Maus isst ein Sandwich. Eine Figur in Pudelmütze beobachtet, gemeinsam mit einem Pinguin und einer Katze, die Aurora Borealis am winterlichen Nachthimmel. Eine Figur in einem grünen Sommerkleid steht gemeinsam, mit einer Vielzahl von Tieren und dem Tanuki *Tom Nook*, auf einer Steinbrücke versammelt, die über einen schmalen Fluss reicht. Im Hintergrund erstreckt sich ein Regenbogen über den Himmel und alle feuern gleichzeitig ihre Konfettikanonen ab. Die Figur aus der Mode-Schneiderei spricht im Büro des Servicecenters mit einem gelben Hund, namens Belinda. Eine andere Figur, ausgerüstet mit Schmetterlingsnetz, fängt ein Insekt, die Landschaft ist in herbstlichen Brauntönen. Eine schwarze Katze mit Lesebrille sitzt mit ihrem Buch unter einem Baum, rundherum wachsen Pilze. Ein Schaf mit gestreiften Hörnern kehrt Herbstlaub. Die rothaarige Figur macht einen großen Schneeball. Ein Reh und ein pinker Wolf unterhalten sich im Schneegestöber, in der Nähe eines Lagerfeuers, umgeben von festlich geschmückten und verschneiten Nadelbäumen. Die Figur aus der Schneiderei liegt, umgeben von Palmen, auf einer Sonnenliege am Strand.

Die Perspektive der Aufnahme verändert sich plötzlich: Das Bild der Strandidylle erscheint nun auf dem Bildschirm einer *Switch*, die *Joycon*-Kontroller klicken sich ein. Die Konsole rutscht wie von Geisterhand in eine Dockingstation, durch die sie mit einem Bildschirm verbunden werden kann. Von links kommt ein Flachbildfernseher ins Bild, das Strandmotiv ist jetzt dort zusehen. Von rechts rücken alle drei Farbvarianten der *Switch light* ins Bild, die günstiger ist, aber ohne abnehmbare *Joycons* und Dockingstation auskommen muss. Eine Verpackungshülle des Spieles ist nun im Vordergrund, ebenso wie ein Verweis auf die Möglichkeit das Spiel digital im *Nintendo eShop* zu erwerben.

Speziell für Handheld-Spiel ausgelegt.

Der Trailer ist zu Ende.

Dieses Video zu *Animal Crossing: New Horizons* (ACNH) wurde vom verifizierten *YouTube*-Kanal von *Nintendo DE*, am 16. März 2020 veröffentlicht. Vier Tage vor Spielrelease, verspricht dieser Trailer ein buntes Spielerlebnis und präsentiert, worauf sich Spieler*innen freuen können, sollten sie das Spiel erwerben. Das Bildmaterial zeigt vielfältige Spielfacetten vor einer farbenfrohen Kulisse, doch was hier genau vor sich geht ist

womöglich nicht allen Zusehenden (und Lesenden) klar. Obige Beschreibung beschäftigt sich mit einem von vielen Werbevideos, die der japanische Spielkonzern *Nintendo* auf der Videoplattform *YouTube* veröffentlicht hat. Es bewirbt mit dem Titel „*Animal Crossing: New Horizons – Eure Insel, euer Leben! (Nintendo Switch)*“⁴ in einer Minute und 42 Sekunden den jüngsten Ableger der Erfolgsvideospielreihe des Herstellers. Doch was ist nun die Prämisse dieses Spiels? Worum geht es, und was macht es für Spieler*innen attraktiv?

Nintendo spricht in einem weiteren Video mit dem Titel „*Was ist Animal Crossing: New Horizons? (Nintendo Switch)*“⁵ viele Punkte an, die einerseits spielerklärend funktionieren, auf der anderen Seite aber ebenfalls Ansatzpunkte für eine kulturwissenschaftliche Betrachtung liefern können. Das Bildmaterial dieses Videos ähnelt stark dem zuvor besprochenem. In diesem Video wird allerdings auch gesprochen. Was es genau von Seiten *Nintendos* über dieses Spiel zu sagen gibt, findet sich verteilt über das folgende Kapitel – parallel zu Konzepten und Theorien, die sich mit dem Spiel, dem Spielen und/oder den Spielenden beschäftigen. Unterschiedliche Disziplinen haben eine Vielzahl an Theorien und Methoden entwickelt, die dazu dienen können Medien und ihre Inhalte zu beschreiben und zu analysieren. Um dem Videospiel *Animal Crossing: New Horizons* inhaltlich näher zu kommen, werden im folgenden Abschnitt transdisziplinäre Konzepte erörtert, was zum Ziel hat, einerseits die Inhalte des Spiels kennenzulernen, aber auch seine Konzeption zu verstehen.

Das Video beginnt.

Animal Crossing: New Horizons!

Endlich ist das neue Spiel, aus der bekannten und beliebten Reihe da.

Moment? Habt ihr etwa noch kein Animal Crossing-Spiel gespielt?

Ergreifen wir die Gelegenheit und erklären, was euch in der Welt von Animal Crossing erwartet!

4 <https://www.youtube.com/watch?v=FY8JRTVr-mQ> [Letzter Zugriff: 14.6. 02:30]

5 <https://www.youtube.com/watch?v=K5GB8aTGvRo> [Letzter Zugriff: 14.6.21 02:34]

2.1 Game/Play

Ein entspanntes Leben.

Animal Crossing New Horizons ist euer Flugticket in ein entspanntes stressfreies Leben, in dem euch eine ganze Gemeinschaft an neuen Freunden erwartet.

Tierisch gute Freunde.

Die Prämisse des Spiels *Animal Crossing: New Horizons* erscheint simpel: die Simulation eines entspannten Lebens. Doch wie sieht das aus? Die Spieler*innen schlüpfen in die Rolle der einzig menschlichen Figur, auf einer Insel, die ansonsten von anthropomorphen Tierwesen unterschiedlicher Spezies, bevölkert und besucht wird. Der Inselalltag ist, im Rahmen der Möglichkeiten, frei zu gestalten. Es ist nicht vorgegeben wie *Spielende* das *Spiel* zu *spielen* haben. Anders ausgedrückt: Das *Gameplay* ist sehr offen gestaltet. Durch diesen englischen Begriff wird deutlich, was auf Deutsch oft verschimmt: *Spiel* ≠ *Spielen*; *game* ≠ *play*. Trotz der semiotischen Ähnlichkeit der Begriffe *Spielen* und *Spiel*, trennt sie vieles – speziell im Hinblick auf ihre Verwendung, hinsichtlich einer spieltheoretisch-analytischen Perspektive. Der Medienwissenschaftler Steven Conway beschreibt den Unterschied wie folgt:

„A game is binary; it is black and white. On the other hand, play is spectral, with lots of gray between perfect whites and the deepest blacks.“ (Steven Conway 2019: 16)

Auch ein so farbenfrohes Spiel, wie es *New Horizons* ist, lässt sich vor diesem Hintergrund als schwarz und weiß verstehen. *Game* (das Spiel) beschreibt das Regelwerk, den festgelegten Rahmen, unter dessen Vorgaben sich der Handlungsspielraum der Spieler*innen definiert. *Play* (das Spielen) bezeichnet die spielerischen Praktiken und die Teilnahme der Spieler*innen am Bedeutungsspektrum eines Spiels – sowohl durch ihre Vorstellungskraft als auch durch aktive Handlungen. Vor dem Hintergrund der spielhistorisch relevanten Theorie des „Magic Circle“, in Johan Huizingas *Homo Ludens* aus dem Jahr 1938 (vgl. Huizinga 2006; McDonald 2019), beschreibt Conway die rigide und regelgebundene Ausgangslage, die Videospiele durch ihren Binärcode zu Grunde liegt und stellt ihr eine „*experience of the moment of play*“ gegenüber (ebd. 2019: 17).

Spiele – im Speziellen Computerspiele – sind regelgebundene Systeme, die keine Möglichkeit haben die Graubereiche, wie die Praxis des Spielens sie einfordert, abzubilden. Wo es festgeschriebene Regeln gibt, dort gebe es auch immer Momente, in denen es gilt, diese zu dehnen und zu strecken: *“if game is the lawmaker, play(er) is often the*

lawbreaker.“ (ebd. 2019: 17). *Gameplay* bezeichnet dieses Spannungsfeld aus Vorgaben und Handlungen, Regeln und Praxis. Die Übersetzung *Spielmechanik* erfasst diese Nuancen nur ungenügend. *Gameplay* ist zwar die direkte Folge von Vorgaben, beschreibt aber mehr als nur das Regelwerk und die Möglichkeiten, wie gespielt werden kann – es beschreibt, wie ein Spiel gespielt wird. Als eine Kombination aus Spielmechanik, Spielweise und Spielerlebnis ist *Gameplay* dynamisch und kontextabhängig.

„Der Begriff des *Gameplay* bezeichnet die Beeinflussung der Spielwelt durch den Spieler und die Weise, in der das Spiel tatsächlich gespielt wird (vgl. Juul 2005, S. 83). Auf dieser Grundlage werden Game-Genres in der Regel durch die Form der Interaktion der Spieler mit der Spielmechanik und den zu erreichenden Spielzielen definiert.“ (Andreas Rauscher 2018: 348)

Wie gestaltet sich das *Gameplay* von *Animal Crossing: New Horizons*? Da es sich um ein *Social-Simulation*-Videospiele handelt, liegt der Fokus des *Gameplays* darauf, Aktivitäten und Ereignissen des alltäglichen (oder auch weniger alltäglichen) Lebens wiederzugeben. In der Regel haben Simulationsspiele (auch: *Sims*) kein klar definiertes Ziel, den Spieler*innen wird Raum gegeben, Charaktere oder Umgebungen zu kontrollieren oder zu gestalten, wie es ihnen beliebt. Spiele des Subgenres *Lebenssimulationen* lassen ihre Spieler*innen einen oder mehrere virtuelle Charaktere – menschlich oder anders – steuern, es dreht sich alles um das Erkunden von sozialen Interaktionen zwischen den virtuellen Lebensformen. (vgl. Aarseth 2004; Rauscher 2014, 2018b, 2018c)

Ein weiterer Begriff, der die Unterscheidung von *Game* und *Play* veranschaulicht, ist *Gaming*. Oft synonym verwendet mit *gambling*, handelt es sich in diesem Zusammenhang allerdings nicht um das Spielen von Glücksspielen. *Gaming*, oder *zocken*, bezeichnet hier die Praxis des Videospielens und verdeutlicht durch die denominale Ableitung von *Game*, die Regelgebundenheit von Videospiele. Wenn *Game* das Spiel ist und *gaming* das Spielen von Videospiele bezeichnet, bedeutet das nun, dass die Videospiele-Nutzer*innen demnach *Gamer* sind? Nicht alle Spieler*innen von Videospiele identifizieren sich mit dieser Bezeichnung. Der Begriff *Gamer* wird häufig mit einer „*exclusionary and toxic subculture*“ in Verbindung gebracht (Payne/Huntemann 2019: 9). Die Medien- und Videospieleforscherin Amanda Cote führt diese These bei ihren Überlegungen zu *casual games*, fort. Im Gegensatz zu (*hard*)*core games*, ermöglichen sie es Spieler*innen, auch ohne großen Zeitaufwand, Vorwissen oder Fähigkeiten, Videospiele in ihren Alltag zu integrieren und erreichen somit eine größere und vielfältigere Spieler*innenbasis (Cote

2020: 33). Doch egal ob *casual* oder *hardcore game* – was ist der Reiz des Videospielens?

“Why are video games fun? One idea states that the all-important quality factor of a game is its gameplay, the pure interactivity of the game. In other words, that the quality of a game hinges on its rules, on the game-as-rules rather than on the game-as-fiction.” (Jesper Juul 2005: 18)

2.2 Rules/Player Agency

Was gibt's Neues in Animal Crossing New Horizons?

In Animal Crossing: New Horizons habt ihr die Mittel und die Freiheit, um euer Eiland in ein wahres Inselparadies zu verwandeln.

Wie werdet ihr die Landschaft gestalten?

Welches Design wählt ihr, um euren Stil zu unterstreichen?

Wo baut ihr Wohnhäuser und Einrichtungen?

Wenn ihr mal nicht wisst, was ihr als nächstes tun sollt, hilft Nooks Meilen-Programm euch weiter.

Wenn ihr bestimmten Aktivitäten nachgeht, verdient ihr Nook-Meilen, mit diesen könnt ihr eurer „Reif-für-die-Insel“-Packet abbezahlen und Belohnungen im Spiel verdienen.

Auch das Service Center steht euch rund um die Uhr mit Rat und Tat zur Seite.

Hier könnt ihr neue Gegenstände bauen.

Schnappt euch eine Baselanleitung, sammelt die benötigten Materialien und stellt euch an die Werkbank.

Ihr werden überrascht sein, wie individuell ihr eure Insel gestalten könnt.

Und welche praktischen Werkzeuge ihr selbst bauen könnt.

Selbst ist der Inselbewohner, wie ihr seht!

Das heißt jedoch nicht, dass ihr alles allein erledigen müsst.

Was bereits bei Überlegungen zu *Gameplay* deutlich wird, ist der Stellenwert von Regeln beim Spielen und welche Auswirkungen sie auf die Spielerfahrung haben. Regeln sind aber nicht gleich Regeln, hinter jedem Spiel stecken auch Überlegungen zu Spielerlebnis und Community. Wie bereits von Conway beschrieben, gibt es Strategien, durch welche sich Spieler*innen, im Spannungsfeld von Interaktivität und Narrativ (des Spiels) bewegen – und somit die Grenzen des Regelwerks ausgereizt werden können.

Player Agency als „*Handlungs- und Wirkmacht*“ (Fenske 2020: 59) von Spieler*innen zu verstehen, bedeutet sowohl die Rolle der direkten Spielerfahrungen von Spie-

ler*innen in den Betrachtungs-Mittelpunkt zu rücken, als auch zu beachten welchen Einfluss diese Spielerfahrungen wiederum auf das *Gameplay* haben können. „*Agency als eine zeitlich und räumlich gebundene Art und Weise des Engagements*“ zu beschreiben (vgl: Emirbayer/Mische 1998), gibt der Betrachtung von *Player Agency* eine Vielzahl von Facetten. Die Spiel- und Medienwissenschaftlerin Anastasia Salter sieht die Handlungs- und Wirkmacht von Spieler*innen, im Kontext des Game-Narrativ, im Spannungsfeld zu Interaktivität gefährdet. Je mehr „*Story*“ es in einem Videospiel zu erzählen gibt, desto weniger freie Entscheidungsmöglichkeiten bleiben den Spieler*innen (Salter 2019: 29). *Player Agency* ist aber nicht nur dann gegeben, wenn keine Einschränkungen durch Regeln im Spiel vorhanden sind, sondern, laut des Film- und Medienwissenschaftlers Harrison Gish, ist es durch „*the choice of how to play within these constraints that the player's agency asserts itself.*“ (Gish 2019: 41). Eine Variante, wie Spieler*innen ihre Entscheidungen, Handlungen und Aktionen im Spiel setzen, ist durch einen sogenannten *Avatar*. Je nach Spiel, kann in die Rolle unterschiedlicher Charaktere geschlüpft werden. Manche Titel ermöglichen es, die Welt des Spiels nicht nur über die Perspektive bestehender Charaktere zu sehen und so die Spielumgebungen zu erkunden, sondern auch durch den direkten Link zwischen Spielenden und der eigenen figürlicher Repräsentation. Alle spielbaren Charaktere eines Spiels, sind allerdings nicht gleich als *Avatar* zu verstehen (ebd. 2019: 40). Die Medienwissenschaftler Benjamin Beil und Andreas Rauscher besprechen die unterschiedlichen Aspekte von Handlungs- und Wirkmacht in Bezug zu *Avataren*:

„*Denn als grafische Instanz, über die der Spieler mit der Bildwelt des Spiels verbunden ist, funktioniert der Avatar gewissermaßen als Vermittler zwischen Darstellung und Spielmechanik. Einerseits durch seine instrumental agency (Klevjer 2006), als zentrales Interface-Element und Werkzeug zur Manipulation der Spielwelt im Rahmen der vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten der Spielfiguren und andererseits im Rahmen seiner fictional agency (Klevjer 2006) als ‚Person geworden[e] Betrachteranweisung‘ (Kemp 1988, S. 250).“ (Benjamin Beil/ Andreas Rauscher 2018: 202)*

Harrison Gish sieht die kontinuierliche Möglichkeit das Aussehen des *Avatars* zu verändern, als „*reminder of player agency*“, selbst wenn das Erscheinungsbild keine Auswirkung auf das *Gameplay* hat (Gish 2019: 39). Er sieht *Avatare* zwar als regelgebunden, somit die *Player Agency* beschneidend, betont aber ihre Signifikanz für das Spielerleben, denn „*complex modifiability nonetheless allows for and encourages exploratory creativity, signifying player achievements aesthetically and functionally while altering the player's*

relationship to the virtual worlds they play within.” (ebd. 2019: 42). Doch auch, wenn durch *Avatare* Handlungsmacht gegeben (oder auch nur suggeriert) wird, müssen sich Spieler*innen innerhalb des Regelwerks von Spielen bewegen. Für den Medienwissenschaftler Rolf F. Nohr geht es in Videospiele um mehr als nur Gewinn oder Niederlage. Er definiert Spielregeln als ein *“set of socially agreed-upon instructions”* und sieht ihre Funktion als *“foundational shorthand for justifying and legitimizing player actions.”* (Nohr 2019: 22/23). Er unterscheidet nach *constitutive* und *regulative rules*, unter Bezugnahme auf den Philosophen John R. Searle. Die *Grundregeln* sind im Vorfeld ausgemacht, basieren auf Einverständnis, und sind klar kommuniziert. Diese Art von Regeln ermöglichen die Handlungen im Rahmen eines Spiels („Wie kann ein Spiel gespielt werden“). Die *normierenden Regeln* sind manchmal mehrdeutige oder missverständliche, implizierte und somit unsichtbare („normalisierte“) gesellschaftliche Übereinkünfte, die oft unhinterfragt bleiben („Wie soll ein Spiel gespielt werden“) (vgl. Searle: 1969; Nohr 2019: 24).

“Rules are powerful things. Together, explicitly stated constitutive rules that are inscribed into the functional operation of the game as a technology, and all those implicit social regulations that help determine how a game is negotiated by players, have the combined effect of naturalizing and normalizing a game’s metaphysics. Together, rules create the impression of a hermetically sealed autonomous world.”
(Rolf F. Nohr 2019: 25)

Ein starres Regelsystem, das die Handlungsfähigkeit von Spieler*innen bestimmt, scheint Möglichkeiten für *Free Play* zunächst ausschließen, da durch *constitutive* und *regulative rules* die Chancen für *Open-Ended Play* limitiert erscheinen. Aber auch im Videospiele gibt es Regelbrüche und offene Interpretationen des Regelwerks (ebd. 2019: 25). Diese Regelbrüche können unterschiedliche Ausformungen annehmen, außerdem gibt es differenzierte Auffassungen unter Spieler*innen, wobei es sich überhaupt um Regelbrüche handelt. Bei Brüchen der *Grundregeln* handelt es sich entweder um Modifikationen im Code des Spiels (*cheat codes, mods*), aber auch um Tipps und Tricks, die in Form von *Walkthroughs* und *Lets Play’s* für viele einen integralen Teil der Gaming Community darstellen. Das klassische taktische Foul spielt auch im Videospiele eine Rolle, im Sinne von *„rules are binary, play is spectrum“* verorten sich Regelbrüche im Zusammenhang mit gesellschaftlich geprägten regulativen Regeln. Hier wird die eigene Spielpraxis (aber auch die von anderen) umfunktioniert. Mit Vorstellungen *“wie ein Spiel zu spielen ist”* wird gebrochen (Nohr 2019: 26).

“Rules constitute the official parameters by which one can win within the game’s ‘possibility space.’ Rules likewise limit the player’s range of action; [...] The existential necessity of rules is often in conflict with the playability and the player exercising his or her agency within the emergent and contingent field of choices. Rules, after all, are guidelines for action; they are not actions proper, meaning that players ultimately decide what they can do within a game space, sometimes rules be damned, including breaking, quitting, ignoring, and cheating [...].” (Rolf F. Nohr 2019: 24)

Im Zusammenhang mit Regeln und *cheating* stellt sich Kommunikationswissenschaftlerin Kelly Bergstrom die Frage: *“Has the rule been bent or has it been broken?”* (Bergstrom 2019: 301). Ob *cheat codes* nur eine Lappalie sind, und ob *Walkthroughs* für Fans als Schummeln gelten, oder aber zum „Ökosystem“ der Spiel-Welt zählen, ist sehr individuell und situationsabhängig zu betrachten. Speziell Online-Spiele sieht Bergstrom als gutes Beispiel dafür wie „*community norms*“ in Bezug zu *cheating* Einfluss auf das *Gameplay* haben und sogar *Mods* und *Ad-Ons* zum essenziellen Teil der Spielerfahrung werden können (ebd. 2019: 302 ff.).

2.3 Aesthetics/Style

Zuhause ist es doch am schönsten

In eurem Haus könnt ihr euren Stil zum Ausdruck bringen.

Wenn ihr es ausbaut, habt ihr sogar noch mehr Platz zum Dekorieren.

Auch für Einkaufsmöglichkeiten ist gesorgt.

Auf eurem Eiland befindet sich ein Laden, der alles führt, was ihr für euer Inselleben benötigt.

Von Einrichtungsgegenständen, über Werkzeuge, bis hin zu Blumensamen und Setzlingen:

Das Sortiment ändert sich täglich, schaut also regelmäßig vorbei!

Fragen nach Stil und Ästhetik spielen sowohl in der Analyse von Videospielen eine Rolle, sie sind aber auch in der kulturwissenschaftlichen Betrachtung insgesamt relevant. Im Zusammenhang zu *Animal Crossing: New Horizons* ergibt sich allerdings eine sehr starke visuelle Verknüpfung in dieser Analysekategorie, im transmedialen Kontext des Spiels hat das Bild- und Videoformat ebenfalls eine bedeutende Rolle. Wie können Fragen zu Bildsprache und Genre von *Animal Crossing* betrachtet werden? Welche Rolle kommt der Ästhetik des Spiel(en)s bei der individuellen Spielerfahrung zu?

Videospiele sprechen oft mehrere Sinne der Spielenden zugleich an. Visuelle, auditive oder auch haptische Eindrücke können die Spielerfahrung prägen. Geruch und Geschmack werden eher im übertragenen Sinn angesprochen: Einen „guten oder richtigen Riecher haben“ beschreibt ein Gespür für etwas zu haben und verweist auf die Intuitivität von Videospielen, das Schmecken findet sich als Geschmackssinn in der Medienrezeption und -interaktion durch die Spieler*innen wieder. Was bedeuten das im Kontext von Videospielen und der „*Aesthetics of the Everyday*“? *Ästhetik* bedeutet in diesem Zusammenhang nicht etwa etwas als visuell ansprechend oder künstlerisch wertvoll zu betiteln. Die grundlegende Bedeutung von *ästhetisch* ist als intensive sinnliche Wahrnehmung zu beschreiben, die durch Deutung und Interpretation der Wahrnehmenden erzielt wird (vgl: Saito 2019). Ob diese Eindrücke als positiv oder negativ, ambivalent oder bedeutungslos wahrgenommen werden und welche Relevanz dieser Erfahrung zugeschrieben wird ist individuell und kontextabhängig (Kaspar Maase 2020: 393,394). Thomas Hensel formuliert vor dem Hintergrund seiner Arbeit im kunst- und medienhistorischen Kontext sowie mit Videospielen und ihrer Bildlichkeit aus, was auch für die visuell-gestalterische Ebene von *New Horizons* von Bedeutung ist:

„Das Computerspiel zeichnet sich auf diese Weise nicht nur durch seine Narrativität oder Ludizität aus, sondern auch und gerade durch seine Ikonizität, die jene anderen Eigenschaften von Fall zu Fall in sich zu integrieren vermag. Es gilt somit, das Bild nicht nur als eine Funktion des Narrativen oder Ludischen zu verstehen, sondern umgekehrt das Narrative oder Ludische auch als eine Funktion des Bildes. Eine Pointe dieses Ansatzes ist es, dass das Medium Bild die Spielherausforderungen entgegen dem gängigen Klischee nicht nur konturiert und kontextualisiert, sprich rahmt (Mersch 2008a, S. 33), sondern vielmehr das Bild selbst die Spielherausforderung ist. Und mehr noch: Nicht nur wird das Bild gespielt – das Bild spielt auch.“ (Thomas Hensel 2008: 58)

Um sich in einer Spielwelt visuell zurechtzufinden benötigen Spieler*innen gewisse, im Vorfeld erworbene Kenntnisse, um die verwendeten Zeichensysteme erkennen und einordnen zu können. Der Semiotiker und Medienwissenschaftler Umberto Eco arbeitet beispielsweise mit dem Konzept der „ikonischen Codes“ (vgl: Eco 2004), die zur Erfassung von baulichen Aspekten der Spielumgebung ein nützliches Instrument zur Analyse sein können (Bonner 2018: 131). Andreas Rauscher sieht für die Analyse von Videospielen in der Kategorie „Raum“ „aus medienästhetischer und aus dramaturgischer Sicht eine der produktivsten Schnittstellen für die unterschiedlichsten Disziplinen“ (Rauscher 2018: S3).

Für ihn zentral ist die Bedeutung des Raums in Bezug auf Videospiegelgestaltung, aber auch das Verständnis von Raum als „transmediale Anschlussstelle“ zu Inhalten außerhalb des Spiels, die sich aber im gleichen Spieluniversum befinden (Filme, TV, Merchandise, etc.) (Rauscher 2018: 25).

„Aus einer ikonografischen Perspektive tragen ambitionierte Videospiele, die sich im Mainstream genauso wie im Independent-Bereich finden können, zur Weiterentwicklung der Bildsprache eines Genres bei. Auf einer tieferen Ebene finden sich in den Games auch Spuren ikonologischer Bildwanderungen, deren potenzieller Gehalt im Code implementiert ist, um von den Spielern in ästhetischer Eigenverantwortung ausgespielt zu werden.“ (Andreas Rauscher 2018: 353/354)

Das Konzept von Videospiegel als „doppeltes Bild“, also der Kombination seiner maschinenlesbaren Oberfläche (Interaktivität) und seiner sichtbaren Oberfläche (ästhetische Rezeption), lädt dazu ein, eine Mehrdeutigkeit auch in anderen Zusammenhängen zur „Alltagsästhetik“ von digitalen Spielen zu erkennen (Hensel 2018: 51). Ästhetisierung des Alltags ist kein neues Phänomen, im Kontext des Spielerlebens von *New Horizons* lässt sich allerdings sowohl die Ästhetisierung des *alltäglichen Spielens* (IRL), als auch des *Spielalltags* (*in game*) beobachten. Ästhetisierungs-Strategien basieren auf der Prämisse, dass Menschen ihren Alltag durch sensorisches Wissen und sinnliche Wahrnehmungen erfahren und ihre Erfahrungen so durch Interaktion mit ihrer Umwelt verhandeln (vgl: Yuriko Saito 2019).

2.4 Temporality/Immersion

Alle Zeit der Welt

Ist das zu viel auf einmal? Keine Sorge, auf eurer Insel spielt ihr in eurem eignen Tempo.

Die Zeit auf deiner Insel vergeht in Echtzeit.

Jeder Tag hat 24 Stunden, die auch dann vergehen, wenn ihr gerade nicht auf eurer Insel seid.

Eure Insel und die Aktivitäten, die ihr dort erleben könnt, ändern sich im Laufe der Jahreszeiten.

Regelmäßig vorbeischaun lohnt sich, so versäumt ihr nichts!

Auf eurer Insel könnt ihr tun und lassen was ihr möchtet.

Geht euren eignen Zielen nach oder schließt bestimmte Aktivitäten ab, um Boni im Spiel zu verdienen, die

das Inselleben noch angenehmer gestalten.

Wo fangen wir nun an?

In *Animal Crossing: New Horizons* vergeht die Spielzeit genauso schnell (oder langsam) wie im echten Leben. Möglich macht das die interne Uhr der Konsole. Welche Rolle spielt das Konzept der *Echtzeit* bei der Spielerfahrung? Der Medienwissenschaftler Serjoscha Wiemer betont die historische Komponente die „zeitlichen Ökonomien“ von Spielen zu Grunde liegen. Spielzeit von „Kaufspielen“ für den privaten Gebrauch unterliegen anderen Voraussetzungen als Spielhallen-Automaten. Die Entkoppelung von ständigem Geldeinwurf zur Verlängerung von Spielzeit hat Auswirkungen darauf, wie durch Pausieren und Speichern Zeitlichkeit von Entwickler*innen konzipiert und von Spieler*innen praktiziert werden kann. (Wiemer 2018: 38) Medienphilosophin Sybille Krämer argumentiert, dass Medien grundsätzlich den Umgang mit Zeit und Zeitlichkeit betreffen (vgl: Krämer 2004), Soziologe Maurizio Lazzarato sieht die Grundaufgabe „elektronischer Bewegtbilder“ darin, zeitliche Abläufe zu verändern (vgl: Lazzarato: 2002; Wiemer 2018: 27, 28). Das Konzept der *ergodischen Zeit* von Videospieلفorscher Espen Aarseth beschreibt, laut Wiemer, wie „Arbeit“ in einem Spiel und der „Pfad“ durch ein Spiel auf verschiedenen zeitlichen Ebenen des Spielerlebens betrachtet werden können (Wiemer 2018: 31) Auch der Aspekt der Wiederholung spielt in Bezug zu Spielinhalten aber auch der körperlichen Praxis des Spielens eine entscheidende Rolle. Durch gezieltes Timing von Bewegungsabläufen an Steuerungsgeräten werden Spieler*innen im Sinne von „Temporalkulturen“ außerhalb der Spiele „in Kontinuität mit den Zeitkonzepten hoch industrialisierter Gesellschaften und ihren auf Effizienz und Zeitkontrolle ausgerichteten Produktionsweise“ gesetzt (Wiemer 2018: 34,35). Zeitlichkeit spielt bei der Untersuchung von Videospiele in unterschiedlichen Gesichtspunkten eine Rolle.

Medienwissenschaftler Christopher Hanson erläutert in seinem Beitrag zum Simulationsspiel *Don't Starve* verschiedene Ebenen, wie Zeit Einfluss auf die Spieler*innen und das Spielerlebnis nehmen kann: Wir können zum Zeitvertreib spielen, wir können die Zeit beim Spielen vergessen, wir können die Spannung beim Spielen (und Zusehen) durch zeitliche Koordinierung (*Timing*) des *Gameplays* wahrnehmen – und so „zeitliches Vergnügen“ erleben. Hanson sieht darin eine Art Separieren von alltäglichen Verpflichtungen, was durch die „Gewalt über die Zeit“ erreicht wird (Hanson 2019: 59). Durch Pausieren und Speichern erlangen die Spieler*innen Kontrolle über die Abläufe des Spieles und können sie nach ihren Vorstellungen beeinflussen. Hanson sieht zwar in der Kontrolle über zeitliche Abläufe, und somit auch dem gewonnenen Abstand zum alltäglichen Leben, einen maßgeblichen Faktor zum Erlangen von „zeitlichem Vergnügen“, hebt aber durch seine Ausführungen zu *Don't Starve* hervor, „that games may also impose time restrictions that mirror our everyday lives and invert games' pleasurable temporal control to instead make

the lack of control part of their allure.” (Hanson 2019: 59). *Animal Crossing: New Horizons* verfügt über keine Option das Spiel anzuhalten. Die Möglichkeit zu pausieren und den aktuellen Spielstand zu speichern sind mittlerweile gängige Praxis bei vielen Spieliteln. Ausgehend für diese Entwicklung waren auch die technischen Entwicklungen, die für die Plattformen des Videospieles ausschlaggebend waren. Ein Spiel pausieren zu können ist mittlerweile so gängig, dass es eher auffällt, wenn diese Option nicht gegeben ist (Hanson 2019: 61).

Die „innere Uhr“ des Spiels bildet die Prämisse der *Animal Crossing* Spiel-Reihe. Auch wenn von den Entwickler*innen nicht vorhergesehen ist, dass der lineare Echtzeit-Verlauf von Spieler*innen unter- oder durchbrochen wird, haben sich Methoden zur Umgehung entwickelt. Um sogenannte *Zeitreisen* (auch: *time travel*) zu unternehmen, wird die angegebene Zeit in den Einstellungen der Konsole manuell durch Spieler*innen verändert. Ziel dieser Zeitreisen ist es die Zeit nach den eigenen Vorstellungen verstreichen lassen, um persönliche Spielziele schneller zu erreichen. Diese Strategie bleibt allerdings nicht immer ohne Konsequenzen. Egal ob Spieler*innen solche Zeitsprünge unternehmen oder nicht, gegeben scheint, dass sich Inhalte des Spiels auch ohne das aktive Zutun von Spieler*innen verändern. Diesen Aspekt von Zeitlichkeit bespricht Hanson ebenfalls: Tages- und Jahreszeit abhängige Spielereignisse suggerieren den Spieler*innen, dass diese Welt auch ohne ihr zu tun besteht. Neben dem atmosphärischen Aspekt von Wind und Wetter ergeben sich auch spielinterne Zeitmuster, die von Spieler*innen erkannt werden müssen, wie beispielsweise Zeitabstände in denen Früchte wieder nachwachsen (Hanson 2019: 63).

Der Echtzeitverlauf von *New Horizons* macht es unmöglich die Zeitachse insofern zu alterieren, dass bei einem vergangenen Spielstand wieder eingestiegen werden kann. Beim Beenden jeder Spielsession, aber auch schon währenddessen speichert das Spiel automatisch. Auch das hat laut Hanson Auswirkungen auf die Zeitlichkeit der Spielerfahrung, unter Bezugnahme auf den Psychologen *Mihaly Csikszentmihalyi* beschreibt er, wie Spieler*innen durch das „*auto-saving*“ die aktive Praxis des Speicherns in den Hintergrund rücken lassen und somit in einer Art „*immersive flow*“ verweilen, der nicht durch- bzw. unterbrochen wird. (vgl: *Csikszentmihalyi 1990; Hanson 2019: 61*). Doch was bedeutet es in ein Spiel einzutauchen? Der Film- und Medienwissenschaftler Evan Torner schreibt zum Eintauchen in Videospiele folgendes:

„Immersion does not necessarily mean only participation in a story universe or having access to pixel-perfect graphics and sound. It does mean, however, feeling in-

volved in an experience separate from one's everyday reality.” (Evan Torner 2019: 53)

In seinem Beitrag erläutert Torner welche Aspekte ihm essenziell für das Eintauchen in ein Spiel erscheinen. Wie bereits in Bezug zu Zeitlichkeit angesprochen, ist das Konzept des *Flows* eine Komponente, die Videospiele-Immersion beeinflusst. Der Fluss im Spiel entsteht nach Csikszentmihalyis Theorien durch eine „*pleasing task structure*“. Die Ausgewogenheit und das Ineinander-Spielen von Kurz-, Mittel- und Langzeit-Zielen im Spielverlauf sind für eine immersive Spielerfahrung notwendig (Torner 2019: 55). Außerdem trägt die Atmosphäre eines Spiels, die durch audiovisuelle Komposition erzielt wird, zum Eintauchen bei (Torner 2019: 53). Wie die Geschichte eines Spiels erzählt wird, wie sich Aspekte der Erzählung wieder in die Erzählung eingliedern (*narrative reincorporation*) kann den Spieler*innen das Gefühl vermitteln, die eigenen Entscheidungen haben Gewicht (*choice making has impact*) (Torner 2019: 57).

„Whereas we face monotony, interruptions, and oft-meaningless work in our real lives, gameplay immersion results from a combination of emotional attachment, task flow, and appreciating the results of previous decisions.” (Evan Torner 2019: 57)

Durch die Prämisse des Echtzeit-Spielerlebens bietet *Animal Crossing* Anreize, die bei anderen Spielen nicht gegeben sind. Zeit ist nicht in ihrer Knappheit als Ressource relevant, sondern in ihrem Überfluss. Durch den Fokus auf Handlungen des Alltäglichen und ein Abwenden von zeit-kritischem *Gameplay*, wird Zeit (in ihrer Fülle) oftmals auch zum Hindernis, was beispielsweise durch *time traveling* „außerhalb der vorhergesehenen Regeln, des Spiels umgangen wird. Wer *New Horizons* spielen möchte muss weniger schnelle Reaktionsfähigkeit mitbringen, sondern vielmehr Geduld. Das Spiel setzt nur gewisse, sehr lockere Vorgaben, Ziele, und wie diese erreicht werden, setzen die Spieler*innen selbst. Der *Flow* in diesem Spiel kann von Session zu Session unterschiedlich sein, je nach Uhrzeit und Möglichkeiten im Spiel selbst, aber auch je nach Lust und Stimmung der Spieler*innen. Britta Neitzel verortet das Konzept der Immersion in einem breiteren Kontext. Unter „*Involvement*“ versammeln sich viele Facetten der besprochenen Ansätze zu *Flow* und Immersion, aber auch Theorien zur (Inter)Aktivität von Videospiele. Sie beschreibt ihr Modell anhand von neun „*Modi des Involvements*“: Räumlich, temporal, sensomotorisch, audiovisuell, aktional, emotional, narrativ, sozial und ökonomisch (Neitzel: 219).

2.5 Realism/World Building

Eine Insel voller Entdeckungen

Es gibt Fische zu fangen, Insekten zu entdecken und neue Freunde kennenzulernen.

Auf eurer Insel gibt es jede Menge zu erkunden!

Auch Ressourcen bietet euer Eiland in Hülle und Fülle, mit denen ihr alle möglichen Projekte umsetzen könnt.

Entwerft eure eigene Kleidung, Tapeten und Böden und baut Möbel, perfekt für eure Inneneinrichtung.

Videospiele schaffen eine künstliche Welt, die es als Spieler*in zu erkunden gilt. Realismus in der Gestaltung der Spielwelt ist laut Film- und Medienwissenschaftler Peter Krapp spektral (Krapp 2019: 44). Welche Aspekte eines Spiels als „realistisch“ gelten (sollen) unterscheidet sich nach technischen Gegebenheiten und Genre. Vor allem *Simulation Games*, so Krapp, stellen den Anspruch Situationen und Aspekte des „echten Lebens“ zu simulieren und dabei möglichst realistisch zu agieren. Doch gerade Simulationsspiele verfallen dabei häufig in ein „Progressionsdenken“, bei dem Weiterentwicklung und Fortschritt als Spielerfolg gewertet werden (Krapps 2019: 45). Dieser lineare Charakter findet sich auch oft bei Spielen wieder, die sich dem *Capitalist Realism* verschrieben haben. Oppositionell zum *Socialist Realism* ist diese Form der Realitätsdarstellung in Kunst- und Mediengestaltung in kapitalistischen Staaten dominant.

„The motivation is to treat all forms of human expression as commodities. This discursive formation describes the ideological and aesthetic dominance of corporate culture in the West, a life dominated by private consumption as exhorted by advertising and competition.“ (Peter Krapp 2019: 48)

Die erschaffene Welt reflektiert die Lebenswelt der Spieler*innen in kapitalistischen Aspekten, oft ohne sie zu hinterfragen. Ähnlich gestaltet es sich mit spezifischen Simulationsaspekten, wie beispielsweise Wetter und Klima. Unterschiedliche Jahreszeiten und Wetterlagen vermitteln die Lebendigkeit der Spielwelt, beeinflussen sogar stellenweise das Gameplay. Aspekte des Anthropozän, also des Zeitalters des menschengemachten Klimawandels, werden jedoch selten reflektiert – oder simuliert. (Krapp 2019: 48). Krapp schlägt keine allgemeingültige Definition von Realität im Videospiel vor, vielmehr legt er nahe den gebrauchten Aspekten von Realität in einzelnen Spielen anhand von „blind spots“ zu nachzugehen. Was wird in der Spielwelt nicht abgebildet? (Krapp 2019: 49)

In seiner Genre-Differenzierung sind Videospiele, eher am Gameplay orientiert als an visuellen Markern, die Videospiel-Welt als visuelles Setting ist, nach Kommunikations-

wissenschaftler Mark J. P. Wolf, oft austauschbar (Wolf 2019: 75). Neben visuellen Komponenten, sind aber auch Storytelling-Strategien und Interface-Layout für das *Worldbuilding* ausschlaggebend. Die Stimmung und die Atmosphäre des Settings sind essenziell, aber auch die Art und Weise wie Spieler*innen Informationen über ihre Spiel-Umwelt erhalten (*narrative choice*). (Wolf 2019: 78) Dafür, dass sich Spieler*innen als Teil der Welt fühlen, sorgt die Art der Erzählung und wie diese in die Spielwelt eingebunden ist.

„World details can enhance the story, even though they are not necessary for understanding or advancing it and demonstrate that storytelling can be direct (like a voice over) or indirect, hidden among the details of the world (environmental storytelling). Both can be used together, strengthening the other; conversely, they can be used to purposefully contradict each other, prompting the player to question the dominant narrative of the game and the motivations and backstories of characters.“ (Mark J. P. Wolf 2019: 79)

Imaginierte Welten können, wie schon mit Krapps *blind spots* angedeutet, auch Aufschluss über unsere „reale Welt“ geben und wie wir sie wahrnehmen – und digital reproduzieren, aber auch kritisieren. Auch Medienwissenschaftler Marc Bonner beschreibt die visuelle Ebene, sowie Art und Struktur von Spiel-Welten als stark davon abhängig vom Gameplay. (Bonner 2018: 129) In Anlehnung an das Konzept Computerspiele als „spacial art“ zu verstehen und in Verbindungen zu Architektur, Landschaftsmalerei, Skulptur und Garten- bzw. Freizeitparkgestaltung zu sehen (vgl. Jenkins/Squires 2002) formuliert Bonner:

„Spielwelten sind durchkonstruierte Umgebungen. Alle darin befindlichen Objekte sind aus bestimmten Gründen dort platziert: Rhythmisierung des Gameplay, Generierung von Stimmung und Atmosphäre sowie Ermunterung zu Wettkampf oder Kooperation.“ (Mark Bonner 2018: 129,130)

In *Animal Crossing: New Horizons* startet jede Spieler*in mit ihrer eigenen randomisierten Insel. Besonders bei diesem Spiel ist jedoch, dass die Spieler*innen im Laufe der Zeit Tools erhalten oder erwerben, um die Gestaltung der Insel in ihre eigenen (virtuellen) Hände zu nehmen. Die Gestaltungsmöglichkeiten erscheinen zunächst simpel: Hier ein paar Blumen pflanzen, dort einen Baum fällen. Doch mit der Zeit haben Spieler*innen ihre Inseln in höchstem Ausmaß personalisiert, kaum etwas erinnert noch an den „Ursprungszustand“ der Insel. Nicht nur, dass Spiel-Welt-Gestaltung auf Seiten der Game-Developer*innen viel mit der Konzeption von Landschaftsgärten oder Themenparks zu tun hat, auch Spieler*innen bedienen sich dieser Konzepte und (re)kreieren buchstäblich eigene *Themeparks* (Jurassic Park, Water Park, etc.) und gestalten die Flora ihrer Insel

nach in der Community popularisierten ästhetischen Design-Konzepten (Rosengarten, Obstgarten, Spielplätze, Friedhöfe). Neben den visuellen Aspekten, die von Spieler*innen selbst gestaltet werden, können bleiben aber auch noch jene Teile des Spiels auf deren Erscheinungsbild kein Einfluss genommen werden kann. Die Gemeinschaftsgebäude und Plätze der Insel und die tierischen Charaktere sehen auf jeder Insel gleich aus und orientieren sich mit ihrem Design, wenn auch durch bessere Auflösung und Modernisierung etwas verändert, an den Vorgänger Titeln der Spielreihe. Spielwelten können auch Spieltitel übergreifend oder gar transmedial sein. Die Welt von Animal Crossing ist visuell von anderen Spiel-Universen durch das Design der Umgebung und Objekte aber vor allem der Charaktere, abgrenzbar. Bonner zitiert den Architekten Juhani Pallasmaa und verbindet diese Überlegung mit jenen von Umberto Eco und schließlich des Medien- und Filmforscher Daniel Yacavone (vgl. Pallasmaa 2011; Eco 2004; Yacavone; 2010):

„Architecture has always fictionalised reality and culture through turning human settings into images and metaphors of idealised order and life, into fictionalised architectural narratives’ (Pallasmaa 2011, S.19). Die digitale Spielwelt mag oft der realen Alltagswelt nachempfunden oder von ihr inspiriert sein, jedoch ist sie immer für das Gameplay optimiert. Derart können auch Spielwelten entstehen, die sich über Jahrzehnte hinweg zu eigenen Serien oder Reihen tradieren und fortan als Vorbild für andere Computerspiele oder Marken gelten. Hier kann im Sinne von Daniel Yacavone von einem bestimmten world-feeling gesprochen werden [...]“ (Marc Bonner 2018: 132)

Nicht nur der digitale Raum kann im Kontext der Spielwelt betrachtet werden. Auch der sogenannte „leibliche Raum“ lässt sich, nach Gernot Böhm, als „Sphäre seiner sinnlichen Präsenz“ verstehen und sich auch auf die digitale Spielwelt ausdehnen (Bonner: 135). Die Atmosphäre, die durch „die gemeinsame Wirklichkeit des Wahrnehmenden und des Wahrgenommenen“ entsteht, ist für die Spielwelt essenziell und beeinflusst wie Spieler*innen mit dieser Umwelt interagieren (Bonner 2018: 136). Bonner sieht **Kevin Lynchs** Konzept der *cognitive map* nicht nur in der Analyse von Stadt als hilfreiches Werkzeug (vgl. Lynch 2001). Auch im Zusammenhang zu Landschaft allgemein kann es verwendet werden und bietet somit auch die Möglichkeiten Spielwelten mithilfe der Kategorien des Architekten und Stadtplaners zu analysieren – oder gar zu konzipieren (ebd. 2018: 141).

Spielspaß für alle!

Auch auf eurer Insel gilt: geteilter Spaß ist doppelter Spaß!

Besucht andere Spieler in Animal Crossing: New Horizons und lasst euch von ihren Inseln inspirieren.

So kommt ihr auch an Früchte und Blumen, die auf eurer Insel nicht vorkommen.

Und da jede Insel einzigartig ist, erwartet euch vielleicht die eine oder andere Überraschung.

Seid ihr reif für die Insel? Euer eignes Inselparadies erwartet euch!

Das Video ist zu Ende.



Abb. 2a



Abb. 2b



Abb. 2c



Abb. 2d



Abb. 2e



Abb. 2f



Abb. 2g



Abb. 2h



Abb. 2i



Abb. 2j

3. Material, Vorgehensweise und die Alltäglichkeit des Spiel(en)s

Der folgende Abschnitt soll einerseits den Materialbestand dieser Arbeit beschreiben, aber auch die Vorgehensweisen illustrieren, die der Datenbeschaffung zugrunde liegen. Parallel zu den bewährten Ausformungen der Methoden des Faches, gibt es auch Abwandlungen vom klassischen Methodenkatalog, die nicht nur, aber speziell im Zusammenhang zu digitaler Alltagskulturforschung aufschlussreich sein können. Die Medienwissenschaftler Elke Wagner, Christian Schweyer und Dinah Wiestler beschreiben das Forschen um/im/mit dem Internet wie folgt:

„Das Internet scheint sich dem forschenden Blick beständig zu entziehen. In seiner netzwerkartigen Struktur werden Inhalte permanent verschoben; an unterschiedlichen Orten bekommen sie unterschiedliche Bedeutungen. [...] [Es] führt empirisch vor, dass Bedeutungen nicht differenzlos zu haben sind. Bedeutungen verschieben sich mit dem Ort ihres Auftretens.“ (Wagner/Schweyer/Wiestler: 428,429)

Diese Feststellung verdeutlicht die Relevanz von Methodendiskurs und – reflexion in diesem Forschungskontext. Charakteristisch für die Forschung in einem dynamischen Umfeld, einem „*Hypermedium*“ (Köck 2007: 346) wie dem Internet, ist die Medienverflechtung und -vernetzung, die ihr zugrunde liegt. Auch wenn die folgenden Unterkapitel linear angeordnet sind, gibt es zahlreiche Überschneidungen und Vernetzungen zwischen den Schwerpunkten der folgenden Seiten. Die gewählte Unterteilung soll aber als übersichtlich fungieren, sofern sie auf bekannte Methoden verweist und sie im Kontext dieser Arbeit gegebenenfalls mit alternativen Herangehensweisen kontrastiert bzw. kombiniert. Einleitend finden sich Überlegungen zu digitaler Alltagskulturforschung allgemein, weitere Ausführungen zu *Digitaler Anthropologie/Ethnographie* und dem Methodendiskurs erfolgen vor dem Hintergrund des Forschungsthemas dieser Arbeit, ebenso wie ethische Überlegungen zur Verfahrensweise mit Datengenerierung im Internet.

3.1 Medienanalyse

Wie beginnen Forscher*innen gegenwärtig ihre Forschungstätigkeit? Kommunikationswissenschaftler Oliver Bidlo erkennt eine Mediatisierung des Forschungsprozesses schon in den ersten Schritten der Recherche, da diese sich häufig digital ereignen (populäre Suchmaschinen, akademische Recherche-Seiten, Bib-Katalog, etc.):

„Der Akt des Suchens und der Feldkonstruktion beginnt daher schon mediatisiert durch das Suchen im Internet. Zwangsläufig stößt man dergestalt als Erstes auf digitale Artefakte: Internetseiten, Bilder, Videos, Foren, Newsletterangebote usw. [...] Die Frage nach dem Umgang mit solchen Artefakten stellt sich erst vor dem Hintergrund der Mediatisierung der Feldforschung, die von Forschung in mediatisierten Feldern heute praktisch kaum mehr geschieden werden kann.“ (Oliver Bidlo 2016: 449)

Nicht nur für Forschungspraktiken ist das Internet relevant, ebenfalls als Forschungsgegenstand, aber auch als Forschungsfeld kommt ihm große Bedeutung zu. Wie lässt sich ein digitales und höchst dynamisches Forschungsfeld kulturwissenschaftlich erschließen? Um sich an eine Abgrenzung des Forschungsfeldes heranzutasten, war es notwendig einen Einstieg in das Themenfeld zu finden, einen Überblick zu gewinnen und herauszufinden welche Komponenten für eine kulturwissenschaftliche Analyse im Kontext von Medienverflechtungen relevant erscheinen. Zunächst gilt es sich mit (inter)disziplinären Beschäftigung mit Medien bzw. Medientexten zu beschäftigen, um herauszufinden welche Herangehensweisen bei diesem digitalen Forschungsvorhaben relevant und erkenntnisbringend erscheinen. Meiner Ansicht nach ist es hilfreich, sich Überlegungen zu widmen, die sich im Fach bereits etabliert haben. Jedes Forschungsvorhaben ist unterschiedlich und es empfiehlt sich ohnehin, die jeweils passenden Methoden, je nach Ausgangssituation und Erkenntnisinteresse zu wählen (und gegebenenfalls zu modifizieren). Was sind die Grundlagen kulturwissenschaftlicher Untersuchung von Film und Fernsehen? Welche Strategien ließen sich auch auf eine Medienforschung des Internets übertragen? Was bleibt gleich, was ist anders?

„Rundfunk, Film, Fernsehen und die neuen Kommunikationstechnologien übermitteln nicht nur Information und Unterhaltung, sondern reproduzieren kulturelle Normen und Werte. Medien bilden folglich nicht nur einen essentiellen [sic!] Bestandteil unserer Alltagsrealität, sondern nehmen auch in zahlreichen Wissenschaftsdisziplinen als Forschungsfelder breiten Raum ein.“ (Ute Bechdorf 2007: 289)

Anhand dieses Zitats der Kulturwissenschaftlerin Ute Bechdorf wird deutlich, welchen Stellenwert Mediengebrauch im Alltag einnimmt. Diese Überlegung bringt auch zum Ausdruck wie wichtig es für eine alltagskulturell-forschende Disziplin ist, sich mit Wirkung, Nutzung und Aneignung von Medien im Alltag zu beschäftigen. Die Perspektive der Europäischen Ethnologie auf Alltagsmedien, wie es das Internet in den letzten Jahrzehnten geworden ist, scheint unabdingbar. Welche Methoden schlägt Bechdorf vor, wie mit Film und Fernsehen

im Forschungskontext umzugehen ist? Was lässt sich für diese Forschung übernehmen? Bechdolf unterscheidet zwei Verfahren der Medienanalyse, sie führt sowohl die *empirisch arbeitende, sozialwissenschaftliche Inhaltsanalyse*, als auch das *hermeneutisch vorgehende, geisteswissenschaftliche Interpretationsverfahren* aus. (ebd. 2007: 297) Bechdolf attestiert der *klassischen Inhaltsanalyse* allerdings einen Mangel an Aussagekraft. Der Fokus auf wissenschaftlicher Objektivität sei hinderlich dabei latente Inhalte mit einzubeziehen und sowohl die Medienproduktion als auch – rezeption fänden mit dieser Analyse-methode wenig bis keinen Platz in der Forschung. (ebd. 2007: 299) Die Beschreibung der klassischen Inhaltsanalyse betont die Oberflächlichkeit dieser Methode. Für eine kulturwissenschaftliche Betrachtung ungeeignet macht sie außerdem, dass von „*einer für alle gültigen Wahrnehmungsweise ausgegangen wird, wodurch schicht-, geschlechts-, alters- oder kulturspezifische Interpretationspotentiale unsichtbar bleiben*“ (ebd. 2007:299). Für sie liegen die Vorteile der hermeneutischen Vorgehensweise auf der Hand: Es sei „*ein ‚weiches‘, interpretierendes Verfahren*“, das es ermöglicht zunächst verborgene Aspekte der mehrdeutigen *Texte*, also der untersuchten Medien, sichtbar zu machen und durch ein „*„einführendes Sinnverstehen*“ und eine eher deutend ausgelegte Herangehensweise bestimmt ist. (ebd 2007:299) Doch was bedeutet es Medienprodukte als *Text* zu verstehen? Unter Bezugnahme auf Überlegungen von Wolfgang Kaschuba (vgl. Kaschuba 2012) beschreibt der Ethnologe Christoph Köck *Medientexte* folgendermaßen:

„*Mit ‚Text‘ ist dabei nicht nur ein Schrifttext gemeint, sondern jegliche mediale Repräsentationsform, die Inhalts- und Bedeutungsträger ist, also auch Bilder, Filme, Sprache, Geräusche etc. In diesem erweiterten Sinne ist jegliche Darstellungsform kultureller Praxis als ‚Text‘ zu verstehen und zu lesen, also auch Handlungsformen und Rituale, Gegenstände, Erzählungen oder Gerüche.*“ (Christoph Köck 2007: 344)

In seinem Beitrag zur *Kulturanalyse populärer Medientexte* unterstreicht Köck die Bedeutung und Funktionen von Medientexten im Alltag, er hebt aber auch die Rolle von Medienträgern und Institutionen hervor (Köck 2007: 344). Die Betrachtung dieser Aspekte, nicht nur zur bloßen Kontextualisierung, sondern mitunter als Forschungsschwerpunkt, überschneiden sich mit Überlegungen Bechdolfs zu *Produktion und Distribution*. (Bechdolf 2007: 303) Köck beschreibt außerdem die Charakteristika von unterschiedlichen „*Mediengeräten*“ anhand der Vermittlungsweise von Inhalten und Botschaften und attestiert dem Computer „*Multimedialität*“, da er mehr als zwei Vermittlungswege zeitgleich ermöglicht (Schrift, Bild, Video, Ton). Auch die Art und Weise wie Medien verwendet oder rezi-

piert werden kann als Unterscheidungsgrundlage fungieren. (Köck 2007: 345) Köck spricht in seinen Ausführungen zum *Medium Internet* von einem „vorläufigen Text“ (ebd. 2007: 346), damit gemeint ist die immer-präsente Möglichkeit die Inhalte zu alterieren. Bei Webseiten wie Wikipedia beschreibt Köck den „*Hypermediatext*“ (vgl. Röll 1998) als eine neuartige Möglichkeit der Vernetzung: „*Inhalte dürfen dauerhaft frei kopiert, verbreitet und modifiziert werden.*“ (Köck 2007: 346). Diese Beschreibung unterstreicht den dynamischen Aspekt des Internets. Ebenso wie es die lineare Struktur eines sprichwörtlichen Textes aufbricht, und Verlinkungen zu „*multioptionale[r] und diskontinuierliche[r] Vernetzung*“ (ebd. 2007: 346) von Schrift, Bild, Ton und Video führen, so ist auch der *Hypermediatext Internet*“ in seiner Gesamtheit von stetiger Veränderung und Verflechtung gekennzeichnet. Auch welche Medien von wem und wann gebraucht werden unterliegt stetiger Veränderung. Doch so einige – einst neue – Errungenschaften haben ihren Einzug in den Alltag von Vielen gehalten (vgl. Dellwing 2016). Telefon, Film und Fernsehen und - mittlerweile nicht mehr zu bestreiten - auch das Internet. Doch was charakterisiert nach Köck einen Medientext, der für eine breite Masse ansprechend ist?

„*Populare Medientexte, wie die eben beschriebenen, sind Stoffe, Botschaften oder Informationen, die über spezifische Vermittlungsagenturen zugänglich sind und in hoher Stückzahl für Zielgruppen produziert und distribuiert werden. Versuche, diese Popularität zu quantifizieren, sind kaum hilfreich, denn mit welchem Grad von Verbreitung Popularität beginnt oder aufhört ist kaum zu definieren und je nach Zielgruppe sehr unterschiedlich.*“ (Christoph Köck 2007: 246)

Diese Definition von *popularen Medientexten* enthält zwei aufschlussreiche Komponenten: Zum einen, den Vorschlag eines alternativen Arbeitsbegriffs gegenüber dem Ausdruck „*Massenmedium*“, Köck wendet sich bewusst gegen den vielfach negativ besetzten Begriff und plädiert somit gegen eine Abwertung von Medien mit großer Reichweite. Zum anderen spricht er direkt die Problematik einer klaren Bestimmung an, ab wann der Einfluss eines Mediums als groß genug eingestuft wird um als populär zu gelten (ebd. 2007: 346). Beide Aspekte verdeutlichen außerdem die gebotene Vorsicht bei Generalisierungen jeglicher Art. Dem gegenüber steht allerdings Köcks Vorschlag eines Arbeitsmodells zur Bearbeitung von *popularen Medientexten* (ebd. 2007: 352). Auch wenn er betont, dass solch theoretische Vorschläge, sich nicht mit konkreter Arbeitspraxis decken können und sollen, so schwingt bei einer tabellarisch angeordneten Übersicht stets ein Mulden-Denken mit. Dieser Aspekt, aber auch seine Überlegungen zur Verflüchtigung von Datenmaterial im Internet (ebd. 2007: 360), stellen ein weiteres Problem in den Vordergrund. Lässt sich das

Internet überhaupt als einheitliches Medium verstehen? Die zuvor angesprochene Multimedialität und Interaktivität in Bezug auf dieses einzigartige Medium müssen in jede Untersuchung einbezogen werden, die Methoden je nach Forschungsinteresse, je nach Website, je nach Community neu reflektiert werden. Doch gilt das tatsächlich nur für Forschung an/mit/über Internet, oder wird nur durch die offensichtliche Vernetzung und Vielschichtigkeit deutlich, was bei jedem Medientext gegeben ist? Oliver Bidlo hält retrospektiv fest:

„Von einem späteren Standpunkt aus lässt sich vermerken, dass anders als in dieser Anfangszeit der Internetforschung vorausgesehen, das Internet weniger zur Entstehung von reinen virtuellen Welten geführt hat, die von den realen Lebenssituationen der Nutzerinnen und Nutzer losgelöste Identitätswürfe und Lebensweisen entstehen lassen. Ganz im Gegenteil hat sich bisher gezeigt, dass die Gestaltung des Cyberspace sowie ihr sinnhafter Aufbau mit der physischen, lebensweltlichen Situation der Einzelnen zwangsläufig verknüpft ist und umgekehrt die virtuellen Aktivitäten auf den analogen Alltag einwirken.“ (Oliver Bidlo 2016: 442)

Das Internet als *Hypermedium* und die damit einhergehenden *Hypermedientexte* sind also nicht als abgekapselt von Alltag und Lebenswelt der Rezipient*innen zu verstehen. Die Analyse von digitalen Pressebeiträgen, Online-Nachschlagewerken und YouTube-Videos verdeutlicht die Relevanz eines medienvernetzten Herantretens an digitale/virtuelle/online Forschung und eröffnet zeitgleich die Frage danach wie in diesem dynamischen Kontext ein Forschungsfeld abgrenzbar ist (oder nicht ist), welche Zeitlichkeiten der Forschung an/in/mit dem Internet innewohnen und welche Rolle Körperlichkeit im (digitalen) Forschungskontext spielt. In Bezugnahme des Forschungsschwerpunkts dieser Arbeit, hat sich eine hermeneutische Vorgehensweise bei der (Medien)Analyse des *Videospiels als Medientext*, des *Internets als Hypermedium* und der *Konsole als Multimedialgerät* als hilfreich erwiesen.

3.1.1 Presse

Die Analyse von Pressestimmen im Internet zum Spiel *Animal Crossing: New Horizons* muss auf mehreren Ebenen passieren: Inhalt (Produkte und Texte), Kontext (Produktion und Distribution) und Medium (Rezeption) (vgl. Bechdolf 2007).

„Die Mediatisierung des Alltags, in der nicht mehr nur alleinig die Rezeption von Inhalten, sondern zugleich die Produktion und Distribution von (digitalen) Inhalten an Bedeutung zunimmt (z.B. Selfies, Bilder Selbstproduzierte Videos, Texte usw.), hat

zu einer unüberschaubaren Vervielfältigung von Feldartefakten geführt. Viele Untersuchungsfelder wollen, wenn man sich ihre digitale Ausformulierung anschaut, gesehen werden, wollen rezipiert werden, bieten sich gleichsam im digitalen Schaufenster an. [...] es stellt sich die Frage nach der Bedeutung solcher Artefakte im Verbund aller Daten, die man erhoben hat. Und ihre gewollte Sichtbarkeit und Sichtbarmachung, ihre Einladung zur Teilnahme oder zur Rezeption müssen im Forschungsprozess und im Rahmen der Interpretation dieser Daten besonders problematisiert werden.“ (Bidlo 2016: 450)

Ein Merkmal digitaler Alltagsgestaltung kann es sein, Presse auch - oder sogar ausschließlich - im online-Format zu konsumieren. Da sich dieses Forschungsprojekt mit digitaler Alltagsgestaltung bzw. Digitalität im Alltag beschäftigt, war es naheliegend auch den Aspekt der Berichterstattung rund um das Spiel im digitalen Format miteinzubeziehen. Die Recherche von Beiträgen zu *Animal Crossing: New Horizons* war einer der ersten Schritte sich dem Themenfeld zu nähern. In der Anfangsphase der Forschung, beim ersten Ausasten eines möglichen Forschungsthemas, fungierten Online-Artikel zunächst als Einstieg um mehr über das Spiel herauszufinden (vgl. ebd. 2016). Um sich der Spiel-Berichterstattung zu nähern, empfiehlt sich der Blick auf drei Arten von Produzenten, die sich *Animal Crossing* zum Thema gemacht haben: Tageszeitungen, Online-Magazine und Gaming-Magazine. Anhand dieser Erstkategorisierung möchte ich hier exemplarisch einen Blick auf die zuvor, in Anlehnung an Bechdolf, genannten Abschnitte der Medienanalyse werfen (vgl. Bechdolf 2007).

Ute Bechdolf postuliert: „Die Analyse [...] kann im Kontext der Volkskunde nicht Selbstzweck sein, sondern muß [sic!] unter spezifisch kulturwissenschaftlichen Fragestellungen vorgenommen werden [...]“. (ebd. 2007: 296) Welche Fragen lassen sich also an online Beiträge stellen? Einerseits können die Texte als eine von mehreren Quellengattungen betrachtet werden, die zu einer Thematik befragt werden, oder das Medienprodukt an sich rückt in den Vordergrund der Analyse. Welche Position Medien im Quellenkatalog zukommt, ist also entscheidend dafür, wie sie befragt werden. Nachdem diese Forschung sich allerdings nicht vorrangig mit Online-Berichterstattung beschäftigt, sondern die aktiven Spielerfahrungen in den Mittelpunkt des Interesses stellt, eröffnet sich die Frage wie mit diesen Quellen im Sinne einer kulturwissenschaftlichen Medienanalyse umzugehen ist. Mit welcher Fragestellung tritt also diese Arbeit an Online-Pressestimmen heran? In erster Linie war für den Einstieg ins Forschungsfeld wichtig: Was ist *Animal Crossing: New Horizons* und was sind die (berichterstattungswerten) Besonderheiten des Spiels? Wie wird

New Horizons online in Tageszeitungen und (Gaming)Magazinen (re)präsentiert? Diese Art von Fragestellungen entsprechen mehr einer *inhaltsanalytischen* Herangehensweise, die Bechdolf eingänglich als unzureichend für eine kulturwissenschaftliche Untersuchung hält. Doch Fragen nach der Rezeption dieser Inhalte stellen sich anschließend an diese ersten Überlegungen, im Kontext von Feldforschung und Beobachtungsverfahren, und sollen keineswegs ausgeklammert werden, da sie zum Verständnis der Medienverflechtung essenziell sind. Zur Greifbarmachung des online-Materials, das die Spielwelt von *Animal Crossing* umgibt, waren Teilaspekte einer Inhaltsanalyse hilfreich. Weiterführend stellten sich allerdings folgende Fragen: Wer konsumiert diese Artikel und warum? Welche Rolle spielen Berichte von Tageszeitungen, Online-Magazinen und Gaming-Websites im Alltag von Spielenden?

Die Sichtung des Materials brachte allerdings Herausforderungen mit sich: Wie wähle ich aus? Die Suchmaschine Google bietet die Möglichkeit News-Beiträge nach Suchbegriffen und Erscheinungszeitraum zu filtern. Diese Möglichkeit habe ich genutzt, um in Monatsschritten von Februar 2020 (ein Monat vor Spiel-Release) bis März 2021 (ein Jahr nach Spiel-Release) nach Beiträgen mit dem Suchbegriff „Animal Crossing: New Horizons“ zu filtern. Die Fülle an Beiträgen, die das Internet zu *Animal Crossing* bereithält, scheint unendlich, Einsicht in diesen Bereich kann ohne technisches und menschliches Großaufgebot nur beispielhaft erfolgen. Ich habe mich schließlich dafür entschieden ausschließlich deutschsprachige Beiträge zu verwenden, um die Auswahl einzugrenzen, um Verwirrungen vorzubeugen, da sich manche Begriffe und Bezeichnung im Spiel je nach Landessprache unterscheiden. Nach einiger Zeit der Recherche fällt auf, dass manche Medienoutlets immer wieder und häufiger auftauchen als andere. Die Problematik einer repräsentativen Auswahl wird durch die unfassbare Menge an Inhalten überaus deutlich, nichtsdestotrotz habe ich dennoch die Entscheidung getroffen, unter der Hypothese, dass mir diese Artikel etwas über das Spiel(en) im Alltag und den Alltag der Spieler*innen verraten können, einige Websites exemplarisch auszuwählen und ihre Inhalte weiter zu verfolgen. Die hermeneutische Vorgehensweise (Bechdolf 2007: 299 ff.) betont die Wichtigkeit ebenfalls Produktion und Distribution eines Mediums in die Analyse miteinzubeziehen. Diese zusätzlichen Betrachtungswinkel scheinen für die Beschäftigung mit einem multimedial-dynamischen Medientext notwendig. Wer steckt hinter den Publikationen und welche Auswirkungen hat das? Wie ein Medium rezipiert wird, ist für gewöhnlich kein Teil der klassischen Inhaltsanalyse, eine Betrachtung der Medienwirkung ist aber unerlässlich. Wie sich einzelne Medien (und Medientexte) auf die Rezipient*innen auswirken ist aber kein linearer Prozess, es kann von keinem passiven Publikum ausgegangen werden. Medien-

nutzung ist sehr individuell, Nutzer*innen von Medien nehmen durchaus eine aktive Rolle ein. (ebd. 2007: 304) Als inklusiv und multidimensional beschreibt Bechdolf den Ansatz der Cultural Studies, in welchem die Interaktion zwischen Rezipient*innen und Medien, und die individuelle Aneignung eben jener zentral erscheint:

„kulturelle Bedeutung entsteht dadurch, daß [sic!] die Rezipienten mit dem Gesamtangebot der Medien wie auch mit einzelnen Texten in Verhandlung treten und diesem Rohmaterial Bedeutung zuweisen, sich die Medien also im Kontext ihrer alltäglichen Lebenswelt aneignen. In diesem Rezeptionsprozess werden unüberschaubar viele Faktoren wirksam, die von der konkreten Situation der Medienwahrnehmung über die Medienbiographie bis hin zu sozialen Positionierungen wie Generation, Schicht, Geschlecht etc. reichen.“ (Ute Bechdolf 2007: 304,305)

Wenn es nun um die Rezeption von online Medien-Beiträgen geht, wäre das ausführliche Untersuchen mithilfe unterschiedlicher, im Fach bekannter, Methoden gefragt. *Teilnehmende Beobachtung* und *qualitative Interviewstrategien* erscheinen als gute Herangehensweisen um hierüber informierte und belegbare Aussagen zu treffen. Im Zentrum dieser Arbeit steht allerdings nicht, wie Spieler*innen von *Animal Crossing: New Horizons* explizit mit dem *Medium Online-Beitrag* in Verhandlung treten, sondern die digital-vernetzte Alltagsgestaltung im Kontext der Spielerfahrungen allgemein – Presseartikel bilden also nur einen Teilbereich dieses Forschungsvorhabens. Wie zu Beginn erwähnt fungierten diese Beiträge als Einstiegshilfe in die Thematik des Forschungsfelds (und der Medienanalyse), sie sind nicht der Hauptfokus. Dennoch ist zu betonen, dass digitale Medientexte nicht nur als Rahmung für kulturwissenschaftliche Untersuchungen zu verstehen sind. Beobachtende werden durch die Medienrezeption zu Teilnehmenden im Feld: *„Der Forscher (aber nicht nur dieser) wird mit Feldexternalisierungen konfrontiert, die gerade darauf gerichtet sind, rezipiert zu werden – als Teil des Feldes selbst.“* (Bidlo 2016: 442). Vorsicht ist allerdings geboten, eine stetige Reflexion des Forschungsinteresses und der Herangehensweise ist zwingend notwendig, da nicht für alle Medientexte die gleichen Strategien sinnvoll sind. Eventuell ist sogar Abstandnahme oder gar ein Zurücktreten von den ursprünglich an diese Inhalte gestellten Fragen notwendig.

3.1.2 Wikis

Das Konzept eines sogenannten *Wiki* ist, ein Verzeichnis zu einem beliebigen Thema zu schaffen, auf das nicht nur alle zugreifen können, sondern das von allen bearbeitet werden kann. Großer Vorreiter dieses kollaborativen Konzepts und Inspiration in

diesem Bereich war die Website *Wikipedia*, die schon Christoph Köck mit Interesse verfolgt hat. 2007 hält er fest, dass *Wikipedia* 380.00 Beiträge in deutscher Sprache umfasst. Fünfzehn Jahre später ist diese Zahl auf 2.593.053 Artikel gewachsen (Köck 2007: 346).⁶ Volkskundler Thomas Hengartner formuliert seine Ansichten und Einsichten zum Thema digitale Forschung unter anderem zum Recherchieren im Internet und dem Quellenwert von Informationen aus dem Netz. (Hengartner 2007: 190/200) Er hält dazu folgendes fest:

„Mittlerweile gibt es so gut wie kein Thema, zu dem es sich auf dem Internet nicht irgendwelche Materialien finden lassen. Nun handelt es sich bei den über das Internet zugänglichen elektronischen Dokumenten und Informationen aber nicht um einen festen Datenbestand im Sinne eines herkömmlichen Archivs, d.h. es kommen nicht nur stetig neue Materialien dazu, vielmehr handelt es sich um einen dynamischen Massenspeicher, dessen Bestände sich permanent verändern.[...] Kommt dazu, dass selbst dann, wenn das gesuchte Dokument nach wie vor existiert, keinesfalls Gewähr besteht, dass dieses nicht in der Zwischenzeit geändert worden ist.“ (Thomas Hengartner 2007: 192)

Hier spricht Hengartner die Vielfalt und die Dynamik des Internets als Quellenbestand an. Er hebt auch hervor, dass er die Un-Fixiertheit von Inhalten im Netz bei der Quellenrecherche als Problem wahrnimmt: Was heute noch da ist, ist womöglich morgen weg. Es wird redigiert, gestrichen, ergänzt. Die Vorschläge wie mit digitalen Quellen umzugehen ist, haben sich über die Jahre aber wenig geändert: Festhalten, dokumentieren, wenn möglich die Momentaufnahme visuell durch ein Foto/einen Screenshot einfrieren. Wenn Hengartner diese Thematik anspricht, dann Problem-Lösungs-orientiert. Die Überlegungen hinter diesen Dokumentationsstrategien sind nachvollziehbar, ich denke aber, dass es sich hier 1) um kein neues, ausschließlich auf das Internet bezogene Problem handelt, und dass es 2) nicht zwangsläufig, bei allen (aktuellen) Überlegungen zu Online-Forschung als Problem in den Vordergrund rücken muss. Die Infragestellung der Authentizität der generierten Daten im digitalen Kontext ist bedingt durch die „spezifische Zeitstruktur der Internetforschung“, unterliegt beständiger Veränderung (Wagner/Schweyer/Wiestler 2016: 430) und ist „nichts spezifisch Neues: Die Ereignishaftigkeit des Sozialen zeigt sich hier nur in spezifischer Form.“ (ebd. 2016: 432).

Wie ist es nun um Internet-Seiten bestellt, deren Prämisse es ist, wenn nötig, jederzeit ergänzt oder verändert zu werden? Wie verhält es sich mit ihrem Quellenwert? Mittlerweile gibt es zu einer unfassbar großen Vielfalt an Themen solche Verzeichnisseiten.

⁶ <https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hauptseite> 5.7.21 00:46

Auch zu Animal Crossing finden sich etliche solcher Seiten wie beispielsweise *animalcrossing.fandom.com*, *animalcrossingwiki.de*, *nookipedia.com* und viele mehr. Animal Crossing Wikis geben Überblick über Spielmechanik und Features, die unterschiedlichen Bewohner*innen, Events im Spiel und vieles mehr. Sie dienen als stetig von der Community aktualisiertes Nachschlagewerk, begleitend zum Spiel. Nintendo hat zwar eine Art Lösungsheft in Printausgabe veröffentlicht, dieses ist allerdings mittlerweile längst ausverkauft und außerdem nicht mehr aktuell, da seit Erscheinung einige Updates stattgefunden haben und somit neue Features in das Spiel integriert worden sind. Dadurch bieten in diesem Fall sogar individuell betriebene Websites eine aktuellere Quelle für Spieler*innen, die sich über spezielle Abläufe im Spiel informieren wollen, als das offizielle Nachschlagewerk. Was lässt sich auf diesen Seiten in Erfahrung bringen und wie können sie als Quelle funktionieren?

Auch wenn sich eine Wiki-Seite in ständiger Veränderung befindet, lässt sich der Aufbau und die Prämisse der Website dennoch beschreiben. Es ist kein Hindernis für die Forschung sich mit diesem Medium zu beschäftigen, im Gegenteil, es gestaltet sich sogar als potenziell ertragreich. Wenn es darum geht den Umgang mit Videospiel, als eingebettet in eine Medientextverflechtung zu verstehen, ist eine kollaborative Perspektive auf die Spielinhalte sicherlich aufschlussreich. Was in einem fan-editierten Beitrag enthalten ist, der jeder Zeit von jeder/jedem eingesehen (und gegebenenfalls verändert) werden kann, repräsentiert zumindest den kleinsten gemeinsamen Nenner der Website-User*innen. Auch zu welchen Themen und Subthemen überhaupt Beiträge bestehen, kann zeigen wo möglicherweise der Fokus der meisten Nutzer*innen liegen könnte.

3.1.3 YouTube

Die Video-Sharing-Plattform *YouTube* versinnbildlicht das Konzept des Internets als *Hypermedium*: Video, Bild, Ton und Text vereint. Alle Nutzer*innen können hier Videos ansehen, kommentieren, mit anderen teilen und sogar selbst Videos hochladen. Das Konzept „*Broadcast Yourself*“ geht auf: YouTube gewann seit seiner Entstehung 2005 stetig an Popularität und ist heute eine der meistgenutzten Internetseiten weltweit.⁷ Das eigene Leben und die persönlichen Interessen auf YouTube mit anderen zu teilen, ist mittlerweile zu einem Berufsweg avanciert. Auch Videospiel-Inhalte finden sich auf der Plattform. Eines der beliebtesten Gaming-Genres auf *YouTube* ist das der sogenannten „*Let's Plays*“. Egal ob AAA-Titel oder Indie-Game, Profi-Gamer oder Anfänger, die Prämisse scheint simpel:

⁷ <https://www.futurebiz.de/artikel/youtube-statistiken/> [Letzter Zugriff: 28.9.21 21:13]

Teile deine Spielerfahrung, filme dich beim Videospiele. Die Medienwissenschaftlerin Judith Ackermann leitet den Band „*Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns.*“ Wie folgt ein:

„Der Begriff des Let's Play-Videos stellt in gewisser Weise ein Paradoxon dar: Während sprachlich zum gemeinsamen Spielen aufgefordert wird, bewirkt die Remedialisierung computerspielerischen Handelns in Form dramaturgisch aufbereiteter, audiovisueller Aufzeichnungen von Spielsequenzen geradezu ihr Gegenteil.“ (Judith Ackermann 2017: 1)

Ackermanns Analyse hebt den Kontrast von interaktiven und passiven Elementen des Spielens und des Zusehens hervor, sie spricht von einem „*interpassivem Rezeptionserlebnis*“ (ebd. 2017: 1). Was ist damit gemeint? Medienwissenschaftler Jochen Venus erkennt hier ebenfalls ein Spannungsfeld:

„Let's Play-Videos sind keine methodologisch transparenten Protokolle der Rezeptionswirklichkeit eines Computerspiels. Es handelt sich bei Let's Play-Videos um eine Form hochgradig stilisierter Rezeption.“ (Jochen Venus 2017: 27)

Hier wird die Performativität angesprochen, die beispielsweise in *YouTube*-Videos präsent ist. Doch wenn es um die Rezeption des Spiels geht, sind für diese Forschungsarbeit nicht zwangsläufig die *YouTuber**innen selbst der Untersuchungsschwerpunkt, sondern die Rezipient*innen der Videos. Hier ist meiner Ansicht nach eine Blickverschärfung gefragt. Einerseits was den Forschungsschwerpunkt betrifft: Warum sehe ich mir diese Videos im Kontext einer Forschung an? Was will ich durch diese Videos erfahren? Ebenso präzisiert gehört die Definition von Let's Play-Videos: Was ist damit gemeint, und welche Nuancen gibt es in diesem Genre? Im Sinne der Kontextualisierung trägt sich auch eine nähere Betrachtung der Plattform an, und welchen Einfluss sie auf die produzierten Inhalte hat. *YouTube* als Plattform (und somit Regelbestimmerin) übt maßgeblich Einfluss auf die produzierten und reproduzierten Inhalte aus (vgl. Dellwing 2016:462/463).

Wie viele andere beliebte Videospiele ebenfalls, hat auch *Animal Crossing: New Horizons* die User*innen zur Produktion einer Vielzahl an Videos angeregt. Doch wer postet *Animal Crossing Content*? Die Schwerpunkte der Kanäle können unterschiedlich gelagert sein: Beauty und Lifestyle, Sport und Ernährung, Basteln und Handarbeiten, Motorsport, Literatur, Fotografie, Filme und Videospiele (und vieles, vieles mehr!). Die Grenzen können hier durchaus verschwimmen und die geposteten Videos inhaltlich auf einem Kanal stark variieren. So ist es zum Beispiel möglich, dass sich „Trend-Themen“ auf allerlei

Kanälen finden lassen, obwohl es vielleicht nicht unmittelbar dem Hauptfokus Content-Creator*innen entspricht. Ein Beispiel dafür ist *Animal Crossing: New Horizons*. Egal ob Gaming-Channel oder nicht, *Animal Crossing* war eines der *hot topics* im Jahr 2020 und hat unter anderem viele Non-Gamer*innen auf der Plattform dazu angeregt, ihren Inselalltag mit ihren Abonnent*innen zu teilen. Weniger überraschend wirkt die Beschäftigung von Kanälen im Digital-Entertainment und Gaming-Sektor mit einem Videospieletitel, besonders jene Kanäle mit Fokus auf *simulation games* oder Switch- bzw. Nintendo-Spielen allgemein. Im Laufe des Jahres 2020 hat sich sogar eine Art Subgenre herausgebildet: Kanäle deren Hauptfokus alleinig auf dem Spiel *Animal Crossing: New Horizons* liegt. Auf den beiden letztgenannten Arten von *YouTube*-Kanälen finden sich auch jene Content-Creator*innen, die sich auch über ein Jahr nach dem Release noch mit dem Spiel beschäftigen, obwohl die Relevanz dieses Spieltitels schon längst wieder abgenommen hat. Doch nicht jedes Video zu *Animal Crossing: New Horizons* ist auch ein *Let's Play*.

Es spricht einiges dafür *Let's Play* nicht als einheitliche Kategorie zu betrachten, unterschiedliche Communities und Content-Creator*innen handhaben dieses Videokonzept nach ihren individuellen Vorstellungen, dadurch kann sich die Machart von *Let's Play*-Videos maßgeblich unterscheiden. Ein beliebtes Format ist beispielsweise das des Live-Streams: *YouTube* selbst bietet die Möglichkeit einen eigenen Live-Broadcast zu starten, aber auch andere Video-Plattformen bieten diese Möglichkeit. Das *Livestream*-Format dient einerseits dazu, dem Publikum das Spielgeschehen im Moment zu präsentieren, aber auch über Chatfunktionen mit Zuseher*innen zu interagieren. Diese Form des *Let's Plays* weicht von Ackermanns Einführung ab, da sie explizit „*Aufzeichnungen von Spielsequenzen*“ thematisiert. Auch wenn diese Livestreams oft zum späteren Wiederansehen als aufgezeichnete Videos nachträglich auf der Plattform hochgeladen werden, so ist zumindest währenddessen aktive Kommunikation zwischen Spielenden und deren Zusehenden gegeben (die sogar potentiell Einfluss auf die aktuellen Spielpraktiken nehmen kann). Ein großer Teil der Videoproduktion für *YouTube* ist zwar das Aufzeichnen der Video-Clips, der sich anschließende Schneidprozess ist aber mindestens genauso relevant. Nicht nur die Auswahl der gezeigten Spielmitschnitte, auch welcher persönliche Kommentar im Video enthalten bleibt, oder eben herausgeschnitten wird, muss entschieden werden. Sind die Spieler*innen selbst im Video zu sehen oder treten sie ausschließlich über ihren Avatar in Erscheinung? Werden vom Spielfluss unabhängige Ausschnitte eingefügt, um Anspielungen zu erläutern? Werden Grafiken oder Logos eingefügt? Das alles sind aktive Entscheidungen der Editor*innen. Viele *YouTuber*innen* schneiden ihre Videos selbst, manche lagern diesen Arbeitsschritt sogar aus. Ein *Let's Play*-Video kann also live gestreamt oder

eine Aufzeichnung eines vergangenen Livestreams sein, aber auch ein konzeptualisiertes und geschnittenes Video sein - oder irgendetwas dazwischen. *Animal Crossing: New Horizons* ist in seiner Konzeption als *Echtzeit-Simulationsspiel* für *Let's Plays* eher episodenhaft interessant. Für eine detailreiche Beschreibung und eine tiefblickende Analyse muss der kulturwissenschaftliche Blick auf die Differenzen und Überlappungen bei der Betrachtung von *Let's Plays* gelegt werden.

„Der Feldforscher und die Feldforscherin sind heute mehr denn je aufgerufen, Binnen- wie Außenperspektiven ihres Feldes zu erkunden, aufeinander zu beziehen und gleichzeitig eine Grenzziehung zwischen ihnen vorzunehmen“. (Oliver Bidlo 2016: 443)

Spielvideos auf der Plattform *YouTube* sind für die Betrachtung von Spielpraktiken im Alltag aus zwei Gründen interessant: Einerseits sind die produzierten Inhalte an sich für die Analyse aufschlussreich, wenn auch unter Beachtung qualitativer und reflektierter Medienanalysemethoden kontextualisiert werden muss. Außerdem sind *YouTube*-Videos mit Spielinhalten, gemeinsam mit online-Beiträgen und Wikis, im Zusammenhang des Mediengeflechts, in dem sich Spieler*innen aufhalten, relevant. Welche Inhalte werden konsumiert und warum? Was nimmt Einfluss auf die eigenen Spielpraktiken? Was erwarten sich Zuseher*innen von der Bezeichnung *Let's Play*? Wie wird mit dem *Medium online-Video/Wiki/Beitrag* umgegangen? Werden selbst Inhalte (re)produziert? Diesen Fragen lässt sich am besten durch qualitative Forschungsmethoden nachgehen. Um mehr über die mögliche Einbettung in Mediengeflechte zu erfahren, bieten sich ein Methodenkatalog, bestehend aus unterschiedlichen Herangehensweisen, an. Nachdem dieses Echtzeit-Spiel seinen Fokus auf Entschleunigung und das alltägliche Spielen legt, war hier allerdings auch bei der Interview-Gestaltung kein *Speedrun* gefragt.

3.2 Teilnehmende Beobachtung, Beobachtende Teilnahme, Kollaboration

Um *Medientexte* kulturwissenschaftlich zu verstehen ist eine Perspektive auf ihre Rezeption unabdingbar. Um die Blickwinkel der Mediennutzer*innen einfangen zu können, hält das Fach erprobte Methoden bereit. Feldforschung als Methodenbündel kann sich aus verschiedenen Beobachtungs- und Interviewverfahren zusammensetzen, Ethnologin Brigitta Schmidt-Lauber benennt allerdings teilnehmende Beobachtung als „*kennzeichnende Schlüsselmethode*“ (Schmidt-Lauber 2007b: 220). Darunter versteht sie „*die unmittelbare Partizipation des Forschenden am alltäglichen sozialen Leben im jeweiligen Unter-*

suchungsfeld und ein empathiegeleitetes, nachvollziehendes Verstehen bei gleichzeitig gewahrter analytischer Distanz.“ (ebd. 2007b: 220). Bestreben dieser Methode ist es „Einblick in und Verständnis für die Komplexität des gelebten Alltags zu erhalten und sich der ‚Innensicht‘ der Untersuchten anzunähern, also einen emischen Zugang zur Realität zu erlangen.“ (ebd. 2007b: 221). Bei diesem Forschungsvorhaben dieser Arbeit sind jedoch Spezifika gegeben, die das Konzept der *Teilnehmenden Beobachtung* auf die Probe stellen. Einerseits die Frage danach, wie sich Teilnahme und Beobachtung digital umsetzen lassen: Wo ist hier genau der Ort des Geschehens, den es zu beobachten gilt? Was sind die Aktivitäten, an denen ich teilnehmen sollte? Auch das Medium Videospiele eröffnet eine Vielzahl an Herausforderungen: Ab wann wird eine *Teilnehmende Beobachtung* zu einer *Beobachtenden Teilnahme*? Bei der *teilnehmenden Beobachtung* liegt der Fokus auf dem Beobachten, die analytische Distanz gilt es stets zu bewahren. Bei einem *interaktiven Medientext* wie dem Videospiele, ist jedoch die eigene Teilnahme im Spielgeschehen gefragt, um die Zusammenhänge der Spielpraktiken nachvollziehen zu können. Doch wie lässt sich bei einem so immersiven Untersuchungsgegenstand, wie es das Videospiele ist, die Balance zwischen Beobachten und Teilnehmen halten? Ist in der Forschung auch Platz für Immersion im Forschungsfeld? Das Konzept der *Beobachtenden Teilnahme* hat sich mir zunächst als Erfahrung während der Forschungstätigkeit erschlossen. Während der Forschungsarbeit wurde immer öfter und auch immer stärker deutlich, dass im Spannungsfeld zwischen Nähe und Distanz, die Trennlinien zwischen Beobachtung und Teilnahme zunehmend verschwimmen. Das Konzept der *Beobachtenden Teilnahme* schlägt sich im Ansatz der *lebensweltanalytischen Ethnographie* nieder, die sich durch ihre verstärkte und bewusste Teilnahme am Feldgeschehen auszeichnet. Soziologin Michaela Pfandhauer sieht das aktive Teilnehmen von Forscher*innen als Möglichkeit zum Erkenntnisgewinn:

„Denn die Teilnahme zielt hier nicht auf eine Verfeinerung der Beobachtungsdaten ab, wonach diese zu reduzieren wäre, wenn sie die Beobachtung verstellt. Es geht hier also nicht um das Dabeisein, um möglichst nahe am Geschehen zu sein und einen möglichst unverstellten, uneingeschränkten Blick auf die Praktiken der Feldakteure zu erhalten. Es geht vielmehr um ein Erfahren durch Mittun, das Erlebnisdaten generiert, die einen zusätzlichen Beitrag zur Gewinnung einer Innensicht versprechen.“ (Michaela Pfandhauer 2016: 41)

Speziell während der eigenen Spielerfahrung häuften sich die Momente der Immersion im Spiel. Wie lässt sich damit im Forschungskontext umgehen? Kann die eigene Spielerfahrung auch Teil der Forschung sein, ohne gleichzeitig selbstzentriert zu sein? Kann ich oh-

ne eigene Erfahrungen den Zusammenhang von Spielpraktiken und den Mediengeflechten der Nutzer*innen überhaupt verstehen? Laut den Soziolog*innen Anne Honer und Roland Hitzler kann die eigene Teilnahme der Forscher*in zentral für die Untersuchung eines Feldes sein, was durch „die Verknüpfung von praktischen Insider-Erfahrungen mit feldrelevanten Daten aller Art“ (Honer 1994: 90) gelingt:

„Denn bei der beobachtenden Teilnahme geht es eben darum, sich in möglichst Vieles existenziell zu involvieren bzw. involvieren zu lassen, in verschiedene Rollen zu schlüpfen, mit zu tun, was zu tun je ‚üblich‘ ist, und dabei nicht nur andere, sondern auch sich selbst zu beobachten – beim Teilnehmen ebenso wie beim Beobachten.“ (Roland Hitzler 2016: 21)

Um in ein Feld einzusteigen, das in hohem Maße auf Kennerschaft ausgelegt ist, muss die Forscher*in selbst zur Mediennutzer*in werden. Auch wenn es nicht notwendig ist, eine Expert*in des Spiels zu sein, um sich damit auseinanderzusetzen, das Wissen rund um ein Videospiele und die zugehörige Spielmechanik bilden die Basislinie für eine nähere Beschäftigung. Die Grundkenntnisse über das Spiel(en), die aus der eigenen Spielerfahrung mitgenommen werden, bilden den Grundstein der Verständigung mit Mitspielenden. Da ich bislang auf wenig eigene Spielerfahrung zurückblicken konnte, war das Spiel selbst zu Spielen zwar eine Herausforderung, aber dennoch eine Notwendigkeit. Hier gilt es allerdings zu beachten, dass es für einen *kulturwissenschaftlichen* Zugang unbedingt notwendig ist, die Mitglieder des Feldes im Mittelpunkt der Untersuchung zu behalten. Für diese Forschungsarbeit waren die Erkenntnisse aus der *beobachtenden Teilnahme* zwar eine wichtige Ergänzung, allerdings keineswegs der Mittelpunkt des Forschungsinteresses - und somit auch nicht der zentrale Punkt der Untersuchungspraktiken. Jedes Forschungsvorhaben lässt sich zwar vorab konzipieren, ob diese Pläne dann auch so aufgehen wie gehofft, ist aber nicht immer absehbar. Das gilt auch für die Methodenkonzeption, egal ob mit *teilnehmender Beobachtung* oder dem *lebensweltanalytischen Ansatz* gearbeitet wird. Was sich Forscher*innen erwarten über das Feld zu erfahren, kann oft stark davon abweichen, welche Informationen überhaupt gesammelt werden können und wie sich die Erfahrungen im Feld dann tatsächlich gestalten. Wissenssoziologin Grit Petschick thematisiert dieses Spannungsfeld von Theorie und Praxis:

„Während sich die Forschenden zunächst prinzipiell zwischen einem stärker teilhabenden oder beobachtenden Zugang zum Feld entscheiden können (vgl: Reichertz 2012b), stellt die konkrete Realisierung der Partizipation im Feld ein Wechselspiel zwischen den Möglichkeiten und Beschränkungen, die das Feld den Forschenden

entgegenstellt, und den Voraussetzungen, die diese selbst mitbringen, dar.“ (Grit Petschick 2016: 245)

Die eigene Position und der Bezug zu anderen Teilnehmer*innen sind ausschlaggebend dafür, wie sich der Forschungsverlauf entwickelt. Doch wo befindet sich in diesem konkreten Fall dieses vielbesprochene *Feld*. Möglichst abgrenzbar und überschaubar sollte es sein, um sich einen Überblick verschaffen zu können, doch wie lassen sich digitale Räume eingrenzen? „*Wo liegt der eigentliche Ort der Forschung? Wie geht man mit der dauerhaften Veränderung von Daten im Internet um? Welche Konsequenzen lassen sich daraus ziehen, dass man es im Internet vorwiegend mit körperlosen Sprechern zu tun hat?*“ (Wagner/Schweyer/Wiestler S.428). Auch Oliver Bidlo beschäftigt die Schwierigkeit der Feldabgrenzung im Digitalen, denn „*die Schnittstellen nach außen und die Überlappungen mit angrenzenden Feldern werden größer, so dass mitunter zwischen innen und außen nur noch schwer unterschieden werden kann.*“ (Oliver Bidlo 2016: 44).

Eine klare Abgrenzung von Forschungsfeldern kann allerdings weder digital noch analog erzielt werden, von klar definierten und abgegrenzten Bereichen kann mit kulturwissenschaftlichem Anspruch nirgends gesprochen werden. Forscher*innen bestimmen zwar den Forschungsgegenstand, die Fragestellungen, die sie zu untersuchen gedenken und erste Vorstellungen was das Feld sein könnte, all das kann sich im Laufe der Forschung jedoch noch verändern oder verschieben. In Bezug auf eine Abgrenzung zwischen digital (*online*) und analog (*real life*) hält Bidlo fest, dass „*in einer Zeit in der digitale Artefakte den Alltag durchdringen, die digital vernetzte Welt mittlerweile fest verankert ist im Alltag und seinen Praktiken*“. Dadurch „*finden sich kaum noch unvernetzte, unverbundene Bereiche.*“ (Bidlo 2016: 446). Außerdem gilt es zu beachten, dass, wenn Forschende sich aus der passiveren Rolle der Beobachtung herausbewegen und in einer aktiven Teilnehmer*innenrolle Teil des Feldgeschehens werden, damit womöglich Anforderungen, Erwartungen und Aktivitäten verbunden sind, die es ausschließen in weiterer Folge andere Rollen im Feld einzunehmen. Entscheidet sich die Forscher*in für eine solche „*Mitgliedschaft*“, trifft sie automatisch eine „*Nicht-Wahl anderer möglichen Perspektiven, die das Feld ermöglicht*“ (ebd. 2016: 443). Unter Bezugnahme der hier besprochenen Überlegungen, habe ich mich dafür entschieden entlang der Spielpraktiken einiger Personen – und im Kontext ihres genutzten Mediengeflechts – zu agieren. Anhand von Gesprächen, Beobachtungen und der Entstehung eines *Spiel-Kollektivs*, können Aspekte der Praktiken des Videospieles und deren Verflechtungen mit anderen Teilen eines digital vernetzten Alltags sichtbar gemacht werden.

3.2.1 Ungeplante Unterhaltung

Das erste Mal von *Animal Crossing: New Horizons* habe ich gehört, als mir eine Bekannte von dem Spiel erzählt hat. Wir sehen uns gelegentlich an meinem Arbeitsplatz und unterhalten uns über allerlei Themen, wenn wir ins Gespräch kommen. Sie erzählt mir Anfang 2020 davon, dass eines ihrer Lieblingsspiele bald einen weiteren Teil bekommt, und dass sie sich schon sehr darauf freut. Wir kommen immer mal wieder auf das Thema *Animal Crossing* zu sprechen, ganz ungeplant erfahre ich Dinge über dieses Videospiel. Ein guter Freund fragt mich nach meinen Plänen für meine Abschlussarbeit, und ich erzähle ihm von meinem Vorhaben über dieses Videospiel zu forschen. Es stellt sich heraus, er und seine Freundin haben auch *Animal Crossing* gespielt. Oft kommt es zu Gesprächen, die ganz ungeplant und unabhängig vom Forschungsplan erfolgen. Welche Rolle können solche Unterhaltungen in der Forschung spielen? Egal ob neue Bekanntschaft oder langjährige Kolleg*innen, Alltagsgespräche über vermeintliche Belanglosigkeiten führen wir mit vielen Personen in unserem Umfeld. Diese Gesprächssituationen zielen oft auf kein bestimmtes Resultat ab, außer, dass man sich eben miteinander unterhält. Hier lässt sich zwar manchmal kaum Neues und/oder Relevantes in Erfahrung bringen, doch dann sind es manchmal genau diese Gespräche, die Einsichten und Ideen bringen, die forschungsprägend werden können. Ein spontanes, ungezwungenes Gespräch muss auch nicht zwangsläufig nur aus Belanglosigkeiten bestehen: Was ohne Kontext als unwichtiges Detail erscheint, ist für den Blick (und das Ohr) von Forscher*innen des Alltags das Forschungsinteresse. Auch wenn es für ein Forschungsthema wie jenes dieser Arbeit kein „physisches“ Feld abzustecken gibt, so sind überraschende, alltägliche Gespräche *in persona* dennoch ein Aspekt der Forschungstätigkeit (wenn auch Pandemie bedingt recht vereinzelt).

Videospiele haben keine einheitliche Zielgruppe (mehr): Ob, und wenn ja, welche Spiele von jemandem gespielt werden, lässt sich kaum erraten. Der Stereotyp des „Gamers“ (bewusst nicht gegendert!) ist noch immer in vielen Köpfen präsent, wenn es um die Frage geht, wer seine Freizeit mit Videospielen verbringt. Mittlerweile ist aber klar, dass das Interesse an spielerischer (digitaler) Unterhaltung nicht nur zunimmt, sondern bereits bei einem großen Teil der Bevölkerung zum Alltag gehört (vgl. Cote 2020). Gespräche darüber, was in der Freizeit so getrieben wird, verraten wie Alltag gestaltet wird und unterstreichen somit auch die Alltäglichkeit des Spiel(en)s. Die Thematik Freizeitgestaltung ist auch in Anbetracht der COVID-19 Pandemie relevant. Da Teile der Bevölkerung vermehrt Zeit in den eigenen vier Wänden verbracht haben, ist die Freizeitgestaltung beinahe zur

Herausforderung entartet. Was die Freizeitunterhaltung bestimmt wird sogar verstärkt Thema, da sich außer Corona-Neuigkeiten wenig Neues tut. Vor diesem Hintergrund können bestimmte Videospiele, aber auch das Video-Spielen allgemein, ebenfalls für all jene interessant werden, die sich zuvor nicht dafür begeistert haben. Der Spielrelease von *Animal Crossing: New Horizons* fiel direkt zu Beginn der Pandemie, genau dann als es in vielen Teilen der Welt zu ersten *Lockdowns* und *social distancing*-Regelungen kam. Die Spielreihe war auch vor diesem Ableger schon erfolgreich, *New Horizons* sprach allerdings auch Spieler*innen an, die zuvor noch nie *Animal Crossing* gespielt haben und nun auf der Suche nach einer neuen Option zur Freizeitgestaltung waren. Die arbeitsfreie Zeit ist während eines Lockdowns nicht zwangsläufig mehr als sonst, aber womöglich gilt es sie anders als gewohnt zu gestalten. Alltagsgespräche machen Tagesgeschehen zum Thema einer Unterhaltung, wenn es sich allerdings um einen Alltag im Lockdown handelt, ist es gut möglich, dass das virtuell Erlebte als ereignisreicher – und erzählenswerter – herausstellt. Auch wenn vermeintlich Unwichtiges, Belangloses, *Alltägliches* besprochen wird: Der Blickwinkel macht den *Small Talk* zum *Big Talk*. Dass jemand seine oder ihre Freizeit „auf der Insel“ verbringt, kommt oft als Überraschung – man weiß nie wann und wo Mitspieler*innen anzutreffen sind.

Gespräche können auch ungeplant sein, obwohl im Vorfeld schon klar war, dass sie wohl geführt werden. Neben einigen Gesprächen über das Spiel, die sehr überraschend stattgefunden haben, gab es im Kontext dieser Forschung auch Gespräche, bei denen ich schon davor gewusst habe, dass über das Spiel gesprochen werden wird – wie genau und in welchem Ausmaß war allerdings nicht geplant. Was lässt sich aus solchen Unterhaltungen mitnehmen? Während einer Pandemie gestaltet sich die Planung von Gesprächen, die keinen klassischen Interview-Charakter, sondern einen eher informellen Zugang haben, als herausfordernd. Nachdem es außerdem ertraglos erscheint einen physischen Ort zu suchen, an dem sich *Animal Crossing* Spieler*innen vermuten lassen, bleibt nur eine Möglichkeit: mit Personen sprechen, von denen ich bereits in Erfragung gebracht habe, dass sie spielen. Wenn bereits gegenseitig bekannt ist, dass das *Animal Crossing* gespielt wird, ist die Wahrscheinlichkeit gegeben, dass, selbst wenn das Treffen keinem Interview oder geplanten Gespräch dient, trotzdem über das Spiel gesprochen wird. Bei solch einem informellen Gespräch lassen sich Dinge in Erfahrung bringen, die womöglich mit einem vorformulierten Leitfaden ausgeklammert wären.

Populärkultur, befindet sich nach Kaspar Maases Verständnis von Hans-Otto Hügels Theorien zur Unterhaltung in der „*Schwebe zwischen Ernst und Unernst*“ (vgl. Hügel 2007; Maase 2020: 394). Die Überlegungen zu diesem Konzept erfassen somit auch, wie

sich Videospiele als Unterhaltungs-Medientext im Alltag positionieren. Daher könnten sie nicht nur theoretische Überlegungen inspirieren, sondern ebenfalls eine Methode aufzeigen, wie sich kulturwissenschaftliche Fragestellungen an Rezipient*innen herantragen lassen. Um meine Überlegung zu dieser Herangehensweise zu verdeutlichen, zunächst noch eine nähere Ausführung zum Konzept durch Maase:

*„Hans-Otto Hügel (2003b,2007,2008) betrachtet ‚Unterhaltung‘ als jene grundlegende Leistung, die (den Umgang mit) Populärkultur ausmacht. Damit ist eine kommunikative Beziehung zwischen Rezeptionsvorgabe und Rezipient*innen gemeint, bei der Unterhaltung ‚Ästhetisch etwas vermittelt‘ (Hügel 2007: 17).“ (Kaspar Maase 2020: 394)*

„Unterhaltung“ meint also in diesem Zusammenhang den wechselseitigen Austausch zwischen dem Medium und den Rezipient*innen, die sich sozusagen im Gespräch befinden. Es besteht also kein lineares, einseitiges Nutzungsverhältnis, sondern es erfolgt beliebige Interaktion mit dem Medientext:

„Den sich Unterhaltenden bleibt es überlassen, wie intensiv sie wie lange welche Aspekte des Gebotenen aufnehmen, wann sie sich ausklinken und welche Distanz zu den nahegelegten Lesarten sie wählen. Sie entscheiden, welche Bedeutung sie dem Angeeigneten für ihr Selbst- und Weltbild zugestehen wollen; denn im Unterhaltungsmodus sei ‚ästhetische Erfahrung/ Aktivität bei beliebiger Verstehensanstrengung möglich‘ (ebd.: 27). Damit das funktioniert, muss das Angebot von einer Machart sein, die auch bei wechselnder Aufmerksamkeit Genuss vermittelt (ebd.: 23).“ (Kaspar Maase 2020: 395)

Wie ließe sich dieses Konzept nun von einer theoretischen Überlegung zu einer Herangehensweise umdenken? Wenn Videospiele als populäre Medientexte im Sinne einer Unterhaltung verstanden werden und sich die Lesart nach den Bedürfnissen ihrer Rezipient*innen richtet, dann könnte auch eine Unterhaltung über diesen Unterhaltungsmodus, die den gleichen Prinzipien folgt ertragreich sein. Maase führt Hügels Theorien wie folgt weiter aus:

„Die Metaphern des ‚Schwebens‘ und ‚Oszillierens‘ bezeichnen jedoch keine dauerhafte Mittellage geringer Anteilnahme. Charakteristisch für das ästhetische Erleben ist das Bewegen innerhalb der Spannbreite ‚zwischen umfassender Konzentration und völliger Teilnahmslosigkeit.‘ (ebd.: 26).“ (Kaspar Maase 2020: 395)

Auf eine gewisse Weise ein Hineingleiten *in* und ein Herausgleiten *aus* dem Thema, wenn es angenehm oder uninteressant, spannend oder ermüdend erscheint – wie es gerade passend ist, und je nach dem, wie sich die Unterhaltung entwickelt. Selbst wenn ich als Forscherin in Gesprächssituationen mit einem Plan hineintrete, obliegt es meinen Gesprächspartner*innen wie sie auf meine Vorschläge reagieren. Um erkenntnisbringend zu sein, sollte das Angebot meinerseits über das Spiel zu sprechen flexibel sein, sich nach dem Befinden und den Vorstellungen meines Gegenübers richten. Es muss stets möglich sein das Thema zu wechseln und wieder aufzunehmen oder ganz fallen zu lassen. Über eine dynamische Sache lässt sich nicht starr und unflexibel mehr in Erfahrung bringen, es sollte klar im Vordergrund stehen, dass ein Themenfeld, das „(fast) ernstgenommen und (fast) bedeutungslos zugleich sein“ (ebd. 2020: 394) will, bei direkter Beleuchtung womöglich nicht alle Facetten zeigen kann. Diese Herangehensweise erlaubt es das Thema in der Alltäglichkeit des Gesprächs verschwimmen und wieder auftauchen zu lassen. Selbst ohne Leitfaden bleibt somit das Ungeplante im Plan.

„Eine wesentliche Voraussetzung für Vergnügen mit Unterhaltendem bildet laut Hügel Kennerschaft. Wovon man gar nichts versteht, das kann einen nicht unterhalten. Standardisierung und Serienform kultureller Texte erleichtern es, das Vergnügen vergleichender Kennerschaft zu erleben und zugleich die eventuell bedeutungsschweren Botschaften, die Werke nahelegen, als Gebrauchsgut auf Abstand zu halten.“ (Kaspar Maase 2020: 395)

Um den Gedanken eines sich in der Schwebelage befindlichen Gesprächs weiterzuführen, sollte auch der Aspekt der Kennerschaft betrachtet werden. Einerseits das Wissen um das Thema, auf der anderen Seite das Wissen um die Rahmenbedingungen des Gesprächs. Spontane, ungeplante Gespräche waren sehr hilfreich dabei erstmalig mehr über das Spiel in Erfahrung zu bringen, auch detailreichere Fragestellungen zur Spielpraxis waren Thema. Mein eigener Wissenstand über *Animal Crossing: New Horizons* war bis dahin auf die Einblicke und Ansichten anderer gestützt, somit waren meine Interessensschwerpunkte, und damit auch meine Fragen, ganz andere. Bevor ich selbst begann zu spielen richteten sich meine Fragestellungen vornehmlich an konkrete Spielmechaniken, da ich dahingehend, einerseits keine vergleichenden Spielerfahrungen aufweisen konnte, und sich ebenso der Fokus des Forschungsvorhabens noch nicht herauskristallisiert hatte. Um zu den relevanten Fragen vorzudringen, nämlich jenen nach der Rezeption durch Spieler*innen, war das eigene Spielen der Schlüsselfaktor. Auf diesem Wege Kennerschaft über die Medieninhalte zu erlangen, war für das weitere Forschungsvorgehen essenziell. Doch wie

lassen sich Interview- oder Beobachtungssituationen schaffen, in denen die Situation keine *ungewöhnliche*, oder gar *unangenehme* oder *unentspannte*, wäre. Wodurch zeichnet sich das *Umfeld*, in dem sich die Rezipient*innen aufhalten aus? Im digitalen Kontext dieser Forschung beschreibt *Umfeld* hier einerseits den *physischen Raum*, der genutzt wird, wenn gewisse Medien rezipiert werden, es bezeichnet allerdings auch die *digitalen Räume*, die frequentiert werden. Über welche Plattformen tauschen sich Spieler*innen aus, und wie kann hier ein Forschungssetting konzipiert werden?

3.2.2 Open-end Interview

Ein dynamischer Untersuchungsgegenstand verlangt nach einer ebenso flexiblen Gesprächsrahmung und der Möglichkeit, das Thema mal intensiv und mal nebenher zu besprechen. Um aber mehr über die Spieler*innen und ihre Spielpraktiken und ihre Mediennutzung im Alltag zu erfahren, braucht es mehr als nur punktuelle Gesprächs- und Beobachtungssituationen. Ein Spiel wie Animal Crossing, das zur Prämisse hat Inselalltag zu simulieren und gleichzeitig nahelegt alltäglich zu spielen, ist in Einzelgesprächen schwer fassbar. Nachdem es sich hier um ein Spiel handelt, das die kleinen Tätigkeiten des Alltags zum Mittelpunkt macht, bietet sich eine offene, niedrigschwellige und zwanglose Gesprächsbasis für die Erforschung an. Vor dem Hintergrund einer *Unterhaltung über Unterhaltendes „in der Schwebel“* und *Vergnügen durch Kennerschaft*, eröffnen sich vor dem Hintergrund populärkultureller Medientexte und ihrer Rezeption, neue Möglichkeiten für *Beobachtung, Teilnahme* und *Interview*.

Auch wenn die Europäische Ethnologie eine unglaubliche Vielzahl an Themen behandelt, die Gemeinsamkeiten liegen in der Betrachtungsweise und dem Methodenkatalog, mit dem an sie herangetreten wird. Auch wenn kein Forschungsfeld dem anderen gleicht, haben sich bestimmte Herangehensweisen bewährt und kommen im Fach immer wieder zum Einsatz. Das Konzept von Feldforschung ist vielschichtig, Schmidt-Lauber formuliert eine allgemeine Definition:

„Feldforschung ist ein Methodenbündel zur mikroskopischen Untersuchung mehr oder weniger überschaubarer sozio-kultureller Einheiten, bei dem kulturelle und soziale Daten an Ort und Stelle ihres Vorkommens erhoben werden. Dabei können unterschiedliche qualitative und quantitative Methoden wie diverse Interview- und Beobachtungsverfahren, Netzwerkanalysen oder die Sammlung demographischer und genealogischer Daten usw. zum Einsatz kommen,“ (Brigitta Schmidt-Lauber 2007b: 220)

Für eine qualitative kulturwissenschaftliche Betrachtung ist es wichtig, das für jede einzelne Forschung gewählte Methodenrepertoire unter gewissen Gesichtspunkten zu reflektieren: Liegt der Fokus auf dem gelebten Alltag? Stehen die sozialen Praktiken der Akteur*innen im Zentrum? Werden die Bezüge zwischen sozialen, kulturellen, biographischen und historischen Zusammenhängen veranschaulicht? Werden die eigenen Intentionen, Vorannahmen und Position im Feld stets reflektieren? Erlaubt es die gewählte Methode offen für Veränderungen und Abänderungen des Forschungsfeldes zu sein? Geht es um Einsicht in Lebenswelten oder wird nur an der Oberfläche gekratzt? Bin ich für Methoden aus anderen Fachbereichen offen?

Hinsichtlich der Feldforschungsmethodenwahl, ob *teilnehmende Beobachtung* oder doch *beobachtende Teilnahme* sinnvoller scheint, schließe ich mich der Überlegung von Grit Petschrick an, die diese beiden Herangehensweisen als Pole eines Spektrums betrachtet (Petschick 2016: 233). Auch Roland Hitzler argumentiert nicht für ein entweder oder, sondern unterstreicht die Relevanz von Methodenreflexion (Hitzler 2016: 17). Außerdem erkennt er in der *lebensweltanalytischen Herangehensweise* keinen Versuch die Methode der *Teilnehmenden Beobachtung* zu ersetzen, vielmehr er eine Ergänzung, die das „reflektierte Mit-Erleben“ zum Teil der Forschungstätigkeit macht (ebd 2016: 21). Im Sinne kulturwissenschaftlicher Forschungstätigkeit ist es ebenfalls unerlässlich die Grenzen des Forschungsvorhabens zu erkennen. Die Beschreibung eines ethnographischen Themas, und somit auch die Analyse, kann ausschließlich dicht sein, aber nicht lückenlos. Welche Herangehensweisen unter kulturwissenschaftlichen Gesichtspunkten so viel Einblick wie möglich gewährleisten, gilt es je nach Thema zu erproben - unterschiedliche Forschungsfelder verlangen nach unterschiedlichen Methodenbündeln.

Das (qualitative) Interview als Gesprächsform unterscheidet sich maßgeblich von anderen Unterhaltungsformen des Alltags. Entweder werden gezielte Fragen gestellt oder auch nur „Erzählstimuli“ genutzt, um mit bestimmten Personen ins Gespräch zu kommen und so Informationen zu erhalten. Mit dem Konzept „Interview“ sind aber sowohl bei Befragten als auch bei Fragenden gewisse Erwartungen und Vorstellungen mit der Gesprächssituation verbunden. Brigitta Schmidt-Lauber beschreibt es als „eigene kommunikative Gattung“ mit zahlreichen Ausprägungen (Schmidt-Lauber 2007a: 174,175).

„Ziel des qualitativen Interviews ist es, eine entspannte Erzählsituation zu schaffen, die es dem Gesprächspartner ermöglicht, seine Erfahrungen und Vorstellungen in einer ihm angemessenen und vergleichsweise gewohnten Form zur Sprache zu bringen.“ (Schmidt-Lauber 200a7: 175)

Im Unterschied zum quantitativen Interview ermöglicht diese Herangehensweise einerseits ein offenes Herantreten an Gesprächssituationen für die Befragten (Open-End-Fragestellungen, „Wohlfühl-Setting“), außerdem bietet es auch in der Konzeption des Interviews gestalterische Freiheiten für Forscher*innen (teilstrukturiert bis un-standardisiert). Doch wie führe ich ein qualitatives Interview im digitalen Kontext? Brigitta Schmidt-Lauber hebt hervor, dass es nicht nur eine Art des Qualitativen Interviews gibt. Je nach Forschungsinteresse können unterschiedliche Formen interessant sein, auf das w geht sie näher ein (Schmidt-Lauber 2007a: 169). Anhand von Schmidt-Laubers Ausführungen zu offenem und leitfadenorientiertem Interview möchte ich die Umsetzungsmöglichkeiten in digitale Modelle erkunden und sie mithilfe des Konzepts eines *Open-End-Interviews* im Feldforschungskontext dieser Arbeit verorten. Ein offenes Interview beruht auf keiner Erzählstruktur oder vorgegebenen Fragen (Schmidt-Lauber 2007a: 175). Schmidt-Lauber bespricht auch das sogenannte narrative Interview als eine Variante davon, die sich in der Disziplin etabliert hat (Schmidt-Lauber 2007a: 175,176). Hierbei gibt die Forscher*in lediglich den „erzählgenerierenden Impuls“, was zu einer offenen Unterhaltungsform führen soll, die lediglich durch Nachfragen gegen Ende des Gesprächs ergänzt werden. Die Idee ist, die Gesprächspartner*innen sprechen zu lassen und so wenig wie möglich von Forscher*innenseite vorzugeben. Einer etwas anderen Strategie folgt das sogenannte Leitfadenorientierte Interview. Hier werden zwar auch keine strikten Antwortmöglichkeiten vorgegeben, die Forscher*in verlässt sich allerdings nicht ausschließlich auf die Themen, die vom Gegenüber womöglich angeschnitten werden, da ein Gesprächsleitfaden vorbereitet wird. Dieser kann übersichtlich, aber auch komplex ausfallen und dient dem Zweck gewisse Fragen und Themen während des Gesprächs im Blick zu behalten. Wichtig ist es, die vorbereiteten Fragestellungen offen zu formulieren und situationsabhängig passend zu stellen. Außerdem gilt es zu beachten, dass die gewünschte Gesprächsrahmung nicht in einem „Frage-Antwort-Spiel“ mündet, denn auch hier ist ein ungezwungenes, entspanntes Gespräch das Ziel (Schmidt-Lauber 2007a: 177). Schmidt-Lauber betont es im Zusammenhang mit dem narrativen Interview, aber bei allen Formen des qualitativen Interviews gilt es stets zu beachten, dass die Erzählbereitschaft des Gegenübers maßgeblich von der Gesprächssituation und dem ganz persönlichen Kommunikationsstil der Befragten abhängt. Ebenso wichtig ist es die Situation der Forscher*in im Feld und die Beziehung zu den Gesprächspartner*innen zu erkennen und zu reflektieren (ebd. 2007a: 176). Wie der Zugang zu einem Feld gefunden wird, kann entscheidend dafür sein, wer sich für ein Gespräch bereit erklärt. Bei so einem weiten dynamischen Feld wie bei der Erforschung eines Videospiele lässt sich keine spezielle Personengruppe abgrenzen mit der gesprochen

werden kann. Näher ins Gespräch zu finden war eher dem Zufall geschuldet und bot nur einen ausschnitthaften Einblick in den Spielalltag der Gesprächspartner*innen. Mit spielenden Personen *face-to-face* ins Gespräch zu kommen, gestaltete sich auch angesichts der Pandemie als zunehmend schwieriger. Doch wie lässt sich ein qualitatives Interview digital führen? Und mit wem?

Nach den ersten eigenen Gehversuchen im Spiel selbst, suchte ich Rat bei Mitspieler*innen aus meinem Umfeld. Eine gute Freundin wurde zur ersten Anlaufstelle bei Fragen zu Spielmechanik und -inhalten. Schnell stellte sich heraus, dass diese hochfrequente, niederschwellige Art der Kommunikation über das Spiel nicht nur für die eigene Spielerfahrung prägend geworden ist, sondern, dass ich über diesen Weg auch Einblick in die Spielpraktiken meiner Freundin gewann. Wenig später startete eine gemeinsame Freundin ebenfalls mit *Animal Crossing* und trat der Unterhaltung über das Spiel bei. Zunächst tauschten wir uns über Instant-Messaging, über Text- und Sprachnachrichten aus, wir schickten uns Bilder und Videos. Aber auch regelmäßige Video-Telefonate und Inselbesuche etablierten sich mit der Zeit. Brigitta Schmidt-Lauber erwähnt in ihrem Text das sogenannte „E-Interview“, sie formuliert dazu eher knapp den Vorteil der physischen Unabhängigkeit der Teilnehmenden, klammert es allerdings von den *face-to-face* stattfindenden Interviews ab (ebd 2007a: 178). Mittlerweile gestaltet sich Alltag jedoch digital vernetzt, gewisse Aspekte der Interviewführung, die *in persona* zu beachten sind, lassen sich durchaus auf Gespräche im digitalen Raum ausweiten.

„Wenn die Volkskunde Europäische Ethnologie von den alltäglichen Lebensformen der Menschen ausgeht, so spiegelt sich dies auch im methodischen Instrumentarium und seiner möglichst situationsangemessenen Umsetzung. Zum Beispiel sollte der Ort der Erhebung dem Befragten möglichst vertraut sein und ist in der Fragestellung entsprechend von Fall zu Fall festzulegen. [...] Um eine offene Gesprächsatmosphäre sicherzustellen, finden jedoch in den meisten Fällen qualitative Interviews im Haushalt des jeweiligen Gesprächspartners statt.“ (Brigitta Schmidt-Lauber 2007a: 178)

Vorteil eines digital geführten Gesprächs scheint zunächst der Aspekt, dass sich die befragten Personen ohnehin in ihrem Zuhause befinden, wenn sie mittels Sprach- oder Video-Chat vor ihren Computern sitzen. Selbst die Wahrscheinlichkeit jemanden digital im Büro anzutreffen verringern sich, je nach *Home-Office*-Regelung und *Lockdown*-Restriktion. Ich würde dennoch argumentieren, dass, nur weil sich jemand zuhause befindet, die digitale Gesprächssituation nicht zwangsläufig entspannt und ungezwungen sein

muss. Wird eine spezielle Video-Chat-Funktion zum ersten Mal verwendet können Irritationen entstehen, die Gesprächspartner*innen sind auf manchen Plattformen womöglich nicht *at home*. Die Komponente, dass wir uns schon kannten, hat es ermöglicht auf bereits etablierte digitale Kommunikationswege zurückzugreifen, mit denen bereits alle Beteiligten vertraut waren. Um einen Aspekt eines digital vernetzten Alltags beleuchten zu können erscheinen auch digitale Erhebungsmethoden als situationsangemessen. Ein „E-Interview“ besteht längst aus mehr als einer E-Mail-Korrespondenz. Um im digitalen Kontext eine entspannte Gesprächsatmosphäre sicherzustellen, empfiehlt es sich, wenn möglich, über das gewählte Programm bereits ein Vorgespräch zu führen, um einerseits die Ziele und Inhalte der geplanten Unterhaltung mit den Gesprächspartner*innen zu besprechen, aber auch um sich mit dem Interface und den Funktionen des Programms vertraut zu machen. Selbst wenn nur schriftliche Kommunikation umsetzbar (oder passend) ist bieten Instant-Messenger-Dienste Kommunikation via Text, Audio und Bild, die zeitnahe und einfache Antworten ermöglichen. Auch wenn diese Varianten von Unterhaltung zunächst nicht dem Ideal eines klassischen qualitativen Interviews entsprechen, so bieten sie einerseits die Möglichkeit während einer Pandemie zu Forschungserkenntnissen zu gelangen, andererseits zeigt das Umlegen des „Methoden-Klassikers“ auf neue Kommunikations-Kanäle auf welche Möglichkeiten hier für Forschungsarbeiten zu erkunden sind. Obwohl das Forschungsfeld kein physisches ist, und sowohl Teilnahme als auch Beobachtung sowie die Gespräche größtenteils digital stattfinden bieten Internetpraktiken trotz ihrer scheinbaren „Körperlosigkeit“ die Möglichkeit „neue Formen der Präsenz von Abwesendem“ zu schaffen (Wagner/Schweyer/Wiestler S.435). Doch egal ob digital oder nicht:

„Die Gesprächspraxis erfordert, so viel steht fest, die Balance zwischen Nähe, Aufbau einer ungezwungenen Gesprächsatmosphäre und vertrauensvollen Beziehung und gleichzeitig gewahrter Distanz, durch die das Erkenntnisinteresse und die analytische Durchdringung des Gesagten gewahrt bleibt.“ (Brigitta Schmidt-Lauber 2007a: 180)

Da ich meine Gesprächspartner*innen bereits kannte brachte es Vorteile, die Gesprächsatmosphäre betreffend, aber auch Nachteile in Bezug zu analytischer Distanz. Freund*innen oder Personen aus dem Bekanntenkreis in die eigene Forschung mit einzubeziehen ist nicht einfach, im Gegenteil. Die Sorgen meinen forschersich-analytischen Blick zu verlieren waren allgegenwärtig. Dennoch denke ich, dass die konkrete Situation dieser Forschung davon profitiert hat, da über diesen Weg neue Methoden zur digitalen Videospieleforschung erprobt werden konnten. Schmidt-Lauber nennt außerdem die Mög-

lichkeit von Gesprächsreizen in Form von Text, Dingen und Bildern einzusetzen (ebd. 2007a: 179). Selbst, wenn physische Objekte nur durch Zusendungen an Gesprächspartner*innen genutzt werden können, so bietet der digitale Raum dennoch eine hervorragende Möglichkeit recht unkompliziert und schnell unterschiedliche Medien zu teilen und so Anreize im Gespräch zu schaffen und auch als Forscher*in aktiv am Gespräch teilzunehmen.

„Durch Verständnisfragen oder auch durch das gelegentliche Einflechten eigener Eindrücke und Erfahrungen ist die Reziprozität im Gespräch gegeben, die eine der wesentlichen Regeln des Alltagsgesprächs ist. Dabei ergeben sich Perspektivenwechsel, wer Zuhörer und wer Erzähler ist, wer fragt und wer antwortet“ (Brigitta Schmidt-Lauber 2007a: 179)

Der Aspekt der Offenheit von qualitativen Interviewformen veranschaulicht auch die zuvor aufgestellten Überlegungen zur „Unterhaltung“. Doch kann diese Gesprächsform auch offen dafür sein, dass der „erzählgenerierende Impuls“ nicht ausschließlich von Forscher*innen Seite kommt? Lässt sich das Konzept eines offenen, noch konkreter, eines narrativen Interviews auch in einer Gesprächsbasis über einen längeren Zeitraum anwenden? Die Wechselseitigkeit der Unterhaltung, aber auch die Eigenheiten dieses konkreten Feldes machen Themenabschweifungen nicht unerwünscht. Wo, wie, wann und wie häufig ich mich mit Mitspieler*innen über das Spiel unterhalte richten sich nach den Gegebenheiten eines dynamischen Untersuchungsgegenstands.

Überlegungen entlang der von Bruno Latour begründeten *symmetrischen Anthropologie* zur *Akteur-Netzwerk-Theorie* beschäftigen sich mit der Wirkung und den Handlungen von allen menschlichen und nicht-menschlichen Akteur*innen (bzw. Aktanten) in einem Netzwerk (vgl. Latour 2005, 2009). Das Konzept der „*Ko-laboration*“ beschreibt das *Zusammenwirken*, dessen Ergebnis die Rezeption des *Medientexts* ist (Maase 2020: 396). Wer oder was nimmt alles Einfluss darauf, wie das Spiel rezipiert wird? Maase spricht in seiner Ausführung zu *Populärkultur* auch die Überlegungen des französischen Kulturosoziologen Antoine Hennion an, der sich intensiv mit Ko-Laboration beschäftigt hat (vgl. Hennion 2007). Dieser arbeitet mit dem Begriff des „*Geschmacks*“, gemeint ist damit ein „*sinnliches Wahrnehmen*“ (Maase 2020: 397). Zu diesem „*Schmecken*“ hält Maase fest:

„Auf der einen Seite sind materielle Phänomene beteiligt (Klänge, Bilder, Umgebungen, Kräfte, fühlbare Oberflächen, Geschmacksträger); sie stellen in Bezug auf das Schmecken jeweils ‚a reservoir of differences‘ dar. Gemeint sind wirkliche (nicht eingebildete) Unterschiede – die aber erst im Zusammenwirken, in der Ko-

*laboration hervortreten (ebd.100). Diese ‚Gegenstände‘ und ihre Unterschiede treffen auf Nutzer*innen, die durch Übung Wissen, Routinen und Kompetenzen erworben haben – Wissen, Routinen und Kompetenzen sehr unterschiedlicher Art und unterschiedlichen Ausmaßes. Diese Ressourcen ermöglichen es, sich aktiv, quasi herauslockend, auf die Angebote des Gegenübers einzulassen.“ (Kaspar Maase 2020: 397,398)*

Ein Blick auf die Schnittstelle der *Ko-laboration* erweist sich als erkenntnisreich, da „*die kulturellen Texte, sozusagen die von vielen Mittlern ausgehenden Impulse für die Nutzer*innen bündeln.*“ (ebd. 2020: 397). Diese Überlegungen sind gleich an mehreren Stellen für diese Arbeit interessant. Einerseits balanciert das Konzept der ANT allgemein die Perspektive der Forschung, nicht nur hinsichtlich einer Kontextualisierung des Erlebten von Akteur*innen, sondern im Hinblick auf die Rolle die nicht-menschlichen Komponenten in der Spielpraxis zukommt. Die *Ko-laboration* konkret betrachtet auch die Individualität von Rezeptionsprozessen und welche Faktoren relevant sein können. Aber auch die *Ko-laboration* mit Beforschten und das Herausheben ihrer individuellen Position im Kontext der Erhebung von Forschungsdaten rückt in den Blick, wenn die Forschungstätigkeit im Hinblick auf dieses Konzept betrachtet wird. Es verdeutlicht auch noch einmal die Wirkung und den Einfluss der Forscher*in als Teil des Netzwerks und welche Rolle Beobachtung und Teilnahme haben. Die gewünschte analytische Distanz scheint in diesem Kontext nicht gegeben, da die eigene Wirkmächtigkeit nicht allein von den Intentionen der Forscher*in abhängt, sondern von einer Vielzahl an Faktoren – zuzüglich der Deutungshoheit der Beforschten, wie sie die Forscher*in also wahrnehmen bzw. *schmecken*. Vor allem Forschung im digitalen Raum bringt nochmals zusätzliche Ebenen mit, die es zu beobachten und zu reflektieren gilt. Welche Position nimmt die Kommunikations-Plattform im Kontext der Unterhaltung ein? Welche Auswirkungen hat das auf andere Einflussnehmer*innen im Feld? Um möglichst viele Facetten eines Netzwerkes an der Schnittstelle der *Ko-laboration* beobachten zu können hat sich ein länger anhaltender offener Kommunikations-Zugang mit Mitspielenden bewehrt. Die aktive eigene Teilnahme war hierbei die Schlüsselkomponente, um das zu erreichen. Der stete digitale Austausch über das gemeinsam erlebte Spielgeschehen und dessen Deutung durch die Rezipient*innen, aber auch das Einbeziehen von anderen Aspekten des genutzten Mediengeflechts in diese Unterhaltung, bilden den Kern dieser Arbeit.

Unterhaltung, Teilnahme und Beobachtung bilden die zentralen Eckpfeiler der empirischen Herangehensweise dieser Arbeit. Durch den Kontext im digitalen Raum, aber auch die Beschäftigung mit einem *populären Medientext*, haben eine spezielle Gewich-

tung und Auslegung dieser drei Komponenten zur Folge. *Beobachtung* kann nicht ohne *Teilnahme* funktionieren, es gibt keinen physisch ab-steckbaren Bereich, der besucht werden kann. Digitale Räume sind so dynamisch, dass es hier nur schwer gelingt. Um überhaupt beobachten zu können musste aktiv am Spielgeschehen *teilgenommen* werden. Somit hat sich auch die klassisch angestrebte Balance zwischen Nähe und Distanz verschoben. Aus einer *teilnehmenden Beobachtung des Spielgeschehens* wurde eine *beobachtende Teilnahme am Spielgeschehen*, die durch *Unterhaltung und Austausch* mit Mitspielenden gekennzeichnet war. Die Kommunikation über und rund um das Spiel(en) war eng mit der aktiven Teilnahme verknüpft, was die Möglichkeit bot mehr über die individuellen Spielpraktiken der Gesprächspartner*innen herauszufinden. Das informelle Gespräch riss nicht ab, sondern unterlag lediglich Schwankungen der Intensität. Die Beobachtung im Feld erfolgte im Kontext einer Gruppen-Unterhaltung mit offenem Ende. Obwohl im Laufe dieser Langzeit-Unterhaltung bestimmt geschlossene *Ja- oder-Nein-Fragen* von allen Beteiligten gestellt und beantwortet wurden, schlage ich hier nichtsdestotrotz den Begriff des *Open-End-Interviews* vor (in Anlehnung an *Open-ended-Interviewkonzepte*). Auch wenn es keine klassische Interviewsituation, weder in seinen Rahmenbedingungen noch seiner Dynamik, repräsentiert, so ist es doch ein Alltagsgespräch, das bedingt durch das Wissen der Teilnehmer*innen von der Untersuchungssituation, gewissen Strukturen folgt die anderen Unterhaltungen des Alltags nicht innewohnt (vgl. Schmidt-Lauber). Dieses *Open-End-Interview* stellt einen großen Teil dieser Feldforschung, ist aber parallel dazu auch eine mündliche bzw. schriftliche Erhebung. Die Grenzen zwischen Beobachtung im Feld, informellen Gespräch und offenem Interview scheinen durch die dynamischen Kommunikations- und Bezugsmöglichkeiten verschwimmend, denn „*die jeweiligen Kommunikationsmedien sind selbst wiederum Ausgangspunkt für Interaktionsbeziehungen und kommunikative Netzwerke. Die Mediatisierung führt vor allem nicht nur zu reinen digitalen Räumen, sondern ist auch den (meisten) analogen Räumen und Feldern mittlerweile fest eingeschrieben.*“ (Oliver Bidlo 2016: 443). Selbst wenn es vereinzelt zu face-to-face Gesprächen gekommen ist, war pandemiebedingt ein Großteil der Datenerhebung nur digital zu gewährleisten. Welchen Einfluss auf den Verlauf der Forschung das hatte, ist eindeutig: klassische Herangehensweisen mussten den konkreten Umständen im Feld angepasst werden. Dieses Modell der fortlaufenden, alltäglichen Kommunikation hatte allerdings den Vorteil, dass sie die *Alltäglichkeit des Spiel(en)s* hervorhebt. Doch wann ist das Ende eines *Open-End-Interviews*? Nachdem *Animal Crossing* ein Spiel ohne Schlusspunkt ist, war es notwendig, wenn nicht für die Spielerfahrung, dann für die Forschungstätigkeit, einen Endpunkt zu markieren. Den Schlusspunkt der Datener-

hebung sollte ein abschließendes Zusammenfassen der kollektiven Spielerfahrung mit allen Teilnehmer*innen der Gruppe bilden. Dieses Gespräch folgte dem Konzept eines leitfadengestützten Interviews, in dem allen Beteiligten auch Raum gegeben werden sollte, eigene Fragen an die Mitspielenden zu richten.

3.3 Anonymität und digitale Forschung

An methodische Überlegungen im Fach, zum Quellenwert von Informationen aus dem Internet, sind, wie bereits erläutert, auch immer Vorschläge verknüpft, wie mit ihrer Sicherung zu verfahren ist, und wie auf diese Quellen verwiesen werden soll. Gängige Praxis ist die Verlinkung von Online-Quellen, begleitet von einem Zeitstempel, wann diese Website von der Forscher*in zuletzt besucht wurde. Die Sorge, dass etwas auf der Website verändert werden könnte, veranlasst auch, soweit möglich *Screenshots* und *Video-Stills* anzufertigen – also das Äquivalent einer fotografischen Momentaufnahme für die Quellensammlung. Doch wie wird mit diesen Aufzeichnungen weiter verfahren? Welche persönlichen Inhalte der Poster*innen sind auszunehmen? Ist etwas, nur weil es einsehbar ist, auch zur freien Verfügung von Forscher*innen, die diese Inhalte dann in ihre Forschung miteinbinden? Bei Zugehörigen zum Feld, die während der Forschung beobachtet werden, bei Personen, mit denen informelle Gespräche geführt werden, oder bei Interviewpartner*innen, werden zwar im Forschungsprozess unterschiedliche persönliche Daten erhoben, diese finden jedoch nicht un-anonymisiert ihren Weg in die finale Verschriftlichung. Wieso gestaltet sich das bei Beobachtungen im Netz anders? Wann ordne ich etwas als eine Beobachtung ein, über die ich mir später etwas im Forschungstagebuch notiere, und wann mache ich einen Screenshot und behandle es als *Internetquelle*?

Selbst wenn sich Poster*innen zu einer nicht anonymisierten Verwendung von Text, Bild und Videomaterial bereiterklären, sollte dennoch hinterfragt werden, wie angemessen deren Verwendung im Forschungskontext ist. Bei der Forschungstätigkeit in einer klassischen, nicht-digitalen Rahmung werden keine Klarnahmen und personenbezogenen Daten verschriftlich, nur weil die betreffende Person es anbietet. Die Konsequenzen einer Datenoffenlegung sind nicht immer absehbar, somit ist dieses Vorgehen auch nicht forschungsethisch vertretbar. Handelt es sich jedoch um Personen des öffentlichen Lebens und die allgemeinen personenbezogenen Daten gelten als allgemeinbekannt, kann eine Nennung erfolgen, sofern es für den Kontext der Arbeit und der Argumentation notwendig ist. Autor*innen von Online-Publikationen gehören sogar genannt, die Beiträge sind unter

ihren Namen (oder bekannten Pseudonymen) verfasst. In diesem Fall ist genauso wie bei einer Print-Ausgabe einer Tageszeitung oder eines Magazins zu verfahren. Sobald die Struktur der Website allerdings von Formaten abweicht, die mit Quellenarten physischer Ausformung abweicht, wird der gewählte Umgang mit ihnen undeutlicher. Die Ko-Autorenschaft von Wiki-Einträgen macht es für User*innen der Websites zum größten Teil unmöglich die Verfasser*innen zu identifizieren. Je nach Website können allerdings Admins Einträge zu IP-Adressen rückverfolgen. Dies liegt allerdings nicht im Kompetenzbereich von kulturwissenschaftlichen Forscher*innen (und sollte es auch nicht). Wird also ein Wiki-Eintrag als Quelle ausgewiesen und durch Verlinkung zugänglich gemacht, werden zumeist auch keine personenbezogenen Daten gezeigt. Bei solchen Einträgen empfiehlt sich sogar ein Screenshot, da die Prämisse der Seite ist, dass sie sich ständig aktualisiert und somit verändert. Dieser Screenshot lässt sich dann ähnlich verwenden, wie beispielsweise die Kopie einer Seite aus einer Spielanleitung (wichtig ist hier die Reflexion, dass die Inhalte nicht vom Hersteller kommen, sondern aus der Community). Komplexer gestaltet sich jedoch die Situation, betreffend Videos und Kommentaren auf *YouTube*. Grundsätzlich handelt es sich um eine freizugängliche Plattform, auf der Inhalte öffentlich geteilt werden. Nicht alle Content-Creator*innen zeigen in ihren Videos ihr Gesicht und/oder verwenden ihren echten Namen. Verlinke ich als Forscher*in jedoch heute ein Video eines Kanals, der scheinbar völlig anonym operiert, schließt das nicht aus, dass diese Youtuber*in womöglich zukünftig ihre Identität mit ihren Abonnent*innen teilen wird. Sollten in der Verschriftlichung Inhalte von Videos beschrieben werden und das in der Kombination mit einer Verlinkung passieren, dann sind diese Inhalte fest verknüpft mit dem Kanal der YouTuber*in, selbst wenn sie sich zu einem späteren Zeitpunkt entscheidet das Video, aus welchen Gründen auch immer, zu löschen und nicht mehr damit in Verbindung gebracht werden möchte. Es gibt eine Vielzahl an heiklen Situationen, die sich durch direkte Verlinkung von Videos für die Ersteller*innen ergeben können, nicht alle Szenarien sind vorhersehbar. Im Kontext der Forschungssituation sollte allerdings bewusst mit solchen Entscheidungen umgegangen werden: Worauf verweise ich und wie verweise ich? Internetquelle ist nicht gleich Internetquelle.

Vor dem Hintergrund eines digital-vernetzten Alltags und der Tatsache, dass immer mehr Forschung und Recherche über das Internet betrieben wird, bräuchte es grundlegende Überlegungen, wie im Kontext des wissenschaftlichen Arbeitens das Ausweisen von Internetquellen verfeinert werden kann. Autorenschaft im Netz ist dynamisch und Grenzen zwischen öffentlich und privat verschwimmen für viele User*innen. Mit Beobachtungen und Funden im Internet sollte genauso behutsam und gewissenhaft umgegangen

werden, wie mit ihren offline-Pendants. Wie verhält es sich mit Verlinkungen zu Videos von großen, genre- oder sogar plattformprägenden *YouTuber**innen? Wann handelt es sich um eine Person des öffentlichen Lebens? Kanäle mit großer Reichweite sind auch in der Gaming Community vertreten. Je nach Forschungsinteresse ist jedoch zu hinterfragen, worauf mit Hilfe eines Links überhaupt verwiesen werden soll. Ist die Sichtung des Videos für das Verständnis des Themas für Leser*innen notwendig oder sind die beschriebenen Sachverhalte ausführlich genug, um den Überlegungen der Autor*innen folgen zu können?

Für diese Forschungsarbeit ist die Ebene der Medienrezeption Interessensschwerpunkt und somit neben den Inhalten des Videos auch eine Betrachtung der dazugehörigen Kommentar-Ebene wichtig. Wie bereits angesprochen bewegen sich auch die Verfasser*innen dieser Kommentare auf einer öffentlichen Plattform, auf *YouTube* können jedoch keine völlig anonymen Kommentare gepostet werden, ein Account auf der Plattform ist notwendig. Anonymität kann von User*innen zwar durch ein Pseudonym bewahrt werden, die zuvor formulierten Überlegungen zur Schätzbarkeit der zukünftigen Entwicklungen von Kanälen gilt nach wie vor. Außerdem ist bei Kommentar-Beiträgen nicht ersichtlich in welcher Altersgruppe sich die Kommentator*innen befinden. *YouTube* ist bei Kindern beliebt, vorallem Abonent*innen-starke Kanäle, die sich mit Videospieldinhalten beschäftigen haben oft ein sehr junges Publikum. Aus der Kommentarspalte direkt heraus zu zitieren erfordert eine Anonymisierung des Usernamens, ist das Video aber direkt verlinkt, kann nach kurzer Suche sehr leicht ausgeforscht werden von wem der Kommentar stammt und stellenweise auch (je nach Privatsphäre-Einstellungen) welche anderen Kommentare die User*in unter diesem Video, auf diesem Kanal oder sogar anderen Kanälen hinterlassen hat. Falls eine direkte Verlinkung für die Kontextualisierung nicht unbedingt notwendig ist, denke ich, ist davon in den meisten Fällen abzuraten. Autor*innenschaft im Kontext des Internets ist nicht immer klar zuzuordnen, wenn sie es allerdings ist, dann ist die Versuchung groß sie auch in der Forschung zu vermerken. Um jeden Preis zu vermeiden, gilt es allerdings Videos von und mit Minderjährigen direkt in der Forschungsarbeit zu verlinken.

Einfacher scheint es sich bei der Anonymisierung der Gesprächspartner*innen der ungeplanten Unterhaltungen zu gestalten. Sie werden nicht mit echtem Namen genannt und weder ihr User*innenname im Spiel, noch die Bezeichnung der Insel kommen in der schlussendlichen Verschriftlichung vor. Zu bedenken ist allerdings, dass sowohl der ausgewählte Spieler*innen Name, als auch die selbstgewählte Betitelung der Insel auf die Spielpraktiken Einfluss nehmen können. Am Beispiel der Anonymisierung der Teilneh-

mer*innen des Spiel-Kollektivs werden im nächsten Abschnitt die unterschiedlichen Ebenen sichtbar, auf denen Anonymität in der digitalen Forschung mitbedacht werden muss. Was in „physischen“ Forschungskontexten unmöglich erscheint, wird durch digitale Geräte und das Internet zur Möglichkeit. Doch heißt das, nur weil ich etwas machen kann, dass ich es auch sollte? Eine Beobachtung im „realen“ Feld kann nicht abgespeichert werden, außer es wird gefilmt, Fotos geschossen oder Tonaufnahmen angefertigt. Sollten diese Aufzeichnungen begleitend zur Verschriftlichung oder Präsentation verwendet werden wollen, dann muss das Einverständnis der Aufgezeichneten eingeholt werden. Wieso sollte das im digitalen Kontext anders sein? Entscheide ich mich im Forschungsprozess für Aufnahmen des Feldes zu Analyse Zwecken, so sind diese auch nicht ohne Anonymisierung oder explizierter Einwilligung der Abgebildeten zur „Rückverfolgung“ der Beobachtungen an einen wissenschaftlichen Beitrag, oder eine Qualifikationsarbeit anzuhängen. Wird im Feld eine Aufzeichnung angefertigt, passiert das situationsabhängig. Wird, ohne vorheriges Ankündigen oder Absprechen, eine Digitalkamera gezückt oder das Smartphone angehoben, so erkennen die umliegenden Personen, dass hier wohl ein Foto oder Video angefertigt wird. Sie können sich so zumindest im Moment entscheiden aus dem Bildradius zu treten oder nicht mehr aktiv am Gespräch teilzunehmen, selbst wenn diese Situation in einem öffentlichen Rahmen stattfindet. Von verdeckten Aufnahmen ist generell abzuraten, aber wenn ein Screenshot erstellt wird, geschieht das ohne Wissen derer, dessen Worte ich festhalten möchte. Das Internet ist nicht nur Quellensammlung, es ist ebenso wenig bloß ein Medium zur Kommunikation. Das Internet kann auch Feld sein. Und genauso wie bei der Forschung im Feld nicht möglich ist, alles audiovisuell festzuhalten, genauso wenig muss im Netz alles speicherbar sein, um als Forschungsquelle ernstzunehmend zu sein.

So wie auch diese Forschungsarbeit, setzten sich zahlreiche kulturwissenschaftliche Projekte mit der Rezeption von Medientexten auseinander. Anhand der Überlegungen zu Anonymisierung und Quellenwert im Kontext des Internets, wird allerdings deutlich, dass dieser Fokus auf Medientext und Rezeption, das Medium, in diesem Fall das Internet, in den Hintergrund zu rücken scheint.

„Indem Medien etwas zum Vorschein bringen, treten sie selbst dabei zurück; Medien vergegenwärtigen, indem sie selbst dabei unsichtbar bleiben; selbst zur Geltung kommen sie umgekehrt nur im Rauschen, also in der Dysfunktion und Störung.“ (Sybille Krämer 2008:27)

Obwohl diese Arbeit sich mit der Untersuchung eines Videospieles beschäftigt, gilt in diesem Kontext trotz allem das Internet als (Hyper)Medium, nicht das Spiel. Auch wenn Videospiele oft als Medien bezeichnet werden, in diesem Zusammenhang sind sie als *Medientext* zu verstehen (vgl. Juul 2005). Da sich Medien „im praktischen Vollzug unsichtbar“ machen (Wagner/Schweyer/Wiestler S.435), kann schnell übersehen werden, dass es sich hier um „*medial vermittelte Situationen*“ handelt. Dieser nicht mitbedachte Umstand, kann dazu führen, dass das Medium in der Forschungspraxis als „*blinder Fleck*“ verbleibt (ebd S.436).

„Insofern bietet es sich für eine qualitative Beforschung des Internets an, Medienwechsel zu fokussieren. Über Medienwechsel wird sichtbar, welche Eigenschaften Medien im praktischen Vollzug leisten. Sie zeigen an, welche Praxis über ein Medium vermittelt wird – und welche nicht.“ (Wagner/Schweyer/Wiestler S. 437)

Wie trägt diese (Un)Sichtbarkeit womöglich dazu bei, dass, wenn das Internet als Quelle verwendet wird, nicht auch mitreflektiert wird, dass das Internet nicht nur *auch Feld sein kann*, sondern, bedingt durch die Zeitlichkeit des Hypermediums Internet, immer zeitgleich *Feld ist*? Wie lässt sich dieser „*blind spot*“ beleuchten?



Abb. 3a



Abb. 3b



Abb. 3c



Abb. 3d



Abb. 3e



Abb. 3f



Abb. 3g



Abb. 3h



Abb. 3i



Abb. 3j

4. Spielerfahrungen: Alltagsgestaltung in und mit *Animal Crossing*

Der folgende Abschnitt beschäftigt sich mit den Spielererfahrungen der Teilnehmerinnen des *Spiel-Kollektivs*. Das beinhaltet zwar sowohl meine persönlichen Erfahrungen, die meiner Mitspieler*innen stehen allerdings im Mittelpunkt dieser Ausführungen. Ebenso finden Beobachtungen aus der *Animal Crossing-Community* auf *YouTube* Einzug, aber auch Beobachtungen aus Berichterstattung unterschiedlicher Medienoutlets. Welche Bedeutung diese Medientexte auf die Spielerfahrungen in der Gruppe, und individuell auf die Spielerinnen, hatten, gilt es zu beleuchten. Die Erkenntnisse dieses Kapitel stützen sich auf die *Teilnehmende Beobachtung* der Gruppen-Spiel-Situation, die *Beobachtende Teilnahme* am kollektiven Spielgeschehen, den geführten *Unterhaltungen* im Zusammenhang mit Spiel-Aktivitäten in dieser Gruppenzusammenstellung und einem abschließend geführten *Gruppen-Interview*. Zunächst soll allerdings das Setting des *Spiel-Kollektivs* näher ausgeführt und die Teilnehmer*innen vorgestellt werden. Es erfolgt ein Einblick in die Auswahl der *Medientexte*, die im Kontext des spielumgebenden Mediengeflechts zur Untersuchung standen, bevor näher auf die Aspekte der Spielerfahrungen eingegangen werden kann.

Da sich das Spielerleben von *Animal Crossing: New Horizons* nicht nur *in game* abspielt, sondern auch *Medien*, *Mediengerät* und *Medientext* übergreifend stattfindet, war es zum Verständnis der Spielerfahrungen der Mitglieder des Spiel-Kollektivs notwendig, das Mediengeflecht, das sich rund um *New Horizons* spannt, zu untersuchen. Hierfür musste eine Auswahl getroffen werden, da sich die Fülle an *online*-Inhalten zu diesem Spiel nicht vollständig erfassen ließe. Der hier verwendete Auszug von *Medientexten* begründet sich durch folgende Überlegungen: *Welche Inhalte sind für die Teilnehmerinnen des Spiel-Kollektivs relevant? Welche Inhalte prägen sowohl den gelebten Alltag als auch die alltäglichen Spiel-Aktivitäten?* Die Kategorisierungen der Ausgewählten *Medientexte* erfolgte auf Grundlage ihres Inhalts, ihres Kontexts und ihrer Rezeption durch Spielende. Für diese Arbeit wurden 32 Wiki-Einträge, 25 Beiträge aus Tageszeitungen, *online*-Magazinen und Gaming-Magazinen und 54 *YouTube* Videos gesichtet und inhaltlich analysiert. Produktion, Distribution und Rezeption wurden bei einer Auswahl von fünf Wiki-einträgen, zehn *online*-Beiträgen und zehn *YouTube*-Videos im Detail betrachtet und zielten auf ein besseres Verständnis dieser *Medientexte* im Kontext des Spielerlebens ab.

Um überhaupt herausfinden zu können, wie Medientexte im Kontext eines Videospiels rezipiert werden, braucht es die Interaktion mit Rezipient*innen bzw. Spieler*innen.

Im Kontext dieser Forschungsarbeit wurde dies durch die Teilnahme am, und die Beobachtung des Spiel-Kollektiv erreicht. Auch vereinzelte Gespräche mit Spieler*innen, die nicht Teil dieser Gruppe waren, haben zum Verständnis der Medienrezeption beigetragen. Im ursprünglichen Forschungsvorhaben war es eigentlich nicht geplant Mitspieler*innen zu finden, mit denen über einen so langen Zeitraum hinweg gemeinsam gespielt und sich ausgetauscht wird. Dass es dennoch zur Entstehung kam, unterstreicht den vernetzenden Aspekt dieses Titels, aber auch Videospiele im Allgemeinen. Schon deswegen, weil sich Spielsituationen wie diese nicht künstlich erschaffen lassen, war es keineswegs einfach diese Entwicklung zu prognostizieren. Forscher*innen können zwar Ideen haben, wie der Feldeinstieg gelingen kann, ob es dann nicht allerdings doch ungeplanter Weise zu neuen Entwicklungen kommt, ist nicht abzusehen, die Anpassung an diese ist jedoch zu begrüßen. Doch wie kam es nun zur Entstehung dieses Spiel-Kollektivs? Alle Teilnehmerinnen kannten sich bereits vor der gemeinsamen Spielerfahrung, allerdings aus keinem *gaming*-betreffenden Kontext. Obwohl man sich bereits IRL kannte, war das kollektive Spiel eine neue Erfahrung für alle Mitglieder. Die Tatsache, dass sich bereits alle bekannt hatte durchaus Auswirkungen auf das Spiel-Kollektiv, die gemeinsamen Spiel-Tätigkeiten hatten allerdings auch Einfluss auf die Beziehung untereinander. Diese Spiel-Tätigkeiten umfassten in ihrem Zentrum das gemeinsame Spielen von *Animal Crossing: New Horizons*, die genutzten Kommunikationswege entlang dieser Aktivitäten zählt aber ebenso zum kollektiven Spielerleben.

Caro (w26, Tele-Sales) war die Nicht-Spieler*in des Spiel-Kollektivs. Sie hat zwar nicht aktiv am Spielgeschehen teilgenommen, war aber wichtiger Teil der Kommunikation in der Gruppe. Sie besitzt keine Switch, spielt aber leidenschaftlich gerne Mario Kart 8, wenn sie zu Besuch bei Personen ist, die die Konsole und das Spiel besitzen. Caro konsumiert Spiele-Content auf *YouTube*, obwohl sie selbst nicht spielt. Unter anderem sind das *Let's Plays* von Simulations-Spielen wie die Sims, aber auch *Animal Crossing: New Horizons*. In ihrem Fall galt es den Namen im Kontext der Unterhaltungen außerhalb des Spiels (Chat, Video-Call) und des Abschlussgesprächs zu anonymisieren.

Kasumi (w29, IT-Branche) war zunächst an *Animal Crossing: New Horizons* nicht interessiert, sie hat zuletzt begonnen das Spiel zu spielen. Sie war zwar bereits Besitzerin der benötigten Konsole, entschied sich aber dafür, zusätzlich noch eine Switch lite zu erwerben, bei diesem Kauf war das Spiel mit dabei. Das Angebot war ein Schnäppchen und wir hatten ihr New Horizons scheinbar schmackhaft gemacht. Kasumi spielt einige andere *Simulation*- oder *Roleplay*-Titel auf der *Switch*, aber auch auf Konsolen von *Sony* (ps4,ps5) und dem PC. Sie ist die einzige Spielerin des Kollektivs, die auf einer *Switch lite* spielt, und

die bereits mit einem Vorgänger der Reihe Spielerfahrungen sammeln konnte. Für ihren Fall gelten die gleichen Anonymisierungsschritte wie zuvor bei Caro, durch die aktive Spiel-Teilnahme kommt jedoch noch ein Punkt hinzu: Kasumi verwendet zwar nicht ihren echten Namen als Usernamen im Spiel, Teil des Spielgeschehens war aber auch Kommunikation *in game*, hier muss darauf geachtet werden, falls Screenshots oder Textauschnitte dieser Kommunikation zitiert oder gezeigt werden, dass Kasumis tatsächlicher Vorname, sofern er von anderen Mitgliedern des Spiel-Kollektivs verwendet wurde, anonymisiert wird.

Valentina/„Valli“ (w28, Mode-Branche) war die erste des Spiel-Kollektivs die *Animal Crossing: New Horizons* zu spielen begonnen hat. Sie spielt auf der Switch-Konsole ihres Freundes das Spiel seit Release im März 2020. Sie spielt außerdem *Roleplays* und *adventure games* auf der *Switch* und ihrem Stand PC. In der Vergangenheit waren für sie eine Vielzahl von Spielgenres interessant, von Simulation bis Multiplayer online games, die sie auf ihrem Stand PC spielte. Mittlerweile hat sich die Anzahl der aktiv gespielten Titel verkleinert. Valentina konsumiert auch Spielinhalte auf YouTube. Sie war meine erste Ansprechperson bei Fragen zu Spiel-Mechanik und Inhalten von *New Horizons*, da sie schon einige Monate Spielerfahrungen sammeln konnte. Neben den Aspekten, die ebenfalls bei Caro und Kasumi zu anonymisieren sind, kommen durch den Umstand, dass Valentina ihren Spitznamen als User*innenname verwendet, noch weitere Schritte hinzu. Der von den Spieler*innen gewählte Name kann an einer Vielzahl von Stellen im Spielgeschehen für sie selbst, aber auch für Mitspielende aufscheinen: Wenn Inseln besucht werden, wenn Bewohner*innen der Insel mit Insel-Gästen über sie sprechen, wenn Postkarten verschickt werden, Übersicht der Freund*innen-Liste etc. Falls mit Screenshot gearbeitet werden soll, dann müssen sie genau überprüft werden, wo der User*innen Name ersichtlich ist und anonymisiert werden.

Ich/Linda, (w28, Forscherin) war Teil des Spiel-Kollektivs, habe es aber auch gleichzeitig kulturwissenschaftlich betrachtet. Ich begann nach Valentina, aber vor Kasumi mit dem Spiel und habe zur gleichen Zeit begonnen *New Horizons-Let's Plays* zu schauen wie Caro. Das Spiel interessierte mich, dahingehend Inhalte darüber mitzuverfolgen, seit Release, selbst zu spielen begann ich allerdings erst im Zuge der Forschungstätigkeit neun Monate darauf. Hierfür war es auch notwendig mir eine *Switch* zu kaufen, ich habe davor die Konsole nicht besessen und habe sie nur für *Animal Crossing: New Horizons* besorgt. Ich habe zuvor noch nie eine Konsole oder einen Titel von Nintendo besessen, meine Videospieleerfahrungen beschränken sich auf kurze Gehversuche mit Konsolenspie-

len in meiner Kindheit, die sich allerdings nie ausgeweitet haben. Obwohl ich selbst nicht gerne spielte, sah ich anderen Personen aus dem Freundeskreis oder der Familie immer gerne zu. Meine Position im Spiel-Kollektiv war durch ein Spannungsfeld von beobachtenden und teilnehmenden Aspekten geprägt. Ich war zwar im Spielgeschehen und im Austausch rund um das Spiel, so wie alle anderen Mitglieder der Gruppe, einbezogen, die Tatsache, dass es sich um ein Forschungs-Setting handelte, hatte aber grundsätzlichen Einfluss auf die Interaktionen.

Da es das Spiel-Kollektiv in dieser Zusammenstellung ohne die Forschungstätigkeit vermutlich nicht in dieser Art und Weise gegeben hätte, war nicht nur für mich als Forscherin die Forschungsarbeit (stellenweise) präsent, sondern auch für meine Mitspielerinnen. Im Sinne einer beobachtenden Teilnahme reflektierten sie oft selbst ihre Spielerfahrungen und teilten ihre Gedanken darüber mit der Gruppe. Da die Prämisse sich New Horizons alltagskulturwissenschaftlich zu nähern allen Mitgliedern bekannt war, veränderte dies auch die Perspektiven auf das Spiel und seine umliegenden Inhalte durch die Spielerinnen. „*Schau mal, das könnte doch auch für dich für die Masterarbeit interessant sein, oder?*“, fragt Valli. mich sogar mehrfach während der kollektiven Spielzeit und zeigt mir Inhalte oder teilt mir ihre Beobachtungen mit. So war das Gruppen-Setting nicht nur kollektiv hinsichtlich des Spielerlebens, sondern auch was die Beschäftigung mit möglichen Inhalten dieser Arbeit betrifft. Im Folgenden werden nun die Erfahrungen der Teilnehmerinnen des Spiel-Kollektivs, aber auch von Spielenden außerhalb dieses Gruppen-Settings thematisiert. Die Eckdaten dieser Aufzeichnungen befinden sich im Quellenverzeichnis, ebenso die analysierten Medientexte und weitere Auskunftsquellen sind dort einzusehen. Für diese Arbeit essenziell, war das Aufzeigen von Verknüpfungen und Vernetzungen, demnach sind auch in der Beschreibung von Spielerfahrungen viele Themen nicht klar voneinander abgrenzbar. Die Gliederung soll Schwerpunkte aufzeigen, die während der Forschungstätigkeit besonders relevant waren, in Verbindung lassen sich die folgenden Inhalte allerdings in jeder gewünschten Zusammenstellung setzen.

4.1 Sharing/Compareing

„Ich glaube bei so einem Spiel ist so eine Gruppendynamik ganz wichtig. Klar kannst du es allein machen, aber es dauert dann halt viel länger, als wenn du es in der Gruppe machst und dich austauschst.“ - Caro

Das Spielen von Videospiele mag zunächst als eher vereinzelnde Tätigkeit anmuten, doch nicht nur Spiele mit Multiplayer-Funktion, auch Game-Titel, die für Einzelspie-

ler*innen gedacht sind, haben eine dynamische Rahmung, die das Spielen zu einer Aktivität, gekoppelt an Community machen kann. *Animal Crossing: New Horizons* betont durch seinen Fokus auf freie Gestaltung die Rolle von Selbstdarstellung der Spieler*innen. Dadurch eröffnen sich Spannungsfelder in den Bereichen Vergleich, Konkurrenz und dem Hinterfragen von persönlicher Leistung. Valli hat die Drucksituation beschrieben, der sie sich ausgesetzt sah, als sie nach monatelangem Solo-Spiel plötzlich den direkten Vergleich mit anderen Mitspieler*innen wahrnahm. Sie beschreibt den Druck und die dadurch entstandene „*competitiveness*“ ihrerseits zwar als positiv und motivierend, ihre Spielerfahrung hat sich dadurch aber maßgeblich verändert. Vor dem Spiel in der Gruppe hat sie es zum größten Teil aktiv vermieden Inhalte online zu konsumieren, die sich mit *New Horizons* beschäftigten. Mit „*blissfull ignorance*“ beschreibt sie die ersten Monate des Spielens, als sie erstmalig YouTube-Video zum Spiel anschaute, fühlte sie sich zunächst ahnungslos. Die Tipps und Tricks im Video haben ihr im Spiel weitergeholfen, ihren Zugang zum Spiel und die Gestaltung ihrer Insel haben diese Inhalte jedoch nicht nachhaltig geprägt. Valli legt Wert auf die Kontakt-Pflege mit ihren Inselbewohner*innen und das Erledigen der täglichen Aufgaben für extra Punkte im Spiel. Die Gestaltung und Umformung ihrer Insel sind ihr nur am Rande wichtig, sie möchte „*Mieziland*“ so bewahren wie es „natürlich“ ist, wie es die Randomisierung des Spiels vorgesehen hat.

Caro, die das Spiel selbst nicht gespielt hat, sich jedoch mit Online-Inhalten dazu auseinandergesetzt hat, vergleicht weniger einzelne Aspekte der Spielstrategien der anderen Spieler*innen, sie orientiert sich vielmehr an dem von ihr wahrgenommenen „*progress*“. Nachdem Caro häufig *Let's Plays* auf YouTube schaut, nicht nur zu *Animal Crossing*, sondern auch zu anderen Spielen, orientiert sie sich an den präsentierten Inhalten der Content-Creator*innen. Nachdem Spiele der *Animal Crossing*-Reihe jedoch durch ihren Echtzeit-Charakter und das Slow-Pace-Gameplay die Spielerfahrung deutlich entschleunigen, beziehen sich viele *Let's Player**innen auf den Teil des Spiel(en)s, der annähernd so etwas wie eine *Story* aufweist. Bis die Spieler*innen eine *3-Sterne-Bewertung* für ihre Insel erhalten haben, und somit den Musiker *K.K. Slider* als Gast für ihre Insel freigeschalten haben, sowie die Möglichkeit Wege, Klippen und Wasserflächen zu gestalten können, erhalten sie Anweisungen und Ratschläge von Tanuki (Marderhund, optisch ähnlich einem Waschbären) *Tom Nook*, wie sie zu verfahren haben, um eben dieses Ziel zu erreichen. Es gibt keine Konsequenzen sollten Spieler*innen diesen Anleitungen nicht Folge leisten. Die Spielzeit bis zu diesem Punkt markiert jene von Veränderung und *Fortschritt* (progress) im klassischen Videospiele-Verständnis. Das Eigenheim wird ausgebaut, Museum, Schneiderei und Laden erweitert, neue Bewohner*innen auf die Insel eingeladen – die

Spieler*innen lernen die Welt von *Animal Crossing* und die Spielmechaniken von *New Horizons* kennen. Ab dem ersten Konzert, das der weiße Jack Russel Terrier K.K. Slider auf der Insel gibt, verändert sich ein großer Teil der Spielpraktiken. Nur mehr wenige *Let's Plays* führen über diesen Punkt hinaus und bilden ab, wie die Spielerfahrung aussehen kann, wenn es kein vom Spiel festgelegtes Ziel mehr gibt, sondern nur mehr eigene Zielsetzungen eine Rolle spielen. Caro stellt im Abschluss-Interview die Frage an die Gruppe: „Was ist eigentlich euer Ziel?“

Valli macht deutlich, dass sie kein klares Ziel setzt und das auch in Zukunft nicht vorhat. Sie beschreibt welche Aspekte des Spiels ihr am wichtigsten sind und resümiert, dass sie am liebsten mit ihren Bewohner*innen interagiert, und ihr eine stressfreie Spielerfahrung wichtig ist. Kasumi beschreibt ihr Ziel als die Umsetzung ihrer gestalterischen Visionen für ihre Insel, sie hat klare Vorstellungen, welches Erscheinungsbild ihre Insel haben soll, sobald sie „fertig“ ist. Wenn das erreicht ist, sieht sie das Spiel als komplettiert. Sie möchte eine „volle Insel“, dekoriert mit einer Fülle von platzierten Gegenständen und klar strukturierte Themenbereiche schaffen. Im Vergleich zu Valli treibt Kasumi den visuell-gestaltenden Aspekt von *New Horizons* an, das Spiel zu spielen. Valli führt zum Thema weiter aus: „*Animal Crossing ist easy, weil man sich fast nicht anstrengen muss, wenn man sich keine Ziele setzt. Wenn man sich Ziele setzt, kann es sehr anstrengend sein.*“ Obwohl Valli die optische Gestaltung ihrer Insel nicht als Priorität wahrnimmt, haben sie die gegenseitigen Besuche auf den Inseln im Spiele-Kollektiv dazu bewogen Veränderungen am Erscheinungsbild der Inselumgebung vorzunehmen. Einerseits um mit dem sich visuell-manifestierendem „progress“ der anderen „volleren“ Inseln mithalten zu können, aber auch weil durch diese Besuche Anregungen, Ideen und Items, die Umgestaltungen anregen konnten, ausgetauscht wurden.

Die Kollektivität des Spielens brachte nicht nur den Vergleich unter den Spieler*innen zum Ausdruck, sondern ermöglichte es auch Spielerfahrungen und Ressourcen miteinander zu teilen. Bei jedem Besuch auf den Inseln brachten sich die Spieler*innen Geschenke, in Form von Objekten oder Kleidungsstücken mit. Auch einem bereits bekannte *Bastelanleitungen* wurden, zum Durchstöbern für die Mitspielerinnen, aufbewahrt. Die Praxis des Geschenke Machens unter *New Horizons*-Spieler*innen ist auch in *Let's Plays* zu beobachten. Oft bereitet die Gastgeber*in zur Begrüßung ein Präsent vor, zumeist Kleidungsstücke, die die Besucher*in gleich tragen kann, oft passend zum Thema der Insel oder in Abstimmung auf das Outfit der Gastgeber*in. Auch abseits der Besuche haben sich die Gruppenmitglieder im Spiel-Kollektiv beschenkt. Beim Versenden von

Postkarten im Spiel, lassen sich auch Geschenke mitschicken. Wenn ein Wunsch einer Mitspielerin nach speziellen Objekten oder Kleidungsstücken geäußert wurde und im täglich wechselnden Sortiment im Laden oder der Schneiderei der eigenen Insel verfügbar war wurde es gekauft und verschickt, oder für den nächsten Besuch aufbewahrt. Dabei handelte es sich aber nicht um Auftrags-Käufe, sondern ganz klar um Geschenke. In solchen Situationen wurde nie nach einer Gegenleistung (Sternis, Nook-Meilen, Tauschobjekte) verlangt. Wenn es die eigenen Mittel erlauben, wurde gerne gegeben und geteilt. Neben dem Teilen von Items im Spiel, war auch das Teilen von Wissen prägend für die Spielerfahrung in der Gruppe. Spielmechanische Details, Tipps und Tricks zur Gestaltung, aber auch Wissen um die Welt von *Animal Crossing* allgemein – in der Chat-Gruppe, in Video-Calls und bei Inselbesuchen teilten die Spieler*innen ihr Wissen miteinander. Da Valli schon einige Monate mit dem Spiel verbracht hatte, als ich damit begann, war sie meine erste Ansprechpartnerin bei Fragen zum Spiel. Ihre Meinung bei der Auswahl der Bewohner*innen war mir wichtig und ihr Vorwissen um Spielabläufe teilte sie mit mir. Nach einiger Zeit und vielen Stunden im Spiel wuchs mein eigenes Wissen in viele Bereichen. Als etwas später K ebenfalls begann das Spiel zu spielen konnte auch ich ihr schon Fragen beantworten, so wie sie mir Valli zuvor beantwortet hatte. Manchmal konnte ich sogar ihr mit diversen Dingen weiterhelfen, da ich mich umfassend mit Online-Content zum Spiel befasste, den sie zunächst vermied. Ebenso das Teilen von Inhalten außerhalb des Spiels war ein wichtiger Teil der gemeinsamen Spielerfahrung. Videolinks und satirische Fotobeiträge wurden im Chat geteilt, aber auch Ankündigungen zu Updates und Screenshot der eigenen Insel, sowie Bilder von Inseln von Spieler*innen außerhalb des Kollektivs.

Animal Crossing: New Horizons entwickelte im Laufe des ersten Jahres nach Erscheinen eine große Online-Community, die sich ähnlich wie das hier besprochene Spiele-Kollektiv über Themen zum Spiel austauschte. Das geschieht auf vielen verschiedenen Plattformen, doch speziell die Video-Sharing Plattform *YouTube* bot sich durch seine bereits bestehende Gaming-Community als Ort zum Austausch für viele Spieler*innen und Zuseher*innen als Treffpunkt an. Sowohl die Videos selbst als auch der Kommentarbereich lassen erkennen, dass *Animal Crossing: New Horizons* viele User*innen dazu anregte ihre Spielererfahrungen mit anderen zu teilen. Eine Vielzahl an Websites ermöglichten es den Spieler*innen ihr Wissen über die Spielreihe und auch über diesen Ableger im Speziellen öffentlich zu machen.

Besonders möchte ich aber an dieser Stelle auf eine Video-Kategorie von *Animal Crossing*-Inhalten auf *YouTube* eingehen: die sogenannten „*Island Tours*“. *Animal Cros-*

sing-YouTuber*innen teilen nicht nur ihre eigenen Spielerfahrungen mit ihren Zuseher*innen, sie teilen womöglich auch die von anderen. Bei einer *Island Tour* wird dem Publikum entweder die eigene Insel vorgeführt, oder die spielende Person ist auf der Insel einer Mitspieler*in zu Gast. Besonders viel Wert wird bei diesen *Island Tours* auf die Gestaltung der Inselumgebung und des Eigenheims gelegt. Häufig vorgeführt werden Inseln, die entweder einem speziellen Thema verschrieben sind oder denen eine bestimmte „*aesthetic*“ innewohnt. *Aesthetic* beschreibt in diesem Kontext einen ausgewählten Stil, ein Farbkonzept und eine Atmosphäre, die sowohl für die Begrünung und Dekoration als auch für die Wohnraumgestaltung, die persönliche Garderobe und die Auswahl der Bewohner*innen einflussnehmend sein kann (Bsp.: „*cottage core*“, „*kid core*“, „*fairy core*“).

Diese vorführende Art von *Let's Plays* ermöglicht es einerseits den Creator*innen ihre eigenen Projekte zu teilen, es bietet aber auch die Möglichkeit für Zuseher*innen sich und die eigene Leistung mit diesen Inhalten zu vergleichen. Diese *Island Tour*-Videos waren auch ein ausschlaggebender Punkt für das Interesse dieses Themenfeld kulturwissenschaftlich zu betrachten. Zu Beginn ähneln die Videos stark dem, was im Fach als *go along* bekannt ist. Die Avatare der Inselbesitzer*in und der Besucher*in spazieren gemeinsam über die Insel. Die Gastgeber*in gibt die Route vor, während des Spaziergangs beschreibt sie die Intention und Inspiration hinter der Gestaltung, erzählt persönliches (oder auch nicht), beschreibt zukünftige Pläne und teilt Perspektiven auf das Spiel (vgl: Rose 2021). Welche Rolle spielten diese *play alongs* für Spieler*innen?

Relativ knapp nach dem Release waren diese Art von *Let's Play* noch nicht so vordergründig, wie sie es bald werden sollten. Spieler*innen und Zuseher*innen in der Community hegten großes Interesse daran, wie andere ihre Inseln gestalteten. Auch Prominente, Personen des öffentlichen Lebens aber auch Influencer*innen aus nicht gaming-relevanten Bereichen, teilten in weiterer Folge ihre Inseln mit einem großen Publikum. Nach über einem Jahr seitdem das Spiel auf den Markt kam, haben sich diese Inhalte weitgehend verflüchtigt, geblieben ist allerdings das Video-Genre der *Island Tours*, die unabhängigen und anonymen Spieler*innen eine Plattform bietet ihre kreativen Leistungen vorzuführen. *YouTuber**innen teilten allerdings nicht nur das Erscheinungsbild ihrer Inseln, sie teilen oft auch ihr *Knowhow* mit der Community. Speziell im Bereich von Spielmechanik und Gestaltung gibt es viele Tipps und Tricks, die mit den Zusehenden geteilt werden. Auch sogenannte *Speed-Builds* sind im *Simulation-Gaming* eine beliebte Variante den kreativen Schaffensprozess abzubilden. Auch Informationen zu Inhalten der Spielreihe werden online miteinander geteilt: *Wikis* verraten Spieler*innen, wann Bewohner*innen

Geburtstag feiern, was deren Persönlichkeit ausmacht, ihre Lieblingsfarben und wie ihre Häuser innen und außen gestaltet sind. Ebenso gibt es Plattformen die zum Austausch von Erfahrungen, Eindrücken und Gütern einladen. Items, Bekleidung und Bewohner*innen werden allerdings nicht nur getauscht und verschenkt, sie werden manchmal auch verkauft. Doch welche Rolle spielen die Aspekte *Teilen*, *Austauschen* und *Vergleichen* im Zusammenhang mit *Animal Crossing: New Horizons* für die Spieler*innen im Alltag?

Wie viele andere Videospiele hat auch *New Horizons* eine große Fan-Gemeinde online. Dadurch, dass es sich um einen Titel aus einer Reihe handelt, gab es bereits vor dem Erscheinen dieses Spiels eine Basis an begeisterten Spieler*innen. *New Horizons* hat es allerdings geschafft eine noch größerer Spielerbasis aufzubauen, als es seine Vorgänger-Titel vollbracht haben. Der Austausch von Wissen, Gütern und Ressourcen untereinander spielt eine wichtige Rolle für viele Spieler*innen: Der Austausch online kann eine wichtige Komponente der Spielerfahrung sein, begleitend zum Spiel werden Inhalte auf *YouTube*, *Instagram* und *Twitter* konsumiert, sich in *Discord-Servern* ausgetauscht und auf *Wiki-Pages* nachgeschlagen. Diese „Begleit-Medien“ haben nichts mit dem Spiele-Hersteller zu tun und sind unabhängig von Vorstellungen von *Nintendo*, der Online-Gaming-Community entwachsen. Auch andere Simulations-Spiele, wie beispielsweise die *Sims4*, oder Building-Spiele, wie *Minecraft*, haben eine sehr aktive und florierende Online-Community (vgl. Newman 2019).

Im Spiel-Kollektiv zu *Sharing/Compareing*:

Linda: Ich kann mich noch erinnern, als ich das erste Mal auf Valli's Insel zu Besuch war und sie so schön angezogen war und so viel schöne Blumen auf der Insel gehabt hat. Und dann war ich einkaufen bei ihr im Geschäft und hab' halt auch was sehr Schönes angehabt und bin dann wieder zurück auf meine Insel und hab mich direkt out of place gefühlt. (lacht) Weil alles noch so rustikal war. Dann hab' ich diese kleinen Stöckelschuhe angehabt und den Pelzmantel...

Valli: (lacht)

Linda: (lacht) Ich hab mich gleich wieder umziehen müssen. Ich hab' mir gedacht „das heb' ich auf für special occassions (lacht), so weit bin ich noch nicht, dass ich das anhaben kann“. Also das war schon interessant. Du hast mir dann ja auch sehr viel Geld geschenkt, damit ich mir das kaufen kann. Du hast gemeint „Ah, ich hab Millionen“. (lacht)

-

Valli: Was auf jeden Fall bei mir der Fall war ist, dass ich ziemlich schnell gemerkt hab', grad bei der Linda, weil sie ja so eine nice Insel hat und weil halt natürlich der Spielstil anders ist - ist ja logisch, es spielt ja nicht jeder ein Aufbauspiel gleich, ich mein da braucht man sich auch nur so Spiele wie Minecraft anschauen. Das spielt ja nicht jeder gleich. Und natürlich schaut es dann gleich mal drastisch anders aus. Ich hab' schon gemerkt (lacht) wir haben jetzt dann die Möglichkeit uns zu treffen, vielleicht sollte ich doch noch irgendwie fünf Bänke bauen und irgendwo hinstellen, damit es nicht so trostlos aussieht.

Linda: Oje, Drucksituation?

Valli: Da ist dann schon ein bisschen Motivation aufgrund von competitiveness aufgekommen. Aber gute. Also, positiv. Nicht so, dass ich mir denk „Sch*** L“, sondern es war sogar gut, sonst würde ich die Insel nie richtig schön weiter bauen. Weil ich selber schon gemerkt hab, dass ich eigentlich recht zufrieden bin mit dem was ich hab', ohne da jetzt weiter, höher hinaus schießen zu wollen. (lacht)

-

Valli: Weil natürlich hätte ich jetzt vielleicht von Anfang an mir ganz viel Content auch online gegeben, wäre ich vielleicht jetzt auch mit meiner Insel motivierter gewesen und hätte mehr ausprobiert oder so. Aber so war ich eher abgeschirmt und bin halt...

Linda: Deinen Weg gegangen?

Valli: Ja, meinen eigenen sehr langsamen Weg. (lacht)

-

Caro: So random einsteigen wie die Linda oder dann später wie die Kasumi, das hätte ich nicht gepackt. Ich wäre immer unter Druck gewesen und genau deswegen hätte mich das nach zwei Wochen wahrscheinlich nicht mehr gefreut.

Kasumi: Also bei mir war es nicht unter Druck. Ehrlich gesagt hat mir das sehr geholfen, was ich von der Linda und von der Valli bekommen hab. Es war nur nervig, wenn ich von der Linda und von der Valli die Bastelanleitungen bekommen hab und ich dann später genau die gleichen von meinen Bewohnern bekommen habe.

Valli: (lacht)

4.2 Language/Codes

„Das ist der Punkt, wo ich triggered bin. Die s***** Rüben.“ -Valli

Wie unterhalten sich Gamer*innen? Gibt es Ausdrücke, die im Kontext von Videospielen gängig sind? Was sind spezielle Ausdrücke, die im Zusammenhang mit *Animal Crossing* bekannt sein müssen, um sich im Umfeld des Spieles souverän bewegen zu können? Steckt man als Forscher*in das zu untersuchende Feld im Raum des Internets ab, so ergeben sich hier auch in Bezug auf Sprache Komplexitäten, die es zu beleuchten gilt. Doch egal ob digital oder *IRL (in real life)*, unterschiedliche Felder setzen ebenso unterschiedliche Sprachkenntnisse voraus, um das Geschehene und Gesehene verstehen und deuten zu können. Im konkreten Fall des hier untersuchten Spiele-Kollektivs sind in Bezug zu Ausdrucksweisen und Begriffen unterschiedliche Ebenen zu betrachten: Kontext, Inhalt und Konvergenz.

Um sich die Art, wie rund um ein Videospiel gesprochen wird, genauer anzusehen bietet sich zunächst die Fragen an: *Wer spricht? Und mit wem wird gesprochen? Welche Akteur*innen sprechen mit wem über das Spiel?* Diese Frage lässt sich im Fall des Spiel-Kollektivs zunächst scheinbar leicht beantworten: Die Mitglieder der Gruppe sprechen miteinander über das Spiel. Das stimmt zwar, die Unterhaltung geht jedoch nicht immer gleichmäßig von den einzelnen Mitgliedern aus. Zu unterschiedlichen Zeitpunkten dominieren unterschiedliche Mitspieler*innen die Konversation über das Spiel, manchmal werden auch gezielt einzelne Personen angesprochen und der Rest der Gruppe tritt eher in den Hintergrund der Unterhaltung. Sieht man sich die *Animal-Crossing-Community* auf diversen Plattformen an, gestaltet sich die Lage noch komplexer: Nicht nur steht, beispielsweise bei einem *YouTube*-Video oder einem Instagram-Posting, die Person, die den Inhalt produziert hat als Konversations-Starter im Vordergrund, sie nehmen auch oft die Rolle einer Gesprächsmoderator*in an. Handelt es sich um ein Livestream-Video, so besteht die Möglichkeit für das Publikum in Echtzeit an einer schriftlichen Unterhaltung im Chat-Format teilzunehmen. Ist das fragliche Video aufgezeichnet, so besteht auch nachträglich noch die Option sich in der Kommentar-Spalte auf *YouTube* mit anderen Zuseher*innen, gegebenenfalls sogar den Content-Creator*innen, auszutauschen. *Wer spricht nun also mit wem über dieses Spiel?* Wer sich über *Animal Crossing New Horizons* austauschen möchte, egal ob spielbegleitend oder als nicht aktive Spieler*in, hat diverse Möglichkeiten: Einerseits können unterschiedliche Online-Plattformen genutzt werden, um sich über die eigenen Spielerfahrungen zu unterhalten, es kann aber auch eine bloße Be-

obachter*innenrolle eingenommen werden. Im Falle des Spiel-Kollektivs eröffnete das gemeinsame Spielen außerdem, sich neben der Online-Community rund um Animal Crossing, auch in einer Art persönlichen Spiel-Community über das Spiel auszutauschen. Egal in welchem Zusammenhang, auf YouTube, Instagram oder im Gruppen-Chat mit Mitspieler*innen, beobachten, mitreden, die Konversation starten oder sich berieseln lassen – unterschiedlichste Unterhaltungs- und Gesprächspraktiken (schriftlich, aber auch audiovisuell) sind im Rahmen einer digitalen Vernetzung im Spiel-Alltag gegeben.

Außerdem ist zu beachten, dass unabhängig davon, wann Inhalte, wie Videos oder Bilder auf Plattformen hochgeladen werden, die Unterhaltung in Form von Kommentaren ein offenes Ende hat. Meinungen und Ansichten können hier geteilt werden und zeitlich unbegrenzt fortgeführt werden. Somit stellt sich weitere Fragen: *Wann, wie und wo wird gesprochen?* Werden Kommunikationswege über das Internet genutzt, bestehen hier keine festen Regeln und Zeiten wann Unterhaltungen stattfinden können. Die Kommunikation über Kommentar- oder Chat-Funktionen ermöglicht es außerdem, dass Gespräche auch über einen längeren Zeitraum fortgeführt werden können. Erhält eine Spieler*in beispielsweise spätabends eine Nachricht, liest sie diese jedoch nicht mehr, kann das Gespräch auch am nächsten Tag weitergeführt werden. Das hat entscheidenden Einfluss darauf wie, aber auch wann und wo kommuniziert wird. Welche Plattformen und Kommunikationswege werden genutzt? Im Spiel-Kollektiv waren die Kommunikationswege vielfältig. Regelmäßiger Austausch erfolgte über Instant-Messenger-Dienste in Form eines Gruppen-Chats, Videotelefonaten – in game und IRL. Aber nicht nur die Frage auf welchen Websites sich die Kommunikation verortet kann relevant sein, auch wo sich die Teilnehmer*innen physisch befinden, wenn sie diese Plattformen nutzen. Auch wenn die *Switch* es ermöglicht durch die Verbindung mit einem Fernseher auf einem großen (und stationären) Bildschirm zu spielen, so ist sie dennoch auf das Handheld-Spiel á la Gameboy ausgelegt – und somit mobil. Da eine Internetverbindung nicht für alle Aspekte des Spiels zwingend notwendig ist, kann Animal Crossing auch unterwegs gespielt werden. Besteht die Möglichkeit einer WLAN-Verbindung anderenorts als Zuhause, so kann das Inselleben uneingeschränkt fortgeführt werden. Ebenso gestaltet es sich mit der Kommunikation rund um das Spiel. Die Nutzung von Smartphones macht es möglich allerorts und jederzeit in Austausch mit Mitspieler*innen zu treten – in der Online-Community oder im privaten Kontext. Der Austausch ist nicht stets an einen Kommunikations-Kanal gebunden. Unterhaltungen im Gruppenchat werden im Videotelefonat weitergeführt, Themen eines Instagram-Posts verlagern sich in die Kommentar-Spalte eines YouTube-Videos. Die Platt-

formnutzung für Gespräche und Austausch zu *Animal Crossing: New Horizons* ist fluid und mobil, der physische Aufenthaltsort, von dem aus das geschieht, ebenso.

Nach dem Blick auf das *Wer*, *Wann* und *Wo*, lässt sich der Blick auf das *Wie* und *Was* schärfen: *Wie wird über das Spiel gesprochen und was genau wird besprochen?* Um die Unterhaltungen im Spiel-Kollektiv näher zu beleuchten können unterschiedliche Aspekte von *Fachsprache* in der Gruppe betrachtet werden: Einerseits die Ausdrücke im täglichen Sprachgebrauch der Teilnehmer*innen, wie beispielsweise eingedeutschte oder aus dem Englischen übernommene Begriffe, die aber per se nichts mit dem Spiel an sich zu tun haben müssen (bsp.: triggered, cute, weird, etc.), andererseits gibt es sehr wohl Begriffe mit konkretem Bezug auf *Animal Crossing*, die es zu wissen gilt, wenn ich der Unterhaltung folgen können will – sowohl im Spiel-Kollektiv als auch im Rahmen der Online-Community (Rüben-Schweinchen, leuchtende Löcher, Sternis, Namen von Bewohnern und Charakteren im Spiel, etc.). Besonders wichtig ist hier allerdings der Umstand, dass nicht alle spielbezogenen Begriffe und Namen in allen Sprach-Versionen des Spiels ident sind. Namen und Bezeichnungen können je nach Sprache des Spiels stark variieren und zu Verwirrungen führen, wenn nicht ausreichend Hintergrundwissen vorhanden ist. Besonders prominent gestaltet sich dieses Problem beim Nutzen und Interagieren mit Online-Inhalten zum Spiel, die nicht mit der eigenen Spracheinstellung korrespondieren. Die Sprache des international-vernetzten Internets ist in vielen Fällen Englisch. Auch wenn es zahlreiche deutschsprachige Content-Creator*innen gibt, so ist die Mehrheit der Inhalte, die es zu *Animal Crossing* online zu finden gibt, entweder englischsprachig oder dem Ursprung des Spiels, und seiner dortigen Popularität geschuldet auf Japanisch. Sowohl im Spiel-Kollektiv als auch in der deutschsprachigen Berichterstattung und Online-Inhaltsgestaltung, haben sich Begriffe etabliert, die sich von den englischsprachigen Bezeichnungen ableiten und oft synonym mit dem deutschen Pendant Verwendung finden (*Villager*/Bewohner, *Dailies*/tägliche Aufgaben, etc.). Es gibt aber auch Ausdrücke und Kürzel, die im Gaming-Umfeld allgemein etabliert sind und nicht nur im Zusammenhang mit *Animal Crossing* Verwendung finden und die Art wie kommuniziert wird prägen (*afk*, *irl*, etc.). Auch Referenzen zu anderen Spieliteln, um Vergleiche oder Unterschiede aufzuzeigen, setzen bis zu einem gewissen Grad Kennerschaft voraus, um den Kontext der Anmerkungen zu verstehen (*Minecraft*, *Farmville*, *Sims*, *Sakuna*, etc.).

Ebenso einflussreich wie das Konsumieren von Inhalten parallel zum eigenen Spiel und welche Begriffe und Ausdrücke dadurch den eigenen Sprachgebrauch beeinflussen, ist die Einflussnahme von Mitspieler*innen aufeinander untereinander– und die sich dadurch entwickelnden sprachlichen Besonderheiten, die dieser Gruppe dadurch zu ei-

gensind. Auch alltägliche Themen und Modi der Unterhaltung, die abseits des Spiels in der Gruppe gängig sind, prägen die Unterhaltung und den Sprachgebrauch. Diese Merkmale sind aber nicht ausschließlich *Animal Crossing* zu eigen, vielen Spielen – und multimedia- len Inhalten im besonderen – wohnt ein komplexes System von sprachlichen Codes inne, die es zu verstehen gilt um sich intensiv mit den Inhalten und deren Rezeption, und somit der Alltagsrelevanz für die User*innen, auseinandersetzen zu können.

Neben sprachlichen Codes sind bei einem visuellen Medium wie dem Videospiel auch visuelle Codes relevant für die Kommunikation über die erfahrenen Spiel-Inhalte. Da dem gestalterischen Aspekt in *New Horizons* eine große Rolle zukommt, und gewisse visuelle Marker als sichtbarer „Progress“ für Spieler*innen gelten können, nehmen Bildaus- schnitte von Inseln eine besondere Rolle für die kollektive Wahrnehmung ein. Eine Auf- nahme einer auf besondere Weise gestalteten Insel kann einerseits als Vorführung, als Zurschaustellung der eigenen Kreativität fungieren, andererseits aber auch durch das Inkludieren gewisser visueller Marker für Kenner*innen des Spiels noch weit mehr offenba- ren. Ist auf dem Bild etwa eine blaue Rose zu erkennen, zeigt dies an, dass viel Zeit und Aufwand betrieben wurde, da das Kreuzen von Blumen *in game* ein zeitintensives Unter- fangen ist und Vorwissen abverlangt. Sowohl auf visuell-geprägten Plattformen wie Insta- gram oder YouTube spielen diese Codes eine Rolle, aber auch in der Kommunikation im Spiel-Kollektiv war das Teilen von Bildern essenziell: Seien es Aufnahmen der eigenen Inseln, Bewohnern und Outfits, oder aber auch Bilder anderer Inseln oder *Memes*. Ein Screenshot meines Avatars, mit Schaufel in der Hand, positioniert neben einem Maiglöck- chen – ganz ohne weiteren Kommentar meinerseits – war genug, um von Valli Glückwün- sche zu erhalten, Kasumi ließ dieses Bild jedoch eher verwirrt zurück: Maiglöckchen wachsen nur dann auf der eigenen Insel, wenn eine fünf Sterne Bewertung erzielt wurde – und weist somit den Inselstatus gegenüber Mitspieler*innen aus. Valli war mit diesem Um- stand vertraut, K, die gerade erst begonnen hatte das Spiel zu spielen, konnte die Bedeu- tung des Bilds zunächst nicht zuordnen und vermutete andere Gründe für die Jubelbe- kundungen. Besondere Werkzeuge, seltene Items, spezielle Fische oder Insekten – alle diese Gameplay spezifischen Dinge können für Kenner*innen des Spiels, über visuellem Wege, sofort eine Botschaft transportieren. Neben diesen Merkmalen können aber auch Vorkommnisse, die nicht Gameplay relevant sind, spezielle Codes darstellen. Durch die große Online-Community des Spiels haben sich auch diverse Phänomene, Trends und *inside jokes* entwickelt, die für Außenstehende nur begrenzt nachvollziehbar erscheinen. Sowohl im Text-, Bild- als auch Videoformt werden hier Inhalte produziert und geteilt, die ein weiteres Mittel zur Kommunikation mit Mitspieler*innen sein können.

Eine weitere Komponente von Videospiele ist ihr auditiver Aspekt. *Animal Crossing* hat ein Sound-Konzept mit hohem Wiedererkennungsfaktor. Sowohl die Art und Weise wie Bewohner*innen und Charaktere im Spiel sprechen als auch das Background-Musik-Konzept, besitzen hohen Wiedererkennungswert. Besonders prägend für den Austausch unter Spieler*innen ist das Portfolio des musikalischen Terriers *K.K. Slider*, der regelmäßig die Insel besucht. Spezielle Titel sind in der Online-Community besonders beliebt und schon ein paar Klänge lassen die Spieler*innen wissen, um welchen Song es sich handelt. Auch im Spiele-Kollektiv gab es einen speziellen Song von *K.K. Slider*, der als Favorit auserkoren wurde (*K.K. Metal*). Aber auch während des aktiven Spiels, gilt es Vorkommnisse an ihren audio-visuellen Markern zu erkennen. Steigt beispielsweise Rauch aus dem Schornstein eines Hauses, bedeutet dies, dass dessen Bewohner*in darin anzutreffen ist. Hören Spieler*innen ein klirrendes Geräusch, ziehen womöglich Sternschnuppen am Nachthimmel vorüber. Hören die sie eine Windböe und können einen kreisförmigen Schatten am Boden vorbeiziehen sehen, so sollten sie rasch in den Himmel schauen und ihre Steinschleuder bereithalten: Es zieht ein Luftballon mit angebundenem Geschenk vorbei, den es abzuschießen lohnt, um die Überraschung einzusammeln.

Im Spiel-Kollektiv zu *Language/Codes*:

Kasumi: Ich hole mir die 30.000 Sternis vom Baum und dann hol ich mir dieses, wie heißt das? Dieses leuchtende Loch?

Linda: Ja, den neuen Baum.

Kasumi: Ja genau. Und die Fossilien grab ich aus, damit ich sie verkaufen kann und zumindest ein bisschen Geld mache, dann dreh ich wieder ab.

-

Kasumi: Ja ich bin froh, dass ich die eingeschneite Insel nicht lange hatte.

Linda: (lacht)

Kasumi: Das war schon, also wo es jetzt sommerlicher ist, sag ich jetzt mal, da wird's irgendwie grün, das ist schon angenehmer.

Linda: Da tut sich irgendwie was.

Kasumi: Zum Beispiel mehr Insekten, die du fangen kannst.

Linda: Ja da hatte ich bisschen so ein Loch. Wo ich alle 5 Insekten gefangen hab, die im Winter da sind. (lacht)

Kasumi: (lacht) Ja da kannst du nix machen.

Linda: Bei den Fischen ist auch relativ wenig Auswahl gewesen im Winter.

Kasumi: Ja, aber du konntest Schneeflocken sammeln.

Linda: Ja, aber gut. Irgendwann hat man mit Schneeflocken auch alles gemacht.

Kasumi: Ja, Schneemann bauen war auch nicht so toll.

Linda: Möchtest du was zum Schneemannbauen sagen Valli?

Valli: Also, zum Schneemann bauen... Naja. (lacht) Triggered! (lacht)

-

Valli: Ich war offen dafür, weil ich hab' davor tatsächlich bis auf vor hunderttausend Jahren mal, wie hat der s**** geheißen? Farmville auf Facebook! Das war das Einzige was so ein bisschen in die Richtung ging an Art von Spiel, die ich gespielt habe. Ich hab' davor noch nie ein so ruhiges, chilliges Echtzeitspiel gespielt. Weil das eigentlich, im Vergleich zu meiner Spielebiografie, eher nicht so das ist, was ich am meisten spiele. Ich spiele sonst mehr RPGS, mehr Story-Spiele.

Kasumi: Du spielst aber Sims 4? Du spielst doch Sims?

Valli: Ja, schon lang nicht mehr. (lacht) Sims war auch immer so eine Sache. Da hatte ich dann kurz irgendwie den Anfall. Da muss ich dann irgendwie drei Wochen Sims spielen, aber ich spiel Sims ja auch nicht so viel für die Story, sondern um Sims herzurichten und dann Haus einrichten. Das ist irgendwie was anderes. Also ich find Animal Crossing war mit Abstand eines der chilligsten Spiele, was ich bis jetzt gespielt hab'.

-

Valli: Das ist der Punkt, wo ich triggered bin. Die s***** Rüben.

Linda: (lacht)

Valli: Weil das simuliert ja quasi Aktien, ja? Das heißt jeden Sonntag bis zwölf Uhr ist dieses s***** Rüben-Schweinchen auf der Insel und da kann ich mir Rüben kaufen. Okay, passt. Ich kauf mir in Wert von 100.000 Sternis Rüben und dann versuch ich halt die ganze Woche jeden Tag vor- und nachmittags reinzuschauen, ja? Und diese Woche... Ich hab' sie Gott sei Dank endlich mal mit Gewinn verkaufen können. Aber diese Woche wars echt so... Ich habe versucht jeden Tag vormittags und nachmittags zu schauen, wie der Kurs ist. Und mich hat das so getriggert, dass ich, wann hab' ich gearbeitet? am Mittwoch? Ich hab' am Mittwoch verpasst vor der Arbeit rein zu schauen. Und hab dann den Kurs von Mittwoch-Morgen verpasst.

-

Valli: (lacht) Ja, und mein Problem ist, dass ich momentan nur einen Villager hab, den ich nicht haben will, der will auch nicht gehen.

Linda: (lacht)

Valli: Und dass ich sonst die restlichen, also ich hab schon sehr viele von meiner Wunschliste auf meiner Insel, die ich auch eigentlich überhaupt nicht hergeben will. Den Flamingo, die Ägyptische Katze... Die bleiben bei mir! Das Erdbeer-Nashorn! (lacht)

Linda: Ja, die ist schon cute.

Valli: Oder auch die satanistische Kuh.

Linda: Nein, die darfst nicht hergeben!

Valli: Die hab' ich von Anfang an. Ich glaub das war mein vierter Villager, einer der ersten der dann dazu gekommen ist, nach den zwei Anfangs-Leuten. Am Anfang hab' ich mir gedacht, ich nehm sie halt weil es lustig ist „haha, satanisch und so“ und mittlerweile denk ich mir „oida (lacht) würd ich never ever hergeben“.

4.3 Conversation/Entertainment

„Ich hab's selbst nicht gespielt. Ich bin aber sehr into Let's Plays schauen. Und deswegen hab' ich dann eigentlich immer mitreden können, weil ich halt gewusst hab' worum es da geht.“ - Caro

Videospiele erscheinen zwar in erster Linie als eine Form von Entertainment, aber auch die Konversation, die Unterhaltung rund um ein Videospiel, kann unterhaltend sein. Wie bereits im Kontext von Sprache und Codes im Zusammenhang mit dem Videospiel klar zu erkennen ist, spielen Kommunikation und Austausch im und über das Spiel eine entscheidende Rolle im Alltag von Spielenden.

Unabhängig davon, wie erfahren Spieler*innen von Videospielen sind, der Reiz digitaler Unterhaltungsmedien ist sowohl bei Anfänger*innen als auch bei erfahrenen Gamer*innen im Alltag relevant. Videospiele sind längst keine Randerscheinung mehr, eine stetig wachsende Gruppe der Gesellschaft verbringt ihre Freizeit mit Videospielen am PC, der Konsole oder dem Smartphone. Das eigene Spiel kann dabei von einigen Minuten Mobile-Game bis hin zu mehrstündigen Spiele-Sessions in der VR-Welt reichen (vgl. Cote 2020). Als alltäglicher und individueller Zeitvertreib ist das Videospielen genauso vertreten, wie als Gruppenerfahrung und Möglichkeit sich mit anderen Spieler*innen zu *connecten* oder sich auszutauschen. So wird diese Art der Freizeitgestaltung nicht ausschließlich allein bestritten, selbst wenn die Spieler*innen allein Zuhause sind. Gemeinsames Spielen als Unterhaltungsmöglichkeit, kann sowohl physisch voneinander getrennt passieren, es kann allerdings auch gemeinsam im gleichen Raum, an der gleichen Konsole gespielt werden. Selbst das stationär anmutende PC-Spiel kann über eine online-Verbindung hinaus als kollektiv erfahren werden. Neben sogenannten LAN-Parties (*Local Area Network*) gibt es eine Vielzahl von anderen, oft eventartig organisierten Veranstaltungen (digital und IRL), die sich rund um Videospiele strukturieren. Zusätzlich zum eigenen und kollektiven Spiel kommt dem Zusehen als Teilaspekt der Videospielerfahrung bei zahlreichen Spiel-

Titeln eine bedeutende Rolle zu. Im Umfeld von *E-Sports* hat sich sogar eine ganze Industrie entwickelt. Die Prämisse des Erfolgs dieser Events liegt in der Komponente des *Viewings*: Wie bei Bewerben oder sportlichen Großereignissen, besteht der Reiz darin, Personen bei Höchstleistungen zu beobachten. noch spannender dadurch, dass viele Spieler*innen bereits eigene Erfahrungen in den gespielten Titeln haben – was allerdings nicht zwingend der Fall sein muss, um ein e-sports Event mitzuverfolgen. Eine ähnliche Funktion erfüllen auch *Let's Play*-Videos auf YouTube. Hier können Zuseher*innen andere in Ausnahmesituationen beobachten. aber auch Mitspieler*innen durch alltägliche Routinen des Spiels begleiten.

Dem Zuseher*innen-Aspekt kommt im Spiel-Kollektiv dahingehend eine wichtige Rolle zu, insofern, dass Caro ausschließlich diesen eingenommen hat. Doch nicht nur für Caro hat das Beobachten eine wichtige Komponente der Spielerfahrung ausgemacht. Das *Ansehen*, *Zusehen* aber auch das *Wegsehen* als weiterreichende Aspekte der Spielpraxis waren für alle Teilnehmerinnen des Kollektivs spielprägend. Nicht nur das Spiel selbst, sondern auch Inhalte rund um *Animal Crossing* waren neben der alltäglichen Spielroutine eine überlappende Erweiterung des Entertainments. Das Ansehen von *Tutorials* oder *Wiki*-Einträgen und das Zusehen bei *Let's Plays* oder den Spielaktivitäten von anderen Gruppenmitgliedern, haben das kollektive Spiel geprägt. Selbst bevor Valli die Spielerfahrung in einem Gruppen-Setting gemacht hat, waren für sie beobachtende Element für die Spielerfahrung relevant, auch dahingehend, dass sie zunächst viele Inhalte aktiv vermied. Das Wegsehen war hier der wichtige Teil für sie, um ihr Spiel gestalten zu können, wie sie es sich vorgestellt hat. Diese erweiterte (oder eingeschränkte) Form von Unterhaltung mit Bezug zu *Animal Crossing* macht das Spiel zur Grundlage eines umfassenden Entertainment-Konzepts. Spannend ist hier, dass das eigene Spiel keine Voraussetzung dafür ist, um mit den abseits produzierten Inhalten interagieren zu können. Die Grundlage für das Konsumieren von *New Horizons Let's Plays* oder *Island Tours* liegt lediglich in den Interessensgebieten der Zusehenden. Eine weitere Ebene dieses Entertainment-Komplexes, ist der Austausch – die Unterhaltung – über diese Unterhaltungspraktiken. Es wird sich jedoch nicht nur über das Gesehene ausgetauscht, auch über das Erfahrene. Neben der eher passiven Rolle des Zusehens steht die aktive Spielerfahrung im Mittelpunkt – der Austausch darüber was die Spielenden selbst erfahren haben ist zentral. Zum Thema wird, wie sie im Spiel agieren, auf Spielinhalte reagieren und was sie *in game* kreieren.

Auch wenn als Nicht-Spieler*in an der Unterhaltung über *Animal Crossing* teilgenommen werden kann (und wird!), die eigene Spielpraxis steht jedoch häufig im Zentrum

von Unterhaltungen und klammert somit – zumindest zum Teil – eben jene aus, die nicht selbst spielen. Doch worüber wird gesprochen, wenn das aktive Spielen selbst im Mittelpunkt der Konversation steht? Über das eigene Spiel kann sowohl mit Spieler*innen und Nichtspieler*innen gesprochen werden. Steht die eigene Spielerfahrung im Mittelpunkt der Konversation mit jenen, die ebenfalls spielen so werden neben anderen Aspekten auch häufig die kleinen Details des Spielalltags thematisiert: Was ein spezieller Nachbar gesagt hat, welcher Charakter im Spiel auf der eigenen Insel zu Besuch war, wie lange die neuste Umgestaltung auf der Insel gedauert hat und welche Schritte dafür notwendig waren – neben den außerordentlichen Ereignissen, wie *Updates* und *Events*, oder aber auch spieltechnischen und gestalterischen Errungenschaften, stehen im Austausch mit Mitspieler*innen weniger die Ergebnisse alleine im Vordergrund, sondern vielmehr die Prozesse und täglichen Aktivitäten, die ihnen vorrausgegangen sind bzw. sie einrahmten. Ebenfalls relevant ist der Aspekt des täglichen Spielens in diesem Kontext, da sich durch die immergleichen, alltäglichen Aufgaben im Spiel eine Art Routine entwickeln kann, die laut Kasumi auch zu einem gewissen Suchtpotential beiträgt. Dadurch kann bei Spieler*innen durchaus auch Langeweile im Spiel entstehen, die es durch *in game* Entertainment zu durchbrechen gilt. *New Horizons* bietet etliche Möglichkeiten den in Spielalltag durch Ereignisse, Aufgaben und Events aufzulockern. Die regelmäßigen Besuche von bestimmten Charakteren des Spiels, aber auch saisonale Ereignisse unterbrechen die täglichen Routinen im Spiel. Doch nicht nur die von den Entwickler*innen vorgegebenen Aktivitäten können zur Unterhaltung im Spiel beitragen. Im Spiel-Kollektiv waren es vor allem die gegenseitigen Besuche und der Briefverkehr im Spiel, die für eine neue Struktur in der Spielerfahrung gesorgt haben. Die persönliche Gestaltung der Insel aber auch kreative Projekte im *in game*-Fotostudio können für Spieler*innen maßgeblich zur spielerischen Alltagsgestaltung beitragen. Die Unterfangen sind mitunter sehr zeitaufwendig und lassen die alltäglichen Aufgaben und Ereignisse im Spiel nahezu in den Hintergrund rücken. Wann gespielt wird, wie lange gespielt wird und wie genau das eigene Spiel gestaltet wird, ist sehr individuell und richtet sich somit stark nach den Vorstellungen und Bedürfnissen der einzelnen Spieler*innen.

Nun lassen sich die beobachtenden Elemente und die Aktivitäten im Spiel nicht immer klar voneinander trennen. Es gibt überlappende Aspekte zwischen aktiven und passiven Momenten *im* und *um* das Spiel. Die Eigenschaften der *Animal Crossing*-Reihe, und des Ablegers *New Horizons* im Speziellen, ermöglichen es das persönliche Spiel frei zu strukturieren. In Kombination mit dem Echtzeit-Element, dem Ausbleiben einer Level- oder Runden-Struktur und der Mobilität der *Switch* ergibt sich somit auch eine Unabhän-

gigkeit von klassischer Spielbarkeit. Sowohl Langzeit- als auch Kurzzeit-Aufenthalte auf der eigenen Insel sind möglich, durch das verlangsamte Spielgeschehen ist *New Horizons* mit unterschiedlichen Aufmerksamkeits-Leveln spielbar, was allerdings nicht hinderlich hinsichtlich eines „Spielerfolgs“ ist, da dieser von Spieler*innen selbst definiert wird (vgl. Maase 2020). Die Abwechslung zwischen Konzentration und Abwesenheit ist ein wichtiger Teil der Spielerfahrung insgesamt. Den untypischen Aufbau des Spiels ganz ohne Endziel und Zeitlimit beschreibt Valli als geeignet zum „*nebenbei spielen*“. Dieses Nebenbei-Spiel ermöglicht es, zweitaufwändige Projekte und sich wiederholende Tätigkeiten im Spiel mit anderen Beschäftigungen zu kombinieren, um diese somit unterhaltsamer zu gestalten, aber auch um zeitgleich Verpflichtungen oder anderen Interessen nachzugehen. Die Kommunikation mit anderen Spieler*innen, aber auch mit Nicht-Spieler*innen, während des Spielens verlässt ich auf die Option des Nebenbei-Spiels. Während der Inselbesuche im Spiel-Kollektiv nahm die Unterhaltung neben den Aktivitäten im Spiel zwar stellenweise eine sekundäre, aber häufig die vordergründige Rolle ein. Die Themen dieser Unterhaltungen reichten von Spielinhalten im Allgemeinen und konkreten Ereignissen auf der Insel, bis hin zu Small-Talk und Neuigkeiten aus dem Alltag der einzelnen Mitglieder. Das Spiel war also zum Teil Inhalt der Gespräche, zum anderen aber auch eine Plattform für den Austausch zu einer Vielzahl an Themen, unabhängig von *Animal Crossing* (vgl. Rauscher 2018a). Auch wenn sich die Gruppe zum Zweck eines Inselbesuchs verabredet hat, war das Zusammentreffen nicht ausschließlich von *Animal Crossing* geprägt. Außerdem ergaben sich umgekehrt auch Verabredungen im Video-Call, die ungeplanter Weise das Spiel in den Vordergrund stellten, obwohl währenddessen nicht gespielt wurde (vgl. Beil 2018).

Auch die Unterhaltung über andere Spieler*innen in Referenz auf das eigene Spiel wird im Kontext von Vergleich und Austausch zum Thema. Im Spiel-Kollektiv wurden, wenn auch selten, die Inseln anderer Spieler*innen besprochen, die keinen Bezug zur Gruppe hatten. Durch *YouTube*-Videos, *Instagram*-Posts, Artikel und Bilder im Meme-Format, wurden Inhalte untereinander thematisiert. Wenn das passierte, wurde häufig die eigene Insel, oder die Insel einer Mitspielerin aus der Gruppe als Vergleichsebene herangezogen. Die Inseln „*anderer*“ sind auf verschiedenen *YouTube*-Kanälen fortwährend Thema und scheinen sowohl bei den Content-Creator*innen, als auch ihren Zuseher*innen ein wichtiger Teil der Unterhaltung über – und des Entertainments rund um – das Spiel zu sein. Doch nicht nur gestalterische Leistungen stehen im Fokus der Online-Community, auch Spielinhalte allgemein werden besprochen und von den Zusehenden weiterführend kommentiert.

Im Spiel-Kollektiv zu *Conversation/Entertainment*:

Kasumi: Das Spiel hat mich nicht interessiert. Ich kannte schon die DS Variante, da hats mir nicht so gedaut. Da war ich glaub ich 15, oder so. Und jetzt, es hat ein Suchtpotenzial. Aber diese Dailies haben Suchtpotenzial, muss ich sagen. Und du wirst, bis zu einem gewissen Grad auch gezwungen es zu spielen, weil du diese Dailies machen musst. Und zwischendurch ist es ziemlich fad. Und zwischendurch ist es aber auch so eintönig. Und ich weiß momentan nicht, was ich mit meiner Insel so zu tun hab. Also ich krieg nicht mehr Items, ich krieg nicht mehr Stuff. Irgendwie hängt grad.

-

Valli: Ja aber weist eh, weil ich eben diese Dailies immer viel gemacht hab. Und auch jetzt momentan wieder mach, weil das einfach was Beruhigendes ist. Es ist so der M, mein Freund, sitzt neben mir und spielt irgendwas oder schaut irgendwas und ich sitz da und tu halt ein bisschen „brain afk“ so lalala dahin spielen. Es ist halt etwas, was nicht so ultra viel Aufmerksamkeit erfordert. Und wenn du das so lange schon spielst, natürlich summiert sich da ein bisschen Geld auf der Bank.

-

Valli: Witzigerweise hat der M in letzter Zeit oft versucht bei neuen Spielen, die ich anfangs zu spielen, zu sagen: „Schau die keine Trailer, schau dir keine Reviews an, wenn das wirklich ein Spiel ist, was du spielen willst“. Weil das einfach eine ganz andere Erfahrung ist, wenn du selber auf Sachen draufkommst, so learning by doing. Ich wäre wahrscheinlich never ever draufgekommen, dass man, wenn man einen Stein anstoßen will, die Löcher gräbt, damit man alle rauskriegt.

Kasumi: Ja!ja!

Valli: Das hab ich irgendwann einmal nach vier Monaten, wo ich das Spiel schon hatte, dann durch ein YouTube-Video erfahren, dass ich angeklickt habe. „Animal Crossing Hacks - 5 Dinge die du nicht wusstest“ oder so ähnlich. (lacht) Und da hab ich mich richtig unwissend gefühlt. (lacht)

-

Valli: Also Animal Crossing finde ich ist generell so ein „Nebenbei-Spiel“. Das ist so. Für mich zumindest.

Linda: Ja, das verstehe ich.

Valli: Es ist chillig. Ich hab es auch oft schon gespielt während ich mir irgendwelche Murder-Mysteries oder irgendwelche anderen Sachen angeschaut hab oder Netflix. Ich schaue mir halt die Serie an und tu währenddessen chillig herumlaufen und mache die Dailies.

Kasumi: Ja das geht ganz nebenbei. Wenn du eine Serie schaust oder so, das geht das ganz einfach. Du kriegst sogar noch was mit von der Serie. (lacht)

4.4 Updates/Glitches/Patches

„Bringt mir das Event dann überhaupt noch etwas, wenn ich es nochmal erlebe?“ - Valli

Bei *Animal Crossing: New Horizons* handelt es sich um ein Spiel, das zwar unabhängig von Updates gespielt werden kann, die durch online-Vernetzung gegebene Möglichkeit stetig Neuerungen oder Ausbesserungen am Spiel vorzunehmen wurde von Nintendo weitreichend genützt. Die Echtzeitstruktur des Spiels baut sich in seiner Aufmachung neben täglichen Aufgaben im 24-Stunden Rhythmus und Ereignissen im Wochentakt, maßgeblich rund um Jahreszeiten, Feiertage und Feste des „echten Lebens“ im Kontext eines Kalenderjahres auf. Um einen möglichst ausgefüllten Festivitäten- und Event-Kalender zu garantieren, hat Nintendo im ersten Jahr des Spiels kontinuierliche Updates für die Spieler*innen zur Verfügung gestellt, die zusätzliche Items, Festivitäten und Gameplay-Features zum Basis-Spiel hinzugefügt haben. Somit wurde entweder auf Wünsche aus der Spieler*innen-Community reagiert, aber auch das Ursprungsspiel um erweitern. Nachdem das erste Spieljahr von periodischen Update-Möglichkeiten geprägt war, die oft in der Vorlaufzeit auf die nächste Jahreszeit oder Festivität erhältlich gemacht wurden, setzte in der Online-Community eine gewisse Erwartungshaltung ein, die viele Spekulationen hervorbrachte, was mit dem nächsten Updates wohl zu erwarten wäre und wann es wohl erscheinen würde. Ihre persönlichen Vermutungen brachten auch einige Content-Creator*innen in Kommentar-Videos zum Ausdruck. Das gemeinsame Spekulieren führte schlussendlich dazu, dass sich viele Kanäle mit Voraussagen beschäftigten und sogar einige entstanden, die sich nahezu ausschließlich mit Update-Predictions beschäftigten. Diese Vermutungen stützten sich auf sogenannte *Data-Mines*. Hierfür haben sich Personen detailliert mit dem Code des Spiels auseinandergesetzt und ihre Funde interpretieren. Auch Fan-Wünsche können oft als Grundlage für diese Annahmen dienen, da Nintendo in vergangenen Updates gewisse Dinge berücksichtigt hat, die online von Fans der Spielreihe kommentiert, bekräftigt oder gewünscht wurden. Ebenso relevant für diese Spekulationen, sind Inhalte aus Vorgängertiteln der Reihe. Welche Features gibt es in *New Horizons* nicht, die aber in *New Leaf* präsent waren? Welche Charaktere gibt es im Universum des Spiels, die in diesem Teil zu vermissen sind?

Nach einem Jahr *Animal Crossing: New Horizons* war die Hoffnung bei vielen Spieler*innen (und Prediction-Channels) groß, dass zum – oder zumindest rund um – den Jubiläumstag des Spiels im März 2021, mit einem großen Update zu rechnen ist, das viel Neues, aber auch viel Altbekanntes und heiß Ersehntes behalten könnte. Diese Hoffnungen

wurden allerdings enttäuscht. Auch während der *E3* Ende Juni, einer der wichtigsten Video- und Computerspielmessen weltweit, präsentierte Nintendo keine neuen Updates für *New Horizons*.⁸ Nun war die Enttäuschung bei Fans des Spieles groß, viele von ihnen äußerten ihren Unmut online und erklärten *New Horizons* für „gestorben“. Vermutungen, ob es wohl in Zukunft keine freiverfügbaren Updates für das Spiel mehr geben würde, kamen auf, auch die Spekulationen ob *Nintendo* wohl eine kostenpflichtige Erweiterung andenkten gab es. *Nintendo* hat diesen Spekulationen keine Aufmerksamkeit geschenkt, kleinere Updates sind seither erschienen. Das erhoffte allesverändernde Update blieb für Fans zu diesem Zeitpunkt aus. Diese Entwicklungen erwiesen sich als Dämpfer, nach einem sehr erfolgreichen Jahr für Nintendo und *New Horizons*. Die anhaltende Beliebtheit mag womöglich nicht mehr so groß – oder zumindest so lautstark – sein wie zu Beginn des ersten Spieljahres, *Animal Crossing* ist allerdings nach wie vor ein Verkaufsschlager für Nintendo und die Fangemeinde des Spieles weltweit zahlreich vertreten.

Updates sind im digitalisierten Alltag keine Fremdheit mehr, auch im analogen Kontext ist eine Aktualisierung von Inhalten nichts Ungewöhnliches, beispielsweise bei Nachschlagewerken oder Fachliteratur. Ein Game-Update kann aber auch über den Zeck einer Ergänzung hinausgehen. Neben neuen Inhalten, die ein Update mit sich bringen kann, können genauso auch Aspekte des Gameplays wieder entfernt werden. Hier handelt es sich zum großen Teil allerdings um eher kleine Ausbesserungen, von Seiten der Spielermacher*innen, die dazu dienen das Spielerleben zu verbessern. Im Kontext eines Echtzeitspiels gestaltet sich schon der Begriff Update an sich als erkenntnisreiche Schnittstelle, wie Zeit verstanden und über ein Spiel fassbar gemacht wird. Die Zusammensetzung der englischen Worte „up“ (hoch, hinauf, nach oben) und „date“ (Datum, Zeitpunkt) beschreibt einerseits eine Bewegung in eine bestimmte Richtung, die sowohl für eine Verbesserung, eine Art Erhebung stehen kann, als auch einen fixierten Moment, einen Punkt in der Zeit. Diese Kombination suggeriert einen linearen Ablauf von Zeit, der in einem beliebigen Moment fixierbar erscheint. Für gewöhnlich gibt es ein Update nach dem nächsten, Parallel-Läufe verschiedener Aktualisierungen eines Spiels sind allerdings durch zusätzliche Spielerweiterungen möglich. Eine Simulationsspiel-Reihe, die das verdeutlicht sind die Sims. Mittlerweile gibt es vier offizielle Versionen des Base-Games, zusätzliche Erweiterungspakete können aber von Spieler*innen erworben werden, und sind untereinander kombinierbar. *Animal Crossing* bietet diese Möglichkeit nur zum Teil durch sogenannte *Amiibo-Cards*. Das sind physische Spielkarten, die durch die Konsole erkannt wer-

⁸ <https://www.gamepro.de/artikel/e3-2021-unsere-erwartungen-und-wuensche,3370381.html> [Letzter Zugriff: 28.9.21 23:40]

den können und es somit ermöglichen bestimmte *Villager* auf den Campingplatz der Insel einzuladen: Im Fall der *Sanrio-Amiibo-Cards* werden die Charaktere des *Hello Kitty*-Franchise in die Welt von *Animal Crossing* gebracht, inklusive neuen Items und Bekleidungsstücken – diese Art von Ergänzungen gibt es ansonsten nur über Updates.

Das Zeitverständnis, das von *Animal Crossing* reproduziert wird, legt starken Fokus auf Linearität – Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft. Es gibt *vor* dem Update und *nach* dem Update, durch die Beschaffenheit von digitalen Spielen allerdings nicht wirklich ein *während* dem Update. Zeitsprünge sind im Spiel nicht vorgesehen, Spieler*innen hält das allerdings nicht davon ab *in game* durch die Zeit zu reisen. Wird auf der Konsole die Uhrzeit und das Datum verändert, kann so das Spielerleben maßgeblich davon abweichen, wie es die Spielemacher*innen vorgesehen haben. Die durch das Zeitreisen gewonnene Freiheit im eigenen Spiel wird von vielen Spieler*innen geschätzt, sie nehmen gewisse Konsequenzen, wie das Verderben von Rüben, dafür in Kauf.

Die Signifikanz von kontinuierlichen Updates wird, durch die zuvor beschriebene Online-Debatte zum Spieljubiläum, unterstrichen. Doch was ist Spieler*innen bei Updates wichtig? Die persönliche Gestaltungsfreiheit liegt vielen Fans von *New Horizons* am Herzen, langjährige Begleiter der Spiel-Reihe wünschen sich allerdings auch inhaltliche Ergänzungen, die das alltägliche *Gameplay* auflockern sollen. Im Spiel-Kollektiv kamen Updates und ihren Inhalten nur eine nebensächliche Rolle zu. Für neue Spieler*innen von *Animal Crossing* sind die ersten Wochen der Spielerfahrung von fast täglich auftretenden Neuheiten geprägt, während die Welt des Spiels erstmalig erkundet wird. Nur für Valli ergaben sich an der Ein-Jahres-Marke des Spiels Überlegungen zu künftigen Neuerrungen im Spiel, da sie durch ein komplettiertes Spieljahr alle saisonalen Veränderungen bereits mitbekommen hat. Für Caro hatten zwar die Updates keine direkte Auswirkung auf das Spielerleben, da es in ihrem Fall kein eignes direktes Spiel gab, für ihre Wahrnehmung von *Animal Crossing* waren sie allerdings ausschlaggebend, da sie stets Veränderungen im Inselgeschehen der anderen Teilnehmerinnen bemerkte. Diese Veränderungen waren allerdings eine Mischform aus regulären, bereits implementierten Features, die erst durch längere Zeit auf der Insel spielbar wurden, und brandneuen Inhalten aus den aktuellen Updates.

Doch nicht nur geplante Inhalte können das Spielerleben und die Art und Weise, wie sich Spieler*innen das *Gameplay* zu eigen machen, prägen. Funktioniert in einem Spiel etwas nicht so, wie von den Spielentwickler*innen gedacht, kann von einem *Glitch* gesprochen werden. Diese Pannen oder Störungen können allerdings auch Möglichkeiten

für Spieler*innen bieten, ihre eigene Kreativität zum Ausdruck zu bringen und die Grenzen des Spiels noch weiter auszuloten. *New Horizons* bietet erstmals in der *Animal Crossing*-Spielreihe die Möglichkeit Gegenstände, wie Möbel und Dekorationen, aber auch Bekleidungsstücke außerhalb des eigenen Hauses zu platzieren und veränderte somit auch maßgeblich das *Gameplay*. Dieser Fokus auf Visuelles und Gestalterisches entfesselte bei vielen Spieler*innen Kreativität und Erfindergeist: Nachdem die Vielfalt von *in game* Items limitiert ist, die Visionen vieler *Animal Crossing*-Fans allerdings keine Grenzen zu kennen scheint, wurde das Zweckentfremden verschiedener Gegenstände und *Custom Designs*, schnell zur gängigen Praxis bei der Gestaltung der Insel. Vor allem bei sogenannten *Themen-Inseln* ist das häufig der Fall: Hüte werden mithilfe von kreativen Personalisierungen zu Torten umgestaltet, um die Kulisse für ein Café auszugestalten wird ein Rednerpult zum Rezeptionsschalter eines Freiluft-Restaurants umfunktioniert – die Möglichkeiten scheinen endlos. Neben bloßem Umfunktionieren von Gegenständen, werden auch Funktionen im Spiel für Design-Zwecke genutzt, die ursprünglich so nicht gedacht waren. Vergraben Spieler*innen beispielsweise eine Frucht im Boden, entsteht zunächst ein kleiner Keim, der sich in den darauffolgenden Tagen zu einem fertigen Baum entwickelt, der wiederum selbst Früchte tragen kann. Pflanzen Spieler*innen allerdings eine weitere Frucht direkt daneben, bevor der Baum ausgewachsen ist, so verbleibt der Baumspross in dieser Größe, bis der benachbarte Keim wieder ausgegraben wird. Diese Eigenschaft machen sich viele Spieler*innen zunutze, um die Bepflanzung auf ihrer Insel optisch zu variieren oder Perspektive und Dimension in ihre kreativen Projekte zu implementieren. Die Baumplatzierung ist allerdings limitiert: Im Sand des Strandes können ausschließlich Palmen gepflanzt werden, auf dem Grün der Insel nur Laub-, Obst- und Nadelbäume. Platzieren Spieler*innen allerdings Sand oder Erde auf ansonsten, je nach Jahreszeit, grünen oder eingeschneiten Arealen der Insel, so können sie dort ebenfalls Palmen anpflanzen. Auch direkt am Wasser oder an Klippen können keine Bäume platziert werden. Hier ist es Spieler*innen allerdings gelungen eine Lösung zu finden. In vielen (zeit)aufwendigen Schritten ist es möglich das Spiel „auszutricksen“ und es kann gelingen direkt an Klippen Bäume zu pflanzen - ein gutes Beispiel für einen *Glitch* im Spiel, der von Spieler*innen genützt wird. Um diese Dinge herauszufinden, ist der Austausch online ausschlaggebend. Gruppen-Wissen und Inspiration durch andere, können im kreativen Kontext fruchtbar für viele Spieler*innen sein, um herauszufinden wie sie unentdeckte oder ungewollte Aspekte des Spieles für sich nutzen können.

Der Umgang von Spieler*innen mit *Glitches* im Spiel, und auch wie diese genutzt oder verhandelt werden, stehen in klarem Zusammenhang zu Regelwerken des speziellen

Spiel-Titeln, aber auch mit Player Agency. Neben kreativen Umnutzungen, haben Fehlfunktionen oder Pannen im Spiel nicht nur Spieler*innen spezifische Umnutzungen zur Folge, sie können auch oft störend sein. Probleme mit automatischem Speichern oder visuelle Fehlfunktionen können das Spielerleben beeinflussen. Doch selbst augenscheinlich störende Faktoren werden von Spieler*innen genutzt, beispielsweise in Form von Kurz-Videos, die den unterhaltenden Aspekt dieser Pannen in den Vordergrund rücken. In Kommentar-Videos, aber auch *Let's Plays*, werden diese Störungen thematisiert. Es gibt allerdings auch zahlreiche Videos, die sich, entweder im Kurzformat oder in Compilation-Style-Videos, dieser Fehlfunktionen annehmen: *Random Glitches* – zufällige, spontane, unvorhergesehene Pannen – in der Spielmechanik, wie beispielsweise schwebende Bewohner*innen oder sich überlappende Figuren, werden zu Unterhaltungszwecken mit anderen Mitspieler*innen geteilt. Doch wie können Fehler im Spiel von den Entwickler*innen behoben werden? Wenn Spieler*innen Funktionen im Spiel, in der Entwicklung geplant oder nicht, für ihren Spielvorteil, sei er kreativen oder kompetitiven Ursprungs, nutzen wollen, kann dieses Verhalten von Seiten des Herstellers kontrolliert oder reguliert werden. Im Falle von *New Horizons* gab es bereits einige *Updates* die Fehlfunktionen *gepatcht* – also geflickt – haben, um Spieler*innen-Aktivitäten zu unterbinden oder zu verändern. Durch einen *Glitch* war es kurzzeitig möglich, Sternfragmente, eine *in game* Ressource zur Herstellung von speziellen *Items*, als Dekorationselement in Bäumen zu platzieren. Diese Fehlfunktion hat Nintendo mit einem *Update* eliminiert, somit steht den Spieler*innen diese Option der Gestaltung nicht mehr offen. Auch *Features* des Spiels, die eigentlich keine Pannen sind, sondern ursprünglich gewollte Eigenschaften waren, können durch Updates entfernt oder verändert werden. So wurde beispielsweise zeitnah nach dem Release die Kaufkraft der Spielwährung angepasst, da Spieler*innen Lockdown bedingt bedeutend mehr *Zeit in game* verbrachten als von *Nintendo* ursprünglich angenommen. Somit wurden zu schnell zu viele Sternis erwirtschafteten, dadurch der Story-Teil des Spiels weit schneller abgeschlossen und die Eigenheim-Kredite bei *Tom Nook* zu bald abbezahlt. Um das Interesse am Weiterspielen aufrecht zu erhalten, wurde somit zwar nicht der tatsächliche Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöht, Der Spielablauf aber maßgeblich verändert.

Online vernetztes Spiel ermöglicht, sowohl für Konsument*innen als auch für Entwickler*innen dieser interaktiven Medien, vieles, was sowohl für analoge Spiele, aber selbst digitale offline-Spiele, nur sehr schwer möglich erscheint: Kommunikation und Aushandlung rund um ein Spiel zwischeneinander. Umnutzungen, Eigeninterpretationen und Feedback sind im spielerischen Kontext zwar keine Seltenheit, kontinuierliche Spielupdates, die das Gameplay in kleinen aber auch in großen Belangen verändern kön-

nen, sind mit all ihren Freiheiten (und Einschränkungen) in diesem Kontext allerdings besonders dynamisch. Diese fortwährende Veränderung von Inhalten erzeugt aber auch ein Spannungsfeld zwischen Spieler*innen-Freiheit (*Player-Agency*) und Developer*innen-Intentionen (*Rules*). Besonders bei einer so breitgefächerten Spieler*innen-Basis, wie sie *New Horizons* zu Spielbeginn aufwies, sind Reibungspunkte zu erwarten. Unterschiedliche Erwartungshaltungen an dieses Spiel von sehr diversen Spieler*innen konnten (und können) von *Nintendo* nicht immer auf einen Nenner gebracht werden. *Animal Crossing: New Horizons* erfuhr während der ersten weltweiten Lockdown-Welle einen regelrechten *Hype*. Durch seine Vermarktung als entspannter Zeitvertreib im Setting eines sehr wertegeladenen Insel-Bildes, das Erholung und Ausgleich versprach, traf das Spiel den „*Nerv der Zeit*“. Auf der Suche nach Beschäftigung und Ablenkung wurden Videospiele zu einer attraktiven Ergänzung (oder sogar Alternative) zu anderen Freizeitbeschäftigungen und Mediennutzungen. Nachdem *Animal Crossing* in seiner Spielstruktur, als Simulations- und auch als Echtzeit-Spiel, nur wenig „Action“ bietet und keine schnellen Reaktionen fordert, ist es zwar für Spieleinsteiger*innen einladen, kann aber ebenso für viele auch schnell langweilig werden. Klassisch für einen *Hype*, zog der *Trend New Horizons* für zahlreiche Spieler*innen auch wieder vorüber. Der kurzweilige Aufschwung des Spiels ist zwar nicht komplett abgeflacht, die lange Durststecke hinsichtlich Updates war für viele allerdings der letzte „*Nagel im Sarg*“. *Nintendo* hatte im Spätsommer 2021 doch noch ein Ass im Ärmel: Nach sehr langer Wartezeit wurde ein neues und sehr umfangreiches Update für Herbst 2021 angekündigt. Unter Rücksichtnahme von Fan-Wünschen, kehrt die Taube Kofi als Charakter ins Spiel zurück. Spieler*innen können ihn zukünftig im Musems-Café antreffen, wie sie es womöglich aus Vorgängertiteln der Reihe kennen. *Nintendo* kündigte einen eigenen *Nintendo Direct*-Termin an. Bei diesem Online-Präsentations-Format des Herstellers werden mehrmals im Jahr neue Inhalte und Updates zu unterschiedlichen Spielen vorgestellt, am 15. Oktober wird es sich ausschließlich um *Animal Crossing* drehen.

Im Spiel-Kollektiv zu *Conversation/Entertainment*:

Caro: Ich schau extrem gern zu. Es ist irgendwie spannend, weil ich habe angefangen das „Let’s Play“ zu schauen, wo die Valli grade angefangen hat. Und ich hab’ das Gefühl seitdem ist irgendwie doch viel passiert.

-

Valli: Dodo-code oder wie das heißt?

Kasumi: Nein, diese Codes für neue Wege.

Valli: Achso.

Linda: Also das kann ich dir auch gern mal zeigen, oder Valli du auch sicher. Das ist, wenn du in der Schneiderei bist, da hast du so ein Terminal, aber ich glaub du hast mittlerweile eh auch die Nook-Phone-App dafür.

-

Valli: Und, habt ihr die Mai-Feierei gemacht?

Linda: Ja

Kasumi: Ja

Valli: Die war dieses Jahr anders als letztes.

Linda: Ja, aber ich glaube nur für dich?

Valli: Ich hab es kaum geglaubt. Ja, vielleicht nur für mich.

Linda: Für die, die im zweiten Jahr spielen haben sie das ein bisschen geändert.

Valli: Ja, und was ich auch leiwand find, weil ich mich auch selber schon gefragt hab. Ostern zum Beispiel habe ich ja damals schon mitgespielt und ist das dann das selbe Event? Bringt mir das Event dann überhaupt noch etwas, wenn ich es nochmal erlebe?“ Halloween oder Weihnachten zum Beispiel auch. Da bin ich auch schon gespannt, ob sie da irgendwas verändern. Oder ob es gleich bleibt.

Linda: Es gibt ja kontinuierlich Updates, an und für sich, oder? Es würde mich nicht wundern. Es gibt ja nach wie vor auch noch eine sehr große Spielerbasis.

-

Valli: ich war auf so vielen Inseln und hatte nie eine Spinnen-Insel.

Linda: Ah, da hab' ich gehört, dass sie das gepatcht haben. Am Anfang war die Wahrscheinlichkeit höher, dass du sowas kriegst und mittlerweile sehr gering.

Valli: Ich hatte das noch nie. Ich war grad am Anfang auf sehr vielen Inseln und ich hatte schon ein paar Mal diese Gold-Insel mit den Steinen.

Kasumi: Ja Gold-Insel hatte ich auch schon mal.

4.5 Gender/Representation

„Und das ist so lustig, dass du dich da so in einem Spiel wieder erkennst, oder?“ Valli

Videospiel ist nicht gleich Videospiel: So divers wie die Spiele, sind auch die Spielenden selbst. Oft abgestempelt als Entertainment für Buben oder junge Männer, hat das Videospiel als Form der Unterhaltung auch viel damit zu tun wie ihre Spieler*innen wahrgenommen werden. So viele Menschen wie noch nie zuvor widmen einen Teil ihrer

Freizeit dem digitalen Spiel – und entgegen möglichen Vorannahmen sind annähernd die Hälfte davon weiblich. Als „Gamer“ bezeichnen sich allerdings nach wie vor häufiger Männer, als es Frauen tun (vgl. Cote 2020). Doch woran liegt das? Was sind „Mädchenspiele“ und warum wird diese Unterscheidung gemacht?

Animal Crossing: New Horizons zählt zu den erfolgreichsten Spielen *Nintendos* – sowohl bei Männern als auch bei Frauen. Im Herbst 2020 präsentierten die Entwickler des Spiels, im Zuge einer Konferenz, eine Grafik, die die Spieler*innenbasis von *New Horizons* nach Altersgruppe und Geschlecht aufzeigen sollte. Zu erkennen ist einerseits die gleichmäßige Verteilung zwischen den Geschlechtern von Spielenden, allerdings auch, dass zwar alle Altersgruppen – sowohl jung als auch alt - Interesse am Spiel haben, die Mehrheit sich jedoch zwischen Anfang 20 und Mitte 30 befindet. Hisashi Nogami, der Chef-Entwickler des Spiels, äußerte sich zu diesen Erkenntnissen:

“What would the public imagine if they were asked what kind of game Animal Crossing is? I think there is probably an image of ‘a game where you can live leisurely with cute animals’ and ‘a game for young girls’. However, looking at the gender and age data of Animal Crossing users, it is clear that the ratio of males and females is half and there are many users in their 20s and 30s.”⁹

Das Entwickler*innenteam erschien überrascht zu sein, dass die Altersverteilung von *New Horizons* nicht jünger war, und spekulierten, dass dies möglicherweise auf die Veröffentlichung von *New Horizons* außerhalb der Weihnachtszeit zurückzuführen war. Ebenso gut möglich scheint, dass dies ebenso auf COVID-19 und den damit verbundenen wirtschaftlichen Abschwung zurückzuführen sein könnte, der Eltern dazu veranlasst haben könnte, nicht wesentliche Einkäufe für ihre Kinder zu überspringen – einschließlich eines neuen Spieles und womöglich auch der dazugehörigen Konsole.

Animal Crossing: New Horizons setzte in seiner Vermarktung vor allem darauf, das entschleunigte Spieltempo in den Mittelpunkt zu rücken. Dieser Aspekt des Spiels schien auch für neue Spieler*innen der Reihe, mit bestehender Erfahrung in anderen Spielen, attraktiv zu sein. Aber auch Videospiele-Anfänger*innen – egal welchen Alters – fanden es anscheinend reizvoll genug, um sich dieser Art der Freizeitbeschäftigung anzunehmen. Abgesehen von Spieltempo und dem Echtzeit-Aspekt, ist die visuelle Komponente eines Videospieles, und somit die Gestaltung der Spielwelt und ihrer Charaktere, wichtiger Teil der Vermarktung. Die *Ästhetik* des Spiels lässt sich der japanischen Stilrichtung „*kawaii*“ zuordnen (vgl. Rose 2020). Ins Deutsche übersetzt lässt es sich *kawaii* als niedlich be-

⁹ <https://www.thegamer.com/animal-crossing-new-horizons-gender-split/> (letzter Zugriff: 26.9.2021 16:27)

schreiben, es umfasst neben charakteristisch verspielen visuellen Merkmalen auch die Idee, dass nicht nur Dinge oder Bekleidung *kawaii* sein können, sondern dass der Begriff ebenso als Beschreibung für Persönlichkeitszüge dienen kann. Das verspielte und oft sehr farbenfrohe Erscheinungsbild von Medientexten, die sich als *kawaii* einordnen lassen, wirkt oft kindlich – obwohl Kinder und Jugendliche nicht immer die Zielgruppe sein müssen. In Japan erfreut sich alles, was *kawaii* ist großer Beliebtheit, die Stilrichtung kommt allerdings auch in vielen anderen Teilen der Welt positiv an. Ein Beispiel hierfür wäre der große Erfolg der *Sanrio*-Figur *Hello Kitty*, die weltweit viele Fans gefunden hat. Doch wie hängen „*kawaii*“ und *Gender* zusammen? Was hat das mit der Spieler*innenbasis von *New Horizons* zu tun?

Das Erscheinungsbild eines Spiels kann damit zusammenhängen, welche Spieler*innen es ansprechen soll. Die Zielgruppe kann sich allerdings ebenso nach weiteren Faktoren, wie *Gameplay* und Erreichbarkeit richten. Da die *Kawaii-Ästhetik* durch normativ-feminine und ebenfalls infantile Charakteristika ins Auge sticht, scheint es kein Zufall zu sein, dass oft traditionell weiblich konnotierte Eigenschaften mit ihr assoziiert werden (vgl. Rose 2020). Das *Gameplay* von *New Horizons* wirkt risikofrei und nicht kompetitiv – ebenfalls häufig mit Weiblichkeit in Verbindung gebrachte Faktoren. Es ist allerdings äußerst oberflächlich daran ausnehmen zu wollen, für wen dieses Spiel passend ist, und wer sich dafür zu interessieren hat (oder auch nicht). Speziell Simulations-Spiele werden in elitären, männerdominierten Gaming-Umfeldern oft als keine „*true games*“ gesehen, bedingt durch die Eigenschaften dieser Spiele, aber durchaus beeinflusst durch die Annahme, dass es sich hier um „*Mädchenspiele*“ handelt. Somit sind Spieler*innen dieser Titel, nach diesem Denkmuster, auch keine „*true gamer*“. Diese abwertende Denkweise ist nicht nur ausgrenzend, sondern auch nicht den Tatsachen entsprechend. Weibliche Spieler*innen sind in allen Game-Genres vertreten, ebenso wie es Männer sind. Dennoch halten sich viele Stereotypen und Vorurteile darüber, wer welchen Titel spielt – aber auch welches Spiel-Genre dem anderen überlegen wäre (vgl. Cote 2020). Doch welche Rolle spielt Geschlecht nun tatsächlich für Spieler*innen von *New Horizons*? Welche Themen werden von Nichtspieler*innen zur Diskussion gestellt?

Geschlecht im Kontext der Spielerfahrungen ist auf mehreren Ebenen Thema oder Nicht-Thema. Im Spiel selbst stehen die Geschlechter „männlich“ und „weiblich“ zur Auswahl, die Spielenden müssen zu Beginn eine Auswahl treffen, die sich nachträglich jederzeit verändern lässt. Diese Gebundenheit an die Geschlechter-Binarität setzt sich bei den tierischen Bewohner*innen und Charakteren fort, doch sowohl bei ihnen, als auch beim eigenen Avatar selbst gibt es keine verbildlich weiblichen oder männlichen Charakteristika,

die sich auf das Erscheinungsbild beziehen. Auch wenn unterschiedliche, für Stilisierungen gängige Marker, wie lange Wimpern oder Make-up, bei einigen weiblichen Bewohnerinnen verkommen, so tun sie dies auch zum Teil bei männlichen. In der Repräsentation von Statur und Figur unterscheiden sich die tierischen Nachbar*innen nach Gattung (Katze, Hund, Maus, Elefant, etc.), innerhalb dieser gibt es für die Silhouette keine Geschlechtertrennung, das gilt ebenso für die Garderobe. Was den eigenen Avatar betrifft können Spieler*innen ihr Erscheinungsbild frei entscheiden und jederzeit verändern. Die Silhouette der menschlichen Spielfiguren ist für alle Spieler*innen die gleiche. Im Vorgänger-Titel der Reihe war die eigene optische Repräsentation durch randomisierte Prozesse, aber auch durch Geschlechterunterscheidung geprägt. Für mit männlichen Avataren agierende Spieler*innen war es in *New Leaf* zwar möglich traditionell feminine Bekleidungsstücke zu erwerben, allerdings nicht ohne einen urteilenden Kommentar für diese Entscheidung zu ernten. In *New Horizons* gibt es diese Einschränkung nicht mehr, egal ob die Spielenden sich dafür entschieden haben mit einem weiblichen oder männlichen Avatar die Welt von *Animal Crossing* zu erkunden, das Erscheinungsbild ist frei wähl- und personalisierbar.

Obwohl die visuelle Repräsentation von Geschlecht in diesem Spiel sehr fluide ausgeübt werden kann, die Fixierung auf eines von zwei Geschlechtern verdeutlicht den nach wie vor vorliegenden Fokus auf Binarität. Ein weiteres Beispiel für eine konservative Weltanschauung ist, dass während der Hochzeitssaison, einem mehrwöchigen Event im Spiel, das im Mittelpunkt stehende Hochzeitspaar aus einem männlichem und einem weiblichen Alpaka-Charakter besteht. Ebenfalls anzumerken ist, dass es weit mehr männliche NPCs als weibliche gibt. Diese werden oft im Kontext von Zusatz- oder Hilfsdiensten zu männlichen Charakteren präsentiert: Die Hündin *Melinda* beispielsweise, fungiert als Administrationshilfe für *Tom Nook*. Die Eule *Eugenia* ist die Schwester des Museumsdirektors und besucht die Insel, wenn Sternschnuppen zu sehen sind, um die Spieler*innen über Astrologie und Sternzeichen zu informieren, während ihr Bruder die natur- und kunstwissenschaftliche Expertise für Museumsfunde bereitstellt. Abgesehen davon ist ihr Name – *Eugenia* – nur durch einen Zusatz, von dem ihres Bruders *Eugen* separiert. Eigenständige weibliche Charaktere bilden die Igel-Schwester *Sina*, *Tina* und *Minna*. Letztere ist Modedesignerin, die anderen beiden führen die inseleigene Schneiderei. Auch das Wildschein *Jorna* agiert eigenständig als Rübenverkäuferin. Männliche Charaktere im Spiel sind Geschäftsmann, Pirat, Seefahrer, Pilot, Fotograf, Wissenschaftler, Fischer, Schuhmacher, Insekten-Fänger, Chefkoch, Musiker, Weihnachtsmann, Osterhase oder sogar Geist. Die wenigen weiblichen Charaktere in *New Horizons* agieren in Feldern von Wahrsagerei, Astrologie, Design und Mode und entsprechen so eher einem traditionellen Verständnis von

Geschlechterrollen und Tätigkeitsbereichen. Erwähnenswert ist ebenfalls der Umstand, dass die Teppichverkäuferin *Aziza* in der originalen japanischen Version ein männlicher Charakter ist. Sie und ein weiterer Charakter der Spiel-Reihe, die Giraffe *Gracia*, die in *New Horizons* bisher nicht vorkommt, wurden beide für die westliche Version der Spiele als weiblich ausgewiesen. Warum das geschah, ist allerdings unklar, eine Vermutung wäre jedoch, dass es am Erscheinungsbild der Charaktere liegt: *Aziza* hat, für Kamele typische, lange Wimpern, *Gracia* designt Bekleidungsstücke und präsentiert sich feminin. Anstatt die *NPCs* so zu belassen, wie sie ursprünglich geplant waren, wurden sie für den Release in westlichen Ländern nach ihren weiblich-konnotierten Attributen geschlechter-normativen Vorstellungen angepasst.¹⁰

Bei einem Spiel, das so aufgeladen mit Genderdiskursen scheint, verwundert es fast, dass Themen diesbezüglich im Spiel-Kollektiv nur wenig besprochen wurden. Männlichkeit und Weiblichkeit kommen allerdings im Diskurs über das Spiel *außerhalb* des Spiels und seiner Communities bedeutend größere Rollen zu. Neben den bereits angesprochenen Kategorisierungen von außen („Kinderspiel“, „Mädchenspiel“), die durchaus auch Einfluss auf das eigene Spielerleben und die Selbstwahrnehmung haben können, ist der Diskurs, der um die Geschlechter-Binarität des Spiels geführt wird, jener, der Gender und Repräsentation im Kontext dieses Spiels zum Thema für Spielende, Außenstehende und Entwickler*innen machte. Kritik an der im Spiel präsenten Gender-Binarität wurde über diverse soziale Medien geäußert. Nachdem das Spielerleben unabhängig von Geschlecht funktioniert, kam die Überlegung auf, warum nicht ganz darauf verzichtet werden könnte, um Menschen, die sich als *non-binary* identifizieren, nicht auszuschließen. *Nintendo* reagierte dahingehend darauf, dass in der US-Variante des Spiels zukünftig nicht mehr nach Geschlecht, sondern nach „*Style*“ zu unterscheiden ist. Geändert hat das im Grunde nichts, da es nach wie vor die gleiche Spielmechanik betrifft, bloß unter neuem Titel: Statt männlich/weiblich wird somit nach maskulin/feminin differenziert. In Anbetracht der Spieler*innenbasis von *Animal Crossing: New Horizons* ist der Umstand, dass das Spiel-Kollektiv nur aus vier Frauen der gleichen Altersgruppe bestand, zwar nicht repräsentativ, in so einem kleinen Sample ließe sich onehin schwer die Diversität der Spieler*innenbasis einfangen. Die Untersuchung verschiedenster Plattformen ermöglichte es sich Spielerfahrungen zu nähern, die von jenen im Spiel-Kollektiv glichen oder davon abwichen.

Auf der *YouTube* sind, wie bereits besprochen, eigens auf *Animal Crossing* bezogene Kanäle entstanden, die nach wie vor eine große Anzahl an Menschen erreichen, die

¹⁰ <https://www.keengamer.com/articles/features/opinion-pieces/does-animal-crossing-have-lgbt-representation/> [Letzter Zugriff 10.10.21 22:32]

die produzierten Inhalte konsumieren und mit ihnen interagieren. Wenn die Produzent*innen dieser Videos sich nicht selbst im Video zeigen, zum Beispiel über eine Face-Cam in einer Ecke des Bildschirms, so ist das für ihren Erfolg auf der Plattform nicht zwangsläufig hinderlich. Über ihren Avatar im Spiel und in Kombination mit einem Voice-Over wirken sie für ihr Publikum dennoch greifbar. Welche Rolle spielt die persönliche Repräsentation - in Form des Avatars - im Spielkontext von *Animal Crossing*?

In *New Horizons* ist nicht bloß der Avatar, dessen Erscheinungsbild und Personalisierbarkeit, für die eigene Repräsentation von Spieler*innen relevant, die gesamte Insel und ihre Gestaltungen, sowie die individuelle Spielpraxis funktionieren vor dem Hintergrund der Aneignung des Spiels und seinen Inhalten durch Spielende. *New Horizons* bietet so viele Individualisierungsmöglichkeiten wie kein anderer Ableger dieser Reihe. Den Spielenden steht es frei ihren Avatar nach ihrem Abbild, nach ihrer Fantasie oder nach einer Kombination der beiden Faktoren, zu gestalten. Neben den Ausführungen zu Gender gibt es auch noch andere Kategorien, die zu Repräsentationszwecken dienen und im Kontext dieses Spiels näher beleuchtet werden können: *Ethnicity*, *Age*, *Class*, *Weight* oder *Disability* können für Spieler*innen im Alltag, aber auch im alltäglichen Spielerleben prägend sein. Gibt es für sie die Möglichkeit in Form des Avatars repräsentiert zu werden, so ist die Spielerfahrung eine andere, als wenn es keine Überschneidungen zu eigenen Erfahrungen gibt. Neben diesen individuell wirkmächtigen, bildet *Animal Crossing* aber auch andere Konzepte der „echten Welt“ ab. In einem bestreben dem *Real Life* nahe zu kommen, greift *New Horizons* Vorstellungen des Kapitalismus auf, bildet sie im gleichen Atemzug allerdings als weniger dramatisch ab, da es in dieser Welt keine negativen Folgen beispielsweise für das nicht bezahlen von Krediten oder die Notwendigkeit von Lebensmitteln oder anderen Versorgungsgütern gibt. Die Ideale eines kapitalistischen Systems, wie immerwährender Fortschritt, Individualismus und Konsumorientierung sind im Spiel präsent. Auch die Art wie das Spiel kolonialistisch-geprägte Vorstellungen und Ideale von Inselalltag reproduziert, ist beispielhaft dafür, wie Konzepte und Vorannahmen in Spielwelten Einzug halten können. Die visuell-stilistischen Vereinfachung und inhaltlich-konzeptuellen Verknappungen des *Real Life* halten dazu an, einen Blick darauf zu werfen welche Aspekte in diese Repräsentation von Alltag einfließen – und welche nicht. Welches Bild von Alltäglichkeit steckt in *Animal Crossing*? Wessen Alltag wird repräsentiert? Gibt es eine Unterscheidung von *Alltag IRL* und *Alltag in game*?

Wie Spielende ihren Alltag in Bezug zur eigenen Spielerfahrung wahrnehmen, kann sehr unterschiedlich sein. Das Spiel(en) kann als Teil des Alltags verstanden werden, die

Alltagsgestaltung im Spiel selbst ist die Prämisse von *New Horizons*. Ebenso können Repräsentationen von gelebtem Alltag das eigene Spiel prägen (vgl. Bareither 2013). Das Spielen von Videospiele als alltägliche Praxis ist bei *Animal Crossing* besonders relevant, da das Konzept des Spiels das sogar vorsieht: Jeden Tag auf der Insel vorbeizuschauen, um entweder mit Bewohner*innen zu interagieren, Umbaumaßnahmen fortzuführen oder die *Dailies* zu erledigen. Besonders in Phasen von Lockdowns oder eingeschränkter Mobilität, war die Spielaktivität im Kollektiv für die einzelnen Spieler*innen oft ausgedehnter, aus Kurzaufenthalten wurden auch mal mehrstündige *Gaming-Sessions*. Wie häufig und um welche Uhrzeiten gespielt wird kann einen großen Einfluss auf das *Gameplay* haben, wie Vallis Ärgernis mit den Rübenverkäufen zeigt. Nicht nur kann das Spiel einflussnehmend auf die Strukturierung des Alltags sein, auch Themen und Schwerpunkte des Alltags der Spieler*innen können in das Spiel getragen werden. Die Saisonalität von Festivitäten spiegelt jene des *Real Life* und stellt somit eine Verknüpfung der beiden „Welten“ dar. Nachdem jede Spieler*in sich ihre Insel zu eigenmachen kann, fließen somit individuelle Präferenzen in das *Gameplay* ein. Welche Rolle spielt die Gestaltung der Insel als Repräsentationsform des eigenen Stils und Geschmacks? Der eigenen Persönlichkeit, den individuellen Interessen, der Selbstdarstellung und dem Lifestyle werden in diesem Spiel viel Raum gegeben. Der Kreativität der Spielenden scheint keine Grenze gesetzt zu sein, Limitationen gibt es allerdings dennoch: Neben spielmechanischen Einschränkungen im Verlauf des Spiels, die einflussnehmend auf die Gestaltung der eigenen Insel sind, ist auch die Konzeption der Ausgangslage für dieses kreative Unterfangen eingeschränkt. Das Bild der „einsamen Insel“, die es zu erkunden – und den eigenen Vorstellungen anzupassen – gilt, fungiert hier als vermeintlich leere Leinwand, als ein *blank canvas*, der beliebig gestaltet werden kann. Diese kolonialistische Herangehensweise wird auch dadurch unterstrichen, dass je mehr die ursprüngliche Insel verändert – *verbessert* – wird, umso mehr Sterne erhalten Spieler*innen in der Inselbewertung. Die Ausgangsversion dieses digitalen Raumes, der im Verlauf des Spiels individualisiert wird, ist allerdings kein ideologisch unbeschriebenes Blatt. Im Spiel-Kollektiv wurde die Veränderung der Ursprungsinsel häufig zum Thema. Auch wie die eigene Persönlichkeit in der Spielumgebung dargestellt und repräsentiert wird, war für die einzelnen Spielerinnen von großer Relevanz im Spielalltag.

Im Spiel-Kollektiv zu *Gender/Representation*:

Linda: Und spielst du dann was anderes stattdessen? Oder machst du was ganz anderes, wenn du nicht lange Animal Crossing spielst?

Kasumi: Unterschiedlich. Entweder ich spiele dann mein „Mädchenspiel“ oder ich schaue Animes.

-
Valli: Und jetzt wird's too deep for me, und zwar: Das ist eigentlich fast wie ich im echten Leben auch bin. Ich geb' mich mit vielem zufrieden, weil mich jetzt nichts stört, weil ich zufrieden bin mit der Umgebung und allem. Und mit der Art wie meine Insel aussieht. Und wie ich jeden Tag halt die Dailies mach und das Geld, was ich verdienen nicht ausbebe, sondern auf die Bank leg, weil ich nicht weiß, was ich damit machen soll. Anstatt, dass ich jetzt irgendwie versuch nach mehr zu streben (lacht). Und das ist so lustig, dass du dich da so in einem Spiel dann wieder erkennst, oder?

4.6 Socializing/Individualizing

„Es ist ein bisschen so wie ein Safe Space.“ Valli

Videospiele als vernetzte Multimediastexte bieten ihren Spieler*innen die Möglichkeit allein oder in einer Gruppe, in verschiedensten Settings, mit ihnen zu interagieren und mit ihnen ihre Freizeit zu gestalten. Doch sowohl das Einzelspiel als auch das Spielen zu mehr, sind im Kontext von digitaler Vernetzung in verschiedenen Ausprägungen und Zusammenhängen zu verstehen. Das Bild des *Gamers*, der allein im dunklen Kämmerchen, stundenlang vor seinem PC verweilt, hat nichts mit der Spielerfahrung einer großen Anzahl von User*innen zu tun, für die das Videospielen eine kollektive Erfahrung darstellt. Auch der Aufschwung von sogenannten „*Casual Games*“ hat dazu beigetragen, dass das alltägliche, digitale Spiel als Freizeitbeschäftigung im Tageslicht angekommen ist (vgl. Cote 2020).

Individualität im Kontext von Videospiel kann auf unterschiedliche Weise verstanden werden: Einerseits im Sinne von Abgrenzung und Vereinzelung, aber auch in Bezug zu individueller Selbstdarstellung. Dass Videospiele die Abgrenzung zu sozialen Aspekten des IRL zur Folge haben können, wird oft durch ihre Immersivität begründet, die fiktive, digitale Welt würde von Spieler*innen der „echten“ vorgezogen. „Unkontrollierbares Spiel“ ist in Form des Begriffs „*Gaming Disorder*“ 2018 von der Weltgesundheitsorganisation als eigenständiges Krankheitsbild anerkannt worden und auf der Website des österreichischen Sozialministeriums wird das „Suchtgefährdungspotenzial elektronischer Spiele“ auf „Rollenspiele in virtuellen Welten, Belohnungssysteme und Einbindung in ein soziales Spielernetzwerk.“ zurückgeführt. Die Folgen der „*Gaming Disorder*“ sind laut WHO „*entgleitende Kontrolle etwa bei Häufigkeit und Dauer des Spielens, wachsende Priorität des*

*Spielens vor anderen Aktivitäten und Weitermachen auch bei negativen Konsequenzen.*¹¹

Die Pathologisierung von exzessivem Videospiel zeigt auf, welche Faktoren ausschlaggebend für einen überdurchschnittlichen Konsum dieser Medieninhalte erscheinen. Der vom Gesundheitsministerium in Auftrag gegebene Bericht hält 2016 unter anderem einen Zusammenhang von Videospielen und Gewalt fest, der einen medienwirksamen Stellenwert in der Diskussion rund um Videospiele eingenommen hat, und auch im kulturwissenschaftlichen Kontext Relevanz hat (vgl. Bareither 2013).

In Bezug zu *Animal Crossing: New Horizons* scheint dieser Themenbereich weniger vordergründig, Aspekte von Spieldauer, Priorität des Spielens und vor allem das soziale Spieler*innennetzwerk rücken in den Vordergrund. Videospiele an sich haben nicht zwangsläufig eine vereinzelnde Wirkung auf ihre Nutzer*innen, im Umfeld von Online-Gaming scheinen Community-Aspekte besonders präsent. Gruppenrepräsentation, Austausch und Vernetzung sind wesentlicher Teil der Spielerfahrungen – sowohl online als auch IRL. Sowohl *in game*, als auch auf anderen Plattformen und *face-to-face*, vernetzen sich Spieler*innen vor dem Hintergrund ihres Spielerlebens. Die immer wachsende Relevanz von Videospielen als Alltagspraxis führt auch zum Verschwimmen von digital-virtuellem Raum und den Erlebnisorten des *Real Life* (vgl. Bareither 2019). Die Art und Weise wie der Aspekt eines digitalen Spieler*innennetzwerks im Kontext von „*Gaming Disorder*“ repräsentiert wird, suggeriert, dass zwar gemeinsam gespielt wird – die Spieler*innen allerdings allein verbleiben und sich aus ihrem Leben nach und nach zurückziehen. Diesem „gemeinsam allein“ lässt sich allerdings die Komponente „allein gemeinsam“ gegenüberstellen: Vernetzung, Anschluss und Austausch passieren nicht *trotz* Videospielen, sondern *durch* Videospiele. Die Plattform übergreifenden Eigenschaften, hinsichtlich der Spieler*innenkommunikation, wie es auch bei *Animal Crossing* der Fall ist, begünstigen die Vernetzung. Videospiele als digitaler Raum können vom restlichen Alltag nicht abgegrenzt werden, sie fungieren für manche Spieler*innen allerdings auch als separater Rückzugsort – können aber dennoch Ort des Austauschs und des Teilens verbleiben.

Die eigene (Re)Präsentation in Zusammenhang, aber auch in Kontrast, zu anderen Mitspieler*innen und Außenstehenden, spielt gerade bei *New Horizons* eine entscheidende Rolle im Spielerleben. *YouTubes* Slogan „*Broadcast yourself*“ bekräftigt die Bedeutung der Selbstinszenierung auf der Plattform, auch Videos in der *Animal Crossing*-Community sind davon nicht ausgenommen. Die eigene Repräsentation, und somit auch die der eigenen Insel, steht bei vielen Videos im Vordergrund. Aber nicht nur das Zurschaustellen der

¹¹ <https://www.sozialministerium.at/Themen/Gesundheit/Drogen-und-Sucht/Verhaltenss%C3%BCchte/Spielsucht/Computerspielsucht1.html> (Letzter Zugriff: 5.10.21 00:05)

eigenen Leistungen findet in diesen Videos statt, auch das Präsentieren der Kreativität und Ausdrucksformen anderer Spieler*innen ist in Form von Kollaborationen und *Island-Tours* gegeben. Doch wie positioniert sich Individualität in diesem Spannungsfeld zwischen eigenem und kollektivem Spiel? Der Fokus des *Gameplays* von *New Horizons* liegt klar bei Spielenden und was diese aus dem Spiel – und ihrer Insel – machen möchten. Spieler*innen setzen sich eigene Ziele, die einerseits ihre Vorstellungen vom Spiel zum Ausdruck bringen und welche Positionen sie bezüglich der Inhalte des Spiels einnehmen, sie reflektieren allerdings auch die Herangehensweisen von Mitspieler*innen und Außenstehenden. Wie zeigte sich das im Spiel-Kollektiv? Wie wurde hier im Spannungsfeld von Gruppe und eigenen Vorstellungen agiert? Kasumi beschreibt ihre Spielerfahrung als sehr losgelöst von Entscheidungen anderer Mitspieler*innen. Sie plant ihre Insel nach ihren eigenen Vorstellungen zu gestalten, in ihrem persönlichen Spielalltag legt sie keinen Wert auf die Spielziele anderer. Nach genauerer Nachfrage gibt sie allerdings an, Inspirationen durch die Gestaltung anderer Inseln zu bekommen, was sie als positiv empfindet. Anregungen erhält sie von den Inseln im Spiel-Kollektiv, aber auch von Content-Creator*innen, die ihre Inseln einem Publikum präsentieren. Relevanter ist hier für sie allerdings der Austausch im Kollektiv und wie hier ihre Mitspieler*innen ihre Inselnlandschaft, ihr Eigenheim und den Inselalltag gestalten. Für Valli war, wie bereits beim Thema Teilen und Vergleichen, ihr individuelles – abgekapseltes – Spielerleben im Vordergrund. Das gemeinsame Spiel im Kollektiv war für sie zunächst bedrängend, ebenso waren das spiel-externe Inhalte auf anderen Plattformen, die sich mit *New Horizons* beschäftigt haben. Für Kasumi machte das kollektive Spiel erst den Reiz von *Animal Crossing* aus, Valli hingegen schätzte ihre Spielzeit mehr, als sie sie allein verbrachte. Das Spielerleben im Kollektiv war von beiden Aspekten geprägt: Es gab sowohl das gemeinsame Spielen im engeren Sinne, also entweder Inselbesuche mit Videocall-Begleitung oder sogar IRL, aber auch die Spiel-Kollektiv-Erfahrung in einem erweiterten Verständnis. Die Kommunikation und der Austausch außerhalb des eigentlichen Spiels über das Spiel, waren ebenso einflussnehmend auf das eigene Spielerleben, wie die tatsächlichen Insel-Besuche. Was mit Mitspielerinnen in Gesprächen oder Textnachrichten geteilt wurde, war prägend für die eigene Herangehensweise an das Gameplay, die Entscheidung welche Bewohner*innen gewählt oder wie die Insel samt Eigenheim gestaltet wird. Wie wurden Entscheidungen im Spiel getroffen? Kollektiv oder individuell?

Bei der Gestaltung der Inselumgebung beispielweise, war das Bestehen des Spiel-Kollektivs einschneidend. Valli hat formuliert, dass das Erscheinungsbild (und dessen Veränderung) ihrer Insel keine Vordergründige Rolle im Spielalltag für sie ausmacht, dieser

Umstand hat sich geändert, da sie sich durch das gemeinsame Spielen dazu verleitet sah Änderungen vorzunehmen, um beim nächsten Besuch ihrer Mitspielerinnen die Neuerungen präsentieren zu können. Für Kasumi war es dahingehend bedeutend, da sie von Beginn an alle ihrer Erfahrungen in *New Horizons* in einem Gruppensetting machte. Für sie überwiegt der positive Aspekt des kollektiven Spiels, Valli hingegen erkennt auch Vorzüge im Alleingang. Die Vorführung von Neuerungen oder baulichen Veränderungen der eigenen Inseln standen, neben dem Austausch von Geschenken und dem Einkaufsbummel auf der Gastgeberinneninsel, oft im Vordergrund der Inselbesuche. Diese starteten häufig mit einer Begutachtung der neuen Bereiche, um die Mitspielerinnen auf den aktuellen Stand zu bringen, aber auch um die Hintergründe dieser Änderungen mit ihnen zu besprechen. Auch wenn ein großer Teil dieser Umgestaltungen nach dem eigenen Ermessen der Spielerinnen passierte, die Erwartungshaltung eine schöne Insel zu präsentieren war, zumindest für Valli, ein zunächst als stressig empfundener Aspekt des gemeinsamen Spiels. Sie äußerte das Gefühl zu haben etwas verändern zu müssen, damit ihre Insel für Besucherinnen „bereit“ ist. Da der gestalterische Gesichtspunkt für Valli nicht im Mittelpunkt des Spielerlebens steht, sondern viel mehr das Erledigen von alltäglichen Aufgaben und die Interaktion mit ihren Bewohner*innen, war auch dies eine Aktivität während der Inselbesuche. Für sie war es wichtig, auch auf den Inseln ihrer Mitspielerinnen, Nachbar*innen zu begrüßen und sich mit ihnen zu unterhalten. Sie erfreute sich an der Tatsache, dass sie sich an sie erinnerten. Kasumi hingegen schien die Beziehung zu den Bewohner*innen weniger wichtig als das Umsetzen ihrer gestalterischen Vorhaben. Das gemeinsame Spiel zeigte deutliche Unterschiede auf, die es bei der Erwartungshaltung an das Spiel – und somit auch der individuellen Zielsetzung – durch seine Nutzer*innen geben kann und welche Auswirkungen dieser Umstand sowohl auf das persönliche Spiel, aber auch eine kollektive Spielerfahrung haben kann. Nachdem *New Horizons* nicht dafür ausgelegt ist ständig zu mehrmals gespielt zu werden, stellt sich die Frage welche Möglichkeiten überhaupt *in game* gegeben sind, um gemeinsam zu spielen und wie diese im Spiel-Kollektiv genutzt wurden. Wie oft wurde gemeinsam gespielt? Was zeichnet die kollektive Erfahrung des Spiels, abseits der *in game* Kollaboration, aus? Welche Möglichkeiten bietet *New Horizons* als Spiel an, um kollektiv gespielt zu werden? Welche neuen Wege werden von Spieler*innen geschaffen?

New Horizons bieten seinen Nutzer*innen die Möglichkeit mehrere Avatare auf die Insel ziehen zu lassen. Diese Funktion ist auch im offline-Modus möglich und verlangt somit keine Internetverbindung für die Konsole. Durch diese Option ist es möglich, sich die Insel mit anderen Personen zu teilen, die ebenfalls Zugang zur Konsole haben. Wollen Spie-

ler*innen über die Funktion der *Traumreisen* andere Inseln von Mitspieler*innen erkunden, so ist eine WLAN-Verbindung notwendig. Dieses Feature wurde im Zuge eines Updates ergänzt und kann von Spielenden genutzt werden, sobald diese ein Bett im Spiel erworben haben. Wird die eigene Spielfigur nun in einem Bett platziert, erscheint ein Auswahlmenü: Will die Spieler*in von einer anderen Insel träumen kann entschieden werden, ob das Ziel eine zufällig ausgewählte Insel sein soll, oder eine ganz spezielle, wofür allerdings die Traumadresse der Destination bekannt sein muss. Wird von einer Insel geträumt, können die Spieler*innen sich auf dieser frei bewegen, die Umgebung erkunden oder sich mit den Bewohner*innen unterhalten, Gegenstände oder Geschenke können zwar ins Inventar gelegt aber nicht mitgenommen werden. Auch die Interaktion mit den Gastgeber*innen ist eingeschränkt, da sich der Traum unabhängig vom momentanen Spielgeschehen auf der *Traum-Insel* ereignet. Die Besucher*innen betrachten einen eingefangenen, von den Gastgeber*innen fixierten Zustand der Inselumgebung. Möchten Spieler*innen Inseln von Mitspielenden besuchen, mit denen interagiert werden kann, so genügt es nicht bloß eine Internetverbindung zu haben, es ist außerdem eine *Nintendo*-Mitgliedschaft notwendig. Sind Nutzer*innen so einer Mitgliedschaft habhaft, eröffnen sich unterschiedliche Möglichkeiten mit anderen Spieler*innen *in game* zu interagieren, es können Postkarten samt Geschenken versendet werden, es kann besucht und Besuch empfangen werden. Befinden sich Mitspieler*innen auf der eigenen Insel, oder die Spieler*innen sind Gäste auf einer anderen, so besteht die Möglichkeit sich schriftlich über einen *in game*-Chat auszutauschen, der in Form von Sprechblasen über den Avataren erscheint (und auch nachträglich einsehbar ist). Außerdem steht den Spieler*innen eine Vielzahl von „*Emotionen*“ zur Verfügung, um sich über eine visuelle Ebene miteinander zu verständigen. Dieser Weg der Kommunikation ist praktisch, da eine Auswahl der *Emotionen* auch in einer Art Schnell-Auswahlmenü platziert werden kann. Um sich schriftlich zu verständigen ist oft Zeit und Geduld gefragt, da jeder Buchstabe einzeln ausgewählt werden muss. Vorgaben was Spieler*innen machen sollen, wenn sie sich gegenseitig auf ihren Inseln besuchen, gibt es keine, *New Horizons* gibt auch wenig Vorlage wie das gemeinsame Spiel aussehen kann. Abgesehen von der Erkundung der Umgebung, der Einkaufsmöglichkeiten und dem Kennenlernen der Bewohner*innen, ist die Kreativität der Spielenden gefragt, wenn es darum geht, wie die gemeinsame Zeit gestaltet wird. Es können Schatzsuchen oder Modeschauen veranstaltet werden, es kann aber auch gemeinsam auf die Foto-Insel gereist werden, um miteinander und mit Bewohner*innen Bild- oder Videoaufnahmen zu erstellen. Auch an Festivitäten, wie dem Fischerei- oder Angeltturnier, kann gemeinsam teilgenommen werden. Was davon wurde im Spiel-Kollektiv genutzt?

Das gemeinsame Spiel im Kollektiv war weniger darum strukturiert Events oder selbstorganisierte Veranstaltungen miteinander zu erleben, vielmehr waren es Erkundungsbesuche, die den Hintergrund für Gespräche in der Gruppe bildeten. Da sich das Abtippen über die Konsole als Herausforderung darstellte, kam schnell die Idee, die Besuche mit Video-Calls zu verbinden, um die Kommunikation zu erleichtern. Diese digitalen Treffen waren dem Umstand, der sich ausweitenden und wiederkehrenden Lockdowns und *Social Distancing*-Maßnahmen für COVID-19 geschuldet. Einmalig war es während der gemeinsamen Spielzeit sogar möglich *IRL* gemeinsam miteinander zu spielen. Während dieser ansonsten sehr isolierenden Zeit, waren die digitalen Treffen eine Möglichkeit sich miteinander auszutauschen und gemeinsam eine andere Welt zu erkunden. *New Horizons* war nach langer Zeit eine Freizeitbeschäftigung, die mit anderen geteilt werden konnte und ebenso eine willkommene Abwechslung von eher bedrückenden Gesprächen zum Alltagsgeschehen während eines anhaltenden Lockdowns.

Das Gespräch außerhalb des Spiels war für die Kollektivität dieser Spielerfahrung ausschlaggebend. Das Teilen von Momenten des alleine Spielens gab den Mitspielerinnen die Möglichkeit trotzdem eingebunden zu sein. Auch wenn vieles individuell im eigenen Spielalltag erlebt wurde, so wurden zahlreiche Momente, wie der Fang eines besonderen Fisches, das Erwerben eines neuen Outfits oder eine lustige Bemerkung eines Bewohners häufig mit der Gruppe geteilt und besprochen. Welche Rolle hat die Erfahrung in der Gruppe für Caro gespielt? Die Unterhaltung rund um das Spiel und das Konsumieren von Inhalten auf anderen Plattformen, waren jene Aspekte, die auch für Caro als Teil des Spiel-Kollektivs partizipativ waren. Ohne selbst *New Horizons* zu spielen, war auch sie über die Gruppengespräche außerhalb des Spiels eingebunden. Die beobachtende Rolle, wie sie ihr auch als Zuseherin von *Lets Plays* zukommt, hat sie allerdings auch im Spiel-Kollektiv eher selten verlassen. Caro war während der Zeit des Spiel-Kollektivs durchaus verleitet sich ebenfalls eine *Switch* zu kaufen und aus der kommentierenden Rolle herauszutreten. Dies geschah allerdings nicht, da die Spielprämisse für sie nicht überzeugend genug war und somit der zusehende und kommentierende Aspekt für sie attraktiver verblieb. Da die Mitspielerinnen im Kollektiv viel von ihrem individuellen Spiel teilten, war dieser Anteil der Teilnahme am Spiel für Caro nach eigenen Angaben ausreichend. Das Spiel gefiel ihr als Freizeitbeschäftigung, allerdings nicht in dem Aspekt es selbst zu spielen, sondern andere bei ihren Spielerfahrungen zu begleiten und sich darüber auszutauschen. Doch welche Aspekte des individuellen Spiels blieben eigenständig und persönlich? War das Videospiele allgemein eine eher abkapselnde oder doch vernetzende Erfahrung für die Spielerinnen des Kollektivs? Auch wenn Vieles vom eigenen Spiel mit der Gruppe geteilt wurden,

so gab es doch Aspekte, die kein Thema im Kollektiv waren. Was wurde nicht mit der Gruppe geteilt? Und warum?

Animal Crossing: New Horizons bietet zwar Möglichkeiten zur gemeinsamen Spielerfahrung, den Großteil der Zeit haben die Mitglieder des Spiel-Kollektivs allerdings allein im Spiel verbracht. Mühselige, zeitaufwendige oder langweilige Aspekte im Spielalltag sind eher seltener als aufregende oder außergewöhnliche Ereignisse zum Gesprächsthema geworden. Auch wenn das Vorführen neuer Umgestaltungen beispielsweise ein essenzieller Punkt der gemeinsamen Spielzeit waren, der Prozess, der den Neuerungen vorausging, wurde wenig besprochen. Um großflächige Veränderungen der Insel zu bewerkstelligen ist, neben Kreativität auch sehr viel Zeit aufzubringen. Wie viele Spielstunden die einzelnen Spielerinnen bereits mit *New Horizons* verbracht haben ist einsehbar – und ein ambivalenter Gesprächspunkt. Für manche ist es ein Zeugnis von Hingabe und Leidenschaft für ein Spiel, für andere besorgniserregend, alarmierend oder sogar peinlich, wenn besprochen wird wieviel Zeit dem Videospiele gewidmet wird. Die Gründe dafür können unterschiedlich sein, dass „erhöhte Spieldauer“ als Indiz für eine „Gaming Disorder“ aufgeführt wird, zeigt allerdings, dass diesem Aspekt von Videospiele als Alltagspraxis erhöhte Aufmerksamkeit zukommt (vgl. Bereither 2013). In Anbetracht der Umgestaltung von Freizeit im Zuge von Lockdowns, ist allerdings auch zu hinterfragen inwieweit das Pathologisieren von zeitintensiven, alltäglichen Beschäftigungsformen sinnvoll ist. *New Horizons* unterlag, vor allem zu Spiel-Release, zwei Faktoren, die für häufiges und ausgedehntes Spielen einluden: Wie bereits erwähnt machte sich die Umgestaltung der Freizeit im erhöhten Spielaufkommen von *Animal Crossing* bemerkbar. Aber auch der Aspekt des Echtzeit-Spielkonzepts sind ausschlaggebend für das regelmäßige und zeiteinnehmende Spielen. Valli. spricht sogar explizit an, dass die immer wiederkehrenden Lockdowns, und die damit einhergehenden Einschränkungen, für sie stark einflussnehmend auf ihre Spielpraktiken waren. Abgesehen davon sind auch die von Spieler*innen selbst gesetzten Ziele von Bedeutung, wenn es um das Ausmaß der investierten Zeit geht. Wer sich ambitionierte Umgestaltungen vornimmt, wird wahrscheinlicher viel Zeit und Mühe investieren, um diese umzusetzen. Möchten Spieler*innen jeden Tag kurz mit ihren Bewohner*innen sprechen, ist das zwar relativ schnell erledigt, wird es jeden Tag gemacht summieren sich diese alltäglichen Aktivitäten dennoch im Stundenzähler des Spiels. Außerdem ist mitzudenken, was bereits zum Thema Unterhaltung und Entertainment besprochen wurde: *Animal Crossing: New Horizons* lässt sich, laut Spieler*innen des Kollektivs, hervorragend nebenbei spielen. So werden beispielsweise Filme oder Serien geschaut und gleichzeitig gespielt. Durch die verringerte Aufmerksamkeit auf die Spieltätigkeiten, können diese länger dauern

oder das Spiel läuft sogar über längere Zeiträume unbeachtet – und unbespielt. Ohne genaueren Kontext lässt sich also der Stundenzähler eines Spiels kaum dazu nutzen, um daraus Schlussfolgerungen abzuleiten – seien sie positiv oder negativ. Außerdem ist die Komponente des vernetzten Spiels nicht gesondert von reinen *in game* Aktivitäten zu sehen. Das Spielerleben macht mehr aus als nur das Spielen selbst. *Animal Crossing: New Horizons* ist nicht ausschließlich als gesonderte Aktivität zu verstehen, sondern mit anderen Bereichen des Alltags und Soziallebens verwoben – es ist Spieler*innennetzwerk, Plattform und Raum übergreifend. Sowohl die Individualität, die das Spiel möglich macht, wird im Spiel-Kollektiv als positiver Aspekt gesehen, aber auch die Kollektivität ist für die Gruppe als großer Vorteil dieser Spieleerfahrung wahrgenommen worden. In *New Horizons* verschwimmen die Grenzen zwischen *in game* und *IRL* ebenso wie die Unterschiede zwischen individuell und kollektiv. Selbst wenn gemeinsam gespielt wird, ist es eine individuelle Spielerfahrung, aber auch wenn allein gespielt wird ist der kollektive Aspekt dieses Spiels fortwährend präsent.

Im Spiel-Kollektiv zu *Socializing/Individualizing*:

Kasumi: Irgendwie ist es ein Muss mittlerweile. Wenn ich nach der Arbeit nach Hause komm ist es dann immer so: Zuerst essen, dann Animal Crossing oder zuerst Animal Crossing und dann essen. So ist es ungefähr. Und, ja... Es sind so Höhen und Tiefen, muss ich sagen, mit dem Spiel.

-

Valli: Ich hab dann auch wieder, so wie die Kasumi sagt - das hängt aber vielleicht auch bisschen mehr mit dem Lockdown zusammen, wenn ich dann wirklich zuhause sitz eine Woche und wirklich einfach nichts mache, dann hab ich wieder mehr den Drang, dass ich die Dailies mache, zumindest jeden Tag irgendwas. Das gibt mir dann auch wieder ein Gefühl von „ich hab etwas geschafft“.
(lacht)

Linda: Was erledigt? (lacht)

Valli: (lacht) Ja, es ist traurig, aber es ist so.

-

Kasumi: Ich glaub ich hab jetzt drei Bastelanleitungen, ich sammle die jetzt auch. Falls ihr mal vorbeikommen wollt.

Linda: Ich hab eh auch schon wieder welche.

Kasumi: (lacht) Mir macht das in der Gruppe, nur damit ich die Frage auch beantworte, viel mehr Spaß als allein. Allein ist es „So, Dailies abgearbeitet. So, und was jetzt?“. Und mit der Gruppe ist es dann irgendwie anders. Da ist es dann mehr dynamischer, da kann ich mir was anschauen, ich krieg

viel schneller neue Dinge und es ist viel lustiger als alleine, weil ich krieg nie neue Sachen. Es zieht sich so in die Länge, wenn man allein spielt, finde ich.

-

Kasumi: Ich werde es wahrscheinlich spielen, bis ich irgendwann nicht mehr will. Und dadurch, dass das Animal Crossing diesen Aspekt hat, dass es Echtzeit ist, und dass sich das mit dem Lockdown vielleicht doch noch minimal zieht, vielleicht doch noch mal kommt. Ich wills zwar eigentlich nicht, aber wer weiß. Da könnte ich mir schon vorstellen, dass ich es noch länger spielen werde.

Caro: Aber glaubst du hört das dann auf, wenn kein Lockdown mehr ist? Würde es dich dann nicht mehr freuen?

Valli: Hm, weiß ich nicht. Ich glaub schon, weil ich ja prinzipiell gern Spiele spiele. Es kommt dann eher drauf an, ob ich nicht grad ein anderes Spiel hab, wo ich dann rein sinke. Weil ich hab das schon sehr stark, dass ich, wenn ich ein neues Spiel beginne hardcore suchte. Das legt sich dann meistens aber auch bis zum Ende des Spiels wieder. Es wird immer weniger und manchmal pausiere ich Spiele dann auch. Aber Animal Crossing war da jetzt schon auch immer trotzdem noch da.

-

Linda: Ja das wollt ich dich auch noch fragen, Valli - wie du es beschreiben würdest, weil du ja eigentlich das erste dreiviertel nicht in der Gruppe gespielt hast. Im Vergleich, wie war das für dich?

Valli: Definitiv weniger Druck. Aber ich mein jetzt... Ich will jetzt nicht sagen negativer Druck.

Linda: (lacht)

Valli: Aber es war tatsächlich so. Aber gleichzeitig auch eher so... Ich gehe ja generell auch so durchs Leben. (lacht) Bisschen so eine blissful ignorance, weil ich hab einfach chillig das Spiel gespielt. Ich hab mir dann schon später immer mehr, so ab dem Herbst circa, dann YouTube Videos von anderen Leuten angeschaut, wie die so ihre mega Themen-Inseln machen Ich hab aber dann auch schon recht schnell rausgefunden, für mich, dass das eigentlich wahrscheinlich nichts ist. Und dass ich eigentlich meine Insel so wie sie ist lieber hab, so natürlich irgendwie. Und dass ich am meisten Wert vom Spiel eigentlich wirklich bekomme, indem ich es auf meine Art spiele. Es ist ein bisschen so wie ein Safe Space.

-

Valli: Und das ist vielleicht auch wieder so ein wiederer Aspekt, dass du halt auf eine ziemlich verrückte Art und Weise so Beziehungen mit deinen Villagern aufbaust. Weil ich freu mich schon über die einen mehr, wenn ich sie sehe als über andere. Oder ich google dann schon Geburtstage, damit ich sie ja nicht verpasse. (lacht)

4.7 Burning for something/Burning out

„Es geht immer so auf und ab. Es ist so eine Welle.“ - Kasumi

Auch wenn es nur für wenige Nutzer*innen von Videospielen tatsächlich eine Karriere ist, zu spielen und hauptberuflich entweder als YouTuber*in, Streamer*in oder E-Sports-Professional tätig zu sein, Überarbeitung in Form eines „*Gaming Burnouts*“, kann alle Spieler*innen betreffen. Der Begriff *Burnout* wurde erstmalig in den 1970er Jahren vom Psychologen Herbert Freudenberger in Bezug auf überarbeitetes Fachpersonal im medizinischen Bereich verwendet. Die Bezeichnung dazu zu beschreiben, wie sich Proband*innen „*ausgebrannt*“ fühlten – insbesondere beschrieb er sie als erschöpft, lustlos und überfordert. Burnout wird heute verwendet, um jene Personen zu beschreiben, die überarbeitet und zu wenig ausgeruht sind, oft mit Folgeerscheinungen physischer, sozialer und emotionaler Relevanz (vgl. Hoffarth 2017). Doch wie sieht Überarbeitung im Kontext von Videospielen aus?

Gaming Burnout hat keine offizielle Definition, vielmehr ist es ein Begriff, den manche Spieler*innen nutzen, um ihr Desinteresse oder Ablehnung gegenüber an einem vormals sehr geschätzten Videospieletitel auszudrücken und die damit verbundene Antriebslosigkeit überhaupt zu spielen. Doch was unterscheidet ein *Gaming Burnout* von schlicht wechselndem Interesse, hin zu neuen Spielen oder anderen Aktivitäten? Die Beschreibungen was ein *Gaming Burnout* ausmacht, oder wie sich die Symptome beschreiben ließen, variieren. Oft wird allerdings angegeben, dass das Verlangen zu Spielen zwar gegeben sei, sich die Spieler*innen aber nicht dazu überwinden können tatsächlich zur Konsole zu greifen. Im Falle von *New Horizons* nennen Spieler*innen häufig das übermäßige, (zeit)intensive Spiel als Ursache. „*Animal Crossing Burnout*“ scheint aber mehr zu sein als „sich sattgespielt“ zu haben, sondern ebenso Aspekte des Spiels – und den Inhalten, die es umgibt – scheinen ausschlaggebend für das damit verbundene Unwohlsein. Wie bereits mehrfach ausgeführt, erfuhr *Animal Crossing: New Horizons* gleich nach Release des Spiels einen unglaublich großen Zulauf von Spieler*innen weltweit – bestehende Fans der Reihe und Neulinge. Die Ursache des Erfolgs dieses Ablegers der Reihe, lässt sich auf verschiedenen Ursachen zurückführen (und ist vermutlich eine Kombination): *New Horizons* wird auf der allgemein erfolgreichen Nintendo-Konsole *Switch* gespielt, die Bedienung der Konsole ist simpel, andere Titel der Reihe waren ebenfalls erfolgreich (wenn auch nicht in diesem Ausmaß); *New Horizons* ist in seinem Spielablauf und -aufbau einsteigerfreundlich und es ist kein Vorwissen aus Vorgängerspielen erforderlich; das Gameplay ist auf alltägli-

ches Spielen ausgelegt, der Spiel-Release erfolgte nahezu zeitgleich mit den vielerorts einsetzenden Lockdowns und Social-Distancing-Regelungen, die dadurch erforderliche Umgestaltung der Freizeit ermutigte zum (erstmaligen) Spielen von Videospiele; die Prämisse des Spiels – einen entschleunigten, sorgenfreien Inselalltag individuell zu gestalten – bot einen willkommenen Zufluchtsort in ungewissen Zeiten. Worin auch immer die Ursachen für den Erfolg des Spiels zu finden sind, Tatsache ist dennoch, dass *New Horizons* eine enorme Spieler*innenbasis versammelte, die in der ersten Hälfte von 2020 ihre neugewonnene Freizeit auf ihren virtuellen Inseln verbrachten und in hohem Maße Inhalte rund um das Spiel produzierten und konsumierten. Für viele Spieler*innen waren die ersten Monate nach Release von *New Horizons* eine intensive Spielphase, auf die dann womöglich ein *Animal Crossing Burnout* folgte. Doch was bringt begeisterte Anhänger*innen eines Titels dazu, das Spiel gar nicht mehr anrühren zu können und Inhalte diesbezüglich zu meiden?

Um sich den Ursachen für ein *Animal Crossing Burnout* nähern zu können, ist es hilfreich zuerst die Qualitäten und Eigenschaften von *New Horizons* zu betrachten, die es zunächst als Freizeitbeschäftigung attraktiv gemacht haben, um zu sehen wofür Spieler*innen brannten, bevor sie *ausbrannten*. Wie zuvor geschildert, sind Videospiele nicht nur Entertainment, sie können für viele Nutzer*innen auch zum Hobby werden – oder gar zum Beruf. Der Pathologisierung von zeitintensivem Videospielekonsum zum Trotz, ist das digitale Spiel für viele eine angenehme Abwechslung zum Alltag, zu Beginn der globalen Pandemie eine besonders geschätzte Qualität. Da sich das Spielerleben von *New Horizons* nicht ausschließlich *in game* abspielen muss, sondern sich der Diskurs um das Spielerleben auf anderen Plattformen ereignet, haben Spieler*innen diese auch genützt, um zu teilen, wie sie selbst das Spiel nutzen und was sie daran schätzen. Wie, wann und wo zeig(t)en Spieler*innen ihre Begeisterung? *New Horizons* schwappte wie eine Welle über das Netz, unzählige Artikel diverser Medien-Outlets berichteten über das Spiel, seine Spieler*innenbasis, das *Gameplay* und Spielinhalte, aber auch über die Community oder einzelne (prominente) Nutzer*innen. Egal ob Gaming-Website, Entertainment-Magazin oder Tageszeitung, sowohl print als auch online wurde über *New Horizons* berichtet. Viele Spieler*innen nutzen auch *Social Media Sites*, um sich zu vernetzen und über das Spiel auszutauschen, Eindrücke von ihren Inseln zu teilen und die Spielerfolge von Mitspieler*innen zu verfolgen. In den ersten Monaten dieses *Animal Crossing Hypes* 2020, entstanden auch viele Videos auf *YouTube* zum Spiel, und in weiterer Folge sogar designierte *New Horizons*-Kanäle. Warum sich Spieler*innen dafür entschieden *Animal Crossing* ihre Freizeit zu widmen lässt nicht verallgemeinern, häufig thematisiert wurde allerdings der Umstand der

neugewonnenen Freizeit, die aus den pandemiebedingten Einschränkungen entstand. Neben der Beschäftigung und Ablenkung durch *Animal Crossing* als genannter Spielgrund, können auch pandemieunabhängige Gründe ausschlaggebend sein. Viele Spieler*innen waren Fans der Vorgängertitel und fieberten dem Release schon Jahre vor Corona entgegen, Erstspieler*innen überzeugte das Spiel auch an sich durch seine Spielprämisse und die visuelle Gestaltung. Auch der *Hype* um *New Horizons* hat wiederum neue Spieler*innen angelockt. Gibt es Fans der Reihe im Umfeld (*IRL* oder *online*), schwappt die Begeisterung womöglich über.

Doch egal wie es zum Spielbeginn kam, viele der Spieler*innen von *New Horizons* investierten viel Zeit in ihr Spiel. Im Kontext des Konsums digitaler Medientexte findet der Begriff „*bingen*“, also „*suchten*“ bzw. verschlingen, in der Alltagssprache gebrauch. Gemeint ist damit ein Medientext, wie beispielsweise eine Fernsehserie – oder eben ein Videospiel – in exzessivem Ausmaß und in Rausch artigem Zustand zu konsumieren. Wird ein Spiel „*gebinged*“, so heißt das noch nicht automatisch, dass sich Spieler*innen auch von einem Spiel schnell wieder *sattgespielt* haben, die Möglichkeit besteht allerdings. Ebenfalls ist das *Bingen* von Videospielen nicht automatisch mit einer Videospielesucht gleichzusetzen. Ein weiterer Ausdruck, der eine Spielpraxis beschreibt, kann im Kontext von *New Horizons* auch ausschlaggebend für das ausbrennen sein: Der Begriff „*grinden*“ wird im Kontext von Videospielen dazu verwenden mühselige, langwierige Tätigkeiten zu beschreiben, ohne die es ihm Spiel allerdings kein Weiterkommen gibt. *Grinden*, abgeleitet vom englischen „*to grind*“, also mahlen oder zerkleinern, bzw. „*grind*“, also der Plackerei, wird in Bezug zu *New Horizons* ebenfalls verwendet. Es beschreibt Aktivitäten, die besonders zermürend sein können, wie beispielsweise stundenlanges Angeln, um einen besonderen Fisch zu fangen, lange Tauchgänge, um die Meerestiere dann zu verkaufen oder zeitaufwändiges Terraforming, um das Terrain der Insel nach den eigenen Vorstellungen zu formen. Hier kommt allerdings die Besonderheit von *New Horizons' Gameplay* zum Tragen: Es gibt kein festgelegtes Spielende. Ausschließlich die Spieler*innen selbst entscheiden, welche Ziele sie erreichen möchten und stecken sich diese selbst, oder aber auch auf der Grundlage von Vergleichen mit anderen Mitspieler*innen. In *New Horizons* wird nicht „*gegrindet*“, weil es das Spiel nicht anders zulässt, um voranzukommen, die langwierigen Tätigkeiten werden durch die eigenen Ziele notwendig, sofern Spieler*innen diese möglichst zügig erreichen wollen. Werden oft Vergleiche mit der Spielgestaltung von Mitspieler*innen angestellt, so kann eine einst freudvolle Spielerfahrung zu einer mühseligen werden, wenn nur noch *gegrindet* wird, um mit den Leistungen anderer aufzuholen, und der Alltag im Spiel somit keine ausgleichende, entspannte Komponente mehr ein-

nimmt. Monotone, langwierige Tätigkeiten können für andere Spieler*innen wiederum einen eher meditativen Aspekt der Spielerfahrung ausmachen. Das scheint allerdings nur gegeben, wenn der zeitnahen Komplettierung eines kreativen Projekts nicht zu viel Bedeutung zukommt, sondern vielmehr nach dem Motto „*der Weg ist das Ziel*“ gehandelt wird. Was meinen Spieler*innen nun, wenn sie von einem *Animal Crossing Burnout* sprechen? Die genannten Faktoren des *Bingen* und des *Grinden*, können auf das Ausbrennen einflussnehmend sein. Es gibt allerdings auch Faktoren, die das *Gameplay* direkt betreffen, die Spieler*innen von *New Horizons* abbringen. Welche Eigenschaften von des Spiels machen es für Spieler*innen unbefriedigend?

Es gibt essenzielle Eigenschaften des Spiels, die für einige Spieler*innen seinen Reiz ausmachen, für andere jedoch nach einiger Zeit den Spielgenuss mindern. Das entschleunigte, auf Echtzeit basierende *Gameplay* ohne klare Zielsetzung, kann durchaus auch Ansprüche an ein eher klassischeres Spielerlebnis enttäuschen. Nicht jedes Spiel ist für jede Spieler*in, in seinem Aufbau und seinem Inhalten, passend. Durch den rasant wachenden *Hype* ließen sich zunächst viele überzeugen, das Spiel auszuprobieren, schlussendlich war es dann allerdings nicht das, was manche sich unter einem Videospiel nach ihrem Geschmack vorgestellt haben. Weitere Kritikpunkte kamen unter anderem auch von Fans der Vorgängertitel der Reihe. *New Horizons* unterscheidet sich sehr stark zu seinem Vorläufer *New Leaf*, nicht unbedingt die Tatsache, dass *New Horizons* erstmalig eine Insel zum Schauplatz für *Animal Crossing* machte, ist hier der entscheidende Unterschied, es legt auch einen nie dagewesenen Fokus auf die Gestaltung der Umgebung. Spieler*innen von *New Leaf* kritisieren, dass dieser Fokus überproportional hoch ausgefallen sei, den anderen Aspekten dadurch wenig Raum gegeben wurde: Die Beziehungen zu den Bewohner*innen der Insel sinken vergleichsweise in den Hintergrund, es gibt weit weniger *NPCs* und nur vereinzelt Möglichkeiten für Aufgaben und Mini-Games im Spiel. Dadurch, und auch durch die Erwartungshaltung der Neuspieler*innen an kontinuierliche und häufige Ergänzungen durch kostenfreie Updates, wurden Teile der Spieler*innenbasis stetig frustrierter, wenn *Nintendo* nicht nach den gestellten Forderungen der Spieler*innen agierte und *Updates* enttäuschten oder gar ausblieben. Wie, wann und wo wird das „genug haben“ von einem Spiel zum Thema?

Genauso wie für positive Äußerungen, wurden auch für Kritikpunkte am Spiel unterschiedliche Plattformen genützt. Der Austausch rund um ein Spiel muss nicht immer nur positiv sein, um den Aspekt des Vernetzens und Teilens zu erfüllen. Nach einigen Monaten *New Horizons Content* stiegen viele *YouTuber**innen wieder auf andere Themen um. Es

bestehen allerdings nach wie vor noch aktive Kanäle, die sich mit dem Spiel beschäftigen und Zuseher*innen erreichen. Speziell seit *Nintendos* Ankündigung, eines großen Updates im Herbst 2021 erleben Inhalte zu *Animal Crossing* einen neuerlichen Aufschwung – wenn auch lange nicht so ausufernd wie zu Beginn. *YouTube* ist auch der Ort, wo sich der Austausch zu *Animal Crossing Burnout* fortsetzt und beobachten lässt: Viele Spieler*innen nutzen die Möglichkeit der Kommentar-Spalte, um sich über ihre Erfahrungen mit dem Spiel auszutauschen, obwohl sie selbst nicht mehr spielen. Hier werden Themen wie Vergleich, Leistungsdruck und Zeitmangel diskutiert. Bemerkenswert ist allerdings, dass das Spiel, selbst nach Abbruch bzw. Beendigung, nach wie vor zum Austausch mit anderen Spieler*innen anregt. Es gibt sogar *YouTube*-Videos, die sich explizit mit dem Thema *Animal Crossing Burnout* beschäftigen und den Zuseher*innen Tipps geben, wie sich dieses Phänomen vermeiden lässt oder wie die Betroffenen selbst einen Weg aus dieser Gemütslage gefunden haben und nun *New Horizons* wieder als entspannt und lustvoll erfahren. Wer spielt denn nun noch (oder schon wieder) *Animal Crossing*? Ungebrochen an Beliebtheit, erfreut sich *New Horizons* nach wie vor bei Spieler*innen, die am gestalterischen Aspekt des Spiels Freude haben. Punktuell interessant scheint es für jene zu sein, die gerne die Grenzen der Spielmechanik austesten und ihre Ergebnisse, dann auf *YouTube* mit ihren Zuseher*innen teilen. Beide Herangehensweisen verlangen jedoch nach einer Bereitschaft zu *gründen*, denn welche Veränderungen auch immer von den Spieler*innen angestrebt werden, in diesem Spiel geht gar nichts schnell. An dieser Schnittstelle zwischen Ausgebrannt sein und Hingabe zu einem Spiel, zeigt sich, dass nicht nur die Frage „*Warum wird ein Spiel gespielt?*“ Antworten aufzeigen kann, sondern auch wenn gefragt wird „*Warum wird ein Spiel nicht mehr gespielt?*“

Wie verhielt es sich mit diesem Thema im Kontext des Spiel-Kollektivs? Nachdem das Spiel kein klar fixiertes Ende hat und die Mitspielerinnen alle zu unterschiedlichen Zeitpunkten in das Spiel eingestiegen sind, war die gemeinsame Spielerfahrung somit nur ein Ausschnitt. Im linearen Zeitverständnis des *Animal Crossing Universum* also nur eine kurze Wegstrecke, die gemeinsam beschritten wurde. Warum die einzelnen Spielerinnen begonnen haben, *New Horizons* zu spielen, was sie daran erfreut und was gelangweilt hat lässt sich beschreiben. warum allerdings nicht mehr gespielt wird in diesem Fall nur zum Teil. Valli hat berichtet, dass sie zuvor noch keinen Ableger der *Animal Crossing*-Reihe gespielt hat, aber auf Anregung ihres Freundes, auf das Spiel aufmerksam wurde und sich durch den Trailer schon vor Release angesprochen fühlte, und zum Kauf entschloss. Valli hat erst durch die Aktivitäten im Spiel-Kollektiv überhaupt erst Lust bekommen, das Spiel auszuprobieren. Sie zeigte davor kein Interesse an *New Horizons*, obwohl sie die einzige

im Spiel-Kollektiv war, die Spielerfahrung mit einem Vorgängertitel gesammelt hatte. J. war von Beginn an am Spiel interessiert, sie entschied sich jedoch dagegen selbst zu spielen, da sie die Prämisse des Spiels zwar insoweit ansprach, dass sie gerne zusah, selbst spielen war für sie aber keine Option, da sie die nach eigener Einschätzung zu wenig Geduld für diese Art von Spiel aufbringen könnte. Ich selbst habe mit dem Spiel aus Forschungsgründen begonnen, aufmerksam und interessiert war ich, durch Valli und *Let's Plays*, allerdings schon davor. Die Phasen der Spielintensität – auf Gruppenebene, aber auch individuell – variierten stark: Vermehrte Lockdowns hatten zur Folge, dass mehr gespielt wurde, phasenweise war das Gruppenspiel außerhalb der Einschränkungen des gewohnten Alltags, tendenziell sporadisch. Was die individuelle Spielzeit betrifft, gab es ebenfalls Unterschiede. Je nachdem wie sich die Spielerinnen motiviert sahen, wurde mal mehr Zeit auf der Insel verbracht, mal weniger. Kasumi beschreibt es als Welle und erkennt auch saisonale und Event basierte Unterschiede im Spielalltag als Ursache an. Sie hält außerdem fest, dass ihr das Spiel in der Gruppe wesentlich mehr Freude bereitet hat, als durchwegs allein zu spielen, Valli schätzte hingegen ihre individuelle Spielzeit. Langeweile *in game* war auch Thema im Spiel-Kollektiv. Um diese zu überwinden wurde vermehrt auf das gemeinsame Spiel und den kollektiven Austausch gesetzt. Obwohl das gemeinsame Spielen und der Austausch über *New Horizons* als positive Komponente der Spielerfahrung wahrgenommen wurde, gibt es das Spiel-Kollektiv in dieser Zusammenstellung nicht mehr. Warum wird nicht mehr (kollektiv) gespielt? Gab es gar *Animal Crossing Burnout* im Spiel-Kollektiv?

Caro setzt sich kaum mehr mit *New Horizons*-Inhalten auseinander, andere *Let's Plays* haben den *Animal Crossing-Content* abgelöst. Kasumi besucht ihre Insel nur mehr sporadisch, andere Freizeitaktivitäten begeistern sie nun mehr. Valli spielt noch sehr regelmäßig und genießt ihren virtuellen Inselalltag mit ihren tierischen Nachbar*innen. Nur ein Mitglied der Gruppe hat *New Horizons* (vorübergehend?) aufgegeben und spielt nicht mehr – und das bin ich. Seit dem Abschluss der Forschungstätigkeit, was beim Verfassen dieser Arbeit einige Monate zurückliegt, wurde die *Switch*-Konsole kein einziges Mal in Betrieb genommen. Nach der sehr intensiven Beschäftigung mit dem Spiel, aber auch dem Kommunikationsnetzwerk, das es umgibt, war die Insel kein Ort der Entspannung, Kreativität oder Freude mehr – vielmehr ein digitaler Arbeitsort. Auch wenn es nach meinem Empfinden kein *Animal Crossing Burnout* ist, so tut der Abstand zum eigenen Spiel gut, um reflektiert darauf zurückblicken zu können. Nachdem eine Spielpause und das Fokussieren auf andere Tätigkeiten des Alltags oft genannte Ratschläge sind, die beim

Ausgebrannt sein Abhilfe schaffen können, so schließe ich nicht aus, dass das Inselfieber nicht vielleicht doch noch mal zuschlägt.

Im Spiel-Kollektiv zu *Burning for Something/Burning out*:

Kasumi: Zwischendurch ist es ziemlich fad. Und zwischendurch ist es auch so eintönig. Und ich weiß momentan nicht, was ich mit meiner Insel so zu tun hab. Also, ich krieg nicht mehr Items, ich krieg nicht mehr Stuff. Irgendwie hängt es grad. Es geht immer so auf und ab. Es ist so eine Welle. Mal ist es so „uh, gute Ideen“ und ich mach was und manchmal ist es aber dann so, „ich mach meine Dailies“ und das wars.

-

Linda: Ich hab auch zum Beispiel mit dem C gesprochen, der hat auch mit Animal Crossing zu Beginn vom ersten Lockdown angefangen, er und seine Freundin und noch ein paar andere Freunde von ihm. Und er hat gemeint, das war dann für ihn total demotivierend immer zu sehen wie seine Freunde immer so viel gemacht haben und was alle anderen mit ihrer Insel gemacht haben. So schnell und so viel und so viel „Progress“, dass ihn das sehr demotiviert hat, dass er dachte er ist nicht schnell genug oder gut genug. Und dann hat es ihn gar nicht mehr gefreut und er spielt nicht mehr.

Caro: Ich glaub ich kann das voll nachvollziehen. Weil ich war ja auch kurz davor mir eine Switch zu kaufen, weil ihr auch alle spielt, und vor allem wegen Mario Kart und so. Dadurch, dass ich jetzt mehr verdiene, habe ich es mir wirklich überlegt. Aber ich wär genauso. Mich würde das so triggern, dass ihr so weit vorne seids.

-

Valli: Weil was ich merk mit anderen Spielen, mit Story zum Beispiel: Okay, das spiele ich und dann ist es fertig. Oder wenn es sich zu langzieht, dann mach ich eine Pause. Und das braucht wieder bis ich rein komm und das hab ich bei Animal Crossing genau gar nicht. Weil ich brauch nicht um reinzukommen, weil es ist immer gleich.

Kasumi: Das stimmt.

Valli: Und es ist gut, dass es immer gleich ist. Wobei ich mir da am Anfang natürlich auch schwergetan hab, weil du bist ja selber dafür verantwortlich ob was weiter geht oder nicht.

Kasumi: Aber das kenn ich. Das hatte ich bei dem Spiel „Sakuna“. Da musste ich wieder reinkommen, um es zu spielen und irgendwie hab ich Hemmungen, obwohl es da einen einzelnen Part gibt wo man trainieren kann. Aber bei Animal Crossing - die Tastenbelegung, das weißt du, das weißt du von Haus aus. Das weißt du, das spürst du. Ich würd jetzt mal sagen das spürst du. Aber irgendwie du merkst das, du weißt das wie es funktioniert. Du musst nicht lang nachdenken.

Valli: Ja, und deswegen versteh ich das schon und mich hat das auch teilweise dann ein bisschen aus dem Spiel rausgehaut, dass wirklich dann teilweise gar nix weiter gegangen ist. Oder dass ich nur immer nur die selben Anleitungen bekommen hab und dann auch keinen Bock hatte irgendwas zu bauen oder so.

-

Linda: Also ein Jahr nach dem ersten Release verkauft sich das Spiel ja immer noch.

Kasumi: Ja.

Linda: Leute kaufen das ja immer noch neu, oder eben für eine zweite Insel. (lacht) Da hab ich auch schon einiges gesehen.

Valli: Das ist halt richtig heftig, oder?

Linda: Dass sich Leute neue Switches und neue Spiel kaufen, weil sie gerne noch eine zweite Insel hätten.

Valli: Also das ist schon arg.

Kasumi: Aber manche regt das auf, dass du die Insel nicht mitnehmen kannst, wenn du die Switch wechselst. Es ist halt gebunden an die Switch. Ich hab mir schon überlegt, ob ich mir eine zweite Insel aufbauen soll, damit ich endlich meine Kirschen krieg.

-

Kasumi: Ja, aber warst du nur einmal am Tag auf einer Insel oder warst du einem Tag auf mehreren Inseln?

Valli: Ich war...

Linda: (lacht)

Valli: Du, ich hab ja einmal Villager gehuntet. Da hatte ich glaub ich 120.000 Meilen, jetzt kannst dir vorstellen... Das sind 60 Inseln.

Kasumi: (lacht) okay

Valli: Also...

Linda: Das dauert.

Valli: Da bin ich mal vier, fünf Stunden gesessen und war nur auf Inseln.

Linda: Naja, wahrscheinlich nur am Flughafen. (lacht)

Valli: Ja (lacht)



Abb. 4a



Abb. 4b



Abb. 4c



Abb. 4d



Abb. 4e



Abb. 4f



Abb. 4g



Abb. 4h



Abb. 4i



Abb. 4j

5. „Ready to wrap things up for now?“

Nach der eingänglichen Präsentation einer Auswahl von Konzepten der *Game Studies*, zu Theorien des Spiel(en)s, sowie der Erläuterung von methodologischen Zugängen der *Europäischen Ethnologie* und ihrer Nachbardisziplinen, lassen sich die Beschreibungen, der Erfahrungen des Spiel-Kollektivs erfassen, inhaltlich verorten und einordnen. Abschließend gilt es sich nun nochmals, den eingangs gestellten Fragen zuzuwenden, die vor dem Hintergrund dieser Forschungsarbeit zur Beantwortung stehen:

Wie kann digitale kulturwissenschaftliche Forschung in (Post)Coronazeiten aussehen? Wie lassen sich kulturwissenschaftliche Überlegungen zu Rezeption, Konvergenz und Affordanz von „Medien des Alltags“, am Beispiel Animal Crossing: New Horizons, aufzeigen und verstehen? Welche Rolle hat Videospiele, als Unterhaltungsform und als Praxis, im Alltag von Spielenden?

Die Frage nach der Rolle des Videospieles im Alltag, sowie jene nach spezifischen kulturwissenschaftlichen Konzepten werden im Folgenden, anhand des Forschungsmaterials, veranschaulicht. Wie kulturwissenschaftliche Forschung im digitalen Kontext funktionieren kann, widmet sich der abschließende Teil dieses Kapitels separat.

Obwohl die Tätigkeiten zur Daten- und Materialgewinnung bzw. deren Auswertung, bei der Erstellung dieser Verschriftlichung, bereits einige Monate zurückliegen, gibt doch noch eine letzte Ergänzung zu machen, die es zum Abschluss dieser Forschungstätigkeit braucht: *Nintendos* neueste Ankündigung zu *Updates* und Erweiterungen für *Animal Crossing: New Horizons*, unterstreichen abermals zahlreiche Aspekte, die im Zuge dieser Forschungsarbeit relevant waren. Anhand von *des Videos* zur *Animal Crossing: New Horizons-Direct*, vom 15. Oktober 2021, lassen sich die abschließenden Überlegungen zur Forschung mit diesem Videospiele-Titel illustrieren. Doch welche neuen Inhalte hat *ACNH* für seine Spieler*innen geplant? Welche spielpraktische bzw. Inhalts rezeptive Komponenten beinhalten die neuen Ergänzungen, die vor dem Hintergrund der Analysekategorien dieser Arbeit funktionieren? *Let's find out!*

Das Video beginnt.

*Hallo allerseits!
Danke, dass ihr beim Animal Crossing: New Horizons-Direct dabei seid!*

5.1 Beantwortung der Forschungsfragen, Zusammenfassung der Ergebnisse

Neue Treffpunkte und Begegnungen!

Im Museum gibt es etwas Neues zu entdecken: Besucht Kofi im Café Taubenschlag.

Macht eine Bootsfahrt mit Käpten und sucht geheimnisvolle Inseln auf.

Harveys Insel: Wie ihr vielleicht schon wisst, leitet Harvey hier ein Fotostudio, jetzt wird sich auf der Insel einiges verändern.

Mit diesem Update überraschte Nintendo viele *New Horizons*-Fans. Einer der meist gewünschten NPCs ist zurück im Spiel, speziell die Spekulation um die Rückkehr des Museumscafés, trieben die Diskussionen um ein mögliches *Update* zum Jubiläumstag an. Dies markierte für einige Spieler*innen den Zeitpunkt, ab welchem das Spiel für sie nicht mehr reizvoll genug war, um es fortzuführen. Die hitzige Debatte um *Kofi* kühlte zwar über die Sommermonate ab, diese Ankündigung markiert allerdings den Endpunkt, nicht nur dieser Spekulation, sondern auch vieler anderer Streitpunkte in der *Online-Community*. Das Konzept der Unterhaltung, von *Conversation/Entertainment*, im Zusammenhang mit Spielinhalten, rückt hier in den Fokus (vgl. Maase 2020). Wenn Vergnügen in Frust umschlägt, wenn etwas, das die Unterhaltung über das Spiel prägt, nicht einmal mehr Teil des Spiels sein muss, wird deutlich, dass *New Horizons* im Kontext der Alltagsgestaltung weit mehr als *nur* ein Videospiel ist.

Nook Inc. bringt mehr Leben auf die Insel.

Gruppengymnastik: Macht selbst mit oder ladet eure Freunde ein.

Ahmt die Übungen entweder per Knopfsteuerung oder mit der Bewegungssteuerung der Joy-Cons nach.

Erlasst Inselverordnungen: Sucht euch die Verordnungen aus, die am besten zu eurem Insel-Lebensstil passen.

Es gibt neue Optionen für die Außengestaltung des Eigenheims, auch euer Lager könnt ihr erweitern.

Dieses Update bringt ebenfalls neue Möglichkeiten für Gruppenaktivitäten ins Spiel. Gemeinsam mit Bewohner*innen kann an Gruppengymnastik teilgenommen werden, interessanter noch ist aber die Möglichkeit mit anderen Mitspieler*innen virtuell stretchen. Werden die *Joy-Cons* von der Switch *ent*-geklickt, so können Spieler*innen, die Übungen durch Motion-Control aktiv mitmachen. Im Kontext von Entkörperlichung bedingt durch das Digitale, wird somit eine neue, andere Art von Körperlichkeit eingeschrieben – und das sogar in Form einer Gruppenaktivität. Überlegungen zu Socializing/Individualizing

kommen auf, die Komponente des Individuellen findet über noch mehr gestalterische Freiheit noch verstärkt Einzug in New Horizons, auch die Möglichkeit Verordnungen festlegen zu können, gibt mehr Kontrolle über die Simulationswelt der einzelnen Spieler*innen.

Versüßt euch das Inselleben mit Nook-Meilen.

Neue Gegenstände werden gegen Nook-Meilen eintauschbar sein!

Genießen mit Anleitungen+: Nun könnt ihr mithilfe von Anleitungen auch Essen zubereiten!

Deko-Profi-Lizenz: Entdeckt neue Beleuchtungen und Decken-Dekoration, sowie Kontrasttapeten.

Infrastruktur-Lizenz: Die maximale Anzahl an Brücken und Aufgängen, die ihr auf der Insel platzieren könnt, steigt von je 8 auf 10.

Neue Anleitungen für Zäune: Einige Umzäunungen können sogar umgestaltet werden.

Kamera-App-Pro: Handkamera und Stativkamerasind jetzt möglich.

Muster für eigene Designs+: Ihr könnt nun Designs für Bekleidung oder Tapeten und Boden verwenden.

Entdeckt neue Frisuren und neue Emotionen.

Inselhandbuch für das Nook-Phone: Hier findet ihr Tipps und Tricks.

Auch wenn das Spiel für euch neu ist, könnt ihr euch also schnell und einfach einleben.

Entdeckt neue Gegenstände, wie Lagerschrank und Bankomat

Neben brandneuen Gegenständen gibt es auch zusätzliche Avatar-Erscheinungsbild Veränderungen zu entdecken. Es wird außerdem noch weitreichendere Individualisierungsmöglichkeiten geben, da nun Innenräume detailreicher gestaltet werden können, aber auch Aspekte der Inselumgebung insgesamt. Zahlreiche neue Features ermöglichen es Spieler*innen ihre Umgebung nach ihren Vorstellungen und ihren Bedürfnissen zu gestalten. Auch die alltäglichen Aktivitäten sind ergänzt worden: Gemüseanbau, Kochen, und ausgebaute Fotografie-Möglichkeiten können nun gemeinsam mit anderen *Dailies* den Spielalltag bestimmen. Dieses Update bringt außerdem auch verschiedene Aspekte mit sich die für eine Betrachtung unter den Gesichtspunkten von Gender/Representation Relevanz haben.

Weitere Neuheiten für euer Inselleben.

Freut euch auf neue Songs von K.K. Slider

Gyroiden ausgraben: Sie produzieren einzigartige Klänge, sie sind frei kombinierbar.

Neues Werkzeug: Benutzt Leiter-Bausätze, die dauerhaft angebracht werden können.

Bewegt euch auch durch enge Stellen: Eine tolle Möglichkeit, sich durch enge Stellen im Zimmern mit vielen Möbelstücken zu bewegen.

Erhältet Einladungen von Inselbewohnern, vielleicht bekommt ihr auch Besuch von ihnen.

Dieses neue Update bringt auch viele Aspekte von Vorgängertiteln zurück, New Horizons hat zwar stellenweise Referenzen für bekannte und beliebte Charaktere und Features von New Leaf miteinbezogen, tatsächlich spielbar werden sie allerdings erst jetzt – eineinhalb Jahre nach Release. Unter anderem kehren die sogenannten Gyroiden zurück ins Spiel. Hierbei handelt es sich um Items, in Anlehnung an japanische Grabfiguren aus Ton (Haniwa) aus der Kofun-Zeit, die als Beigabe für die Toten mit beerdigt wurden.¹²

In *Animal Crossing* können diese Figuren an regnerischen Tagen ausgegraben werden, ihre Funktion im Spiel ist allerdings nicht ganz ersichtlich. Unterschiedliche Gyroiden geben verschiedene Geräusche von sich und können beispielsweise gemeinsam als Melodie arrangiert werden (Gyroiden-Orchester). Ihre visuellen Charakteristika machen sie auch als Sammelobjekte interessant. In *New Leaf* gibt es 127 unterschiedliche Varianten von Gyroiden, die sowohl im Aussehen als auch im Klang einzigartig sind. Im Kontext von New Horizons ist spannend, dass dieses wieder eingegliederte Feature nicht allen neuen Spieler*innen aus eigener Spielerfahrung bekannt ist, sie aber so ein Aushängeschild der Vorgängertitel sind, dass die Freude über ihre Rückkehr auch bei neuen Fans groß ist. Welche Begrifflichkeiten, Ausdrücke, Eigennamen und Konzepte das Spielerleben von *Animal Crossing: New Horizons* spielprägend sind, sind vielfältig und im Zusammenhang mit Language/Codes ein weitreichender Aspekt, der unter kulturwissenschaftlichen Gesichtspunkten noch ausgeweitet werden kann. Wichtig ist hier ebenso anzumerken, dass Items, NPCs und Gameplay-Features im Spiel-Kollektiv in ihrer englischen Bezeichnung verwendet wurden, obwohl alle Teilnehmerinnen das Spiel auf Deutsch spielten. Dieses Video zum neuen Update hat bislang auch keine deutsch synchronisierte Version, Nintendo stellt ausschließlich Untertitel zur Verfügung.

Update 2.0

Wie findet ihr das?

Diese neuen Inhalte könnt ihr auf ganz unterschiedliche Arten erfahren, teil auch anders, als wir es heute gezeigt haben.

*Dies wird das letzte große kostenlose Update für *Animal Crossing: New Horizons*.*

Wir hoffen, dass ihr weiterhin euer Inselleben genießen werdet.

Das Video ist noch nicht zu Ende.

¹² https://nookipedia.com/wiki/Gyroid#cite_note-1 [Letzter Zugriff: 17.10.21 17:05]

Huch?

Hinterm Horizont liegt etwas Neues!

Animal Crossing: New Horizons: Happy Home Paradise.

Das Video „*Animal Crossing: New Horizons Direct – 15.10.2021 (Nintendo Switch)*“¹³ stellt das neue, sehr umfangreiche – und letzte kostenfreie – *Update* vor, das ab 5. November 2021 erhältlich sein soll. Ebenso wie das zusätzliche Erweiterungspaket *Animal Crossing: New Horizons: Happy Home Paradise*, das zeitgleich prämiert, sowie neue Amiibo-Karten, die sowohl mit dem aktualisierten *Base-Game* als auch im *DLC-Paket (Downloadable Content)* verwendbar sein werden. Die Vorgestellte Erweiterung dieses Spiels ist umfangreich, sie beinhaltet vieles was sich Fans des Spiels gewünscht haben, aber auch noch weit mehr. In *Happy Home Paradise* können die Spieler*innen Ferienunterkünfte für Bewohner*innen und NPCs gestalten, die Ausdehnung der Möglichkeiten in diesem Bereich ist relevant: Das Design der Inselumgebung und des Eigenheims sind zentraler Punkt des Gameplays, das Teilen und Vergleichen in Bezug darauf sogar so relevant, dass eigene Content-Creator*innen sich ausschließlich damit beschäftigen. Das neue DLC bietet nicht nur mehr Gestaltungsfreiheit auf den neu zu entdeckenden Inseln, sondern auch die Möglichkeit die eigenen Projekte im online-Modus des Spiels mit Mitspieler*innen zu teilen. Nun können Spieler*innen sich auf Grundlage der erstellten Designs „abonnieren“ und die neusten Kreationen von anderen *in game* mitverfolgen. *Sharing/Comparing* ist jene Komponente die in der *Animal Crossing*-Community sowohl online als auch offline präsent.

Durch diese neue Erweiterung und den Anklang die sie bei Spieler*innen gefunden hat wird die Relevanz von *Updates/Glitches/Patches* für eine online-vernetzte Spielerfahrung deutlich. Durch Updates erzielte Neuerungen in Videospiele können dazu beitragen, dass das Interesse an einem Spieltitel bestehen bleibt, und Spieler*innen weiterhin an der Unterhaltung rund um ein Spiel teilnehmen. Die Ankündigung des Updates 2.0 für *Animal Crossing New Horizons* ist bei Spielenden so herausragend gut angekommen, dass sich selbst jene wieder mit dem Spiel beschäftigen, die es längst abgeschlossen hatten. *Burning for something/Burning out* ist sowohl als Betrachtungskategorie zu Videospiele spannend, die Begrifflichkeit verdeutlicht allerdings auch den Stellenwert der Videospiele in der Alltagsgestaltung mancher Spielenden zukommt. Ob sich jene, die ihre Unlust zu spielen, mit *Animal Crossing-Burnout* beschrieben haben, durch diese Neuerungen wieder dem Spiel zuwenden ist nicht absehbar. Richtet sich der Blick auf den Austausch, der dem

¹³ https://www.youtube.com/watch?v=CaTFooaq_fs&t=1381s [Letzter Zugriff 17.10.2021 18:03]

Release dieser Ankündigung folgte, so lässt sich allerdings ein neuer Aufschwung für Inhalte zu New Horizons erahnen. Die Fülle der von Nintendo präsentierten *Updates* in diesem Direct ist schwer zu fassen, in diesem Video wird so viel Neues angekündigt, dass es gar unübersichtlich erscheint, sich an alles Besprochene zu erinnern fällt schwer. Auch wenn sich viele Spieler*innen auf diese umfangreichen Neuerungen freuen, einschließlich mir, so sind auch die Inhalte, des bereits bestehenden Base-Games reichhaltig in Bezug auf eine Grundlage zur kulturwissenschaftlichen Betrachtung: *Welche Rolle hat Videospiele als Unterhaltungsform und Praxis im Alltag von Spielenden?*

Im Kontext eines digital-vernetzten Alltags hat für immer mehr Menschen Videospiele als Methode der Unterhaltung eine bedeutende Rolle in der alltäglichen Gestaltung ihrer Freizeit, ebenso relevant erweist sich hier auch die Konversation, die begleitend, rahmend oder überlappend zu Spielpraktiken stattfindet. Um diese Unterhaltungspraktiken kulturwissenschaftlich fassen zu erfassen, gilt es zu klären welche Konzepte hierfür hilfreich erscheinen: *Wie lassen sich kulturtheoretische Überlegungen zu Rezeption, Konvergenz und Affordanz von „Medien des Alltags“ am Beispiel Animal Crossing: New Horizons aufzeigen und verstehen?*

Um der Überlegung nachzugehen, welche Ideen zur Untersuchung von Medien im Kontext eines digital erfahrenen Alltags aufschlussreich sein können, kann zum Beispiel das Konzept der Rezeption herangezogen werden. Die Beschäftigung mit der Rezeption von Medien ist Teil des *hermeneutisch vorgehenden geisteswissenschaftlichen Interpretationsverfahren* (vgl. Bechdolf 2007). Das Rezipieren von Medieninhalten ist hier Teil eines methodischen Zugangs und legt starken Fokus auf den inhaltlichen Aspekt der Untersuchung von Medien (vgl. Röser 2015). Dem gegenüber lässt sich das Konzept der Affordanz positionieren, das sich hier mehr auf den praxisorientierten Aspekt der Mediennutzung legt und somit beleuchtet, welche Möglichkeiten Medien ihren Nutzen bieten und welche Auswirkungen das hat (vgl. Bareither 2013; Hopkins 2020). Beide Betrachtungsweisen können im Kontext von digitalen Medien Anwendung finden und dabei helfen die deren Rolle im Alltag von Nutzer*innen besser zu verstehen. Die Theorie der Konvergenz, die sich durch ökonomisch-wirtschaftliche Überlegungen damit beschäftigt, wie sich Inhalte und Verwendungen im digitalen Kontext zunehmend überlappen und vermengen, kann auch im Verständnis einer *Konvergenzkultur* weitergedacht werden (vgl. Deterding 2015). Im Zusammenhang mit sich immer weiter spannenden Netzwerken und digitaler Konnektivität erscheint die Untersuchung des Alltäglichen im Kontext seiner Unbestimmtheit auf einen abgegrenzten digitalen Raum oder ein limitiertes Bedeutungsschema als fruchtvoll (vgl. Hepp 2015; Boellstorff 2021). Keiner dieser Ansätze kommt ohne Kritikpunkte aus,

da keine Theorie zum Verständnis des Alltags lückenlos beschreiben oder erklären kann, was sich im ständigen Wandel befindet. Digitalität verdeutlicht hier nur, was auch ansonsten nicht abgrenzbar und greifbar ist. Der Einsatz von einem Theoriebündel, in Anlehnung an das zuvor beschriebene Methodenbündel, von unterschiedlichen, sich vielleicht sogar oppositionellen Konzepten, ermöglicht es einen Untersuchungsgegenstand aus unterschiedlichen Blickwinkeln erfassen zu können, denn „Medien machen die Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Kontexte sichtbar.“ (Wagner/Schweyer/Wiestler S.437).

Animal Crossing: New Horizons lässt sich durch einen Blick auf die Rezeption durch Spielende betrachten, durch einen Fokus auf die Möglichkeiten, die das Spiel seinen Nutzer*innen bietet und wie diese sie ergreifen, aber auch wie das Videospiel, samt seiner Inhaltsbedeutungen und seiner Bedeutungsinhalte, Netzwerke und Verbindungen aufzeigt, die es stetig zu *verquirlen* scheint. Das Videospiel selbst, aber auch das was Spieler*innen aus ihm machen oder was es für sie bedeutet, wohnt eine Eigenheit inne, die es als Untersuchungsgegenstand für kulturwissenschaftliche Betrachtung als gesellschaftlich relevante Praxis erkenntnisreich machen. Spielforscher Jesper Juul hält im Zuge seiner Überlegungen zu Gameplay und Community folgendes fest:

“The rules, the player’s skills and the resultant gameplay can encourage community-building around a given game. The gameplay of a game is the basis for the building of player-driven communities.” (Jesper Juul 2005: 63)

Dieser Aspekt des Community-Buildings von Videospielen wird auch im Zusammenhang mit dem Spiel-Kollektiv deutlich. Der Release des neusten Updates und des zusätzlich erhältlichen Erweiterungspakets, gaben nach langer Pause Anlass für neuerliche Kommunikation im Rahmen des Spiel-Kollektivs. Das Spielen von *Animal Crossing: New Horizons* war eine kollektive Erfahrung für die Mitglieder, der Austausch über das Gesehene, Erlebte und Gespielte stand stets im Mittelpunkt der Kommunikation. Obwohl die Aktive Forschung in diesem Gruppen-Setting schon etwas zurück liegt, hat der Update- und DLC-Release zu einem erneuten Austausch über das Spiel zwischen den Mitgliedern geführt.

Anschließend fungiert dieser schriftlich geführte Austausch, in Form von Instant-Messaging, als endgültiger Abschluss dieses Forschungsvorhabens, auch wenn die Fülle an Inhalten, die es im Kontext dieses Spiels noch weiter zu betrachten gibt, noch längst nicht ausgeschöpft ist.

Im Spielkollektiv:

[15.10.2021]

Kasumi: <https://youtu.be/g6LdBAbT1Xw> [Link zu ACNH-Direct, engl.]

Kasumi: *Wartet ab auf Katrinas Shop* 🌙 [Neumond-Emoji in diesem Kontext und Setting: verschmitztes Lächeln]

Valli: *Omg* [Abk.: „Oh mein Gott“]

Kasumi: *Omgomgomg*

Valli: *Ich hab btw genau heute mal wieder gespielt* [Abk.: „by the way“; engl. übrigens]

Valli: *Witzig*

Kasumi: *Das Update ist riesig*

Valli: *Das dlc hol ich mir sowas von*

Kasumi: 😊

Kasumi: *Das dlc ist schon geil*

Linda: *Mags mir gar nicht anschauen, sonst werd ich nie fertig mit der Arbeit* 😊😊

Linda: *Freu mich aber schon wenn ich wieder spielen kann*

Linda: *Hab seit Juni nicht mehr gespielt*

Valli: *Wie ein schnitzel wirst du dich freuen sag ich dir*

-

[17.10.2021]

Linda: *Leute hab grad das update geschaut*

Linda: *ES KOMMT JA UR VIEL BITTE*

Linda: *Bin richtig überfordert mit der vielen Information*

Valli: *Hahaha JA ABER UR COOL*

Linda: *Müssen dann mal gemeinsam auf einen Kaffee gehen*

Linda: ☕🐦 [Kaffee- und Tauben-Emoji in diesem Kontext und Setting: Anspielung auf das neue in game Café Taubenschlag]

Linda: *Bin auch ur neugierig auf die neuen Pflanzen*

Valli: *Jaaa*

Valli: *Die sehen ur cool aus*

Caro: *ich will trotzdem dabei sein* 😊

Kasumi: *Ja* 😊 *Für ein gratis Update ist das mega viel. Ich hab mir schon gedacht es wird groß, weil sie ein eigenes direct, also Vorstellung, nur für acnh machen*

Valli: *Kam auch lang nichts*

Valli: *Aber das ist eh das letzte*

Kasumi: *Reicht eh für weiter 500h* 😊

Valli: *Ja haha*

Valli: *Also das letzte "gratis" content Update*

Valli: *Bin gespannt ob sie noch mehrere dlcs raushaun*

5.2 Videospiele- und Onlineforschung in der Europäischen Ethnologie: Sind neue Fragestellungen gefragt?

Die Herangehensweisen und Überlegungen der *Europäischen Ethnologie* sind als Rüstzeug gedacht, um einem Verständnis von Alltagskultur näher zu kommen. In einer fortwährend digitalen und zunehmend virtuellen Gestaltung von alltäglich Erlebtem, scheint es demnach unerlässlich, dass sich das Fach ebenfalls mit Themen wie Mediatisierung und Digitalisierung im Kontext von Untersuchungsgegenständen, aber auch der eigenen Forschungstätigkeit, widmet. Die Beschäftigung mit Medien aller Art ist für die Disziplin keine Neuerscheinung, die Komponente der digitalen Vernetzung im Zusammenhang mit den betrachteten Medien, ist dabei allerdings nicht zwangsläufig im Fokus. Was die COVID19-Pandemie nun 2020 verdeutlichte ist, dass es mediale Beeinflussung auf Praktiken des Alltags nicht nur im Kontext der Internetforschung relevant ist, sondern mittlerweile in fast allen Lebenslagen von Belang ist (Wagner/Schweyer/Wiestler S.437). Sowohl in Bezug auf das Forschungsthema, aber auch wie methodisch vorzugehen ist, waren Überlegungen zu einer Digitalen Ethnographie relevant.

Egal welche theoretischen Konzeptionen im Fach in der Vergangenheit angestellt worden sind, um sich dieser Thematik zu nähern (vgl. Bareither 2019; Fleischhack 2019), mit März 2020 mussten sie zur Praxis werden. Sowohl Lehre als auch Forschung waren nur durch das Internet fortzuführen, dieser Umstand hat für sich schon gezeigt welche Schwierigkeiten das Bereiten kann, allerdings auch welche Möglichkeiten digitale Vernetzung bereitstellt. Was lässt sich an dieser Stelle, im Kontext der hier ausgeführten Forschungsüberlegungen- und Tätigkeiten, nach eineinhalb Jahren pandemiebedingter digitaler Forschungspraxis resümieren? *Wie kann digitale kulturwissenschaftliche Forschung in (Post-)Coronazeiten aussehen?*

Eingangs war das Konzept einer, zu großen Teilen auf das Internet gestützten, Forschungstätigkeit überwältigend, ich fühlte mich nicht ausreichend darauf vorbereitet den Diskurs um *Digitale/Virtuelle Ethnographie/Anthropologie zu navigieren*. Auch wenn es als Recherche-Tool, Kommunikations- und Arbeitswerkzeug für mich bereits etabliert war, das Internet als Forschungsgegenstand bzw. Forschungsfeld zu untersuchen, war wissenschaftliches Neuland für mich. Dabei zeigte schon ein selbstreflexiver Blick auf digitale Mediennutzung im Alltag, dass diese Aspekte nicht nur in der Beschäftigung mit einem Thema, das sich offenkundig mit dem Internet beschäftigt, von Bedeutung sind, um einem Verständnis von gelebtem Alltag näher zu kommen.

Die Verflechtung von digitalem und analogem Alltag, lässt sich so nicht treffen: Auch wenn *in game* Erlebtes nicht das gleiche ist, wie Erfahrungen, die im gelebten Alltag gemacht werden, so lässt es sich dennoch nicht bestreiten, dass nicht nur das „echte Leben“ Einfluss auf Spielwelten haben kann, auch Spielinhalte können einflussnehmend darauf sein, wie Alltag in *IRL* gelebt wird. Im kulturwissenschaftlichen Kontext sollte es gelingen können dieses Spannungsfeld auch ohne Wertigkeit zu beschreiben und je nach Untersuchungsgegenstand und -situation zu entscheiden welche Herangehensweise und welches Theorieverständnis angemessen sind – egal ob digital oder analog.

Am Beispiel *Animal Crossing: New Horizons* lässt sich die Verflechtung und Wechselwirkung unterschiedlicher Medien auf den Alltag beobachten, zum Beispiel, wenn an einem Sonntagmorgen womöglich nicht nur der Weg zur Bäckerei dazu gehört, um danach beim entspannten Frühstück einen Blick in die Zeitung zu werfen, sondern davor noch dringend ein Besuch auf einer, von anthropomorphen Tieren bevölkerten, Insel ansteht, denn der wöchentliche Rübenkauf gehört für *Animal Crossing-Broker*, wie Valli, zum Sonntagmorgen wie das Frühstücksei.



Abb. 5

PRESS 

To Save and Exit

6. Literatur- und Quellenverzeichnis

- Aarseth, Espen (2004):** „Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation.“ In: N. Wardip-Fruin und P. Harrigan (Hg.): „First Person. New Media as Story, Performance, and Game“, MIT Press, Cambridge, S.45-55.
- Ackermann, Judith (Hg)(2017):** „Phänomen Let’s-Play Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns“, Springer Fachmedien, Wiesbaden.
- Ackermann, Judith (2017):** „Einleitung. Phänomen Let’s Play – Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatisierungsphänomens“, In: Ackermann, Judith (Hg.): „Phänomen Let’s-Play Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S.1-15.
- Bareither, Christoph (2013):** „Real Life. Computerspielen zwischen Offline-Alltag und Online-Oberflächen“, In: Heimerdinger, Timo/Meyer, Silke (Hg.): „Äußerungen: die Oberfläche als Gegenstand und Perspektive der europäischen Ethnologie. Beiträge der Dgv-Hochschultagung „Äußerungen. Die Oberfläche als Gegenstand und Perspektive der Europäischen Ethnologie“, Selbstverl. des Vereins für Volkskunde, Wien, S.119-137.
- Bareither, Christoph (2019):** „Medien der Alltäglichkeit. Der Beitrag der Europäischen Ethnologie zum Feld der Medien- und Digitalanthropologie“, In: Zeitschrift für Volkskunde, 115. Jahrgang, Heft 1, Waxmann, S.3-16.
- Bechdorf, Ute (2007):** „Kulturwissenschaftliche Medienforschung: Film und Fernsehen“, In: Götsch/Silke, Lehmann/Albrecht (Hg.): „Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie“, 2. überarbeitete und erweiterte Auflage, Dietrich Reimer Verlag GmbH, Berlin, S. 289-315.
- Bergstrom, Kelly (2019):** „EVE Online: Cheating“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg.): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.301-308.
- Beil, Benjamin/ Hensel, Thomas/ Rauscher, Andreas (Hg.)(2018):** „Game Studies“, Springer Fachmedien, Wiesbaden.
- Beil, Benjamin/ Rauscher, Andreas (2018):** „Avatar“, In: Beil, Benjamin/ Hensel, Thomas/ Rauscher, Andreas (Hg.): „Game Studies“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S.201-217.
- Bidlo, Oliver (2016):** „Feldkonstruktion und Beobachterperspektiven im Zeitalter der Mediatisierung“, In: Hitzer, Roland/Kreher, Simone/Poferl, Angelika/Schröer, Norbert (Hg.): „Old School – New School? Zur Frage der Optimierung ethnographischer Datengenerierung“, Oldib-Verlag, Essen, S.441-452.
- Boellstorff, Tom (2021):** „Rethinking digital anthropology“, In: Geismar, Haidy/Knox, Hannah (Hg.): „Digital Anthropology“, Second edition, Routledge, Abingdon/New York, S.44-62.
- Bonner, Marc (2018):** „Welt“, In: Beil, Benjamin/ Hensel, Thomas/ Rauscher, Andreas (Hg.): „Game Studies“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S.129-151.
- Conway, Stephen (2019):** „FIFA: Magic Circle“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg.): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.13-20.
- Cote, Amanda C. (Hg.) (2020):** „Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games“, New York University Press, New York.

- Csikszentmihalyi, Mihaly (Hg.) (1990):** „Flow: The Psychology of Optimal Experience“, Harper Perennial, New York.
- Dellwing, Michael (2016):** „Das digitale Looking-Glass: Einige Notizen zur Ethnographie online“, Hitzer, Roland/Kreher, Simone/Poferl, Angelika/Schröer, Norbert (Hg.): „Old School – New School? Zur Frage der Optimierung ethnographischer Datengenerierung“, Oldib-Verlag, Essen, S.453-464.
- Deterding, Sebastian (2015):** „Konvergenzkultur“, In: Hepp, Andreas/ Krotz, Friedrich/ Lingenberg, Swantje/ Wimmer, Jeffrey (Hg.): „Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S.375-385.
- Dippel, Anne (2020):** „Spiel“, In: Heimerdinger, Timo/ Tauschek, Markus (Hg.): „Kulturtheoretisch argumentieren. Ein Arbeitsbuch“, Waxmann Verlag, Münster/ New York, S.467-489.
- Eco, Umberto (2004):** „Function and Sign: The Semiotics of Architecture“, In: Leach, Neil (Hg.): „Rethinking Architecture, A Reader in Cultural Theory“, Routledge, London/ New York, Reprint, S.182-202.
- Emirbayer, Mustafa/ Mische, Ann (1998):** „What is Agency“, In: American Journal of Sociology Volume 103, Number 4, University of Chicago Press, Chicago, S.962-1023.
- Fenske, Michaela (2020):** „Agency“, In: Heimerdinger, Timo/ Tauschek, Markus (Hg.): „Kulturtheoretisch argumentieren. Ein Arbeitsbuch“, Waxmann Verlag, Münster/ New York, S.56-76.
- Fleischhack, Julia (2019):** „Veränderte Bedingungen des Sozialen. Eine methodologische Betrachtung zur Digitalen Anthropologie/Digitalen Ethnographie“, In: Zeitschrift für Volkskunde, 115. Jahrgang, Heft 2, Waxmann, S.196-215.
- Friese, Heidrun/ Nolden, Marcus/ Rebane, Gala/ Schreiter, Miriam (Hg.) (2020):** „Handbuch Soziale Praktiken und Digitale Alltagswelten“, Springer Fachmedien, Wiesbaden.
- Grenz, Tilo (2016):** „Für eine gegenwartsdiagnostisch orientierte Ethnographie“, In: Hitzer, Roland/Kreher, Simone/Poferl, Angelika/Schröer, Norbert (Hg.): „Old School – New School? Zur Frage der Optimierung ethnographischer Datengenerierung“, Oldib-Verlag, Essen, S.81-93.
- Geismar, Haidy/ Knox, Hannah (Hg.) (2020):** „Digital Anthropology“, Second edition, Routledge, Abingdon/New York.
- Gish, Harrison (2019):** „Grand Theft Auto V: Avatars“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg.): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.36-43.
- Götsch, Silke/ Lehmann, Albrecht (Hg.) (2007):** „Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie“, 2. überarbeitete und erweiterte Auflage, Dietrich Reimer Verlag GmbH, Berlin.
- Hanson, Christopher (2019):** „Don't Starve: Temporality“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg.): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.59-74.
- Hengartner, Thomas (2007):** „Volkskundliches Forschen im, mit dem und über das Internet“, In: Götsch/Silke, Lehmann/Albrecht (Hg.): „Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie“, 2. überarbeitete und erweiterte Auflage, Dietrich Reimer Verlag GmbH, Berlin, S. 189-218.
- Hennion, Antoine (2007):** „Those Things that Hold us Together: Taste and Sociology“, In: Inglis, David/Blaikie, Andrew/ Wagner- Pacifici, Robin (Hg.): Cultural Sociology, Volume 1, Issue 1, Sage Publications, Los Angeles/London/New Delhi/Singapore, S.97-114.

- Hensel, Thomas (2018):** „Bild“, In: Beil, Benjamin/ Hensel, Thomas/ Rauscher, Andreas (Hg.): „Game Studies“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S.47-62.
- Heimerdinger, Timo/ Tauschek, Markus (Hg.) (2020):** „Kulturtheoretisch argumentieren. Ein Arbeitsbuch“, Waxmann Verlag, Münster/ New York.
- Hepp, Andreas/ Krotz, Friedrich/ Lingenberg, Swantje/ Wimmer, Jeffrey (Hg.) (2015):** „Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse“, Springer Fachmedien, Wiesbaden.
- Hepp, Andreas (2015):** „Netzwerk und Konnektivität“, In: Hepp, Andreas/ Krotz, Friedrich/ Lingenberg, Swantje/ Wimmer, Jeffrey (Hg.): „Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S.361-373.
- Hügel, Hans-Otto (Hg.)(2007):**„Lob des Mainstreams: Zu Begriff und Geschichte von Unterhaltung und populärer Kultur“, Halem, Köln.
- Huizinga, Johann (Hg.)(2006):** „Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel“, übersetzt aus dem Niederländischen, 20. Auflage, Rowohlt, Hamburg, 2006.
- Hitzer, Roland/ Kreher, Simone/ Pofertl, Angelika/ Schröer, Norbert (Hg.) (2016):** „Old School – New School? Zur Frage der Optimierung ethnographischer Datengenerierung“, Oldib-Verlag, Essen.
- Hitzler, Roland (2016):** „Macht denn das noch Sinn? Ein Votum für bedingt Methodentoleranz“, In: Hitzer, Roland/Kreher, Simone/Pofertl, Angelika/Schröer, Norbert (Hg.): „Old School – New School? Zur Frage der Optimierung ethnographischer Datengenerierung“, Oldib-Verlag, Essen, S.15-26.
- Hoffarth, Matthew J. (2017):** “The making of burnout: From social change to selfawareness in the postwar United States, 1970–82”, In: Callard, Felicity/Hayward, Rhodri/Nicholls, Angus/ Renwick, Chris: ”History of the Human Sciences.”, Volume 30, Issue 5, Sage Publications, Los Angeles/London/New Delhi/Singapore, S.30-45.
- Honer, Anne (1994):** „Einige Probleme lebensweltlicher Ethnographie: zur Methodologie und Methodik einer interpretativen Sozialforschung.“, In: Schröer, Norbert (Hg.): „Interpretative Sozialforschung. Auf dem Wege zu einer hermeneutischen Wissenssoziologie. Westdeutscher Verlag, Opladen, S. 85-106.
- Hopkins, Julian (2020):** “The Concept of Affordances in Digital Media”, In: Friese, Heidrun/Nolden, Marcus/Rebane, Gala/Schreiter, Miriam (Hg.): „Handbuch Soziale Praktiken und Digitale Alltagswelten“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S.47-54.
- Juul, Jesper /Hg.)(2005):** „Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds.“, The MIT Press, Cambridge.
- Kaschuba, Wolfgang (Hg.)(2012):** „ Einführung in die Europäische Ethnologie“, 4., aktualisierte Auflage, Verlag C. H. Beck, München.
- Köck, Christoph (2007):** „Kulturanalyse populärer Medientexte“, In: Götsch/Silke, Lehmann/Albrecht (Hg): „Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie“, 2. überarbeitete und erweiterte Auflage, Dietrich Reimer Verlag GmbH, Berlin, S. 343-363.
- Krämer, Sybille (2004):** „Friedrich Kittler – Kulturtechniken der Zeitachsenmanipulation“, In: Lagaay, Alice/Lauer, David (Hg): „Medientheorien. Eine philosophische Einführung“, Campus-Verlag, Frankfurt am Main, S.201-224.
- Krämer, Sybille (Hg.)(2008):** „Medium, Bote, Übertragung. Kleine Metaphysik der Medialität“, Suhrkamp, Frankfurt am Main.

- Krapp, Peter (2019):** „Sid Meier’s Civilisation: Realism“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.44-51.
- Latour, Bruno (Hg.)(2005):** „Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory“, Oxford University Press, Oxford.
- Latour, Bruno (Hg.)(2009):** „Wir sind nie modern gewesen: Versuch einer symmetrischen Anthropologie“, (OV: „Nous n'avons jamais été modernes: Essais d'anthropologie symétrique“), 1. Auflage, 2. Nachdruck, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- Lazzarato, Maurizio (Hg.) (2002):** „Videophilosophie: Zeitwahrnehmung im Postfordismus“, b_books, Berlin.
- Lynch, Kevin (Hg.) (2001):** „Das Bild der Stadt“, Birkhäuser, OG: The Image of the City (1960), Basel/Berlin/Boston.
- Maase, Kaspar (Hg.) (2019):** „Populärkulturforschung : Eine Einführung“, transcript Verlag, Bielefeld.
- Maase, Kaspar (2020):** „Populärkultur“, In: Heimerdinger, Timo/ Tauschek, Markus (Hg.): „Kulturtheoretisch argumentieren. Ein Arbeitsbuch“, Waxmann Verlag, Münster/ New York, S. 280-407.
- McDonald, Peter (2019):** „Homo Ludens: A Renewed Reading“, In: American journal of play, Vol.11 (2), The Strong, Rochester, S.247-267.
- Neitzel, Britta (2018):** „Involvement“, In: Beil, Benjamin/ Hensel, Thomas/ Rauscher, Andreas (Hg.): „Game Studies“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S.219-234.
- Newman, James (2019):** „Minecraft: User-Generated Content“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.277-284.
- Nitsche, Michael (Hg.) (2008):** „Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds.“, MIT Press, Cambridge.
- Nohr, Rolf F. (2019):** „Tetris: Rules“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.21-28.
- Pallasmaa, Juhani (Hg.) (2011):** „The Embodied Image. Imagination and Imagery in Architecture“, John Wiley & Sons Ltd., Chichester.
- Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg) (2019a):** „How to Play Video Games“, New York University Press, New York.
- Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (2019b):** „Introduction: A Game Genie for Game Studies“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.1-9.
- Petschick, Grit (2016):** „Teilnehmende Beobachtung oder beobachtende Teilnahme – (k)eine Frage der freien Entscheidung?“, In: Hitzer, Roland/Kreher, Simone/Poferl, Angelika/Schröer, Norbert (Hg.): „Old School – New School? Zur Frage der Optimierung ethnographischer Datengenerierung“, Oldib-Verlag, Essen, S. 233-246.
- Pfandhauer, Michaela (2016):** „Ethnographie im Rechtfertigungszusammenhang. Methodologische Überlegungen zum lebenswelt-analytischen Ansatz“, In: Hitzer, Roland/Kreher, Simone/Poferl, Angelika/Schröer, Norbert (Hg.): „Old School – New School? Zur Frage der Optimierung ethnographischer Datengenerierung“, Oldib-Verlag, Essen, S.41-50.

Rauscher, Andreas (2014): „Filmische Spielräume. Genre-Settings in Videospiele.“, In: Beil/Benjamin, Bonner/Mark, Hensel/Thomas: „Computer/Spiel /Bilder“, Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, S.179-198.

Rauscher, Andreas (2018): „Raum“, In: Beil, Benjamin/ Hensel, Thomas/ Rauscher, Andreas (Hg.): „Game Studies“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S. 3-26.

Reicherz, Jo (2012): „Vom verführerischen Gesang der Spielzeugautomaten“, In: Schröer, Norbert/Hinnenkamp, Volker/ Kreher, Simone/ Pofel, Simone (Hg.): „Lebenswelt und Ethnographie“, Oldib-Verlag, Essen, S.216-229.

Röll, Franz Josef (Hg.) (1998): „Mythen und Symbole in populären Medien: der wahrnehmungsorientierte Ansatz in der Medienpädagogik“, Gemeinschaftswerk d. Evang. Publizistik Frankfurt am Main,

Rose, Megan (2021): „Pivoting to digital ethnography: How Animal Crossing presented me with ‘New Horizons’ for researching Japanese popular culture“, In: Stevens, Carolyn (Hg.): „Beyond Japanese Studies Symposium: Challenges, Opportunities And COVID-19“, Taylor and Francis, Monash, o.S.

Röser, Jutta (2015): „Rezeption, Aneignung und Domestizierung“, In: Hepp, Andreas/ Krotz, Friedrich/ Lingenberg, Swantje/ Wimmer, Jeffrey (Hg.): „Handbuch Cultural Studies und Medienanalyse“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S.125-146.

Salter, Anastasia (2019): „King’s Quest: Narrative“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.29-35.

Saito, Yuriko (2021): „Aesthetics of the Everyday“, In: Zalta, Edward N., u.a. (Hg.): „Stanford Encyclopedia of Philosophy“, Edition Spring 2021, The Metaphysics Research Lab, Stanford. o.S.

Schmidt-Lauber, Brigitta (2007a): „Das Qualitative Interview oder: Die Kunst des Reden-Lassens“, In: Götsch/Silke, Lehmann/Albrecht (Hg): „Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie“, 2. überarbeitete und erweiterte Auflage, Dietrich Reimer Verlag GmbH, Berlin, S.169-188.

Schmidt-Lauber, Brigitta (2007b): „Feldforschung. Kulturanalyse durch teilnehmende Beobachtung“, In: Götsch/Silke, Lehmann/Albrecht (Hg): „Methoden der Volkskunde. Positionen, Quellen, Arbeitsweisen der Europäischen Ethnologie“, 2. überarbeitete und erweiterte Auflage, Dietrich Reimer Verlag GmbH, Berlin, S. 219-248.

Searle, John R. (Hg.)(1969): „Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language“, Cambridge University Press, Cambridge.

Southerton, Clare (2020): „Friendship by Design: Kawaii Villagers in Animal Crossing New Horizons. A Research Project by Dr. Megan Rose“, In: Lupton, Deborah (Hg): Vitalities Lab Blog, University of New South Wales, Sydney, o.S.

Torner, Evan (2019): „Planescape: Torment: Immersion“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.52-58.

Venus, Jochen (2017): „Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let’s Play-Videos“, In: Ackermann, Judith (Hg): „Phänomen Let’s-Play Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S. 19-29.

Wolf, Mark J. P. (2019): „BioShock Infinite: World-building“, In: Payne, Matthew Thomas/ Huntemann, Nina B. (Hg): „How to Play Video Games“, New York University Press, New York, S.75-81.

Wiemer, Serjoscha (2018): „Zeit“, In: Beil, Benjamin/ Hensel, Thomas/ Rauscher, Andreas (Hg.): „Game Studies“, Springer Fachmedien, Wiesbaden, S. 27–45.

Wagner, Elke/Schweyer, Christian/Wiestler, Dinah (2016): „Internetforschung als Methode und Befund“, In: Hitzer, Roland/Kreher, Simone/Poferl, Angelika/Schröer, Norbert (Hg.): „Old School – New School? Zur Frage der Optimierung ethnographischer Datengenerierung“, Oldib-Verlag, Essen, S.427-439.

Yacavone, Daniel (2010): „Film Worlds. Zur Neukonzeption von filmischer Repräsentation, Temporalität und Reflexivität.“ In: Brüssel, Stephan, u.a. (Hg.): „Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung“, Nr. 001, S.109–120.

Digitale Quellen:

1. Artikel Verkaufszahlen von New Horizons: <https://arstechnica.com/gaming/2021/02/putting-31-million-animal-crossing-new-horizons-sales-in-context/> [Letzter Zugriff: 6.10.21 22:55]
2. Artikel Verkaufszahlen von New Horizons: <https://www.videogameschronicle.com/news/animal-crossing-has-broken-nintendos-first-year-sales-record-in-europe/> [Letzter Zugriff 6.10. 22:55]
3. Artikel Verkaufszahlen von New Horizons: <https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/animal-crossing-new-horizons-verkaufszahlen-2021/#:~:text=Update%20vom%201.%20Februar%202021,Switch%2DBesitzer%20dieses%20Spiel%20zugelegt> [Letzter Zugriff: 14.6.21 02:50]
4. YouTube-Video: „*Animal Crossing: New Horizons – Eure Insel, euer Leben! (Nintendo Switch)*“ <https://www.youtube.com/watch?v=FY8JRTVr-mQ> [Letzter Zugriff. 14.6. 02:30]
5. YouTube-Video: „*Was ist Animal Crossing: New Horizons? (Nintendo Switch)*“ <https://www.youtube.com/watch?v=K5GB8aTGvRo> [Letzter Zugriff: 14.6.21 02:34]
6. Startseite von Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hauptseite> 5.7.21 00:46
7. Artikel Nutzer*innenzahlen YouTube: <https://www.futurebiz.de/artikel/youtube-statistiken/> [Letzter Zugriff: 28.9.21 21:13]
8. Artikel zu Videospiel-Messe „E3“: <https://www.gamepro.de/artikel/e3-2021-unsere-erwartungen-und-wuensche,3370381.html> [Letzter Zugriff: 28.9.21 23:40]
9. Artikel zu Geschlechterverteilung in Animal Crossing: <https://www.thegamer.com/animal-crossing-new-horizons-gender-split/> (letzter Zugriff: 26.9.2021 16:27)
10. Artikel zu LGBT-Repräsentation in Animal Crossing: <https://www.keengamer.com/articles/features/opinion-pieces/does-animal-crossing-have-lgbt-representation/> [Letzter Zugriff 10.10.21 22:32]
11. Website des Sozialministeriums zu Computerspielsucht: <https://www.sozialministerium.at/Themen/Gesundheit/Drogen-und-Sucht/Verhaltens%C3%BCchte/Spielsucht/Computerspielsucht1.html> (Letzter Zugriff: 5.10.21 00:05)
12. YouTube-Video „*Animal Crossing: New Horizons Direct – 15.10.2021 (Nintendo Switch)*“: https://www.youtube.com/watch?v=CaTFooaq_fs&t=1381s [Letzter Zugriff 17.10.2021 18:03]

Abbildungsverzeichnis:

Alle Abbildungen zeigen das Videospiel *Animal Crossing: New Horizons*; alle Rechte bei Nintendo K.K., Japan.

Screenshots (Switch) von Linda: 1f, 1h, 1j, 2d, 2f, 2g, 2i, 2j, 3a-3f, 3h-3j, 4a-4j, 5

Screenshots (Switch) von Valli: 1a-1e, 1g, 1i, 2a-2c, 2e, 2h, 3g

Spielographie:

Animal Crossing: New Horizons (Nintendo 2020)

Animal Crossing: New Leaf (Nintendo 2012)

Die Sims 4 (EA 2014)

Farmville (Zynga 2009)

Mario Kart 8 (Nintendo 2014)

Minecraft (Mojang 2011)

Sakuna: Of Rice and Ruin (Edelweiss 2020)

Open-end Interview:

Beobachtungen und informelle Gespräche:

Start: Jänner 2021

Ende: Mai 2021

Teilnehmerinnen: Caro, Kasumi, Valli, Linda

Zitate aus Gruppeninterview im Spiel-Kollektiv:

Datum: 2. Mai 2021

Via Skype (Kamera und Ton)

Teilnehmerinnen: Caro, Kasumi, Valli, Linda

Zitate aus Gruppen-Chat:

Datum: 15. Oktober 2021

Via What's app (Text)

Teilnehmerinnen: Kasumi, Valli, Linda

Datum: 15 Oktober 2021

Via What's app (Text)

Teilnehmerinnen: Caro, Kasumi, Valli, Linda