
Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
Teil I Grundlagen		
2	Veränderte Medienwelten – veränderte Rezeptionswelten: Mediensozialisation im 21. Jahrhundert	11
2.1	Mediensozialisation und Medienkompetenz	11
2.2	Let's Play-Videos als Teil eines deutschdidaktischen Computerspieldiskurses	18
2.3	Zwischenfazit	22
3	Let's Play-Videos im medialen Kontext	25
3.1	Die Videoplattform YouTube	25
3.2	Let's Play-Videos	43
3.3	Motivationen von Let's Playern und Let's Player-Communitys	55
3.4	Inszenierungen	61
3.5	Zwischenfazit	65
4	Theoretische Sensibilisierung	69
4.1	Grundlagen der Praxistheorie	70
4.2	Nähe-Distanz-Modell	77
4.3	Parasoziale Beziehungen	79
5	Methodologische Vorüberlegungen und Forschungsdesign	83
5.1	Grounded Theory Methodology	84
5.2	Das Feld: Datenauswahl, Datenerhebung und Datenaufbereitung	89
5.3	Methodenreflexion	101

Teil II Analysen

6 Fallanalyse I: Gronkh „KING’S QUEST [001] – Frischer Wind und Alte Hütte ★ Let’s Play King’s Quest“	107
6.1 Peritexte	108
6.2 Vergebene Codes	114
6.3 Video	117
6.4 Kommentare	141
6.5 Ergebnisse aus der Fallanalyse I	162
7 Fallanalyse II: MrVenom1974 „King’s Quest (PC/2015–2016) Let’s Play KQ Episode 1 – Part 1 Deutsch /German“	167
7.1 Peritexte	168
7.2 Vergebene Codes	176
7.3 Video	178
7.4 Kommentare	204
7.5 Ergebnisse aus der Fallanalyse II	225

Teil III Ergebnisse

8 Ergebnisse und Deutungen der Fallanalysen	231
8.1 Kommunikationsebenenmodell	231
8.2 Medienpraktiken in Let’s Play-Videos	238
8.3 Parasoziale Beziehungen und Inszenierungsstrategien	245
9 Hybride Medialität? Didaktische Perspektiven auf Let’s Play-Videos	257
9.1 Let’s Play-Videos als literaturdidaktischer Gegenstand	259
9.2 Rückblick und Ausblick	280
Transkriptionshinweise	291
Ludografie	293
Literaturverzeichnis	295