

[www.iu.de](http://www.iu.de)

# IU DISCUSSION

## PAPERS

### Design, Architektur & Bau

Social Playing? Überlegungen zu einem vernetzten  
Spielerlebnis

**RUDOLF THOMAS INDERST**

**LAMBERT HELLER**

**Internationale Hochschule**

Main Campus: Erfurt

Juri-Gagarin-Ring 152

99084 Erfurt

Telefon: +49 421.166985.23

Fax: +49 2224.9605.115

Kontakt/Contact: kerstin.janson@iu.org

Autorenkontakt/Contact to the author(s):

Prof. Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst

ORCID-ID: 0000-0002-6636-1752

Standort IU Internationale Hochschule München

Bretonischer Ring 17 B

85630 Grasbrunn

Telefon: +49-1792935578

Email: rudolf.inderst@iu.org

Lambert Heller, M.A., M.A. (LIS)

ORCID-ID: 0000-0003-0232-7085

TIB – Leibniz-Informationszentrum Technik und Naturwissenschaften

Welfengarten 1B

30167 Hannover

**IU Discussion Papers, Reihe: Design, Architektur & Bau, Vol. 4, Issue 1 (MAR 2025)**

ISSN: 2750-6266

DOI: <https://doi.org/10.56250/4043>

Website: <https://repository.iu.org>

## **Social Playing?**

### Überlegungen zu einem vernetzten Spielerlebnis

**Rudolf Thomas Inderst**

**Lambert Heller**

#### **ABSTRACT:**

*Dieses Discussion Paper untersucht das Konzept des Social Playing als Erweiterung der klassischen Digitalspielerfahrung, bei der der Austausch und die Interaktion zwischen Spieler:innen – ähnlich wie beim Social Reading – im Mittelpunkt stehen. Während Social Reading den individuellen Leseprozess durch Einblicke in die Gedanken, Markierungen und Notizen anderer Leser:innen bereichert, zielt Social Playing darauf ab, das Digitalspielerlebnis durch zusätzliche soziale Kontexte und Interaktionen zu transformieren. So wird die oft isolierte Erfahrung des klassischen Einzelspielermodus durch eine subtil vernetzte, gemeinschaftsorientierte Ebene ergänzt. Social Playing beschreibt ein System, das es Spieler:innen ermöglichen soll, Randnotizen, Audioaufzeichnungen oder visuelle Hinweise oder Marker anderer Nutzer:innen während des eigenen Spielverlaufs einzusehen. Diese Mechaniken schaffen nicht nur ein bereicherndes Spielerlebnis, sondern eröffnen auch eine neue Dimension des sozialen Austauschs, ohne die Eigenständigkeit und Immersion der einzelnen Spieler:innen zu beeinträchtigen.*

*This discussion paper explores the concept of social playing as an extension of the classic digital gaming experience, focusing on the exchange and interaction between players - similar to social reading. While social reading enriches the individual reading process by providing insights into the thoughts, markings and notes of other readers, social playing aims to transform the digital gaming experience through additional social contexts and interactions. In this way, the often isolated experience of the classic single-player mode is supplemented by a subtly networked, community-oriented level. Social playing describes a system that enables players to view side notes, audio recordings or visual cues from other users during their own gameplay. These mechanics not only create an enriching gaming experience, but also open up a new dimension of social exchange without compromising the autonomy and immersion of individual players.*

#### **KEYWORDS:**

*Game Studies, Social Playing, Social Reading*

## AUTOR:INNEN



**Dr. Dr. Rudolf Thomas Inderst, M.A.** ist Professor für Game Design an der IU Internationale Hochschule mit Schwerpunkt Game Studies. Er studierte Politikwissenschaften, Neuere Geschichte und Amerikanische Kulturgeschichte in München wie Kopenhagen und promovierte in München und Passau. Er spricht, lehrt und publiziert regelmäßig im Bereich der Spielforschung. Zudem ist er als Ressortleiter des Onlinejournals TITEL kulturmagazin tätig, kuratiert den wöchentlichen Newsletter DiGRA D-A-CH Game Studies Watchlist, ist Gründer wie Host des US-Podcasts Game Studies und moderiert die Radiosendung Replay Value auf Lora München.



**Lambert Heller, M.A., M.A.(LIS)** ist Leiter des Open Science Lab an der TIB, dem Leibniz Informationszentrum Technik und Naturwissenschaften, in Hannover. Er studierte Soziologie, Politikwissenschaft und Philosophie und absolvierte ein Bibliotheksreferendariat an der FU Berlin (inkl. eines postgradualen Masters in Library and Information Science an der HU Berlin). Nach fünf Jahren als Fachreferent für Wirtschaftswissenschaften gründete er 2013 zusammen mit Ina Blümel das Open Science Lab an der TIB in Hannover. Er ist regelmäßig als Gutachter u.a. für die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) sowie wissenschaftliche Journals tätig. Er berät als Advisor u. a. die ISCC Foundation.

## Einleitung

In einer zunehmend digital-vernetzten Welt verändern sich auch die Ansprüche und Erwartungen an Computer- und Videospieleerfahrungen. Das hier eingeführte und angedachte Konzept des Social Playing stellt eine mögliche Erweiterung der klassischen Digitalspielerfahrung dar, bei der der Austausch und die Interaktion zwischen Spieler:innen in den Vordergrund rücken. Ähnlich wie das Social Reading, bei dem Leser:innen durch Einblicke in die Gedanken, Markierungen und Notizen anderer Leser:innen bereichert werden (Schweighauser et al., 2014, Barnett, 2014 & Rebora et al., 2021), zielt Social Playing darauf ab, das Videospieleerlebnis durch zusätzliche soziale Kontexte und Interaktionen zu transformieren; dabei wird die oft isolierte Erfahrung des klassischen Einzelspielermodus um eine subtil vernetzte, gemeinschaftsorientierte Ebene ergänzt. Konkret beschreibt Social Playing ein System, das es Spieler:innen ermöglichen soll, Randnotizen, Audioaufzeichnungen oder visuelle Hinweise und Marker anderer Nutzer:innen während des eigenen Spielverlaufs einzusehen. Ergänzend könnten Mechaniken wie „Ghost Characters“ integriert werden, die die Bewegungen oder Aktionen anderer Spieler:innen an derselben Stelle im Spiel visualisieren – diese Ansätze kreieren nicht nur ein reizvolles Spielerlebnis, sondern eröffnen auch eine neue Dimension des sozialen Interagierens, ohne dabei die Eigenständigkeit und Immersion der einzelnen Spieler:innen zu beeinträchtigen.

Neben der konzeptionellen Erörterung steht in diesem Paper auch ein kritischer Blick auf die technischen Anforderungen im Fokus, die mit der Implementierung von Social-Playing-Komponenten verbunden sind: Welche Herausforderungen ergeben sich auf der Backend-Seite? Wie könnten solche Mechaniken technisch realisiert werden, um sowohl Skalierbarkeit als auch Datensicherheit zu gewährleisten? Und welche Plattformarchitekturen eignen sich besonders für die Integration dieser Funktionen? Diese Fragen sind zentral für die Diskussion der Machbarkeit und der potenziellen Umsetzung des Konzepts – Ziel dieses Papers ist es daher, nicht nur die theoretischen Grundlagen von Social Playing zu beleuchten, sondern auch konkrete technische Lösungsansätze zu skizzieren und kritisch zu hinterfragen. Damit leistet die Untersuchung einen Beitrag sowohl zur Erweiterung des theoretischen Diskurses über soziale Interaktionen in digitalen Spielen als auch zur praktischen Realisierung innovativer Spielelemente.

## Hauptteil

### Social Reading

Im Jahr 2010 hielt der US-Autor Steven Johnson in der New York Times – nicht ohne ein durchschimmerndes Amüsement – fest, dass der Mensch zwar weiterhin lese, dieses Lesen jedoch nun ‚social‘ sei (Johnson, 2010). Johnson bezieht sich in seinem Artikel auf das Phänomen Social Reading, das Anfang der 2010er-Jahre zunehmend Aufmerksamkeit in der medialen Öffentlichkeit und in wissenschaftlichen Kreisen erfahren hat. An dieser Stelle ist es angebracht, sich etwas grundsätzlicher mit dem Komplex auseinanderzusetzen. Im deutschsprachigen Raum wird in diesem Rahmen einführend oft auf den Artikel „Social Reading – Lesen im digitalen Zeitalter“ von der Buchwissenschaftlerin Dominique Pleiming verwiesen. Sie definiert Social Reading folgendermaßen: „Unter social reading wird im Folgenden verstanden: Ein online geführter, intensiver und dauerhafter Austausch über Texte“ (Pleiming, 2012). Ergänzend hält sie fest, dass Social Reading damit

hauptsächlich in diversen Online-Foren sowie Communities stattfindet, welches Lesenden die Möglichkeit eröffnet, „auch tiefer gehend und über längere Zeit hinweg über einen oder mehrere Texte zu sprechen“ (Pleiming, 2012) – Beispiele für solche Lektüregemeinschaften sind die US-Plattform Goodreads oder das deutsche Netzwerk Lovely Books. Es geht damit um ein zeitlich wie räumliches Lesen und Diskutieren im virtuellen Raum; als Vorläufer gelten in etwa private und öffentliche Lesezirkel oder -salons (Reddan et al., 2024, S. 1).

Im Folgenden soll sich das Augenmerk nun auf einen Teilbereich des Social Reading richten, den die Journalistin Frauke Fentloh am Beispiel der Leser:innen-Plattform Readmill beschreibt: Es gehe hier um einen Prozess, der „Leser und Leserdaten verknüpft [und] in dem Nutzer den persönlichen Leseakt mit anderen virtuell teilen“ (Fentloh, 2012). In ihrem Artikel erklärt sie die Möglichkeiten und Vorgänge noch deutlicher:

*„Wer sich die Readmill-App [...] lädt, protokolliert hier automatisch sein Lektüerverhalten und kann [...] verfolgen, was seine Freunde gerade lesen, wie lange sie dafür brauchen, welche Stellen eines Buches sie sich angestrichen haben. Über eine Markierungsfunktion können Nutzer Buchpassagen als Highlights hervorheben, kommentieren und auch [...] in andere Netzwerke [...] exportieren. Und ähnlich wie Last.fm, [...] nutzt Readmill die gewonnenen Daten über das Leseverhalten, um seine Mitglieder auf Bücher aufmerksam zu machen, die in ihrem Umfeld gerade diskutiert werden. Oder die zu ihrem Lektüregeschmack passen.“ (Fentloh, 2012)*

Man führe sich das noch einmal anschaulich vor Augen: Diese erwähnte Markierungsfunktion bietet Nutzer:innen eine Vielzahl an Möglichkeiten, um ihre Leseerfahrung interaktiver und persönlicher zu gestalten – mit dieser Funktion eröffnet es Leser:innen, bestimmte Buchpassagen, welche sie besonders bemerkenswert, bewegend oder diskussionswürdig finden, hervorheben. Diese hervorgehobenen Passagen können im weiteren Verlauf durch Kommentare ergänzt werden, in denen Lesende ihre Gedanken, Fragen oder Interpretationen festhalten. Auf eine konkrete Mediennutzungssituation heruntergebrochen könnte das zum Beispiel folgendermaßen aussehen: Während ein:e Leser:in einen Roman liest, markiert er oder sie eine Schlüsselstelle, an der ein Charakter eine wichtige Entscheidung trifft; denkbar ist zum Beispiel die Entscheidung, ob ein Held:innen-Figur gegen ein gefährliches Monster antritt oder den Kampf vermeidet. Zu dieser Entscheidung der Romanfigur schreiben Leser:innen eine Notiz, in der die möglichen Motive des Charakters analysiert oder einen Bezug zu einem realen Ereignis hergestellt werden. Diese Notiz ist nicht nur für ihn oder sie selbst eine Hilfe, um den Text besser zu verstehen, sondern kann auch von anderen Nutzer:innen gelesen werden, die die gleiche Passage in ihrem Gerät bzw. ihrer virtuellen Romanausgabe markiert haben. Diese Nutzer:innen können darauf reagieren, etwa indem sie ihre eigene Perspektive hinzufügen oder den Gedanken weiterentwickeln.

Ein weiterer Vorteil entsteht durch die bereits von Frauke Fentloh geschilderte Möglichkeit, diese Highlights und Kommentare in andere soziale Netzwerke zu exportieren – Leser:innen teilen auf diese Weise literarische Inhalte mit ihrem erweiterten digitalen Umfeld, etwa um Diskussionen anzustoßen oder Empfehlungen auszusprechen. So könnte jemand eine inspirierende Passage aus einem Buch in

einem sozialen Netzwerk teilen und seine Community dazu einladen, über die darin enthaltenen Ideen zu debattieren. Diese Mechanismen verbinden also die sonst oft isolierte Lektüre mit einem dynamischen sozialen Austausch. Nutzer:innen profitieren von einem kollektiven Interpretationsprozess, der neue Perspektiven eröffnet und ein tieferes Verständnis des Textes fördert (oder neue Fragen evoziert). Gleichzeitig können Leser:innen ihre eigenen Gedanken schriftlich festhalten, was den Leseprozess selbst intensiver und bewusster macht. Durch den Austausch mit anderen entsteht eine Art des literarischen Dialoges, welcher die Grenzen der klassischen, individuellen Leseerfahrung überschreitet und den Text in einen lebendigen, gemeinschaftlichen Kontext stellt.

In einem marktwirtschaftlich-gewinnorientierten Kontext ist diese technische Ermöglichung Diskussion am Primärtext ebenso interessant, was sich – zugespitzt formuliert – unter dem folgenden Leitsatz der Journalistin Constanze Kurz zusammenfassen lässt: „Wer liest, der wird gelesen“ (Kurz, 2012). Denn, wie ihre Branchenkollegin Astrid Herbold dies ausführt und dem kritischen Ton beipflichtet, seien diese gesammelten Leser:innen- und Communitydaten eine äußerst wertvolle Ressource:

*„Auch die Marketingabteilungen der Verlage würden ihrer Kundschaft zukünftig liebend gern beim Zitieren und Empfehlen über die Schulter schauen. Der ökonomische Mehrwert liegt auf der Hand: Dem gläsernen Leser könnte man maßgeschneiderte Angebote machen, man könnte ihn einbeziehen und aushorchen, ihm vielleicht ganze Programmsparten auf den Leib schneiden.“ (Herbold, 2012)*

Das vorliegende Paper bietet nicht den Raum für eine umfassendere und vertiefte Diskussion der vielfältigen theoretischen und praktischen Dimensionen von Social Reading; diese Diskussion, die sich über zahlreiche Facetten erstreckt – von technologischen Infrastrukturen über didaktische Potenziale bis hin zu gesellschaftlichen und kulturellen Implikationen – bleibt spezialisierteren Untersuchungen vorbehalten. Der Fokus dieser Arbeit liegt nun vielmehr darauf, die Grundideen und Prinzipien von Social Reading auf den Bereich des Digitalspiels zu übertragen: Im nächsten Kapitel wird daher untersucht, wie sich zentrale Mechanismen, wie etwa die Möglichkeit, Inhalte gemeinsam zu annotieren, zu diskutieren und zu reflektieren, in den spielerischen Kontext integrieren lassen. Dabei wird auch betrachtet, wie die Interaktion zwischen Spieler:innen durch solche Ansätze bereichert werden kann und inwiefern dies die klassische Spielerfahrung verändert. Ziel ist es, Potenziale und Herausforderungen aufzuzeigen, die sich aus der Übertragung der Social-Reading-Prinzipien auf das digitale Spielen ergeben, und einen ersten Schritt in Richtung eines fundierten Verständnisses dieser Verknüpfung zu gehen.

## Social Playing

### **SOCIAL PLAYING ALS WEITERENTWICKLUNG DES ASYNCHRONOUS MULTIPLAYER**

Der grundlegende Unterschied bei digitalen Spielen zwischen Solo- bzw. Singleplayer- und Multiplayer-Erfahrungen liegt in der Art und Weise, wie Spieler:innen mit der Spielwelt und anderen Menschen interagieren: Einzelspieler:innen-Spiele sind – generell gesprochen – darauf ausgelegt, dass eine einzelne Person eine in sich geschlossene, meist narrative oder auf Herausforderungen basierende

(Spiel-)Erfahrung durchläuft; diese Art des Spielens zeichnet sich durch ihre Fokussierung auf Immersion, individuelle Entscheidungsfreiheit und ein tiefes Eintauchen in die Welt des Spiels aus (Martynov, 2015). Der Fokus liegt auf der persönlichen Verbindung zur Geschichte, den Charakteren oder der Umgebung, ohne die Ablenkung durch andere Spieler:innen. Multiplayer-Erfahrungen hingegen verschieben diesen Fokus hin zu sozialer Interaktion und Zusammenarbeit – Spieler:innen treten dabei (oftmals) in Echtzeit in Kontakt, messen sich in Wettbewerben oder arbeiten kooperativ an gemeinsamen Zielen. Die Dynamik ergibt sich hier aus der Vielschichtigkeit menschlicher Interaktionen, sei es durch Teamwork, Strategie oder den spontanen Spaß, der durch den Austausch mit anderen entsteht (Mozet, 2021). Während Soloplayer-Spiele oft als introspektive, isolierte Erlebnisse wahrgenommen werden, bieten Multiplayer-Titel eine Plattform für Kommunikation, Kreativität und soziale Bindung. Diese beiden Modi bedienen also unterschiedliche Bedürfnisse: das Bedürfnis nach Ruhe und Kontrolle auf der einen Seite, und das Bedürfnis nach Verbindung und Wettbewerb auf der anderen. Beide Ansätze haben ihre Berechtigung und sprechen verschiedene Zielgruppen oder Stimmungen an. Das Spannungsfeld zwischen diesen beiden Welten ist jedoch auch der Ausgangspunkt für hybride Konzepte wie Social Play, die versuchen, die Tiefe und Individualität des Solospiels mit den sozialen Elementen des Multiplayers zu verbinden.

Der so genannte Asynchronous Multiplayer hat sich in den letzten Jahren als richtungsweisendes Konzept etabliert, um soziale Interaktionen in Spielen ohne die Notwendigkeit der gleichzeitigen Anwesenheit der Spieler:innen zu ermöglichen (Johnson, 2009). Dieses Prinzip erlaubt es, indirekte Verbindungen aufzubauen, bei denen Spuren oder Handlungen der Spieler:innen in der Spielwelt für andere sichtbar bleiben. Spiele wie *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), *Journey* (Thatgamecompany, 2012), *Watch Dogs* (Ubisoft Montreal, 2014) und *Deathloop* (Arkane Studios, 2021) sind Vorreiter dieser Mechanik: Nachrichten, Gebäude oder andere hinterlassene Elemente erzeugen ein Gemeinschaftsgefühl, auch wenn man physisch alleine spielt – der asynchrone Multiplayer zeigt somit, wie eine subtile soziale Vernetzung das Spielerlebnis bereichern kann, ohne die Immersion des Einzelnen zu stören. Dennoch bleibt der asynchrone Multiplayer in seinem Ansatz begrenzt – Interaktionen sind oft statisch und kontextunabhängig: Botschaften oder Gebäude existieren in der Spielwelt, können aber nur in vorgegebenen, eingeschränkten Formen genutzt werden. Diese Art der Interaktion ist meist unidirektional – Spieler:innen hinterlassen Inhalte, aber ein echter Dialog oder eine iterative oder kontinuierliche Zusammenarbeit bleibt aus. Zudem sind diese Inhalte selten personalisiert oder spezifisch auf die Handlung, den Spielverlauf oder die individuellen Bedürfnisse anderer Spieler:innen abgestimmt. So bereichernd der asynchrone Multiplayer sein kann, so klar sind auch seine Grenzen. Er ist ein Einstieg (in das hier diskutierte Social Play), schöpft aber nicht das volle Potenzial sozialer Interaktionen in Spielen aus.

Genau hier setzt das Konzept des Social Play an: Unserem Verständnis nach baut Social Play auf den Grundideen des asynchronen Multiplayers auf, erweitert diese jedoch, indem es das soziale Potenzial des Mediums Spiel profunder auslotet. Anstatt sich auf statische, punktuelle Interaktionen zu beschränken, schafft Social Play ein Netzwerk vielfältiger und tiefgreifender Möglichkeiten der Zusammenarbeit und des Austauschs. Spieler:innen könnten zum Beispiel nicht nur Nachrichten oder Bauwerke hinterlassen, sondern auch multimediale Inhalte wie Audioaufnahmen, visuelle Markierungen oder sogar persönliche Spuren, die direkt in den Kontext der Spielwelt eingebettet sind;

diese Inhalte können sich dynamisch auf die Handlung oder auf spielerische Herausforderungen beziehen und so einen individuellen Mehrwert schaffen.

Denkbar ist außerdem, dass Social Play zu einer eingehenderen Art der Interaktivität einlädt. Spieler:innen können miteinander in Dialog treten, indem sie auf hinterlassene Inhalte reagieren, diese kommentieren, ergänzen oder verwerfen – schließlich gilt, wie Spielforscher Jonas Heide festhält, das Gamedesigncredo: „Conflict is the essence of drama, and it certainly is at the heart of gaming“ (Heide, 2007). Dies eröffnet die Möglichkeit eines kontinuierlichen, asynchronen Austauschs, der die soziale Tiefe und Bindung zwischen den Teilnehmer:innen stärkt – solche Mechanismen könnten beispielsweise qua Gamedesign in einem Rätselspiel eingesetzt werden, bei dem Spieler:innen nicht nur Hinweise teilen, sondern auch gemeinsam an der Lösung arbeiten, selbst wenn sie zu unterschiedlichen Zeiten spielen. Ein weiterer wichtiger Vorteil von Social Play ist seine Fähigkeit, die Immersion zu erhöhen. Durch die Integration von Mechaniken wie „Ghost Characters“ oder dynamischen sozialen Hinweisen entsteht eine subtile Verbindung zwischen den Spieler:innen, die das Gefühl der Isolation im Einzelspielermodus aufbricht, ohne die Eigenständigkeit der Spielerfahrung zu beeinträchtigen. So könnten Spieler:innen beispielsweise sehen, wie andere durch ein schwieriges Areal in einem Abenteuerspiel voller Gegner:innen und Fallen navigiert haben oder alternative Lösungswege vorgeschlagen bekommen – alles eingebettet in die bestehende Spielwelt. In Ansätzen werden diese Ghost Characters bereits eingesetzt: Das Konzept in *Dark Souls* könnte als Vorläufer für weitere asynchrone Multiplayer-Mechaniken gesehen werden, wie sie zum Beispiel im bereits erwähnten *Death Stranding* verfeinert wurden. In *Dark Souls* dienen die Ghost Characters primär der Atmosphäre und Orientierung, während modernere Spiele diese Idee weiter ausbauen, um aktivere soziale Interaktionen (wie das Hinterlassen von Objekten oder Nachrichten) zu ermöglichen. Die ursprünglichen Ghost Characters in *Dark Souls* markieren ergo eine Zäsur im Design asynchroner Multiplayer-Erfahrungen und haben das Konzept des Social Play auf eine dezente, aber einflussreiche Weise für eine größere Anzahl an Spieler:innen eingeführt.

Angeregt sei im Rahmen dieses Papers allerdings eine Erweiterung: Ihre passive Rolle als Beobachtungsobjekte könnte deutlich erweitert werden, um tiefere Interaktionen und immersivere Spielerlebnisse zu ermöglichen. Vorstellbar wäre, Ghost Characters interaktiver zu gestalten, sodass Spieler:innen ihre Bewegungen und Aktionen bewusst als Guides für andere hinterlassen können, etwa durch Markierungen, Hinweise oder gezielte Animationen – dadurch helfen erfahrene Spieler Neulingen, ohne dass eine direkte Zusammenarbeit erforderlich wäre oder diese allzu offensichtlich würde. Gleichzeitig könnten Ghosts persistenter und damit dauerhafter in der Spielwelt verankert werden: Spuren vergangener Aktionen blieben dauerhaft sichtbar und würden von anderen beeinflusst oder weitergeführt, welches die Illusion eines lebenden, dynamischen Universums verstärken würde.

Etwas spekulativer sind die folgenden Überlegungen: Wenn man Ghost Characters noch stärker in die Narrative eingebunden – etwa als Manifestationen vergangener Helden oder als Erinnerungen, die eng mit der Geschichte der Spielwelt verknüpft sind – entstehen reizvolle Situationen für Spieler:innen. Diese Geister beobachten nicht nur passiv, sondern übernehmen aktiv Rollen als Mentor:innen oder Erzähler:innen. Auch die Personalisierung oder Individualisierung von Ghosts bietet reichlich Potenzial. Spieler könnten ihre Geister individuell gestalten, sodass sie zu einer Art Signatur werden und eine Verbindung zwischen Spielenden schaffen; zusätzlich sind dynamische Tagebücher denkbar, welche nicht nur die Aktionen der Geister zeigen, sondern auch ihre Entscheidungen und Kämpfe visualisieren.

Diese Tagebücher dienen dann wiederum als eine Art Community-Archiv, das die Entwicklung der Spielwelt dokumentiert. Noch weiter gedacht könnten Ghosts als Trigger für besondere Ereignisse oder Änderungen in der Spielwelt dienen. Ein Geist, der einen bestimmten Ort erreicht, könnte ein verborgenes Event auslösen, das andere Spieler überrascht und zum Erkunden animiert. Darüber hinaus könnten asynchrone Player-vs-Player-Mechaniken integriert werden, bei denen Geister vergangener Spieler:innen als Gegner:innen oder Herausforderungen auftreten, was zusätzliche Spannung und Unberechenbarkeit schaffen und zu Sagen, Mythen und Legenden die Spielwelt betreffend führt. Der womöglich spekulativste Gedanke jedoch ist der folgende: Ghost Characters könnten auch über mehrere unterschiedliche Spiele hinweg miteinander verknüpft werden – Spieler:innen wären damit in der Lage, die Geister ihrer eigenen früheren Durchläufe oder Charaktere aus anderen Spielen wiedersehen, was langfristige Bindungen an bestimmte Figuren oder Welten am ludischen Horizont entstehen lässt.

Die Implementierung solcher Mechanismen erfordert jedoch fortgeschrittene Technologien. Machine-Learning-Algorithmen könnten genutzt werden, um relevante Inhalte basierend auf dem individuellen Spielverhalten der Nutzer:innen zu filtern und hervorzuheben. Cloudbasierte Systeme ermöglichen es, Inhalte nahtlos zwischen Spieler:innen auszutauschen und plattformübergreifend verfügbar zu machen. Schließlich könnten spezielle Frameworks für Social Layers entwickelt werden, um soziale Interaktionen intuitiv in das Spieldesign zu integrieren. Diese Aspekte sollen im Folgenden vertieft und diskutiert werden.

Angesichts von Streaming ist Social Playing seit den letzten zehn Jahren ein massives, prägendes Element in den Gemeinschaften der Spielenden. (Hamilton et al 2014) Die Verbreitung von twitch hat insbesondere das synchrone gemeinschaftliche Spielerlebnis im Livestreaming populär gemacht. Dieser virtuelle dritte Ort, der Hamilton zufolge informelle Communities entstehen lässt, ist gleichwohl kein Social Playing in dem von uns eingeführten engeren Sinne, denn er beruht fundamental auf einem Medienbruch zwischen zwei digitalen Medien. Auf der einen Seite des Streams findet ein digitales Spielgeschehen statt, das sich in der Vielfalt seiner digitalen Artefakte und Interaktionsmöglichkeiten nur den Streamenden erschließt. (Oft sind die Streamenden Einzelne, dies können aber auch kleine Gruppen von zwei oder mehr spielenden sein, z.B. Teams in eSport-Veranstaltungen.) Auf der anderen, empfangenden Seite finden wir einzelne Betrachter, für die das Gameplay zwar pixelgenau exakt dem Erlebnis der Spielenden entsprechen kann, die jedoch nur im Ausnahmefall und indirekt (z.B. durch Livekommentierung) mit dem Spiel interagieren können. Auch ist es ihnen nicht bruchlos möglich, in einer passiven Rolle in das Spielgeschehen selbst einzusteigen, z.B. als Ghost Character, oder einen Spielfaden an einem bestimmten Punkt exakt aufzugreifen und, in einer digitalen Kopie des bisherigen Spielverlaufs, weiterzuspielen.

## **REALITY CHECK UND IMPLEMENTIERUNG: DIE TECHNISCHE SEITE VON SOCIAL PLAY**

Insbesondere die Beschränkungen die oben skizzierten Begrenzungen sozialer Interaktion im Kontext von Livestreaming verdeutlicht, wie grundlegend die Struktur sozialer Interaktion der Spielenden von den Plattform-Geschäftsmodellen der Spieleanbieter sowie ihrer entsprechenden digitalen Ergänzungen wie twitch geprägt ist. Orte, Charaktere, Blickwinkel und andere Elemente des Spiels können und werden auf vielen Spieleplattformen intern gespeichert, um zum Beispiel vom einzelnen Spielenden nach einer Unterbrechung wieder aufgegriffen werden zu können, oder um nachträglich

betrachtet werden zu können, zum Beispiel als automatisch generierte Zusammenfassung einzelner Szenen, die dann auch aus anderen Blickwinkeln reproduziert werden können. Obwohl es technisch trivial möglich wäre, machen es die APIs der gängigen Spieleplattformen den Spielenden nicht leicht, diese Elemente abzurufen und jenseits der jeweiligen Plattform erlebbar, geschweige denn begrenzt „nachspielbar“ zu machen. Möglich ist das zum Beispiel mit einer virtuellen Maschine (und sei es mit begrenzter Interaktivität), die es erlaubt, einen Spielverlauf oder eine Spielszene in einem Browser zu betrachten. Moderne Web-Technologien wie WebAssembly und WebGL erlauben das, Frameworks wie GISST unterstützen dies ansatzweise auch für zahlreiche Spiele. In den Game Studies gelten solche Ansätze als essentiell hinsichtlich der akademischen Zitierbarkeit von Spielen (Wardrip-Fruin et al 2021), in den Digital Humanities und insbesondere in der digitalen Langzeitarchive gelten derartige Ansätze als relevant weit über das Feld der Game Studies hinaus (Kaltman et al 2024).

Doch die Bekanntheit dieser Ansätze fast ausschließlich in Games Studies und Digital Humanities offenbaren das ökonomische Grundproblem dieser Konstellation: Während das Livestreaming mit seinem charakteristischen inner-digitalen Medienbruch die Integrität des geschlossenen Plattform-Geschäftsmodells dominierender Spieleanbieter wahrt, ist ein Social Playing im engeren Sinne technisch längst möglich, wird aber durch künstlich aufrecht erhaltene technische Beschränkungen keineswegs unterstützt. Das Spielerlebnis darf nur „abfotografiert“, nicht jedoch im digitalen Medium direkt zugänglich und adäquat erlebbar gemacht werden. „Kollateralschäden“ dieser von der Industrie gemachten Grenzziehung sind auch einfachere digitale Referenzen auf einzelne Elemente des Gameplays, wie weiter oben diskutiert. Gleichwohl ist es denkbar, ja sogar zu vermuten, dass Social Playing im engeren Sinne als Mehrwert-Feature innerhalb der einschlägigen Plattformen Einzug hält, analog zur Highlight-Funktion bei Amazon Kindle vor bereits mehr als zehn Jahren. (Barnett 2014)

## Schluss teil

Wie in den vorangegangenen Abschnitten erläutert, stellt das Konzept des Social Playing eine innovative Weiterentwicklung des klassischen digitalen Spielerlebnisses dar. Ähnlich dem Social Reading, das den individuellen Leseprozess durch den Austausch und die Interaktion mit anderen Lesenden bereichert, zielt Social Playing darauf ab, das oft isolierte Erlebnis des Einzelspielermodus durch subtile, gemeinschaftsorientierte Elemente zu erweitern; wir haben ebenfalls dargestellt, dass der asynchrone Multiplayer bereits wegweisende Ansätze für soziale Interaktionen in Spielen geschaffen hat, ohne dass die gleichzeitige Anwesenheit der Spielenden erforderlich ist. Spiele wie *Dark Souls*, *Death Stranding* oder *Journey* zeigen eindrucksvoll, wie hinterlassene Nachrichten, Gebäude oder sogenannte „Ghost Characters“ ein Gefühl der Verbundenheit erzeugen können, auch wenn man alleine spielt. Das Konzept des Social Play geht jedoch über diese statischen Interaktionen hinaus: Es eröffnet die Möglichkeit für vielfältigere und tiefere Formen des Austauschs, indem es den Spieler:innen erlaubt, multimediale Inhalte wie Audioaufnahmen oder visuelle Markierungen zu hinterlassen, die direkt in den Spielkontext eingebettet sind. Interaktive „Ghost Characters“, die bewusst Hinweise geben oder alternative Lösungswege aufzeigen, könnten die Spielerfahrung weiter bereichern, ohne die Immersion zu beeinträchtigen.

Es erscheint uns jedoch bedeutsam, die technischen Herausforderungen bei der Implementierung solcher Social-Playing-Komponenten zu berücksichtigen: Fragen der Skalierbarkeit, der Datensicherheit und geeigneter Plattformarchitekturen sind von zentraler Bedeutung. Zudem haben

wir festgestellt, dass die Geschäftsmodelle von Spieleanbietern und Plattformen wie Twitch der direkten digitalen Teilnahme am Spielgeschehen derzeit noch Grenzen setzen. Das synchrone, kollaborative Spielerlebnis im Livestreaming, so populär es auch ist, stellt in unserem engeren Verständnis kein Social Playing dar, da es auf einem Medienbruch basiert und eine nahtlose Interaktion bzw. das Aufgreifen und Fortsetzen eines Spielverlaufs durch Zuschauende kaum ermöglicht. Dennoch ist es denkbar und auch wahrscheinlich, dass Social Playing im engeren Sinne zukünftig als Mehrwertfeature innerhalb etablierter Spieleplattformen Einzug halten wird – ähnlich wie die Highlight-Funktion bei E-Readern, die das Social Reading maßgeblich beeinflusst hat, könnten integrierte Social-Playing-Mechanismen die Art und Weise, wie wir digitale Spiele erleben, nachhaltig verändern und neue Formen der sozialen Interaktion und des gemeinschaftlichen Erlebens innerhalb der Spielwelten ermöglichen. Die in diesem Essay skizzierten Überlegungen sollen daher einen ersten Schritt in Richtung eines fundierten Verständnisses und der weiteren Erforschung dieses vielversprechenden Konzepts darstellen.

## Literaturverzeichnis:

- Barnett, T. (2014). Social Reading: The Kindle's Social Highlighting Function and Emerging Reading Practices. *Australian Humanities Review*, (56), 141-162.
- Fentloh, F. (2012, Januar 13). Der Leser soll gläsern sein. *Die Zeit*.  
<https://www.zeit.de/kultur/literatur/2012-01/readmill>
- Smith, J. H. (2007). Tragedies of the ludic commons: Understanding cooperation in multiplayer games. *Game Studies*, 7(1). <http://www.gamestudies.org/0701/articles/smith>
- Hamilton W. A., Oliver Garretson, and Andruid Kerne. (2014). Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '14)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1315–1324. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>
- Herbold, A. (2012, März 14). Der gläserne Leser ist bald Realität. *Die Zeit*.  
<https://www.zeit.de/kultur/literatur/2012-03/social-reading>
- Johnson, S. (2009, July 7). Analysis: Asynchronicity in game design. *Game Developer*.  
<https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/analysis-asynchronicity-in-game-design>
- Johnson, S. (2010, June 19). Yes, people still read, but now it's social. *The New York Times*.  
<https://www.nytimes.com/2010/06/20/business/20unbox.html>
- Kaltman, E., & Osborn, J. C. (2024, September 16). The Potential of Cited Executable State for Software Object Access, Validation, and Research. *IPRES 2024*. *IPRES 2024 Papers - International Conference on Digital Preservation*. <https://doi.org/10.21428/5676bf2d.b1b7d24e>

- Kurz, C. (2012, November 23). Wer liest, der wird gelesen. Frankfurter Allgemeine Zeitung. <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/aus-dem-maschinenraum/der-glaeserne-leser-wer-liest-der-wird-gelesen-11968518.html>
- Martynov, A. (2015, July 13). \*Games as a tool of self-discovery. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/games-as-a-tool-of-self-discovery>
- Mozet, P. (2021, September 6). About multiplayer narration: A sneak peek into what multiplayer narration can bring up, from masking the storyline to emergent stories. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/about-multiplayer-narration>
- Pleimling, D. (2012). Social Reading – Lesen im digitalen Zeitalter. Aus Politik und Zeitgeschichte, 62 (41/42), 21–27.
- Rebora, S., Boot, P., Pianzola, F., Gasser, B., Herrmann, J. B., Kraxenberger, M., Kuijpers, M. M., Lauer, G., Lendvai, P., Messerli, T. C., & Sorrentino, P. (2021). Digital humanities and digital social reading. *Digital Scholarship in the Humanities*, 36 (Suppl. 2), ii230–ii250. <https://doi.org/10.1093/llc/fqab020>
- Reddan, B., Rutherford, L., Schoonens, A., & Dezuanni, M. (2024). Social reading cultures on BookTube, Bookstagram, and BookTok. Routledge.
- Schweighauser, P., Regenscheit, M., & Schmid, J. (2014). Vom Close Reading zum Social Reading: Lesetechniken im Zeitalter des digitalen Texts. *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 16(44), 1–27. <https://doi.org/10.25969/mediarep/17775>
- Wardrip-Fruin, E. K., Stacey Mason, Noah. (2021). The Game I Mean: Game Reference, Citation and Authoritative Access. *Game Studies*, 21(3). [https://gamestudies.org/2103/articles/kaltman\\_mason\\_wardripfruin](https://gamestudies.org/2103/articles/kaltman_mason_wardripfruin)

## Ludographie:

- Arkane Studios. (2021). *Deathloop*. Bethesda Softworks.
- FromSoftware. (2011). *Dark Souls*. Bandai Namco Entertainment.
- Kojima Productions. (2019). *Death Stranding*. Sony Interactive Entertainment.
- Thatgamecompany. (2012). *Journey*. Sony Interactive Entertainment.
- Ubisoft Montreal. (2014). *Watch Dogs*. Ubisoft.