

# Game Streams – Zwischen Let's Play und eSports

## Über Ästhetik und Funktion digitaler Videospieldübertragungen

### **Masterarbeit**

Studiengang Europäische Medienwissenschaft  
an der Universität Potsdam  
und der Fachhochschule Potsdam

Oliver Hillenbrand  
im Februar 2019

1. Gutachterin: Prof. Dr. Birgit Schneider
2. Gutachter: Dr. Sebastian Möring

Anschrift: [REDACTED]

E-Mail: [REDACTED]

Matrikelnummer: [REDACTED]

## **Abstract**

Unter einem Game Stream versteht man die persönliche Live-Übertragung eines Videospiele im Internet. Als Brückenmedium zwischen den AV-Wissenschaften und Game Studies blieb das Game Streaming bisher weitestgehend unbeachtet. In dieser Arbeit möchte ich zum ersten Mal eine Ontologie des Game Streams abzeichnen. Aufgrund der schier Bandbreite an Spielen und Spielübertragungen erfolgt eine rein phänomenologisch-qualitative Untersuchung der grundlegenden Mechanismen anhand ausgewählter Beispiele.

Im ersten Teil widme ich mich der Form der Game Streams, die ich mit Hilfe des „Viereck des Game Streams“, bestehend aus Interface, Spielende, Publikum und Spiel/Avatar, beschreibe. Daraus folgere ich, dass der Game Stream vorrangig auf die Ausstellung von Körperlichkeit angelegt ist. In einem Vergleich mit den Nachbarmedien Videospiele und Fernsehen, stelle ich die Janusköpfigkeit des Game Streams heraus, der Elemente beider Medien vereint.

Im zweiten Teil untersuche ich die eSport-Übertragung als Sonderform des Game Streams. Diese kombiniert Merkmale der traditionellen Sportübertragung mit den Mitteln des Videospiele. Visuell ist dabei eine Verlagerung von physischer Stärke zum Informationswettkampf festzustellen.

# Inhalt

1. Einführung: Game Streams und eSports.....	2
I Streams	
2. Über Ströme und Streams .....	10
2.1 Versuch einer Definition .....	10
2.2 Die kurze Geschichte der Game Streams .....	14
3. Das Viereck des Game Streams .....	21
3.1 Interface .....	22
3.2 Spielende.....	28
3.3 Publikum .....	33
3.4 Spiel/Avatar .....	38
3.5 Fazit.....	44
4. Beispiel: Dr DisRespect .....	45
5. Der Game Stream als Medium? .....	51
5.1 Game Stream vs. Spiel .....	51
5.2 Game Stream vs. Fernsehen.....	57
5.3 Grenzgänger Game Stream .....	59
II eSport	
6. Was eSport ist .....	61
7. Der eSport schreibt Geschichte .....	64
8. Zur Ästhetik des eSports.....	67
8.1 Wie wir Sport verstehen .....	68
8.2 Visualisierung im eSport.....	74
9. Beispiel ESL Cologne 2018.....	79
10. Das Spiel geht weiter .....	85
11. Bibliographie .....	87

# **Game Streams – Zwischen Let's Play und eSports: Über Ästhetik und Funktion digitaler Videospieleübertragungen.**

«Entwicklungen nehmen erst jetzt konkrete Form an, nachdem sich digitale Infrastrukturen und die durch sie in den Mainstream gebrachten Praktiken im Alltag breitgemacht haben.»

*Felix Stalder<sup>1</sup>*

## **1. Einführung: Game Streams und eSports**

Das Problem der Medienwissenschaft ist die Geschwindigkeit, das Tempo mit dem ihre Phänomene auftauchen, massentauglich werden und wieder verschwinden. Bis ein spezielles Medium oder eine bestimmte Plattform Teil einer phänomenologischen Untersuchung werden kann, ist ihre Relevanz meist im ewigen Strom der Neuerungen abgeklingen und vergessen. Im Geiste Paul Virilios Dromologie, der Lehre der Geschwindigkeit und Macht, scheint spätestens seit Anbeginn des Digitalen Zeitalters bzw. der Digitalen Kultur (vgl. Klock 2000; Stalder, 2016) eine mächtige Beschleunigung der cross-, trans- und intermedialen Phänomene zu herrschen. Die binäre Grundlage der modernen Massenmedien macht sie austauschbar, ihre Standards ändern sich innerhalb von wenigen Jahren. So greift der rasche Fluss der Relevanz um sich und kontemporäre Publikationen wirken schon nach wenigen Jahren blass und weit entfernt von jeder Medienwirklichkeit.

Dieser Relevanzverlust ist kein Problem per se, denn viele phänomenologische Erkenntnisse schreiben sich in einen größeren Diskurs ein oder bieten die Grundlage medienhistorischer Betrachtungen. Dennoch birgt eine praxisnahe Aktualität stets die Gefahr, der Geschwindigkeit der technischen Entwicklung und ihrer geplanten Obsoleszenz zum Opfer zu fallen. Mit jener Problematik sieht sich auch diese Arbeit konfrontiert.

---

<sup>1</sup> Stalder, Felix. *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp Verlag, 2016. S. 20.

Während ich diese Zeilen Anfang des Jahres 2019 schreibe, bewegen sich weltweit Millionen Akteurinnen und Akteure im Karussell der Streams. YouTube, Twitch und Co. sind im Mainstream angekommen und begeistern unzählige – vorrangig junge – Menschen. Auf meiner täglichen Zugfahrt zur Arbeit sehe ich reihenweise Mitreisende vor kleinen Bildschirmen in ihren Händen, Däumlinge, wie Philosoph Michel Serres sie nennt (vgl. 2013). Während die Landschaft draußen vorbeifließt, fließen auch die Datenströme über die Bildschirme der Smartphones und Tablets. Der Stream ist allgegenwärtig und kennt schier unendliche Spielformen. Doch gerade die Kurzlebigkeit und scheinbare Übersättigung an Inhalten macht den Themenkomplex der Streams – allen voran der Game Streams – erst interessant.

Doch beginnen wir ganz am Anfang. Als ich 2013 meine erste Online-Videospielübertragung auf der damals noch relativ jungen Streaming-Plattform Twitch sah, war ich – wie viele meiner Kommilitoninnen und Kommilitonen – fasziniert. Die Möglichkeit, das eigene Spiel in Echtzeit im Internet zu teilen, war gleichzeitig verlockend wie unterhaltsam und so probierten viele von uns das neue Medium aus. Schnell etablierten sich diverse „Streamer“ und „Streamerinnen“, wie sich die aktiven Nutzerinnen und Nutzer nennen und noch schneller zeichneten sich wahre Größen auf Twitch aus, die bald mehrere zehntausend Zuschauende gleichzeitig vor den Bildschirmen vereinten, wenn sie online gingen. Heute, knapp sechs Jahre später, haben sich die Game Streams bereits im Mainstream breitgemacht. Die Konsolen der aktuellen Generation besitzen beispielsweise allerlei Funktionen, um das Spiel jederzeit zu teilen. Der ikonische Controller von Sonys PlayStation 4 hat dafür sogar einen eigenen „Share-Button“ erhalten.

Die scheinbar allgegenwärtige Verfügbarkeit und alltägliche Nutzung der Game Streams, egal ob aktiv oder passiv, verschleiert inzwischen ihr komplexes medientechnisches und soziokulturelles Inneres. Die bisher kaum dagewesene Kombination aus Interaktion, Distribution und „Liveness“ macht Game Streams zu einem unglaublich

wertvollen Untersuchungsgegenstand für die Medienwissenschaft. Bei ihrer Analyse betreten wir dabei relativ unerforschtes Gebiet. Der eingangs erwähnten Geschwindigkeit der digitalen Medientechnologien ist geschuldet, dass bisher kaum Arbeiten zum jungen Thema Twitch und Videospielübertragungen entstanden sind. Dies liegt sicher auch daran, dass Game Streams eine einzigartige Überschneidung aus den Fachgebieten der AV-Medien und Game Studies bieten.

Wenn es um die Aufzeichnung und Veröffentlichung von Videospielen ging, konzentrierte sich die bisherige Forschung vor allem auf die sogenannten Let's Plays, also Videospielmitschnitten, die in der Regel mit einem Audiokommentar versehen auf Online-Videoportalen wie YouTube veröffentlicht werden und dort schon seit knapp zehn Jahren ein großes Publikum anziehen. Erwähnenswert ist hierbei der Band „Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns“ (2017), herausgegeben von Judith Ackermann, der die Spieleaufzeichnungen aus verschiedenen historischen, medientheoretischen und phänomenologischen Blickwinkeln betrachtet. Auch Jochen Venus (2012), Kerstin Antweiler, Michael Waltmathe und Xenia Zeiler (2014) unternahmen erste Schritte, das Genre zu beleuchten. Das Let's Play kann retrospektiv betrachtet sicher als Vorreiter der Game Streams gesehen werden, welche die Wissenschaft erst allmählich für sich entdeckt. Beinahe zeitgleich mit dieser Arbeit erscheint T.L. Taylors „Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming“ (2018), welches als erstes großes Kompendium zu Thema Game Streams gesehen werden kann. In ihrem Buch trifft Taylor viele Größen aus dem Twitch-Universum und spricht sowohl mit Streamenden, Zuschauenden und Unternehmen.

In Gesprächen mit Nicht-Spielenden höre ich häufig den Vorwurf beziehungsweise die Verwunderung, wie eine solche Rezeption denn überhaupt Spaß machen könne – „Wieso spielen die nicht selbst?“. Auf die Gegenfrage wieso Fußballfans in den Stadien und vor dem TV

ebenfalls nur zuschauen und nicht selbst kicken, folgt meist nachdenkliches Schweigen. Diese Überlegung führt unweigerlich zum Thema eSport, also der wettkampftartigen Austragung von Computerspielen, die seit einigen Jahren schleichend Einzug in die Mainstream-Medien<sup>2</sup> findet und zunehmend auch von der Forschung entdeckt wird. Da eSport, wie Videospiele allgemein, ein sehr breitgefächertes Feld ist und viele verschiedene Formen kennt, ist eine genaue Eingrenzung im Sinne dieser Arbeit schwierig. Game Streams und eSport haben jedoch einen gemeinsamen Nenner: Das Spiel entsteht immer im Rechner und kann nur mittelbar, also durch einen Bildschirm, betrachtet werden. Diese Eigenart rückt Game Streams und eSport nahe zusammen, denn professioneller eSport ist da, wo er gesehen wird, immer auch eine Videospieleübertragung. Aus diesem Grund scheint es nur konsequent, den Game Stream auch in eSport-Übertragungen zu sehen und zu analysieren.

Das Thema eSport wird in der medienwissenschaftlichen Betrachtung schon deutlich länger untersucht als Let's Plays oder die Übertragung von Games. Einen Grundstein für die Analyse legte Michael Wagner 2006 mit dem Text „On the Scientific Relevance of eSports“, in dem er die Ursprünge des eSports beleuchtet und auf die sozio-technologische Relevanz desselben hinweist. Ihm folgend beschäftigten sich weitere Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler mit dem Phänomen eSport. Auch hier war es vor allem T.L. Taylor, die mit dem Buch „Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming“ (2012) einen Meilenstein auf dem Gebiet präsentierte und erstmals verschiedene Denkrichtungen (ökologisch, politisch, kulturell, spielewissenschaftlich) zusammenbrachte, um den Themenkomplex einzugrenzen. Erwähnenswert sind auch die Texte von Gifford Cheung und Jeff Hunag (2011), die am Beispiel des beliebten Echtzeitstrategiespiels STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY (Blizzard

---

<sup>2</sup> In Deutschland gab es wiederholt Versuche Live-Übertragungen von eSport-Turnieren im TV zu übertragen. Etwa der ESL Saisonauftakt 2011 durch ZDF.kultur oder das Finale des IEM Oakland Turniers 2017 auf ProSieben

Entertainment, 2010) das Verhältnis von Zuschauenden und Spielenden untersuchen. Auch Veli-Matti Karhulahti beschäftigt sich seit längerem mit dem eSport und macht in seinem Text „Reconsidering esports: Economics and executive ownership“ auf die problematische Beziehung zwischen Games, Sport und den Interessen der Spieleentwickler aufmerksam. Das Forschungsfeld des eSports bleibt bisher aber auf eine relativ kleine Auswahl an Arbeiten beschränkt und verlangt noch nach einheitlichen Grundsätzen und Methoden.

Inzwischen sollte klar sein, dass die Gemengelage Game Stream, Rezeption, *liveness*, eSport und Visualität ein fruchtbares und dennoch weitgehend unerforschtes Feld darstellt. Hier will diese Arbeit ansetzen. Der Titel „Game Streams – Zwischen Let’s Play und eSports: Über Ästhetik und Funktion digitaler Videospielübertragungen“ soll sich wie eine Sanduhr lesen und besteht aus zwei Teilen, die vom Allgemeinen ins Spezielle führen und am Ende den Blick auf das große Ganze öffnen.

Im ersten Teil möchte ich eine Ontologie des Game Streams erarbeiten, also das Dispositiv der digitalen Videospielübertragung greifbar machen. Ich will das Wesen des Streams freilegen und aufzeigen, wo sein Platz zwischen den klassischen Medien Spiel, Internet und Fernsehen liegt. Hierbei plädiere ich für das „Viereck des Game Streams“, eine Betrachtungsweise, die ein interaktives Feld zwischen den vier Positionen Interface, Spielende, Publikum und Spiel/Avatar eröffnet. Das Viereck, so argumentiere ich, ist in seinem Zusammenspiel vor allem an der Schaffung von Körperlichkeit und Kommunikation orientiert, zwei Wesenszüge, die seine Funktion, Ästhetik und Verwendung maßgeblich bestimmen.

Im zweiten Teil gehe ich auf eine spezielle Form des Game Streams ein, die eSport-Übertragung. Michael Wagner folgend verstehe ich den eSport und die Art, wie er produziert und konsumiert wird, als ein Symptom unserer gegenwärtigen Informationsgesellschaft. Mehr noch, der eSport ist, Wagners Argumentation folgend, die konsequente Verschiebung vom Massensport der Industriegesellschaft, in der

physische Stärke im Vordergrund steht, hin zum Sport der digitalen Gesellschaft, in der es weniger um Kraft, als vielmehr um schnelle und grenzenlose Kommunikation (*cyberfitness*) geht.

Der genaue Ablauf der Arbeit gliedert sich wie folgt: Nach dieser Einführung betreten wir zunächst den ersten Teil zur Ontologie der Game Streams. Ich möchte zu Beginn genau erläutern, was ein Stream überhaupt ist und wie er sich von namens- und ideenverwandten Technologien wie dem Video-Streaming (Mediatheken) oder dem kabellosen Übertragen von Spielinhalten (In-House-Streaming) unterscheidet, um einen präzisen Begriff für die weitere Arbeit zu erhalten. Danach widme ich mich der Geschichte und Genese der digitalen Videospieldübertragungen, die sich zum einen logischerweise in den Let's Plays der 2000er-Jahre wiederfindet, aber auch gewisse Wurzeln in den Arcade-Spielhallen der 1970er- und 1980er-Jahre hat. Im Anschluss spanne ich das bereits erwähnte Viereck des Game Streams auf, welches die Übertragung anhand ihrer konstituierenden Entitäten sichtbar macht sowie ihre Funktionsweise und Ästhetik ergründet. Dabei gehe ich zunächst auf den Rahmen der Game Streams ein, also die Plattform, auf der sie erscheinen. Dort sind Aufbau und Interface basale Grundlage der Nutzung und lenken die Art der Rezeption sowie Interaktion wesentlich. Es folgt die augenscheinlich zentralste Rolle des Vierecks: Die Streamenden. Ich werde zeigen, wie diese mit Puppenspielerinnen und Puppenspielern verwandt sind und mit welchen Mitteln sie dabei Aufmerksamkeit und folglich ein Publikum generieren. Eben jene Zuschauenden sind der dritte Punkt des Vierecks. Sie befinden sich in einer äußerst interessanten dichotomen Lage, in der sie sowohl Publikum (passiv) als auch Mitbestimmende (aktiv) sind. Ihre Handlung mäandert fortwährend zwischen stillem Zusehen und Beeinflussung der Spielhandlung durch Interaktionskanäle wie den Chat. Der vierte und letzte Punkt des Vierecks ist das Spiel selbst beziehungsweise der Avatar als metaleptisches Werkzeug innerhalb des Spiels. So klar dieser Baustein sein mag, so schwer ist er zu fassen, denn „das Videospield“ existiert

genauso wenig wie „der Film“. Videospiele besitzen eine reiche Auswahl an Genres und Spielformen, die sich mit ihren unterschiedlichen Qualitäten nicht alle zum Streamen eignen. Hier werden vor allem Eigenschaften wie Einzel- und Mehrspieler oder Wettkampf- bzw. Schauwert wichtig. Der Avatar bildet im Hinblick auf das Spiel eine Schlüsselfigur mit besonderer Doppelrolle. So ist dieser sowohl Teil des Spiels (intradiegetisch) als auch ein verlängerndes Werkzeug der Spielenden (extradiegetisch) in das Spiel hinein. Gerade in der Gegenüberstellung Avatar/Spiel ergeben sich komplexe Kombinationen aus Perspektive, Schnittstelle und Handlungsraum.

All diese Erkenntnisse werde ich dann anhand eines ausgewählten Streamers praktisch verdeutlichen. In meiner Analyse untersuche ich eine Übertragung des US-amerikanischen Streamers *Dr DisRespect* (eigentlich Herschel Beahm), der durch seine auffallend exzentrische Persona wöchentlich viele tausend Zuschauende anzieht, wenn er das Battle-Royale-Spiel *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* (PUBG Corp., 2017) überträgt.

In einem nächsten Schritt versuche ich, dem Game Stream einen Platz zwischen den Alten und Neuen Medien zuzuweisen. Ich stelle die Frage: Wo steht der Stream? Dazu untersuche ich die digitale Videospieleübertragung vor allem auf Flow, Kadrage und kinästhetische Mittel hin, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum klassischen Fernsehen ermitteln zu können. Außerdem soll eine Abgrenzung zum Spiel erfolgen, indem das viel diskutierte Konzept des Magic Circle auf die Übertragungen angewendet wird und so die Grenzen des Streams sichtbar macht.

Darauf folgt der zweite Teil der Arbeit, in dem ich mich dem eSport – einem rein medial vermittelten Sport – widme. Hier bemühe ich mich zunächst um eine Definition und umreiße dann die erstaunlich lange Geschichte des elektronischen Sports, sowie die zahlreichen Versuche, ihn auch in seiner Übertragung zum Sport zu erheben. Anschließend werde ich den eSport aus dem Blickwinkel seiner visuellen

Ästhetik und seiner besonderen Distributionswege untersuchen. Dabei ziehe ich zahlreiche Schlüsse auf den TV-Sport, der in vielerlei Hinsicht als Blaupause für die Übertragung von eSport genutzt wurde und zeigt, inwiefern Sport aufbereitet werden muss, um televisuell verständlich zu werden. Dabei ist es beeindruckend, dass gewisse Prämissen, die für den realen Sport limitierend wirken (fixe Kamerapositionen, örtliche Beschränkung) für den eSport entfallen und gänzlich neue Darstellungsarten möglich werden. Gleichmaßen lässt sich jedoch beobachten, dass auch der eSport, um massentauglich zu werden, an Konventionen der herkömmlichen TV-Berichterstattung festhält. In dieser Analyse wird vor allem deutlich, dass die Übertragung von eSport in ihrem innersten Wesen die Verschiebung von Kraft und Ausdauer (Industriegesellschaft) hin zur grenzenlosen Kommunikation (Informationsgesellschaft) widerspiegelt.

Letztendlich werde ich diese Erkenntnisse anhand eines großen eSport-Turniers und dessen Übertragungen auf Twitch veranschaulichen. Dazu ziehe ich die *ESL One: Cologne 2018* heran, in deren Finale sich die beiden Teams *BIG* und *Natus Vincere* im Spiel COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (Valve 2012) messen.

Zuletzt resümiere ich die gewonnenen Einblicke in das Wesen des Game Streams und gebe einen Ausblick auf mögliche weiterführende Arbeitsansätze, bevor die Flut des Fortschritts vielleicht auch die Streams hinwegreißt.

In ihrer Ausführlichkeit kapituliert diese Arbeit dennoch vor der schiereren Vielfalt an Spielen und Game Streams, die niemals in ihrer Gesamtheit erfasst werden können. Meine Untersuchungen sind vielmehr eine Momentaufnahme, die den aktuellen Stand anhand einiger prägnanter Phänomene beleuchtet. Dies erfordert eine qualitative Analyse und nicht den Versuch, eine Massenbewegung quantitativ messbar zu machen. Im größeren Rahmen hat diese Arbeit zum Ziel, die in sich gegensätzlichen Felder TV- und Game Studies zusammen lesbar zu machen.

# **I. STREAMS**

## **2. Über Ströme und Streams**

Die Kulturtechnik des Streamings (deutsch „Strömen“) ist kaum 20 Jahre alt, schon haben sich viele verschiedene Formen des Streams entwickelt<sup>3</sup>. Im Alltag wird der Begriff undifferenziert für ein breites Feld von digitalen Videoübertragungen verwendet. Wer Serien bei den namensgebenden Streaming-Anbietern Netflix und Co. schaut, ein Video auf YouTube ansieht, oder sogar die Ausgabe des eigenen PCs über ein privates Netzwerk auf dem Fernsehgerät wiedergibt, der streamt.

Ich möchte nun definieren, was einen Stream kennzeichnet und herausarbeiten, wieso gerade der Game Stream so besonders ist. Dabei soll sich eine handfeste Begriffserklärung für den weiteren Verlauf der Arbeit herauskristallisieren. Im Anschluss folgt eine historische Einordnung der Game Streams, die für die späteren Betrachtungen wichtig ist.

### **2.1 Versuch einer Definition**

Der Stream ist aufgrund zahlreicher medientechnologischer Entwicklungen im vergangenen Jahrzehnt ein relativ neuer Begriff in der alltäglichen Mediennutzung und auch in der Medienwissenschaft eine weitestgehend unberührte Vokabel. Auch wenn das System strömender Daten bereits bei Telefon, Radio und Rundfunk Verwendung findet, so grenzt sich der Stream von den althergebrachten (analogen) Übertragungsverfahren ab. Florian Krautkrämer beschreibt ihn wie folgt:

Als Streamen medialer Inhalte [...] wird deshalb nun vor allem die simultane und gekoppelte Übertragung und Wiedergabe über das Internet bezeichnet. Im Unterschied zum Herunterladen wird beim Streaming keine Kopie der Daten auf dem eigenen Rechner angelegt, die medialen Inhalte werden direkt abgespielt; die Daten werden nur kurz

---

<sup>3</sup> Siehe auch den Band „Streams und Torrents“. *montage/AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 26.1 (2017)

zwischengespeichert, anschließend wieder gelöscht. Obwohl verschiedene Codierungen und Formate des Streamens schon lange existieren, ist es erst in den letzten zehn Jahren dank zunehmender Bandbreite der Datenübertragung zu einer dominanten Form des Medienvertriebs geworden. (2017, 5)

Streamen in seiner gegenwärtigen Bedeutung geht laut Krautkrämer also auf zwei Kerneigenschaften zurück, die ihn von seinen Vorgängern unterscheiden. Der Stream ist erstens kein Download einer Datei, sondern nur eine temporäre Aufführung und sofortige Löschung aus dem Zwischenspeicher und zweites synchronisierte Übertragung aus dem Internet. Dies bedeutet, dass ich den Datenstrom jederzeit anhalten und wieder in Gang setzen kann, was beim klassischen Rundfunk unmöglich ist. Daher auch die verbreitete Bezeichnung „Video on Demand“, also ein Video auf „Anforderung“ (vgl. Denecke 2017, 17).

Diese Definition ist ein wichtiger erster Schritt zur Abgrenzung der Game Streams. Denn wie bei den Datenströmen der Videoanbieter Netflix, YouTube und Co. wird auch der Game Stream über das Internet übertragen und nur zeitweilig zwischengespeichert. Der Game Stream ist aber offensichtlich nicht gleich dem Video on Demand. Ein zusätzlicher Charakterzug unterscheidet die beiden: die Liveness. Auch wenn Herbert Schwaab in seinem Beitrag „Betrachtungen zu Flow, Segmentierung, Liveness und Subjektivität des Fernsehens im Internet“ dem Internet die *liveness*, also die ergreifende Gleichzeitigkeit von Aufnahme und Wiedergabe, abspricht (2012, 127), so sehen wir gerade den Live-Charakter als zentrales Element des Game Streams. Veli-Matti Karhulahti, der die bisweilen die grundlegendste Forschung im Feld der Game Streams durchgeführt hat, bezeichnet diese deshalb als „personal live-streaming“ und grenzt ab:

By personal live-streaming I refer to the practice of live-streaming one's personal performance (game-related or not) via platforms like Twitch.tv. As such, I distinguish personal live-streaming from impersonal live-

streaming, which to me is a parallel practice structured by a third party organization over the individual performers and their local audience. (2016, 1).

Auch wenn hier vor allem das Verhältnis von persönlichem zum Live-Streaming durch Dritte im Vordergrund steht, macht Karhulahti doch deutlich, dass die Liveness integraler Bestandteil der Game Streams ist. Darauf aufbauend nennt er auch drei Elemente, welche die Ästhetik des Game Streams bestimmen. Diese sind erstens das Gefühl, den Live-Stream beeinflussen zu können, zweitens die Spannung eines unvorhergesehenen Events und drittens die Verbreitung von dramatischen Entwicklungen innerhalb eines Streams (2016, 2). Die ersten beiden Elemente sind nur möglich, da sich der Game Stream live ereignet und nicht voraufgezeichnet ist. Ein Game Stream im Sinne dieser Arbeit kann also niemals eine Aufzeichnung oder Wiederholung sein, erst der Live-Charakter der Übertragung rechtfertigt die Sonderstellung des Streams und bedingt seine Ästhetik maßgeblich, wie wir im weiteren Verlauf noch sehen werden. Diese Betonung von Liveness und Interaktion mit dem Publikum sieht Sky LaRell Anderson vor allem im „human-focused design“ des Streaming-Anbieters Twitch, so folgert er im Hinblick auf das übergroße Chat-Fenster:

The chat box occupied a large portion of the video stream screen, taking up approximately 25 percent of the screen when not in full screen video mode. While many sites place their comment sections underneath the video content, Twitch.tv's live feed of viewer chatting appeared to continually draw attention whenever a new message was posted. Individual viewers expressed their thoughts through text and emoticons, often responding to what is happening in the game or something the streamer said. (2017)

Das Spiel wird also nicht zufällig aufgezeichnet oder unabhängig von einem etwaigen Publikum produziert. Das Design von Twitch und Co. fordert demnach einerseits die aktive Kommunikation innerhalb des

Publikums und andererseits zwischen dem Publikum und den Spielenden. Die Spiele werden also nicht nur *vor*, sondern vor allem *für* das Publikum gespielt (vgl. Anderson 2017; Othold 2017, 44).

Einer Argumentation von Heiko Kirschner und Paul Eisewicht folgend, möchte ich den Live-Stream auch von Let's Plays, kommentierten Spielaufzeichnungen, und Speedruns, möglichst schnelles Durchspielen eines Videospieles, abgrenzen (vgl. 2017, 139). Auch wenn diese beiden Formen der Spielaufzeichnung für ein Publikum dargeboten werden, so steht eine Interaktion oder Beeinflussung des Spiels generell nicht zur Verfügung beziehungsweise nicht im Vordergrund (vgl. Tilgner 2017, 214). Für T.L. Taylor sind die Game Streams vor allem eine Verlagerung des privaten Spiels in den öffentlichen Raum (2018, 6) sowie „an interesting collision of the televisual, computer games, the internet, and computer-mediated communication.“ (2018, 2).

Auch wenn die bisherige Literatur das Phänomen Live-Stream beziehungsweise Game Stream aus unterschiedlichen Blickwinkeln und mit diversen Motivationen betrachtet hat, so zeichnet sich doch ein Bild gewisser Gemeinsamkeiten ab. Aufgrund dieser Parallelen möchte ich eine Definition wagen, um die weiteren Erkenntnisse meiner Arbeit einzugrenzen und anwendbar zu machen. Meiner Ansicht nach handelt es sich um einen Game Stream, wenn ein Videospiele von einer oder mehreren Personen über eine Online-Plattform live übertragen wird und eine Kommunikation zwischen Spielenden und Zusehenden möglich ist. Es ist nicht nötig, dass Streamende dauerhaft mit dem virtuellen Publikum sprechen oder jede Entscheidung von ihm abhängig machen. Auch spielt es keine Rolle, ob die Spielenden den Stream professionell oder privat betreiben. Bedeutungsprägend sind allein die Charakteristika Videospiele, *liveness* und interaktive Rückkanäle. Damit grenze ich den Game Stream bewusst von Let's Plays, (voraufgezeichneten) Speedruns, Serien-Streams und TV-Übertragungen im Internet ab. Auch eine reine Live-Übertragung der eigenen Persönlichkeit ohne Bezug zu Videospiele

(siehe Instagram Stories oder Periscope) ist kein Game Stream im eigentlichen Sinne.

Da nun eine gewisse Sicherheit um den Begriff des Game Streams besteht, möchte ich im Folgenden auf dessen Geschichte eingehen, die eine historische Grundlage für die weitere Betrachtung bildet.

## **2.2 Die kurze Geschichte der Game Streams**

Die Ursprünge eines Mediums zu ergründen stellt sich gewohntermaßen als heikles Unterfangen heraus. Zum einen ist oft unklar, ab wann es überhaupt als eigenständig gilt, da ein Medium selten aus dem Nichts entsteht, sondern Vorgänger- und Nachfolgermedien kennt. Außerdem ist selbst die Wissenschaft nicht immer in der Lage, Legende von wahrer Begebenheit zu trennen. Prominentes Beispiel für diese Zwickmühle ist wohl die Aufführung des Films *L'ARRIVÉE D'UN TRAIN EN GARE DE LA CIOTAT* der Brüder Lumière im Jahr 1896, von dem heute noch erzählt wird, dass er Teile des Publikums vor Schreck aus dem Aufführungssaal trieb, was inzwischen jedoch mehrheitlich als moderne Sage relativiert wird (Loiperdinger 1996, 41). Auch wenn sich die Ergründung der Game Streams als schwierig erweist, möchte ich doch einen Versuch wagen, die Wurzeln dieses besonderen Phänomens zu beleuchten, da sie nicht unwichtig für die weiteren Ausführungen sind.

Zunächst erscheint das Beobachten von Spielen kontraintuitiv, da diese doch auf persönliches Eingreifen und Immersion angelegt sind (Anderson 2017). Eine Geschichte oder ein bestimmter Gameplay-Aspekt sollte nach allgemeinem Verständnis ja vor allem während des eigenen Spielens genossen werden, nämlich dann, wenn man interaktiv mit dem Medium umgeht, Eingabe und Ausgabe kunstvoll zusammenbringt. Woher also das Verlangen, Spiele zu betrachten? Ist das „Spielen zweiter Ordnung“ etwa eine Erfindung der spieleübersättigten Gegenwart?

Die Geschichte des Vorspielens und Betrachtens von Videospiele beginnt deutlich früher, als man zunächst annehmen würde. Natürlich ist das Verlangen, anderen beim Spiel zuzusehen, sicher so alt wie Spiel oder

Sport selbst (vgl. Müller 2008, 154) und hat mitunter einen gewissen voyeuristischen Grundcharakter (Ränsch-Trill 2004, 83). Doch wollen wir hier vor allem das Beobachten von Videospiele ins Zentrum des Interesses stellen. T.L. Taylor erkennt bereits in den Arcade-Hallen der 1970er-Jahre erste Anzeichen sowohl für kompetitives Videospiele (den späteren eSport) als auch für das gegenseitige Beobachten an den Maschinen (2012, 3). Es gab nach ihrem Dafürhalten seit jeher ein starkes Bestreben, das eigene Können auszustellen, zu vergleichen und anderen damit zu imponieren. Wer beispielsweise vor einer Arcade-Maschine wartete, bis die Person am Automaten langsam ihre Leben im Spiel verlor, schaute ihr dabei in der Regel über die Schulter, kommentierte oder betrachtete bloß das Flimmern des Bildschirms. Eine erste spielerische Konkretisierung dieser Praxis erkennt Taylor dann in den High Score-Anzeigen, die zum ersten Mal im Spiel SEA WOLF (Midway Games, 1976) im Jahr 1976 eingesetzt wurde. Damit war es erstmalig möglich, den eigenen spielerischen Erfolg indirekt – also medial vermittelt – zu präsentieren (vgl. 2012, 3). Die Spielenden mussten nun nicht mehr anwesend sein, um Umstehenden die persönliche Bestleistung zu präsentieren, diese war fortan im Spiel selbst festgeschrieben. Aus jener Bewegung entstand später wohl auch die Sendung STARCADE (TBS, 1982), in der Spielende in einem TV-Format an diversen Arcade-Maschinen gegeneinander antraten, ihr Können unter Beweis stellten und Preise gewinnen konnten (ibid., 4). Damit könnte STARCADE die erste televisuelle Übertragung eines Videospiele mit Kommentar sein, wenn auch noch kein Game Stream im eigentlichen Sinne<sup>4</sup>. Nach der ersten Games-Welle der 1970er-Jahre verlagerte sich das Spiel zunächst in die Privaträume der Spielenden, denn die 1980er-Jahre erwiesen sich als erste Blütezeit der Homecomputer und Konsolen (Taylor 2018, 4). Erst mit dem Aufkommen von Breitbandleitungen und

---

<sup>4</sup> Der Versuch, Videospiele oder deren unterhaltende Elemente ins Fernsehen zu übernehmen, wurde in der Folge immer wieder übernommen. Im Hinblick auf die Game Streams ist vor allem das ZDF-Format GLÜCKSTELEFON (1989 – 1995) bemerkenswert, bei dem Anrufer per Telefon einen Avatar namens Teletaps durch virtuelle Gänge steuerten und Fragen beantworteten.

der softwaretechnischen Möglichkeit, Videospiele im Computer aufzuzeichnen, fand das Spiel den Weg ins Internet. Dies geschah vor allem Mitte der 2000er-Jahre und ging Hand in Hand mit dem Aufstieg großer Videoportale, wie etwa YouTube (Kirschner und Eisewicht 2017, 136). Dort angekommen entwickelte sich eine Gattung der Videospielaufzeichnung, die ein breites Medienecho hervorrief und als Wegbereiter der Game Streams fungierte: Die Let's Plays.

Als Let's Play bezeichnet man Videos, die Gameplay unterlegt mit einem Audiokommentar zeigen (vgl. Venus 2012, 45). Diese Videos sind in ihrer typischen Form voraufgezeichnet und enthalten in ihrer ursprünglichen Form keine Videoaufnahme der Spielenden. Die Bezeichnung „Let's Play“ selbst ist jedoch eher irreführend, denn das klassische Let's Play (deutsch „Lass[t] uns spielen“) fordert keineswegs zum gemeinsamen Spiel auf (Tilgner 2017, 208). Judith Ackermann fasst diesen Widerspruch in der Einleitung ihres wegweisenden Sammelbandes „Phänomen Let's Play – Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatisierungsphänomens“ trefflich zusammen:

Der Begriff des Let's Play-Videos stellt in gewisser Weise ein Paradoxon dar: Während sprachlich zum gemeinsamen Spielen aufgefordert wird, bewirkt die Remediatisierung computerspielerischen Handelns in Form von dramaturgisch aufbereiteter, audiovisueller Aufzeichnungen von Spielsequenzen geradezu ihr Gegenteil. Die dem Computerspiel so verstärkt zugeschriebene Interaktivität wird zugunsten eines interpassiven Rezeptionserlebnisses aufgelöst. (2017, 1)

Es geht also im eigentlichen Sinne nicht um ein gemeinsames Spiel, wie etwa in einem Multiplayer-Titel, sondern vielmehr um die Überformung von bestehenden Spielen und deren dramaturgische Aufladung durch den eigenen Kommentar. Woher also der Name?

Ackermann verortet das prototypische Let's Play, welches zum ersten Mal diesen Begriff nutzt, im Jahr 2006. Damals forderte der Nutzer mit dem Pseudonym *Vanilla Ice* unter der Überschrift „Let's Play Oregon

Trail!“ die Mitglieder des Forums *Something Awful* auf, zusammen mit ihm das Rollenspiel THE OREGON TRAIL (Minnesota Educational Computing Consortium, 1974) zu spielen (Ackermann 2017, 2). Ganz im Sinne des Titels wartete *Vanilla Ice* auf Handlungsaufforderungen der Mitglieder, die so den Verlauf des Spiels maßgeblich bestimmten. Da technisch noch keine Möglichkeit zur Live-Übertragung dieses gemeinsamen Spiels bestand, veröffentlichte Spielleiter *Vanilla Ice* den Spielfortschritt als Reihe von Screenshots im Forum. So entstand eine Feedbackschleife, die bereits sehr rudimentär an einen Game Stream erinnert. Die Leserschaft machte Vorschläge, auf die der eigentliche Spieler, *Vanilla Ice*, reagierte und das Spielverhalten entsprechend anpasste, bis das Spiel beendet war.

Antweiler et al. setzen in diesem Sinne das Let's Play deutlich von anderen Spielaufzeichnungen im Netz ab und halten fest:

In contrast to so-called 'Playthroughs' or 'Walkthroughs', which are basically manuals advising how to play or walk through a game in the easiest and fastest way possible that in most cases do not include any comments, Let's Plays focus on an individual's subjective experience of a game. They always include the live comments of the Let's Players as they play, and increasingly also their self-recorded video images, which visualize them in the playing process. (2014, 17)

Es handelt sich bei den Let's Plays also nicht um neutrale Spielanleitungen, sondern um eine eigene Gattung, welche durch die Kriterien „individuelle Erfahrung“ und „Live-Kommentar“ gekennzeichnet ist<sup>5</sup>. *Playthroughs*, *Walkthroughs* und *Tutorials* werden jedoch generell als direkte Vorgänger der Let's Plays angesehen (Tilgner 2017, 212; Venus 2012, 45). Die Let's Plays kombinieren damit erstmals die Methodik dieser „Game Guides“ (vgl. Consalvo 2009, 43) mit dem aufgezeichneten Videospiel. Generell werden solche *Guides* und *Walkthroughs* auch heute noch erstellt und gesehen, sind aber im

---

<sup>5</sup> Interessanterweise halten Antweiler et al. bereits die eingeblendeten Portraitaufnahmen der Spielenden während des Spielens als steigende Tendenz fest – ein Merkmal, dass später vor allem die Game Streams auszeichnen wird.

Vergleich zum Let's Play aufgrund des geringeren Unterhaltungsfaktors in der Unterzahl.

Doch was genau zeichnet nun die Let's Plays aus? Wieso sehen wir anderen beim Spielen zu? Auf einer basalen Ebene nennt Tim Othold reine Limitierungen der Zuschauenden. Gründe für den „Ersatzkonsum“ eines Titels sind demnach der Mangel an richtiger Hardware (z.B. bei Spielen, die exklusiv für nur eine bestimmte Konsole erhältlich sind, oder bei unzureichender Rechenleistung des eigenen Computers), das Nichtvorhandensein des Spiels (dieses ist eventuell zu teuer, nicht für eine bestimmte Altersklasse freigegeben oder noch nicht erschienen) oder ein Interesse am Spiel bei gleichzeitiger Abneigung gegenüber dem Gameplay. Mitunter möchten die Zusehenden aber auch nur einen rein informativen Einblick in das Spiel erhalten, um es als Spielhilfe zu nutzen oder eine Kaufentscheidung zu treffen (Othold 2017, 46). Diese Erklärungen können aber bestenfalls nur eingeschränkt zu Klärung des Phänomens Let's Play beitragen. In der Fachliteratur finden sich übereinstimmend noch zwei weitere Faktoren, welche die Faszination für Let's Plays aus deren Wesen ableiten. Diese sind: Interpassivität und Remediatisierung.

Der Begriff der Interpassivität stammt ursprünglich vom Philosophen Robert Pfaller, der damit die Kulturtechnik des „delegierten Genießens“ beschreibt (Fuchs 2017, 33; Rodewald 2017, 111). Da Let's Plays im Gegensatz zu Computerspielen interaktionsfrei ablaufen, spielt deren Interpassivität eine große Rolle. Lustgewinn wird folglich nicht aus dem eigenen Handeln im Spielraum geschöpft, sondern entsteht durch die Auslagerung des Handlungsmoments auf andere. So kann Nichtaktivität als Aktivität erlebt werden (Ackermann 2017, 1; Fuchs 2017, 33). Die Zuschauenden erfahren also einerseits die Unterhaltung durch Bild und Ton, sind aber gleichzeitig von der Herausforderung der Steuerung entbunden. Dieses Phänomen ist auch außerhalb des Dispositivs Videospiele bekannt und beliebt. Es sind vor allem Sportfans, die zum Beispiel durch das bloße Betrachten eines Fußballspiels

affektiert „mitspielen“. Ein „delegiertes Mitspielen erlaubt ein Mitjubeln, Mitleiden, Mitfluchen und Mitlachen, das affektiv ununterscheidbar ist vom Jubeln, Leiden und Lachen“ auf dem Platz, so Fuchs (2017, 34).

Neben der Interpassivität spielt auch die Kulturtechnik der Remediation eine große Rolle in den Let's Plays. Die Remediation, also die Adaption eines Mediums in einem anderen Medium, findet im Let's Play eine sehr deutliche Ausdrucksform. Durch das Aufgreifen eines Spiels mit den Mitteln des Videos und Audiokommentars verschmelzen die Grenzen der einzelnen Komponenten zu einem neuen Ganzen. Zu den narrativen oder ludischen Elementen des Games tritt nun beispielsweise eine komödiantische Erzählung hinzu, oder die unterhaltsame Einbindung in einen größeren Community-Kontext. Mathias Fuchs hält fest, dass die so entstehende Remediation für Zuschauer oft wichtiger sein kann als das rezipierte Spiel selbst (2017, 36). Auch Jochen Venus sieht das Let's Play als Symptom einer „nivellierenden Remix-Kultur“, die durch „Sampling-, Remix- und Mashup-Praktiken“ gekennzeichnet ist (2012, 44) – das Let's Play als Meme (vgl. Maeder und Wentz 2014, 138).

Sei es durch die interpassive Betrachtung, die bedeutungsmultiplizierenden Praktiken der Remediationkultur oder die alleinige Überwindung der Nichtverfügbarkeit, das Let's Play besitzt zahlreiche Eigenschaften, die für seine Popularität und Einzigartigkeit im Medienkosmos sprechen (vgl. Ackermann 2017, 2). Jochen Venus findet für diese besondere Konstellation den Begriff des Puppenspielers, welcher sich öffentlich und offensichtlich als ein anderes Wesen (Avatar) zeigt und mit diesem einen delegierten Genuss – kurzum Unterhaltung – darbietet (vgl. 2012, 47). Wir erkennen in den Let's Plays bereits viele Eigenschaften der Game Streams, wie zum Beispiel das bereits erwähnte delegierte Genießen, visuelle und auditive Affekte sowie dramaturgische und linguistische Merkmale. Doch ein signifikanter Schritt fehlt noch: Die Live-Übertragung.

Obwohl manche Arbeiten bereits die aufkeimende Kraft der Game Streams erkennen und in Nebensätzen auch das Live-Streaming erwähnen, ist es erst T.L. Taylor, die ihr Forschungsinteresse gezielt auf das einschlägige Streaming-Portal Twitch legt. Auch in meiner Arbeit stellt Twitch das realweltliche Zentrum aller Betrachtungen dar und ist damit der letzte Meilenstein in der kurzen Historie der Game Streams.

Im Jahr 2007, als YouTube noch jung und das Let's Play in seiner heutigen Form unbekannt war, gründete Justin Kan die Seite Justin.tv, auf der er sich zunächst in einer Art Experiment 24 Stunden am Tag, eine Woche lang mit einer Webcam ins Internet übertrug. Später wurde die Seite auf ein breites Medienecho hin zu einer „Social Cam“-Website umgestaltet und zog mehr und mehr Nutzerinnen und Nutzer an (vgl. Taylor 2012, 200). Bald existierten auch weitere Plattformen, wie zum Beispiel Ustream oder das japanische Stickam, die eine Liveübertragung der privaten Webcam ins Internet ermöglichten. Zunächst wurde eine Fülle von Inhalten, wie etwa Amateur-Talkshows oder Welpen-Webcams übertragen. Bald aber zeichnete sich die Möglichkeit ab, auch Live Let's Plays zu übertragen, die in kurzer Zeit viele Spielende und ein großes Publikum gewinnen konnten (Taylor 2018, 3). Aufgrund dieses massiven Zulaufs entschied sich die inzwischen gegründete Firma hinter Justin.tv im Juli 2011, die Seite Twitch.tv ins Leben zu rufen. Deren Interface und Bedienmöglichkeiten waren nun speziell auf Streamende ausgelegt, die mit der Live-Übertragung von Videospiele für Aufsehen sorgen (Anderson 2017). Nachdem Twitch bereits Mitte 2014, gemessen am Datenverbrauch, die achtgrößte Webseite der Welt war, entschied sich der Internetriese Amazon für den Kauf der Plattform (Taylor 2018, 4). Gezahlt wurden angeblich knapp eine Milliarde US-Dollar (Anderson, 2017), was für das wirtschaftliche Potential der Seite spricht. Der Vorgänger Justin.tv wurde kurz darauf geschlossen.

Seitdem hat Twitch seine Popularität noch einmal vergrößert und seine quasi Alleinstellung auf dem Markt gefestigt. Im Jahr 2017 übertrugen über zwei Millionen verschiedene Streamende ihre Spiele, die

täglich von knapp zehn Millionen Menschen gesehen werden (Taylor 2018, 3). Auffällig ist, dass ein sehr kleiner Teil der Streamenden sehr hohe Klickzahlen generiert, während der Großteil der Spielenden nur eine Handvoll Zuschauende findet. Wie sich erfolgreiche von weniger erfolgreichen Game Streams unterscheiden, sehen wir im weiteren Verlauf. Ende 2015 startete auch Google mit *YouTube Gaming* einen Ableger, dessen Hauptaugenmerk auf Game Streams lag, aber aus mangelndem Interesse inzwischen wieder in die YouTube-Hauptseite eingegliedert wurde (Steinlechner, 2018).

Dies ist das vorläufige Ende der Geschichte. Twitch rangiert aktuell unter den Top 50 der meistbesuchten Seiten weltweit (Alexa 2018) und ist somit Platzhirsch der Live Game Streams im Internet. Aus diesem Grund werde ich in den folgenden Kapiteln Game Streams mit der Spieleübertragung auf Twitch gleichstellen, auch wenn im Netz noch weitere Anbieter existieren, die sich ähnlicher Interfaces und Mechanismen bedienen.<sup>6</sup>

### **3. Das Viereck des Game Streams**

Da wir nun einen groben Überblick über die Vergangenheit und medienhistorische Herkunft der Game Streams haben sowie über eine handfeste Definition verfügen, möchte ich im Folgenden erstmalig eine Analyse der Ästhetik und soziokulturellen Funktion der Game Streams vornehmen. Dafür nutze ich das Viereck des Game Streams, ein von mir entwickeltes Gedankenkonstrukt, das sich zwischen den vier Eckpunkten „Interface“, „Spielende“, „Publikum“ und „Spiel/Avatar“ aufzieht. Ich argumentiere dabei, dass im Zusammenspiel aller vier Entitäten vor allem die Körperlichkeit und Kommunikation im Vordergrund steht und als sinnstiftende Grundlage dem Game Stream seine Einzigartigkeit verleiht.

---

<sup>6</sup> Neben Twitch und YouTube bieten auch Facebook, oder Huya und Panda.tv im asiatischen Raum, die Möglichkeit der Live-Übertragung von Videospiele an.

### 3.1 Interface

Der erste Baustein des Beobachtungsinstruments, das ich „Viereck des Game Streams“ nenne, ist das Interface. Auch wenn dieser Punkt marginal und irrelevant scheinen mag, so ist er doch maßgeblich für die Rezeption der Game Streams verantwortlich und legt das logische Fundament für die folgenden Bausteine.

Um die Dynamik der Game Streams zu erkennen, muss man genau hinsehen. Ich habe das Interface als ersten Punkt des Vierecks gewählt, da es auch im Nutzererlebnis an erster Stelle steht. Sobald ich die Onlinepräsenz von Twitch abrufe, baut sich eine Seite mit lila Banner, der Markenfarbe von Twitch, auf. Die Anordnung der Videos und Elemente ist dabei den großen Videoseiten (YouTube, Vimeo, etc.) extrem ähnlich.

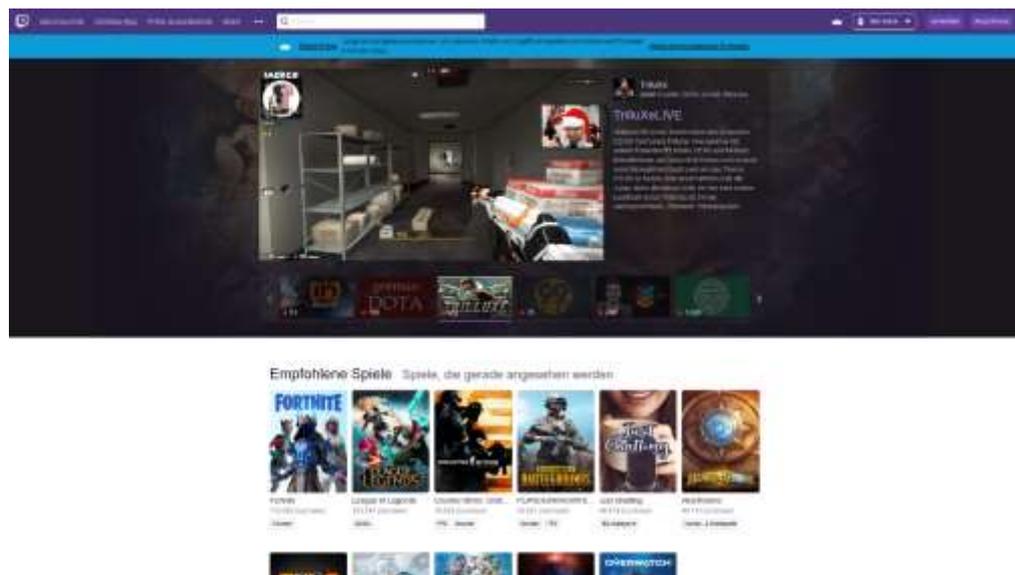


Abb. 1: Die Startseite von twitch.tv empfiehlt Streams und Spiele.

Am Seitenanfang werden diverse Spiele und Streams, welche für die Nutzerinnen und Nutzer relevant erscheinen, aufgeführt (Abb. 1). Einer davon, der relevanteste, spielt automatisch beim Öffnen der Seite. Beim weiteren Scrollen schließen sich zunächst ein Raster von empfohlenen Spielen und dann diverse Top-Live-Kanäle an. Dieser Aufbau ist genuin digital und typisch für die Präsentation von Videos im Internet. Dominik Maeder und Daniela Wentz untersuchen diese typische

Digitale Serialität (*digital seriality*) in ihrem Artikel „Digital Seriality as Structure and Process“ (2014), wie sie auch für die Betrachtung der Game Streams wichtig ist. Sie halten zunächst fest, dass der Großteil der Menschen über die immer gleichen Seiten auf das Internet zugreift. So folgern sie:

The web is foremost a form: an idealized structure of decentralized and delinearized connections between sets of data, stored on an open multitude of physical devices dispersed around the entirety of the globe. Despite its (in principle) distributed and networked technical nature, the web is accessed through a relatively small number of websites and services such as Google, Facebook, Twitter, Yahoo!, Wordpress, and their respective affiliates. These companies centralize and monetize access to, and the flow of, web data. (2014, 129)

In Anlehnung an Martin Warnke nennen sie diese Orte „Zitadellen“ (vgl. Warnke 2012, 124). Die Zitadellen werden von wenigen Unternehmen betrieben und sind zentrale Anlaufstellen für Userinnen und User weltweit. Stellen wir einmal die Frage: Wann haben wir zum letzten Mal eine volle URL in die Suchleiste eingetippt? Die meisten Seiten rufen wir inzwischen sicherlich mittels Suchmaschinen und News-Aggregatoren (wie etwa Google oder Facebook) auf oder nutzen die Lesezeichen unseres Browsers<sup>7</sup>. In Ablehnung von Lev Manovichs „Language of New Media“ plädieren Maeder und Wentz für eine Beschreibung der Netzinhalte als Serialität und nicht als Database, wie Manovich es fordert (Maeder und Wentz 2014, 129). Wenn Inhalte des Netzes aufbereitet und Informationen visualisiert werden, dann sehen wir keine Netzwerke vor uns, wie der Name Internet vielleicht annehmen ließe, sondern vor allem Listen (ibid., 132). Es sei die Liste, so Maeder und Wentz, die uns im Netz am häufigsten begegne und inzwischen zum

---

<sup>7</sup> So entstehen möglicherweise „You-Loops“, also Kreisläufe, die Menschen vorrangig zu dem führen, was sie schon kennen, selten aber zu gänzlich anderen Seiten des Internets. Die Thematik der oft kritisierten „Filter Bubbles“ hat Eli Pariser in seinem Buch *The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You* (2011) ausführlich beschrieben.

anerkannten Standard geworden sei. Diese Betrachtungsweise scheint einleuchtend, sieht man sich die Ordnung der weltgrößten „Zitadellen“ an. Google präsentiert seine Ergebnisse bekanntermaßen nicht als Themenwolke oder abstraktes Muster, sondern als geordnete Liste, die einen Anfang und ein Ende kennt. Auch YouTube ist nach dem Prinzip der Liste sortiert. Links oben auf der Startseite erscheinen die relevantesten Videos, deren Wichtigkeit nach unten rechts abnimmt (vgl. Maeder und Wentz 2014, 134). Auch auf der Videoseite selbst existiert eine Listung vorgeschlagener, ähnlicher Videos am rechten Rand von oben nach unten. Maeder und Wentz nennen diesen Aufbau die räumliche Serialität.

Eine zeitliche Serialität hingegen entsteht durch das automatische Abspielen ähnlicher Videos, die zeitlich auf das gerade gesehene Video folgen (ibid., 135). Eine andere Form der zeitlichen Serialität stellen die episodenhaften Uploads der Let's Playerinnen und Let's Player dar, die Videos häufig in wöchentlichem Turnus und thematischen Reihen veröffentlichen (z.B. „STARDEW VALLEY [045] - Ein Jahrmarkt der Gefühle“ vom bekannten deutschen Let's Player *Gronkh*, als 45. Video einer Reihe). Die räumliche und zeitliche Serialität, die durch entsprechende Interfaces (Listen, Wiedergabelisten, Spieleseiten) sortiert sind, führen somit zu einem Nutzerverhalten, das als „database-watching“ bezeichnet werden kann (ibid., 136).

Die beiden Arten der Serialität finden sich auch auf Twitch wieder, wo sie zur üblichen Form der Navigation geworden sind. Ein Blick auf die Spieleseite FORTNITE (Epic Games, 2017) zeigt zum Beispiel die räumliche Listenordnung. Zunächst listet Twitch Streams, die aufgrund der Sprache interessant scheinen (deutschsprachige Streams in Deutschland, Österreich und der Schweiz), dann folgen Streams, die nach dem Kriterium der höchsten Zuschauerzahl geordnet sind (Abb. 2).

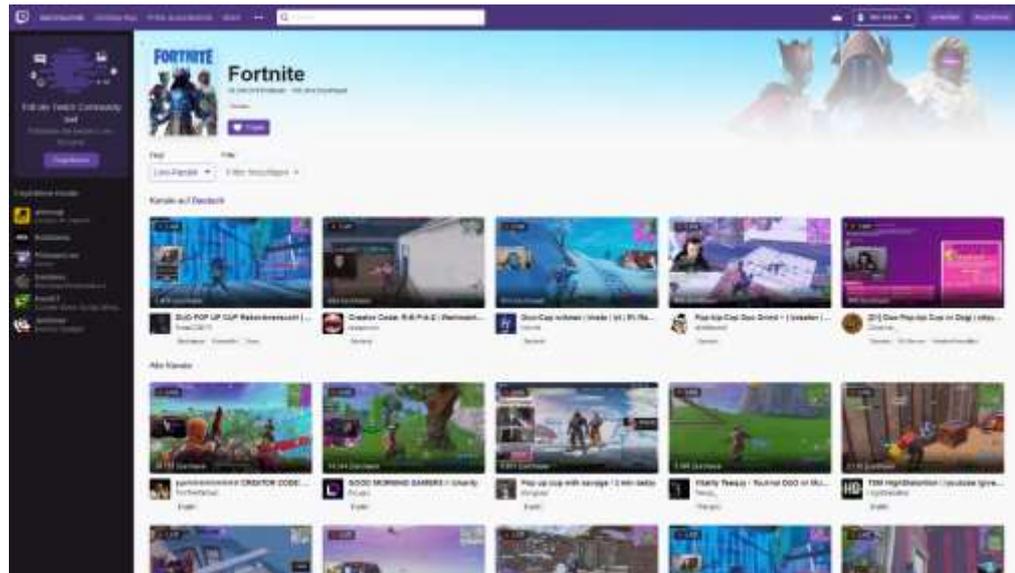


Abb. 2: Spieleseite FORTNITE. Die Anordnung der Streams erfolgt als Liste.

Besonders auffällig am Interface der Spieleseite und auch der Twitch-Startseite ist das „human-focused“ Design, welches Sky LaRell Anderson in seiner Arbeit „Watching people is not a game“ (2017) erläutert. Gerade auf der Spieleseite von FORTNITE wird deutlich, dass sich die Vorschaubilder der Streams sehr ähnlichsehen, bilden so doch alle das gleiche Spiel ab. Bedingt durch die fixe Perspektive des Spiels und die durchweg grellen Farben scheinen die Streams aufgrund der Bebilderung beinahe gleich. Wie also unterscheiden? Laut Anderson spielen die einzig wirklich unterscheidbaren Merkmale, nämlich Profilbild und Stream-Name, dabei eine entscheidende Rolle (vgl. 2017). So sind beispielsweise die Profilbilder speziell darauf getrimmt, die Charakterzüge der Spielenden im Bruchteil einer Sekunde anzuzeigen. Ist auf dem Bild vielleicht ein besonders lustiger Charakter zu sehen? Dann können wir damit rechnen, dass der Stream komödiantisch untermalt ist. Vielleicht stellt das Profilbild aber auch das Team-Logo eines eSport-Teams dar oder zeigt gar eine Frau beim Spielen, was auf Twitch oft für eine besondere Dynamik sorgen kann (siehe Punkt „Spielende“).

Des Weiteren enthalten auch die Stream-Titel selbst Hinweise zur Unterscheidung der Übertragungen. Häufig beinhalten sie die Namen der Spielenden oder Hinweise auf laufende Verlosungen oder besondere

Aktionen. Anderson sieht in diesen kleinen, aber ausschlaggebenden Unterscheidungsmerkmalen einen klaren Hinweis auf die Personenbezogenheit und Körperlichkeit der Game Streams (2017). Neben der Makroebene auf den Übersichtsseiten zeigt sich diese Tendenz auch auf der Mikroebene der Streams selbst.

Dort finden wir vor allem die zeitliche Serialität wieder. So nutzen Streamende häufig Sendepläne, die sie unter den Streams oder auf Social-Media-Plattformen teilen. Ähnlich einer TV-Zeitschrift können Fans dort ablesen, wann ihre Favoriten wieder „live“ sind und zum Teil auch sehen, welche Spiele auf dem Programm stehen. Auch innerhalb des Streams werden häufig Ankündigungen zum Ablauf getroffen, zum Beispiel über ein bestimmtes Community-Event, eine Verlosung am Ende, oder ein anderes Spiel, das in der zweiten Hälfte der Show übertragen wird. Damit orientieren sich die Spielenden an bewährten Abläufen aus dem Fernsehen (siehe dazu Kapitel 5). In der Tat sehen auch Maeder und Wentz hier eine Beeinflussung von Abläufen im Stream durch das althergebrachte Fernsehen (vgl. 145).

Auf der Stream-Seite selbst erkennen wir neben Serialität aber noch andere Interface-Merkmale, die ganz einzigartig für die Live-Übertragungen sind (Abb. 3).

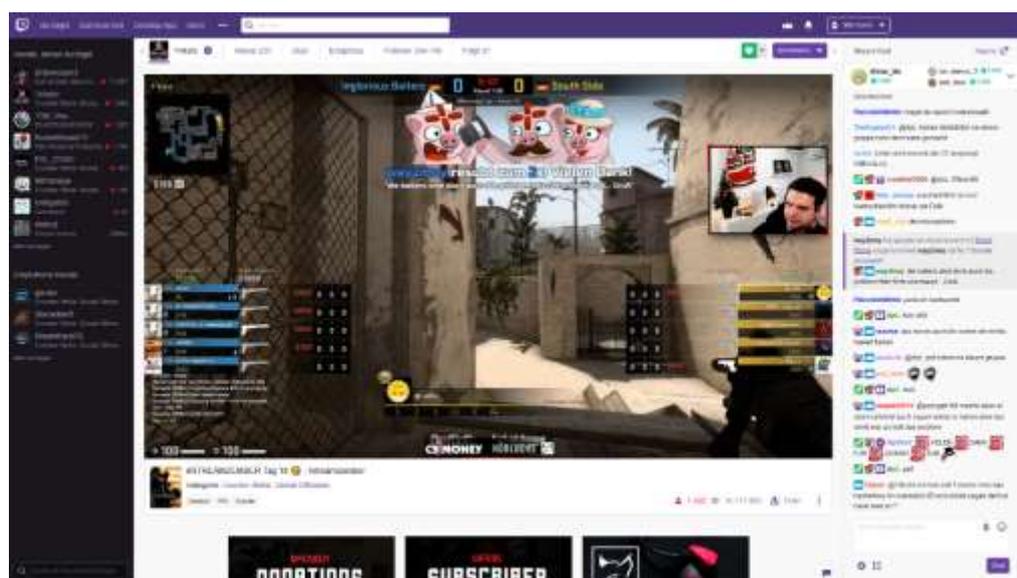


Abb. 3: der Stream des Nutzers *TrilluXe* mit Video- und Chatfenster.

Hier finden wir zunächst das große Videofenster des Streams mit Titel, Spielanzeige und Zuschauerzahlen darunter. Auf der rechten Seite befindet sich außerdem der Chat, der vom Publikum wie auch den Spielenden gleichermaßen eingesehen werden kann. Unter dem Videofenster ist Platz für weiterführende Links, Werbung und Sendepläne. Auf der hier gezeigten Abbildung wird ein weiteres Mal die Personenzentriertheit von Twitch sichtbar. Im Gegensatz zu einem Let's Play auf YouTube befinden sich die Kommentare nicht unter dem Video, um *nach* der Rezeption gelesen zu werden. Im Stream gibt es kein *nach* dem Stream, deshalb ist das Interface darauf angelegt, Video und Chat simultan abzubilden. Der Chat begleitet das Video also auf Augenhöhe in Echtzeit. Im Chat findet regelmäßig eine muntere Kommunikation zwischen den Zuschauenden statt (vgl. Karhulahti 2016, 10). Prägend für die Game Streams ist außerdem das Video der Streamenden selbst. Hier sehen wir den deutschen Streamer *TrilluXe* am rechten Bildrand, als Einblendung über dem Spiel. Anderson schreibt hierzu:

Many streams included a video feed of the player. Usually appearing in a corner of the video feed, the player appeared either in a boxed-off area or a green-screen overlay much like a weather reporter on a television news station. (2017)

Das Live-Videobild der Spielenden ist also eine weitere Einzigartigkeit des Game Streams. Natürlich gibt es auch Übertragungen auf Twitch, die ohne Videobild der Spielenden ausgestrahlt werden, doch diese sind in der Unterzahl und quasi nie unter den meistgesehenen Übertragungen. Wenn jedoch ein Videobild vorhanden ist, dann entweder mit Hintergrund, oder durch einen Greenscreen freigestellt. Dabei ist besonders wichtig, dass die Videoeinblendung keine wichtigen grafischen Elemente des Spiels überdeckt, so Anderson (2017). In Abb. 3 beispielsweise ist das Videofenster in einem unwichtigen Bereich angebracht und verdeckt weder das Fadenkreuz (als wichtigstes Element

im Ego-Shooter) noch das grafische Interface des Spiels, wie etwa die Lebensanzeige der Mitspieler (gelbe Balken rechts).

Ein weiteres wichtiges Interface-Element innerhalb des Streams ist die Spendenanzeige (vgl. Karhulahti 2016, 3). In diesem Beispiel handelt es sich um ein Bild von drei gezeichneten Schweinen mit dem Text „way2mny resubt zum 2x! Vielen Dank!“. Solche Einblendungen sind in der Regel von den Streamenden selbst entworfen, werden bei einer Zuschauerspende automatisch ausgelöst und teilweise mit einem Sound abgespielt. Dieser Mechanismus soll zum Spenden anregen und belohnen (mehr zu Spenden unter dem Punkt „Publikum“).

Wir erkennen, dass sowohl die Übersichtsseiten als auch die Stream-Seiten selbst von einer zeitlichen wie räumlichen Serialität geprägt sind. Das Interface von Twitch sowie die vielen kleinen Einblendungen, Interfaces und Inserts lenken die Aufmerksamkeit auf die spielende Person und stellen Interaktion in den Vordergrund (Chat, Spenden, etc.) Wie genau sich die Streamenden dieser Rahmenbedingungen bedienen sehen wir nun, da wir zum Baustein „Spielende“ voranschreiten.

### **3.2 Spielende**

Nachdem das Interface und der Aufbau von Twitch grob skizziert wurden, widme ich mich nun dem Herz des Streams, den Spielerinnen und Spielern. Sie sind der Ankerpunkt des Vierecks und für dessen Anziehungskraft maßgeblich entscheidend. Bei der Betrachtung der Spielenden lässt sich eine Fokussierung des Streams auf die zwischenmenschliche Kommunikation feststellen, wie Anderson es bereits für das Interface formulierte.

In meinen Augen trifft Jochen Venus das Wesen der Spielenden in seinem Text „The Clash of Mediatizations. ›Let’s-Play‹-Videos und der Mythos des Computerspiels.“ aus dem Jahr 2012 überaus trefflich. Auch wenn Venus sich nur auf Let’s Plays bezieht, so deckt seine Beschreibung

doch auch die damals noch recht unbekanntem Game Streams erstaunlich gut ab. So schreibt er:

War es bisher das Privileg von mehr oder weniger professionellen Schauspielern und Puppenspielern, sich im magischen Zirkel des fiktionalisierenden Raums öffentlich und offensichtlich als eine andere Person oder ein anderes Wesen zu zeigen und erleben zu können, so ist diese Darstellungsfunktion [...] im Kontext des Computerspiels keine Handlungsrolle eigenen Rechts mehr. (2012, 47)

Für Venus sind Let's Playerinnen und Let's Player und damit auch die Streamerinnen und Streamer weniger Spieler als vielmehr Schau- oder Puppenspieler. Als solche erschaffen sie im Stream einen fiktionalen Raum, in dem sie als andere Wesen oder Personen agieren. Ausschlaggebend ist also nicht das Spielen, sondern das Vorspielen – aus *game* wird *play* (vgl. Rodewald 2017, 108).

Wenn wir über Spielende in den Game Streams sprechen, sollten wir diese also vorrangig als Puppenspielende ansehen, so gelingt es auch ihre spezielle Performance in Gänze zu erfassen. Performance, so Veli-Matti Karhulahti, ist das zentrale Argument, einen bestimmten Game Stream weiter zu verfolgen, oder zum nächsten zu wechseln (vgl. 2016, 1). Als Performance definiert er deshalb:

The activity of an individual that occurs during a period marked by his continuous presence before a particular set of observers and which has some influence on the observers (2016, 2)

Die Performance ist also zeitlich begrenzt und an das Vorhandensein eines Publikums gekoppelt. Vera Marie Rodewald versteht eine solche Performance als theatrale Inszenierung des Alltags, die auf der „virtuellen Bühne“ des Netzes dargeboten wird (2017, 105). Sie schließt daraus:

In den seriellen Aufzeichnungen von Computerspielsequenzen exponiert sich das spielende Subjekt als prävalent gegenüber der Spielhandlung,

greift dramaturgisch in die Demonstration der virtuellen Welt ein und setzt die eigene Aktivität im Spiel auf gezielt unterhaltsame Weise für ein imaginiertes Publikum ein. (Rodewald, 2017, 106).

Die Spielenden stehen demnach über dem Spiel und manipulieren es zu dem Zweck, Unterhaltung bei den Zuschauenden zu erzeugen. Was genau bedeutet es aber, im Game Stream zu performen, und wie genau spielt man ein Spiel für andere? Karhulahti hat in einer von ihm durchgeführten Fallstudie den Stream des Briten *Gross Gore* untersucht und unterscheidet dabei zwei Stream-Phasen (*frames*). Den ersten bezeichnet er als *play frame* (Karhulahti 2016, 3). Befindet sich eine Person im *play frame*, so steht das Spiel im Vordergrund. Das Videofenster mit dem Gesicht der Spielenden wird verkleinert, der Spielbildschirm in voller Größe gezeigt. Während dieses *frames* konzentriert sich die begleitende Erzählung rein auf das Spielgeschehen, Kommentare aus dem Chat sind nebensächlich. Auch die Anzahl der Sätze sinkt in der Regel, da sich die Spielenden auf den Spielablauf konzentrieren müssen. Karhulahti hält außerdem fest, dass während des *play frames* kaum Spenden getätigt werden.

Demgegenüber steht der *interview frame*. Während dieser Phase steht die Kommunikation im Vordergrund, das heißt, das Spiel ist pausiert (meist nach einem Rundenende im Multiplayer) und die Spielenden zeigen sich häufig in einer Großaufnahme. Im *interview frame* wird dem Chat außerdem viel Beachtung geschenkt. Nachrichten werden vorgelesen und Fragen beantwortet. Während dieser Phase entstehen aufgrund der aktiven Beschäftigung mit dem Publikum auch deutlich mehr Spenden (ibid., 3).

So kann die Stream-Performance auf zwei Ebenen untersucht werden. Zum einen das Können der Spielenden (Geschick, Wissen, Reaktionsvermögen) (vgl. Hamari und Sjöblom 2017, 217), zum anderen die Kommunikationsfähigkeit (Charisma, Humor, Spontaneität). Diese beiden Ebenen müssen nicht gleichsam ausgefüllt werden. Streamende, die ihre Spiele äußerst unterhaltsam präsentieren, können ähnlich

anziehend sein wie solche, die über große Spielkenntnis verfügen, aber keine überzeugenden Schauspielerinnen oder Schauspieler sind. Oft sind jedoch Spielende mit dem prägnantesten Personalstil die größten Zuschauermagneten (vgl. Venus 2012, 46) und eine schräge Persona oft wichtiger als das gespielte Game.

Unabhängig von der reinen Performance macht ein weiterer Punkt die Wichtigkeit der Spielenden für den Game Stream aus: Der private Raum. Im Gegensatz zum Let's Play, bei dem Spiel und Audiokommentar im Vordergrund stehen, kommt dem Live-Video der Spielenden in den Game Streams eine herausragende Rolle zu (vgl. Antweiler et al. 2014, 17). Wie bereits beim Interface angemerkt, ist das Videofenster ein entscheidender Blickfang für das Publikum. Nicht nur erfahren wir, mit wem wir es zu tun haben (Alter, Geschlecht, Hautfarbe), sondern sehen den Spielenden simultan bei ihren Aktionen zu, werden Zeuge ihrer Reaktionen in Echtzeit.

With the inclusion of video feeds of players, viewers are no longer just watching games, they are watching people, and the player's movements, facial expressions, body positions, gestures, expression of emotion, gender, race and clothing are all on display as fundamental aspects of the stream's content. (Anderson 2017).

Das Videofenster verschafft uns also einen Einblick in die Realität von (zumeist) Fremden, die wir, ohne selbst erkannt zu werden, beobachten. Diese quasi exhibitionistische Selbstexposition der privaten Sphäre verlangt geradezu das voyeuristische Betrachten der Streamenden (Rodewald 2017, 115; vgl. Kirschner und Eisewicht 2017, 136). So scheint es nicht verwunderlich, dass mit steigender Popularität der Streaming-Plattform Twitch ein Anstieg der Sexualisierung in den Streams einherging. So hatte Twitch Mitte 2014 massive Probleme mit vorrangig jungen Streamerinnen, die leicht bekleidet viele Zuschauende anlockten – das Spielgeschehen war in den meisten Fällen nebensächlich. Im Oktober 2014 wurde deshalb eine Richtlinie erlassen, die unter

anderem das oberkörperfreie Streamen für alle Geschlechter untersagte (vgl. Spiegel Online 2014). Seitdem hat die Freizügigkeit deutlich abgenommen. Geblieben ist dennoch eine vergleichsweise hohe Anzahl von Streamerinnen, die Anderson entweder als Symptom für männlichen Voyeurismus oder dem Verlangen für mehr Frauen in der stereotypisch von Männern geprägten Domäne Videospiele sieht (2017).

Unabhängig von solchen Extrema sorgen Game Streams generell für eine Öffnung des Privaten. Taylor beschreibt diese Tendenz als Transformation von privatem Spiel in öffentliche Unterhaltung (2018, 6). Diese Veränderung scheint besonders verblüffend, da Videospiele bisher vor allem in der Abschottung gespielt wurden (vgl. Anderson, 2017), das heißt sitzend mit Blick auf einen Bildschirm, allein oder höchstens mit einigen Freunden (im Offline- bzw. Online-Multiplayer). Mit dem Zwischenschalten eines Publikums erhält das Spielen nun eine ganz eigene, neue Dynamik (vgl. Kirschner und Eisewicht 2017, 135) und wird zur Plattform für gelebte Selbstdarstellung und zwischenmenschliche Kontakte.

Dabei erzeugt nicht nur das reine Betrachten der spielenden Gesichter Faszination und Bindung, sondern auch der Ort des Spiels: Das Schlafzimmer. Dieser Punkt mag zunächst seltsam klingen, doch das Schlaf- oder Wohnzimmer ist *der* Ort des Game Streams schlechthin (Taylor 2018, 19; Anderson 2017). Schon bei einmaliger Betrachtung fällt auf: Spielende, die sich nicht mittels Greenscreen freistellen, zeichnen sich fast ausschließlich in ihren privaten Räumen auf. Ob diese tatsächlich immer auch der Schlafplatz sind oder zur reinen Erschaffung von Intimität inszeniert wurden, darf mit steigender Professionalisierung angezweifelt werden. Nichtsdestotrotz sind sie ein nicht zu unterschätzender Fixpunkt der Übertragung, die ähnlich dem Auftreten der Streamenden selbst zu deren Persönlichkeitsbildung beitragen.

While many streams only included an audio feed or a green screen video feed, many others presented clear views of where players were sitting, what was hanging on their walls, the size of the room they were in, etc.

For instance, one stream featured not only a video feed of the player, but also showed the gaming space. [...] The presentation of place provided further evidence of the embodied nature of the gaming experience, even on game streams, so that viewers not only watched the game or the player, they also were allowed a glimpse into the living space of the streamer. (Anderson 2017)

Das Publikum betritt durch die Abbildung der realweltlichen Räume scheinbar die private Sphäre der Spielenden und wägt sich ihnen nahe. Die Zimmer hinter den Streamenden, so Anderson, sind entsättigt und dunkel, verglichen mit den grellen, hyperrealen Bildern der Spiele. So wird eine visuelle Brücke zwischen Zuschauenden und Spielenden möglich (Anderson 2017). Dieses brückenhafte Hineinreichen und Annähern ist ein weiterer Ausdruck für das starke Verlangen nach Kommunikation und Geselligkeit, das die Game Streams in ihren Grundzügen zu erzeugen suchen.

Wie eine Interaktion zwischen Spielenden und Publikum überhaupt möglich ist und warum diese nicht selten radikale Auswirkungen auf den Stream hat, untersuche ich im nächsten Kapitel, dem Baustein „Publikum“.

### **3.3 Publikum**

Der dritte bestimmende Punkt im Viereck des Game Streams ist das Publikum. Wie aus dem vorherigen Kapitel hervorgeht, existiert ein Game Stream ohne Zuschauende nicht. Zwar ist es grundsätzlich möglich, dass ein Stream kein Live-Publikum hat, er wird jedoch immer mit dem Wissen um ein imaginiertes Publikum aufgezeichnet. Die Performance der Spielenden ist darauf ausgelegt, dass jederzeit eine Beobachtung oder Interaktion stattfinden könnte (vgl. Anderson 2017). Ein unbewusster Stream existiert nicht. Daher ist die Rolle des Publikums tragend für das Verständnis von Videospielübertragungen.

Die Anwesenheit von Live-Zuschauenden ist ein deutliches Alleinstellungsmerkmal der Game Streams. Das Publikum schreibt sich

dabei aktiv und passiv in die Produktion der Übertragungen ein und verändert deren Ästhetik merklich. Diese Liveness (vgl. Schwaab 2012, 127) unterscheidet den Game Stream vom Let's Play und schafft eine neue Dynamik von Teilhabe und Sozialität. Nina Grünberger sieht in den so entstehenden, temporären, Online-Communities die Befriedigung von Grundbedürfnissen einer sich verändernden Welt (2017, 195). Die „großen Erzählungen“ (typische Narrationen der One-to-many-Medien Film, Rundfunk etc.) sind demnach kleinen, online-basierten Gruppen gewichen, die sich aufgrund spezieller Inhalte zusammenfinden und Ausdruck einer gesellschaftlichen Pluralisierung sind (ibid., 196). Auf dieser Grundlage finden sich Streamende und Zuschauende im Netz, um gemeinsam „kleine Erzählungen“ zu produzieren.

In der Beziehung von Produktion und Rezeption wird erneut Wert auf soziale Interaktion und körperliche Unmittelbarkeit gelegt. So folgen viele Streams bestimmten Ritualen, die bei regelmäßigem Zuschauen zu einer hohen Identifikation und Wiedererkennung führen. Judith Ackermann nennt beispielsweise die Begrüßungsformel<sup>8</sup> als wiederkehrendes Merkmal für Let's Plays (2017, 8). Und auch in den Game Streams kommt dem Start der Übertragung eine besondere Bedeutung zu. So werden etwa zu Beginn häufig alle Zuschauenden begrüßt, oder es wird Bezug auf vergangene oder folgende Streams genommen. Meist startet ein Stream mit dem *interview frame* und einer einleitenden Erzählung der Spielenden. Diese Praxis schafft einen hohen Wiedererkennungswert und nicht zuletzt eine beinahe familiäre Bindung.

Generell lassen sich zwei Arten des Zusehens feststellen: aktives und passives Betrachten. Das passive Zuschauen zeichnet sich vor allem durch parasoziale Interaktion (PSI) aus, ein Phänomen, das 1956 von Donald Horton und Richard Wohl erstmals begründet und in der Folge häufig diskutiert wurde (vgl. Schramm und Hartmann 2008). Die parasoziale Interaktion nimmt an, dass Zuschauende sich gegenüber

---

<sup>8</sup> Dies können einfache Sätze wie „Hallo Leute, hier ist wieder euer XY mit einer weiteren Ausgabe von...“ oder besondere Floskeln sein, die nur langjährige Zuschauende verstehen.

Personen in Videoübertragungen ähnlich wie gegenüber realen Personen verhalten (ibid., 1).

Bei der Medienrezeption zeigen die gleichen Schlüsselreize, die auch in realen Interaktionssituationen relevant sind, den Zuschauern eine Form der Adressierung durch die Persona an. Insbesondere die Obtrusivität bzw. die als gering wahrgenommene räumliche Distanz zu der Persona (Kameragroßaufnahme, Kameraschwenk auf das Gesicht der Persona), die non-verbale Bezugnahme (z.B. ein fordernder Blick in die Kamera) und die verbale Bezugnahme (z.B. „Herzlich Willkommen zuhause an den Fernsehgeräten“) werden dabei als relevant erachtet. Je zahlreicher und konsistenter die Schlüsselreize dargeboten werden bzw. je reichhaltiger und eindeutiger die Adressierungsleistung der Persona ist, desto ausgeprägter und tiefer gehend dürfte die PSI ausfallen.“ (Schramm und Hartmann 2008, 49)

Wir erkennen viele der hier genannten Schlüsselreize in den Game Streams wieder. Seien es räumliche Nähe (Großaufnahme des Gesichts, Schlafzimmer im Hintergrund), non-verbale Bezugnahme (Blick in die Stream-Kamera) oder direkte, verbale Bezugnahme (die Aufforderung, etwas in den Chat zu schreiben, Vorlesen von Nachrichten). Die Spielenden schaffen mit diesen Mitteln eine scheinbare Nähe und Unvermitteltheit zum Publikum – eine parasoziale Interaktion. Diese Reize funktionieren rein passiv und erfordern noch keine wirkliche Interaktion seitens des Publikums. Auch die bereits angesprochene Interpassivität nach Pfaller und Fuchs bildet einen Teil des passiven Zusehens. Bei diesem delegierten Genießen gelingt es den Zuschauenden, Nichtaktivität als Aktivität erfahren zu können (Fuchs 2017, 33). Ähnlich wie Fans im Stadion fühlt das Publikum sich mit der Person vor der Kamera emotional verbunden und muss nicht selbst aktiv werden, um eine dargestellte Aktivität vollumfänglich zu genießen (vgl. Cheung und Huang, 2011, 3).

Die zweite Art des Zusehens, das aktive Zusehen, ist hingegen dem Game Stream zu eigen. Wie die Untersuchung des Interfaces zeigte,

nimmt der Chat auf Twitch eine zentrale Rolle und vergleichsweise viel Platz ein (Anderson 2017, Karhulahti 2016, 2; Tilgner 2017, 214). Mittels des Chats ermächtigt sich das Publikum und beeinflusst den Stream maßgeblich. Im Vergleich zur rein parasozialen Interaktion oder der Interpassivität findet nun eine konkrete und real existente Rückkopplung vom eigentlichen Empfänger zum Sender statt. Die Zuschauenden selbst werden zu inhaltsgenerierenden Entitäten im Viereck des Game Streams. Hierbei ist deren Aktionsradius nicht allein auf das bloße Schreiben von Nachrichten begrenzt.

With the ability to enter the space of the video stream, viewers are not only casual consumers but contributors to content. A chat message may or may not be seen by other viewers, especially in streams with massive audiences and large amounts of chatting viewers, but by entering the stream through favoriting, donating, or subscribing, viewers' usernames and messages are the content being consumed. (Anderson 2017)

Diese Beobachtung Andersons zeigt eine weit verbreitete Praxis aus der Welt der Game Streams. Da nutzergenerierte Inhalte in der Regel von Spenden oder Werbung finanziert werden müssen, hat sich auf Twitch ein spezielles System der Monetarisierung etabliert (vgl. Taylor 2018, 10). Dabei ist es möglich, bestimmte Streamende durch ein Abonnement des Kanals (*subscribing*) monatlich finanziell zu unterstützen, oder mit einer einmaligen Spende (*donating*) Geld zu senden. Üblicherweise werden diese Abonnements oder Spenden von den Spielenden besonders auffällig honoriert, um weitere Unterstützung anzuregen.

In some of the more popular streams, algorithms were in place to recognize whenever a viewer subscribed, favorited, or donated to the stream, and any one of those actions would be rewarded through a pop-up announcement on the video stream. The pop-up would often include the username of the viewer, and sometimes, especially in the case of donating to the stream, the viewer could include a message to appear on the video stream itself. (Anderson 2017)

Hinter dieser Methodik lässt sich ein klares System erkennen. Wer aus dem großen Haufen der Zuschauenden hervorstechen möchte, muss durch eine finanzielle Zuwendung auf sich aufmerksam machen. In der Praxis lesen die Streamenden üblicherweise den Nutzernamen der Spendenden vor und bedanken sich kurz für die Zuwendung. Es existieren außerdem Programme, die Spenden und Abonnements automatisch erkennen und kurze Animationen abspielen (vgl. Karhulahti 2016, 2). Häufig werden auch die Nutzernamen hinter den größten Spenden des Tages dauerhaft im Bild eingeblendet.

Natürlich gibt es noch andere Wege der Zuschauerinteraktion, die nicht auf das reine Bezahlen ausgelegt sind. So machen manche Spielende das Geschehen eines laufenden Spiels vom Publikum abhängig, das durch Eingaben in den Chat die weiteren Handlungen bestimmen kann. Teilweise bestimmt das Publikum auch das nächste Spiel, welches im Stream gespielt werden soll, oder nimmt gar an einer Multiplayer-Partie teil (vgl. Tilgner 2017, 214). Während des *interview frames* besitzt das Publikum außerdem die Möglichkeit, ein leicht zeitversetztes Gespräch mit den Spielenden zu führen, dann werden mitunter Fragen zu Privatleben und Hobbys abseits des Gamings beantwortet oder einfach gescherzt. Für Karhulahti lassen sich all diese Anstrengungen aktiven Zusehens in drei Motivationen einteilen: erstens das Gefühl, Game Streams beeinflussen zu können, zweitens die Spannung, es könne etwas Unerwartetes geschehen und drittens die gemeinsame Teilhabe an dramatischen Wendungen (2016, 2).

Dabei ist die Interaktion zwischen Community und Spielenden nicht immer positiv und wertschätzend, wie Alexander Tilgner dies für die Let's Plays annimmt (2017, 216). Karhulahti hält am Beispiel des britischen Streamers *Gross Gore* fest, dass vor allem *trolling*, also das absichtliche Stören des Streams, ein fester Bestandteil desselben ist (2016, 6). So wurden *Gross Gore* etwa nach dem versehentlichen Bekanntwerden seiner Adresse im Internet diverse Essensbestellungen geliefert, die von Zuschauenden geordert und teilweise nicht bezahlt

waren (ibid., 4). Der Chat amüsierte sich währenddessen über die unkontrollierten Gefühlsausbrüche vor der Kamera. Seinen Höhepunkt fand das *trolling*, als eine Person per Notruf die Polizei zu Gores Wohnung schickte (auch als *swatting* bekannt), die anschließend in der Übertragung zu sehen war (ibid., 5). Natürlich sind nicht alle Troll-Aktionen dermaßen drastisch. Häufig handelt es sich um relativ harmlose Streiche, wie beispielsweise das sogenannte *stream sniping*. Dabei versuchen Zuschauende, auf den Spielserver der Spielenden zu gelangen. Anschließend eliminieren oder stören sie die Streamenden im Spiel oder tauchen schlicht in der Videoübertragung auf, um sich dem Publikum zu präsentieren. Ziel ist es dabei vorrangig, Aufmerksamkeit zu erlangen, ohne die dafür vorgesehen monetären Zuwendungen zu tätigen. Jene Aktionen, so Karhulahti, sind darauf ausgelegt die kontrollierte Performance der Spielenden aus dem Gleichgewicht zu bringen und die Dramaturgie anzutreiben – wobei auch vor Belästigung und Straftaten nicht zurückgeschreckt wird, solange sie der Unterhaltung dienen (vgl. 2016, 11).

Wir sehen bereits, dass die Zuschauenden eine entscheidende Rolle für den Game Stream spielen. Sie sind das Publikum der digitalen Puppenspielerinnen und Puppenspieler und können sowohl auf passive (PSI, Interpassivität) als auch aktive (Chat, Spenden, *trolling*) Weise die Performance genießen oder beeinflussen. Die fragile Beziehung aus Spielenden und Beobachtenden erzeugt durch dieses Wechselspiel eine soziale Zugehörigkeit und das Gefühl einer Gemeinschaft (Grünberger 2017, 104) – auch wenn dieses Gefühl durch gemeinschaftliches *trolling* erzeugt wird.

### **3.4 Spiel/Avatar**

Der letzte Punkt im Viereck des Game Streams behandelt eine häufig vergessene Schnittstelle, die zwischen den offensichtlichen Untersuchungsgegenständen wie Spielenden, Publikum und Interface: Spiel und Avatar. Die beiden Entitäten haben einen nicht zu

unterschätzenden Einfluss auf die Art, wie und ob ein Spiel überhaupt übertragen wird. Bei genauerer Betrachtung eröffnet sich hier ein beinahe medienphilosophischer Ausblick.

Stellen wir uns zunächst die Frage, was es bedeutet, einen Avatar zu steuern, oder noch besser, was ein Avatar überhaupt ist. In seiner bemerkenswerten Arbeit „Avatarbilder: zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels“ leitet Benjamin Beil den Begriff aus dem Sanskrit ab. Demnach beschreibt Avatar die Inkarnation einer Gottheit auf der Erde (2014, 11) und ist somit per se ein Brückenbauer zwischen zwei Welten. Zahlreiche Forschende haben sich in der Geschichte der Game Studies mit diesem Brückenbauer beschäftigt (Beil 2014; Mersch 2008; Neitzel 2008; Günzel 2008; Kanderske 2015). Von vielen wird der Avatar im Videospiel hierbei als eine Art Werkzeug gesehen. In dieser Rolle ist der Avatar ein „Kulminationspunkt von Repräsentation, Interaktion und Immersion“ (Beil 2014, 9), also augenscheinlich ein komplexer Fixpunkt im Spiel. In seiner Doppelrolle kommt dem Avatar sowohl eine extra- wie auch intradiegetische Bedeutung zu. So ist er sowohl eine visuelle, extradiegetische Schnittstelle (Handlungsübersetzer) als auch ein Element der intradiegetischen Welt (wird beispielsweise von Nicht-Spieler-Charakteren angesprochen) (vgl. *ibid.*, 19; Neitzel 2008, 102). Tritt ein Avatar in einem Game Stream auf, multipliziert sich dessen Bedeutung erneut, denn nun erblickt das Publikum nicht nur die Spielenden, sondern auch einen zugehörigen Avatar – also zwei handelnde Agenten. Judith Ackermann beschreibt jenes Konzept als *Hybrid Reality Theatre*, also der Kopräsenz von digitalem und realem Körper (2017, 125). Diese Dichotomie führt nicht selten zu verbalen Verwirrungen. Jochen Venus verwundert besonders die eigentümliche Ansprache des Avatars durch seine Puppenspielerinnen und Puppenspieler. Dabei wird der Avatar „wechselnd als dritte Person und als erste Person, oft auch mit unklarem personellen Status, in der Art schwebender Intentionalität, als >wir< beschrieben.“, typisch sind Sätze, die zwischen ironischer Distanz zum

Spiel und einem erstpersionalen Erlebnis schweben (2012, 46). Vera Marie Rodewald zitiert beispielsweise den deutschen Let's Player *Sarazar* mit dem Satz „Da bin *ich* beinahe in den Strahler gelaufen, vorsichtig müssen *wir* sein. Flitz' einfach weiter durch, komm“ (2017, 110). Die Unterscheidung des Spielenden Ichs und des Avatars (*wir*) wechselt mitunter häufig und ist Symptom für die Unvereinbarkeit von Immersion und Reflexion (*ibid.*, 110). Die Streamenden springen offensichtlich zwischen den Rollen Spiel und Beobachtung hin und her. Der Avatar dient dabei als Ausdruck des inszenierten Schauspiels.

Besonders interessant sind jedoch solche Spiele, die ohne figurativen Avatar auskommen und deren verbreitetster Vertreter die First-Person-Perspektive (FPP) ist. In diesen Spielen existiert kein Charakter, dem wir „über die Schulter“ schauen können. Der Handlungspunkt ist gleich mit dem Bildmittelpunkt (vgl. Beil 2014, 181; Mersch 2008, 22). Diese „perspektivkritischen Spiele“ (Kanderske 2015, 2) finden sich häufig im Genre des Ego-Shooters wieder. Die Körperlichkeit eines Avatars wird dabei durch den zentralisierten Ich-Blick ersetzt. Blicklinie, Gewehrlauf und Fluchtpunkt werden eins (Mersch 2008, 28). Die einzigen Andeutungen eines möglichen intradiegetischen Körpers bleiben oft nur Hände und seltener auch Beine. Stefan Günzel schreibt über die Besonderheit der Ego-Perspektive:

Die einzige Interaktionsmöglichkeit, die sich aus einem zentralperspektivischen Bild ergibt, ist das Zentrieren und darüber das Anvisieren von Objekten im Bild. Ich möchte diese Tätigkeit mit vollem Bewusstsein als „Erkennen“ bezeichnen. [...] Der ‚Klick‘ mit der Maustaste ist hierbei die dem Erkenntnisvorgang zugehörige Affirmation, die wiederum, je nach Gelingen oder Misslingen, eine Veränderung der Bildobjekte nach sich zieht. (2008, 128)

In dieser Praxis erkennt Günzel außerdem das Alleinstellungsmerkmal des Computerspiels, da sich dessen Spielprinzip direkt aus dem Aufbau

des Bildes ableitet, das in Echtzeit manipuliert und navigiert werden kann (vgl. 2008, 129).

An diesem Punkt verschmelzen Spiel und Avatar zunehmend in einen Mix aus Beobachtung, Identifikation, Handlung und raumzeitlichem Moment (vgl. Schwingeler 2014, 144). Wer spielt? Wer beobachtet? Um eine vollkommene Verwischung zwischen Blick und Handlung zu vermeiden, prägte Britta Neitzel die Begriffe *Point of View* (PoV) und *Point of Action* (PoA) für das Videospiele (2008, 100). Der *Point of View* bezeichnet schlicht die Sichtweise, aus der die Spielenden das Spiel wahrnehmen. Dies kann eine Draufsicht sein, wie sie für Strategiespiele üblich ist, oder eine abstrakte zweidimensionale Ansicht, wie beispielsweise in TETRIS (Nintendo, 1989). Der *Point of Action* hingegen gibt an, wo die Spielenden in das Spiel eingreifen können, was aufgrund der Spielregeln nicht überall möglich ist. So kann der *Point of Action* zum Beispiel der Cursor sein, welcher sich über den Bildschirm bewegt und Spieleinheiten auswählt. Im Sonderfall der Ego-Perspektive fallen jedoch PoV und PoA zusammen:

Dieses Verschmelzen von Point of View und Point of Action stellt ein Kontinuum zwischen virtuellem und realem Raum her. Es gibt keine vierte Wand, die die Diegese schließt. Stattdessen arbeitet diese Technik der Visualisierung an der Ausweitung der Diegese in den realen Raum. (Neitzel 2008, 105)

Im Hinblick auf PoV und PoA besteht folglich ein fundamentaler Unterschied zwischen der First-Person-Perspektive und der Third-Person-Perspektive (bzw. anderen neutralen Ansichten). So erschafft die FPP einen scheinbar natürlichen und unvermittelten Blick, der folglich eine erhöhte Immersion zulässt (Schwingeler 2014, 172). Die TPP hingegen erzeugt durch ihre Vermittlung ein größeres Distanzverhältnis und eine eher geschlossene Diegese (Neitzel 2008, 104).

Doch welche Auswirkung haben Art und Form eines Videospiele auf seine Übertragbarkeit im Game Stream? Ein Blick auf die beliebtesten Spiele auf Twitch soll Antworten liefern (Abb. 4).

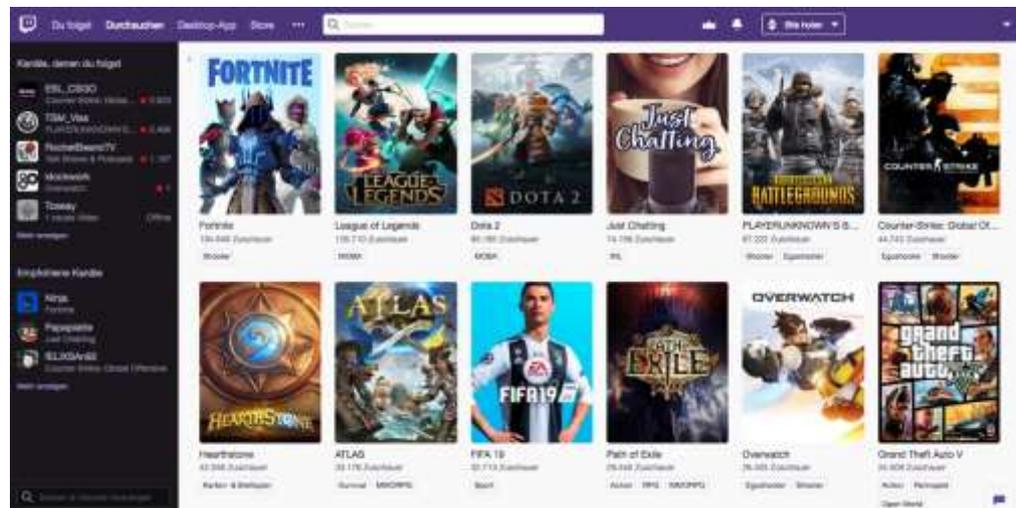


Abb. 4: Die zwölf beliebtesten Spiele auf Twitch nach Zuschauerzahlen sortiert.

Für die Popularität der angezeigten Spiele sind nach meinem Dafürhalten drei Gründe ausschlaggebend: Narration, Verbreitung und Visualisierung. Zunächst fällt auf, dass alle zwölf der beliebtesten Spiele entweder reine Mehrspielertitel sind oder einen Mehrspielermodus enthalten. Dies hat pragmatische narrative Gründe: Im Gegensatz zu Singleplayer-Spielen ist es bei Multiplayer-Spielen unwesentlich, wann sich das Publikum den Stream einschaltet. Die Runden sind in der Regel kurz und enthalten kaum bis gar keine Narration. Ähnlich dem Sport geben grafische Anzeigen über den aktuellen Spielstand Auskunft, sodass neue Zuschauende sofort einen Überblick erhalten. Liegen die Spielenden beispielweise gerade weit zurück oder kündigt sich ein spannendes Finale an? Aufgrund der flachen narrativen Tiefe ist es möglich, nur kurz einzuschalten und alsbald wieder zum nächsten Stream zu wechseln. Im Gegensatz dazu wäre es bei einem Einzelspielertitel nötig, von Anfang bis Ende zuzusehen, um dessen Handlung folgen zu können. Später zuschaltende Personen haben dann wenig Chance, Verpasstes aufzuholen. Außerdem besteht immer auch die Gefahr eines Spoilers, also

der Vorwegnahme von entscheidenden Handlungswendungen. Spielende sind natürlich nicht daran interessiert, die Story eines Spiels vorerzählt zu bekommen, wenn sie es vielleicht selbst noch spielen möchten.

Zum zweiten hängt die Beliebtheit eng mit der Verbreitung eines Spiels zusammen. Karhulahti (2016, 3), sowie Hamari und Sjöblom (2017, 223) argumentieren, dass der größte Teil des Publikums bei einer Videospieleübertragung solche Spiele bevorzugen, die sie selbst spielen oder gespielt haben. Daher ist es nur sinnvoll, dass Games mit einer großen Spielerbasis auch entsprechend stark unter den beliebtesten Game Streams vertreten sind. Die gezeigten Titel gehören zu den aktuell am meisten gespielten Spielen (vgl. SteamDB 2019), außerdem sind fünf der zwölf Titel kostenfrei spielbar<sup>9</sup>. Diese Verteilung spricht für eine Verbindung zwischen Spielerbasis und Übertragbarkeit.

Der dritte Grund für die Popularität eines Spiels als Stream ist die Visualisierung. Zehn der zwölf Titel besitzen eine ausgefeilte 3D-Grafik, die dem aktuellen Stand der Technik<sup>10</sup> entspricht. Bei einem Titel handelt es sich um einen reinen First-Person-Shooter, zwei Spiele werden in der Third-Person-Ansicht gespielt und drei Spiele sind in beiden Modi spielbar. Vier Spiele verfügen über eine Aufsicht, in der die Spielwelt von oben betrachtet wird. Interessanterweise befinden sich keine Spiele in den Top 12, die eine einfache 2D-Grafik besitzen. Eine grafisch ansprechende bzw. hyperrealistische Darstellung scheint demnach ein Einschaltargument zu sein (vgl. Anderson 2017).

Aus diesen Erkenntnissen lassen sich einige Qualitäten ableiten, die ein Videospiele streamtauglich machen. Es muss erstens über kurzweilige Multiplayer-Eigenschaften verfügen, zweitens eine große Spielerbasis besitzen und drittens eine ansprechende sowie übersichtliche Ästhetik besitzen.

---

<sup>9</sup> FORTNITE, LEAGUE OF LEGENDS, DOTA 2, COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE und HEARTHSTONE sind Stand 01.02.2019 kostenfrei spielbar.

<sup>10</sup> Mit Ausnahme des digitalen Kartenspiels HEARTHSTONE, welches in einer relativ simplen Draufsicht gespielt wird.

### 3.5 Fazit

Das Viereck des Game Streams zeigt, dass digitale Videospielübertragungen in ihrem Kern um Körperlichkeit und Kommunikation konstruiert sind, dem „human-centered approach“ nach Anderson. Dies legt den Schluss nahe, dass Videospiele zwar die gemeinsame Grundlage der Streams sind, letztendlich aber nur als Vehikel eines breiteren Bedürfnisses fungieren.

Bei Betrachtung des Interfaces fällt auf, dass Twitch wie die typischen „Video-Zitadellen“ des Internets im Sinne der räumlichen und zeitlichen Serialität aufgebaut ist. Eine Unterscheidung der Streams beziehungsweise der Kanäle findet Anhand der spielenden Persönlichkeiten statt, da die Inhalte beinahe gleich sind. Nur Gesichter, Namen und Vorschaubilder machen die Spielenden unterscheidbar. Des Weiteren ist die Seite auf Interaktion ausgelegt. Der Chat nimmt eine außerordentlich große Rolle und entsprechend viel Platz ein. Auch im Stream selbst orientiert sich das Interface an der Präsentation von Menschen. Beispiel dafür sind Einblendungen der Spenden und die typische Großaufnahme des Gesichts der Spielenden.

Wirft man einen Blick auf die Streamenden, wird die Bedeutung der persönlichen Performance evident. *Interview* und *play frame* alternieren und geben abwechselnd mal mehr, mal weniger persönliche Informationen preis. Grundlegend für das Verständnis der Spielenden ist die gesamtgesellschaftliche Öffnung des Privaten im Netz, der exhibitionistische Drang, das eigentliche geschlossene Spiel mit anderen zu teilen. Hier wird aus dem Einzelspieler nicht selten ein Mehrspielererlebnis – Spieleende werden Puppenspielende.

Die Analyse des Publikums macht eine gewisse Doppelrolle deutlich. Zum einen kommt es bei der Betrachtung fremden Spielens zur Interpassivität, also dem delegierten Genuss von Videospiele. Eine Eigenschaft, welche die Game Streams funktionell mit den Let's Plays verbindet. Eine Neuerung stellt jedoch die aktive Partizipation dar, die sich in der Chat-Interaktion mit den Streamenden, Spenden und

Abonnements sowie gelegentlichem *trolling* ausdrückt. Das Zusammenspiel Spielende und Publikum ebnet den Weg für kleine online-basierte Communities, die ihre eigenen Geschichten und Legenden erschaffen.

Beim Blick auf die Verquickung Spiel/Avatar fällt zunächst das Paradoxon aus Avatar und Spielenden auf, welches sich häufig in der verbalen Verwirrung von „wir“ und „ich“ wiederfindet. Der Avatar beziehungsweise Nicht-Avatar der Ego-Perspektive eröffnet eine medientheoretische Schnittstelle in der Wahrnehmung von extradiegetischen Aktanten und intradiegetischen Figuren. Wie viel Werkzeug ist der Charakter, wie viel Puppe für die Spielenden? In Bezug auf das Spiel selbst wird schnell klar, dass drei Kategorien dessen Übertragbarkeit definieren: Narration, Verbreitung und Visualisierung. Viele gestreamte Spiele sind oft kurzweilige Multiplayer-Titel, die jederzeit einen Einstieg in das Geschehen ermöglichen und an keine schwere Erzählung gebunden sind. Sie sind außerdem weit verbreitet, haben also eine große Spielerbasis und müssen zuletzt sowohl visuell ansprechend, also auch leicht verständlich sein. Ego-Shooter und Spiele aus der Vogelperspektive, die das Können der Spielenden in Echtzeit abbilden können (Spielstand, Highscore, etc.), sind besonders beliebt.

Anhand des Vierecks des Game Streams will ich nun eine exemplarische Übertragung des US-amerikanischen Streamers *Dr DisRespect* untersuchen und analysieren, inwiefern sich die vorhergegangenen Erkenntnisse in der Praxis widerspiegeln.

#### **4. Beispiel: Dr DisRespect**

Zunächst möchte ich festhalten, dass die folgenden Betrachtungen lediglich einen kleinen Ausschnitt der großen Bandbreite an Game Streams abbilden. Die weite Verbreitung der Streams ermöglicht es, quasi jedes Spiel auch ohne große Kenntnis oder Unterhaltungsgabe zu übertragen. Bei knapp 2,2 Millionen Spielenden im Monat allein auf Twitch (Taylor 2018, 3) gestaltet es sich daher schwierig, *den* Game

Stream zu finden und zu beschreiben. Anhand der Übertragung der Battle-Royale-Spiele<sup>11</sup> PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS, FORTNITE und CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 (Activision, 2018) durch den Streamer *Dr DisRespect* (eigentlich Herschel Beahm) in einer Stream-Sitzung<sup>12</sup> aus dem Dezember 2018 werden allerdings viele Mechanismen sichtbar, die für den Game Stream typisch sind.

Der Stream beginnt an einem Dezembermorgen um neun Uhr amerikanischer Zeit, als die Anzeige neben *Dr DisRespects* Namen auf „live“ umschaltet. Sofort tauchen hunderte Nachrichten im Chat auf. Die meisten von ihnen signalisieren Vorfreude und Anspannung auf das, was kommt. Viele Nachrichten bestehen aus sogenannten Emotes, also speziellen Smileys, die nur Herschels Abonentinnen und Abonnenten nutzen können. Es sind offensichtlich sehr viele zahlende Zuschauende online. Im Videofenster eröffnet währenddessen eine vierminütige Intro-Sequenz mit Musik den Stream, dazu spricht „der Doc“, wie ihn seine Fans nennen, aus dem Off und wiederholt seinen bekannten Slogan „Violence, Speed, Momentum“, der im Chat sofort aufgegriffen wird.

Nun sehen wir *Dr DisRespect* zum ersten Mal vor der Kamera. Sofort sticht seine schillernde Persönlichkeit ins Auge: Eine schwarze Perücke, darauf Kopfhörer, eine Sonnenbrille und der typische Oberlippenbart, abgerundet von einer roten Weste, prägen das Aussehen des Streamers. Direkt zu Beginn winkt der Doc in die Kamera und begrüßt seine Fans, besonders jene in der imaginären „VIP-Lounge“, zu der er symbolisch aufblickt. Hiermit kreiert Herschel gleich zu Beginn ein Gemeinschaftsgefühl, suggeriert Nähe und Verbundenheit zum Publikum – besonders zu den zahlenden Fans. Beahm befindet sich dabei in einem *interview frame* nach Anderson, der durch eine Großaufnahme seines Oberkörpers gekennzeichnet ist. Ein Mitschnitt seines Bildschirms ist in einem kleinen Fenster rechts unten platziert, außerdem spielt laute

---

<sup>11</sup> In Battle-Royale-Spielen müssen Spielende üblicherweise zufällig verteilte Gegenstände auf einer Karte finden und diese ausrüsten, um ihre Gegner in immer kleiner werdenden Zonen zu bekämpfen.

<sup>12</sup> Der Clip „The Return to PUBG? | !prime | @DrDisrespect“ ist 6 Stunden, 51 Minuten und 30 Sekunden lang, wurde am 07.12.2018 aufgezeichnet und kann unter folgender URL abgerufen werden: <https://www.twitch.tv/videos/345913445>

Musik im Hintergrund. Auffällig ist, dass Herschel sich vor einem Greenscreen aufzeichnet und so „vor“ dem Bild platziert ist (s. Abb. 5). Es mag seiner schrägen, fiktionalen Persona geschuldet sein, dass er eine Abgrenzung von möglichen realweltlichen Hintergründen (z.B. Schlafzimmer) bevorzugt.

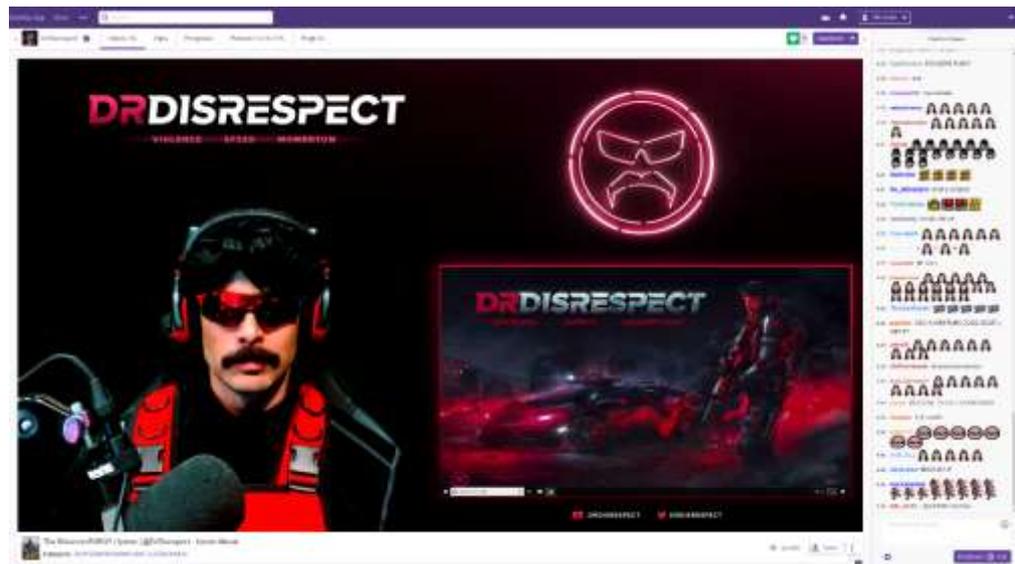


Abb. 5: *Dr DisRespect* startet den Stream und begrüßt das Publikum.

In den folgenden 20 Minuten albert der Doc herum, tanzt in seinem Stuhl, fingiert einen komödiantischen Anruf und beantwortet Fragen aus dem Chat. Dazu kommentiert er ironisch: „I don't even know if we're gonna play today!“. Währenddessen starten die ersten Spenden seitens des Publikums. Diese werden mittels einer Einblendung des Namens und der Spendensumme visuell honoriert. Dann stellt der Doc die Frage, ob er sich vor dem eigentlichen Spielen zunächst Spieltrailer ansehen solle, der Chat antwortet prompt mit „Ya!“- oder „Na!“-Emotes. So findet eine rudimentäre Abstimmung statt, die den folgenden Stream beeinflusst.

Nach beinahe 25 Minuten im *interview frame* startet Herschel Beahm das Spiel *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS* und betritt somit den *play frame*. Hierbei ist die Bildschirmaufnahme im Vollbild dargestellt und der Doc selbst nur relativ klein am unteren Rand zu sehen, wo er

keine wichtigen Anzeigen des Spiels für das Publikum verdeckt (so ist die Karte rechts unten und die Lebensanzeige in der Mitte des Spiels noch deutlich sichtbar) (s. Abb. 6).

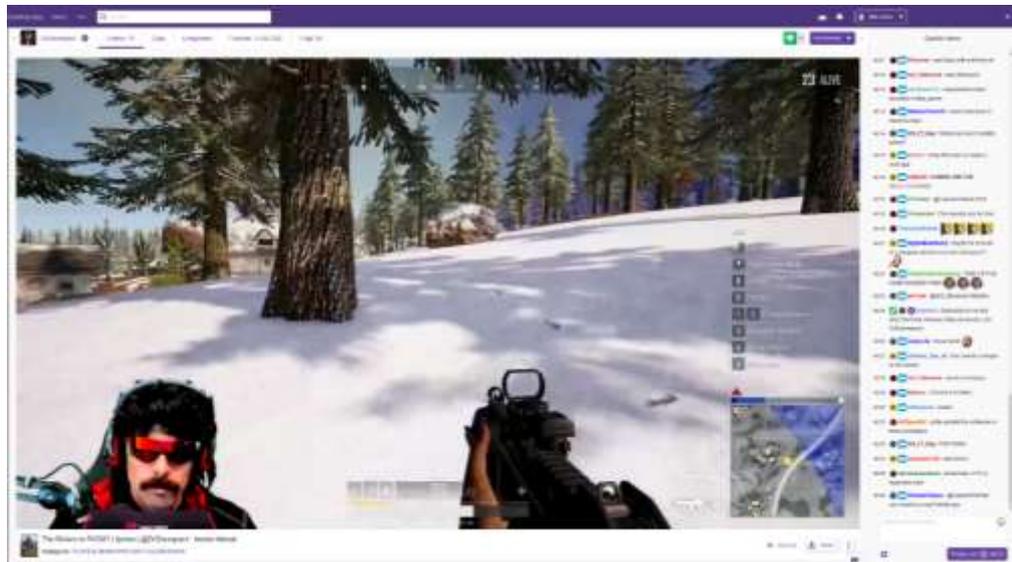


Abb. 6: Im *play frame* liegt der Fokus auf dem Spiel.

Während des *play frames* spricht der Doc relativ wenig und wenn, dann fast ausschließlich über Dinge, die gerade im Spiel geschehen, er kommentiert sich also selbst. Hin und wieder bedankt sich Herschel jedoch für Spenden und Abonnements, erwähnt Namen und Spendenbetrag und liest kurze Nachrichten vor. Da eine Runde in PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS selten länger als 20 Minuten dauert, wechselt *Dr DisRespect* in etwa diesem Tempo zwischen Menü (*interview*) und Spiel (*play*) hin und her. Auch der Chat folgt dem Rhythmus, so beherrschen den *interview frame* vor allem Fragen und Aufforderungen („Play CoD pls“), während im *play frame* vermehrt spielbezogene Kommentare abgesetzt werden („Pick up the backpack doc!!“). Konstant bleibt hingegen die Kommunikation innerhalb der Community, die sich sowohl über das Spiel als auch über allgemeine Ereignisse im Game-Kosmos drehen.

Nach etwa dreieinhalb Stunden gibt der Doc PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS aufgrund mehrfacher Niederlagen genervt auf und fragt

sein Publikum erneut nach dessen Meinung. Nun möchte er wissen, was stattdessen gespielt werden soll – der Chat entscheidet sich nach einer langen Abstimmung für FORTNITE. Hier startet Herschel nicht in den üblichen Spielmodus, sondern baut in einem Editor eine eigene Karte, was im Vergleich zum vorangegangenen Spiel deutlich ereignisloser ist. Während der Stunde in FORTNITE gehen die Spenden und Chat-Gespräche deutlich zurück, was auf eine Verbindung zwischen dem Pacing, also dem Aktionsrhythmus eines Spiels, und der Unterhaltsamkeit des Game Streams schließen lässt. Auch findet in der ruhigen, nicht rundenbasierten Umgebung des Karteneditors kein Wechsel zwischen *play-* und *interview frame* statt, was ein weiterer Grund für das sinkende Interesse und die ausbleibenden Spenden sein kann.

Nach insgesamt 5 Stunden und 40 Minuten verlässt der Doc auch FORTNITE, da er selbst von den reduzierten Möglichkeiten des Editors gelangweilt scheint, und entschuldigt sich für die Durststrecke. Er hätte den Weltenbaukasten lediglich testen wollen („If I wasn't here to entertain, I could see someone getting lost there.“). Typisch für seine überzogene Persona, die nur Extreme zu kennen scheint, deinstalliert er FORTNITE daraufhin von seinem PC, was für amüsierte Kommentare im Chat sorgt. Herschel startet nun das letzte Spiel der Sitzung – CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 – und der Stream nimmt wieder an Fahrt auf. Zusammen mit einem Freund verbringt *Dr DisRespect* die letzte Stunde des Streams in diesem Spiel. Hier wird besonders deutlich, wie der Doc versucht, die Aufmerksamkeit des Publikums durch fortwährende Unterhaltung konstant hoch zu halten. Stellen sich im Spiel längere Phasen ohne Action und „Feindkontakt“ ein, so ruft Herschel laut ins Mikrofon und überbrückt ereignislose Abschnitte mit seinem extrovertierten Charakter. Nun ist auch der Videoausschnitt von Beahms Gesicht am unteren rechten Rand platziert, da das Interface von CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 anders als das von PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS aufgebaut ist – es gilt auch hier, keine spielentscheidenden Informationen zu verdecken (s. Abb. 7).

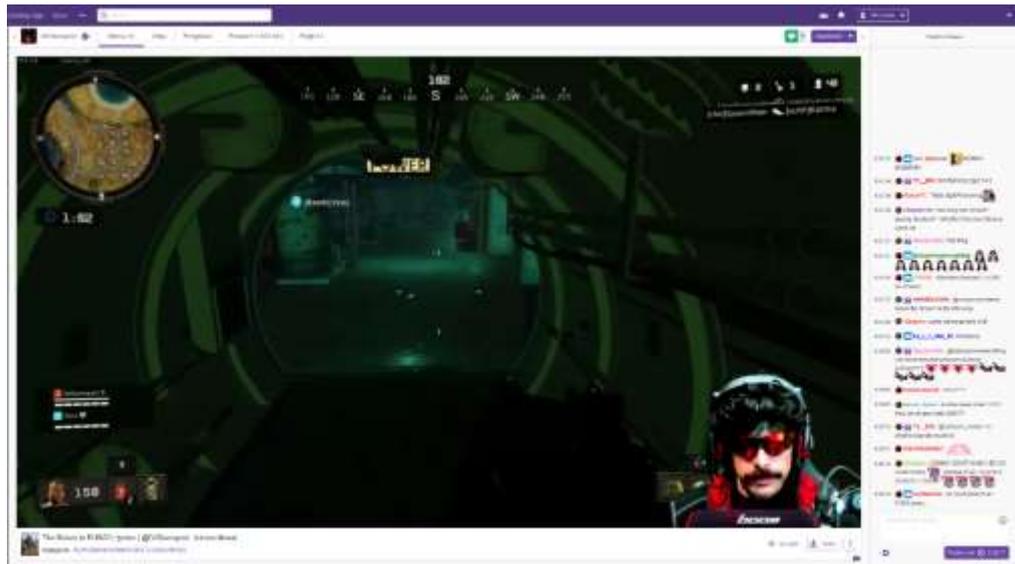


Abb. 7: Herschel sitzt am unteren rechten Bildrand, um die Lebensanzeige (links unten „158“) nicht zu überlagern.

Nach fast sieben Stunden endet der Stream relativ abrupt mit einer Verabschiedung seitens *Dr DisRespect*, der auf den folgenden Stream am kommenden Montag verweist und das Publikum zum erneuten Einschalten einlädt – ein Zeichen der zeitlichen Serialität des Streams. Dieser ist folglich kein Einzelevent oder gar eine Ausnahme, sondern immer eine weitere Episode im Flow der Videospielübertragungen. Schon in wenigen Tagen wird der Puppenspieler Herschel das Publikum wieder in seiner „Arena“, wie er den Stream selbst nennt, willkommen heißen.

Anhand der Stream-Analyse stellen wir fest, dass ein typischer Game Stream um Interaktion und Interpassivität konstruiert ist – der Mensch steht im Vordergrund. So erschafft der Doc durch die alternierenden *frames* zum einen Schauwert für das delegierte Genießen und zum anderen eine virtuelle Gemeinschaft, in der er auf Fragen eingeht und die Community in Entscheidungen miteinbezieht. Außerdem erkennen wir die Monetarisierungsmethoden des professionellen Game Streams, wie etwa die Bevorzugung von Abonnentinnen und Abonnenten, dem persönlichen Dank für Spenden und Zusatzfunktionen (Emotes, etc.) für zahlende Zuschauende. Auch wenn *Dr DisRespect* bei weitem kein

„Durchschnitts-Streamer“ ist (Aussehen, Persona, mehrere Millionen Abonnements, etc.), so lässt sich an seinem Extrembeispiel die Ästhetik und Funktion des Game Streams sehr deutlich ablesen.

## **5. Der Game Stream als Medium?**

Dass der Game Stream ein Mischwesen aus Video und Videospiele ist, sollte inzwischen klar sein. Doch wo sind seine Grenzen, was macht ihn in seinem Kern aus und wie unterscheidet er sich von anderen Medientypen? In diesem Kapitel will ich herausfinden, wo sich der Game Stream im Kanon der etablierten neuen und alten Medien befindet. Dazu grenze ich ihn vor allem gegen das Spiel und gegen das Fernsehen ab, deren Merkmale er vereint, aber dennoch etwas Einzigartiges bleibt.

### **5.1 Game Stream vs. Spiel**

„Watching People Is Not a Game“ lautet der Titel einer Arbeit von Sky LaRell Anderson aus dem Jahr 2017 – Menschen beobachten ist kein Spiel. Wenn wir seiner Logik folgen, ist also auch der Game Stream kein Spiel. Aber was ist er dann? Öffnet man das beliebte Streaming-Portal Twitch, springen einem unzählige kleine Vorschaubilder entgegen, farbenfrohe Spielausschnitte und Gesichter von Menschen, die sie spielen. Verfolgt man einen Stream, sieht zu, lässt sich in seinen Bann ziehen, dann delegiert man den Spielgenuss, empfindet Spaß und Unterhaltung, auch ohne selbst wirklich aktiv zu werden. Und das soll kein Spiel sein?

Um den Game Stream vom Spiel abzugrenzen und seinen Ort zwischen den Medien zu finden, bedarf es zunächst einer groben Definition des Computerspiels. Das Metzger Lexikon Medientheorie Medienwissenschaft beschreibt die Computerspiele auf ihrer einfachsten Ebene als „Spiele auf digitaler Basis, deren Spielverlauf am Bildschirm – Computermonitor, Fernsehbildschirm oder integriertes Display – verfolgt werden“ (Schanze 2002, 33). Auf einer tieferen Ebene lassen sich besondere Wesensmerkmale unterscheiden, die das Computerspiel als

genuin digitales Medium beschreiben und seine Einzigartigkeit erkennen lassen. Medienwissenschaftler Dieter Mersch unterscheidet dabei drei wesentliche Paradigmen:

Erstens von der digitalen Erzeugung audiovisueller Raumzeitlichkeit als zugrunde liegender »Welt«, zweitens von der digitalen Verknüpfung zwischen Performativität und Narrativität, wobei die jeweiligen »Erzählungen« spielbare Möglichkeiten darstellen, die durch singuläre Spielschritte oder -handlungen allererst generiert werden, drittens von der durchgängigen, dem digitalen Schema korrespondierenden entscheidungslogischen Grundlage des Spiels, die wiederum die beiden anderen Parameter mitbedingt: die raumzeitliche Welt als binäres Labyrinth oder Netz sowie die Reduktion der Spielzüge auf »hodologische« Navigationen und Wahlalternativen. (2008, 21)

Das Videospiel ist also sowohl audiovisuell (Bilder und Töne), durch Performativität narrativ (eine Geschichte entfaltet sich erst durch Handeln) und gründet auf einer digitalen Entscheidungslogik (Spielzüge werden durch Regeln beschränkt und sind nur in bestimmten Reihenfolgen möglich). Der Game Stream schmiegt sich dem Spiel sehr nahe an. So ist er zum größten Teil ein audiovisuelles Medium, das seine Botschaften über Bild und Ton verbreitet. Eine Geschichte wird nur selten erzählt, wie ich in Kapitel 3.4 eingehend erläutere, da es sich zumeist um kompetitive Mehrspielertitel ohne tiefgehende Narration handelt. Dennoch können sich innerhalb der Spielrunden durchaus kürzeste Narrationen einschreiben oder in der Verbindung zwischen Chat und Spielenden eine gänzlich neue, remediatisierte Geschichte entfalten. Die nötige Performativität wird nur indirekt – besser gesagt interpassiv – ausgeführt und bildet daher eine gewisse Diskrepanz zum Medium Videospiel. Auch der dritte Punkt der Entscheidungslogik ist in der Regel allein auf die Spielenden beschränkt, es sei denn sie geben die Entscheidungsgewalt an den Chat ab. Ein besonderes Beispiel für diesen „spielenden Chat“ war das Experiment „Twitch Plays Pokémon“ im Jahr

2014. Bei diesem Versuch emulierte ein anonymer User das Gameboy-Spiel POKÉMON – RED VERSION (Nintendo, 1996) auf einem Computer und übertrug das Spiel unkommentiert auf Twitch. Das Besondere: Nicht eine Streamerin oder ein Streamer steuerte den Avatar durch die Spielwelt, sondern das Publikum mittels Chat-Eingaben. So verwandelte sich das sonst durch eine Person gesteuerte Spiel zu einem Gruppenspiel mit *shared character control* (Ackermann und Juchems 2017, 119). Das Experiment dauerte etwa 16 Tage und zeigte trotz chaotischer Zustände und vermehrtem *trolling*, wie ein Einzelspielertitel von vielen Menschen simultan gesteuert werden kann – hier wurde der Game Stream zum Game. Doch blieb „Twitch Plays Pokémon“ bisher ein einzigartiger Versuch, der nicht zu einer massenhaften Verbreitung von *shared character control* Streams führte. Der Game Stream ist also fast ein Spiel und doch ist er keines. Er steht auf der Schwelle und erfüllt doch nicht die notwendigen Voraussetzungen. Wie können wir ihn trotzdem zu fassen bekommen?

Gifford Cheung und Jeff Huang greifen bei der Klärung dieser Frage auf einen alten und relativ umstrittenen Topos der Spielewissenschaft zurück: Den Magic Circle (2011, 1). Der Magic Circle, im Deutschen auch Zauberkreis genannt, ist eine spielewissenschaftliche Betrachtung, die auf den niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga zurückgeht. Er definiert ihn in seinem Buch „Homo Ludens“ wie folgt:

Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im Voraus abgesteckt worden ist. [...] Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten, innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen. (1956, 17)

Nun nennt Huizinga den Zauberkreis hier nur als einen von vielen Orten des Spiels. Wie auch der Tempel oder die Filmleinwand verfügt er über drei wichtige Eigenschaften: Er ist zeitlich sowie örtlich begrenzt und in ihm gelten besondere Regeln (Juul 2005, 165). Anknüpfend an diese Überlegungen möchte Spielewissenschaftler Jesper Juul den Magic Circle weniger als abstrakten Kreis verstehen, sondern vielmehr als ein Puzzleteil, dessen Regeln, Raum und Zeit durch seinen Kontext vorgegeben sind. Dazu schreibt er:

We could alternatively describe a game as a puzzle piece. This makes it easier to talk about some of details surrounding games: a puzzle piece has different interfaces on its sides. Seen as a puzzle piece, a game may or may not fit in a given context. It may only run on a platform that the player does not own; it may build on game conventions that the player does not know; it may require time that the player does not have; it may require more players than are present in a given situation. We can then analyze how a game fits into a context, no longer arguing whether games are separate or not. (2008, 63)

Dabei werden die Regeln des Spiels nicht von Theoretikern aufgestellt, sondern von den Spielenden oder dem Computer negiert und aufrechterhalten (ibid., 64). Die Regeln des Spiels und dessen Sonderstatus sind folglich nur durch den Konsens der Mitspielenden bedingt. Ein Spiel muss also fehlschlagen, wenn Unklarheit zwischen den Teilnehmenden besteht oder Regeln unterschiedlich ausgelegt werden.

Juul möchte sich mit dieser Interpretation des Magic Circle von einem konservativen Verständnis lösen und bietet eine freiere Deutung an, welche die harte Grenze zwischen Spiel und realem Leben beweglich macht. In Bezug auf die Game Streams geht T.L. Taylor allerdings noch einen Schritt weiter. Nach ihrer Ansicht zeige der Game Stream besser denn je, dass eine Trennung zwischen Spiel und Umwelt nur theoretischen Bestand hat. Spielen und Gaming, so Taylor, sei dermaßen stark in unsere Identitäten, Körper, sozialen wie politischen Welten

eingeschrieben, dass das Spiel inzwischen zum Alltag geworden ist (vgl. 2018, 12). Bei einem Blick auf unser Alltagsleben scheint diese zunächst provokant wirkende These durchaus nachvollziehbar. Überlegen wir nur, wie viele Menschen auf dem Weg zur Arbeit ein Handyspiel zu Überbrückung der Fahrtzeit spielen, oder welche Leistungen im Arbeits- und Privatleben durch *Gamification*, also der spielerischen Gestaltung von Aufgaben, erträglicher gemacht wurden. Taylor sieht in diesem Sinne auch die Game Streams als Ausdruck des Spielens im Alltag, denn Inhalte, Bilder und Gespräche sind dank Twitch und Co. omnipräsent und stets abrufbar, eben Teil des Lebens.

Doch trotz aller transmedialen Veränderungsprozesse scheint es immer noch eine Trennung zwischen Spiel und Stream zu geben, einen Grund für Andersons Aussage „Zuschauen ist ungleich Spielen“. Britta Neitzel zieht diese Trennlinie bei der Interaktion:

Spielt jemand ein Computerspiel, so schaut er keinem Spiel zu und interpretiert es, vielmehr handelt er nach bestimmten vorgegebenen Regeln im Spiel. Als SpielerIn erlebt man ein Geschehen nicht nur von außen mit, sondern wirkt an ihm mit, ist also in doppelter Weise in das Spiel involviert. Krämer spricht beim Umgang mit virtuellen Realitäten generell von einer Doppelrolle von Beobachtung und Teilnahme. (2008, 99)

Spielen, so Neitzel, ist also eine Doppelrolle von Beobachtung und Teilnahme – Aktion und Reaktion. Beim Game Stream spielt also nur eine Person und der Rest sieht, mal mehr mal weniger involviert, zu. Aus dieser Überlegung leiten Cheung und Huang ein sehr treffliches Schaubild ab.

Huizinga's major conceptualization of players is that they hold a hedged existence 'outside ordinary life'; this concept is referred to as the – magic circle – by Salen and Zimmerman. Our challenge is to determine the proper position of the spectator with respect to the magic circle: inside or outside? The answer may be both. (2011, 2)

Das Publikum ist hiernach sowohl im als auch außerhalb des Zauberkreises (bzw. Puzzleteils) beheimatet. Wie ist das möglich? Für Cheung und Huang sitzen die Zuschauenden quasi „auf dem Zaun“ des Magic Circle (2011, 9) und erfüllen Merkmale, die für eine durchaus dichotome Rolle sprechen. Für eine Präsenz im Zauberkreis spricht der Fakt, dass das Publikum die Regeln und Werte des Magic Circle anerkennt und respektiert, genau wie es die Spielenden tun. Auch die Zuschauenden glauben an den „heiligen Ernst“ im Spiel, daran, dass die eigentlich arbiträren und beinahe komischen Regeln in jenem spielerischen Kontext sinnvoll sind und geheiligt werden müssen. Jesper Juul nennt hier beispielhaft ein Abendessen mit anschließender Spielerunde. Wenngleich es während des Essens unerhört wäre, seinem Gegenüber das Salz nicht zu reichen und die Person stattdessen physisch zu blockieren, ist eine absichtliche Blockade im darauffolgenden Spiel (z.B. im Schach) legitim und sozial anerkannt (2008, 59). Das Anerkennen der Regeln macht das Publikum folglich zum Teil des Spiels. Doch wie existiert die Zuschauerschaft außerhalb des Spiels? Für Cheung und Huang ist dann ein „Eingriff“ von außerhalb des Spieles durch das Publikum gegeben, wenn es beispielsweise durch *trolling* (*stream sniping*, *swatting*, etc.) in das laufende Spiel eingreift und dessen artifiziellen und fragilen Charakter bloßstellt (vgl. 2011, 9). Solche Personen negieren mit ihrem Handeln den Zauberkreis und zerstören die freiwillig aufrechterhaltene Illusion – sie befinden sich außerhalb des Magic Circle.

So ist es wieder der viel beanspruchte Magic Circle, der uns die Grenze zwischen Game Stream und Spiel aufzeigt. Wir erleben die Videospieleübertragung demnach als Grenzgänger, der viele Merkmale des Spiels vereinigt. Sei es die indirekte Interaktion über den Chat, das Mäandern des Publikums zwischen Innerhalb und Außerhalb des Magic Circle oder die schleichende Auflösung zwischen Spiel und Alltag. Im Hinblick auf das Viereck des Game Streams wird klar, dass der Game Stream nicht als klassisches Spiel im engeren Sinne, sicherlich aber eine Art soziales Spiel im weiteren Sinne gesehen werden kann.

## 5.2 Game Stream vs. Fernsehen

Neben seiner Ähnlichkeit zum Spiel trägt der Game Stream auch einige Merkmale des Fernsehens in sich. Bereits in der Einführung habe ich *flow* und *liveness* als solche angeführt. Mit einem Blick auf John Ellis' bemerkenswerte Arbeit mit dem Titel „Fernsehen als kulturelle Form“ aus dem Jahr 2002 können wir noch weitere Gemeinsamkeiten entdecken, letztendlich aber auch eine Abgrenzung vornehmen.

Grundsätzlich versteht Ellis das Fernsehen als ein Medium, das sich seiner Nutzung, dem häuslichen (privaten) Sehen, genau angepasst hat. Dabei sind dessen Signale, im Vergleich zum Kino, frei empfangbar und müssen in der Regel nicht mit einer Eintrittskarte erkauft werden (Ellis 2002, 44). Die Ästhetik des TV ist bestimmt durch kleine Nummern (Sendungen und Segmente), die durch eine besondere Programmierung (*scheduling*) den Fluss des Sehens unterstützen sollen (ibid., 45). Dabei wird ein möglicher Konflikt, sei es in einer Doku-Soap oder in den Abendnachrichten, stets aufrechterhalten – ein mögliches Ende wird verdrängt. Im Gegensatz zum Film, der seinen Anfang und sein Ende zelebriert, liegt im Fernsehen der Fokus auf der andauernden Wiederholung und Fortführung einer Problematik. Die Form des TV ist folglich das Serielle (ibid., 48).

Diese Punkte finden sich auch im Stream wieder. Denken wir an die Digitale Serialität nach Maeder und Wentz (vgl. 2014, 136), welche für die Game Streams maßgeblich ist, so erkennen wir eine Ähnlichkeit zur seriellen Ästhetik des Fernsehens. Auch der Stream ist bemüht, ein mögliches Ende zu leugnen und reiht, wie auch das Let's Play, eine Übertragung an die nächste. Erinnern wir uns nur an *Dr DisRespect*, dieser beendete seinen Stream mit einem Ausblick auf die kommende Übertragung in der nächsten Woche.

Generell ist die agonale Struktur (vgl. Müller und Stauff 2008, 6) der bei Streams beliebten Spiele (Multiplayer, Wettkampf) perfekt für eine Übertragung im TV geeignet. Diese Titel bestehen ja per se aus kleinen Sinneinheiten (Runden), die sich ganz natürlich aneinanderfügen.

So erzeugt der Stream sowohl auf Mikro- (Runden) als auch auf Makroebene (Stream-Sitzungen) eine Serialität in reinster Form. Durch die Wettkampfllogik hinter Spielen wie PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS oder FORTNITE ist außerdem ein immerwährender Konflikt garantiert, der wie im Sport kein Ende, sondern nur eine neue Saison kennt. Am Ende steht immer die Rückkehr zum Status Quo (vgl. Ellis 2002, 56).

Neben den strukturellen Charakteristika definiert Ellis auch die vermeintliche Unmittelbarkeit des Fernsehens als dessen typische Erscheinungsform. Jene Unvermitteltheit findet vor allem durch sogenannte *talking heads*, also Menschen, die in nahen oder halbnahen Kameraeinstellungen das Publikum mitunter direkt ansprechen, Ausdruck (vgl. *ibid.*, 62). Die direkte Adressierung des TV („Guten Abend meine Damen und Herren“ in der Tagesschau) erzeugt Nähe und Verbindung (vgl. Morsch 2012, 160). Die Gesichter, welche im Fernsehen deutlich wichtiger sind als die gesamten Körper, erzeugen eine parasoziale Bindung, wie sie auch im Stream zu beobachten ist. Dort ist es ebenfalls das Gesicht respektive der Oberkörper und Kopf, der als typische Körperrepräsentation „über“ dem Spiel angezeigt wird. Der Game Stream steigert diese Zuschauerbindung sogar noch, indem die Streamenden neben allgemeinen Ansprachen und Begrüßungen dank des Chats auch direkte Ansprachen bestimmter Personen vornehmen können. Zusammen mit der bereits erwähnten *liveness* wird die Unmittelbarkeit hier bis zum Äußersten getrieben und zeigt erneut, wie eng Körperlichkeit und Kommunikation mit dem Game Stream verbunden sind.

Es scheint besonders verwunderlich, dass gerade im Zeitalter der Mediatheken Streaming-Anbieter und Videos on Demand (vgl. Zündel 2017, 31) die Live-Übertragung mit den Game Streams eine kleine Renaissance feiert, wo doch non-lineares Sehen eine wachsende Anhängerschaft besitzt. Frei nach Grünberger sind die Streams keine „großen Erzählungen“ (2017, 197), wie etwa Fußballweltmeisterschaften oder Blockbuster, sondern kleine, zerstreute Wolken, die Wert auf ein

gemeinsames und zeitgleiches Erleben legen. In dieser Besonderheit lässt sich auch die Grenze zum TV bilden: Die Game Streams sind (zumeist) keine Dauersendungen, sondern eine Verkettung von kleinen Events, die sich nicht an den Mainstream, sondern an einen Kreis von Eingeschworenen richten. Sie existieren nur live, niemals in Aufzeichnung und haben vor allem einen designierten Verbreitungsort: das Internet.

Ein Game Stream im TV ist – zumindest aus heutiger Sicht – unvorstellbar. Die Spiele sprechen aktuell noch kein Mainstream-Publikum an und sind oft zu „gewalttätig“, um übertragen zu werden. Neben diesen institutionellen Barrieren ist das Fernsehen auch als Medium in sich nicht geeignet, Game Streams in ihrer natürlichen Form zu übertragen. Als Massenmedium ohne Rückkanal kann TV nur eingeschränkt zum klassischen Streamen genutzt werden, zu groß sind die technischen Hürden, Games, Spielende und Chat in Echtzeit zu vereinen. Vielmehr sind Videospiele aus dem Computer geboren, können nur in diesem und durch diesen betrachtet werden, weshalb das Internet die einzig legitime Heimat des Game Streams bleiben muss (vgl. Taylor 2018, 20; Hamari und Sjöblom 2017, 213). Kurzum: das klassische Fernsehen ist zu steif und langsam für den virulenten Charakter des Streams und ist daher als dem Game Stream ähnlich, aber ungleich anzusehen.

### **5.3 Grenzgänger Game Stream**

Wir erkennen den Game Stream in Folge der vorausgegangenen Betrachtungen als eine eigenständige Gattung, die weder ganz Spiel noch ganz Fernsehen ist. Sie bringt vielmehr verschiedenste Wesenszüge des Televisuellen, des Computerspiels, des Internets und der computergestützten Kommunikation zusammen (Taylor 2018, 2) und verwebt diese in einer einzigartigen Form. Der Game Stream ist somit ein Grenzgänger zwischen den klassischen Disziplinen der audiovisuellen und digitalen Medien.

Trotz dieser unikalsten einzigartigen Stellung gab es immer wieder Versuche, Videospiele im TV zu übertragen und für ein breites Publikum zugänglich zu machen. Erwähnung in dieser Arbeit fand bereits STARCADE, eine Arcade-Show der frühen Achtzigerjahre, die das Können der Teilnehmenden in den Vordergrund stellte. Interessanterweise existierte bereits Ende der Siebzigerjahre eine deutsche TV-Sendung, deren Alleinstellungsmerkmal der Videospielewettbewerb zweier Menschen war: TELESPIELE (SWF 1977) mit Moderator Thomas Gottschalk. In der Sendung traten zwei Personen in einer modifizierten Version des Spieleklassikers PONG (ALLAN ALCORN 1972) gegeneinander an. Das Besondere: Die „Schläger“ wurden nicht mittels eines Joysticks, sondern durch ein Mikrofon gesteuert, das Lautstärke in Bewegung verwandelte (vgl. Stillich 2008). Solche Versuche blieben jedoch Ausnahmen in der Geschichte des Fernsehens und setzten sich letztendlich nicht durch. Gaming fand stets in anderen Dispositiven statt.

Seit Anfang der 1990er-Jahre hat das Fernsehen jedoch eine neue Form der Game Streams entdeckt, die sich seither mal mehr, mal weniger effektiv für Unterhaltungszwecke einspannen lässt (vgl. Taylor 2018, 20). Die Rede ist vom eSport, also dem kompetitiven Videospielewettbewerb. Inwiefern die Übertragung von eSport – im TV wie auch im Netz – als Game Stream angesehen werden kann und welche ästhetischen Besonderheiten jene Art der Sportübertragung hat, ist Thema des zweiten Teils dieser Arbeit.

## **II. eSport**

### **6. Was eSport ist**

Im zweiten Abschnitt dieser Arbeit möchte ich auf eine Sonderform des Game Streams eingehen – die eSport-Übertragung. Genau wie die digitale Videospieleübertragung auf Twitch und Co. versucht die Übertragung von eSport, Antworten auf die Frage zu finden, wie Videospiele auch passiv genießbar gemacht werden können. Dabei entwickelt der eSport-Stream eine ihm eigene Ästhetik, indem er traditionelle Mittel der Sportübertragung mit den Konventionen des Computerspiels vereinigt und so eine gänzlich neue Erfahrung schafft. Diese Erfahrung ähnelt den Game Streams, ist jedoch ungleich anders (Taylor 2018, 6; Karhulahti 2016, 1)

Meine Überlegungen zur eSport-Übertragung fußen dabei auf einer These des österreichischen Medienpädagogen Michael G. Wagner, der bereits 2006 eine Deutung der wachsenden Popularität von eSport unternahm. Er notiert:

The emergence of eSports can thus be interpreted as a logical and irreversible consequence of a transition from an industrial society to the information and communication based society of today. Underneath the Counter-Strike image, competitive computer gamers train and compare competencies in networked and multimodal communication strategies or, more generally, competencies in the use of information and communication technology, something one might refer to as “cyberfitness”. (Wagner 2006, 4)

eSport ist also nicht nur eine Spielerei oder Modeerscheinung, sondern ein Spiegel für die Transformation einer Industriegesellschaft hin zu einer Informationsgesellschaft (vgl. Taylor 2012, 2). Während in der Industriegesellschaft körperliche Fitness, das heißt Kraft, Ausdauer und physische Stärke einen großen gesellschaftlichen Wert einnahmen (vgl. Wagner 2006, 3; Müller 2008, 156), verlagerten sich die Schwerpunkte

mit der Digitalisierung. Im Zuge der Automatisierung vieler Arbeitsprozesse und der elektrotechnologischen Durchsetzung des Alltags ist nun nicht mehr körperliche Kraft, sondern vielmehr die Kommunikationsfähigkeit ins Zentrum des gesellschaftlichen Interesses gerückt. Die neue Kernkompetenz namens „Cyberfitness“ findet dabei, so Wagner, Ausdruck im eSport (2006, 4). Ich möchte diese These im Hinblick auf die mediale Übertragung von eSport-Wettkämpfen verdeutlichen.

Doch was ist eSport überhaupt? Eine exakte Definition des elektronischen Sports gestaltet sich schwierig, denn seine Formen sind, wie auch beim traditionellen Sport, mannigfaltig und versperren sich einer simplen Erklärung (vgl. Deringer 2017, 4; Witkowski 2012, 356). Seit Beginn der 2000er-Jahre rückte der stets selbstbewusster werdende eSport auch in das Interesse der Game Studies, wo sich viele Forschende um eine allgemeingültige Definition bemühten. Die drei verbreitetsten möchte ich im Folgenden kurz wiedergeben und diskutieren.

Eine frühe Definition stammt von Michael Wagner, der eSport an den Kennzeichen Informationstechnologie und dem Training physischer sowie mentaler Stärke festmacht:

eSports is an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies. (2006, 3)

In seiner Definition sieht Wagner den eSport sehr nahe am traditionellen Sport beziehungsweise als eine Unterkategorie (*area of sport activities*) desselben. Hier existiert der eSport also auch ohne Verbände oder Ligen, allein durch die Spielpraxis. Interessanterweise wird das Präfix „e“ nicht näher definiert oder mit den gängigen Schlagworten „elektronisch“ oder „electronic“ übersetzt (vgl. Karhulahti 2017, 44).

2008 beschreibt Michael Liebe den eSport als eines von fünf Dispositiven des Computerspiels, das sich über „Vernetzung“ definiert und in der „langen Tradition des traditionellen Sports“ verwurzelt ist

(2008, 90). Hierbei geht er vor allem auf die Wettbewerbsstruktur in Vereinen und Ligen ein, die dem eSport zu eigen sind. Diverse weitere Definitionen leiten die Besonderheit des eSports von der Professionalisierung seiner Sportlerinnen und Sportler oder Preiswettkämpfen ab (vgl. Karhulahti 2017, 44).

Die wohl aktuellste Definition stammt von Juho Hamari und Max Sjöblom. Die beiden identifizieren den eSport vorrangig über seine Computergebundenheit und das Wechselspiel zwischen Mensch und Maschine:

eSports is a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces. (2017, 211)

Auch hier wird der eSport als eine Form des klassischen Sportbegriffs gesehen. Zusätzlich steht jedoch die zwingende mediale Vermittlung im Vordergrund. Das heißt die sportliche Leistung wird in den Computer übertragen, berechnet und ausgegeben – ein eSport ohne Computer oder Mensch-Computer-Schnittstelle ist folglich unmöglich.

Eine alternative Definition liefert Veli-Matti Karhulahti, der sich kritisch mit dem eSport auseinandersetzt. Für ihn steht das „e“ in erster Linie für „economic“:

Instead of perceiving esports as sportified electronic gaming, it might be more practical to perceive it as sportified commercial gaming. Esports are cultural practices of exercise and contest on commercial play products that are governed by executive owners. (2017, 43)

Anders als in traditionellen Sportarten werden die „Disziplinen“ des eSports, also die verschiedenen Spieletitel oder Genres, zu einem kommerziellen Zweck entwickelt, verkauft und unterhalten (ibid., 45). Allein der Entwickler hat die volle Verfügungsgewalt über seine Sportart.

Das heißt im Umkehrschluss, dass nur zahlende Spielerinnen und Spieler auf den Servern antreten dürfen und selbst die Regeln dem Ermessen der Studios unterliegen (vgl. *ibid.*, 47). So kommt es vor, dass Updates von Zeit zu Zeit die Logik und Schwerpunkte einer eSport-Art grundlegend verändern, was nicht selten auf Ablehnung seitens der Fans stößt. Diese strikte ökonomische Bindung eines Spiels an seinen Entwickler existiert nur im eSport, so Karhulahti, und macht ihn dadurch zu einem kontroversen Gegenstand. Eine inoffizielle Ausführung des Sports (wie etwa dem privaten Kicken auf dem Bolzplatz) ist durch die monopolistische Stellung quasi unmöglich.

Unabhängig vom „economic sport“ kreisen die meisten Definitionen des eSports jedoch um zwei zentrale Punkte: erstens die technologische Besonderheit und zweitens der fortgeschrittene Wettkampf (Karhulahti 2017, 45). Ziel dieser Arbeit ist es nicht, zu definieren, was eSport ist, und auch nicht die Lösung der langewährenden Diskussion, ob eSport nun Sport oder nur Spiel sei (vgl. Taylor 2012, 36), zu finden. Nach einer kurzen Einführung in die Geschichte des eSports möchte ich alleinig auf die Ästhetik und Funktion von eSport-Übertragungen eingehen und deren besondere Konventionen herausarbeiten.

## **7. Der eSport schreibt Geschichte**

Die Geschichte des eSports ist lang und zeichnet sich durch zahlreiche Sackgassen und Wendungen aus. Ein immer wiederkehrendes Motiv bleibt jedoch die Wechselwirkung aus Begeisterung seitens der Spielenden und gleichzeitigem Profitdenken seitens der Entwickler und Medienindustrie. Eine Mischung, die den eSport vorangetrieben hat und auch weiter vorantreiben wird. Im Folgenden möchte ich eine kurze Historie der wichtigsten Entwicklungen wiedergeben, die den eSport zu dem gemacht haben, was er heute ist.

Ein erstes Kapitel für die Geschichte des eSport zu finden, ist ähnlich schwierig, wie den virtuellen Sport an sich zu definieren. T.L.

Taylor verankert den frühen eSport, wie bereits in der Einführung erwähnt, in den Arcade-Hallen der Späten 1970er-Jahre, als Automaten nach und nach mit Highscores ausgestattet wurden (2012, 4). Nun konnten Spielende lokale Bestenlisten anführen und ihre Geschicklichkeit untereinander vergleichen – im Grunde ein früher, digitaler Wettstreit. In den 1980er-Jahren boomten dann die Heimkonsolen, und auch hier fanden sich erstaunlich schnell Wege, um wettkampfähnliche Vergleiche zu schaffen. So forderte beispielsweise Nintendo seine Spielerinnen und Spieler auf, Fotos ihrer Highscores einzusenden, die dann in nationalen Bestenlisten abgedruckt wurden (ibid., 6).

Der nächste Große Schritt in der Geschichte des eSports ist die Verbreitung von LAN-fähigen Multiplayer-Spielen, wie etwa DOOM (id Software 1993) oder QUAKE (id Software 1996) auf dem PC (Wagner 2006, 1). Diese Games ermöglichten Mehrspielerpartien in Echtzeit über lokale Netzwerke und später auch im Internet. Schon 1997 gründete sich der erste herausragende eSport-Verband unter dem Namen „Cyberathlete Professional League“ (kurz CPL) in den USA, der die folgenden zehn Jahre bedeutende Preisturniere abhalten würde (Taylor 2012, 7). Ungeachtet der Entwicklungen in Amerika und Europa schwang sich 1998 das Echtzeitstrategiespiel STARCRAFT (Blizzard Entertainment 1998) in Südkorea zum Massenphänomen empor (Karhulahti 207, 45). Die Entwicklung von Profi-Teams und reinen eSport-TV-Sendern (wie etwa OnGameNet) war zu dieser Zeit weltweit einzigartig und macht Südkorea bis heute zu einem besonderen Mikrokosmos des eSports (vgl. Cheung und Huang 2011, 1; Taylor 2012, 26).

Das neue Jahrtausend läutete dann vor allem ein Titel ein: COUNTER-STRIKE (Valve 2000), ein taktischer Ego-Shooter, der innerhalb der CPL und auch außerhalb der Szene Millionen Spielende begeisterte und bis heute ein ikonischer Titel des eSports ist (vgl. Wagner 2006, 2). Mit steigender Popularität des Shooters wurden auch die Stimmen gegen den eSport lauter, die ihm Gewaltverherrlichung (Deringer 2017, 14; Wagner 2006, 1) oder Gesundheitsschädigung (Deringer 2017, 7)

vorwarfen. Im Zusammenhang mit dem Amoklauf von Erfurt im Jahr 2002 warf die bereits zuvor entbrannte Debatte um sogenannte „Killerspiele“ ein schlechtes Licht auf den in Deutschland noch jungen eSport und erschwerte ihm seine weitere Verbreitung (vgl. Grimm 2000, 41). Der eSport hatte ab sofort ein negatives Stigma.

Mit dem flächendeckenden Ausbau von Breitbandverbindungen gelang es auch hierzulande, nach und nach eine breite Masse für Online-Multiplayer-Games und den sich daraus ergebenden eSport zu begeistern. Das Internet brachte nun national und international Spielende zusammen, Nischenprodukte skalierten und kreierte immer größere Online-Welten und Communities (vgl. Taylor 2012, 9).

Wo steht der eSport heute? Kompetitive Online-Multiplayer sind dieser Tage ein Massenphänomen, dessen Beliebtheit wir unter anderem an den immensen Zuschauerzahlen auf Twitch erkennen können (siehe Kapitel 2). Preisturniere und semiprofessionelle Ligen werden auf unterschiedlichsten Plattformen und in unzähligen Disziplinen ausgetragen. Ungleich seiner Popularität in der Bevölkerung tut sich die Gesetzgebung mit einer Einschätzung des eSports aber noch schwer. Dafür spricht unter anderem die widersprüchlichen Entscheidungen des Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB) und der Bundesregierung. Letztere hatte zunächst angekündigt, den eSport „als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht“ anerkennen zu wollen und den DOSB mit der finalen Entscheidung beauftragt. Dieser entschied sich im Oktober 2018 letztendlich gegen eine Gleichstellung von Sport und eSport, da eGaming (wie der DOSB das professionelle Spielen von Videospiele nennt) „nicht zu dem [passt], was den gemeinwohlorientierten organisierten Sport prägt“ (Göbel 2018). Die Stimmung bei Fans und deutschen eSport-Verbänden bleibt also weiterhin angespannt.

Ungeachtet der aktuellen politischen Lage findet der eSport vor allem auf Online-Streaming-Plattformen (wie Twitch und YouTube), selten auch im TV (beispielweise eine Live-Übertragung des IEM Oakland Finales im Spiel COUNTER-STRIKE am 19. November 2017 auf ProSieben)

großen Anklang. Innerhalb der Spieleindustrie wie auch unter Fans haben sich in den vergangenen Jahren diverse ästhetische und funktionelle Gewohnheiten herausgebildet, die das Bild der eSport-Übertragung maßgeblich bestimmen. Im folgenden Kapitel werde ich diese Besonderheiten herausstellen und zeigen, wie ein rein virtueller Sport überhaupt sichtbar gemacht werden kann.

## **8. Zur Ästhetik des eSports**

Wer heute ein Fußballspiel im Fernsehen sieht, versteht im Allgemeinen, was dort auf dem Platz vor sich geht. Auch wenn die Zuschauenden nicht jede Regel kennen oder den Sport nicht aktiv betreiben, liefern Sehgewohnheit, Bildaufbau und Audiokommentar genug Informationen, um dem Spielgeschehen folgen zu können. Das gilt auch für andere Feldsportarten, wie Handball oder Basketball (Welches Team greift an? Wer liegt in Führung?) oder weniger übersichtliche Wettkämpfe, wie etwa ein Fahrradrennen (Wer fährt an der Spitze?).

Wer zum ersten Mal einen eSport verfolgt ist nicht selten ob der ungewohnten audiovisuellen Umsetzung verwirrt. Wir sehen keine menschlichen Körper in Bewegung, kein Stadion und keine Rennstrecke. Im Gegenteil, je nach eSport erblicken wir das Spielfeld sogar aus der Sicht der Spielenden, was im traditionellen Sport gemeinhin unmöglich ist. Wer den eSport selbst nicht betreibt, hat es oft schwer, den Spielablauf nachzuvollziehen. Dies liegt nicht zuletzt an der Möglichkeit, überall im virtuellen Raum eine Kamera „aufstellen“ zu können. Die Bildgenese ist gleichsam unbegrenzt und trotzdem durch diverse Konventionen bedingt.

Ich möchte in diesem Kapitel zunächst erklären, welche visuellen und auditiven Mechanismen angewendet werden, um traditionellen Sport lesbar zu machen, und mit welchen Mitteln dabei Spannung und Nähe erzeugt wird. Danach werfe ich einen Blick auf den eSport, der sich mancher gewohnter Verfahren bedient und eigene computerspielspezifische Charakteristika hinzufügt. Wir werden

erkennen, dass die eSport-Übertragung als spezieller Game Stream seine eigenen Mittel findet, nicht mehr nur körperliche Überlegenheit, sondern vor allem raffinierte Kommunikationsfähigkeit in Szene zu setzen.

## **8.1 Wie wir Sport verstehen**

Um zu verstehen, welche Instrumente die eSport-Übertragung zur Visualisierung nutzt, gilt es zunächst die traditionelle Sportübertragung zu verstehen.

Zunächst müssen wir akzeptieren, dass das Fernsehen seine eigene, unumstößliche Ästhetik besitzt, die in *flow*, Segmentierung und Serialität Ausdruck findet (siehe Kapitel 5.2). Aufgrund der „agonalen Struktur sportlicher Wettkämpfe“ erschafft der Sport bereits von sich aus regelmäßig wiederkehrende, herausragende Ereignisse (Müller und Stauff 2008, 4) und scheint damit wie gemacht für die Übertragung im Fernsehen. Im Verlauf dieser Arbeit habe ich bereits erwähnt, dass das Fernsehen nicht an der Auflösung eines Konfliktes interessiert ist, sondern diesen vielmehr fördert und zelebriert. So wundert es nicht, dass zwei typische TV-Formate, Nachrichten und Sitcoms, nach 15 oder 20 Minuten wieder zum Status Quo (in der Sitcom die Ausgangslage, in den Nachrichten die Verabschiedung und das Wetter) zurückkehren (vgl. Ellis 2002, 56; Morse 2008, 33). So kennt auch der Sport seriell geordnete Wettkämpfe, Saisons und Turniere, die im periodischen Rhythmus ausgefochten werden. Nach dem Spiel ist stets vor dem Spiel und eine Saison folgt auf die nächste. Mit dem Beginn einer neuen Spielzeit werden alle Punkte auf null gesetzt und der Wettstreit startet von vorn.

Trotz ihrer agonalen Struktur, die auf Wiederholung angelegt ist, ist nicht jede Sportart a priori für das Fernsehen geeignet. Die heute beliebten Sportarten sind über ihren repetitiven Charakter hinaus zusätzlich für das TV aufbereitet worden (Morse 2008, 18; Schauerte und Schwier 2004, 164; Rademacher 1998, 36; Müller 2008, 155). So wird Fernsehsport teilweise durch Regeländerungen und bestimmte Vorgaben dramatisch aufgeladen und telegen gemacht (Schauerte und Schwier,

2004, 176). Es entsteht nach und nach ein „Showsport“, dessen Rezeption (Zuschauerzahlen, Unterhaltungswert, Werbung) und nicht die reine Sportlichkeit dominierende Maxime ist. Eine Form der Telegenisierung ist beispielsweise die Ausdehnung von Turnier- und Saisonspielplänen. Schauerte und Schwier erkennen diese Methode in der zeitlichen Aufteilung von UEFA Champions League (Spiele an Wochentagen) und Bundesliga (Spiele an Wochenenden), die eine Erhöhung der Spieltage zufolge hat und die Zeit zwischen zwei Spielen verkürzt (vgl. 2004, 178). Auch andere Sportarten nahmen mehr oder minder gravierende Regeländerungen hin, um sich der TV-Rezeption anzupassen:

Der Tie-Break beim Tennis war eine der ersten ‚Erfindungen‘ des Fernsehens im Sport; beim Schwimmen rücken die Endläufe immer mehr in den Abend, während der ideale Zeitpunkt am späten Nachmittag läge – dann nämlich, wenn üblicherweise das Training stattfände. Außerdem werden die Siegerehrungen en bloc außerhalb der Wettbewerbe durchgeführt. Der Trend geht immer mehr zu Kurzstreckenwettbewerben, während ein 1500 Meter-Freistilrennen an die Ermüdungsgrenzen des Zuschauers geht. In der Leichtathletik sind die früher üblichen Länderkämpfe von Veranstaltungen mit Top-Stars abgelöst worden. Die Gewichte und Maße bei technischen Geräten wurden abgerundet auf ‚glatte‘ Werte. (Rademacher 1998, 36)

Neben diversen Regeländerungen und Wettbewerbsanpassungen wird TV-Sport auch noch durch weitere audiovisuelle Stellschrauben bedingt, die eine narrative und spektakuläre Aufladung ermöglichen. Ich möchte nun fünf dieser fernsehsportlichen Topoi nennen und ihre entscheidende Rolle für die Ästhetik des Fernsehsports verdeutlichen.

Blicken wir zunächst auf den Körper. Laut Margaret Morse steht „der Körper in Bewegung“ im Zentrum des medial vermittelten Sports (2008, 9). Er wird dabei als „perfekte Maschine“ inszeniert (ibid., 26), welche durch Wille und Kraft angetrieben das Publikum ins Staunen versetzt. Die von Wagner postulierten Parallelen zwischen Körpermaschine und Industriegesellschaft werden in diesem Vergleich

bereits offensichtlich. Dabei ist der Körper einem distinkten voyeuristischen Blick ausgesetzt (Ränsch-Trill 2004, 83), wie Ellis ihn für das gesamte Fernsehen (vor allem aber für Nachrichtenmoderatorinnen) beschreibt (2002, 71). Im Gegensatz zur übrigen TV-Unterhaltung liegt der Fokus des sportlichen Voyeurismus aber nicht so sehr auf dem weiblichen, sondern vielmehr auf dem männlichen Körper, der sonst eher verleugnet wird (vgl. Morse 2008, 9). Thomas Schierl erkennt unabhängig der Geschlechter eine generelle Wandlung zur ästhetischen Überzeichnung beziehungsweise Sexualisierung von Sportlerinnen und Sportlern (2004, 142).

Allgemein wird der Showsport über Körper und Personen erzählt. Aus Mannschaften werden nationale Teams von Superstars, die jeder für sich eine Figur in der Narration des Spiels darstellen (vgl. Rademacher 1998, 24; Morse 2008, 14). So hören wir beispielsweise während eines Fußballländerspiels von den vergangenen Sportverletzungen eines Spielers oder seinen jüngsten privaten Problemen, die dann als Ursache für die aktuellen Schwierigkeiten im Spiel gedeutet werden (vgl. Müller 2008, 165). Sportlerinnen und Sportler sind in dieser Vermittlung nicht nur reine Maschinen, die durch Können überzeugen, sondern auch narrativ aufgeladene Figuren, die ähnlich Filmcharakteren über eine wichtige Hintergrundgeschichte verfügen und das Spielgeschehen mit einem weiteren, extraludischen Sinn aufladen.

Ein weiteres Werkzeug der Ästhetisierung ist das Bild. Der Körper in Aktion kann ohne Ton, nicht aber ohne Bild existieren. Während weitwinkliger Aufnahmen auf das Feld hinab eine neutrale Ansicht darstellen, die dem Blick des Fans im Stadion entspricht, ist vor allem die Naheinstellung mittels Teleobjektiven eine hyperrealistische Inszenierungsmethode des TV-Sports (vgl. Morse 2008, 15). Mittels nahen Einstellungen werden die Spielenden vom restlichen Spielgeschehen isoliert und ins Zentrum der visuellen Aufmerksamkeit

gerückt<sup>13</sup>. Durch die verschiedenen Einstellungen und Schnitte besitzt das Fernsehen die Möglichkeit, Sportveranstaltungen visuell zu kontrollieren und zu kompensieren, was uns zu Punkt drei bringt: die Zeit.

Neben dem Bild ist auch dessen Timing von entscheidender Bedeutung. Generell besteht eine zeitliche Kontinuität bei Live-Übertragungen, das heißt die filmische Zeit entspricht der diegetischen Zeit (Colin 2008, 95). Eine Sportübertragung kann nicht abgekürzt oder mittels Zeitsprüngen kondensiert werden, wie etwa ein Film. Dennoch ist es mithilfe des Schnitts möglich, eine kinästhetische Dynamik zu erschaffen, die auf dem Feld gar nicht vorhanden ist. Durch aufwendige Kamerafahrten, rasante Schwenks, Zooms oder lediglich schnelle Schnitte schaffen die Produktionsfirmen affektive Erregung und den Anschein von Geschwindigkeit (Schierl 2004, 145; Rademacher 1998, 41). Im Vergleich zu den ersten TV-Sportberichterstattungen Anfang des 20. Jahrhunderts sind heute deutlich mehr und auch deutlich leichtere Kameras im Einsatz, die eine nie dagewesene Dynamik ermöglichen (Schierl 2004, 144). Gerade im Stadionsport werden die Fernsehbilder neben den stationären Kameras auch von raffinierten Seilkameras, die über das Feld schweben, oder neben dem Feld laufendem Kamerapersonal mittels *Steadycams* erzeugt. In der Leichtathletik jagen Kameras auf Schienen neben den Sprinterinnen und Sprintern her oder fahren auf Segways neben ihnen. All diese inszenatorischen Mittel dienen der Steigerung sportlicher Dynamik und letztendlich der hyperrealistischen Aufladung des TV-Sports.

---

<sup>13</sup> Mit dieser besonderen Isolierung spielt auch der Film *ZIDANE, UN PORTRAIT DU 21E SIÈCLE* von Philippe Parreno. Die experimentelle Dokumentation über Fußballer Zinedine Zidane zeigt ein komplettes Fußballspiel ausschließlich durch Close-Ups oder starke Zooms auf Zidane selbst. Dabei entsteht eine ungewohnte Seherfahrung, da die Aufmerksamkeit nicht mehr auf dem Ballbesitz, sondern lediglich auf einer einzelnen Person liegt.

Außer der Geschwindigkeit sind auch Wiederholung und Zeitlupe zwei typische Mittel der fernsehsportlichen Zeitverzerrung. Margaret Morse schreibt dazu:

Die Zeitlupentechnik gestattet die Analyse körperlicher Bewegungen, die der Wahrnehmung üblicherweise nicht zugänglich sind; die Zeitlupe erhält durch diese Eigenschaft ihre Aura der Wissenschaftlichkeit. [...] Schließlich transformiert die Zeitlupe, die wir mit Würde und Anmut assoziieren, eine Welt der Geschwindigkeit und Gewalt in eine Welt von tänzerischer Schönheit. (2008, 15)

Die Zeitlupe erzeugt also vor allem Anmut und Schönheit. Sie stellt einen Kraftakt oder eine besonders kunstvolle Szene (vgl. Müller 2008, 166) in vollem Detailreichtum dar, wie ihn das anwesende Publikum im Stadion niemals erfahren könnte. Einen ähnlichen Zweck erfüllt auch die Wiederholung.

Die eingespielten Wiederholungen enthüllen einen weiteren psychischen Mechanismus: den Zusammenhang von Wiederholung und Begehren. Die zwei- oder dreifache Wiedergabe eines einzigen narrativen Abschnitts stellt ein Mikrobeispiel für die zyklische Wiederholungsstruktur dar, die die Natur des gesamten Sports prägt – von der saisonalen Wiederkehr des Footballs bis zum Ritual des Sportartenwechsels (d.h. von Football, Basketball, Baseball) von Jahreszeit zu Jahreszeit. (Morse 2008, 29)

Das vierte entscheidende Charakteristikum des Fernsehsports ist der Ton. Der Ton ist für das Verständnis der audiovisuellen Sportübertragung immens wichtig, wie Michel Colin feststellt. Das Publikum versteht einen sportlichen Wettkampf also nicht allein durch die Bilder und Grafiken, sondern bedarf in vielen Fällen einer auditiven Einordnung des sportlichen Geschehens (Colin 2008, 104). Dies geschieht in der Regel über Kommentar (aktiv) und Soundkulisse des Stadions (passiv). Die Soundkulisse im Stadion wird durch ein ausgeklügeltes Netz

an Mikrofonen aufgezeichnet und professionell abgemischt, um das Spielgeschehen zusätzlich aufzuladen (Schierl 2004, 147; Morse 2008, 22). Ob Gesänge aus dem Publikum, Schreie der Spielenden oder das Pfeifen des Schiedspersonals, die Geräuschkulisse verstärkt das Spielgeschehen wie in einer Echokammer und vermag es, unterbewusst Emotionen hervorzurufen (wie zum Beispiel Aggression bei lautem Rufen). Auf Ebene des Kommentars begegnen wir zwei verschiedenen Varianten: Der Spielkommentierung (*play-by-play*) und der Ausschmückung (*color*) (Morse 2008, 21). Während *play-by-play*-Kommentare den Inhalt des Spiels sachgemäß wiedergeben und um eine möglichst lückenlose Berichterstattung bemüht sind, überbrückt die *color*-Kommentierung „tote Zeit“, indem mehr oder weniger interessante Fakten eingestreut werden (vgl. *ibid.*, 21). Im deutschen Fernsehfußball ist die Aufteilung in *color* und *play-by-play* weitgehend unbekannt, während sie in anderen Sportarten (etwa Formel 1 und Biathlon) Gang und Gebe ist.

Der letzte Punkt befasst sich mit der Grafik, also visuellen Überlagerungen des Sportbildes. Vordergründig dient sie dem Verständnis des sportlichen Geschehens (eine eingblendete Abseitslinie ist einfacher zu verstehen als eine rein auditive Erklärung), darüber hinaus bietet eine ansprechende Grafikeinblendung aber auch ästhetische Reize (vgl. Schierl 2004, 146). Gerade in der aktuellen Fußballberichterstattung überbieten sich die Sender von Jahr zu Jahr mit stets ausgefeilteren Spielgrafiken. Mittels *motion tracking* werden etwa virtuelle Linien, Formen und Texte in den Aufnahmen platziert, die dem Bild beinahe eine videospiegelähnliche Optik verleihen (vgl. Taylor 2012, 237).

Wie verstehen wir nun also Sportereignisse im Fernsehen? Die vorangegangenen Beobachtungen haben gezeigt, dass Sport für die Übertragung im TV regeltechnisch angepasst, semiotisch aufgeladen und audiovisuell aufbereitet wird. Bild, Zeit und Ton werden gestaucht oder gestreckt, um dem eigentlich unberechenbaren Sport einen konstanten

Fluss zu verleihen. Langweilige Stellen können so verkürzt und hektische Sequenzen in aller Ruhe zelebriert werden. Im Vordergrund steht der kraftvolle Körper als perfekte Maschine der Industriegesellschaft. Die Grafik legt sich außerdem als zusätzliches Informationsangebot über das Bild. Im Zusammenspiel dieser fünf Größen entsteht letztendlich eine hyperrealistische Fiktion, die mit echtem Sport nur entfernt verwandt ist (vgl. Ransch-Trill 2004, 93; Rademacher 1998, 24). Schauerte und Schwier erkennen deshalb in jüngeren Wettbewerben, wie Wrestling und Extremsportarten, einen zunehmenden Wunsch nach hyperrealistischer und ultimativ ästhetisierter Sportunterhaltung (2004, 182). Eine Forderung, die in meinen Augen eine Antwort im eSport gefunden hat.

## **8.2 Visualisierung im eSport**

Im ersten Teil dieser Arbeit habe ich dargelegt, was es heißt, einen Game Stream zu sehen, wie das Viereck des Game Streams die Ästhetik der digitalen Videospieldübertragungen beeinflusst und inwiefern der Game Stream als eigenständiges Medium zwischen TV und Spiel besteht. Nun werfe ich einen Blick auf eine besondere Form des Game Streams, die eSport-Übertragung.

Der Unterschied zwischen beiden Formen besteht grundsätzlich darin, dass der Game Stream (*personal live-streaming*) eine Übertragung des persönlichen Spiels in Echtzeit mit der Möglichkeit der Interaktion über den Chat darstellt, während die eSport-Übertragung (*impersonal live-streaming*) ein von einer dritten Instanz initiiertes und übertragener Videospieldwettkampf ist, bei dem kein Austausch zwischen Spielenden und Zuschauenden besteht (vgl. Karhulahti 2016, 1). Ich argumentiere, dass im eSport – im Gegensatz zur traditionellen Sportübertragung – die Körperlichkeit weitestgehend nebensächlich ist und die Ästhetik vorrangig durch „Cyberfitness“ (vgl. Wagner 2006) bestimmt wird. Der eSport ist dabei eine hyperrealistische Steigerung des klassischen Showsports. Diese Erkenntnisse werden im Anschluss an einem praktischen Beispiel verdeutlicht.

Die typische Rezeptionsplattform des eSports ist das Internet. Auch wenn TV-Sender mit Schwerpunkt eSport (vor allem in Ostasien) existieren, sieht die Mehrheit der Fans ihren Sport nicht im linearen Fernsehen, sondern in der Heimat der Videospiele: dem Computer oder Smartphone (vgl. Taylor 2018, 20; Hamari und Sjöblom 2017, 213). Generell existieren zwei Formen der professionellen eSport-Übertragung: Online- und Offline-Turniere. Ich möchte mich hier der Übersicht halber auf Offline-Turniere, also solche, bei denen alle Teilnehmenden physisch anwesend sind (auch als „LAN“ bezeichnet), beschränken, um eine Vergleichbarkeit mit ähnlichen Wettkämpfen im traditionellen Sport zu schaffen.

Die Gemeinsamkeiten zwischen eSport und traditionellem Sport sind zahlreich. Ähnlich den analogen Sportarten existieren je nach Spieltitel verschiedene Ligen, Meisterschaften und Saisons. Spielende treten in Einzel- oder Teamdisziplinen gegeneinander an und erreichen dabei ein Publikum, das wiederum Werbepartner und Sponsoren auf den Plan ruft (siehe auch Taylor 2012; Hamari und Sjöblom 2017 und Deringer 2017). Die Liste der Ähnlichkeiten könnte noch weiter fortgeführt werden. Was den eSport aus einer Übertragungsperspektive jedoch so interessant macht, sind seine Unterschiede zum realweltlichen Sport, die ich nun veranschaulichen möchte.

Zunächst sollten wir beim Betrachten von eSport erneut bedenken, dass dieser nur über einen Bildschirm verfolgt werden kann:

As eSports are computer-mediated, spectating can never be without computer-mediated aspects as spectators watching an eSport event “live” have to eventually watch events from a computer output such as a video screen or a monitor. (Hamari und Sjöblom 2017, 213).

Trotz der Anwesenheit am Turnierort besteht keine Möglichkeit, das Feld *nicht* visuell mediatisiert wahrzunehmen. Wir können zwar die Spielenden auf der Tribüne sehen, niemals aber das Spielfeld oder die Avatare. Für das Verfolgen des Sports selbst ist das Publikum

zwangsweise auf Bildschirme angewiesen, die den Spielverlauf vermitteln. Was auf den ersten Blick marginal klingt, hat gravierende Auswirkungen auf die Übertragung der Videospiele. So mag es dem Publikum im Fußballstadion relativ egal sein, ob alle Kameras am Spielfeldrand ausfallen oder der Ton nicht funktioniert, sie verfolgen die Partie auch ohne elektronische Hilfsmittel mit ihren bloßen Augen weiter. Das eSport-Event hingegen ist existenziell auf die Visualisierungstechnik des Bildschirms angewiesen. Technische Probleme sind selbst bei großen eSport-Turnieren keine Seltenheit. Sie betreffen teilweise Spielende und Publikum gleichermaßen und sorgen mitunter für stundenlange Verzögerungen (vgl. Taylor 2012, 207). Typische Probleme sind etwa Stromausfall, Probleme mit Maus und Tastatur oder Serverprobleme seitens des Veranstalters.

Um die Geschehnisse innerhalb der Computer sichtbar zu machen verfügen beinahe alle eSport-Titel über einen sogenannten Zuschauermodus (*spectator mode*), der es dem Veranstalter ermöglicht, Videosignale einer Live-Partie zu erzeugen, ohne dass sich eine zusätzliche Spielfigur auf dem Server befindet. Der Zuschauermodus ist das eigentliche Herzstück der eSport-Übertragung (vgl. Taylor 2012, 200). Verglichen mit der Produktion von traditionellem Fernsehsport bringt der Zuschauermodus sowohl Vor- als auch Nachteile mit sich. Ein großer Vorteil ist selbstverständlich die Möglichkeit, überall im virtuellen Raum eine Kamera platzieren zu können. Da digitale Bilder aus zwei Ebenen bestehen, Unterfläche (Code) und Oberfläche (Bild) (vgl. Schwingeler 2014, 137), ist es möglich, dem virtuellen Spielgeschehen gleichzeitig nah und doch physisch abwesend zu sein, denn das Bild wird auf jedem Rechner (spielend/zuschauend) aufs Neue aus dem Code errechnet. Es gibt keine Überschneidung des virtuellen Raumes. Während die Kameras im Fußballstadion das Feld niemals betreten können (eine gewisse Ausnahme bildet die *Spidercam*, welche über dem Feld schwebt), ermöglicht der Zuschauermodus schier endlose Kamerapositionen. Dabei kann die Zuschauerkamera in den meisten Fällen frei geführt werden,

eine vorprogrammierte Route abfahren, zwischen verschiedenen Positionen hin und her schalten oder schlicht die Sicht der Spielenden abbilden. Letztere Einstellung ist ein Unikum des eSports und im realweltlichen Sport quasi unmöglich<sup>14</sup> (Morse 2008, 19). Tatsächlich nutzen die meisten eSport-Arten die Spielerperspektive als häufigste Einstellung. So generiert das eSport-Bild eine hyperreale Wirklichkeit, die dem Spiel ohnehin innewohnt. Mittels der Spielerperspektive können wir nicht nur die Aktionen der Spielenden betrachten, wir sehen vielmehr durch ihre Augen hindurch, verfolgen das Spiel aus ihrer Sicht, ohne es selbst zu lenken. Dies gilt für alle Spielansichten, wie zum Beispiel die Vogelperspektive in Echtzeitstrategiespielen, besonders aber für Ego-Shooter, die durch konsequente Verschmelzung von Blickrichtung, Erlebnisform und Identifikationsstruktur eine tiefgreifende Immersion auslösen (vgl. Mersch 2008, 22).

Die räumliche Ungebundenheit des Betrachtens im eSport führt jedoch auch zu bestimmten Problemen. T.L. Taylor zitiert hier den Journalisten Michael Kane im Hinblick auf die Übertragung des taktischen Ego-Shooters COUNTER-STRIKE:

Counter-Strike is hard for television because scoring can occur anyplace within the game [...] When you think about sports on TV, they're somewhat linear. A football team kicks off left to right. A Batter hits the ball into the outfield. Cars go around in a circle. If anything, this is most like golf, where in eighteen holes you've got a lot of guys out there making shots and you've got to figure out where to cut. Of course, Counter-Strike moves a lot faster. (2012, 213)

Während bei beliebten Ballsportarten der Fokus der Übertragung relativ offensichtlich ist – der Ball als Punkteerzeuger – sind viele Videospiele aufgrund ihrer zerstreuten Räumlichkeit deutlich schwerer zu verfolgen. Punkte durch Neutralisieren des gegnerischen Teams können zum

---

<sup>14</sup> Eine Ausnahme bilden zum Beispiel Helmkameras im Motorsport, die bei aller Immersion trotzdem nur einen ähnlichen, aber nie den exakten Standpunkt der Fahrerin oder des Fahrers zeigen können.

Beispiel in den Spielen DOTA 2 (Valve 2013) oder COUNTER-STRIKE überall erzielt werden. Entsprechend schwer fällt die Auswahl einer geeigneten Einstellung, die Gefahr ist groß, dass entscheidende Spielzüge verpasst werden. Nicht zuletzt deshalb ist die zusätzliche Visualisierung des Spiels über eine kleine Karte (*mini map*) am Rand des Bildschirms üblich (vgl. Colin 2008, 98).

Ein weiterer Unterschied zwischen der traditionellen und der eSport-Übertragung ist die Abwesenheit von menschlichen Körpern. Den von Margaret Morse postulierten „Körper in Bewegung“ (2008, 9) sucht man im eSport vergebens. Gerade bei LAN-Turnieren ist es, wie im Game Stream, üblich, eine Nahaufnahme der spielenden Gesichter zu zeigen, die als kleines Fenster am Bildschirmrand eingeblendet werden. Diese Aufnahmen sind aufgrund der leicht aufsichtigen und eigentlich zu nahen Einstellung (häufig ist die Kamera über dem Bildschirm angebracht) in der Regel nicht ästhetisch ansprechend und dienen nur der Zuordnung des Gameplay zu einer Person. Die visuelle Anmut der Körper scheint auf die Avatare überzugehen, die Begeisterung von Kraft und Stärke verlagert sich auf die reine Geschwindigkeit (vgl. Wagner 2006, 3). Der Rausch der Aktionen pro Minute bestimmt die Ästhetik der eSport-Übertragung, je schneller Angriff und Verteidigung aufeinanderfolgen, desto besser. Die Menge tobt, wenn sich binnen Sekunden der Ausgang eines Spieles in dramatischer Weise wendet. So spricht man in COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE beispielsweise von einem *clutch*, wenn eine einzelne Person plötzlich ein eigentlich zahlenmäßig überlegenes Gegnersteam ausschaltet. Die Kernkompetenz der digitalen Performance bei hoher Geschwindigkeit bezeichnet Emma Witkowski als „seeing while moving“ (2012, 369).

Wie sich Hyperrealismus, Körperlosigkeit und Geschwindigkeit in der Praxis übertragen, untersuche ich nun anhand des Finales der ESL One Cologne im Spiel COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE.

## 9. Beispiel ESL Cologne 2018

Die ESL Cologne 2018 war ein Preisturnier im taktischen Ego-Shooter COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE, das vom 3. bis 8. Juli 2018 in der Lanxess-Arena in Köln ausgetragen wurde. 16 Teams, die zuvor durch eine Qualifikationsrunde bestimmt wurden, stritten dort um ein Preisgeld von insgesamt 300.000 US-Dollar (vgl. GamesWirtschaft 2018). Die folgende Analyse befasst sich mit dem letzten von vier Spielen des Finales zwischen den Teams *BIG* und *Natus Vincere (NaVi)*, das am letzten Tag des Turniers ausgefochten wurde<sup>15</sup>. Zu diesem Zeitpunkt liegt das deutsche Team *BIG* bereits eins zu zwei hinter dem ukrainischen Team *NaVi*.

Zum besseren Verständnis sei hier eine kurze Einführung in COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE gegeben. Bei dem taktischen Ego-Shooter treten zwei Team à fünf Spielende gegeneinander an. Ein Team verkörpert die Seite der Terroristen (kurz „T“), die angreifen. Das andere Team spielt die Counter-Terroristen (kurz „CT“), die zwei bestimmte Plätze (A und B) verteidigen. Ziel der Ts ist es, eine Bombe auf Platz A oder B zur Explosion zu bringen, oder alle CTs zu eliminieren. Dagegen ist es Ziel der CTs entweder die gelegte Bombe zu entschärfen, die Platzierung der Bombe zu verhindern, oder alle Ts zu eliminieren. Eine Runde dauert maximal eine Minute und 55 Sekunden und endet, wenn ein Team sein Ziel erreicht hat. Es werden maximal 30 Runden gespielt. Nach 15 Runden wechseln die Teams die Seiten. Das Team, welches zuerst 16 Runden für sich entscheiden konnte, gewinnt das Spiel. Ein Unentschieden (15:15) ist ebenfalls möglich. Das Finale der ESL Cologne 2018 wurde in einem typischen Best-of-Five-Modus ausgetragen. Dabei spielen die Teams nacheinander fünf verschiedene Karten (*maps*). Wer zuerst drei von ihnen gewinnt, ist der Sieger.

Die Übertragung der vierten Partie des Finalspiels startet nach einer Werbeunterbrechung mit einem Interview, Analysen und

---

<sup>15</sup> Das Entscheidungsmatch kann auf dem YouTube-Kanal des Veranstalters unter folgendem Link abgerufen werden:  
<https://www.youtube.com/watch?v=FuZKpUeO5m0>

Gesprächen des Moderationsteams. Zwischenzeitlich werden auch Halle und Publikum eingeblendet, um die Wartezeit zu überbrücken. In dieser Zeit wird relativ wenig Gameplay-Material gezeigt und wenn, dann nur in einem Bild im Bild neben den Moderatoren. Erst nach 16 Minuten befinden sich die Spieler der beiden Teams wieder auf der Bühne – das vielleicht entscheidende Match kann beginnen. In einer ausladenden Fahrt bewegt sich die Kamera nun auf die Bühne zu, während die Lichter in der Halle gedimmt werden, um einen ungestörten Blick auf die großen Monitore freizugeben. Diese Bewegung in Richtung Spieler markiert gleichsam den Übergang von realer Kamera zur virtuellen in-game-Kamera, welche die fahrende Bewegung ihrerseits mit einer Parallelfahrt aufnimmt und so einen flüssigen Übergang schafft.

Zu Beginn dieser ersten von maximal 30 möglichen Runden sehen wir die fünf Spieleravatare des Teams *BIG* in einer Reihe gehend. Da noch keine Aktion vom verteidigenden oder angreifenden Team ausgeht, wird hier eine aufsichtige Ansicht gewählt, die zunächst einen Überblick verschaffen soll (s. Abb. 8).



Abb. 8: In einer Aufsicht betritt Team *BIG* die Karte.

Als sich bereits wenige Sekunden darauf die erste Konfrontation anbahnt, schaltet die Regie verschiedene Spieleransichten durch (s. Abb. 9).



Abb. 9: Spieleransicht des Spielers *electronic*, der auf das angreifende Team wartet.

Dabei haben die Perspektiven der Spieler Vorrang, die sich gerade in einer entscheidenden Situation befinden. Eine große Herausforderung stellt das Antizipieren von spannenden Konflikten dar. Das Kamerapersonal scheint besonders geschult darin, aufkeimende Konfliktherde zu erkennen und diese besonders zu verfolgen.

Ein Blick auf die Spieleransicht zeigt außerdem die besondere Anordnung der grafischen Elemente. Im Zentrum des Bildes treffen sich *Point of View* und *Point of Action*. Das Fadenkreuz ist Blickfang und gleichzeitig der Handlungspunkt des Spielers. Eine Interaktion mit der Spielwelt und Mitspielern findet nur hier statt. Oben in der Mitte ist der aktuelle Punktestand mitsamt Uhr angebracht. Diese Abbildung gleicht in etwa der Punkteanzeige in traditionellen Mannschaftssportarten. Besonders auffällig ist die Karte im linken, oberen Eck. Sie soll die räumliche und visuelle Trennung der Spieler abdämpfen und einen schnellen Überblick verschaffen, wenn nicht alle Spieler gleichzeitig beobachtet werden können, was selten der Fall ist. Markiert sind hier die Zielpunkte A und B, sowie die Spieler: Angreifer (Terrorist/gelb) und Verteidiger (Counter-Terrorist/blau). Am rechten und linken

Bildschirmrand befindet sich die Lebensanzeige der Teams. Hier kann schnell und unkompliziert abgelesen werden, wie viele Spieler noch am Leben sind. Die Anzeige gibt außerdem Auskunft darüber, welche Waffen und Ausrüstung die Spieler bei sich tragen, also ob sie mit einem Vor- oder Nachteil spielen. Am Boden der Anzeige befinden sich der Name und ein kleines Videofenster des aktuell gezeigten Spielers sowie einige Informationen zu seiner Leistung. Wir erkennen, dass das Video hier im Vergleich zum Game Stream eine untergeordnete Rolle spielt. Der Spieler interagiert nicht mit der Kamera, auch ist er nur sehr klein abgebildet, gerade groß genug, um das Gesicht zu erkennen (siehe *Dr DisRespect*). Der Kopf des Spielers ist im Vergleich zu den riesigen Händen und der Waffe im Spiel offensichtlich nur nebensächlich.

Im Gegensatz zur Ansicht auf den Bildschirmen der Spieler erhält das Publikum in der Übertragung einen weiteren visuellen Anker, der beim Verständnis des Spielgeschehens helfen soll: Die X-Ray-Sicht. Mittels dieser Sichtweise werden die Silhouetten aller Spieler auch durch Wände hindurch angezeigt (s. Abb. 9). Diese hyperrealistische Einstellung verfolgt zwei Ziele: Zum einen ermöglicht sie einen besseren Überblick, vor allem nach Schnitten zwischen den Spielern, und zum anderen steigert sie die Dramatik des Spiels. Die Zuschauenden sind mittels X-Ray in der Lage, einen sich anbahnenden Konflikt vorherzusehen, denn sie haben mehr Informationen als die Spieler, was die Dramatik eines Aufeinandertreffens noch steigert. Diese Spannungssteigerung durch ein Informationsgefälle ist auch aus dem Film bekannt, wo eine Bombe beispielsweise erst dann wirklich Spannung erzeugt, wenn das Publikum um deren Anwesenheit weiß, die Figuren aber nicht.

Schon nach knapp 50 Sekunden endet die erste Runde mit einem Sieg für *NaVi*. Dieser wird durch einen schnellen und harten Schnitt auf die Spieler unterstrichen, die sich kameradschaftlich auf die Schulter klopfen oder einschlagen (s. Abb. 10).



Abb. 10: Einblendung des siegreichen Teams kurz nach Rundenende.

Der eSport stellt hier seine eigentlich verborgenen Spieler zu Schau und inszeniert diese als starkes Team. Emotionen wie Freude, Erleichterung oder Wut vermitteln für einen kurzen Augenblick Körperlichkeit und einen menschlichen Bezugspunkt, bevor die Aufmerksamkeit wieder in die virtuelle Welt abdriftet.

Die neue Runde startet. Zu Beginn jeder neuen Runde kaufen die Teams von ihrem verdienten in-game-Geld zunächst Waffen und Ausrüstung. Um dieses für Zuschauende relativ unspektakuläre Zeitfenster zu überbrücken, werden währenddessen Aufnahmen der Teams und virtuelle Kamerafahrten im Spiel gezeigt, um den visuellen Fluss und damit die Spannung aufrecht zu erhalten. Dann folgen erneut abwechselnd die Spieleransichten.

Nach etwa 45 Minuten endet die erste Halbzeit und verschafft den Teams eine kurze Pause. Während dieser Unterbrechung blendet die Regie im Wechsel Aufnahmen des jubelnden Publikums und Wiederholungen gelungener Spielszenen ein, um den Leerlauf zu überbrücken. Selbst hier, wo keine Körper im Fokus sind, kommen ausgedehnte Zeitlupen zum Einsatz, die trickreiche Spielzüge in aller Ausführlichkeit abbilden.

In der zweiten Halbzeit steht es schlecht um *BIG*, die nach einer anfänglichen Aufholjagd immer weiter hinter *Natus Vincere* zurückfallen. Zwischen den Runden sehen wir nun immer häufiger wütende Gesichter und starke Gesten im deutschen Team, dazwischen traurige Fans. Nach knapp einer Stunde endet das Finale mit einem deutlichen 16:8 für *NaVi*. Der folgende Jubel des Teams und die Übergabe des Pokals werden durch heroische Musik aufgeladen und unterscheiden sich in ihrer Pracht kaum von den Siegesfeiern anderer Sportarten (s. Abb. 11).



Abb. 11: *Natus Vincere* feiern ihren Sieg inmitten der Fans.

Die Analyse des Finales lässt rückblickend einige Schlüsse auf die eSport-Übertragung zu. Zunächst bedient sich der eSport vieler Mittel der klassischen Sportübertragung. Der Audiokommentar, die Inszenierung von Fans und das dramaturgische Kontrollieren von Längen finden sich hier wie auch etwa im Fußball oder Fahrradrennen. Was den eSport jedoch hervorhebt, ist zum einen die Möglichkeit, die Ansicht *durch die Spielenden* einzunehmen und so eine starke Immersion zu erschaffen. Außerdem schafft es der eSport wie keine zweite Sportart, ein Informationsgefälle zwischen Zuschauenden und Spielenden zu erzeugen, was durch die technischen Mittel des Computerspiels einzigartig ist. Dazu zählen zum Beispiel die Namen über den Spielenden,

exakte und synchrone Lebensanzeigen und der X-Ray-Blick. All diese Anzeigen und Informationen müssen nicht erst über das Bild gelegt werden, im Gegensatz zum traditionellen Sport sind sie bereits genuiner Teil des Spiels. Des Weiteren haben wir die eSport-Übertragung als hyperrealen Showsport in seiner reinsten Form wahrgenommen, eine Entwicklung, die Schauerte und Schwier 2004 bereits angedeutet haben. Der eSport präsentiert sich hier durch Tempo, Präzision und Kommunikation als symptomatische Sportart des Informationszeitalters.

## **10. Das Spiel geht weiter**

Während ich diese Zeilen schreibe laufen die Ströme unaufhaltsam weiter. Andere beim Spielen zu beobachten ist längst kein Einzelphänomen mehr, es ist eine Industrie geworden. Das gilt für die vielen Streamenden da draußen genauso wie für die zahlreichen eSport-Turniere, die ihren Weg immer häufiger auch in das Privatfernsehen finden. Sie werden Gewohnheit.

In dieser Arbeit habe ich die kurze Geschichte der Game Streams dargestellt und ihren Ursprung in den Let's Plays verortet. Das von mir entworfene Viereck des Game Streams kombinierte Interface, Spielende, Publikum und Spiel/Avatar zu einem ontologischen Grundverständnis der digitalen Videospieleübertragung. Ich folgerte aus dem Viereck, dass Game Streams neben dem bloßen Spiel in erster Linie an Körperlichkeit und der Erzeugung von Gemeinschaft interessiert sind und eine Öffnung des eigentlich abgeschlossenen, privaten Spiels (Wohnzimmers) zur Welt darstellen.

Um den Game Stream als medienästhetisches Phänomen zu verorten, arbeitete ich seine Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu den Schwestermedien Fernsehen und Spiel heraus. Ich kam zu dem Schluss, dass der Stream eine besondere Mischung aus beiden darstellt und trotzdem als grenzüberschreitende Singularität anzusehen ist. Dabei wurde der Nutzen der digitalen Videospieleübertragung für die Diskussion über den Magic Circle sichtbar.

Im zweiten Teil der Arbeit zeigte sich der eSport bzw. die Übertragung desselben als Symptom einer stetigen Wandlung von Industrie- hin zu Informationsgesellschaft. Die bewegte Geschichte des eSports zeigt, dass er bis heute um Anerkennung kämpfen muss und im Hinblick auf die Sehgewohnheiten des Fernsehpublikums noch einen schweren Stand hat. Der Vergleich zwischen traditionellem Sport und eSport veranschaulichte, welche Methoden dem alten Kanon hinzugefügt wurden, um die Besonderheiten der Games auch in sportlicher Hinsicht unterhaltsam zu präsentieren.

Auch wenn diese Arbeit aufgrund der schier endlosen Anzahl von Game Streams, aktiven Personen, Spielen und Sportarten nur einen kleinen Teil des komplexen „Spielebeobachten“ abdecken konnte, bin ich guter Dinge, dass die hier präsentierten Erkenntnisse Anstoß zu weiterer Forschung geben. Das Zeitalter der Spieleübertragungen ist lange noch nicht außerzählt und ich hoffe, dass meine Beobachtungen Messinstrument und Anker für die folgende Arbeit in der schnelllebigen Medienwissenschaft sein können.

## 11. Bibliographie

- Ackermann, Judith. „Einleitung“. In Ackermann, Judith (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Springer, 2017. 1-18.
- Ackermann, Judith und Marc Juchems. „Twitch plays Pokémon als kollektive Let's Play-Performance“. In Ackermann, Judith (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Springer, 2017. 119-132.
- Beil, Benjamin. *Avatarbilder: zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Transcript, 2014.
- Consalvo, Mia. *Cheating: Gaining advantage in videogames*. MIT Press, 2009.
- Denecke, Mathias. „Zuschauerfiguren zwischen Flow und Internet-TV. Vom Verfließen der Differenz“. In *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 26.1 (2017): 17-28.
- Ellis, John. „Fernsehen als kulturelle Form“. In Adelman, Ralf (Hg.): *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft - Theorie - Geschichte - Analyse*. UTB, 2002. 44-73.
- Fuchs, Mathias. „Interpassives Spielen“. In Ackermann, Judith (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Springer, 2017. 31-42.
- Grimm, Jürgen. „Mediengewalt - Wirkungen jenseits von Imitation“. In Bergmann, Susanne (Hg.): *Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder?* GMK, 2000. 40-59.
- Grünberger, Nina. „Narrative Konstruktion von Selbst und Sozialität. Auf der Suche nach Produktions- und Rezeptionsmotiven von Let's Play-Videos“. In Ackermann, Judith (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Springer, 2017. 195-208.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt, 1956.
- Juul, Jesper. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press, 2005.
- Juul, Jesper. „The Magic Circle and the Puzzle Piece“. In: Günzel, Stephan; Michael Liebe und Dieter Mersch (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam University Press, 2008. 56-67.
- Karhulahti, Veli-Matti. „Reconsidering esports: Economics and executive ownership“. In *Physical Culture and Sport. Studies and Research* 74.1 (2017): 43-53.

- Kirschner, Heiko und Paul Eisewicht. „Spielende und ihr Publikum – unterhaltungsorientierte Darstellungen des Spielens auf Online-Videoplattformen“. In Ackermann, Judith (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination auf gezeichneten Computerspielhandlungs*. Springer, 2017. 133-146.
- Klook, Daniela. „Ästhetik der Geschwindigkeit. Paul Virilio“. In Klook, Daniela und Angela Spahr (Hg.): *Medientheorien: Eine Einführung*. W. Fink UTB, 2000. 133-164.
- Krautkrämer, Florian. „Von Strömen und Sturzbächen“. In *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 26.1 (2017): 5-16.
- Liebe, Michael. „Die Dispositive des Computerspiels“. In Distelmeyer, Jan; Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Transcript, 2008. 73-94.
- Loiperdinger, Martin. „Lumières Ankunft des Zugs. Gründungsmythos eines neuen Mediums“. In *KINtop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films: Aufführungsgeschichten*. Stroemfeld, 1996. 37-70.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001.
- Mersch, Dieter. „Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse“. In Distelmeyer, Jan; Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Transcript, 2008. 19-42.
- Michel, Colin. „Wie verstehen wir Fernsehübertragungen von Sportereignissen?“. In *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 17.1 (2008): 89-118.
- Morsch, Thomas. „Serialität und metaleptische Erfahrung“. In *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 21.2 (2012): 151-174.
- Morse, Margaret. „Sport im Fernsehen. Wiederholung und Spektakel“. In *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 17.1 (2008): 7-37.
- Müller, Eggo. „Fußball, Fernsehen, Unterhaltung. Zur ästhetischen Erfahrung des Fußballs im Stadion und am Bildschirm“. In *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 17.1 (2008): 151-172.
- Müller, Eggo und Markus Stauff. „Zur Medienästhetik des Sports“. In *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 17.1 (2008): 4-6.
- Neitzel, Britta. „Medienrezeption und Spiel“. In Distelmeyer, Jan; Christine Hanke und Dieter Mersch (Hg.): *Game over!? Perspektiven des Computerspiels*. Transcript, 2008. 95-114.

- Othold, Tim. „Let's Not Play – Kooperatives Nicht-Spielen“. In Ackermann, Judith (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Springer, 2017. 43-54.
- Pariser, Eli. *The filter bubble: What the Internet is hiding from you*. Penguin UK, 2011.
- Rademacher, Lars. *Sport und Mediensport. Zur Inszenierung, Pragmatik und Semantik von Sportereignissen im Fernsehen*. DFG-Sonderforschungsbereich 240, 1998.
- Ränsch-Trill, Barbara. „Voyeurismus des Mediensports. Über das ästhetische Problem der Darstellung von Gewalt in der Sportberichterstattung“. In Schierl, Thomas (Hg.): *Die Visualisierung des Sports in den Medien*. Herbert von Halem, 2004. 82-95.
- Rodewald, Vera Marie. „Die Lust am Vorspielen. Zur theatralen Inszenierung des Computerspielens“. In Ackermann, Judith (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Springer, 2017. 105-118.
- Schanze, Helmut. „Computerspiele“. In Schanze, Helmut und Susanne Pütz (Hg.): *Lexikon Medientheorie und Medienwissenschaft*. JB Metzler, 2002.
- Schauerte, Thorsten und Jürgen Schwier. „Die Telegenisierung von Sportereignissen – Anpassung von Sportarten und ihrem Regelwerk an mediale Bedingungen“. In Schierl, Thomas (Hg.): *Die Visualisierung des Sports in den Medien*. Herbert von Halem, 2004. 164-186.
- Schierl, Thomas. „Ästhetisierung als produktpolitisches Instrument medial vermittelten Sports“. In Schierl, Thomas (Hg.): *Die Visualisierung des Sports in den Medien*. Herbert von Halem, 2004. 135-163.
- Schramm, Holger und Tilo Hartmann. „Die Messung von parasozialen Interaktionen als mehrdimensionales Konstrukt. Entwicklung und Validierung von PSI-Prozess-Skalen auf Basis des Zwei-Ebenen-Modells parasozialer Interaktionen“. In Matthes, Jörg; Werner Wirth, Gregor Daschmann und Andreas Fahr (Hg.): *Die Brücke zwischen Theorie und Empirie: Operationalisierung, Messung und Validierung in der Kommunikationswissenschaft*. Herbert von Halem, 2008. 48-69.
- Schwaab, Herbert. „‘Ich weiss ja nicht, was ich suche.’ Betrachtungen zu Flow, Segmetierung, liveness und Subjektivität.“ In *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 21.2 (2012): 115-132.
- Schwingeler, Stefan. *Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material: eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse*. Transcript, 2014.

- Serres, Michel. *Erfindet euch neu! Eine Liebeserklärung an die vernetzte Generation*. Suhrkamp, 2013.
- Stalder, Felix. *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp, 2016.
- Taylor, T.L. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press, 2018.
- Taylor, T.L. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press, 2012.
- Tilgner, Alexander. „Gaming 2.0: Von der Fanproduktion zum Kulturgut – Let’s Play-Videos als Schnittstelle zwischen passiver Rezeption und aktiver Partizipation“. In Ackermann, Judith (Hg.): *Phänomen Let’s Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Springer, 2017. 209-224.
- Venus, Jochen. „The Clash of Mediatizations. ‚Let’s-Play‘-Videos und der Mythos des Computerspiels.“ In *POP Kultur & Kritik*. 1.1 (2012): 43-47.
- Warnke, Martin. „Datenbanken als Zitadellen des Web 2.0.“ In Böhme, Stefan; Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer (Hg): *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis*. LIT, 2012. 122-135.
- Witkowski, Emma. „On the Digital Playing Field: How We ‘Do Sport’ With Networked Computer Games“. *Games and Culture*. 7.5 (2012): 349–374.
- Zündel, Jana. „Netflix und die Remediatisierung des Fernsehens auf Streaming-Plattformen“. In *montage/AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 26.1 (2017): 29-48.

## Online

- Anderson, Sky LaRell. „Watching people is not a game: interactive online corporeality, twitch. tv and videogame streams“. In *Game Studies* 17.1 (2017). <http://gamestudies.org/1701/articles/anderson> (01.02.2019)
- Antweiler, Kerstin; Michael Waltmathe und Xenia Zeiler. „Video Gaming, Let’s Plays, and Religion: The Relevance of Researching Gamevironments“. In *Gamevironments* 1.1. (2014). <http://elib.suub.uni-bremen.de/edocs/00104169-1.pdf> (01.02.2019)
- Cheung, Gifford und Jeff Huang. „Starcraft from the stands: understanding the game spectator“. CHI ‘11, 2011. [https://jeffhuang.com/Final\\_StarCraftSpectator\\_CHI11.pdf](https://jeffhuang.com/Final_StarCraftSpectator_CHI11.pdf) (01.02.2019)
- Deringer, Roman. „eSport ist Sport. Stellungnahme zur rechtlichen Anerkennung von elektronischem Sport als Sport in der Bundesrepublik Deutschland“. Esports is Sports e.V., 2017. [https://esportsissports.com/wp-content/uploads/eSports\\_Stellungnahme\\_Final\\_Draft\\_06122017.pdf](https://esportsissports.com/wp-content/uploads/eSports_Stellungnahme_Final_Draft_06122017.pdf) (01.02.2019)

- Göbel, Jan. „DOSB geht auf Distanz zum E-Sport“. Spiegel Online, 2018.  
<http://www.spiegel.de/sport/sonst/deutscher-olympischer-sportbund-geht-auf-distanz-zum-e-sport-a-1235785.html> (01.02.2019)
- Günzel, Stefan. „Die Realität des Simulationsbildes: Raum im Computerspiel.“ In *Die Realität der Imagination – Architektur und das digitale Bild. 10. internationales Bauhaus-Kolloquium*. Uni Weimar, 2008.  
[https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/1292/file/10\\_Bauhaus-Koll\\_pdfa.pdf](https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/1292/file/10_Bauhaus-Koll_pdfa.pdf) (01.02.2019)
- Hamari, Juho und Max Sjöblom. „What is eSports and why do people watch it?“. In *Internet research 27.2* (2017).  
<https://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/IntR-04-2016-0085> (01.02.2019)
- Kanderske, Max. „Das Spiel mit der Perspektive. Blick und Handlung im perspektivkritischen Spiel.“ In *Kultur & Geschlecht #15* (2015).  
[https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/kanderske\\_perspektive.pdf](https://kulturundgeschlecht.blogs.ruhr-uni-bochum.de/wp-content/uploads/2015/08/kanderske_perspektive.pdf) (01.02.2019)
- Karhulahti, Veli-Matti. „Prank, Troll, Gross and Gore: Performance Issues in Esport Live-Streaming“. In *DiGRA/FDG '16*, 2016.  
[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_110.compressed.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_110.compressed.pdf) (01.02.2019)
- Maeder, Dominik und Daniela Wentz. „Digital Seriality as Structure and Process“. In *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8.1 (2014): 129-149.  
<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewFile/vol8no1-9/8-1-9-pdf> (01.02.2019)
- Steinlechner, Peter. „Youtube Gaming wird abgeschafft“. Golem.de, 2018.  
<https://www.golem.de/news/videoportal-youtube-gaming-wird-abgeschafft-1809-136626.html> (01.02.2019)
- Stillich, Sven. „Pling, plong, Gottschalk“. Spiegel Online, 2008.  
<http://www.spiegel.de/einestages/wie-alles-anfang-a-947959.html> (01.02.2019)
- Wagner, Michael. „On the Scientific Relevance of eSports“. In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing Conference on Computer Games Development*, 2006.  
[https://www.researchgate.net/profile/Michael\\_Wagner12/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports/links/00b4952589870231be000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Michael_Wagner12/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000.pdf) (01.02.2019)
- o.V. „DFL bestätigt Abschaffung der Montagsspiele“. faz.net, 2018.  
<https://www.faz.net/aktuell/sport/fussball/bundesliga/dfl-bestaetigt-abschaffung-der-montagsspiele-in-bundesliga-15901692.html> (01.02.2019)

- o.V. „ESL One Cologne 2018: Deutsches Team verpasst Sensation“.  
GamesWirtschaft, 2018  
<https://www.gameswirtschaft.de/sport/esl-one-cologne-2018-lanxess-arena-big/> (01.02.2019)
- o.V. „Steam Database“. steamDB, 2019.  
<https://steamdb.info/> (01.02.2019)
- o.V. „twitch.tv. Traffic Statistics“. Alexa, 2019.  
<https://www.alexa.com/siteinfo/twitch.tv> (01.02.2019)
- o.V. „Twitch-Streamer bekommen Kleidungsvorschriften“. Spiegel Online, 2014.  
<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/twitch-bekommt-neue-regel-schluss-mit-nacktheit-a-999852.html> (01.02.2019)

## **Ludographie**

- CALL OF DUTY: BLACK OPS 4, Activision, 2018.
- COUNTER-STRIKE, Valve, 2000.
- DOOM, id Software, 1993.
- DOTA 2, Valve, 2013.
- FORTNITE, Epic Games, 2017.
- PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS, PUBG Corp., 2017.
- POKÉMON – RED VERSION, Nintendo, 1996.
- PONG, Allan Alcorn, 1972.
- QUAKE, id Software, 1996.
- SEA WOLF, Midway Games, 1976.
- STARCRAFT, Blizzard Entertainment, 1998.
- STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY, Blizzard Entertainment, 2010.
- TETRIS, Nintendo, 1989.
- THE OREGON TRAIL, Minnesota Educational Computing Consortium, 1974.

## **Filmographie**

GLÜCKSTELEFON. DE, 1989, ZDF. M: Sabine Möbus u.a.

L'ARRIVÉE D'UN TRAIN EN GARE DE LA CIOTAT. FR, 1896. R: Auguste und Louis  
Lumière

STARCADE. USA, 1982, TBS. M: Mark Richards und Geoff Edwards

TELESPIELE. DE, 1977, SWF. M: Thomas Gottschalk

ZIDANE, UN PORTRAIT DU 21E SIÈCLE. FR, 2006. R: Philippe Parreno

*Alle Angaben beziehen sich auf die Erstausstrahlung  
oder Veröffentlichung im jeweiligen Produktionsland.*