

MEDIENBILDUNG
STUDIEN ZUR AUDIOVISUELLEN KULTUR
UND KOMMUNIKATION

Patrick Reising

Das Spiel mit der Zeit.

Eine qualitative Untersuchung des Videospieldhänomens Speedrunning

Medienbildung

Studien zur audiovisuellen Kultur und Kommunikation

Band 7

Eine Schriftenreihe der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, Fakultät für
Humanwissenschaften, Institut I: Bildung, Beruf und Medien

ISSN 2569-2453

Herausgegeben von

Ralf Biermann

Johannes Fromme

Stefan Iske

Dan Verständig

Patrick Reising

Das Spiel mit der Zeit.

Eine qualitative Untersuchung des
Videospiegelphänomens Speedrunning



Patrick Reising

Magdeburg, Deutschland

Für die Veröffentlichung überarbeitete Masterarbeit im Studiengang Medienbildung:
Audiovisuelle Kultur und Kommunikation an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg
(2017)

ISBN 978-3-944722-87-0

DOI 10.24352/UB.OVGU-2019-089

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Otto-von-Guericke-Universität, Magdeburg 2019



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ
Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0
International zugänglich.

Eine Kopie dieser Lizenz können Sie einsehen unter
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Bezug (Open Access):

<https://doi.org/10.24352/UB.OVGU-2019-089>

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	5
1. Einleitung.....	7
2 Das Spiel mit der Zeit – Das Phänomen Speedrunning.....	10
2.1 Formen des Videospieles	10
2.2 Speedrunning – Eine Form des Superplays	12
2.3 Die Geschichte des Speedrunning	18
2.4 Ausübung von Speedrunning	22
2.5 Kategorien und Events	24
2.6 Twitch – Die Verbreitung von Speedrunning.....	28
2.7 Tool-Assisted Speedruns	32
3 Theoretischer Rahmen – Symbolischer Interaktionismus	34
3.1 Begründung der Wahl eines qualitativen Forschungsansatzes	34
3.2 Grundlagen des symbolischen Interaktionismus	36
3.3 Kernvorstellungen des symbolischen Interaktionismus	39
3.3.1 Die Beschaffenheit der menschlichen Gesellschaft	39
3.3.2 Die Beschaffenheit sozialer Interaktion	39
3.3.3 Die Beschaffenheit von Objekten.....	41
3.3.4 Der Mensch als handelnder Organismus	42
3.3.5 Die Beschaffenheit menschlichen Handelns.....	43
3.3.6 Die Verkettung von Handlungen	43
3.4 Bedeutung des symbolischen Interaktionismus für die Medienpädagogik.....	46
3.5 Gegenstandsbezogene Theorien und Perspektiven	47
3.5.1 Mediennostalgie und Retrogaming.....	47
3.5.2 Dekonstruktion	48
3.5.3 Fankultur und Collective Intelligence	49
4 Methodisches Vorgehen	50
4.1 Der Begriff Grounded Theory	50
4.2 Vorgehensweise der Grounded Theory Methodology	51
4.2.1 Kodier-Verfahren	52
4.2.2 Theoretisches Sampling (theoretische Sättigung).....	58
4.3 Forschungsstandpunkt in der Grounded Theory Methodology	59
4.4 Grounded Theory in Abgrenzung zu anderen Auswertungsmethoden	61
4.5 Anwendung der Grounded Theory Methodology	62
4.6 Praktische Vorgehensweise	63
5 Auswertungsergebnisse	71
5.1 Kategorie Nostalgie.....	71

5.2	Kategorie Dekonstruktion	76
5.3	Kategorie Partizipation.....	80
5.4	Kategorie Perfektion.....	85
5.5	Kernkategorie Community of Perfection.....	88
6	Diskussion	92
6.1	Zusammenführung mit dem theoretischen Rahmen.....	92
6.1.1	Soziale Interaktion zwischen Speedrunnern	92
6.1.2	Relevante Objekte beim Speedrunning	94
6.1.3	Die Verkettung von Handlungen beim Speedrunning	95
6.2	Zugänge zur Medienbildung	96
6.2.1	Grenzbezug	97
6.2.2	Biographiebezug	98
7	Fazit und Ausblick	100
	Quellenverzeichnis	104
	Abbildungsverzeichnis.....	108
	Tabellenverzeichnis	109
	Glossar	109
	Anhang	113
	Auszüge aus dem Erstgutachten: Prof. Dr. Johannes Fromme.....	113
	Auszüge aus dem Zweitgutachten: Dr. Ralf Biermann.....	115

1. Einleitung

Videospiele sind in unserer heutigen Gesellschaft allgegenwärtig. Die digitalen Bildschirmspiele haben sich in den letzten 50 Jahren rasant entwickelt, sei es auf technischer oder auf inhaltlicher Ebene. Wurden die Charaktere in den Anfängen der Videospieldhistorie nur mit einzelnen Bildpunkten dargestellt, sind diese mittlerweile realistisch und glaubhaft modelliert. Durch diese realen Darstellungen fantastischer Charaktere und deren Umwelten können Videospiele nunmehr Geschichten mit weltlichen Problemen erzählen. Krieg, Vergangenheitsbewältigung, Liebe und Verlust sind nur ein paar Motive, die schon Jahrzehnte lang vom Medium Film aufgearbeitet werden. Videospiele können das mittlerweile genauso gut, und so ist es auch kein Wunder, dass sie seit geraumer Zeit zum Kulturgut gehören.

Trotzdem hatten es Videospiele in den vergangenen Jahren nicht leicht. Durch diverse Debatten, in denen es um Gewalt in Spielen oder um das Suchtpotenzial, das Videospiele haben können, ging, kam das interaktive Medium in Verruf. Dies zeigt wiederum deutlich, dass sich mehr mit Videospiele beschäftigt werden muss, denn sicher ist, dass dieses, noch junge Medium, immenses Potenzial in Bereichen der Bildung, Gesundheit, Kultur etc. aufweisen kann. Dass Videospiele beispielsweise kreativitätsfördernd sein können, ist seit dem Erscheinen von *Minecraft* (2009, Mojang) nicht von der Hand zu weisen. In dem Spiel können neue Welten, ausschließlich durch gleichgroße Blöcke, erschaffen werden. Dabei sind die Möglichkeiten fast grenzenlos. Gemeinschaften von Spielern haben sich in der Vergangenheit zusammengetan, um zum Beispiel den Todesstern aus *Star Wars* oder King's Landing aus der Serie *Game of Thrones* nachzubauen. Die Spielmechaniken von *Minecraft* geben dabei den Anreiz, dass die Spieler ihrer Kreativität freien Lauf lassen können.

Aber auch andere Spiele können die Spieler dazu anregen, aus den festen Regeln, die normalerweise jedes Spiel, sei es Video- oder Brettspiel, hat, auszubrechen. Ein in den letzten Jahren immer populärer werdendes Phänomen, bei dem die Spieler sehr unkonventionell mit den digitalen Spielen agieren, ist das *Speedrunning*.

In der vorliegenden Arbeit wird das Videospieldphänomen Speedrunning untersucht. Speedrunning ist eine Form der kreativen Auseinandersetzung mit dem Videospieldmedium. Einfach gesagt ist das Ziel beim Speedrunning ein Videospield so schnell wie möglich zu beenden. Dies ist allerdings komplizierter als es klingt, denn es hängen diverse Lern- und Interaktionsprozesse daran. Diese beziehen sich nicht nur auf die

Auseinandersetzung der Spieler mit den Spielen, sondern auch auf den Austausch der Spieler untereinander. Die Prozesse werden von den Spielern selbst angeregt, indem sie versuchen ein Spiel auf eine andere Weise zu nutzen, als es von den Entwicklern vorgesehen war. Die Gründe für das Entstehen dieser Prozesse sind bildungstheoretisch sehr interessant.

Im Rahmen dieser Arbeit wurden zehn Spieler interviewt, die eben dieses Speedrunning-Phänomen ausüben, um herauszufinden, was sie dazu bewegt hat, Videospiele auf diese andere Art und Weise zu nutzen und sich über die Regeln der Spiele hinwegzusetzen. Im Fokus der vorliegenden Arbeit steht folgende Forschungsfrage:

Welche subjektive Bedeutung hat das Phänomen Speedrunning für die Spieler?

Die Forschungsfrage der Arbeit ist sehr offen gehalten, da das Speedrunning-Phänomen wenig erforscht ist und daher viele unterschiedliche, unergründete Potenziale bietet. Zwar findet es in diversen Publikationen Erwähnung (vgl. Crawford 2012; Knorr 2009) und wird teilweise auch als relevantes Phänomen innerhalb der Videospieldkultur wahrgenommen (vgl. Newman 2008), dennoch wurde bisher keine qualitative Forschung zu diesem Thema durchgeführt. Auf diversen Internetplattformen, die sich im Rahmen des Phänomens gebildet haben (vgl. SpeedDemosArchive [online]; Speedrun [online]), kann sich zwar ein allgemeines Bild von der mutmaßlichen Faszination gemacht werden, die von Speedrunning ausgeht, die subjektiven Beweggründe der Spieler, Speedrunning auszuüben, bleiben bisher allerdings unerforscht. Die offene Fragestellung ist auch aus methodologischen Gründen legitim. Die im Rahmen dieser Arbeit verwendete Grounded Theory Methodology hat den Anspruch, Theorien und Erfahrungen ausschließlich aus dem zugrundeliegenden Material zu gewinnen. Ein umfangreiches und konkretes Vorwissen ist dabei nicht erforderlich. Um das größtmögliche Spektrum des Phänomens, aus der Sicht der Befragten, abzudecken, ist eben diese offen gehaltene Fragestellung sinnvoll. Ein offenes Leitfadenterview wird dabei den Rahmen gestalten, um sicherzustellen, dass die Informanten für die Ergründung des Phänomens relevante Informationen preisgeben. Darüber hinaus garantiert ein Leitfadenterview die Vergleichbarkeit des Datenmaterials.

Ziel der Arbeit ist es also herauszufinden, warum sich Spieler im Rahmen des Speedrunning-Phänomens in unkonventioneller Weise mit dem Videospieldmedium auseinandersetzen. Gerade zur heutigen Zeit, in der fast täglich neue Videospiele erscheinen, ist es interessant herauszufinden, warum sich Spieler diesem Trend der

unaufhaltsamen Weiterentwicklung des Mediums zu widersetzen versuchen. Am Ende der Arbeit werden die subjektiven Gründe der Informanten dargelegt. Somit kann nachvollzogen werden, was der Anreiz daran ist, ein Videospiele so schnell es geht durchzuspielen.

Zuerst wird das Speedrunning-Phänomen ausführlich, im Rahmen des Kapitels zwei, erläutert. Dabei wird auf alle relevanten Aspekte, die das Phänomen ausmachen, eingegangen. Zunächst werden verschiedene Formen des Videospieles betrachtet. Im Mittelpunkt steht dabei die Performance. Es werden verschiedene Arten und Weisen, wie Spieler mit Videospiele umgehen können, aufgezeigt. Nach der theoretischen Einordnung des Speedrunnings als Teil des Superplays, werden die Geschichte, die Formen der Ausübung, die Kategorien und Events sowie die Erklärung von Twitch als Verbreitungsform dargelegt. Am Ende des zweiten Kapitels wird eine Sonderform vom Speedrunning, die Tool-Assisted Speedruns, in den Fokus gestellt.

Im dritten Kapitel wird sich mit dem theoretischen Rahmen der Arbeit beschäftigt. Nach der Begründung für die Wahl eines qualitativen Forschungsansatzes, wird der symbolische Interaktionismus, inklusive seiner Kernvorstellungen, beleuchtet. Anschließend wird die Bedeutung des symbolischen Interaktionismus für die Medienpädagogik betrachtet. Das Kapitel drei endet mit drei gegenstandsbezogenen Theorien und Perspektiven.

Das vierte Kapitel beschäftigt sich mit der methodischen Vorgehensweise dieser Arbeit. Im Mittelpunkt steht dabei die Grounded Theory Methodology. Die Auswertungsprozesse, die im Rahmen der zugrundeliegenden Arbeit durchgeführt werden, werden im Kapitel 4.2 allgemeingültig erklärt und finden in den Kapiteln 4.5 und 4.6, im Rahmen dieses Forschungsprojekts, ihre Anwendung. Außerdem wird noch etwas zu dem Forschungsstandpunkt innerhalb der Grounded Theory Methodology und zur Abgrenzung dieser zu anderen Auswertungsmethoden ausgeführt (4.3 und 4.4).

Im Rahmen des fünften Kapitels werden die Auswertungsergebnisse aufgezeigt. Die Darlegung findet in Form einer Kategorisierung der herausgearbeiteten Phänomene statt. Mit der Kernkategorie werden schließlich alle Phänomene in Verbindung gebracht.

Das Kapitel sechs wird für weiterführende Diskussionen genutzt. Dabei werden die Ergebnisse der Arbeit mit dem theoretischen Rahmen in Verbindung gesetzt. Anschließend werden Zugänge zur Medienbildung betrachtet. Geschlossen wird die Arbeit mit einem zusammenfassenden Fazit sowie weiterführenden Perspektiven.

2 Das Spiel mit der Zeit – Das Phänomen Speedrunning

In den folgenden Kapiteln wird sich intensiv mit dem Speedrunning-Phänomen beschäftigt. Alle relevanten Aspekte werden dabei beleuchtet. Darunter fallen die verschiedenen Formen des Videospieles, das in Beziehung setzen mit dem Phänomen Superplay, die Geschichte sowie die Ausübung von Speedrunning, die unterschiedlichen Events und Kategorien, die Verbreitung des Phänomens über die Streamingplattform Twitch und die Tool-Assisted Speedruns, als eine spezielle Form der Speedruns.

2.1 Formen des Videospieles

Videospiele sind heutzutage massentauglich geworden. Spielentwickler wollen nicht mehr nur die Zielgruppe der sogenannten Core-Gamer erreichen, sondern auch die, die sonst kaum etwas mit Videospiele zu tun haben. Die technischen Errungenschaften der letzten Jahre eröffneten dabei neue Zugänge zu den digitalen Bildschirmspielen. Nintendos Wii hat, mit Hilfe einer innovativen Bewegungssteuerung, viele Nichtspieler zum Controller greifen lassen und dabei den Begriff des Casual-Gamers etabliert. Große Hersteller, wie HTC und Sony, arbeiten an Virtual Reality Brillen und lassen demnächst viele Spieler in allerlei digitale Welten eintauchen. Das Smartphone ist zu einer starken Plattform für digitale Spiele geworden und versorgt die Spieler auch unterwegs mit Videospiele. Zuletzt wurde mit *Pokémon Go* ein Augmented Reality-Spiel auf das Smartphone gebracht, dass Millionen von Spielern auf die Straßen treibt, um dort die kleinen Taschenmonster einzufangen und zu sammeln.

Brereton, Kerr und Kücklich unterstreichen den Aspekt der Ausübung oder *Performance* als ein Schlüsselement von Videospiele.

„New media are seen to possess a performative aspect, insofar as they allow for and foster the users' experimentation with alternative identities. This is true for computer games as well as internet chat rooms etc. The pleasure of leaving one's identity behind

and taking on someone else's identity is regarded as a key pleasure in digital games“ (Brereton/ Kerr/ Kücklich 2006, S. 19).

Garry Crawford und Jason Rutter führen weiter aus und unterteilen diese Performance von Videospiele in vier verschiedene Formen: (1) Performances to self, (2) Performance to others in-game, (3) Performances to others present out-of-game und (4) Video-game-related performances away from the game (vgl. Crawford 2012, S. 79). Die erste Form ist das Spielen für die eigene Person. Darunter fällt das Spielen von Single-Player-Spielen. Die zweite Form ist das Spielen mit anderen innerhalb eines Videospiele. Das kann sich beispielsweise auf einer kompetitiven Ebene bewegen, wenn Multiplayer-Spiele wie *Counter-Strike* oder *FIFA* gespielt werden. Massive Multiplayer Online Role Play Games (MMORPGs) stehen dem gegenüber und lassen Spieler gemeinsam ein Ziel verfolgen, indem sie zusammen verschiedene Aufgaben erfüllen, Erfahrungspunkte und Ausrüstung sammeln und damit ihren zuvor erstellten Charakter stärken. Spiele wie *World of Warcraft* oder *Ultima Online* lassen dabei auch Spielraum für Kreativität. In *Ultima Online* wurde beispielsweise von 15 verschiedenen Spielern eine in-game Taverne gekauft, in der sie unterschiedliche Theaterstücke, wie die *Weihnachtsgeschichte* von Charles Dickens, für andere Spieler aufführten (vgl. ebd.). Die Kommunikation über in-game Chats oder TeamSpeak spielt dabei eine wichtige Rolle und trägt dazu bei, dass soziale Verbindungen entstehen können, auch wenn ein Mitspieler in einem anderen Land wohnt. Ein weiterer Aspekt dieser Form des Videospiele ist das sogenannte Superplay. James Newman beschreibt dieses Phänomen als das Perfektionieren eines Videospiele durch ständiges Üben und Lernen. Superplay ist für den weiteren Verlauf dieser Arbeit wichtig und wird in Kapitel 2.2 gesondert und detaillierter betrachtet.

Die dritte Form von Videospiele-Performance ist das gemeinsame Spielen eines Videospiele an einem Ort. Das kann das soziale Zusammenkommen auf einer Couch, um ein Spiel kooperativ oder gegeneinander im Splitscreen zu spielen, beinhalten. Auch Singleplayer-Spiele können dazu anregen, eine soziale Interaktion mit anderen Spielern zu generieren. Stark narrative Spiele wie *Heavy Rain*, *Fahrenheit* oder *Life is Strange*, in denen unter anderem auch Story verändernde Entscheidungen getroffen werden müssen, können zusammen konsumiert und diskutiert werden. Der generierte Verlauf der Geschichte und das gemeinsame Beenden des Spiels kann als einzigartiges und verbindendes Erlebnis angesehen werden.

„Games intended to engage a single Player were shown to be able to incorporate cooperation with, and the contribution of others. Furthermore, gameplay in groups appeared to constitute quite a natural and consistent component in the life cycle of an individual’s progression through such games. We found that participants successfully transformed one-player games into an effective and highly structured social performance, in which roles and identities within the group were constantly being negotiated and redefined“ (Crawford 2012, S. 80).

Die vierte Form betrachtet alle sozialen Interaktionen zwischen Spielern außerhalb des Spiels und vom Spielbildschirm entfernt. Darunter fällt ein Gespräch zwischen zwei Spielern, die beide *Pokémon Go* spielen und sich darüber unterhalten, welche Pokémon sie schon gefangen haben oder was sie unterwegs beim Sammeln erlebt haben. Dieser Austausch kann auch über das Internet stattfinden. Foren und andere Internetplattformen tragen dazu bei, dass sich Spieler über ihre Lieblingsspiele unterhalten sowie Cheats oder Modifications (Mods) austauschen können oder ermöglichen das gemeinsame Erstellen von Fan-Arts oder Machinima. Das Übertragen der Videospiele auf die reale Ebene kann darüber hinaus mithilfe von LARPs (Live Action Role Play) oder Cosplays geschehen (vgl. ebd.).

Es zeigt sich insgesamt, dass Videospiele unterschiedlich konsumiert werden können. Eine spezielle Form des Videospiegels ist das *Speedrunning*. James Newman ordnet Speedrunning dem Phänomen des Superplays zu, bei dem die Spieler versuchen, ein Spiel auf eine bestimmte Weise zu perfektionieren.

2.2 *Speedrunning – Eine Form des Superplays*

James Newman beschreibt das Phänomen des Superplays wie folgt:

„Superplay is a generic term that describes a range of gaming practices that differ significantly in their execution and implementation but that are bound together by a common desire to demonstrate mastery of the game through performance“ (Newman 2008, S 123).

Superplay ist neben einer hohen Zeitintensität mit viel Übung, einer großen Hingebungsgabe und vor allem mit einem enormen Wissen über das zu perfektionierende Spiel verbunden. Das allein reicht aber immer noch nicht, um ein Spiel in einer bestimmten Art und Weise perfektionieren zu können. Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um Strategien sowie Tricks auszuarbeiten und diese zu verfeinern. Game

Guides und Walktroughs werden dafür von der Community erstellt, zusammengetragen und sukzessiv erweitert (vgl. ebd., S. 123).

Die klassischste und spielkulturell relevanteste Form des Superplays ist die Jagd nach dem High-Score, das Erreichen einer möglichst hohen Punktzahl in einem Videospiel. Heute in fast jedem Videospiel in irgendeiner Art zu finden, war der High-Score nicht immer ein Teil von Videospielen. Erstmals in dem 1979 erschienenen Spiel *Asteroids* konnten die Spieler nach Spielabschluss ihren endgültigen Punktestand, zusammen mit ihren Initialen, im Spiel hinterlassen. Die in den 80er Jahren aufgekommenen Arcade-Automaten verleiteten dadurch viele Spieler in diese Automaten ihr Kleingeld zu „versenken“. Newman unterstreicht zwei Systeme, die für einen High-Score relevant sein können. Zum einen gibt es movement-intensive Spiele, bei denen es darauf ankommt, schnell und unversehrt das Ende des Spiels zu erreichen. Zum anderen sind Spiele vorzufinden, in denen die Spieler Punkte für das Entdecken und Sammeln von Objekten und Items bekommen. Die Kombination aus beiden Systemen ist ebenfalls möglich (vgl. ebd., S. 125).

Die wohl spektakulärste Ausübung des Superplays ist beim Speedrunning-Phänomen zu finden. Speedrunning beschreibt das Bestreben, ein Videospiel in einer möglichst kurzen Zeit zu beenden.

„The practice of speedrunning, as it’s name implies, is concerned with completing videogames in as speedy a time as possible. Typically, the games that speedrunners tackle do not include time as a primary factor in the game design“ (ebd., S. 128f.).

„A key example of superplay is ‚speedrunning‘. Put simply, speedrunning is the act of completing a video game as quickly as possible. Though speedrunning is most commonly carried out in single-player games, such as first-person-shooters, speedrunning is undertaken to demonstrate skill, not just for the player themselves, but also to a wider video gamer, and specifically speedrunner, community“ (Crawford 2012, S. 79).

Speedrunner nehmen sich also nicht nur Spiele vor, die schon vom Gamedesign darauf ausgelegt sind, schnell beendet zu werden, wie zum Beispiel Rennspiele, sondern versuchen sich auch bei narrativen Genres, wie RPGs oder First-Person-Shootern. Das Ziel, das Spiel in einer möglichst kurzen Zeit zu beenden, ist schnell zu begreifen. Der Weg zum Ziel ist jedoch mit viel Zeit, Übung und Durchhaltevermögen verbunden. Beim Speedrunning gibt es grundsätzlich zwei Schlüsselaspekte, die dem Spieler dazu verhelfen, das Spiel schnellstmöglich durchzuspielen. Zum einen das sogenannte Routing, zum anderen das Ausnutzen von Fehlern im Spiel, sogenannte Glitches.

Routing oder Routenplanung bedeutet, den schnellsten Weg bis zum Ende des Spiels zu finden. Dabei ist der kürzeste Weg nicht immer der schnellste. Ein Schlüsselbegriff ist hierbei das sogenannte Sequence Breaking. Sequence Breaking bedeutet, dass bestimmte Ereignisse im Spiel übersprungen oder Ereignisse in einer anderen Reihenfolge, als von den Entwicklern vorgesehen war, ausgelöst werden. Zum Beispiel kann in *Super Mario 64* in der ersten Minute des Spiels ein Sprung ausgeführt werden, der verhindert, dass ein Dialog mit einem NNPC, welcher dem Spieler die Kameraführung des Spiels erklären möchte, gestartet wird. Viele Videospiele haben ein bestimmtes Schema, welches gewährleistet, dass der Spieler dem vorgesehenen Ablauf des Spiels folgt. Das Fortsetzen der Handlung und das Öffnen neuer Abschnitte im Spiel setzen dabei meist bestimmte Ereignisse voraus. Das kann beispielsweise der Erhalt eines Items sein, das dem Spieler dabei hilft, Türen zu öffnen oder Abgründe zu überwinden oder ein Dialog mit bestimmten Charakteren. Sequence Breaking bedeutet in dem Fall, dass die Speedrunner Items überspringen, weil sie mit Tricks auch ohne diese ans Ziel kommen oder sie früher, als es von den Entwicklern vorgesehen war, bekommen, um sich dadurch Vorteile zu verschaffen.

„Sequence Breaking is the act of obtaining items in the game out of order, or skipping said items entirely. [...] The goal of the Sequence Breakers is to push the game as far as they can, either by getting the lowest percent of items pickups, by beating the game as quickly as possible, or by beating the game as quickly as possible with all items (100% pickups)“ (Newman 2008, S. 138).

Die *The Legend of Zelda*-Reihe und die *Metroid*-Reihe sind Paradebeispiele für das Sequence Breaking. *Zelda* ist eine Adventurespiel-Reihe, in welcher der Hauptcharakter, Link, Prinzessin *Zelda* retten muss und sich dabei durch eine Vielzahl von Verliesen (auch: Dungeons) kämpfen muss. Das besondere an diesen Spielen ist, dass in jedem Dungeon ein neuer Gegenstand zu finden ist, der Link dabei hilft, den Endboss des Dungeons zu besiegen und einen neuen Dungeon zu betreten. Bogen, Enterhaken und Stahlhammer sind dabei nur ein paar Beispiele der zu entdeckenden Gegenstände. Speedrunner benutzen bei ihren Spieldurchläufen oft Bomben, die sie in jedem Teil der Serie sehr früh erhalten, um sich über Abgründe zu katapultieren. Dadurch können frühzeitig Gebiete erschlossen werden, die zu dem Zeitpunkt noch gar nicht zugänglich sein sollten. Diese Tricks oder auch *Skips* grenzen sich von der Nutzung von Glitches ab, da die Spieler Mechaniken, die gewollt im Spiel implementiert sind, nur anders nutzen, als es die Entwickler vorgesehen hatten. Die Bomben in *Zelda* sollen Link in der Tat beim zu nahe kommen Schaden zufügen, sowie durch die

Druckwelle zurückstoßen. Durch gezieltes Anwenden der Druckwelle, dem *Damage Boost*, können somit Abgründe überwunden werden.

Bei der *Metroid*-Reihe gibt es ein ähnliches Spielprinzip. Samus Aran, die weibliche Hauptcharakterin, hat eine Art Weltraumanzug an, da die Handlung im Weltraum und auf für Menschen lebensbedrohlichen Planeten stattfindet. Dieser Anzug kann mit bestimmten Power-Ups verbessert werden. Beispielsweise kann sich Samus durch den Morphball in eine kleine Kugel verwandeln und so durch enge Gänge gelangen. Im Gegensatz zu den *Zelda*-Spielen, bei denen es eine Oberwelt und die zuvor erwähnten Dungeons gibt, haben die *Metroid*-Spiele meist nur eine große, zusammenhängende Spielwelt. In dieser befinden sich alle sammelbaren Fähigkeiten und Items. Auch in den *Metroid*-Spielen haben *Superplayer* und Speedrunner diverse Exploits gefunden. In *Metroid Prime*, das 2002 für den Nintendo Gamecube erschienen ist, kann in den ersten 20 Minuten der sogenannte *Space Jump First Sequence Break* ausgeführt werden. Dadurch erreicht Samus den Doppelsprung, den der Spieler normalerweise erst viel später im Spiel erhält. Der weitere Spielverlauf ändert sich dementsprechend immens, was unter anderem von Speedrunnern genutzt wird, um schneller an das Ende des Spiels zu gelangen (vgl. ebd., S 139).

„Sequence Breaking means you do things in *Metroid Prime* the developers probably didn't intend, such as getting items out of order or going places you're not supposed to get yet“ (ebd., S. 139).

Die Aussage eines Speedrunners, während er bei den *Awesome Games Done Quick 2016 Metroid Prime* durchläuft und den „Space Jump First“ Sequence Break ausführt, unterstreicht die Auswirkung der Sequence Breaks:

„You are supposed to get this like eighth or something in the sequence and you get it first, which really breaks open the early game“ (Games Done Quick [online]).

Der zweite Schlüsselaspekt, neben *Routing* und *Sequence Breaking*, ist das Ausnutzen von *Glitches*, also von Fehlern, die vor der Veröffentlichung des Spiels von den Entwicklern nicht bemerkt wurden und im Spiel enthalten blieben.

„A glitch, or ‚bug‘ as it is sometimes known, is a generic term for the result of a programming error. Glitches vary significantly in their scale and severity and range from graphical artefacts or anomalies that do not dramatically affect or alter gameplay to those that can crash the game, and even the system on which it is running, or corrupt save data, thereby eliminating a gamer's recorded progress“ (Newman 2008, S. 114).

Glitches können also unterschiedlich großen Einfluss auf das Spiel und das Spielerlebnis haben. Für Speedrunner sind die Glitches relevant, die sie in irgendeiner Weise schneller ans Ziel bringen. Am häufigsten werden Glitches genutzt, welche die Runner *out of bounds*, also außerhalb der Grenze, bringen. Mit Grenze ist dabei die Level- oder Umgebungsgrenze gemeint. Die Speedrunner führen an bestimmten Punkten im Spiel Manöver aus und irritieren somit das Spiel. Das Ergebnis ist das Überschreiten der sichtbaren Levelgrenze.

Abb. 1: Out of bounds in *Portal* (Valve, 2007).



Quelle: Screenshot aus: D14bl075 (2015): Portal speedrun – 8:32 (Former World record). [online] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=5CsOpx3tZdA> (Stand: 27.08.16).

Abb. 1 zeigt das Spiel *Portal* aus dem Jahr 2007. In *Portal* kann der Spieler mit einer Kanone zwei verschieden farbige Portale erschaffen, blaue und orange. Läuft er durch das blaue Portal, kommt er aus dem orangenen wieder heraus und umgekehrt. Der Spieler muss mithilfe von diesem Prinzip das Ende einer Vielzahl von Räumen erreichen. Durch verschiedene Tricks können Speedrunner die Raumgrenzen überschreiten und Räume erkennen, die theoretisch erst viel später zu erreichen wären. Durch gezielte Schüsse und das genaue Platzieren der Portale können sie schneller in diese Räume

gelangen. Das „Out of bounds gehen“ ist in einer Vielzahl von Spielen möglich. Oftmals können ganze Levelabschnitte übersprungen werden, indem die Spieler einfach außen an ihnen vorbeilaufen.

Die Kollisionserkennung von Objekten innerhalb der Spielwelt wird ebenfalls häufig genutzt, um Hindernisse zu überwinden. Objekte können oft von der Spielfigur aufgehoben, umhergetragen oder geworfen werden. Durch diese Interaktionen können die Speedrunner, aufgrund fehlerhafter Physikberechnungen, durch Wände rutschen, beschleunigt werden oder durch die Level fliegen. In *Deus Ex: Human Revolution* beispielsweise kann im Prolog ein Feuerlöscher getragen werden. Stellt sich der Spieler mit seiner Spielfigur an einer bestimmten Stelle mit dem Rücken zur Wand und lässt den Feuerlöscher fallen, wird die Figur durch die Wand gedrückt. Der Grund dafür ist, dass das Objekt einen bestimmten Raum einnimmt und das andere Objekt, in dem Fall die Spielfigur, wegdrückt. Natürlich sind die Fehler von Spiel zu Spiel unterschiedlich und mal mehr und mal weniger nutzbar. Trotzdem ist die Verwendung von Glitches ein signifikanter Teil des Speedrunning-Phänomens. Das Ausführen von Glitches sowie die Skips beim Sequence Breaking verlangen oftmals eine genaue Eingabe bestimmter Befehle auf den Controllern oder Peripheriegeräten. Eine genaue Eingabe bedeutet hierbei in vielen Fällen, eine Eingabe, die auf den Frame (Bild) genau passt. Videospiele laufen mit unterschiedlichen Frameraten. Neue Spiele unterstützen 60 Frames pro Sekunde. Das heißt, es werden 60 Einzelbilder in der Sekunde abgespielt. Zum Vergleich: Filme nutzen 24 Einzelbilder pro Sekunde. Ältere Spiele laufen teilweise nur mit 30 Frames pro Sekunde und dennoch erfordert es jede Menge Training, die Befehle für die Tricks framegenau einzugeben.

Superplay bedeutet also, ein Spiel bis an seine Grenzen zu bringen. Das erfordert Übung, Ausdauer und Hingebungs-gabe. Speedrunner versuchen, Videospiele so schnell wie es nur geht zu beenden. Routenplanung, Sequence Breaking und das Nutzen von Glitches sind dabei die Schlüsselaspekte. Speedrunning ist zwar in den letzten Jahren immer populärer geworden, jedoch liegen die Wurzeln des Phänomens in den frühen 90er Jahren. Ein nicht unbekannter First-Person-Shooter markierte dabei den Anfang und ebnete den Weg für das „Spiel mit der Zeit“.

2.3 Die Geschichte des Speedrunning

Die Geschichte des Speedrunning beginnt mit der Veröffentlichung von *Doom* (Abb. 2). In dem 1993 von *id Software* herausgegebenen First-Person-Shooter schlüpft der Spieler in die Rolle eines Space-Marines und muss eine Forschungseinrichtung auf dem Mars von Dämonen aus der Hölle befreien. *Doom* revolutionierte das Videospielemedium und war wegweisend für die weitere Entwicklung von Videospielen, vor allem der First-Person-Shooter, aber auch für die gegenwärtig existierenden Spiel- und Spielerskulturen. Die immersive 3D-Grafik konnte erstmalig Räume mit verschiedenen Ebenen sowie runde Räume darstellen. Das Spiel bietet darüber hinaus einen Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Spieler wahlweise zusammen gegen Computergegner antreten oder gegeneinander im sogenannten Deathmatch spielen können (vgl. Knorr 2009, S. 222).

Abb. 2: Screenshot aus *Doom* (id Software, 1993).



Quelle URL: <http://www.gamersglobal.de/sites/gamersglobal.de/files/news/teaser/12/doom.jpg>.

Für das Speedrunning war *Doom* aus verschiedenen Gründen relevant. Das Spiel selbst zeigt nach jedem Spielabschnitt einen Ergebnisbildschirm an, dem unter anderem die

benötigte Zeit sowie die Anzahl der gesammelten Items zu entnehmen ist. Ein weiterer Aspekt war die Entdeckung einiger, sich im Spiel befindlicher, Anomalien. Da *Doom* eine im Spielraum wirkende Physik aufweist, können die Spieler verschiedene Tricks mit den verfügbaren Waffen und der Spielumgebung ausführen. Wird der Rocket-Launcher beispielsweise gegen eine nahegelegene Wand gefeuert, beschleunigt die Druckwelle die Spielfigur, sodass sie schneller durch das Level gesteuert werden kann. Diese Technik wurde von den Spielern Rocket-Running getauft. Eine weitere Technik ist das Strafe-Running. Durch das simultane Bestätigen der Vorwärts- und Seitwärts-tasten läuft die Spielfigur diagonal und bekommt einen Geschwindigkeitszuwachs von 41 Prozent (vgl. ebd., S. 223). Diese und weitere Techniken brachten die Spieler dazu, sich darin zu messen, wer das Spiel schnellstmöglich durchspielen kann. Das Speedrunning war geboren. Der wichtigste Aspekt war dabei jedoch, dass *Doom* die Funktion des Demo Recordings anbot. Dadurch können die Spieler ihre Spieldurchläufe aufzeichnen und anderen zur Verfügung stellen. Die Dateigröße der Demos ist nicht sehr groß und so konnten sie auch zur damaligen Zeit einfach verbreitet werden. Schnell entwickelten sich erste Speedrun-Communities, in denen die Demos getauscht und die Spieldurchläufe perfektioniert wurden.

Drei Jahre nach *Doom*, also 1996, erschien das Spiel *Quake*, ebenfalls von id Software. Mit *Quake* entstand ein Spielraum, in dem die Spieler nicht nur in alle Richtungen blicken konnten, sondern in dem auch eine Sprungmechanik implementiert wurde. Daher entwickelte sich aus dem Rocket-Running schnell das Rocket-Jumping und aus dem Straf-Running das sogenannte Zigzagging. Im Juni 1997 formierte sich schließlich eine Gruppe, die das Speedrunning-Phänomen maßgeblich vorantreiben sollte.

„Quake done Quick [QdQ] is a collective of people aiming to push single-play performance to the limit by completing Quake and its relations on the highest possible skill levels in the shortest possible times“ (ebd., S. 224).

Mit *Quake Done Quick* hat sich also eine Gruppe gebildet, die gemeinsam gegen das Spiel spielte. Das Ziel war die Perfektion ihrer Fähigkeiten und die geringste Zeit für das Durchspielen von *Quake*. Jeder im Kollektiv hatte sich eingebracht, um dieses Ziel voranzutreiben. Einige programmierten kleinere Tools, um die zu betätigenden Befehle für die schwierigen Tricks innerhalb der aufgenommenen Demos anzeigen zu lassen (vgl. ebd.). Das Format des Videos zur Vermittlung von Wissen und zum Zwecke der Unterhaltung innerhalb der *Quake*-Community wurde zu der Zeit immer wichti-

ger. Kurz nach der Veröffentlichung von *Quake* entschlüsselte der Leipziger Programmierer Uwe Girlich das Format der *Quake*-Demo-Dateien und ebnete dadurch den Weg, die aufgenommenen Videos auch für ästhetische Zwecke nutzbar zu machen (vgl. ebd., S, 226). Nun können die Spieler mit einer virtuellen Kamera förmlich durch die Level „fliegen“. Das heißt, dass das Geschehen jetzt nicht mehr nur aus der First-Person-Ansicht verfolgt werden kann, sondern auch aus einer entfernten Third-Person-Perspektive, aus der die Spielfigur zu sehen ist und mit der Kamera umkreist werden kann.

„Die Praxis des ‚recamming‘ transzendiert die Beschränkungen physikalischer Kameras. Zu der von ihm gemachten Entdeckung und den sich aus ihr ergebenden Möglichkeiten bemerkte Girlich lakonisch, dass Q1 ‚für Leute mit viel Zeit‘ ein 3D-Visualisierungssystem ersetzen könnte, um so etwas wie Zeichentrick- oder Animationsfilme herzustellen“ (ebd.).

Es geschah wie es Girlich prophezeite, und die *Quake*-Demos trugen maßgeblich zum Aufkommen des Machinima-Phänomens bei. Drei *Quake*-Movies werden von Henry Lowood als „The founding trilogy of machinima“ bezeichnet: „Diary of a Camper“, „Quake done Quick“ und „Operation Bayshield“ (Lowood 2006, S. 74).

„Die Wurzeln von machinima in Doom- und Q1-speedrunning sind mittlerweile historisch gut aufgearbeitet und dargelegt. (Lowood 2005; 2006; Wehn 2004) Klar wird dabei, dass der Ursprung von machinima nicht in der Motivation Inhalte zu produzieren liegt, sondern im Spielen. (Lowood 2006) Genauer gesagt, machinima ist zum Entstehungszeitpunkt das Ergebnis eines Prozesses der spielerischen Aneignung des Q1-Spielraumes durch die speedrunner“ (Knorr 2009, S. 227).

Der nächste Meilenstein in der Speedrun-Historie war die Eröffnung des Internetarchivs *SpeedDemosArchive* (kurz SDA) im Jahr 1998. SpeedDemosArchive archivierte nicht nur Speedrun-Demos von *Quake*, sondern auch jede Weiterentwicklung im Spiel. Das heißt jede zeitliche Verbesserung, war sie auch noch so klein, und jede Verbesserung bei Tricks, Movement etc. wurde dokumentiert. Wurde die Seite anfangs nur als Sammlung von *Quake*-Demos genutzt, so konnten Speedrun-Videos anderer Spiele ab 2004 ebenfalls ins Archiv hochgeladen werden. Speedruns konnten dadurch leicht gesammelt und verteilt werden. Mit SpeedDemosArchive entstand somit eine immense Ansammlung von Wissen über *Quake*-Speedruns und später auch über andere Speedruns. SDA war dadurch über Jahre der Dreh- und Angelpunkt für alle Spieler, die gegen „die Uhr“ gekämpft haben (vgl. Hellfritzsich 2013). Mittlerweile wurde

SDA von anderen Internetplattformen in Bezug auf Popularität und Aktualität abgelöst. Speedrun.com ist mittlerweile das größte Archiv von Speedruns mit über 6600 gelisteten Spielen (Stand: 27.08.16) und über die Internetseite speedrunslive.com können sich Speedrun-Interessierte mit wenigen Klicks verschiedene Livestreams anschauen (speedrunslive [online]).

Der Livestream hat Speedrunning in den letzten Jahren sehr geprägt. Wurde mit dem Aufkommen von *YouTube* Speedrunning etwas populärer, da viele Runner ihre Videos einfach und schnell teilen konnten, so haben es Streamingplattformen geschafft, das Phänomen Speedrunning für viele Videospieleler zugänglich zu machen. Hervorzuheben ist hierbei vor allem die Streamingplattform *Twitch*. Auf Twitch können Speedrunner live ihre Speedruns übertragen (streamen) und gleichzeitig auf die Kommentare der Zuschauer reagieren. Zwei Mal im Jahr findet in den USA ein Speedrunmarathon statt, der von SpeedDemosArchive und SpeedRunsLive ausgerichtet wird. Bei den *Awesome Games Done Quick* im Winter und den *Summer Games Done Quick* im Sommer kommen Speedrunner eine Woche lang zusammen und präsentieren ihre Fähigkeiten, die Spiele in der möglichst kürzesten Zeit zu schlagen, ganz im Sinne des Kollektivs *Quake Done Quick*. Dabei werden Spenden für einen guten Zweck gesammelt, zum Beispiel für die *Prevent Cancer Foundation* oder *Doctors without Borders*. Über Twitch lässt sich dieses große Event für jedermann mitverfolgen. Bis zu 300.000 Zuschauer haben die Marathons bisher zeitgleich mitverfolgt. Diese beiden Marathons sind die wichtigsten öffentlichen Ereignisse des Speedrunning-Phänomens, da sie eine große Aufmerksamkeit auf sich ziehen und somit Speedrunning stetig populärer machen.

Die Wurzeln vom Speedrunning liegen also schon im Jahr 1993. Obwohl das Phänomen bereits länger existiert, entwickelt es sich ständig weiter und gewinnt an Aufmerksamkeit und Popularität. Immer mehr Videospieleler versuchen sich am Speedrunning, was jedoch keine leichte Aufgabe ist. Was alles zum Kosmos des Phänomens Speedrunning gehört, wird im nächsten Abschnitt detailliert erläutert.

2.4 Ausübung von Speedrunning

Mit der Routenplanung, dem Sequence Breaking und dem Benutzen von Glitches wurden bereits die Schlüsselaspekte des Speedrunnings erwähnt. Wird der Fokus nun darauf gesetzt, wie die Spieler Speedrunning ausüben, gehört natürlich noch viel mehr dazu, als das schiere Ausführen von Tricks und das Eingeben von Befehlen in den richtigen Momenten. Ein Speedrun kann als Prozess gesehen werden, der mit der Auswahl eines Spiels beginnt, sich über das Erforschen, Üben und Weiterentwickeln des Spiels erstreckt und in der Perfektionierung eines Speedruns mündet. Da Videospiele schon seit ein paar Jahrzehnten existieren, ist die Anzahl der infrage kommenden Titel natürlich groß, davon abgesehen, dass fast täglich neue Titel dazu kommen. Verschiedene Faktoren kommen bei der Auswahl der Spiele, die gespeedrunt werden, zum Tragen. Die Länge eines Speedruns, die Dokumentation der Spiele und die notwendige Hard- und Software können dabei ausschlaggebend sein.

Einen Speedrun zu machen heißt nicht immer, dass ein Spiel in wenigen Minuten zu schaffen ist. Je nachdem in welchem Genre sich umgeschaut wird, können Speedruns auch schon mal mehrere Stunden dauern. Rollenspiele sind in der Länge der Zeit natürlich nicht zu schlagen, da die Spiele dieses Genres oft sehr zeitintensive Geschichten erzählen. Der Weltrekord des Rollenspiels *Final Fantasy X* zum Beispiel liegt bei 10 Stunden 16 Minuten und 5 Sekunden (vgl. Speedrun [online]). Solche Längen sind natürlich unglaublich anspruchsvoll, anstrengend und werden im Gegensatz zu anderen Spielen nur von einer Handvoll Spielern gespeedrunt. Zu kurze Speedruns können dagegen auch unattraktiv sein. Selbst für Spiele, die in sehr kurzer Zeit zu schlagen sind, benötigt es dennoch sehr viel Übung und eben auch Zeit. Ist der Aufwand zu hoch für einen Speedrun, der am Ende nicht einmal fünf Minuten andauert, kann das für einige Spieler abschreckend wirken.

Beliebte Spiele, wie *Zelda: Ocarina of Time*, *Super Mario 64* oder *Pokémon Go* sind nicht nur die Spiele, die am meisten gespeedrunt werden (vgl. ebd.), sondern gleichzeitig auch die, die am umfangreichsten dokumentiert sind. Neben den großen Internetseiten, wie speedrun.com, haben einige Spiele bereits ihre eigenen Internetseiten, Wikis und Foren. Auf diesen Seiten werden oftmals jeder gefundene Glitch und jede spielerische Verbesserung, sei sie noch so klein, aufgenommen und dokumentiert. An dieser Stelle ist hervorzuheben, dass es verschiedene Typen von Speedrunnern gibt.

Einige bevorzugen das *routinierte Speedrunning*, das heißt, dass sie sich ein Spiel aus-
suchen, zu dem es bereits sehr viele Dokumentationen, sprich Texte, Listen, Tabellen
und Videos gibt. Die zu findenden Strategien werden dann von den Runnern studiert,
adaptiert und eventuell optimiert. Sie haben jedoch generell nicht das Verlangen, neue
Routen oder Sequence Breaks zu finden, sondern eher die aktuelle Rekordzeit zu
schlagen. Andere Spieler hingegen genießen das Erforschen von Spielen. Sie nehmen
sich vornehmlich neue Spiele vor und testen diese auf Fehler und neue Routen. Das
„Auseinandernehmen“ der Spiele liegt dabei im Fokus, um somit eventuell anderen
Runnern den Weg zur besten und schnellsten Zeit zu ebneten.

Beim Studieren von Speedrunningvideos fällt sofort ins Auge, dass oftmals anders-
sprachige Versionen der Spiele von den Runnern benutzt werden. Das kann verschie-
dene Gründe haben. Beispielsweise können verschiedene Versionen unterschiedliche
Ladezeiten zwischen den Levels oder bei bestimmten Animationen haben. Auch kann
sich die Framerate zwischen den Versionen unterscheiden, was wichtig für bestimmte
Tricks und Skips sein kann. Viele Spiele bieten Interaktionen und Dialoge mit ver-
schiedenen NPCs. Die Dialoge werden meistens für jedes Land neu vertont, sodass
beispielsweise Spieler, die der englischen Sprache nicht mächtig sind, trotzdem das
Spiel verstehen und nachvollziehen können. Dialoge können auf verschiedenen Spra-
chen länger oder kürzer sein, sodass die Speedrunner das Spiel auf die Sprache ein-
stellen, in der die Dialoge am schnellsten vorbei sind. Der Speedrunner *Heinki*, der
das Spiel *Deus Ex: Human Revolution* speedrunt und für dieses Spiel ebenfalls die
Community begründete, sagte in einem Interview treffend:

„Also wir haben vor einem Jahr herausgefunden, also ein Speedrunner hat alle Sprachen
getestet im Spiel und ja dabei hat er entdeckt, dass im Vergleich von Englisch zu Fran-
zösisch, die französische Version 15 Sekunden schneller ist und das zum Beispiel Rus-
sisch und Deutsch die langsamsten Sprachen sind, die fast eine Minute länger dauern“
(RocketBeansTV [online]).

Unterschiedliche Versionen der Spiele erfordern unterschiedliche Versionen der Hard-
ware, auf denen die Spiele abgespielt werden können. Um also *Zelda: Ocarina of Time*
auf Japanisch spielen zu können, benötigen die Speedrunner eine japanische Nintendo
64-Konsole. Bei dem *Zelda: Ocarina of Time*-Speedrun ist dabei Folgendes sehr inte-
ressant: Um die schnellste Zeit zu bekommen, war eine lange Zeit das Spielen auf der
seltenen *iQue*, das chinesische Remake der Nintendo 64-Konsole, schneller. Das chi-
nesische Pendant der N64 hat die schnellste Ladezeit und verursacht weniger Lag.

Darüber hinaus hat die chinesische Version von *Zelda: Ocarina of Time* weniger Textboxen (Das Spiel hat keine Sprachausgabe, sodass die Dialoge durch Textboxen gehalten werden), weil die chinesische Sprache noch mehr Zeichen zusammenfasst, als die japanische. Als ein neuer Glitch gefunden wurde, der eine Menge Zeit einsparte, verursachte dieser jedoch beim iQue einen Absturz, der nicht behoben werden konnte. Dadurch war der iQue für den *Zelda*-Speedrun wieder obsolet (vgl. [ZeldaSpeedRuns \[online\]](#)). Dies zeigt, dass die Speersrunszene sehr schnelllebig und in einem ständigen Wandel ist.

Der Prozess, einen Speedrun zu meistern, ist ein langwieriger. Durch verschiedene Faktoren wie Spielzeit, existierende Dokumentation der Spiele sowie die Hard- und Softwarevoraussetzungen kann das Perfektionieren eines Speedruns mehrere tausend Stunden kosten. Wie zeitintensiv und schwierig das Meistern eines Speedruns ist, hängt aber nicht nur vom gewählten Spiel ab, sondern auch von der Kategorie, in der die Runner das Spiel absolvieren möchte.

2.5 Kategorien und Events

Speedrunning bedeutet zwar das Beenden eines Spiels in der möglichst kürzesten Zeit, dennoch gibt es unterschiedliche Kategorien, die bestimmte Regeln für die Speedruns festlegen.

„In general there are three types of runs you can do on a game. The first is the „pure speed“ run, where you do whatever it takes to get to the end of the game as fast as possible. Next is the „100%“ run where you get everything in the game. [...] The third type of run is the „low%“, where you get the bare minimum number of items and upgrades and still try to go fast“ (Newman 2008, S. 132).

Pure speed, *100%* und *low%* sind drei grundlegenden Kategorien, die bei so gut wie jedem Spiel gerunnt werden. Pure speed wird mittlerweile als *any%*-Run verstanden. Im Grunde nur eine begriffliche Änderung, die sich im Laufe der Zeit etabliert hat. Eine Kategorie, welche sich mittlerweile ebenfalls etabliert hat, ist die *Glitchless*-Kategorie. Bei dieser wird versucht, das Spiel so schnell wie möglich durchzuspielen, ohne die im Spiel enthaltenen Fehler zu nutzen. Genutzt werden also nur Sequence Breaks und Tricks, wie der zuvor bereits beschriebene Damage Boost bei *Zelda: Ocarina of Time*. Zu den Grundkategorien kommen noch viele weitere, spielspezifische

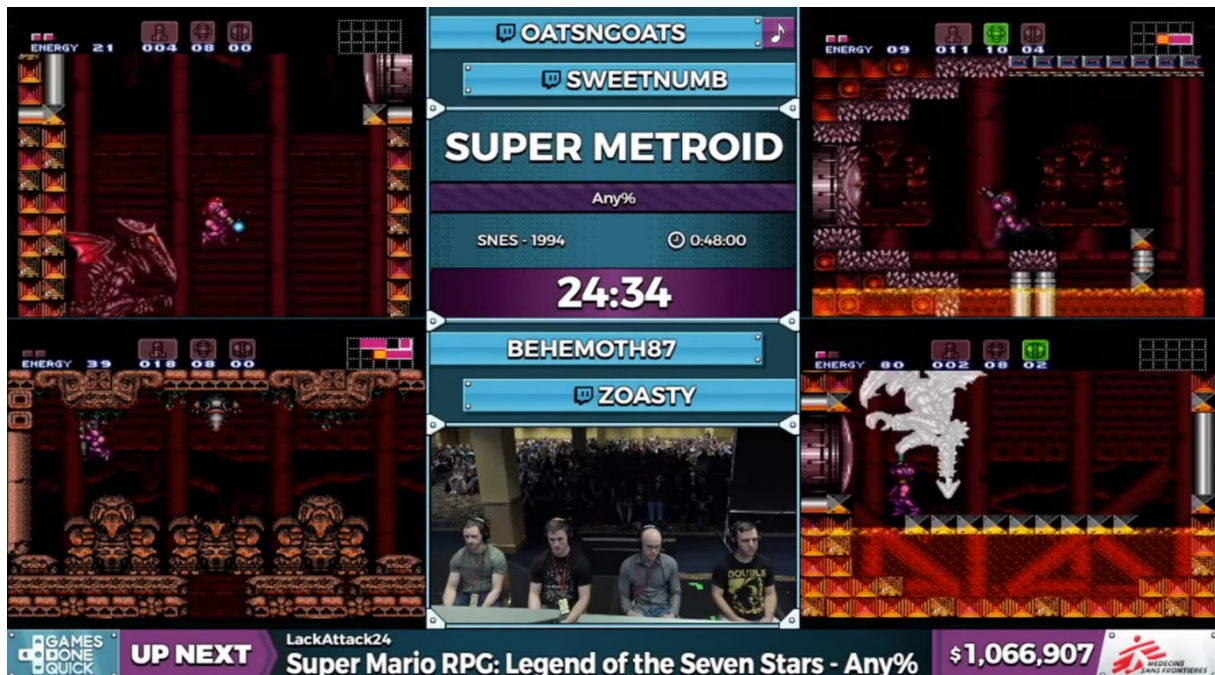
Kategorien hinzu. Zum Beispiel gibt es die *Warpless*-Kategorie, in der keine Abkürzungen, die von den Entwicklern in das Spiel eingebaut wurden, benutzt werden dürfen. Darüber hinaus gibt es auch viele abstruse Kategorien. Bei *Super Mario World* für das Super Nintendo gibt es beispielsweise die *0 Exit*-Kategorie. Ziel bei dieser Kategorie ist es, den Speicher des Spielmoduls zu manipulieren, sodass sofort der Credits-Screen angezeigt wird (vgl. dotsarecool [online]). Der Weltrekord liegt dabei bei 1 Minute und 15 Sekunden (vgl. Speedrun [online]). Eine der verrücktesten Kategorien ist wohl die *Reverse-Boss-Order*-Kategorie. Diese gibt es zum Beispiel bei *Zelda: A Link to the Past* für das Super Nintendo und bei *Super Metroid*, ebenfalls für das Super Nintendo. Das Ziel dieser Kategorie ist es, die Endgegner in umgekehrter Reihenfolge zu besiegen. Das heißt, die Speedrunner fangen mit dem letzten Endboss des Spiels an und arbeiten sich in umgekehrter Reihenfolge bis zum ersten Endboss durch. Der Run endet mit dem Besiegen des ersten Endbosses und dem Abschließen des Spiels. Bei diesen Runs wird eine Vielzahl von Glitches benutzt, die das Spiel komplett durcheinanderbringen (vgl. ebd.).

Eine weitere Unterteilung, neben den inhaltlichen Kategorien, sind die beiden Kategorien *Segmented* und *Single Segment*. *Single Segment* bedeutet, dass der Speedrun in einem Durchlauf, ohne Pausen und das Laden von Speicherdateien geschieht. *Segmented* dagegen bedeutet, der Run ist in mehrere Teile unterteilt. Das hat den Vorteil, dass einzelne Abschnitte immer wieder verbessert werden können. *Segmented*-Runs sind dementsprechend häufig schneller als *Single Segment*-Runs, in der Community jedoch nicht so hoch angesehen (vgl. SpeedDemosArchive [online]). Speedrunning ist also stark regelorientiert. Verschiedene Kategorien weisen unterschiedliche Regeln auf, an die sich die Speedrunner halten müssen, damit ihre Runs von der Community akzeptiert werden.

Speedrunning ist ein Phänomen, das vornehmlich alleine ausgeführt wird, wengleich die Erkundung der Spiele meist in Gruppen stattfindet. Die zuvor beschriebenen Events *Awesome Games Done Quick (AGDQ)* und *Summer Games Done Quick (SGDQ)* bilden dabei eine Ausnahme. Denn hier kommen tausende Speedrunner und Speedrun-Begeisterte zusammen und leben gemeinsam ihr Hobby aus. Diese Marathons, die meist über eine ganze Woche gehen, sind dabei die „Speedrun-Highlights“ des Jahres. Schon vorab gibt es einen genauen Plan, wann welcher Speedrunner dem Publikum sein Spiel präsentieren darf. Dabei werden auch kuriose Speedruns vorgestellt: Spiele werden blind gespielt, ein Spieler spielt alleine ein 2-Spieler-Spiel mit

zwei Controllern oder Speedrunner treten gleichzeitig, mit demselben Spiel, gegeneinander an. Diese sogenannten *Races* (Abb. 3) erfreuen sich großer Beliebtheit, da es sehr spannend ist, den Runnern beim Wettstreit zuzusehen und zu verfolgen, wer die beste Zeit erreicht.

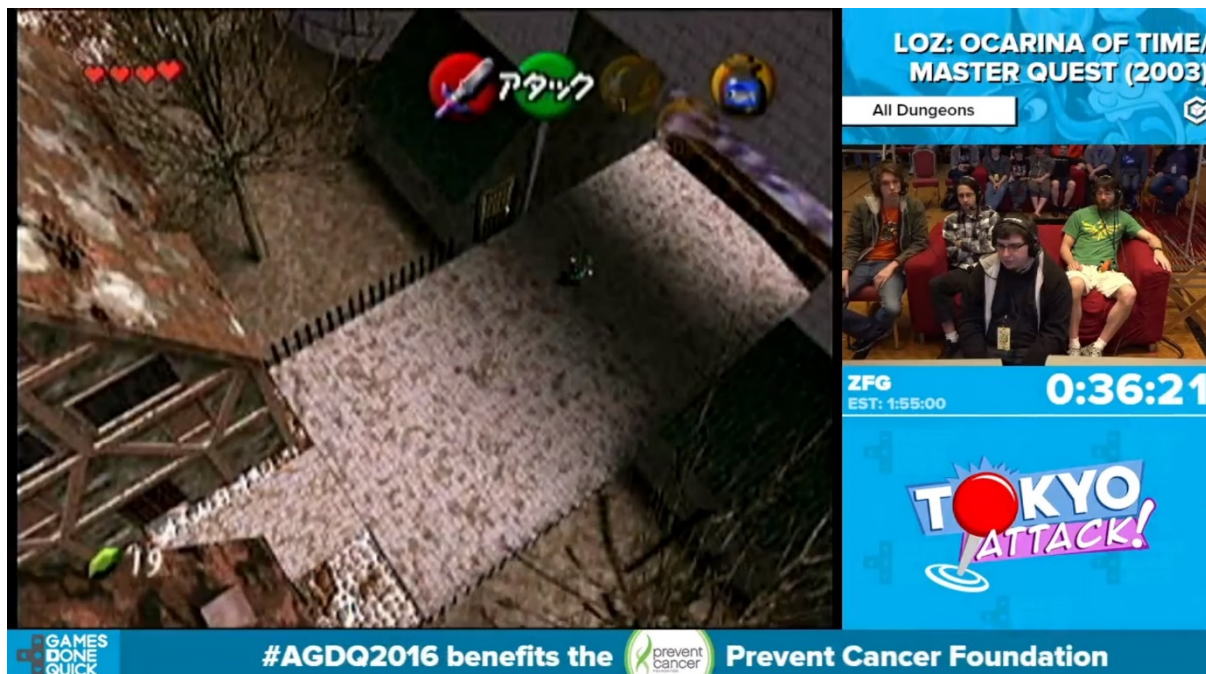
Abb. 3: Race bei den Summer Games Done Quick 2016.



Quelle Screenshot aus: Games Done Quick (2016): Super Metroid race by oatsngoats, sweetnumb, zoast, Behemoth87 in 46:45 – SGDQ 2016 – Part 172. [online] URL: https://www.youtube.com/watch?v=LFI0a-uMD_U (Stand: 27.08.16).

Organisiert werden die Marathons von SpeedDemosArchive und SpeedRunsLive. Zuschauer, die über Twitch den Marathon live mitverfolgen, können dabei für einen guten Zweck spenden. Im Rahmen der Summer Games Done Quick 2016 wurde zum Beispiel für die wohltätige Vereinigung Doctors without Borders gesammelt. Bei den Awesome Games Done Quick 2016 wurde dagegen für die Prevent Cancer Foundation gesammelt (Abb. 4). Bei diesem Event wurden insgesamt 1,216,309,02 \$ eingenommen (vgl. Awesome Games Done Quick [online]). Die gespendete Endsumme bei den Marathons wurde von Jahr zu Jahr größer. Dies zeigt auch, dass sich immer mehr Leute für das Speedrunning-Phänomen interessieren.

Abb. 4: Awesome Games Done Quick 2016.



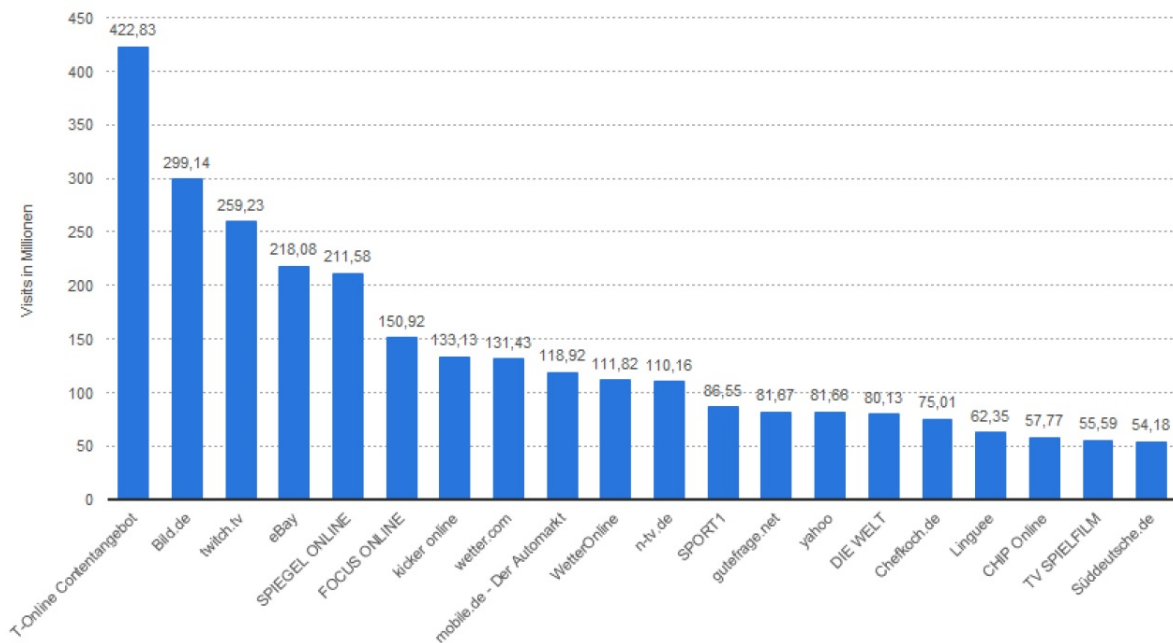
Quelle: Screenshot aus: Games Done Quick (2016): Ocarina of Time Master Quest by ZFG in 1:40:25 – Awesome Games Done Quick 2016 – Part 141. [online] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xRRos9Quprk> (Stand: 27.08.16).

Neben AGDQ und SGDQ existieren weitere große Marathons. Die *European Speedrun Assembly*, welche jedes Jahr in Schweden stattfindet, folgt beispielsweise dem Vorbild der großen Marathons aus den USA und sammelt ebenfalls eine Woche lang Spenden für wohltätige Organisationen.

Twitch wurde in dieser Arbeit bereits einige Male erwähnt. Die Streamingplattform ermöglicht es, Videospiele und Speedruns live zu streamen und somit das laufende Bildmaterial anderen zugänglich zu machen. Da Twitch das Phänomen Speedrunning, nicht nur durch die Ausrichtung und Übertragung von AGDQ und SGDQ, in den letzten Jahren sehr geprägt hat, wird darauf in dem folgenden Abschnitt noch einmal genauer eingegangen.

2.6 Twitch – Die Verbreitung von Speedrunning

Abb. 5: Rangliste der Onlinezugriffe in Deutschland in April 2016 (in Millionen).

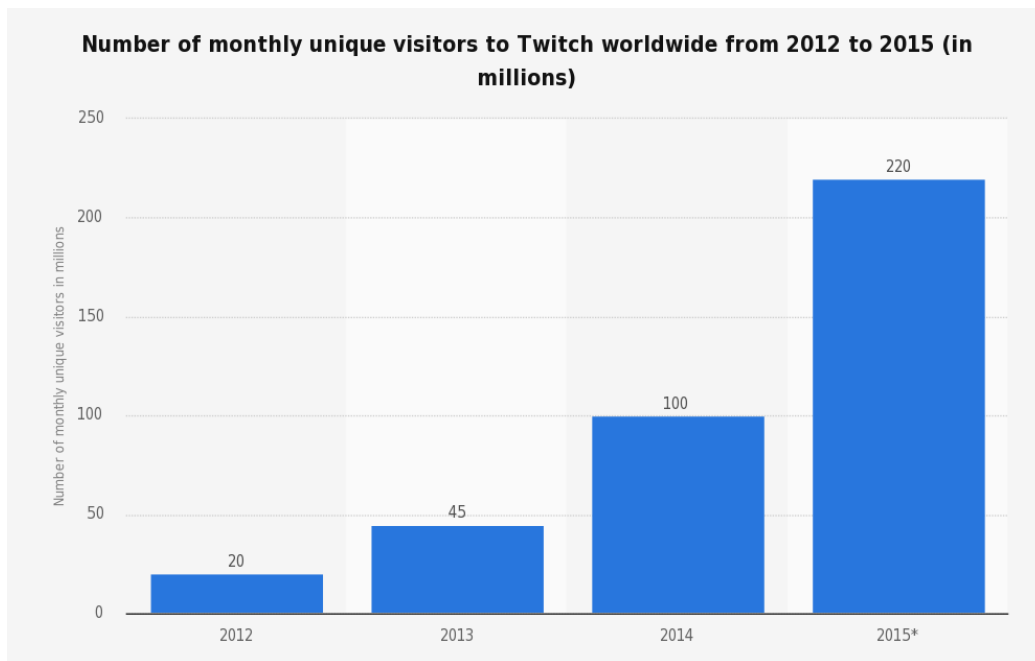


Quelle: Statista (2016): Rangliste der Onlinezugriffe in Deutschland in April 2016 (in Millionen). [online] URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/162942/umfrage/top-20-internet-angebote-nach-anzahl-der-visits/> (Stand: 27.05.16).

Twitch ist eine Streamingplattform auf der ausschließlich videospieldespezifische Inhalte übertragen werden. Entstanden ist Twitch 2011 als Schwesterseite des Streamingdienstes *Justin.tv*, eine in 2007 gegründete Streamingseite. 2014 schloss Justin.tv zugunsten des immer größer und populärer werdenden Twitch (vgl. Justin.tv [online]). Twitch hat sowohl in den USA als auch in Deutschland immense Zugriffszahlen. Im April 2016 lag Twitch in Deutschland, den Zugriffszahlen entsprechend, auf dem dritten Platz hinter T-Online Contentangeboten und Bild.de (Abb. 5).

Seit der Gründung von Twitch in 2011 sind die Zuschauerzahlen rapide angestiegen. Mit Zuschauerzahlen von 20 Millionen pro Monat im Jahr 2012 und 220 Millionen pro Monat im Jahr 2015, haben sich diese in drei Jahren mehr als verzehnfacht (Abb. 6).

Abb. 6: Monatliche Zuschauerzahlen von Twitch 2012 bis 2015 (in Millionen).



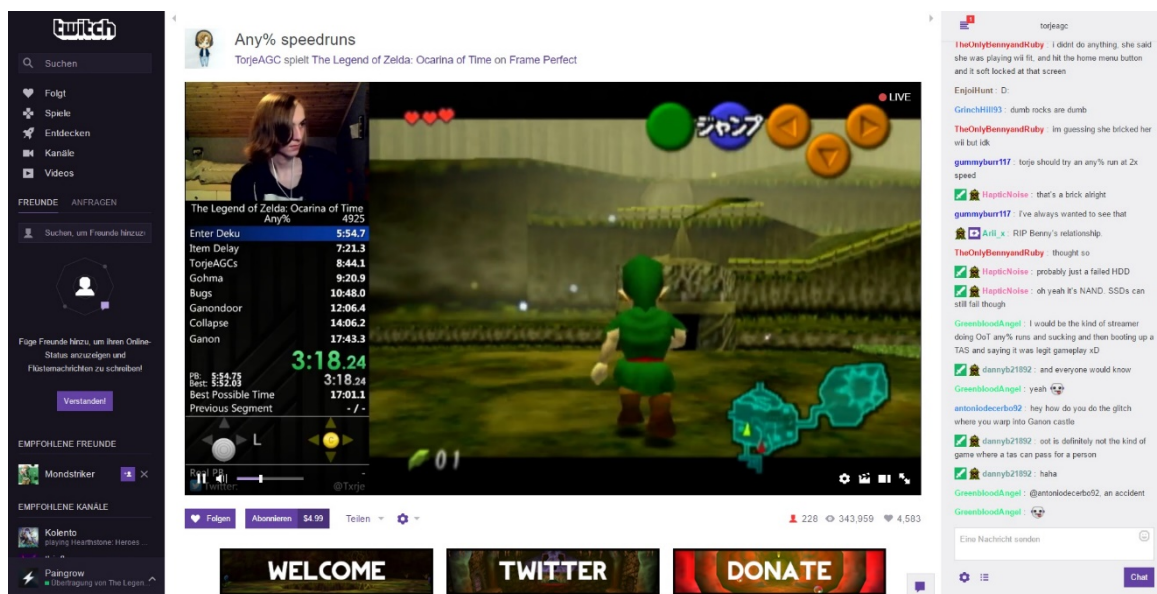
Quelle: Statista (2016): Monatliche Zuschauerzahlen von Twitch zwischen 2012 und 2015 (in Millionen). [online] URL: <http://www.statista.com/statistics/509989/twitch-monthly-unique-visitors-worldwide/> (Stand: 27.08.16).

Twitch selber lässt auf der Internetseite verlauten, dass sie monatlich insgesamt über 100 Millionen Zuschauer und 1,7 Millionen Streamer verzeichnen. Über 13.000 Mitglieder umfasst das Twitch-Partner-Programm und durchschnittlich verfolgt der Twitch-Zuschauer die Inhalte des Streamingdienstes täglich 106 Minuten lang (vgl. About Twitch [online]).

Neben dem Angebot, Streams zu senden oder eben diese zu konsumieren, bietet Twitch außerdem eine gewisse Zahl von vernetzenden Funktionen. Die wohl wichtigste Funktion ist der Gruppenchat während eines Livestreams. Dabei können alle Zuschauer, die den Stream mitverfolgen, miteinander schreiben und sich über das Livegeschehen austauschen. Die Streamer selber können jederzeit den Chat einsehen und darauf reagieren. Registrierte Nutzer können zusätzlich Streams folgen oder abonnieren. Einem Stream zu folgen ist kostenlos und bedeutet lediglich, dass er in einer für den Nutzer separat aufgezeigten, Liste erscheint, um diesen später leichter wiederzufinden. Für das Abonnieren hingegen wird ein Betrag von 4,99 \$ fällig. Dar-

aus ergeben sich teilweise von Stream zu Stream unterschiedliche Vorteile. Zum Beispiel können Abonnenten andere Emoticons benutzen, sie können sich Musiktitel wünschen, an Gewinnspielen teilnehmen etc. Neben den streamspezifischen Möglichkeiten bietet Twitch zwei verschiedene Nachrichtenfunktionen, die wiederum kostenlos nutzbar sind. Wie beim Schreiben einer E-Mail können Nachrichten, inklusive eines Betreffs, an andere Nutzer verschickt werden. Der Nutzer besitzt dabei einen Posteingang, einen Postausgang und einen Bereich für Sonstiges. Die interessantere und deutlich häufiger genutzte Nachrichtenfunktion ist das sogenannte *Whispering*. Bei diesem *Flüstern* können schnell und einfach andere Mitglieder angeschrieben werden. Durch einen kurzen Befehl im Gruppenchat, kann ein separates Chatfenster mit einem einzelnen Nutzer eröffnet werden. Dadurch wird eine schnelle und diskrete Kommunikation gewährleistet. Die Betreiber von Twitch bezeichnen ihre Plattform selber als „Social Video for Gamers“ (vgl. ebd.).

Abb. 7: Speedrunstream auf Twitch.



Quelle Screenshot aus einem Stream von TorjeAGC (2016): Zelda. [online] URL: <https://www.twitch.tv/torjeagc> (Stand: 27.08.16).

Der Livestream ist für das Speedrunning-Phänomen sehr wichtig, denn Plattformen wie Twitch bieten dadurch im Rahmen der individuellen Speedrunstreams einen

Treffpunkt und eine Kontaktbasis für die Spieler. Der Speedrunstream ist bei vielen Runnern gleich aufgebaut: Der größte Teil des Bildschirms ist von den Spielszenen ausgefüllt. Ein weiteres Feld zeigt die Zeiten des Speedruns an. Hervorgehoben ist der globale Timer, der die aktuell laufende Zeit des Speedruns anzeigt. Im gleichen Fenster sind die sogenannten *Splits* zu sehen. Splits sind die von der Community oder vom einzelnen Runner festgelegten Segmente des Speedruns. Sie sind dazu da, Speedruns zu vergleichen. Darüber hinaus können die Runner sehen, in welchen Teilen des Speedruns Zeit verloren oder gut gemacht wurde. Fängt ein Run mit kleineren Fehlern an, folgt darauf meist schnell der Reset des Spiels, um es noch einmal von vorne zu probieren. Weitere Teile des Streams sind optional. Einige zeigen sich selbst mit Hilfe einer Webcam oder es werden zusätzlich die betätigten Tasten auf dem Controller eingeblendet (Abb. 7).

Abb. 8: Rangliste von *Zelda: A Link to the Past*.

Rank	Player	Time	Platform	Date
1st	Xenia	1h 23m 42s	SNES	8 months ago
2nd	wqqqqwt	1h 24m 20s	SNES	5 days ago
3rd	Kyssa1ai	1h 24m 31s	SNES (R=)	2 years ago
4th	Jadin	1h 24m 46s	SNES	1 year ago
5th	helgefmi	1h 25m 04s	SNES	3 months ago
6th	BluntBunny	1h 25m 18s	SNES	4 months ago
7th	JoeDamillio	1h 25m 39s	SNES	1 month ago
8th	Acnim	1h 25m 44s	SNES	1 year ago
9th	adde	1h 25m 50s	SNES	2 months ago
10th	pu	1h 25m 51s	SNES	1 year ago
11th	Andy	1h 25m 52s	SNES	1 year ago
12th	waffle	1h 25m 55s	SNES	4 days ago
13th	timmon	1h 26m 22s	SNES	3 months ago
14th	sjneb174	1h 26m 23s	SNES	1 year ago
15th	exeqRRRR	1h 26m 29s	SNES	2 months ago
16th	tudose	1h 26m 41s	SNES	7 months ago
17th	revolver006	1h 26m 56s	SNES (R=)	1 year ago
18th	Albrecht	1h 26m 59s	SNES	1 year ago
19th	ChristosOwen	1h 27m 08s	SNES	2 months ago
20th	ChnllePan	1h 27m 13s	SNES	1 year ago
21st	solidus	1h 27m 25s	SNES	2 years ago

Quelle Speedrun.com (2016): The Legend of Zelda: A Link to the Past. [online] URL: <http://www.speedrun.com/alttp> (Stand: 27.08.16).

Versuchen Speedrunner, einen Ranglistenplatz oder den Weltrekord anzustreben, muss beim Speedrunnen das Spielmaterial aufgenommen werden. Dies dient später als Beweis dafür, dass der Durchlauf an einem Stück und ohne Manipulationen statt-

find. Auf Seiten wie SpeedDemosArchive können die Speedrunner schließlich das Video hochladen, sodass sich die Community den erfolgreichen Speedrun anschauen kann. Speedrun.com ist momentan die aktuellste und populärste Seite, wenn es um Ranglisten in diesem Bereich geht. Auf der Seite sind Ranglisten von über 6600 Spielen zu finden (Abb. 8). Viele der Spiele sind jeweils in verschiedene Unterkategorien gegliedert. Durch wenige Klicks kann schließlich das Video aufgerufen werden, das zu einem bestimmten Ranglistenplatz geführt hat (vgl. speedrun [online]).

Speedrunning ist durch verschiedene Facetten sehr vielseitig. Bisher wurde Speedrunning als eine menschliche Leistung betrachtet. Reaktionsfähigkeit und Durchhaltevermögen sind nur ein paar Eigenschaften, die ein Speedrunner für einen erfolgreichen Lauf benötigt. Spielt ein Speedrunner noch so gut, der perfekte Speedrun ist für einen Menschen unmöglich. Dennoch gibt es sie.

2.7 Tool-Assisted Speedruns

Tool-Assisted Speedruns (TAS) ist eine Form der Speedruns, die nicht von menschlichen Spielern durchgeführt wird. Bei einem TAS übernimmt ein Programm das Speedrunning eines Spiels und kann die theoretische Perfektion eines Speedruns aufzeigen.

„Tool-assisted speedruns (TAS) use the qualities and affordances of technical systems to eliminate the imperfections of real-time human performance and seek to create the theoretically perfect playing of a game” (Newman 2008, S. 140).

Möglich wird ein TAS durch den Emulator. Durch einen Emulator können auf einem PC Videospiele wie das Nintendo 64 oder das Super Nintendo nachgebildet werden. Durch sogenannte ROMs, digitale Abbildungen von Spielen, die zum Beispiel auf Cartridges erschienen sind, können sie in den Emulator geladen und auf dem PC abgespielt werden. Emulatoren haben viele Vorteile gegenüber den originalen Spielsystemen. Ein großer Vorteil ist die bessere Kontrolle über das Spiel und die Spieleingaben (vgl. ebd., S. 141). Durch Emulatoren ist es möglich, das Spiel zu verlangsamen und das Geschehen sogar Bild für Bild abspielen zu lassen. Genau hier beginnt die Arbeit eines „TASers“. Frame für Frame wird das Spiel abgespielt und für jeden einzelnen Frame wird eine Eingabe getätigt. Bei einem Spiel mit 30 Frames pro Sekunde,

sind das also 30 Eingaben pro Sekunde, unmöglich für die menschliche Reaktionsfähigkeit. Da selbst Tool-Assisted Speedruns mehrere Stunden laufen können, wird die immense Arbeit, die für die Entwicklung eines TAS benötigt wird, schnell deutlich. Ein weiterer Vorteil des Emulators ist, dass jederzeit abgespeichert werden kann. Haben gerade ältere Spiele ein Speichersystem, bei dem der Spieler nur an bestimmten Punkten oder nach Abschluss eines Levels speichern kann, so kann der Emulator jederzeit abspeichern. Diese sogenannten Savestates können jederzeit vom TASer geladen werden. Wird ein Eingabefehler gemacht, kann anschließend einfach der Savestate geladen und die Eingabe erneut getätigt werden. Es ist praktisch wie ein Rückgängigmachen der Eingabe (vgl. ebd.). Ein Interview mit dem Tool-Assisted Speedrunner „Bisqwit“ stellt klar, wie der Prozess, ein TAS zu entwickeln, verläuft und welche Arbeit dahintersteckt:

„For a gameplay movie to be flawless, it must be as fast as possible, it must not miss a shot, have no wasted efforts, and so on. Creating a such movie involves planning and carefulness. The game is played at slow speed (the emulator slows the game down), doing small segments at time and optimizing then as well as possible, redoing until it goes well. The finished (and unfinished) product is reviewed many times, at full speed and at slow motion, to find things to improve and to invent new strategies and then played again. Creating such a movie is very timeconsuming. You can easily elapse 4 hours for a 10 minute sequence – and that´s only for the first revision. For some games, planning can need lots of time. Creating a releasable movie can take anything from 4 hours to 6 months, depending on how much free time you have, how complex the game is, how careful you are and how skillful you are. Many improved movies are also based on observations from previous movies, so it´s actually difficult to estimate how much time goes into producing a good gameplay movie“ (ebd., S. 141f.).

Ein TAS zu produzieren ist also sehr langwierig und planungsintensiv. Es werden Glitches gesucht und genutzt, die für einen Menschen, aufgrund der menschlichen Reaktionsfähigkeit, nicht ausführbar sind. TASer haben ein sehr großes technisches Wissen. Sie wissen, wie die Videospiele programmiert sind, wie die Hardware, auf der die Spiele eigentlich laufen, aufgebaut ist etc. Tool-Assisted Speedruns haben einen künstlerischen Anspruch. Sie sollen zum einen die Zuschauer unterhalten und zum anderen die perfektionierten Werke darstellen, die nach langer Zeit der harten Arbeit, den Machern Befriedigung verschaffen.

„Perfection is not easy. Yes, using the tools makes playing easy – but we do not just play here. We attempt to perfect the games to a godly level of precision, which involves handling the game as if it were The Matrix – observing every slightest detail to gain control over it in ways that the makers never imagined. We search for perfection“ (ebd., S. 142).

Zeigen Real-Time Speedruns die überragenden Fähigkeiten der Speedrunner, ihre Reaktionsschnelligkeit und ihr Wissen über das Spiel, so zeigen Tool-Assisted Speedruns das Potenzial und die Grenzen der Spiele und der Hardware auf. Neue Möglichkeiten werden dadurch deutlich und es wird die Formbarkeit eines Videospieles hervorgehoben. Das ermöglicht es, das Spiel anders wahrzunehmen und unentdeckte Teile der Software zum Vorschein zu bringen. Dies ist nicht nur wichtig für das Speedrunning-Phänomen, sondern für die gesamte Videospielekultur (vgl. ebd., S. 143).

Speedrunning wurde bisher ausführlich betrachtet. Das Phänomen, das seinen Ursprung bei dem Spiel *Doom* im Jahr 1993 hatte, ist eine menschliche Performance, bei der es vornehmlich darum geht, das Spiel in und auswendig zu beherrschen, reaktionsschnell zu agieren und dadurch Tricks, Sequence Breaks und Glitches richtig zu benutzen. Große Events, wie AGDQ und SGDQ, und vor allem Twitch als Verbreitungsplattform haben Speedrunning in den letzten Jahren populärer werden lassen. Neben Real-Time Speedruns gibt es sogenannte Tool-Assisted Speedruns, die mit Hilfe von Emulatoren erstellt werden können und Videospiele bis an ihre Grenzen treiben. Insgesamt ist Speedrunning eine sehr professionelle Art und Weise Videospiele zu konsumieren. Ziel ist es, ein Videospiele in der kürzesten Zeit zu beenden.

3 Theoretischer Rahmen – Symbolischer Interaktionismus

Der nächste Abschnitt umfasst den theoretischen Rahmen der Arbeit. Dieser ist die Grundlage für das weitere methodische Vorgehen sowie für die Interpretation der gewonnenen Untersuchungsergebnisse. Nach der Begründung für die Wahl eines qualitativen Forschungsansatzes in Kapitel 3.1 wird im Kapitel 3.2 bis 3.4 der symbolische Interaktionismus als Grundlagentheorie dieser Arbeit betrachtet. Im Kapitel 3.5 werden gegenstandsbezogene Theorien und Perspektiven aufgezeigt.

3.1 Begründung der Wahl eines qualitativen Forschungsansatzes

„Qualitative Forschung hat den Anspruch, Lebenswelten ‚von innen heraus‘ aus der Sicht der handelnden Menschen zu beschreiben. Damit will sie zu einem besseren Verständnis

sozialer Wirklichkeit(en) beitragen und auf Abläufe, Deutungsmuster und Strukturmerkmale aufmerksam machen“ (Flick/ Kardorff/ Steinke 2000, S. 14).

Für viele Menschen, selbst für die meisten Videospiele, ist das Phänomen Speedrunning ein unbekanntes. Um es in dieser Arbeit näher zu ergründen, wird ein qualitativer Forschungsansatz verwendet. Für einen kaum betrachteten Untersuchungsgegenstand, wie es auch Speedrunning ist, ist eine qualitative Forschung geeignet, da im Gegensatz zur quantitativen Forschung kein oder kaum Vorwissen über das zu bearbeitende Thema vorhanden sein muss. Qualitative Forschung kann somit „für das Neue im Untersuchten, das Unbekannte im scheinbar Bekannten offen sein“ (ebd, S. 17). Gerade diese Offenheit lässt Raum für neue Sichtweisen auf bestimmte Dinge unserer Welt. Cornelia Helfferich führt weiter aus:

„Qualitative Forschung rekonstruiert Sinn oder subjektive Sichtweisen – im Einzelnen sehr unterschiedlich gefasst z.B. als ‚subjektiver Sinn‘, ‚latente Sinnstruktur‘, ‚Alltagstheorien‘ oder ‚subjektive Theorien‘, ‚Deutungsmuster‘, ‚Wirklichkeitskonzepte‘ oder –konstruktionen‘, ‚Bewältigungsmuster‘ oder ‚narrative Identität‘“ (Helfferich 2009, S. 21).

In der qualitativen Forschung werden nach Flick, Kardorff und Steinke drei verschiedene Forschungsperspektiven unterschieden: (1) Zugänge zu subjektiven Sichtweisen, (2) Beschreibung von Prozessen der Herstellung sozialer Situationen und (3) Hermeneutische Analyse tiefer liegender Strukturen. Diesen Forschungsperspektiven können bestimmte theoretische Positionen, Methoden der Datenerhebung und Interpretation sowie Anwendungsfelder zugeordnet werden (vgl. Flick 2000, S. 18f). Zusammengefasst sind die drei Forschungsperspektiven in der folgenden Abbildung dargestellt (Abb. 9).

Abb. 9: Forschungsperspektiven in der qualitativen Forschung.

Forschungsperspektive			
	Zugänge zu subjektiven Sichtweisen	Beschreibung von Prozessen der Herstellung sozialer Wirklichkeit	Hermeneutische Analyse tiefer liegender Strukturen
Theoretische Position	Symbolischer Interaktionismus, Phänomenologie	Ethnomethodologie, Konstruktivismus	Psychoanalyse, genetischer Strukturalismus
Methoden der Datenerhebung	Leitfaden-Interviews, Narrative Interviews	Gruppendiskussion, Ethnographie, Teilnehmende Beobachtung, Aufzeichnung von Interaktionen, Sammlung von Dokumenten	Aufzeichnung von Interaktionen, Fotografie, Filme
Methoden der Interpretation	Theoretisches Codieren, Qualitative Inhaltsanalyse, Narrative Analysen, Hermeneutische Verfahren	Konversationsanalyse, Diskursanalyse, Gattungsanalyse, Dokumentenanalyse	objektive Hermeneutik, Tiefenhermeneutik, Hermeneutische Wissenssoziologie
Anwendungsfelder	Biographieforschung, Analyse von Alltagswissen	Analyse von Lebenswelten und Organisationen, Evaluationsforschung, Cultural Studies	Familienforschung, Biographieforschung, Generationsforschung, Genderforschung

Quelle: Flick/Kardorff/ Steinke (2000, S. 19).

3.2 Grundlagen des symbolischen Interaktionismus

Herbert Blumer verwendete den Begriff des symbolischen Interaktionismus erstmalig im Jahr 1937, aufbauend auf den Annahmen zur Kommunikation von George Herbert Mead, der Kommunikation als Prozess der Interaktion ansah (vgl. Abels 2010, S. 43).

In seiner Abhandlung „Der Methodologische Standort des symbolischen Interaktionismus“ betont Blumer (1973), dass er sich auf die Gedanken von George Herbert Mead bezieht, welcher im Wesentlichen die Grundlagen für den symbolisch-interaktionistischen Ansatz geschaffen hat (vgl. ebd., S. 80). Dabei geht Blumer von Meads Grundfrage aus, wie es Menschen gelingt, ihre Handlungen aufeinander zu beziehen. Diese Beziehung erklärte sich Mead dadurch, dass Menschen von einem gemeinsamen Sinn ausgehen. Er betont, dass sich Handelnde, die sich in einer sozialen Interaktion befinden, diesen Sinn gegenseitig durch ihre Handlungen anzeigen. Blumer führt weiter aus und sagt, dass die Handelnden gemeinsame Symbole produzieren, an denen sie sich schließlich orientieren. Diese Symbole können im weiteren Verlauf der Interaktion bestätigt, revidiert und neu verhandelt werden. Der Sinn der Interaktion wird somit durch wechselseitige Interpretationen fortlaufend ausgehandelt (vgl. Abels 2010, S. 44).

„In der Interaktion definiert jeder Handelnde die Situation, sagt also explizit oder deutet durch sein Verhalten an, wie er die Situation verstehen will und was deshalb gelten soll. Das wiederum wird von dem anderen interpretiert und mit der eigenen Situationsdefinition zusammengebracht. Dieser Prozess, der nur selten bewusst wird und noch weniger laut besprochen wird, führt allmählich zu einer gemeinsamen Definition der Situation“ (ebd., S. 45).

Nach Blumer beruht der symbolische Interaktionismus auf drei einfachen Prämissen. „Die erste Prämisse besagt, dass Menschen ‚Dingen‘ gegenüber auf der Grundlage der Bedeutung handeln, die diese Dinge für sie besitzen“ (Blumer 1973, S. 81). Dinge können dabei physische Objekte, wie ein Tisch oder ein Baum sein, andere Menschen, wie die eigene Mutter oder ein Kellner in einem Restaurant, verschiedene Gruppen von Menschen, wie der Freundeskreis, Institutionen, wie die Universität oder die Staatsregierung, Normen und Werte, Handlungen anderer und soziale Interaktionen im Alltag. „Die zweite Prämisse besagt, dass die Bedeutung solcher Dinge aus der sozialen Interaktion, die man mit seinen Mitmenschen eingeht, abgeleitet ist oder aus ihr entsteht. Die dritte Prämisse besagt, dass diese Bedeutungen in einem interpretativen Prozess, den die Person in ihrer Auseinandersetzung mit den ihr begegnenden Dingen benutzt, gehandhabt und abgeändert werden“ (ebd., S. 81).

Die erste Prämisse beschreibt, dass Menschen „Dingen“ eine Bedeutung zuschreiben und aufgrund dieser Zuschreibung bestimmte Handlungen ausführen. Mit dieser Prämisse grenzt sich der symbolische Interaktionismus klar von anderen soziologischen Theorien ab. Wird innerhalb anderer Theorien die Bedeutung von Dingen als gegeben

hingenommen, so hat die Bedeutung von Dingen innerhalb des symbolischen Interaktionismus einen zentralen Stellenwert. Im Gegensatz dazu wird beispielweise im „Realismus“, einer traditionellen Position der Philosophie, die Bedeutung als ein natürlicher Teil der objektiven Zusammensetzung des Dinges gesehen. Eine Kuh ist eine Kuh, eine Wolke ist eine Wolke etc. Nur durch die reine Beobachtung eines Dinges, kann die Bedeutung herausgelöst werden, denn die Bedeutung geht von dem Ding selber aus (vgl. ebd., S. 82f.). Innerhalb des symbolischen Interaktionismus ist die Bedeutung von Dingen ein Prozess, der in der zweiten Prämisse beschrieben wird. Bedeutungen sind „soziale Produkte“, die von den handelnden Personen selber geschaffen und je nach Situation immer wieder neu verhandelt werden (vgl. Abels 2010, S. 46f.).

„Die Bedeutung eines Dinges für eine Person ergibt sich aus der Art und Weise, in der andere Personen ihr gegenüber in bezug [sic] auf dieses Ding handeln. Ihre Handlungen dienen der Definition dieses Dinges für diese Person. Für den symbolischen Interaktionismus sind Bedeutungen daher soziale Produkte, sie sind Schöpfungen, die in den und durch die definierenden Aktivitäten miteinander interagierender Personen hervorgebracht werden“ (Blumer 1973, S. 83f.).

Die dritte Prämisse beschreibt einen Interpretationsprozess, den die Handelnden regelmäßig durchführen, um die Bedeutung der Dinge, je nach Situation, zu aktualisieren. Dieser Prozess besteht aus zwei verschiedenen Schritten. Der erste Schritt ist ein Kommunikationsprozess mit der eigenen Person. Der Handelnde bestimmt selber die Dinge, auf die er sein Handeln ausrichtet. „Er hat sich selbst auf die Dinge aufmerksam zu machen, die eine Bedeutung haben“ (ebd., S. 84). Der zweite Schritt ist schließlich ein Interpretationsprozess. Je nachdem, in welcher Situation sich der Handelnde befindet, sucht er die Bedeutung aus, hinterfragt sie, ordnet sie neu und formt sie um. Dies ist kein automatischer Prozess, sondern ein formender Prozess, „in dessen Verlauf Bedeutungen als Mittel für die Steuerung und den Aufbau von Handlungen gebraucht und abgeändert werden. Es ist notwendig zu sehen, dass die Bedeutungen aufgrund des Interaktionsprozesses des einzelnen mit sich selbst einen wesentlichen Bestandteil der Handlung darstellen“ (ebd.).

3.3 Kernvorstellungen des symbolischen Interaktionismus

Herbert Blumer hat neben den drei grundlegenden Prämissen sechs Grundideen, oder wie er sie selber benennt, Kernvorstellungen, beschrieben. In den folgenden Abschnitten werden diese Kernvorstellungen einzeln betrachtet und näher ausgeführt.

3.3.1 Die Beschaffenheit der menschlichen Gesellschaft

Als Ausgangspunkt beschreibt Blumer, dass menschliche Gruppen aus handelnden Personen bestehen beziehungsweise, „dass menschliche Gruppen und Gesellschaften im Grunde nur in der Handlung bestehen“ (ebd., S. 85). Blumer betrachtet dabei die Handlungen oder Aktivitäten jeder Person. Dabei differenziert er das alleinige Handeln einer Person, das gemeinsame Handeln mehrerer Personen, sowie das Handeln einer Gruppe oder Organisation. Andere Konzepte einer Gesellschaft sieht er als Ableitungen von der Gesamtheit fortlaufender Handlungen, die das Leben in einer Gruppe ausmachen. Die Konzepte der Kultur und der sozialen Struktur beispielsweise sind eindeutig abgeleitet von dem, was die Menschen tun. Gesellschaft ist dementsprechend ein sukzessiver Prozess, indem Handlungen und Aktivitäten ihrer Mitglieder ständig aufeinander abgestimmt werden (vgl. ebd., S. 85f.).

„Ein Grundprinzip des symbolischen Interaktionismus lautet, dass jeglicher empirisch orientierte Entwurf einer menschlichen Gesellschaft, wie er auch immer abgeleitet wurde, vom Beginn bis zum Ende die Tatsache berücksichtigen muss, dass menschliche Gesellschaft aus Personen besteht, die sich an Handlungen beteiligen“ (ebd., S. 86).

3.3.2 Die Beschaffenheit sozialer Interaktion

Eine Gesellschaft besteht aus einer Zahl handelnder Personen. Diese handelnden Personen bilden dabei verschiedene Gruppen innerhalb einer Gesellschaft, wobei die Gesellschaft selber eine Gruppe darstellt. „Das Zusammenleben in Gruppen setzt notwendigerweise Interaktion zwischen den Gruppenmitgliedern voraus; oder, anders ausgedrückt: eine Gesellschaft besteht aus Individuen, die miteinander interagieren“ (ebd., S. 86). Andere Konzepte von Gesellschaft nutzen ebenfalls diese Definition, mit dem Unterschied, dass der Begriff der Interaktion anders formuliert ist. Interaktion resultiert in anderen Konzepten aus Normen und Werten, Rollen und Sanktionen, ohne

dabei eine eigene Bedeutung zu haben (vgl. Abels 2010, S. 48). Beim symbolischen Interaktionismus hat die Interaktion zwischen handelnden Personen dagegen eine zentrale Bedeutung. Interaktion ist nicht nur ein Ausdrucksmittel, um menschlichen Bedürfnissen oder Emotionen freien Lauf zu lassen. Vielmehr besteht Interaktion aus wechselseitigem Verhalten zwischen den agierenden Personen. Blumer beschreibt soziale Interaktion als einen Prozess, der menschliches Verhalten formt. „Einfach ausgedrückt, müssen Menschen, die miteinander interagieren, darauf achten, was der jeweils andere tut oder tun will; sie sind gezwungen, im Rahmen der Dinge, denen sie Beachtung schenken, ihr Handeln auszurichten oder ihre Situation zu handhaben“ (Blumer 1973, S. 87). Die Analyse der sozialen Interaktion schreibt Blumer George Herbert Mead zu, der zwei Formen beziehungsweise Ebenen sozialer Interaktion in der menschlichen Gesellschaft unterscheidet: (1) „Die Konversation von Gesten“ und (2) „Den Gebrauch signifikanter Symbole“. Blumer nannte diese Ebenen „nicht-symbolische Interaktion“ und „symbolische Interaktion“ (vgl. ebd.). „Nicht-symbolische Interaktion findet statt, wenn man direkt auf die Handlung eines anderen antwortet, ohne diese zu interpretieren; symbolische Interaktion beinhaltet dagegen die Interpretation der Handlung“ (ebd., S. 87f.). Die nicht-symbolische Interaktion ist eine reflexartige Handlung oder Reaktion auf ein Ereignis, die symbolische Interaktion hingegen fordert das Reflektieren der Situation, bevor die darauffolgende Handlung ausgeführt wird. Blumer hebt dabei die Bedeutung von Gesten hervor, die schon Mead in seiner Analyse der symbolischen Interaktion als wichtig erachtet hat. Eine Geste kann drei Funktionen erfüllen: „Sie zeigt an, was die Person, an die sie gerichtet ist, tun soll; sie zeigt an, was die Person, die sie setzt, zu tun beabsichtigt; und sie zeigt die gemeinsame Handlung an, die aus der Verbindung der Handlungen beider hervorgehen soll“ (ebd., S. 88). Blumer wählt dabei das Beispiel eines Räubers bei einem Überfall. Der gerichtete Befehl eines Räubers an sein Opfer, die Hände hoch zu nehmen, ist zum einen ein Hinweis darauf, was das Opfer machen soll, zum anderen ein Hinweis darauf, was der Räuber zu tun beabsichtigt, nämlich das Opfer zu bestehlen und schließlich ein Hinweis darauf, welche gemeinsame Handlung sich entwickelt, in diesem Beispiel ein Überfall (vgl. ebd., S. 88f.). In einer Gesellschaft ist die soziale Interaktion unabdingbar. Handelnde Personen müssen dabei ihre Interaktionen aufeinander ausrichten. „Solch eine Interaktion in der menschlichen Gesellschaft erfolgt charakteristischerweise und vorwiegend auf der symbolischen Ebene; [...]. Sie tun dies durch einen zweifachen Prozess, indem sie anderen anzeigen, wie sie handeln sollen,

und indem sie selbst die Anzeigen interpretieren, die von anderen gegeben wurden“ (ebd., S. 89).

3.3.3 *Die Beschaffenheit von Objekten*

„Der symbolische Interaktionismus vertritt den Standpunkt, daß [sic] die ‚Welten‘, die für die Menschen und ihre Gruppen existieren, aus ‚Objekten‘ zusammengesetzt sind, und dass diese Objekte das Produkt symbolischer Interaktion sind. Zu den Objekten ist alles zu zählen, was angezeigt werden kann, alles, auf das man hinweisen oder auf das man sich beziehen kann – eine Wolke, ein Buch, eine gesetzgebende Versammlung, ein Bankier, eine religiöse Lehrmeinung, ein Geist und so weiter. Der Einfachheit halber kann man Objekte in drei Kategorien einordnen: (a) physikalische Objekte, wie Stühle, Bäume oder Fahrräder; (b) soziale Objekte, wie Studenten, Priester, ein Präsident, eine Mutter oder ein Freund; und (c) abstrakte Objekte, wie moralische Prinzipien, philosophische Lehrmeinungen, oder Ideen, wie Gerechtigkeit, Ausbeutung oder Mitleid“ (ebd., S. 90). Objekte können unterschiedliche Bedeutungen für verschiedene Individuen haben. Ein Baum kann für einen Botaniker ein seltenes Exemplar seiner Art sein, für einen Holzfäller der Rohstoff Holz, für einen Dichter eine Inspiration und für einen Hobby-Gärtner ein fruchttragender Nutzgegenstand. Ein Auto kann zum Beispiel je nach eigener Empfindung entweder ein Fortbewegungsmittel, ein Statussymbol oder ein Transportmittel sein. „Die Bedeutung von Objekten für eine Person entsteht im wesentlichen [sic] aus der Art und Weise, in der diese ihr gegenüber von anderen Personen, mit denen sie interagiert, definiert worden sind“ (ebd.). Die den Menschen umgebenden Objekte geben Hinweise darauf, in welchem Milieu sie sich aufhalten. Jedoch können die Objekte eine differenzierte Bedeutung für den Einzelnen haben, sodass für jedes Individuum eine subjektiv strukturierte Welt entsteht. Die Objekte ändern sich innerhalb eines Definitions- und Interpretationsprozesses mit der Zeit. Durch soziale Interaktionen zwischen den Menschen werden Objekte der Welt gebildet, gestützt und abgeändert (vgl. ebd., S. 91). „Vom Standpunkt des symbolischen Interaktionismus aus ist, kurz gesagt, das menschliche Zusammenleben ein Prozess, in dem Objekte geschaffen, bestätigt, umgeformt und verworfen werden“ (ebd., S. 91) Die Welt eines jeden ist somit in einem stetigen Wandel, da auch die Objekte einen Wandel durchlaufen.

3.3.4 *Der Mensch als handelnder Organismus*

Der Mensch ist in der Lage, Objekte zu erkennen, zu interpretieren und schließlich darauf zu reagieren. Dies ist der Tatsache geschuldet, dass der Mensch ein „Selbst“ besitzt. „Mit diesem Ausdruck ist nichts Geheimnisvolles gemeint. Es bedeutet lediglich, dass ein Mensch Gegenstand seiner eigenen Handlung sein kann“ (ebd., S. 92). Das bedeutet, dass sich der Mensch selber als Objekt sieht und dieses Objekt individuell interpretiert. Ein Mann kann sich als Student, als guter Vater, als liebender Gatte oder als Videospieleur sehen. Je nachdem, welche Sichtweise er nach außen trägt, wird diese von anderen Individuen wahrgenommen und dementsprechend interpretiert. Diese Interpretation erfolgt im Prozess der Rollenübernahme. Mead hat darauf hingewiesen, dass sich eine Person außerhalb ihrer Selbst betrachten muss, um für sich selbst zum Objekt zu werden. Ein Individuum muss sich sozusagen selber den Spiegel vorhalten, um seine Handlungen reflektieren zu können. Das geschieht, indem sich eine Person in die Rolle einer anderen Person hineinversetzt und sich aus dieser Position betrachtet (vgl. ebd.). Dabei können drei unterschiedliche Typen von Rollen übernommen werden. „Die Rollen, die die Person übernimmt, reichen von derjenigen eines bestimmten Individuums (das Stadium des Spielens) über diejenige einer bestimmten organisierten Gruppe (das Stadium des Zusammenspiels, v.a. im Wettkampf) zu derjenigen einer abstrakten Gemeinschaft (der „generalisierte Andere““ (ebd.). Folglich versetzt sich eine Person in die Position, aus der sie sich selber so sieht, wie andere sie sehen und definieren würden. Aus der Tatsache heraus, dass der Mensch ein Selbst besitzt, resultiert ein weiterer Aspekt des Menschen als handelnder Organismus. Eine Person ist in der Lage, mit sich selbst eine soziale Interaktion einzugehen, in dem „die Person sich selbst als eine Person anspricht und darauf antwortet“ (ebd., S. 93). Erkennbar ist dies, wenn eine Person über sich selbst verärgert ist oder wenn sie sich selbst antreiben muss, beispielsweise zum Arbeiten oder zum Aufräumen (vgl. ebd.). Dies ist ein innerer Prozess, der während der wach verbrachten Zeit ständig abläuft und die Handlungen einer Person definiert (vgl. ebd.). Mit dieser Sichtweise grenzt sich der symbolische Interaktionismus klar von anderen Theorien ab. Im Gegensatz zu anderen Theorien der Sozialwissenschaft und der Psychologie, nach denen der Mensch auf Triebe reagiert, Bedürfnisdispositionen entspricht oder sich an gesellschaftliche Rollen anpasst, wird der Mensch innerhalb des symbolischen Interaktionismus als sozialer Organismus gesehen, der sich in ständiger Interaktion mit sich selbst befindet. Der Mensch selber ist es, der Objekte interpretiert und seinen

Handlungen eine Bedeutung zuschreibt. Er ist ein autonomer Organismus, der jederzeit eigenständig und frei handelt (vgl. Abels 2010, S. 51).

3.3.5 *Die Beschaffenheit menschlichen Handelns*

Der Mensch hat die Fähigkeit, die Objekte in seiner ihn umgebenden Welt zu erkennen und zu interpretieren. Ebenfalls kann er sein eigenes Selbst definieren, es reflektieren und seinen Standpunkt gegenüber anderen Individuen erkennen. Durch diese Selbst-Interaktion und die Fähigkeit, bestimmte Objekte je nach Situation zu interpretieren, kann der Mensch schließlich seine ihn umgebende Welt handhaben und eine darauf ausgelegte Handlungslinie ausbilden (vgl. Blumer 1973, S. 95).

„Die berücksichtigten Dinge erstrecken sich auf solche Sachen wie seine Wünsche und Bedürfnisse, seine Ziele, die verfügbaren Mittel zu ihrer Erreichung, die Handlungen und die antizipierten Handlungen anderer, sein Selbstbild und das wahrscheinliche Ergebnis einer bestimmten Handlungslinie“ (ebd.).

Der Mensch begegnet schließlich einem ständigen Fluss von Situationen, in denen er Handeln muss. Er muss in jeder Situation die Auswirkungen seines Handelns abwägen und seine Ziele sowie Erwartungen mit den möglichen Folgen der Taten, die er begeht, abstimmen. Dabei gibt es nicht nur einen Faktor, der die Handlung eines Individuums bestimmt, sondern viele verschiedene Faktoren und Interpretationen, die die Handlungslinie eines Menschen definieren (vgl. Abels 2010, S. 52). „Diese Sichtweise menschlichen Handelns lässt sich in gleicher Weise auf gemeinsames oder kollektives Handeln anwenden, an dem eine Mehrzahl von Individuen beteiligt ist (Blumer 1973, S. 96). Durch das gegenseitige Anzeigen von Objekten und durch die Interpretation der Objekte innerhalb der Gruppe können kollektive Ziele austariert werden. „Gemeinsames oder kollektives Handeln ist ein Ergebnis eines solchen Prozesses interpretierender Interaktion“ (ebd.).

3.3.6 *Die Verkettung von Handlungen*

Bisher wurde festgestellt, dass Handlungen aus Interaktionen mit Objekten resultieren. Kollektives Handeln wird durch das gegenseitige Anzeigen und Interpretieren von Objekten definiert. Das wechselseitige Anzeigen und Interpretieren ist ein Entwick-

lungsprozess, aus dem eine kollektive Handlung entsteht. Dieser Prozess ist eine Verkettung von Einzelhandlungen der Individuen innerhalb der Gruppe oder Gesellschaft. Eine Handlung greift in die nächste ein und beeinflusst sie somit. Handlungen innerhalb einer Kette sind Reaktionen auf eine vorherige Handlung sowie die Bedingung für die darauffolgende. Selbst in Situationen, die bereits erlebt wurden, kommt dieser Vorgang immer wieder zum Tragen. Keine Interaktion ist wie die andere.

„Sie ist etwas eigenes, das sich ständig verändert und jede einzelne Handlung bedingt. Diese ständige Veränderung übersieht man leicht, wenn man Routinen oder Wiederholungen vor Augen hat. Aber auch dort gilt, dass in jedem Augenblick der Handelnde sich und dem anderen etwas anzeigt – und sei es, dass die neue Situation mit der alten zu vergleichen ist. Ohne diesen [...] Prozess der Interpretation würde die alte Situation nicht einmal erinnert werden!“ (Abels 2010, S. 52f.).

Blumer nimmt drei Anmerkungen zu der Verkettung von Handlungen vor. Die erste bezieht sich auf die scheinbaren Wiederholungen von Handeln. „Der überwiegende Teil sozialen Handelns in einer menschlichen Gesellschaft, besonders in einer in sich gefestigten Gesellschaft, besteht in der Form sich wiederholender Muster gemeinsamen Handelns. In den meisten Situationen, in denen Menschen in Bezug aufeinander handeln, haben sie im Voraus ein festes Verständnis, wie sie selbst handeln wollen und wie andere handeln werden. Sie haben gemeinsame und vorgefertigte Deutungen dessen, was von der Handlung des Teilnehmers erwartet wird, und dementsprechend ist jeder Teilnehmer in der Lage, sein eigenes Verhalten durch solche Deutungen zu steuern“ (Blumer 1973, S. 97f.). Handlungen bestimmen also das menschliche Zusammenleben. Das freie Handeln der Menschen in einer Gesellschaft ist dabei eine Grundvoraussetzung. Blumer kritisiert Konzepte der Kultur und der sozialen Ordnung, welche freie Handlungen durch Regeln und Normen unterwerfen: „Die meisten soziologischen Entwürfe beruhen auf dem Glauben, dass eine menschliche Gesellschaft in der Form einer festen Lebensordnung besteht, wobei diese Ordnung in die Befolgung von Sets von Regeln, Normen, Werten und Sanktionen aufzulösen ist, die den Menschen genau vorschreiben, wie sie in den verschiedenen Situationen zu handeln haben“ (ebd., S. 98). Das Leben in einer Gesellschaft erachtet Blumer als zu variabel, als dass jede Situation und jedes Problem mit vorherrschenden Regeln gelöst werden kann. In seiner ersten Anmerkung macht er klar, dass Regeln und Werte das menschliche Handeln nicht bestimmen, sondern vielmehr das kollektive Handeln und somit die Verkettung einzelner Handlungen, die das gesellschaftliche Leben erst ermöglichen. „Eine unbegründete Übernahme der Konzepte sozialer Normen, sozialer

Werte und sozialer Regeln und ähnlichem sollte den Sozialwissenschaftler nicht gegenüber der Tatsache blind machen, dass jedem von ihnen ein sozialer Interaktionsprozess gegenübersteht – ein Prozess, der nicht nur für ihren Wandel, sondern ebenso sehr auch für ihre Erhaltung in einer gegebenen Form notwendig ist. Es ist der soziale Prozess des Zusammenlebens, der die Regeln schafft und aufrechterhält, und es sind die nicht umgekehrt die Regeln, die das Zusammenleben schaffen und erhalten“ (ebd., S. 99).

Die zweite Anmerkung Blumers beschäftigt sich mit der Ausdehnung, die eine Verkettung von Handlungen annehmen kann. Eine Gesellschaft besteht aus vielen kleinen Gruppen, die meist ein bestimmtes Ziel verfolgen. Verschiedene Abfolgen von Handlungen aller beteiligten Personen innerhalb dieser Gruppen greifen ineinander, um somit dieses Ziel zu erreichen. Dadurch entstehen komplexe Netzwerke von Handlungen, die unter anderem in der Arbeitsteilung vorzufinden sind. Verkettungen von Handlungen finden beispielsweise vom Getreideanbau durch Bauern, bis hin zum Verkauf des fertigen Brotes im Supermarkt statt. Es entstehen Systeme oder Institutionen, in denen verschiedene Personen andernorts unterschiedliche Handlungen absolvieren. Es entsteht eine organisierte Form des Handelns (vgl. ebd.). Die meisten soziologischen Analysen von Institutionen und sozialen Organisationen sehen diese Systeme als einen kollektiven Prozess, der jedoch keinen Platz für die Handlungen der einzelnen Individuen innerhalb des Prozesses lässt. Blumer kritisiert und unterstreicht die Bedeutung individuellen Handelns: „Ein Netzwerk oder eine Institution funktioniert nicht automatisch aufgrund irgendeiner inneren Dynamik oder aufgrund Systemanforderungen; sie funktionieren, weil Personen in verschiedenen Positionen etwas tun – und zwar ist das, was sie tun, das Ergebnis der Art und Weise, in der sie die Situation definieren, in der sie handeln müssen“ (ebd., S. 100).

Die dritte Anmerkung bezieht sich auf die Vorgeschichte von Handlungen. Blumer führt an, „dass nämlich jeder Fall gemeinsamen Handelns, gleichgültig, ob es erst neu entwickelt war oder schon lange bestand, notwendigerweise aus dem Hintergrund früherer Handlungen der Teilnehmer hervorgeht. Eine neue Art gemeinsamen Handelns entsteht nie unabhängig von einem solchen Hintergrund“ (ebd.). Jeder Teilnehmer, der an der Ausbildung einer neuen Handlung beteiligt ist, bringt seine vergangenen Handlungen mit in den Entwicklungsprozess ein. Die Welt von Objekten, die Sets von Bedeutungen und die Interpretationsentwürfe, die sie bereits besitzen, beeinflussen somit jeden Prozess einer neuen Handlungsbildung (vgl. ebd.).

„Gemeinsames Handeln stellt sozusagen nicht nur eine horizontale Verkettung der Aktivitäten der Teilnehmer dar, sondern auch eine vertikale Verkettung mit vorangegangenen gemeinsamen Handeln“ (ebd., S. 101).

Der symbolische Interaktionismus stellt das handelnde Individuum in den Fokus der Theorie. Das Leben ist ein fortlaufender Prozess, in dem sich die Teilnehmer unterschiedlichen Situationen stellen müssen. In diesen Situationen findet eine ständige Interaktion statt, die aus dem Anzeigen und Interpretieren von Objekten besteht und aus der wiederum die Bedeutung der Objekte geschöpft wird. Die Bedeutung von Objekten wird im Laufe der wiederkehrenden Interaktion abgeschwächt, neu interpretiert und umgeformt. Daraus entwickeln sich allmählich Handlungslinien. In Gruppen interagieren Individuen, indem sie ihr Handeln anderen anzeigen, die wiederum dieses Handeln interpretieren und schließlich darauf reagieren. Durch die Verkettungen von Handlungen verschiedener Individuen entsteht ein Netzwerk aus Handlungen, die alle miteinander verwoben sind. Dabei werden alle vergangenen Handlungen in jede neue Handlungsentwicklung, sei sie kollektiv oder nicht, eingebracht. Jederzeit ist der Mensch ein freihandelndes Individuum, das sich eigenmächtig die Bedeutung seiner Welt erschließt. Das Leben ist somit ein nie endender Interpretationsprozess, in dem der Mensch als Teil einer Gesellschaft einen stetigen Wandel durchläuft.

3.4 Bedeutung des symbolischen Interaktionismus für die Medienpädagogik

Es ist ganz klar, dass, nach dem symbolischen Interaktionismus, auch die uns umgebenden Medien interpretierbare Objekte darstellen. Dementsprechend gehen Menschen mit den Medien, wie mit allen Objekten, einen Interaktionsprozess ein, der ihre Handlungen bestimmt. Die Medienprodukte werden erkannt, interpretiert und es wird ihnen eine Bedeutung zuerkannt. Diese Bedeutung kann sich, wie bei anderen Objekten, in den immer wiederkehrenden Interaktionsprozessen verändern. „Im Mittelpunkt der Kommunikation mit Medien stehen daher die Interpretationsprozesse der Mediennutzer, denn sie handeln mit Filmen, Fernsehsendungen, Büchern und anderen Medienprodukten auf der Grundlage von Bedeutungen, die in den Rezeptions- und Aneignungsprozessen permanent ausgehandelt und abgeändert werden“ (Mikos 2008, S. 157).

Die Medienpädagogik versteht Medienhandeln als einen sinnhaften Prozess, bei dem die Menschen in ihrem Alltag Bedeutungen aushandeln, umformen, erweitern etc. und

somit ihre Handlungslinien entwickeln. Der Umgang mit Medien ist dementsprechend ein prägender Prozess für jeden einzelnen Menschen, da sie den Medien eine subjektive Bedeutung einräumen. Diese Bedeutung kann das Selbstbild und den Umgang mit anderen Menschen beeinflussen. Das Sich-Erschließen der subjektiven Bedeutungen von Medien für ein Individuum ist das Ziel qualitativer Medienforschung. „Sie versucht zu erforschen, wie die Menschen mit Medien ihrem Leben einen Sinn geben. [...] Gerade für die Medienpädagogik ist wichtig, sich auf Ergebnisse der qualitativen Forschung zu beziehen, die bisher in zahlreichen Studien untersucht hat, wie die Menschen, vor allem Kinder und Jugendliche, welchen Medien und welchen Medienprodukten in ihrem Alltag Bedeutung zuweisen, um sie in ihren sozialen Kontexten und ihren lebensweltlichen Verweisungszusammenhängen zu nutzen, und wie darüber Identität und soziale Gemeinsamkeit konstituiert wird“ (ebd., S. 157f.).

3.5 Gegenstandsbezogene Theorien und Perspektiven

Es folgen gegenstandsbezogene Theorien und Perspektiven, auf die sich im späteren Verlauf der Arbeit erneut bezogen wird.

3.5.1 Mediennostalgie und Retrogaming

Die technische Entwicklung der Videospiele schreitet in einem rasanten Tempo voran. Gerade im grafischen Bereich sind diese schnellen Entwicklungen deutlich zu vernehmen. Die Spiele sollen immer realistischer und immersiver werden. Immersion bedeutet dabei, dass die gezeigte digitale Welt so real und ausgeformt erscheint, dass die Spieler komplett darin versinken. „According to the immersive fallacy, this reality is so complete that ideally the frame falls away so that the player truly believes that he or she is part of an imaginary world“ (Salen/ Zimmerman 2004, S. 451). Dementsprechend werden die Zyklen des Erscheinens neuer Hard- und Software immer kleiner.

Sebastian Felzmann spricht von dem Verlust des „digitalen Heimes“ der Nutzer. „Jede neue Epoche ließ die bisherigen Nutzer, welche mit einem System aufwuchsen, mit diesem prägende Erfahrungen sammeln und daran reifen, quasi ‚heimatlos‘ zurück“ (Felzmann 2010, S. 99). Mediennostalgische Spieler sehnen sich nach diesem „digitalen Heim“ zurück. Dabei kommt es nicht nur darauf an, alte Spiele erneut zu erleben. Die Spieler verbinden mit eben diesen alten Spielen, die sie meist aus der

Kindheit kennen, auch soziale und emotionale Erinnerungen. Felzmann beschreibt daher den Spielraum, also das Spiel selber, als S1 und die Rezeptionssituation, inklusive aller prägenden Momente, als S2 (vgl. ebd., S. 100). Retro-Spiele zu spielen ist also ein Prozess des Erinnerns. Es geht „nicht nur um das Spiel an sich, sondern es wird auch der Kontext, welcher bei der Abrufung von memorialen Bildern aktiv ist, wichtig. [...] So kommt es bei der ersten Prägung durch die Verhältnisse des Mediums als solches, als auch durch das gesamte Dispositiv (vgl. Debray 2002) bestimmt ist und durch die soziale Eingebundenheit des Rezipienten und diese Rahmung ergänzt wird. Der Spieler kann sich also nicht nur an die Gefühle beim Spielen und was ihn bewegte erinnern, sondern vermischt damit immer auch die Umstände des Kontextes, dem er unterlag“ (ebd., S. 101). Dabei geht es auch um das damals vorherrschende Gruppgefühl. Videospiele wurden oftmals gemeinsam konsumiert, einerseits wegen der teuren Technik, die sich nicht jeder leisten konnte, andererseits bestand die Möglichkeit, viele Spiele gemeinsam an einem Gerät zu spielen. Aufgrund dessen wird durch das Neukonsumieren alter Spiele auch „die Sehnsucht nach einer gemeinsamen Basis der Identifikation, ausgehend von Erfahrungen, die man zwar einzeln gesammelt hat, von denen man aber annehmen kann, dass sie automatisch auch von allen anderen Teilnehmern der Gruppe geteilt werden, was durch die Struktur der Spiele bedingt und sichergestellt ist“ (ebd., S. 101f). An diese damals vorherrschende Gruppenidentität, die sich aus dem Konsum gemeinsamer „Grundlagentexte“, also der Spiele, ergab, soll erinnert werden (vgl. ebd., S. 102).

Retro-Spiele stoßen einen Erinnerungsprozess an. Sie erinnern an die „gute, alte Zeit“, in der ein fester Freundeskreis, die Liebe zu Videospiele entdeckte. „Retro ist die liebevolle Konservierung von Erinnerungen an eine Zeit, in der die Welt noch neu und aufregend war. Es ist eine Form von rezeptionsästhetischer Nostalgie, der es um die Bewahrung desjenigen geht, das mit Gefühlen besetzt ist, die in ihrer Stärke nur in der Adoleszenz möglich waren“ (Koubek 2016, S. 33).

3.5.2 *Dekonstruktion*

Ein Videospiele spielen zu können ist mit einem Lernprozess verbunden, indem alle im Spiel enthaltenen Regeln und Strukturen verinnerlicht werden müssen. Erst wenn dieser Prozess abgeschlossen ist, ist der Spieler in der Lage das Spiel zu gewinnen. „Learning how to play computer games is a process of learning a distinct semiotic

structure. [...] Every game typically requires a ‘learning curve’ while the user grows familiar to the new interface and the logic of the program. It is when game’s processes appear transparent, when the player can easily win the game, that the game loses its appeal” (Friedman 1995, S. 74). Der Spieler muss dabei die Strukturen des Spieles erkennen und sich daraus Strategien erarbeiten, die ihn im Spiel belohnen. Chris Crawford beschreibt das Verstehen und Lernen eines Videospieles dabei nicht als Interpretationsprozess, in dem einfach nur das Spielmaterial in bestimmter Art und Weise gedeutet wird. Vielmehr sieht er das Verstehen eines Spiels, inklusive aller enthaltenen Regeln und Strukturen, als Dekonstruktionsprozess. Der Spieler muss verstehen, wie das Spiel aufgebaut ist, um darin Erfolg zu haben.

„The best measure of the success of a game is that the player learns the principles behind that game ‘while discovering inevitable flaws in its design [...]. A game should lift the player up to higher levels of understanding’” (ebd., S. 82).

3.5.3 *Fankultur und Collective Intelligence*

Henry Jenkins verleiht der Fankultur eine enorme Relevanz. Im Zeitalter des Internets und der sozialen Vernetzung haben Fan-Communities von populären Medien einen starken Einfluss auf das Medium selbst. Er spricht Fans dabei einen Expertenstatus zu, wenn es um die Lieblingssendung, das Lieblingsspiel oder den Lieblingsfilm geht. Jenkins, der auch selbst großer Star Trek Fan ist, beschreibt dabei, im Rahmen der Star Trek Fankultur, die Potenziale einer Fangemeinschaft (vgl. Jenkins 2006, S. 37ff). Erwähnt wird dabei immer wieder die Collective Intelligence: „No one knows everything, everyone knows something, all knowledge resides in humanity“ (Jenkins 2008, S. 26f). Jeder einzelne verfügt über Wissen und teilt dieses mit der Community. Dadurch entsteht ein großer Pool an Wissen, von dem die ganze Community profitiert. „Collective intelligence expands a community’s productive capacity because it frees individual members from limitations of their memory and enables the group to act upon a broader range of expertise“ (Jenkins 2006, S. 139). Fans und Fangemeinschaften werden sozusagen zu Experten.

4 Methodisches Vorgehen

Im folgenden Kapitel wird das methodische Vorgehen erläutert. Zuerst wird sich mit dem Begriff der Grounded Theory auseinandergesetzt. Im Kapitel 4.2 wird sich dann mit der expliziten Vorgehensweise beschäftigt. Sie wird an dieser Stelle allgemeingültig erklärt. In den Kapiteln 4.5 und 4.6 findet sie schließlich Anwendung, im Rahmen des zugrundeliegenden Forschungsprojektes.

4.1 Der Begriff Grounded Theory

Die Grounded Theory wurde von den beiden Soziologen Barney Glaser und Anselm Strauss durch ihr gemeinsames Buch „The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research“ in 1967 begründet. Glaser und Strauss beschreiben die Grounded Theory als „die Entdeckung von Theorie auf der Grundlage von Daten“ (Glaser/ Strauss 1998, S. 11). Das suggeriert, dass die Grounded Theory ein Prozess ist, in dem zuvor gesammelte Daten betrachtet werden, um aus ihnen dann eine Theorie zu entwickeln. Der Begriff Grounded Theory wird dennoch in unterschiedlicher Weise benutzt. Nach Strauss ist die Grounded Theory ebenfalls eine gegenstandsverankerte Theorie, die induktiv aus der Untersuchung des Phänomens abgeleitet wird, welches sie abbildet (vgl. Corbin/ Strauss 1996, S. 7). Darüber hinaus beschreibt Strauss die Grounded Theory als „eine *qualitative Forschungsmethode* bzw. *Methodologie*, die eine systematische Reihe von Verfahren benutzt, um eine induktiv abgeleitete, gegenstandsverankerte Theorie über ein Phänomen zu entwickeln“ (ebd., S. 8). In einem Gespräch mit Heiner Legewie und Barbara Schervier-Legewie in 2004, revidiert Strauss die zuvor getroffene Aussage teilweise, denn „Grounded Theory ist weniger eine Methode oder ein Set von Methoden, sondern eine *Methodologie* und ein Stil, analytisch über soziale Phänomene nachzudenken“ (Breuer 2010, S. 41). Jörg Strübing betrachtet die Grounded Theory dagegen als „eine konzeptuell verdichtete, methodologisch begründete und in sich konsistente Sammlung von Vorschlägen, die sich für die Erzeugung gehaltvoller Theorien über sozialwissenschaftliche Gegenstandsbereiche als nützlich erwiesen haben“ (Strübing 2014, S. 2). An diesen Beispielen zeigt sich, dass der Begriff der Grounded Theory teilweise nicht ganz klar definiert ist.

In der diversen Fachliteratur wird oftmals ausschließlich von der Grounded Theory Methodology oder Grounded Theory–Methodik (GTM) gesprochen (vgl. Kruse 2016, Breuer 2010). Breuer bezeichnet die GTM als „ein Verfahren sozialwissenschaftlicher Hermeneutik – der Lehre vom Verstehen, Deuten, Auslesen von Texten und anderen sozialweltlichen Artefakten und Symbolisierungen“ (Breuer 2010, S. 39). Es wird deutlich, dass die Grounded Theory eher in ihrer Prozesshaftigkeit angenommen wird. Das ist nicht verwunderlich, steht doch im Mittelpunkt der Grounded Theory ein Prozess, mit dem Ziel, eine Theorie zu entwickeln. Dirk Hülst schafft es, die Verwirrung des Begriffs aufzulösen:

„Mit ‚Grounded Theory‘ wird ein Forschungskonzept bezeichnet, in dessen Zentrum die Ausdeutung von vorliegenden oder während seiner Anwendung nach bestimmten Richtlinien eigens empirisch erhobenem Material steht, mit dem Ziel, Theorien über soziale Wirklichkeit zu entwickeln, die den Kontakt zur Datenbasis nicht verlieren und die einen sozialen Sachverhalt unter Bezug auf seine Bedingungen (die Aktionen und Interaktionen durch die er konstituiert wird) und die aus ihm sich ergebenden Konsequenzen verständlich machen können. Sie wird häufig irrtümlich als ‚Methode‘ der qualitativen Sozialforschung aufgefasst. Der Begriff bezeichnet jedoch einen besonderen, relativ freizügigen Forschungsstil“ (Hülst 2010, S. 281).

Weiterhin unterscheidet Hülst nun die „gegenstandsverankerte“ Theorie (Grounded Theorie), welche das angestrebte Ergebnis der Grounded Theorie bezeichnet und dem Forschungsverfahren der Grounded Theory Methodology (GTM) (vgl. ebd.). Das heißt die Grounded Theorie ist das Ziel und die Grounded Theory Methodology ist der „Weg“ zum Ziel. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit, wird die GTM genutzt, um die erhobenen Daten auszuwerten. Der Ablauf dieses Prozesses wird allgemeingültig im nächsten Kapitel beschrieben.

4.2 Vorgehensweise der Grounded Theory Methodology

„Am Anfang steht nicht eine Theorie, die anschließend bewiesen werden soll. Am Anfang steht vielmehr ein Untersuchungsbereich – was in diesem Bereich relevant ist, wird sich erst im Forschungsprozeß [sic] herausstellen“ (Corbin/ Strauss 1996, S. 8).

Diese Aussage hebt noch einmal die zentralen Aspekte der Grounded Theory Methodology hervor. Am Anfang steht keine zu beweisende Theorie, es steht ein grob umrissenes Forschungsziel und daraus resultierend, eine Forschungsfrage. Anschließend werden durch Verwendung ausgewählter Erhebungstechniken die benötigten Daten

gesammelt. Erhebungstechniken können nicht-standardisierte oder teilstandardisierte Befragungen, Beobachtungen, Gruppendiskussionen etc. sein. Auch vorhandene Dokumente wie Tagebücher, Briefe, Dossiers etc. können als Datenmaterial verwendet werden (vgl. Hülst 2010, S. 284f.).

Das Datenmaterial bildet schließlich die Grundlage für den Forschungsprozess. Strauss hebt drei Punkte hervor, die zentral für die Vorgehensweise der Grounded Theory Methodology sind: (1) die Art des Kodierens, (2) das theoretische Sampling und (3) die Vergleiche (vgl. Schervier-Legewie/ Legewie 2011, S. 74). Diese drei Kernpunkte werden im Folgenden erläutert.

4.2.1 *Kodier-Verfahren*

Die Analyse des Datenmaterials ist im Grunde eine Reihe von Kodierverfahren, die rekursiv abgehandelt werden. Dabei bedeutet das Kodieren der Daten nicht, dass sie vereinfacht oder sortiert werden. Das Kodierverfahren selber ist Teil der Analyse des Datenmaterials. In der GTM werden drei Arten des Kodierens unterschieden: das offene, das axiale und das selektive Kodieren (vgl. Hülst 2010, S. 285).

Offenes Kodieren

Das offene Kodieren ist der erste Schritt im Rahmen der Analyse des Datenmaterials. Es beschreibt den Prozess des „Aufbrechens, Untersuchens, Vergleichens, Konzeptualisierens und Kategorisieren von Daten“ (Corbin/ Strauss 1996, S. 43). Grundlegend gibt es zwei analytische Verfahren für diesen Kodierprozess: Das Aufstellen von Vergleichen und das Stellen von Fragen (vgl. ebd., S. 44). Textausschnitte, Sätze oder nur einzelne Worte werden auf ihren jeweils zum Forschungsziel gehörenden Gehalt geprüft (vgl. Hülst 2010, S. 285). Dazu werden „theoriegenerierende“ Fragen an das Material gestellt:

- „Was? Worum geht es hier? Welches Phänomen wird angesprochen?
- Wer? Welche Person, Akteure sind beteiligt? Welche Rollen spielen sie dabei? Wie interagieren sie?
- Wie? Welche Aspekte des Phänomens werden angesprochen (oder nicht angesprochen)?
- Wann? Wie lange? Wo? Wie viel? Wie stark?
- Warum? Welche Begründungen werden gegeben oder lassen sich erschließen?
- Wozu? In welcher Absicht, zu welchem Zweck?

- Womit? Welche Mittel, Taktiken und Strategien werden zum Erreichen des Ziels verwendet?“ (Böhm 2009, S. 477f.)

„Neben dem Stellen von Fragen sind kontinuierliche Vergleiche erforderlich, um sich Zugang zu dem interessierenden Phänomenbereich zu verschaffen“ (Mey/ Mruck 2011, S. 39). Die Phänomene werden schließlich benannt beziehungsweise konzeptualisiert. Kurze, prägnante Namen für die Konzepte sind aufgrund der Übersichtlichkeit und der Vergleichbarkeit ratsam (vgl. Corbin/ Strauss 1996, S. 46). Der Kern der jeweiligen Phrase oder des Textausschnitts soll somit hervorgehoben werden. Da durch diesen ersten Kodierschritt eine große Anzahl von Konzepten entsteht, muss im nächsten Schritt diese Anzahl reduziert werden. Konzepte werden daher gruppiert. „Der Prozeß [sic] des Gruppierens der Konzepte, die zu demselben Phänomen zu gehören scheinen, wird Kategorisieren genannt“ (Corbin/ Strauss 1996, S. 47). Das Wort „scheinen“ impliziert, dass in den nachfolgenden Kodierschritten noch intensiver verglichen wird, sodass anfänglich herausgearbeitete Konzepte teilweise herausfallen können (vgl. ebd.). Der Name einer Kategorie „ist gewöhnlich derjenige, der in logischer Hinsicht am besten zu den von ihm repräsentierten Daten zu passen scheint“ (ebd., S. 49). Der Name einer Kategorie repräsentiert also, im besten Fall, alle sich in dieser Kategorie befindlichen Konzepte. Corbin und Strauss schlagen vor, Begriffe aus der Fachliteratur zu übernehmen, sodass eine Kategorie schon mit einer analytischen Bedeutung versehen werden kann. Eine andere Möglichkeit der Namensgebung sind die sogenannten „In-vivo-Kodes“. Darunter fallen Begriffe, Worte und Äußerungen, die von den Informanten selbst verwendet wurden und ein Phänomen dadurch „auf den Punkt“ bringen (vgl. ebd., S. 49f.). Sind durch die Entdeckung und Benennung diverse Kategorien entstanden, können diese zur Präzisierung und Differenzierung in Subkategorien unterteilt werden (vgl. Hülst 2010, S. 286). Sukzessiv können die Kategorien nun weiterentwickelt werden. Dies geschieht „hinsichtlich ihrer Eigenschaften, die dimensionalisiert werden können“ (Corbin/ Strauss 1996, S. 50).

„Die als Ergebnis einer Fallanalyse identifizierte/n Kategorie/n weist/weisen zunächst ein einzigartiges dimensionales Profil auf, das nur für den einen untersuchten Fall gültig ist, später aber durch gezieltes Aussuchen ähnlicher oder kontrastierender Fälle (theoretical sampling) in einen allgemeinen Zusammenhang gestellt werden kann“ (Hülst 2010, S. 289).

Axiales Kodieren

Im Verlauf des offenen Kodierens werden die Daten „aufgebrochen“, um eine Einteilung des Datenmaterials in Konzepte und schließlich in Kategorien vorzunehmen. „Im Analyseschritt des axialen Kodierens werden nun die logischen und inhaltlichen Beziehungen zwischen den Kategorien (ihren Achsen) genauer untersucht und wenn möglich eine hierarchische Anordnung der Kategorien vorgenommen“ (ebd., S. 287). Ziel ist es, über die sprachlichen und handlungspraktischen Indikatoren hinauszugehen und die spezifischen Eigenschaften des Untersuchungsgegenstands herauszuarbeiten (vgl. ebd., S. 288).

Axiales Kodieren ist nach Corbin und Strauss durch vier analytische Schritte gekennzeichnet, die meist simultan im Rahmen der Analyse ausgeführt werden.

„a) das hypothetische In-Beziehung-Setzen von Subkategorien zu einer Kategorie durch Aussagen, die die Natur der Beziehungen zwischen den Subkategorien und dem Phänomen bezeichnen – ursächliche Bedingungen, Kontext, intervenierende Bedingungen, Handlungs- und interaktionale Strategien, Konsequenzen;

b) das Verifizieren dieser Hypothese anhand der tatsächlichen Daten;

c) die fortgesetzte Suche nach Eigenschaften der Kategorien und Subkategorien, und nach der dimensionalen Einordnung der Daten (Ereignisse, Geschehnisse, etc.) auf die sie verweisen;

d) die beginnende Untersuchung der Variation von Phänomenen, wobei jede Kategorie und ihre Subkategorien mit verschiedenen Mustern verglichen werden, die durch Vergleich der dimensionalen Einordnung von Beispielen aus den Daten entdeckt wurden. Beim axialen Kodieren beziehen sich die Vergleiche, die man zieht, und die Fragen, die man stellt, auf diese hier aufgeführten Schritte“ (Corbin/ Strauss 1996, S. 86).

Es geht also darum, die vorhandenen Kategorien in Beziehung zu setzen. „Dabei können neue Fragen und Ideen hinsichtlich bisher unentdeckter oder vernachlässigter Fälle und Felder auftauchen, die zu weiterer Datenerhebung oder einem veränderten Blick auf die vorhandenen Daten anhalten“ (Breuer 2010, S. 84f.). Die Forschungsstrategie des theoretischen Samplings spielt dabei eine zentrale Rolle. Theoretisches Sampling wird im folgenden Kapitel genauer betrachtet.

Der Prozess des axialen Kodierens ist ein sehr komplexer, da verschiedene Analyseschritte simultan ausgeführt werden müssen (vgl. Corbin/ Strauss 1996, S. 86). Um

den Prozess der Analyse zu erleichtern, wurde „ein soziologischer Orientierungsrahmen in Form eines ‚Kodierparadigmas‘ entwickelt, das den Blick unmittelbar auf die Sinn- und Situationsstrukturen der betrachteten sozialen Welt lenkt“ (Hülst 2010, S. 288). Durch das Kodierparadigma, auch paradigmatisches Modell genannt, geben Strauss und Corbin Richtlinien und Sortierhilfen in Bezug auf die herausgearbeiteten Kategorien vor. Gerade für Neulinge der GTM-Verwendung ist das paradigmatische Modell ein guter Leitfaden, um sich innerhalb der sprunghaften Analyse zu orientieren. Ziel des Modells ist es, „systematisch über Daten nachzudenken und sie in sehr komplexer Form miteinander in Beziehung zu setzen“ (Corbin/ Strauss 1996, S. 78). Strauss skizziert das Modell anhand des Phänomens Schmerz, der in der Folge eines Unfalls mit Beinbruch entstanden ist. Es besitzt folgende Bestandteile:

- Ursächliche *Bedingung* für das vorherrschende Phänomen: Das Brechen des Beins verursacht Schmerz.
- Eigenschaften des *Kontextes*, der zu einem Phänomen gehört: Dauer des Schmerzes, Schmerz von hoher oder niedriger Intensität, im Unter- oder Oberschenkel lokalisiert etc.
- *Intervenierende Bedingungen*, Merkmal eines breiteren strukturellen Kontextes: Zeit, Raum, Kultur, technologische Mittel, individuelle Verfassung, Mangel an Übung in erster Hilfe, ein langer Weg, um Hilfe zu holen etc.
- Handlungs- und interaktionale *Strategien*: Strategien der Schmerzbewältigung, das Bein schienen, Notarzt rufen, Patienten warm halten etc.
- *Konsequenzen*, beabsichtigte und unbeabsichtigte Ergebnisse und Folgen des Handelns: Schockzustand, Schmerzerleichterung, Umstände des Eintreffens des Krankenwagens etc. (vgl. ebd., S. 78ff.; Breuer 2010, S. 86).

Strauss verleiht diesem Modell eine wichtige Rolle im Rahmen des Kodierprozesses und hält das Nichtbefolgen für einen Fehler, der sich in der Qualität der Ergebnisse niederschlägt: „Solange Sie dieses Modell nicht benutzen, wird ihrer Grounded Theory an Dichte und Präzision fehlen“ (Corbin/ Strauss 1996, S. 78). Verschiedene Forscher halten das Modell dagegen teilweise für schwer realisierbar, denn in praktischen Projekten ist es schwierig die Begrifflichkeiten des Modells durchgängig anzuwenden. „Was ‚Bedingungen‘ und was ‚Konsequenzen‘ sind, erscheint mitunter beliebig, ebenso die Unterscheidung zwischen ‚Kontext‘ und ‚intervenierenden Bedingungen‘“ (Breuer 2010, S. 87).

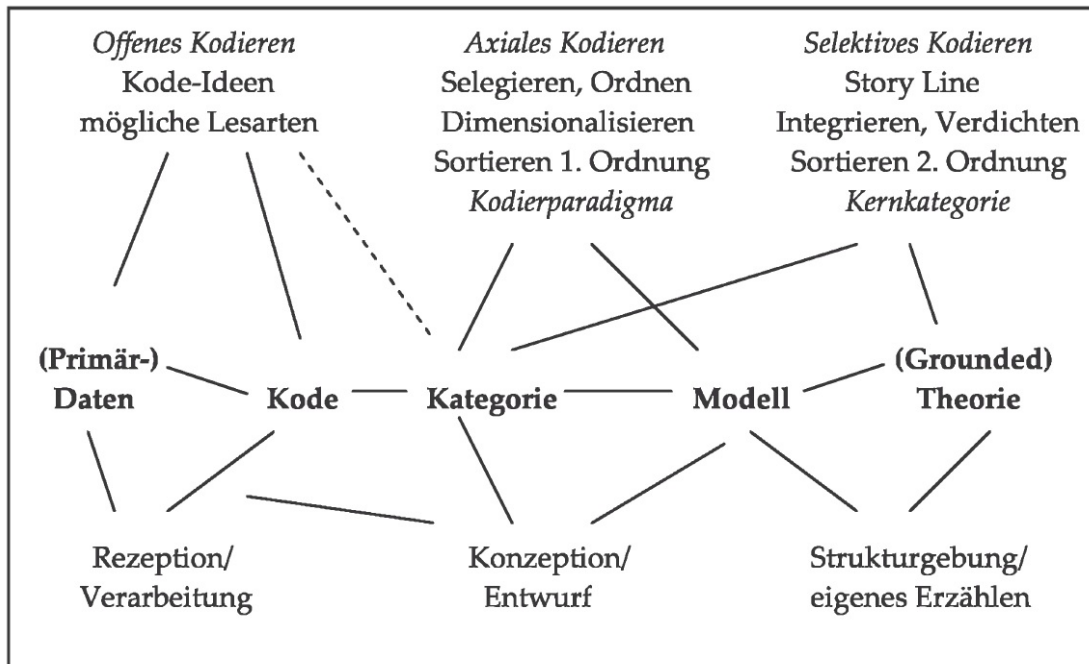
Glaser kritisiert das paradigmatische Modell ebenfalls. Er schlägt dagegen die Verwendung von sogenannten Kodierfamilien vor. Das Kodierparadigma von Corbin und Strauss ist nur ein Aspekt, warum sich Strauss und Glaser in den frühen 1990er Jahren entzweit haben. An welchen Stellen der Grounded Theory die Sichtweisen von Glaser und Strauss grundsätzlich auseinandergehen, wird im Kapitel 4.3 erläutert.

Selektives Kodieren

„Selektives Kodieren ist gewissermaßen Axiales Kodieren auf einem Niveau höherer Abstraktion, allgemeinerer Theoretisierungsstufe. Es soll eine Schlüssel- bzw. Kernkategorie, ein konzeptuelles Zentrum der entwickelten Theorie, ausgewählt bzw. festgelegt werden“ (ebd., S. 92). Der letzte Schritt des Analyseprozesses zielt darauf ab, die Erklärung oder den „Schlüssel“ zum Verständnis des untersuchten Phänomens zu erhalten. Das zentrale Konzept, die Kernkategorie, ist im besten Fall mit allen noch vorhanden Kategorien und Subkategorien verknüpft. Dieses Verknüpfen bildet eine Geschichte (Story Line), die im Idealfall einfach nachzuvollziehen ist und schließlich das Phänomen erklärt. Strauss gibt folgende Kriterien für eine Kern- beziehungsweise Schlüsselkategorie an:

- „Sie muß [sic] zentral sein, d.h. einen Bezug haben zu möglichst vielen anderen Kategorien [...].
- Die Schlüsselkategorie muß [sic] häufig im Datenmaterial vorkommen. [...]
- Die Schlüsselkategorie läßt [sic] sich mühelos in Bezug setzen zu anderen Kategorien. [...]
- Sobald die Details einer Schlüsselkategorie analytisch ausgearbeitet sind, entwickelt sich die Theorie merklich weiter“ (Strauss 1991, S. 67)

Abb. 10: Kodierprozeduren in systematisierter Anordnung.



Quelle: Breuer (2010, S. 76).

An dieser Stelle ist hervorzuheben, dass der gesamte Analyseprozess rekursiv verläuft. Es wird in jedem Analyseschritt zwischen allen Kodierverfahren hin und her gesprungen. Werden beim axialen Kodieren interessante und für die Theorie wichtige Aspekte gefunden, sollten die Daten noch einmal auf diese neuen Zugänge geprüft werden. Wird beim selektiven Kodieren entdeckt, dass für eine Kernkategorie unzureichende Beispiele des Datenmaterials zu Untermauerung der Kernkategorie vorhanden sind, wird noch einmal zum axialen beziehungsweise offenen Kodieren gewechselt (Abb. 10).

Diese kreisförmige und sprunghafte Arbeitsweise macht den Charakter der Grounded Theory Methodology aus (vgl. Hülst 2010, S. 289).

4.2.2 *Theoretisches Sampling (theoretische Sättigung)*

Das Theoretische Sampling unterliegt ebenfalls dem rekursiven Charakter der Grounded Theory Methodology. Es ist ein parallel ablaufender Prozess von Datenerhebung und Datenauswertung. Das Datenmaterial wird dabei nicht komplett vor der Analysetätigkeit gesammelt, sondern während des Kodierprozesses stetig erweitert. „Forscher/-innen gewinnen, während sie sich durch die verschiedenen Formen des Kodierens mit dem Material vertraut machen, zunehmend mehr Anhaltspunkte für noch offene bleibende Fragen und neue analytische Gesichtspunkte, für die weitere Forschungsschritte in einem zweiten (wenn notwendig: dritten, vierten...) Erhebungsverfahren erforderlich werden (z.B. Kontrastierung der interessierenden Phänomene mit differenten Perspektiven)“ (Hülst 2010, S. 290). Das theoretische Sampling lässt sich am besten als eine Kette aufeinander aufbauender Auswahlentscheidungen beschreiben. Nach jedem Kodiervorgang wird entschieden, wie der Fokus bei der nächsten Datenerhebung gesetzt wird. Die Auswahlkriterien werden dadurch im Verlauf der Forschung zunehmend spezifischer und eindeutiger (vgl. Strübing 2014, S. 29).

Werden nach mehreren Durchläufen des theoretischen Samplings keine neuen Erkenntnisse mehr gewonnen, setzt die sogenannte theoretische Sättigung ein. „Das Kriterium, um zu beurteilen, wann mit dem Sampling (je Kategorie) aufgehört werden kann, ist die theoretische Sättigung der Kategorie“ (Glaser/ Strauss 1998, S. 69). Das Abbrechen des theoretischen Samplings ist eine für den Forscher subjektive Entscheidung. Diese Entscheidung kann riskant sein, da dadurch essentielle, noch nicht erhobene Daten, übersehen werden können. Der Forscher muss in jedem Fall die theoretische Sättigung einer Kategorie legitimieren können (vgl. Strübing 2014, S. 33). „Ging es zunächst darum, in Bezug auf das untersuchte Phänomen möglichst homogene Fälle zu untersuchen, so wird nach dem Erreichen der theoretischen Sättigung diese Strategie des minimalen Vergleichs von einer Strategie des maximalen Vergleichs abgelöst“ (ebd., S. 30f.). Das heißt, es werden fortan starke Kontraste im Datenmaterial gesucht, um abweichende Ausprägungen des Phänomens aufzuweisen (vgl. ebd., S. 31).

Das kontinuierliche Vergleichen zieht sich durch den gesamten Analyseprozess der Grounded Theory Methodology. Glaser und Strass bezeichnen die GTM deshalb als „Methode des ständigen Vergleichens“ (vgl. Glaser/ Strauss 1998, S. 111). Sie be-

schreiben die Methode in vier Phasen: „(1) Vorkommnisse für jede Kategorie; (2) Integration der Kategorie und ihrer Eigenschaften; (3) Begrenzung der Theorie; (4) Abfassen der Theorie“ (ebd.). Die Phasen beschreiben im Grunde den Ablauf des Kodierens, welcher zuvor schon beschrieben wurde. Dieses Kapitel hat damit nur die Aufgabe, die Relevanz des ständigen Vergleichens noch einmal hervorzuheben und die bisher gesammelten Erkenntnisse zusammenzufassen.

„Dieses ständige Vergleichen von Vorkommnissen führt sehr bald zur Generierung von theoretischen Eigenschaften der Kategorie“ (ebd., S. 112).

Die Grounded Theory Methodology als Auswertungsmethode ist also der Mittelpunkt der Grounded Theory allgemein. Die GTM ist eine Methode des ständigen Vergleichens. Durch ein umfangreiches Kodierverfahren, welches sich in offenes-, axiales- und selektives Kodieren teilt, wird sukzessiv der Kern des untersuchten Gegenstands ergründet. Das theoretische Sampling sorgt dafür, dass Daten, fokussiert auf noch offene Fragen innerhalb des Forschungsprozesses, erhoben werden. Ziel der Grounded Theory Methodology ist es, eine Theorie zu generieren, die sich ausschließlich aus den erhobenen Daten ergibt (vgl. ebd., S. 11).

4.3 Forschungsstandpunkt in der Grounded Theory Methodology

Es wurde bereits erwähnt, dass sich Glaser und Strauss in den frühen 1990er Jahren, hinsichtlich grundlegender Aspekte der Grounded Theory, entzweit haben. In diesem Kapitel werden kurz die verschiedenen Sichtweisen skizziert, um anschließend anzugeben, an welche der beiden diese Arbeit anknüpft.

Der Methodenstreit der beiden Urväter der Grounded Theory beginnt mit der Herausgabe des Buches „Grounded Theory: Grundlagen qualitativer Sozialforschung“ von Strauss und Corbin im Jahr 1990. Daraufhin publiziert Barney Glaser „Emergence vs. Forcing. Basic of Grounded Theory analyses“ im Jahr 1992 und greift Strauss in diesem Buch massiv an. Glaser wirft Strauss dabei vor, sich die Konzeption der Grounded Theory angeeignet und sie daraufhin unzulässiger Weise verfälscht zu haben. Strauss hat sich zu den Anfeindungen Glasers nie öffentlich geäußert, sodass sich letztendlich zwei Richtungen der Grounded Theory entwickelten, die noch heute existieren und das gleiche Label für sich beanspruchen (vgl. Strübing 2014, S. 66).

Die Differenzen umfassen unter anderem das theoretische Vorwissen, den Prozess des Kodierens, die gewonnenen Ergebnisse innerhalb dieses Prozesses und die Verifizierung dieser Ergebnisse. Glaser lehnt es grundsätzlich ab, theoretisches, gegenstandsbezogenes Vorwissen in den Forschungsprozess mit einzubringen, methodisches Vorwissen ist dagegen legitim. Dabei entwirft Glaser den Begriff der „Emergenz“. Dieser Begriff soll klarmachen, dass die Forschungsergebnisse aus den vorliegenden Daten resultieren und zwar nur aus diesen Daten. Strauss dagegen entwickelt „ein dialektisches Verhältnis von Theorie und Empirie und kann damit die Existenz und den notwendigen Gebrauch von theoretischem Vorwissen schlüssig in sein Verfahren integrieren“ (vgl. ebd., S. 77).

Glaser lehnt das Kodierparadigma von Strauss und Corbin ab. Im Gegenzug schlägt er die Anwendung von Kodierfamilien vor. Letztendlich sind sowohl Kodierparadigma als auch Kodierfamilien Vorschläge, dem verwirrenden Ablauf des Kodierprozesses der GTM einen Rahmen zu verleihen, wobei Strauss, die Nutzung des Kodierparadigmas für unerlässlich hält, um theoretisch wertvolle Ergebnisse zu generieren (vgl. Corbin/ Strauss 1996, S. 78). Ein großer Unterschied der beiden Sichtweisen ist die Auffassung eben dieser gewonnenen Ergebnisse. Glaser sieht die herausgearbeitete Kernkategorie einer Forschung, die mit der GTM betrieben wurde, als wahrhaftig an. Das heißt, dass, nach der Ansicht von Glaser, die Ergebnisse schon vorher da waren und das methodische Vorgehen einzig und allein den Zweck erfüllt, diese Ergebnisse zum Vorschein zu bringen. Strauss hingegen verleiht dem Forschungsprozess selber eine wichtigere Rolle. Die Ergebnisse ergeben sich erst im Rahmen des Prozesses. Subjektive Sichtweisen der Forschenden spielen dabei ebenso eine Rolle, wie das theoretische und gegenstandsbezogene Vorwissen.

Ein letzter großer Unterschied ergibt sich beim Verifizieren der gewonnenen Ergebnisse. Glaser lehnt die Verifizierung der Daten als Teil des Forschungsprozesses ab. Er ist überzeugt davon, dass die GTM definitiv wahre Ergebnisse zum Vorschein bringt. Er führt dabei die Metapher des Vertrauens („trust“) an. „Anstelle einer systematischen Überprüfung, ob die erarbeiteten Theorien auch wirklich leisten, was sie zu leisten vorgeben – also das fragliche Phänomen zu erklären – bietet Glaser die Einladung, den Ergebnissen schon deshalb einfach zu trauen, weil sie mit der Methode des ständigen Vergleichens erarbeitet wurden“ (ebd., S. 76). Strauss hingegen sieht die Validierung der Daten als Teil des Forschungsprozesses und hat diese zum integralen Bestandteil der Grounded Theory Methodology gemacht (vgl. ebd., 65ff.).

An dieser Stelle sei noch zu erwähnen, dass sich neben den Sichtweisen von Glaser und Strauss noch weitere Ausrichtungen der Grounded Theory entwickelt haben. Populäre Ansätze sind dabei die konstruktivistische GTM von Kathy Charmaz und die situationsanalytische GTM von Adele Clarke (vgl. Equit/ Hohage 2016, S. 29ff., Strübing 2014, S. 97ff.). Aus Gründen des Umfangs dieser Arbeit wird auf diese beiden Ansätze nicht genauer eingegangen.

Diese Arbeit orientiert sich am Ansatz von Strauss und Corbin. Ausschlaggebend ist dabei der Aspekt des Vorwissens, den Strauss vertritt. Für den Untersuchungsgegenstand Speedrunning ist ein gewisses, gegenstandsbezogenes Vorwissen unabdingbar. Allein um die phänomenrelevanten Begriffe, welche in den Subkulturen der Videospieler sprachlich besonders ausgeprägt sind, deuten zu können, ist ein Vorwissen wichtig. Darüber hinaus kann nicht darüber hinweggesehen werden, dass das zugrundeliegende Forschungsprojekt durch persönliches Interesse des Forschenden initiiert wurde. Weiterhin wird die Ansicht von Strauss, dass die Forschungsergebnisse erst durch den Forschungsprozess selber generiert werden und nicht schon vorher dagewesen sind, vertreten.

4.4 Grounded Theory in Abgrenzung zu anderen Auswertungsmethoden

Nachfolgend wird erläutert, warum die GTM als Auswertungsmethode genutzt wird.

Für einen wenig wissenschaftlich betrachteten Gegenstand wie es Speedrunning ist, ist eine Ergebniserzeugung, rein aus dem Datenmaterial, prädestiniert. Die Grounded Theory Methodology „ist für eine Rahmung und Anleitung von Untersuchungen subkultureller Felder, ‚kleiner sozialer Welten‘ und der Probleme und Sichtweisen ihrer Mitglieder [...] gut geeignet“ (Breuer 2010, S. 39). Das Phänomen Speedrunning kann ohne großes Vorwissen betrachtet werden. Dabei bezieht sich das Vorwissen auf das Phänomen selber. Theoretisches- sowie subkulturelles Vorwissen sollte teilweise vorhanden sein, um die in den Daten vorhandenen Begrifflichkeiten einordnen zu können. Dennoch ist es für eine sehr offene Fragestellung, wie sie dieser Arbeit zugrunde liegt, notwendig, Erkenntnisse aus dem Datenmaterial zu gewinnen und dabei keinen strengen Regeln und Systematiken zu folgen. Zur Erinnerung: Das Kodieren innerhalb der GTM ist zwar ein Prozess, in dem durch Anwendung verschiedener Ko-

dierschritte stetig spezifischer werdende Ergebnisse herausgearbeitet werden, dennoch ist es kein streng regelgeleitetes Verfahren der Datenanalyse. Die rekursive Arbeitsweise und das theoretische Sampling im Rahmen der GTM eignen sich sehr gut für das Erforschen neuer Gegenstandsbereiche.

Die „Qualitative Inhaltsanalyse“ nach Philipp Mayring und die „Dokumentarische Methode“ von Ralf Bohnsack sind in der Sozialwissenschaft, neben der Grounded Theory, ebenfalls sehr populär und finden häufig Anwendung.

Im Gegensatz zur Grounded Theory ist die qualitative Inhaltsanalyse streng regel- und theoriegeleitet. Ihr liegt ein festgelegter, systematischer Ablauf zugrunde. Die Analyse folgt dementsprechend vorher formulierten Ablaufmodellen und theoretisch abgesicherten Fragestellungen. Aufgrund dessen ist ein umfangreiches, theoretisches und gegenstandsbezogenes Vorwissen unabdingbar. Die qualitative Inhaltsanalyse lässt dadurch wenig Freiraum für neue Phänomene (vgl. Mayring 2009, S. 468ff.).

„Wenn die Fragestellung sehr offen ist, die Studie stark explorativen Charakter trägt und auch eine induktive Kategorienbildung (durch den Zwang zu einer allgemeinen Kategoriendefinition) zu einschränkend oder theoretisch nicht schlüssig zu begründen wäre, sind offenere Verfahren zweckmäßiger, wie sie beispielsweise mit der Grounded Theory vorliegen“ (ebd., S. 474).

Aus den eben beschriebenen Gründen wurde sich in dieser Arbeit für die Grounded Theory Methodology entschieden.

4.5 Anwendung der Grounded Theory Methodology

In den Kapiteln 4.1 bis 4.3 wurde die Grounded Theory Methodology als Auswertungsmethode allgemeingültig beschrieben. Fortan wird sich auf das eigens durchgeführte Forschungsprojekt bezogen. Die Grounded Theory Methodology wurde als Auswertungsverfahren für zuvor geführte, qualitative Interviews genutzt. Es kam zu einem ständigen Wechsel zwischen Datenanalyse und Datenerhebung (theoretisches Sampling). Nach jedem Interview wurde rekapituliert und über offene Fragen nachgedacht. Daraus folgte die Überarbeitung des Interviewleitfadens. Für die Analyse beziehungsweise die Kodierung wurde sich an dem paradigmatischen Modell von Strauss und Corbin orientiert. Dabei wurden teilweise In-Vivo-Kodes benutzt, um möglichst nahe am Forschungsgegenstand zu bleiben. Für die Kategorienbildung

wurde im Datenmaterial vorerst nach den größten Gemeinsamkeiten gesucht. Durch das ständige Vergleichen haben sich letztendlich vier Kategorien herauskristallisiert. Nach der Entscheidung, die Kategorien für theoretisch gesättigt zu halten, wurde anschließend nach der maximalen Kontrastierung gesucht. Sukzessiv hat sich die Kernkategorie Community of Perfection herausgebildet. Die herausgearbeiteten Kategorien und die Kernkategorie werden mit der Unterstützung des Datenmaterials im Kapitel 5 skizziert.

4.6 Praktische Vorgehensweise

In diesem Kapitel wird das Leitfadeninterview erklärt und die Erstellung sowie die Intention des Interviewleitfadens beschrieben. Anschließend wird der Vorgang der Informantenakquise, der Transkription und der Auswertung erläutert.

Leitfadeninterview

Ein Interview wird als verabredete Zusammenkunft bezeichnet, die „in der Regel eine direkte Interaktion zwischen zwei Personen, die sich auf der Basis vorab getroffener Vereinbarungen und damit festgelegter Rollenvorgaben als Interviewende und Befragte begegnen“, darstellt. (Friebertshäuser/ Langer 2010, S. 438). Die Auswahl der Interviewform bestimmt dabei, wie das Interview strukturiert wird. Ein biografisch-narratives Interview würde eine hohe Strukturierung durch den Informanten und keine Strukturierung durch den Interviewenden bewirken. Ein Fragebogen, bestehend aus geschlossenen Fragen, würde eine hohe Strukturierung durch den Interviewenden erzeugen und keine Strukturierung durch den Informanten ermöglichen (vgl. Marotzki 2011, S. 114).

„Interviews, die leitfadengesteuert, angelegt sind, bewirken eine mittlere Strukturierungsqualität sowohl auf Seiten des Interviewten wie auch auf Seiten des Interviewers“ (ebd.).

Für diese Arbeit wurde ein offenes Leitfadeninterview gewählt. Die Entscheidung gegen ein narratives Interview wurde getroffen, da es nicht um die Biographie der Befragten geht, sondern um ein bestimmtes Wissensfeld beziehungsweise um ein subkulturelles Phänomen. Ebenfalls wurde sich gegen die Form des Experteninterviews entschieden. Zwar sind die Informanten Experten in den Spielen, die sie speedrunnen, dennoch kann keiner das volle Spektrum an Wissen abdecken, wenn es um das globale

Speedrunning-Phänomen, inklusive aller spielbaren Videospiele, geht (vgl. Meuser/ Nagel 2011, S. 57). Das offene Leitfadeninterview ist ein guter Weg, ein Interview so weit zu strukturieren, dass das Gespräch nahe an der Forschungsfrage bleibt und dennoch Raum für offene Fragestellungen lässt. Dadurch kann sowohl explizites, als auch implizites Wissen erfasst werden.

Explizites Wissen ist ein transparentes und abrufbares Wissen, dass aufgrund von kognitiven Verknüpfungen erlangt wird. Beim Sprachenlernen werden zum Beispiel Worte mit Objekten verknüpft. Wird das Wort „Tisch“ mit dem Objekt „Tisch“ verknüpft, so weiß man beim Hören des Wortes „Tisch“, von welchem Objekt die Rede ist, auch wenn das Objekt nicht zu sehen ist. Beim impliziten Wissen dagegen handelt es sich um eigenes, persönliches Erfahrungswissen. Dieses Wissen wird häufig unbewusst erworben und kann nur schwer weitergegeben werden. Ein Beispiel dafür ist Fahrradfahren, denn beim Fahrradfahren wird die Handlung selber ausgeführt, ohne dass dabei genaue Handlungsschritte benannt werden können (vgl. Bastian, Groß 2012, S. 113).

Ein weiterer Vorteil ist, dass sich die Interviews, durch die Strukturierung des Leitfadens, leichter vergleichen lassen. Diese Vergleichbarkeit der Interviews ist wichtig für den Prozess des Kategorisierens im Rahmen des Auswertungsteils. Der Leitfaden wurde auf Grundlage der Forschungsfrage entwickelt. Zuvor wurde sich umfassend mit dem zu erforschenden Gegenstand beschäftigt. Vor allem wurden Videos und Livestreams betrachtet, um sich dem Forschungsgegenstand zu nähern.

Erstellung des Interviewleitfadens und seine Intention

Bei der Gestaltung eines Leitfadeninterviews besteht die Gefahr, dass das Interview zu sehr strukturiert ist und keinen Platz für offene Erzählpassagen lässt. Ein Problem dabei ist, dass viel zu starke Vorannahmen seitens des Forschers in die Interviewsituationen hineingetragen werden (vgl. Kruse 2016, S. 183). Eine weitere Schwierigkeit ist das Fremdverstehen menschlicher Sprache. „Fremdverstehen“ heißt: andere Menschen aus der Außenperspektive des oder der Anderen zu verstehen“ (Helfferich 2009, S. 84). Um Äußerungen anderer Menschen verstehen zu können, ist oftmals ein bestimmtes Vor-Verstehen notwendig. Äußerungen sind meist kontextgebunden und für das Verständnis dieser Äußerungen sind Informationen wichtig, die erklären, „in welchem Kontext sie entstanden sind und in welcher Interaktion ihr Sinn hergestellt

wurde“ (ebd., S. 22). In dem Leitfaden wurden daher die Fragen so formuliert, dass sie zum lebensweltlichen Kontext der Informanten passen.

Um den Problemen des Fremdverstehens und der zu starken Strukturierung weiterhin entgegen zu wirken, hat Cornelia Helfferich das *SPSS-Verfahren* entworfen. Dabei stehen die Buchstaben für bestimmte Phasen innerhalb der Leitfadeneentwicklung (vgl. ebd., S. 182ff).

„S: Um Leitfragen für einen Leitfaden zu generieren, ist es sinnvoll, zuerst in einem ganz offenen Brainstorming sehr viele Fragen zu **sammeln**.

P: Wenn dann ein großer Fundus an Fragen vorliegt, müssen die Fragen auf ihre Geeignetheit über**prüft** werden. Alle ungeeigneten Fragen werden gestrichen.

S: Die übrig gebliebenen Fragen müssen sowohl inhaltlich **sortiert** werden, als auch in Hinblick auf offene Erzählaufforderungen, Aufrechterhaltungsfragen und konkrete Nachfragen geordnet werden.

S: Die geprüften und sortierten Fragen müssen zum Abschluss in den Leitfaden **subsumiert**, also eingeordnet werden“ (Kruse 2016, S. 185, Hervorh.i.O.).

Jan Kruse hat das SPSS-Verfahren weiterentwickelt und das S²PS²-Verfahren entworfen. Dabei stehen die Abkürzungen für Sammeln – Sortieren – Prüfen – Streichen – Subsumieren. In dem ersten Schritt *Sammeln* sollten möglichst viele Fragen generiert werden. Der Frageerstellung zuträglich ist es, dass eine kleinere Arbeitsgruppe von drei bis fünf Mitgliedern zusammenarbeitet, um die Fragen zu entwickeln. Außerdem ist es positiv, wenn die Mitglieder aus verschiedenen Disziplinen stammen oder sogar Vertreter aus der zu befragenden Zielgruppe mitwirken (vgl. ebd., S. 186).

Bei der Leitfadenerstellung ist es also wichtig, bestehende Grundprobleme im Blick zu haben und im Vorfeld zu vermeiden. Das SPSS-Verfahren oder das weitergedachte S²PS² sind dabei effektive Mittel, um einen strukturierten, aber dennoch offenen Leitfaden zu entwickeln. Eine „Leitfadenbürokratie“, also das zu starke Steuern des Interviews durch die Leitfragen, sollte vermieden werden.

„Das Aufbauprinzip des Interviewleitfadens, mit dem der Gefahr begegnet werden soll, in eine Leitfadenbürokratie zu geraten, besteht nun darin, dass für jeden Kernbereich ein Leitfadenblock gebildet wird“ (ebd., S. 183).

Bei der Leitfadenerstellung wurde sich an Kruse orientiert, indem ein Leitfadenblock für jeden Themenbereich erstellt wurde. Neben einer Leitfrage zu jedem Thema wurden Aufrechterhaltungsfragen sowie konkrete Nachfragen benutzt. Aufrechterhaltungsfragen sind zum Beispiel: Gibt es sonst noch was? Und weiter? Können Sie das genauer beschreiben? etc. (vgl. ebd., S. 184). Diese wurden je nach Gesprächsverlauf genutzt, um den Informanten zu ermutigen seine Ausführungen zu konkretisieren. Die konkreten Nachfragen wurden benutzt, wenn die Formulierungen der Informanten zu knapp waren. Nach den ersten Interviews wurden einige konkrete Nachfragen gestrichen oder geändert, um vorherrschenden Verständnisproblemen bei nachfolgenden Interviews entgegenzuwirken. Die Blöcke und ihre Intentionen werden im Folgenden dargestellt:

Themenblock 1: Medienbiographie

Leitfrage: Beschreibe deine Videospieellaufbahn von deiner ersten Videospieelerfahrung bis zu deinem jetzigen Videospielalltag.

Konkrete *Nachfragen:*

- Welche Bedeutung haben Videospiele für dich und was fasziniert dich an dem Medium?
- Was war für dich ein prägender Moment in Verbindung mit Videospiele?

Der erste Themenblock hat den medienbiografischen Hintergrund der Informanten aufgedeckt. Wie sie zu Videospiele gekommen sind und in welcher Art und Weise sie sich größtenteils mit dem Medium auseinandergesetzt haben (präferiertes Genre, kompetitives Spielen, Multiplayererfahrungen etc.) waren die Themenschwerpunkte.

Themenblock 2: Mediennutzung

Leitfrage: Beschreibe den Verlauf einer „normalen“ Woche in Bezug auf deinen Medienkonsum.

Konkrete *Nachfragen:*

- Welche Medien nutzt du intensiv und warum?
- Was spielst du neben dem Speedrunning noch?
- Wie lange planst du in der Woche für Speedrunning und deinen Videospielekonsum ein?

Der Medienkonsum der Informanten lag hierbei im Fokus. Der Stellenwert anderer Medien (Fernsehen, Internet, Bücher, Zeitung etc.) neben den Videospielen sollte dabei zur Sprache kommen. Die beiden letzten Nachfragen leiteten den kommenden Themenblock ein.

Themenblock 3: Ausübung von Speedrunning

Leitfrage: Erkläre den Ablauf, um ein Spiel speedrunnen zu können – von der Spielauswahl bis zum routinierten Speedrunning.

Konkrete *Nachfragen:*

- Was war die erste Speedrun-Erfahrung?
- Welche Fähigkeiten braucht man, um ein guter Speedrunner zu werden?
- Welche Kategorien gibt es und wo liegen die Unterschiede bei den Anforderungen?
- Aus welchen Gründen suchst du dir ein bestimmtes Spiel zum speedrunnen aus?
- Welche Rolle spielt das Aufnehmen des Videomaterials?

Der dritte Themenblock hat den Ablauf eines Speedruns genauer beleuchtet. Die erste Berührung mit dem Speedrunning-Phänomen und der Einstieg in die „Szene“ wurden erfragt. Die nötigen Fähigkeiten eines Speedrunners, die Anforderungen verschiedener Speedruns und die Gründe, ein bestimmtes Spiel speedrunnen zu wollen, waren ebenfalls Themenschwerpunkt.

Themenblock 4: Persönliche Bedeutung von Speedrunning

Leitfrage: Warum bist du Speedrunner geworden und welchen Stellenwert hat Speedrunning in deinem Leben?

Konkrete *Nachfragen:*

- Was fasziniert dich an dem schnellen Durchspielen eines Videospiele?
- Beschreibe das Verhältnis von Spaß und Arbeit beim Speedrunnen.
- Steht das gemeinsame Erforschen eines Spiels im Vordergrund oder der Konkurrenzgedanke?
- Was bedeuten Fehlschläge für dich?

- Wieso reizt sich Speedrunning mehr als eSport?
- Was begeistert deiner Meinung nach Nicht-Speedrunner (Zuschauer) an Speedrunning?
- Gibt es negative Aspekte beim Speedrunning?

Der vierte Themenblock war der für diese Arbeit relevanteste. Die persönliche Bedeutung des Speedrunning-Phänomens stand dabei im Fokus. Wie stark die Informanten in dem Phänomen verankert sind und wie wichtig Speedrunning als Teil ihres Lebens ist, war hier das Kernthema. Aber auch negative Aspekte und das Verhältnis von Spaß und Arbeit kamen zur Sprache.

Themenblock 5: Informant als Teil einer Community

Leitfrage: Wie wichtig ist es für dich, ein Teil einer Community zu sein?

Konkrete *Nachfragen:*

- Was macht für dich die Speedruncommunity aus?
- Wie laufen die Kommunikation und der Wissensaustausch innerhalb der Community ab?
- Hast du Freunde durch das Speedrunning gewonnen?
- Würde es auch ohne Community einen Anreiz für dich geben, Spiele zu speedrunnen? Wenn ja, welcher?
- Inwiefern fühlst du dich für die Community oder für einen Teil der Community verantwortlich?

In diesem Themenblock wurde der Stellenwert der Community für den einzelnen ergründet. Vor allem die Formen der Kommunikation waren dabei interessant. Wichtig war es ebenfalls, zu hinterfragen, ob Speedrunning ein ausschließlich kollektives Phänomen ist oder ob Speedrunning auch ohne Community bestand hätte.

Themenblock 6: Realweltliche Beziehung

Leitfrage: Kommt Speedrunning anderen Aspekten in deinem Leben zu Gute?

Konkrete *Nachfragen:*

- Inwieweit spielt Zeit und Zeitersparnis in der realen Welt eine Rolle?

Im letzten Themenblock wurde eine Beziehung von Speedrunning zur realen Welt erfragt. Vor allem wurde das Verhältnis der Informanten zum Begriff Zeit hinterfragt. Pünktlichkeit, effektives Arbeiten etc. kamen dabei zur Sprache.

Am Ende des Interviews wurden noch soziodemografische Fragen gestellt:

- Wie alt bist du?
- Wo wohnst du?
- Was arbeitest du?
- Welchen Schulabschluss hast du?

Informantenakquise, Transkription und Auswertung

Insgesamt wurden zehn leitfadengestützte Interviews geführt. Alle Informanten sind männlich und zwischen 19 und 27 Jahre alt. Acht Informanten sind wohnhaft in Deutschland, zwei wohnen in der Schweiz. Neun der zehn Befragten führen Speedrunning regelmäßig aus, einer musste aus Zeitgründen aufhören. Es wurden nur Speedrunner befragt, die selber Spiele speedrunnen. Tool-Assisted Speedruns wurden daher bei der Befragung ausgeklammert. Die Akquise der Informanten lief über diverse Foren und über die Streamingplattform Twitch. Durch die Kommunikation über einige der größten deutschen Speedrunforen (GermanSpeedRuns, Germench) wurde der Kontakt zu einigen Administratoren der Foren hergestellt. Diese wiederum gaben die Kontakte vieler deutscher Speedrunner an mich weiter. Anschließend konnte über die beiden Nachrichtenfunktionen von Twitch Kontakt mit den Speedrunnern aufgenommen werden. Insgesamt wurden 15 Anfragen an verschiedene Speedrunner verschickt, wovon sich zehn zurückgemeldet haben. Mit diesen zehn wurden Termine für die Interviews vereinbart.

Wegen der zu großen räumlichen Entfernung zu den Informanten wurden die Interviews per Skype geführt. Das Interview wurde dabei mit dem Aufnahmeprogramm „Open Broadcaster Software“ erfasst. Fünf der zehn Interviews wurden komplett, die

anderen fünf wurden, aus zeitlichen Gründen, nur teilweise transkribiert. Anschließend wurden die minimalen und maximalen Vergleiche herausgearbeitet.

„Unter ‚Transkription‘ versteht man die Verschriftung von akustischen oder audiovisuellen (AV) Gesprächsprotokollen nach festgelegten Notationsregeln“ (Deppermann 2008, S. 39).

„Ziel der Transkription ist es, Audio-Daten in eine Form zu überführen, die eine zeitlich entlastete sowie methodisch systematische und umfassende Auswertungsarbeit ermöglicht“ (Kruse 2016, S. 189).

Die Transkription erfolgte in Anlehnung an die Transkriptionsrichtlinien von Ralf Bohnsack. Die Interviewtranskripte und die Transkriptionsrichtlinien befinden sich im Anhang. Die Auswertung der Interviewtranskripte erfolgte mit dem Programm „MaxQDA 10“. Die Auswertungsergebnisse werden im nächsten Kapitel skizziert.

5 Auswertungsergebnisse

Im Laufe des Kodierprozesses konnten insgesamt vier Kategorien herausgearbeitet werden: *Nostalgie*, *Dekonstruktion*, *Partizipation* und *Perfektion*. In den folgenden Kapiteln werden diese Kategorien vorgestellt und ihre Eigenschaften und deren dimensionale Ausprägungen durch Zitate der Informanten untermauert. Im Kapitel 5.5 werden schließlich alle Kategorien zusammengeführt und die *Kernkategorie*, Community of Perfection, erstellt.

5.1 Kategorie Nostalgie

Tab. 1: Kategorie Nostalgie.

Eigenschaft	Dimension
Videospielbiographie	sehr prägend – nicht sehr prägend
Interesse an aktuellen Spielen	groß – klein
Erinnerungsprozesse	relevant – irrelevant
Relevanz für das Speedrunning	groß – klein

Quelle: eigene Darstellung.

Für alle zehn Informanten spielt das Thema Nostalgie eine große Rolle. Allesamt wurden sie schon früh in ihrer Kindheit an Videospiele herangeführt.

„Okay das is äh (.) jetzt muss ich mal überlegen, also mit vier vier, fünf Jahren zum erstem Mal an PC gesetzt äh DOS-Spiele gespielt, so Kleinigkeiten halt, so Lemmings und sowas ne und ja dann auch so ganz langsam an die Konsolen ran, also NES war das erste mit Super Mario Brothers natürlich äh ich denke das wird so ziemlich fast jeder so äh damals gespielt haben und ja dann hat sich das halt immer so weiterentwickelt, wir haben auch immer neue Spiele gekauft, also meine Mutter hat dann immer zugekauft, Super Nintendo und so weiter und sofort äh wir hatten auch nen Sega, das ging dann so äh bis ich dann (.) bis zur Playstation 2 Era [...] Ja ja also richtig Glück gehabt, die die Mama ist auch ganz begeistert von Videospiele“ (Interview 4/ Zeile 13ff.).

Interessant ist hier, dass die Eltern, in diesem Fall die Mutter, das Videospielen ihres Kindes unterstützt haben. Das war bei allen zehn Befragten kein Einzelfall. Drei weitere Informanten erwähnten explizit, dass die Eltern das Videospielen unterstützten und sogar Potenziale darin gesehen haben.

„Also das erste was ich mich erinnern kann war damals die von meinem Vater, der hatte wo ich vier oder fünf war sonne Commodore 64 //mhm// also dieses ganz ganz al=steinalte Ding un::d als Kind hat er mich das immer gerne spielen lassen also das war ganz cool“ (Interview 1/ Zeile 14ff.).

„Also ich bin eigentlich schon so in der Videospielezene eigentlich seit ich denken kann. Also mein Vater hat damals glaube ich als ich zwei oder drei Jahre alt war, hat mein Vater ein Super Nintendo bekommen und ich hab da damals auch schon, ich sag mal, zumindest fleißig mitgespielt (lacht)“ (Interview 7/ Zeile 12ff.).

„Bei mir wars ja tatsächlich ein bisschen so, dass ich gar nicht so viel Widerstand hatte jetzt von Eltern, dass die irgendwie fanden nein du sollte nicht so viel zocken und so, weil die waren schlau und sahen darin einen sozialen Zugang zu anderen in der Schule und so, das hat dann auch wirklich so funktioniert und dann wurde es mehr oder weniger, naja nicht gefördert aber zumindest nicht bekämpft das ich viel zocke“ (Interview 6/ Zeile 46ff.).

Dementsprechend war für die Mehrzahl der Informanten die Kindheit eine prägende Zeit, in Bezug auf Videospiele. Die Affinität zu Videospielen der Befragten spiegelt sich in vielen Aussagen wieder. Auch die Nennung der Lieblingsspiele und Lieblingskonsole kann in direkte Verbindung gebracht werden mit den Spielen und Genres, die die Befragten mittlerweile beim Speedrunning spielen. Einige verbrachten dabei übermäßig viel Zeit mit einer bestimmten Konsolengeneration.

„Und ja grundsätzlich hatte ich eine Nintendo 64 10 Jahre ne– ein bisschen weniger als 10 Jahre, glaub ich, da kam halt noch Nintendo DS und Wii dazu. Also ich hab halt viel Zeit mit Nintendo 64 verbracht und kaum mit anderen Konsolen“ (Interview 5/ Zeile 8ff.).

Hier kann die direkte Verbindung zum Speedrunning-Phänomen gezogen werden, denn auch heute spielt der Informant beim Speedrunning noch Nintendo 64 Spiele, darunter auch Spiele, die er damals gespielt und geliebt hat. Ebenfalls hier zu erkennen ist, dass das Interesse an aktuellen Spielen eher gering ist. Nur drei der zehn Befragten spielen regelmäßig neue Spiele und zeigen, neben dem Speedrunning, auch großes Interesse an aktuellen Spielen. Gründe für das Desinteresse an aktuellen Videospielen sind unter anderem der Mangel an genrespezifischen Spielen und die Sehnsucht nach den prägenden Spielen der Kindheit.

„Natürlich kommt es immer drauf an, weil zum Beispiel der einer der Gründe warum ich mit Speedrunning angefangen habe war einfach das mir die Spiele, ich hatte kein Interesse an den Spielen ich woll- ich wollte unbedingt ein neues RTS Spiel spa- spielen aber es gab nix außer Starcraft two und dann hatt ich halt nix und ich es kamen immer nur Shooter raus und natürlich dann die Indigamebranche wo ich mir dann beim Indigames halt auch gesagt hab, okay da sind auch coole Spiele //mhm// die spiel ich dann auch nur dann (.) es warn es ging halt ja dieser Shooterschwung um und (.) das waren uninteressante Spiele für mich, da wusst ich dann nicht was ich spielen wollte und weil ich dann auch schon die Speedrunszene kannte hab ich dann gesagt oh hey das hör-sieht cool aus ja versuch ichs mal selber“ (Interview 1 / Zeile 263ff.).

„Also N64 ist ganz wichtig bei mir. Also ich hab nicht alle ganz großen Klassiker damals gehabt, das vergessen viele Leute noch, dass grade wenn man eine Konsole als Kind hat, hat man oft gar nicht die Möglichkeit alles zu haben, weil man es nicht selber einfach kaufen gehen kann, weil man einfach zu limitiert ist. Und da hab ich eben nur ganz bestimmtes gespielt und die Eltern wollten dann natürlich nicht, dass ich sowas wie Golden Eye habe (lacht). Das kam dann alles später. [...] Ich hab mir sogar dieses Jahr einen neuen Röhrenfernseher gekauft (lacht) weil der alte nicht mehr ging, dachte ich mir hole ich mir einfach den vornehmsten Röhrenfernseher, den ich finden kann, so einen (unverständlich), der einfach das beste Bild gibt für diese Spiele und dann hab ich da keinen Aufwand gescheut“ (Interview 6 / Zeile 33ff.).

Es wird also versucht, Kindheitserinnerungen, durch die Nutzung alter Hard- und Software, wiederherzustellen. Das ist bei jedem der Befragten insofern der Fall, dass sie Speedrunning allesamt mit der Originalhardware betreiben. Zwei Konsolengenerationen stechen dabei besonders hervor. Zum einen das Nintendo 64 und zum anderen das Super Nintendo. Die Befragten sind im Alter zwischen 19 und 27. Dementsprechend sind es diese beiden Konsolengenerationen, die damals aktuell waren und die Kindheit geprägt haben.

„Ja es is halt äh wir kommen halt sozusagen alle so aus der gleichen Generation und das warn so halt die ersten, eigenen Konsolen oder die ersten Konsoln, die man halt so wirklich selbst gespielt, ohne jetzt irgendwie die Schwester oder so und da haben die natürlich enorm geprägt //mhm// also man hört jetzt auch zum Beispiel von älteren Runnern, gerade ältere Runner spielen zum Beispiel in erster Linie Super Nintendo Spiele, unsere Generation halt so N64 und je jünger sie werden, umso neuer werden die Spiele, das sind halt immer so diese prägenden Erfahrungen, so die Lieblingstitel von früher //mhm// und Speedrunning is halt einfach noch ne Art die neu zu erleben von daher ähm ja das ist halt son Generationsding“ (Interview 2 / Zeile 37ff.).

Eben diese prägenden Erfahrungen sollen in Form der alten Videospiele neu erlebt werden. Es finden Erinnerungsprozesse statt: Durch das Speedrunnen von Spielen aus der Kindheit wird sich stark an diese zurückerinnert. Die prägenden Momente werden

durch die erneute Beschäftigung mit den Spielen zurückgerufen. In Form des Speedrunnings wird sich darüber hinaus intensiver, als jemals zuvor, mit einem bestimmten Videospiel beschäftigt.

„Also die Suche ist eigentlich relativ simpel und da werden sich viele Runner einig sein, die ist immer Nostalgiefaktor und welches Spiel hat man selber geliebt, man sollte immer nur mit Sachen anfangen, die einem selber sehr viel Spaß gemacht haben und da ich ja, ich hab halt Cosmos damals gesehen, meine erste Speedrunningerfahrung, hab gesehen was machtn der da mitm Timer was soll dit, wat macht der für Tricks ähm dann wars auch gleichzeitig das Spiel, dass ich liebe so und dann hab ich mir überlegt, krass das Spiel hat ja noch mehr zu bieten, als ich als Kind dachte und äh habs dann selber wieder angeschmissen und ich hätte halt niemals gedacht, dass ich nach fünf, sechs Jahren wieder Ocarina of Time spielen werde“ (Interview 10/ Zeile 12ff.).

Hier kann die Verbindung zu Sebastian Felzmann gezogen werden. Durch das Neu-erleben des Spielraumes (S1) werden ebenso die vergangenen sozialen Strukturen, Verbindungen und Prägungen (S2) erneut erlebt. Es wird sich an vergangene soziale Geflechte und die daraus resultierenden prägenden Momente, in Bezug auf die damaligen Lieblingsspiele, erinnert (siehe Kapitel 3.5.1).

„Also meine Speedruns sind auch größtenteils ähm vom Super Nintendo. Ich hab so persönlich einfach son persönlichen Nostalgiefaktor einfach dabei, den ich äh so bei anderen Spiele nicht ganz so habe, das ist einfach ähm so Super Nintendo ist für mich so dieses, dieses goldene Zeitalter. Ich finde einfach das da sehr viele richtig, richtig geniale Spiele für gibt und ich liebe die einfach bis heute noch und könnte davon mehrere Spiele auch noch zwanzig Mal durchspielen und würd die immer noch geil finden. Ist einfach son persönliches Nostalgiefeling. [...] Also die ersten Spiele ähm wie Super Mario World, Zelda: Link to the Past und solche Sachen, das warn halt so die ersten Sachen die gespielt habe, auch wenn ich mich jetzt nicht dran erinnern kann (lacht) das wird halt auch daher auch, daher wird das auch gekommen sein das ich auch heute noch sage, okay so Spiele wie Chrono Trigger, Secret of Mana, die kann auch heute noch, die spiele ich auch heute noch einmal pro Jahr oder so, weil ich die einfach so:: so so gut finde ähm das hat aber wie gesagt denke ich auch damit was zu tun, dass das so meine erste Konsole war und ich das halt auch damals dahingehend da so rangeführt wurde“ (Interview 7/ Zeile 23ff.).

Die Relevanz der Nostalgie für das Speedrunning-Phänomen wird von den Informanten immer wieder betont. Das Speedrunnen eines Videospiels nimmt sehr viel Zeit und Ausdauer in Anspruch. Ein wichtiges Kriterium bei der Suche eines Spiels zum Speedrunnen ist folglich die Motivation, dieses Spiel immer und immer wieder spielen zu wollen. Die zuvor erwähnten, prägenden Spiele aus der Kindheit sind dementsprechend prädestiniert, um sich intensiv und langwierig mit ihnen auseinanderzusetzen.

„Also Deus Ex Human Revolution war auch einer meiner Favoritenspiele damals, weil ich fand die Idee einfach total cool, ich fand Cyberpunk da ganz cool und einfach die verschiedenen Möglichkeiten und wo ich das dann gesehen hab und gesagt hab oh hey das ist ja ganz cool sehen das jemand Deus Ex speedrun und das ist auch einer meiner Favoritenspiele geworden, da hab ich gesagt hey ja dann versuch ichs doch mal“ (Interview 1 / Zeile 583ff.).

„Also wie ich ganz am Anfang angefangen habe, hab ich zum ersten Mal nen Spiel gefunden, was ich früher auch gespielt habe. So also was ich mochte, halt Nostalgie und so weiter [...] generell also alle Spiele, die ich mochte von früher, also wie gesagt, hab ich ja auch erzählt mit Final Fantasy war mein allererstes äh RPG, was ich jemals gespielt hab, wo ich halt nichts verstanden habe ne, das war dann schonmal klar, alles klar das müssen wir mal probiern [...] generell also RPGs warn schon immer meine favorisierte Kategorie so zum durchspielen und von da aus hat sich das dann halt auch alles ergeben was ich dann so ausgesucht habe, also ganz, ansonsten halt alles schonmal vorher gespielt und sup- super gemocht und so also“ (Interview 4 / Zeile 160ff.).

Zusammenfassung

Nostalgie spielt auf mehreren Ebenen beim Speedrunning eine große Rolle. Alle Befragten kamen schon in ihrer Kindheit mit Videospiele in Kontakt und wurden dadurch stark geprägt. Das Neuerleben dieser einschneidenden Momente aus der Kindheit wird dabei durch das Speedrunnen von Spielen aus der Kindheit initiiert. Dieses neue Auseinandersetzen mit den damals gespielten Spielen ist zum Teil ein Erinnerungsprozess. Die Spiele werden nun umfangreicher und detaillierter betrachtet, um alles aus den damals geliebten Spielen „herauszuholen“. Beispielsweise werden noch heute neue Tricks und Fehler in dem Spiel *Zelda: Ocarina of Time*, welches 1998 erschien, entdeckt (vgl. *ZeldaSpeedRuns* [online]). Für die Ausübung von Speedrunning ist dieser Nostalgiefaktor ebenfalls wichtig. Die Informanten haben mehrmals betont, dass Speedrunning eine zeitintensive und anstrengende Form des Videospieles ist. Das wiederholte Spielen der Lieblingsspiele wird eben durch diesen Nostalgiefaktor nicht eintönig. Im Gegenteil: Durch das Desinteresse an aktuellen Videospiele finden die Befragten immer wieder zu ihren prägenden Spielen und Erlebnissen zurück. Teilweise wird deswegen auch die Qualität heutiger Videospiele kritisiert. Die Spieler versetzen sich durch das Speedrunning zurück in das „goldene Zeitalter“.

5.2 Kategorie Dekonstruktion

Tab. 2: Kategorie Dekonstruktion.

Eigenschaft	Dimension
Faszination	stark – schwach
Technische Ebene	interessant – uninteressant
Kooperation	stark – schwach
Anreiz für das Speedrunning	groß – klein

Quelle: eigene Darstellung.

Im Kapitel 2.2 wurde ausführlich über die Relevanz von Fehlern im Spiel für das erfolgreiche Ausführen eines Speedruns gesprochen. Glitches sind essentiell für das schnelle Durchspielen eines Videospieles. Eben diese Glitches sind unter anderem der Grund, warum die Befragten Speedrunning ausüben. Sie reden von einer starken Faszination, die von diesen Fehlern ausgeht, die von den Entwicklern übersehen wurden. Acht der zehn Befragten erwähnen, während des Interviews mindestens einmal, dass sie von diesen Fehlern im Spiel sehr fasziniert sind. Einer der Befragten ist nur aufgrund dieser Faszination zum Speedrunning gekommen.

„Das allererste Mal, dass ich von Speedrunning gehört habe war in: 2008, ah das gabs nen kleinen Marathon von Zeldaspeedrunnern [...] ich das dann mitverfolgt und war total fasziniert, ins- in erster Linie von den Glitches ähm Ocarina of Time war sowieso mein Lieblingsspiel damals und da hab ich mir dann gedacht, gut die Glitches würde ich ganz gerne können, Speedrunnen muss ich jetzt nicht unbedingt aber die Glitches würde ich ganz gerne können [...] also ich wollte eigentlich nur die Glitches lernen und dann hab ich irgendwann nen ganzen Run gelernt und dann äh als ich dann endlich streamen konnte, da hab ich mir dann gedacht gut ich probiers mal (lacht) ähm das faszinierende daran sind immer noch die Glitches, also es ist halt, ich weiß nicht, ich liebe es Spiele kaputt zu machen“ (Interview 2/ Zeile 259ff.).

„Ich finds einfach sehr faszinierend was du aus einem Spiel als solches einfach rausholen kannst. Ich find es einfach unheimlich interessant ähm wie bestimmte Glitche, ich bin eigentlich ein ziemlicher Freun-, also ich bin ein Fan von Glitches so, wenn du das Spiel

ordentlich auseinander nehmen kannst ne ähm ich find das eigentlich total cool“ (Interview 7/ Zeile 41ff.).

Es fällt besonders auf, dass die Informanten immer denselben Ausdruck benutzen, wenn es um Glitches geht. Ein Spiel ist „kaputt“ oder es wird durch das erfolgreiche Speedrunnen „kaputt gemacht“.

„Venetica ähm das ist bei mir son langlaufendes Projekt, dass ich immer wieder mal anfass, einfach weil ich gesehen hab, dass Venetica so kaputt ist und niemand irgendwie einen Speedrun dazu machen wollte hab ich es dann mal probiert ähm und seit dem hol ich es immer mal wieder raus und obwohls eigentlich kaum jemand kennt, finden es die Leute immer wieder sehr interessant, was ich damit machen mit diesem Spiel“ (Interview 9/ Zeile 15ff.).

„Man will ja so schnell es geht das Spiel kaputt sehen, also wie ich es halt immer gerne formuliere, man möchte eigentlich nur auf dem Spiel stehen, wie es da weint und man einfach sein Fuß aufs Gesicht drückt, weil man das Spiel so schnell es geht kaputt gemacht hat“ (Interview 1/ Zeile 767ff.).

Dass bestimmte Begrifflichkeiten von mehreren Informanten wortwörtlich benutzt werden suggeriert, dass die Begrifflichkeiten in der Community verankert sind und eine relevante Bedeutung haben. Die technische Ebene spielt beim Speedrunning also ebenfalls eine Rolle. Die Spieler wollen „hinter“ das Spiel blicken. Sie wollen nicht nur die Glitches benutzen, um voranzukommen, sondern auch die technischen Hintergründe der Fehler verstehen. Sie dekonstruieren das Spiel. Die Dekonstruktion eines Spiels ist, nach Chris Crawford, die Voraussetzung, um ein Spiel in seiner Gänze verstehen und meistern zu können (siehe Kapitel 3.5.2). Kann ein „normaler“ Spieler maximal die inhaltliche und regelbasierte Ebene eines Videospieles dekonstruieren, tun es Speedrunner darüber hinaus mit der technischen Ebene. Sie blicken dabei hinter die bestehenden Grenzen des Spiels und dekonstruieren es, indem sie es als eine programmierte Software betrachten, die erst durch eine Gesamtheit verschiedener Codes zu einer spielbaren Einheit wird. Ein gewisses technisches Verständnis ist dabei unabdingbar. Diese Technikaffinität lässt sich teilweise auf die beruflichen Tätigkeiten der Befragten zurückführen. Die Hälfte der Informanten übt einen technischen Beruf aus. Die Befragten sind als Webentwickler, Softwareentwickler, Student im Bereich Wirtschaftsinformatik, Student im Bereich angewandte Informatik sowie im Online Marketing tätig. Gerade die Befragten, die im Bereich der Informatik tätig sind, interessieren sich sehr für die technischen Hintergründe der Videospiele, was sich direkt auf das Spielverhalten auswirkt.

„Ich würde am liebsten in die Programmierung oder in quality insurance gehen und ähm grade da, ich (.) wenn ichn Spiel casual spiele, das is einer der Gründe warum ich sie nich, warum ich das nicht stream oder aufnehm ist ähm das dauert nicht lang, allerhöchstens ne Stunde [...] und dann häng ich in irgendner Ecke mit irgendnem Gegenstand, den ich irgendwie rumtragen kann und versuch durch die Wand zu kommen ähm und das dann meistens für so zwei, drei, vier Stunden straight, also wenn ich irgendwo nen Potenzial seh, das ich da durchkomm, dann versuch ichs zu nutzen [...] vielleicht hilft mir das ja zum Beispiel irgendwie in Q- ins QA oder so reinzukommen //mhm// da würde ich so gerne drinne sein, weil ich ich ah ich liebe es wenn ich irgendwie Spiele auseinandernehmen kann“ (Interview 2/ Zeile 434ff.).

„Weil ich es gerne mal ausprobieren wollte, weil ich die Speedrunszene ganz faszinierend fand, weil ich fand es ja auch cool einmal aus Entwicklersicht zu sehen, warum diese Tricks funktionieren, wieso kann ich jetzt durch die Wand gehen, warum is der Timer so gesetzt [...] weil einfach die Physikberechnung so is und das hat natürlich dann viel eingelochtert eingeleuchtet und dadurch hab ich dann natürlich noch mehr Interesse gehabt an Speedrunning, weil das hat mir noch mal gezeigt wie Programmierer tricksen, [...] es is ne andere Art von Erfahrung, weil normalerweise ist ja das Spiel die Sandbox also beziehungsweise ja das Spiel die Sandbox für (.) ähm (.) für den Spieler sag ich mal und für den Speedrunner wird das Spiel zur Sandbo- also das komplette Gerät nicht nur nicht nur das Spiel, sondern auch die Engine, sondern auch was was die Programmierer sich dabei gedacht hat [...] nur der Spieler wird das niemals erfahren, wenn mans nicht ihm zeigt (lacht)“ (Interview 1/ Zeile 281ff.).

Es wird hier von einer differenzierten Erfahrung gesprochen. Speedrunner nehmen also ein Spiel anders wahr, als „normale“ Spieler. Sie wollen dabei neue Sachen entdecken. Das Spiel gründlich „auseinandernehmen“ und dem Spiel eine neue Bedeutung zuweisen.

„Warum ich Speedrunner geworden bin ist einfach äh zu erklärn, ich wollte mal was neues ausprobieren und dieses Neue, dieses, einfach irgendwas zu entdecken, was du noch nie so gesehen hast oder wo halt du Potenzial selber noch entdeckst, das ist halt so ein ganz großer Punkt so bei mir und ja im Prinzip eigentlich, ich finde Speedrunning gehört jetzt zu meinem Leben dazu“ (Interview 8/ Zeile 15ff.).

In der dargelegten Aussage des Informanten wird von der Community gesprochen. Gerade im Bereich der Fehlersuche kommt die Kooperation der Spieler, im Rahmen der Community, zum Tragen. Dabei gibt es Spieler, die gezielt nach Glitches suchen ohne dabei selbst die Spiele zu speedrunnen.

„2013 hab ich angefangen nach Glitches zu suchen in Spielen, das gibt es ja, viele in der Speedruncommunity tun eigentlich hauptsächlich nach Glitches suchen und gar nicht selbst runnen und dann hab ich da dieses Gex gefunden, das ich vorher gar nicht kannte

und über das hab ich auch den Speedrunner exe kennengelernt, der hat das gerannt, ich habe Glitches darin gesucht und einfach Videos davon hochgeladen, da war das internet auch egal, es hat dann einfach länger gedauert. Ich hab da einfach diverse Sachen im Spiel gefunden und die Zeit auf diese Weise verkürzt“ (Interview 6/ Zeile 83ff.).

„Also es gibt halt natürlich beides, das eine ist hal-, also ich sehe es nicht als Competition, weil man, also für die Community ist halt die Zeit der Gegner“ (Interview 1/ Zeile 766f).

Es wird deutlich, dass es nicht zwangsläufig immer einen Wettkampf zwischen den Spielern gibt. Dies ist auf den ersten Blick nicht offensichtlich. Bei einem Speedrun suggeriert der laufende Timer und die bestmöglichen Zeiten, die meistens in einem separaten Fenster angezeigt werden, einen starken Wettkampfgedanken. Dennoch steht ebenso die Kooperation zwischen den Spielern im Vordergrund.

Zusammenfassung

Ein Spiel „auseinandernehmen“ oder „kaputt machen“ sind Ausdrücke der Befragten, wenn es um die Nutzung von Glitches geht. Die Faszination, die von den Fehlern im Spiel ausgeht, wird oftmals in den Interviews betont. Es zeigt sich, dass die Spieler die Videospiele aus einer anderen Perspektive wahrnehmen. Es reicht nicht die Fehler im Spiel zu finden und zu nutzen, die Speedrunner wollen sie verstehen. Dabei sind einige Fehler in den „Tiefen“ des Programmcodes versteckt. Ein technisches Vorverständnis ist demnach notwendig. Die, die dieses Verständnis nicht haben, wenden sich an diejenigen, die es haben. Die Community kooperiert und der Einzelne teilt sein Wissen mit den Anderen. Die Community arbeitet gemeinsam gegen das Spiel. Das Ziel ist nicht die beste Zeit des Einzelnen, sondern das Spiel an seine Grenzen zu bringen. Das Nutzen von Glitches, deren Faszination für die Spieler und die technische Betrachtung des Videospiele sind große Anreize für die Befragten, Speedrunning auszuüben.

5.3 Kategorie Partizipation

Tab. 3: Kategorie Partizipation.

Eigenschaft	Dimension
Kommunikation/Interaktion	hoch – gering
Entertainment	hoch – gering
Nebenverdienst	annehmen – ablehnen
Anreiz für das Speedrunning	groß – klein

Quelle: eigene Darstellung.

Streaming wurde im Kapitel 2.6 ebenfalls als ein für die Auseinandersetzung mit dem Thema Speedrunning relevanter Aspekt gekennzeichnet. Diese Relevanz wurde auch in den zehn Interviews bestätigt. Alle zehn Informanten streamen ihre Speedruns und stellen somit ihr Spielmaterial Anderen zur Verfügung. Speedrunning und Streaming hat damit eine eindeutige Verbindung. Einer der Befragten gibt sogar an, dass das Streamen ein prägendes Erlebnis war, welches ihm einerseits das Speedrunning und andererseits die Videospiele allgemein erneut nähergebracht hat.

„Also wirklich der Moment, wo der mich für meine Videospiehistorie so am meisten geprägt hat, war, war wirklich Twitch. Also anzufangen mit speedruns auf Twitch, das war wirklich das, dass mich geprägt hat. Ich hab auch nicht gedacht, dass speedrunning mich so fesselt, das hab ich echt nicht gedacht, aber das war dann wirklich ein prägender Moment, als ich dann Mario 64 mal wieder angefangen hab und dann angefangen hab, auf Zeit zu spielen, dann einfach mal zu schauen, wie schnell komm ich da durch, wie schnell schaff ich das und seitdem bin ich halt da dran geblieben. Nichts hat mich bisher so sehr gefesselt oder fasziniert, wie einfach speedruns (.) und auf Twitch damit anzufangen“ (Interview 3/ Zeile 97ff.).

Die anderen Befragten sehen im Streaming eine ebenso hohe Relevanz. Gerade die Kommunikation und Interaktion mit den Zuschauern ist ein wichtiger und essentieller Teil beim Speedrunning. Teilweise haben die Befragten sogar gesagt, dass sie Speedrunning ohne das Streamen nicht ausüben würden.

„Was auch noch dazu kommt, also ich glaube ich könnte nicht offline speedrunnen, kann ich nicht, also das würde mir keinen Spaß machen, also was bei mir auch noch mit dazu kommt ist einfach die Kombination Speedrun und Twitch-Chat wenn du es so willst, also die die Kommunikation und Interaktion mit dem Chat und anderen Leuten ist auch ein sehr, sehr großer Aspekt, der für mich auch den Speedrun so an sich als solches ausmacht. Ich hab viel mehr Spaß äh Speedrun zu machen und dabei zu kommentieren als ähm offline einfach nur zu speedrunnen, muss ich ganz ehrlich sagen“ (Interview 7/ Zeile 57ff.).

„Beim Speedrunning ist es so, ich kenn ja das Level und ich interagiere gerne mit den Leuten, deshalb finde ich das total cool, dass ich mein Speedrun mache, ich kann das wahren- ich fokussiere mich drauf und dann sehe ich das irgendwas im Chat los ist, da wird irgendwas diskutiert und während ich mein Speedrun mache, diskutiere ich mit den Leuten, rede mit den, zeige- sage neue Tricks oder dann haben wir auch allgemeine Diskussionen über Gott und die Welt also es ist halt sehr vielfältig und das fand ich halt total cool, vor allem weil man dann auch einen eine größere Kultur kennenlernt, weil viele Leute aus verschiedenen Ländern kommen und das ist einfach der Wahnsinn (lacht) und das hat mir halt sehr gefallen, das finde ich auch so cool an som Livestream“ (Interview 1/ Zeile 328ff.).

Dabei kommt wieder der Community-Aspekt zum Tragen. Twitch ist zwar eine Streamingplattform, dennoch verfügt sie über diverse Kommunikationsfunktionen, wie den allgemeinen Chat, die Nachrichtenfunktion und das Whispering. Dies fördert die Entwicklung der Speedrun-Community. Spieler schauen sich gegenseitig bei den Streams des gleichen Spiels zu, reden miteinander, geben sich Tipps und nähern sich somit sukzessiv an.

„Die ganze Community ist eigentlich größtenteils super korrekt drauf. Egal ob ich da jetzt angefangen habe, da hast du sofort irgendwelche anderen Runner gehabt die gesagt haben, ey hier Mensch cool das du jetzt auch runnst und ähm ja wenn du irgendwelche Fragen hast sag Bescheid oder so, auch während des Runs, die sind dann auch im Chat immer und sagen dann auch das kannst du besser machen oder versuch mal darauf zu achten. Also größtenteils die Community durch die Bank weg ist einfach richtig, richtig cool, macht auch einfach richtig Spaß mit denen zu chatten oder sich auszutauschen“ (Interview 7/ Zeile 66ff.).

Auch Freundschaften haben sich zwischen den Befragten sowie zu anderen Streamern und Speedrunnern entwickelt.

„Also wie gesagt ich hab halt Speedrunning angefangen, weil ich das zum einen sehr interessant fand und weil ich auch in der Community aktiv war [...] hab ich mich halt mit Speedrunning beschäftigt und ich fand das halt einfach saugeil und mir hat das einfach n immensen Spaß gemacht vor allem ich hab so viele, wenn ich jetzt zurückdenke, ich

hab so viele Leute aus verschiedenen Ländern kennengelernt, die ich niemals hätte kennengelernt, wenn ich nicht mit dem Speedrunning angefangen habe, wodurch ich auch sage das war eine gute Bedeutung, das war ein tolles Ding“ (Interview 1 / Zeile 616ff.).

„Aber die community jetzt bei Mario 64 z.B. find ich interessant, weil es da immer wieder Streit gibt, weil die Leute sich aber grundsätzlich mögen, ich bin gerne Part der community, find's auch cool, mit so guten runnern zu reden, ich find cool, wenn man sich gegenseitig hilft und die Leute sind meistens hilfsbereit, vor allem bei Pokemon Snap, da hilft jeder jedem, find ich besonders schön dort und es hat einfach so mit Gleichgesinnten zusammen sein, in der community kann jemand einen schlechten Pokemon speedrun-Witz machen und genau 20 Leute würden darüber lachen auf der Welt, der Rest würde den Kopf schütteln“ (Interview 5 / Zeile 685ff.).

„Ja die sind auch nicht, also das sind dann auch nicht so Leute, die an Gamecommunity gebunden sind, sondern das sind dann halt Leute, die dann auch wirklich meine Freunde sind, also mit den ich mich dann auch schon drei, vier Mal so im echten Leben sag ich mal getroffen habe“ (Interview 4 / Zeile 515ff.).

Die Community, Freunde und Zuschauer sind für die Befragten ein relevanter Teil der Speedrun-Kultur. Würde es keine Community geben, so würde der Großteil der Befragten nicht weiter speedrunnen.

„Ich glaube wenn es die Community nicht gäbe, würden die Leute nicht so viel speedrunnen. Es ist ne Präsentations, also es ist ne reine Präsentation und es würde mir nichts bringen zuhause ohne Medien zu sitzen und zu wissen ich hab grad Ocarina of Time in zwanzig Minuten durchgespielt, wenn ich es mit niemanden teilen kann. Es ist halt ein Gemeinschaftserlebnis und ein Communityding und äh ich glaub viele Leute speedrunnen auch deswegen, weil sie ne Community haben, die das zu schätzen wissen und die das mögen und also Speedrun ist ne Präsentationssache, also wenn ich noch speedrunnen würde, hätte ich auf jeden Fall auch aufgehört, wenn ich gar keine Community, keine base dafür gehabt hätte“ (Interview 10 / Zeile 72ff.).

Speedrunning ist also auch eine Präsentation der Fähigkeiten der Spieler. Sie wollen zeigen, was sie gelernt haben. In diesem Sinne ist Speedrunning auch ein Stück weit Entertainment. Die Hälfte der Informanten sieht Speedrunning nicht als Wettkampf an, sondern als eine Form der Unterhaltung. Im Vordergrund steht somit nicht das Erreichen der schnellsten Zeit, sondern für den Spaß und die Unterhaltung der Zuschauer zu sorgen.

„Also man muss sich sehr lange gut konzentrieren können, das ist sehr, sehr wichtig und man darf sich auch nicht zu sehr ablenken lassen, also klar, der Chat lenkt natürlich schon ein wenig ab, aber ich hab auch immer gesagt, mir geht es auf Twitch eher so ein

bisschen mehr ums Entertainment, als jetzt nur stupide den Speedrun jetzt durchzuheizen und (.) ja das ist sehr wichtig“ (Interview 3/ Zeile 336ff.).

In dieser Aussage merkt der Informant an, dass der Chat den Speedrunner teilweise vom Spielgeschehen ablenkt. Dieser Fakt ist irritierend, steht doch bei einigen das Erreichen der Bestzeit im Vordergrund. Durch das Streamen wird also ein ablenkender Faktor, der Twitch-Chat, in Kauf genommen. Dies zeigt erneut die immense Bedeutung, die das Streaming und die daraus resultierende Teilhabe an der Community, für das Speedrunning hat. Ein Informant fasst es ideal zusammen:

„Grade an der Stelle denke ich das sehr viele Leute auch zeigen wollen, was sie können und deswegen das ganze streamen und das dann auch sehr gerne angenommen wird wohl gemerkt, ich sag mal so, casual Streamer 0815 Nummer 735 kann man gerne hier auf dem Twitch Kanal sehen aber wie jemand Super Mario 64 zerstört ähm, weil er einfach innerhalb von ner viertel Stunde durchrennt ähm (.) ist halt schon ein bisschen was, ja hat ein Alleinstellungsmerkmal. [...] Wobei tatsächlich man doch merkt, dass streamen bei Speedrunner sehr auf die Bremse is, in sachen von dem, was sie leisten können. [...] Deswegen, man kanns ein bisschen als paradox formulieren, dass die Speedrunner das live streamen, obwohl eigentlich fast jeder Speedrunner sich im Klaren sein sollte, dass wenn mans live streamed ähm das ne Ablenkung ist. Weil spätestens wenn man während des Spielens mal rüber auf den Chat schaut, dann weiß man (lacht) nee dann hat man nicht mehr die Konzentration wie vorher“ (Interview 9/ Zeile 39ff.).

Ein Aspekt, der beim Streamen und in Verbindung mit Twitch immer wieder zu Sprache kommt, ist das Verdienen von Geld. Wenn ein Streamer bei Twitch genug „Follower“ hat, also genügend Zuschauer, die ihm folgen, kann der Streamer Twitch-Partner werden. Dann können die Zuschauer den Streamer für 4,99 \$ abonnieren und erhalten dadurch einige Vorteile. Ein Teil der 4,99 \$ geht dann an Twitch und der andere Teil an den Streamer. Durch dieses Geld und durch Spenden der Zuschauer, können Streamer durchaus viel Geld verdienen. Mittlerweile gibt es eine Menge „Fulltimestreamer“, die jeden Tag ihre festen Zeiten haben und das Streamen als Vollzeitberuf ausüben. Auch zwei der zehn Informanten sind Twitch-Partner. Neben dem Studium ist das Streamen für die beiden ein fester Nebenverdienst, weshalb das Hobby auch teilweise zur Arbeit wird.

„Ich bin ja jetzt auch Twitch Partner, das ist nochmal was Anderes dann ne, weil, also wenn man das jetzt komplett nur als Hobby so macht ne, also ich mein du bist ja auch Student jetzt ne, da muss man dann natürlich nebenbei son bisschen Geld verdienen [...] so jetzt ist das Problem natürlich, dass ich dann aber auch fast jeden Tag so, zumindest zwei, drei Stunden streamen sollte, um dann die Leute dazubehalten. Und generell hab ich immer Spaß beim streamen, es kann aber auch schonmal passiern, dass ab zu und

zu mal so ein Spiel äh einem so aufn Sack geht, dass man dann tatsächlich anfängt wütend zu werden“ (Interview 4/ Zeile 311ff.).

Diese Form der Arbeit, das Verdienen von Geld über das Streamen des Speedruns, lehnen viele der Informanten ab. Bei ihnen stehen der Spaß, das Weiterbringen des Spiels und die Unterhaltung der Community im Vordergrund. Zwanghaftes Streamen, um die Zuschauer auf dem eigenen Kanal zu halten, kommt bei den wenigsten der Informanten in Frage.

„Also wenn ich das als Arbeit sehen würde oder wenn ich zum Beispiel mich selber zwingen würde, die ganze Zeit nur zu streamen, weil ich größer werden will, weil ich, weil ich irgendwie berühmter werden sein werde, dann würde ich das gar nicht machen [...] weil es geht mir um den Spaß, es geht mir um die Unterhaltung und wenn ich kein Bock drauf habe, dann hab ich grad kein Bock drauf, dann mach ich entweder was anderes oder streame für einen Tag nicht“ (Interview 1 / Zeile 722ff.).

Zusammenfassung

Für die Mehrheit der Informanten ist das Streamen ein großer Anreiz Speedrunning überhaupt auszuüben. Die Kommunikation und Interaktion mit dem Chat und den Zuschauern ist den Befragten sehr wichtig und trägt zum Spaß am Speedrunning-Phänomen bei. Streaming ist nicht nur das Teilen der eigenen Spielinhalte mit der Community, es ist zum Teil auch eine Präsentation der eigenen Fähigkeiten. Einige der Befragten wollen statt der Bestzeit einfach nur die Zuschauer unterhalten. Es steht also oft ein klarer Partizipationsgedanke im Vordergrund. Durch das Streamen verdienen nur zwei von zehn Informanten Geld. Die Anderen lehnen dies zum größten Teil ab. Es ist ein Hobby, das nicht in einen Zwang ausarten soll, der einen dazu bringt, täglich streamen zu müssen.

5.4 Kategorie Perfektion

Tab. 4: Kategorie Perfektion.

Eigenschaft	Dimension
Motivation	hoch – gering
Wettkampf	stark – schwach
Kooperation	stark – schwach
Investition	hoch – gering

Quelle: eigene Darstellung.

Die Anforderungen eines Speedruns sind hoch: Konzentration sowie Durchhalte- und Reaktionsvermögen sind unabdingbar, wenn ein Speedrunner die Bestzeit erreichen möchte. Bei vielen Spielen ist die Rekordzeit dabei so niedrig, dass es nur noch möglich ist wenige Sekunden zu sparen. Bei *Super Mario Bros.* für das NES ist die Zeit sogar schon so gering, dass nur noch Frames eingespart werden können (vgl. speedrun [online]). Fünf der zehn Befragten motiviert es, den perfekten Run anzustreben. Sie wollen alles aus dem Spiel herausholen und dementsprechend dafür trainieren.

„Für mich war immer von Vorrang das Spiel so schnell es geht menschlich möglichen menschlich möglich zu be- äh zu beenden, so hab ich dann zum Beispiel Human Revolution, weil ich da der einzige war, ein halbes Jahr immer weiter bis an die Grenze geschoben bis dann immer neue Tricks gefunden worden sind und da hatte ich dann auch zum Beispiel in diesen drei Jahren viermal den sogenannten Perfect Run //mhm// mit den damaligen Strategien wo ich dann keinen einzigen Fehler gemacht habe und dann wirklich nur zu meiner äh zu meinen besten Splits irgendwie fünf Sekunden sparen konnte und das war schon, das war schon nah dran an der Perfektion, wo ich dann richtig glücklich war und das passiert natürlich auch nicht oft“ (Interview 1 / Zeile 775ff.).

Das Ziel ist es also, dass Spiel ans Limit zu bringen. Durch die Community werden immer wieder neue Glitches und Routen gefunden, die die Zeit noch weiter nach unten treiben.

„Das Limit der Spiele, also wenn man dann sieht, bis wohin kann man das dann quasi ausreizen ne, das is ja das richtig, richtig geile am Speedrunnen is ja es stoppt nie, die Spiele werden immer, also selbst bei den Sup-, also ganz, ganz äh bekannt, Super Mario Brothers, hat ham alle schon gesagt da wird der Weltrekord niemals, niemals verbessert werden und er wird immer weiter verbessert also äh das ist das super Interessante daran, wie weit kann man diese Spiele eigentlich dann pushen ne“ (Interview 4/ Zeile 333ff.).

Natürlich bedeutet das Perfektionieren eines Speedruns neben Spaß auch harte Arbeit. Denn die kleinsten Fehler bedeuten das Ende des Speedruns und die Spieler müssen von vorne beginnen.

„Ein anderer speedrunner, Quo heißt der, hat gesagt, ‚speedrunning is fun until you get good‘. Also, das denk ich, ist da auch so, am Anfang schlägt man immer wieder seine Zeit, hat Freude an den PBs, aber irgendwann wird das schon zu einem Gegrinde, wo es zur Arbeit wird, wo man wirklich alles üben muss, jeden einzelnen Teil, um seine Zeit überhaupt noch zu schlagen. Klar macht das oft auch Spaß, vor allem, wenn man seine Zeit dann wieder schlägt, macht es sowieso mehr Spaß. Aber (2) es gibt halt immer wieder burn-outs, Leute, die komplett den Spaß verlieren und aufhören zu streamen und das Spiel wegwerfen und so weiter. Aber es ist schon grundsätzlich so, je besser man wird, desto weniger Spaß macht es meistens“ (Interview 5/ Zeile 417ff.).

Eben diese Arbeit und der daraus resultierende Rückgang des Spaßfaktors, lehnen die Hälfte der Informanten ab. Es soll immer der Spaß im Vordergrund stehen. Es liegt ihnen fern so viel Zeit, Kraft und Arbeit zu investieren, nur um sich profilieren zu müssen.

„Ich weiß nicht äh die Leute denke immer, dass man sich selber profilieren muss aber ich find das gar nich, ich mach das, weil es mir Spaß macht, klar will ich die Zeit da stehen haben aber am Ende des Tages, wenn mir einer dann sacht so die Zeit die zählt jetzt aber nicht, weil xyz (.) von mir aus so, ich hab meine Freunde, ich mach das jeden Tag und es macht Spaß“ (Interview 4/ Zeile 503ff.).

Die andere Hälfte der Informanten sieht eine Bestzeit als ein erstrebenswertes Ziel an. Gerade der Wettkampf zwischen den verschiedenen Speedrunnern motiviert und fördert den Willen für den perfekten Run.

„Beim Speedrunnen selbst war da mehr son Konkurrenzgedanke ähm da wars wirklich, ich will besser sein als die meisten oder als als ja die meisten Runner oder im besten Fall alle (lacht) ähm ich bin am Anfang enorm, hab ich hab ich Races enorm geliebt ähm weil ja dann konnte man sozusagen zeigen, wer der bessere Runner is“ (Interview 2/ Zeile 452ff.).

„Ich spiel einfach gerne so kompetitive ja und ähm das bringt das halt son bisschen da rein. Du hast im Prinzip Singleplayer Spiele, die du aber mit nem gewissen Ehrgeiz einfach, ja wo du ein gewissen Ehrgeiz reininvestieren kannst. Und ähm dich mit anderen Leuten einfach zu messen und mit den Leuten über die gleiche Thematik zu diskutieren und zu sprechen ähm das hat mich direkt einfach sehr begeistert [...]. Gerade dieses kompetitive Element sag ich mal ja, das ähm finde ich halt sehr, sehr interessant und einfach die Tatsache, dass ähm das es wirklich auf teilweise chirurgisch genaue Präzision ankommt ähm ja, ist genau mein Ding. Das Gefühl auch einfach, wenn du das dann auch alles vernünftig geschafft hast ist einfach nochmal, das gibt dir nochmal son richtigen Push“ (Interview 7/ Zeile 46ff.).

Geht es um die Perfektion der Spiele, vereint Speedrunning Konkurrenz und Kooperation, um somit das Ziel, die Bestzeit noch tiefer zu legen, zu erreichen. Einerseits motiviert die Konkurrenz die Runner zum Weitertrainieren, andererseits finden sich die Runner in der Community zusammen, um gemeinsam Strategien auszuarbeiten und dadurch besser zu werden. Wird eine neue Strategie gefunden, wird diese sofort publik und somit den anderen Spielern zugänglich gemacht. Oberstes Ziel ist es, das Spiel voranzubringen.

„Also zu verheimlichen hat man sowieso nichts und da hilft man sich meistens. Also jetzt nicht, dass man sich hilft, weil man es eh nicht verheimlichen kann, sondern man hilft sich gegenseitig, weil man will meistens das Spiel vorantreiben und nicht sich selber. Also jetzt bei Pokemon Snap z.B. hab ich jetzt auch, wenn ich irgendeinen strat gefunden habe, zu den anderen gesagt helft mir zu testen und so und dann haben wir das zusammen gemacht meistens und wir wollen einfach das game pushen und sehen, ob sub 21 möglich ist und (.) da geht's mir jetzt weniger darum, dass ich meine Zeit verbessere“ (Interview 5/ Zeile 750ff.).

Die Wissensdokumentation spielt eine enorme Rolle beim Speedrunning. Bei vielen Spielen wird jeder kleine Fortschritt dokumentiert. Das geschieht sowohl in Text-, als auch in Videoform. *Zelda: Ocarina of Time* ist ein sehr gutes Beispiel. Hier wurde jeder Trick und jede Route umfangreich dokumentiert (vgl. [ZeldaSpeedRuns \[online\]](#)).

„Also wie gesagt für Zelda alle Informationen sind irgendwo dokumentiert, sei es im Video oder Google Doc wie auch immer, also da gibt es super viel, wo man sich dann Informationen zu ziehen kann ähm viele Communities haben ihr eigenes Wiki, wo du dann auch Videos drauf hast, dann richtige Wiki Beiträge auch zu irgendwelchen Tricks, zu irgendwelchen Leveln [...] damit sich dann die hunderte, die das speedrunnen wollen dann runterziehen können und es sind wirklich über hundert bei Zelda zum Beispiel, ne aber die können sich dann alle quasi diese ganze dieses ganze knowledge dann einfach auf dem Wiki angucken [...] und die Leute sind dann auch bereit dir alles zu linken oder

wie auch immer, also wie gesagt, das läuft eigentlich immer ganz ganz cool ab so“ (Interview 4/ Zeile 550ff.).

An dieser Stelle kann eine Verbindung zu Henry Jenkins gezogen werden. Natürlich können die Speedrunner als Fans der Spiele, die sie speedrunnen, bezeichnet werden. Durch die langwierige Beschäftigung mit den Spielen werden die Spieler/ Fans zu Experten, die teilweise mehr über die Spiele wissen, als die Entwickler. Durch das kollektive Zusammenarbeiten (collective intelligence) werden die Spiele immer weiter vorangetrieben und perfektioniert (siehe Kapitel 3.5.3).

„Ocarina of Time ist ja eigentlich so ein storybasiertes Puzzlespiel aber wenn man so speedrunt und zu einer Wissenschaft macht, wie diese Community es getan hat, die weiß über dieses Spiel vermutlich mehr als die Entwickler, das ist für die wirklich etwas wissenschaftliches, die wollen herausfinden, wie kann man das weiter nach Zahlen optimieren“ (Interview 6/ Zeile 99ff.).

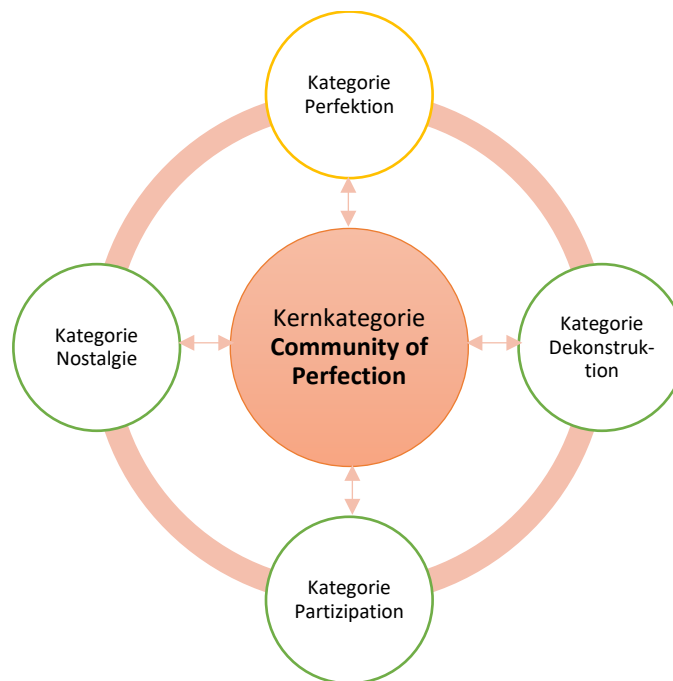
Zusammenfassung

Das oberste Ziel beim Speedrunning ist das Vorantreiben des Spiels. Dabei kommen kooperative sowie kompetitive Faktoren zum Tragen, die je nach Spielertyp, zur Motivation anregen. Umfangreiche Dokumentationen der Spiele wurden durch kollektives Handeln erstellt und lassen Anfänger schnell in die Materie eintauchen. Wettkampfgeprägte Spieler motivieren sich mit dem Gedanken, die Weltrekordzeit zu erreichen. Nichtsdestotrotz ist die globale Community eine feste Größe, in der nichts verheimlicht wird und eben dieses große Ziel, das Spiel zu perfektionieren, über allem anderen steht.

5.5 Kernkategorie Community of Perfection

Die Kernkategorie ist „das zentrale Phänomen, um das herum alle anderen Kategorien integriert sind“ (Corbin/ Strauss 1966, S. 94). Sie ist mit allen Kategorien verknüpft, aber auch die Kategorien an sich sind miteinander verbunden. Nostalgie, Partizipation und Dekonstruktion sind essentielle Phänomene, die eine Grundlage für die Ausübung von Speedrunning bilden (Abb. 11).

Abb. 11: Zusammenführung der Kategorien.



Legende: ○ = Ziel

○ = Grundlage

Quelle: eigene Darstellung.

Alle drei wurden mehrfach als Grund angegeben, warum die Befragten Speedrunning überhaupt betreiben. Das Ziel aller Bemühungen ist letztendlich das Erreichen eines perfekten Runs. Nicht alle Informanten haben dies als direktes Ziel angegeben, jedoch war bei allen der Anspruch, das Spiel voranzutreiben, unmissverständlich zu vernehmen.

Es wurde deutlich, dass jeder der Informanten eine individuelle Motivation besitzt, Speedrunning auszuüben. Die Faszination von Glitches, ein stark ausgeprägter, nostalgischer Hintergrund, ein kompetitiver Anreiz, das Arbeiten innerhalb einer Community etc. sind Gründe für die Ausübung von Speedrunning. Einer der Befragten fasst die Hauptgründe klar zusammen:

„Also ich denk mal das dann auch noch ein Grund sein könnte, dass ja natürlich wenn du anfängst mit speedrunnen ähm machts ja auch Spaß, wenn du ein Spiel hast, was

richtig abusebar ist, was richtig zu crashen is, was du so, wie du es aus der Kindheit kennst, nie gespielt hast und äh da bietet sich natürlich N64 am meisten an, weil die halt am verbugtesten sind sag ich mal ähm und dann wenns jetzt Zelda nicht gewesen wäre, wärs vielleicht ein Spiel gewesen, was ich zwar kenne aus der Kindheit, jetzt nicht unbedingt mein Lieblingsspiel is aber wo ich merke ohr da kann man ja Sachen machen, die ich als Kind gar nicht gemacht hab. Ich glaub das ist auch ein Anreiz, das Spiel mal zu crashen, was man als Kind gespielt hat [...] Und natürlich für diese Leute, die 2D Jump n Run spiele, einfach nur, äh perfektes Beispiel, Mega Man, die Mega Man Speedruns zum Beispiel. Da ist nicht viel Bugzeug drin, sondern da sind Pixel perfect jumps und da ist dieser fl-, da is ein absolutes Flowspiel, also Mega Man Speedruns sind richtige, richtige Flowspiele. Da musst du die Treppe im richtigen Moment anspringen, im richtigen Pixel über die Hürde, die Gegner spawnen immer gleich, du musst bloß schon, bevor du in den Screen springst, oben, unten, oben die Kugeln richtig schießen, damit die Gegner auf deinem Weg schon zerstört sind. Und dies kann natürlich auch ein Anreiz sein für Leute, entweder ich will das Spiel komplett zerstörn, ich spiel das, was ich liebe oder ich will einfach mal einen absoluten Flowrun bei Mega Man machen“ (Interview 10/ Zeile 34ff.).

Der Informant spricht als einziger von den zehn Befragten von Flow. Flow ist ein Zustand, den ein Spieler erreichen kann, in dem er sich stark auf ein Spiel fokussiert. Dabei vergisst er Raum und Zeit um sich herum und kann dadurch ein starkes Maß an Freude empfinden. „A particular state of mind in which a participant achieves a high degree of focus and enjoyment“ (Salen/ Zimmerman 2004, S. 336). Dies geschieht beispielsweise durch die optimale Deckung zwischen dem Schwierigkeitsgrad des Spiels und dem Können des Spielers. Zwar hat nur ein Befragter dieses Phänomen erwähnt, dennoch ist es sehr wahrscheinlich, dass viele Speedrunner, im Rahmen ihrer Runs, so ein Flow-Gefühl erreichen, was ebenfalls ein Anreiz für die Ausübung von Speedrunning sein kann.

Das Streaming stellt ebenfalls einen großen Anreiz für das Speedrunning dar. Die Kommunikation und Interaktion mit anderen Speedrunnern und den Zuschauern ist dabei ein wichtiger Faktor für alle Informanten. Somit ergeben sich aus Nostalgie, Dekonstruktion und Partizipation drei Kategorien, die nicht nur mit dem Speedrunning-Phänomen stark in Verbindung gebracht werden können, sondern sich auch gegenseitig beeinflussen. Eine direkte Verbindung zwischen Nostalgie und Dekonstruktion ist das mehrmals erwähnte verlangen, Kindheitsspiele neu zu erleben und im Rahmen von Speedrunning diese zu dekonstruieren oder eben „kaputt zu machen“. Partizipation ist dabei die stärkste Grundlage, da alle zehn Befragten angegeben haben, dass sie streamen oder schon einmal gestreamt haben und die Teilhabe an der

Speedrun-Community aus dem streamen resultiert. Das Ziel Perfektion, also das Voranbringen eines Spiels, wird ebenfalls von den drei anderen Kategorien beeinflusst. Verschiedene Spieler haben unterschiedliche Motivationen ein Spiel zu perfektionieren. Dazu zählt die Faszination, die von den Glitches ausgeht oder die Motivation, aus seinem Lieblingsspiel aus der Kindheit alles herauszuholen. Durch die Teilhabe an der Community und dem ständigen Austausch mit anderen wird die Motivation ebenfalls größer etwas immer und immer wieder zu versuchen. Die Streamingplattform Twitch dient dabei als Medium, um Zugang zu einer spezifischen medialen Öffentlichkeit zu haben. Dabei ist den Informanten die Unterhaltung der Zuschauer oder die Präsentation der eigenen Fähigkeiten wichtig. Darüber hinaus dient Twitch schlichtweg als Kommunikationsplattform.

„Wenn ich drei Monate lang nicht mal ein oder zwei Zuschauer gehabt hätte, hätte ich wahrscheinlich auch aufgehört, weils immer ne Sache ist, du willst es mit jemanden teilen, was du schaffst, und du musst, abgesehen davon brauchst du sowieso nen Videobeweis, um in den Weltranglisten mit aufgenommen zu werden [...]. Und außerdem ist Twitch auch die Kontaktbasis für Viele, wenn du als Speedrunner anfängst und es nur für sich selbst machst, wo findesten dann die anderen Runner? Du machst Ocarina of Time bei Twitch, dann hast du vier, fünf Zuschauer, dann schreibt ein Zuschauer, hey kennst du nicht Cosmo oder kennst du nicht Befragter 9 oder was auch immer, der macht das auch, der kann das auch, dann lernst du erstmal Leute kennen [...]. Twitch ist halt auch die Kontaktbasis für die Leute. Deswegen machen sies auch“ (Interview 10/ Zeile 86ff.).

Speedrunning ist ein Phänomen mit vielen Facetten. Es ist eine Form von Superplay, die den Spielern alles abverlangt. Vor allem Geduld und Durchhaltevermögen sind unabdingbar. Verschiedene Spieler haben unterschiedliche Gründe Speedrunning auszuüben. Einer der Hauptgründe ist jedoch nach wie vor der Spaß am Spielen. Jeder der Informanten betreibt, neben subjektiven Gründen, Speedrunning vor allem zum Spaß. Das ist es auch, was Videospiele vor allem anderen tun sollten, nämlich den Spielern Freude bereiten.

„Ich hab halt noch Super Mario 64, Donkey Kong 64, Mirror´s Edge, Tomb Raider fang ich jetzt an ähm die machen immer noch enorm Spaß äh ich hab einen riesen Spaß immer noch am streamen, also auch, also am streamen selbst [...] die Events sind immer, machen immer noch nen riesen Spaß, da zu runnen machtn riesen Spaß [...] in erster Linie ist immer noch ähm hätt ich natürlich gar keinen Spaß daran, würde ich sofort damit aufhörn ähm aber macht halt immer noch nen riesen Spaß sich mit den Leuten zu unterhalten, die Spiele kaputt zu machen, insbesondere wenn neue Leute dazu kommen, die sowas noch nie gesehen haben, ich liebe die Reaktion //mhm// äh von daher das is das is Gold wert (lacht)“ (Interview 2/ Zeile 284ff.).

6 Diskussion

Im folgenden Kapitel werden die bisherigen Erkenntnisse zur Diskussion gestellt. Zuerst werden die Auswertungsergebnisse mit dem theoretischen Rahmen in Verbindung gebracht. Anschließend werden verschiedene Zugänge zur Medienbildung betrachtet.

6.1 Zusammenführung mit dem theoretischen Rahmen

Nach dem symbolischen Interaktionismus besteht die Gesellschaft aus handelnden Personen. Personen handeln für sich selbst und innerhalb verschiedener Gruppen. Dabei zeigen sich die handelnden Individuen gegenseitig ihre Intentionen an, sodass sie jeweils aufeinander reagieren können. Es entsteht ein wechselseitiger Interaktionsprozess. Objekten der Umwelt werden Bedeutungen zugeschrieben, die sich im Laufe des Lebens aktualisieren. Durch soziale Interaktionen mit anderen Individuen werden Objekte der „Welt“ gebildet, gestützt und abgeändert (vgl. Blumer 1973, S. 91). Ein ständiger Interpretationsprozess formt somit die Weltansicht eines jeden Individuums. Kollektive können durch die Verkettung von Einzelhandlungen erreicht werden. Das freie Handeln der Menschen in einer Gesellschaft ist dabei eine Grundvoraussetzung für das Zusammenleben. Medien sind ebenfalls ständig neuverhandelbare Objekte. Der Umgang mit Medien ist ein prägender Prozess, der das Selbstbild und den Umgang mit anderen Menschen beeinflusst.

6.1.1 Soziale Interaktion zwischen Speedrunnern

Soziale Interaktion ist beim Speedrunning sehr wichtig. Es wurde von den Informanten immer wieder betont, dass sie auf verschiedenen Ebenen die soziale Interaktion für nötig halten, um Speedrunning überhaupt ausüben zu können. Diese Interaktion findet überwiegend über das Internet statt. Die Spieler begegnen sich in Foren, Chats, bei Skype etc. Zwar gibt es Events wie AGDQ, bei denen sich die Spieler auch im realen Leben begegnen, dennoch ist das nur ein kleiner Anteil der zwischenmenschlichen Interaktion im Bereich Speedrunning. Speedrunning ist ein kollektives Phänomen. Ge-

rade beim Streamen spielt die soziale Interaktion eine sehr bedeutende Rolle. Plattformen wie Twitch dienen dabei als Kontakt- und Kommunikationsbasis. Die Spieler treffen sich, kommunizieren miteinander und zeigen sich somit gegenseitig ihre subjektiven Intentionen an. Diese Intentionen sind von Speedrunner zu Speedrunner unterschiedlich. Wollen einige einfach Spieler, Zuschauer und Speedrunner unterhalten, spielt das für andere wiederum keine Rolle. Sie wollen stattdessen das Spiel perfektionieren, ein Prozess des Erinnerens an die Kindheit anstoßen oder ein Spiel auf technischer Ebene dekonstruieren.

Ein Beispiel symbolischer Interaktion ist die Kommunikation zwischen einem Speedrunner und den Zuschauern im Twitch-Chat. Alle zehn Informanten haben angegeben, dass sie streamen, wenn sie Speedrunning ausüben. Der Stream ist für andere sichtbar und kann dementsprechend von jedem verfolgt werden. Durch den Chat beim Stream entsteht ein Kommunikationskanal, der sowohl vom Streamer, als auch von den Zuschauern zur Artikulation genutzt werden kann. Es entsteht ein wechselseitiger Kommunikationsprozess. Der Speedrunner spielt das Spiel und interagiert dabei mit den Zuschauern. Er spricht über das Spiel, über die Glitches im Spiel, über begangene Fehler beim Speedrunnen, aber auch über „Gott und die Welt“ (Interview 1 / Zeile 333). Die Zuschauer, die den Stream verfolgen können sofort darauf reagieren. Durch die Nutzung von Emoticons werden dabei die subjektiven Intentionen der Zuschauer verstärkt. Auf die Antworten der Zuschauer kann wiederum der Streamer reagieren und somit entsteht eben dieser wechselseitig geprägte Kommunikationsprozess. Im Laufe dessen wird sowohl die Intentionen des Streamers, als auch die der einzelnen Zuschauer verhandelt. Gerade dieser Livecharakter eines Streams macht es für die Beteiligten so interessant. Wird beispielsweise in Forendiskussionen nur versetzt kommuniziert, kann beim Streaming ein direkter Einfluss auf die Reaktionen aller beteiligten genommen werden. Das ist auch der Grund, warum Streaming das Speedrunning-Phänomen in den letzten Jahren so immens geprägt hat. Twitch hat Speedrunning nicht nur populärer gemacht, es hat auch eine neue Form von Interaktionsprozessen etabliert, die dem Phänomen, in seiner Entwicklung förderlich war.

6.1.2 Relevante Objekte beim Speedrunning

Wie schon erwähnt, besteht die Welt eines jeden Individuums aus Objekten, denen eine bestimmte Bedeutung zugesprochen wird. Durch verschiedene Interaktions- und Interpretationsprozesse werden die Objekte im Laufe der Zeit neu verhandelt. Objekte können in physikalische Objekte, soziale Objekte und abstrakte Objekte unterteilt werden (vgl. Blumer 1973, S. 90).

Objekte innerhalb der Welt von Speedrunnern können dementsprechend alles sein: Von den Spielen und der Hardware, über die Glitches in Spielen bis zu den Zuschauern im Stream. Die Bedeutung der Objekte verändert sich im Laufe der Zeit und im Rahmen wiederkehrender Interpretationsprozesse. Dies ist relevant für die Entwicklung des Speedrunning-Phänomens. Als *Doom* im Jahr 1993 erschien, wurde es zuerst als Unterhaltungsspiel betrachtet. Für die Spieler war es entweder ein wegweisender Shooter, eine technische Innovation oder die Revolution der Multiplayer-Kultur. Schließlich hat sich, mit dem Aufkommen des Speedrunning-Phänomens, die Bedeutung von *Doom*, für einige Spieler, verändert. Sie sahen es nicht mehr als reinen First-Person-Shooter, sondern als Herausforderung, das Spiel so schnell es geht zu beenden. Sie spielten nicht mehr nur das Spiel. *Doom* wurde vielmehr als Baukasten betrachtet, um verschiedene Experimente durchzuführen. Das Spiel selbst war nur noch der Raum, in dem sich die Spieler einem neuen Spiel widmeten – Dem Spiel mit der Zeit.

Seitdem diente nicht nur *Doom* als Spielplatz, sondern auch viele weitere Videospiele. Berühmte Spiele wie *Super Mario 64* und *Zelda: Ocarina of Time* wurden seit ihrem Erscheinen stetig weiterentwickelt. Es wurden ständig neue Fehler in den Spielen entdeckt, die die Zeit noch tiefer sinken ließen. Dabei wurden oftmals neue Strategien gefunden, die die alten obsolet machten. Durch diese neuen Strategien bekamen die Spiele erneut eine differenzierte Bedeutung. Das im Kapitel 2.4 erwähnte chinesische Remake des N64, das iQue, war eine Zeitlang sehr beliebt, da es auf diesem Gerät möglich war, *Zelda: Ocarina of Time*, aufgrund schnellerer Ladezeiten, schneller durchzuspielen. Als ein neuer Trick gefunden wurde, der eine Menge Zeit einspart, wurde jedoch das iQue wieder unwichtig, da die Konsole bei der Ausführung des Tricks abstürzte. Die Spieler wechselten anschließend wieder zum „normalen“ N64. Die Bedeutungen des Objektes iQue hat sich dementsprechend verändert. Wurde ihm

zunächst eine essentielle Bedeutung für das schnelle Durchspielen von Zelda zugeschrieben, war es nach kurzer Zeit wieder uninteressant und diese essentielle Bedeutung hat sich aufgelöst.

Eine ausführliche Dokumentation stellte dabei sicher, dass jede Entwicklung in den Köpfen der Spieler bleibt. Ein aktuelles Beispiel zeigt, dass ein 18 Jahre altes Spiel noch heute vorangetrieben wird. Am 22.08.2016 wurde der Weltrekord von dem 1998 erschienenen Spiel *Zelda: Ocarina of Time* in der Kategorie any% von dem Spieler Sk8ter82297 um 11 Sekunden unterboten. Der Weltrekord liegt nun bei 17 Minuten und 31 Sekunden (vgl. speedrun [online]). Bis zu diesem Tag wurde jede neue Errungenschaft dokumentiert (vgl. ZeldaSpeedRuns [online]) und ein Ende ist nicht in Sicht.

Auch bei den Informanten haben sich Bedeutungen von Objekten, in Bezug auf Speedrunning, über die Zeit verändert.

„Bei mir war es am Anfang genauso, wo ich gedacht hab das ist doch gar kein Speedrun, der nutzt doch irgendwie Tricks und Fehler, um das irgendwie kaputt zu machen und dann irgendwann nach dem zweiten, dritten Mal zugucken hab ich dann gemerkt, ah das ist aber irgendwie doch voll interessant und cool, weil er dann die Mechaniken auseinander nimmt und wo ich dann mich mit den Streamern unterhalten habe, haben die mir dann genaueres erklärt und dann fand ich das richtig interessant, weil ich gemerkt hab aha so funktioniert das in der Engine, so funktioniert das mit dem Fehler, so funktioniert das mit dem Glitch“ (Interview 1 / Zeile 827ff.).

Speedrunning ist ein facettenreiches und schnelllebiges Phänomen. Viele Spiele sind noch lang nicht komplett erforscht. Die Spiele, als Objekte subjektiver Wahrnehmung, verändern sich stetig. Es wird ihnen immer wieder eine neue Bedeutung von den Speedrunnern zugeschrieben. Dies geschieht durch die kollektive Weiterentwicklung der einzelnen Videospiele.

6.1.3 Die Verkettung von Handlungen beim Speedrunning

Das Speedrunnen eines Videospieles ist eine Einzelleistung. Ein Spieler versucht fokussiert so schnell wie möglich das Ende des Spiels zu erreichen. Das Erforschen eines Spiels, das Finden der schnellsten Route und die Suche nach Glitches ist dagegen ein kollektiver Prozess. Diese kollektive Leistung entsteht aus einer Verkettung von Einzelhandlungen der Speedrunner. Im Laufe der Zeit wurden in verschiedenen Spielen verschiedene Tricks gefunden. Das Finden der Tricks kann Zufall sein, es kann aber

auch das Resultat einer akribischen Suche in dem Quellcode des Spieles sein. Wird ein Trick oder Glitch gefunden, wird dieser der Community, durch eine Textbeschreibung oder Vorführung des Tricks innerhalb eines Videos, zugänglich gemacht. Andere Spieler nehmen sich anschließend diesen Trick an und versuchen dadurch die Bestzeit eines Spiels zu erreichen. Eine Einzelhandlung, bei der eine neue Erkenntnis für das Spiel gewonnen wurde, beeinflusst die Handlungen derer, die anschließend das Spiel spielen. Dieser Prozess wiederholt sich ständig.

Es entsteht ein Netzwerk aus Handlungen. Ein neuer Trick wird gefunden, dieser wird in Videos und vor allem in Livestreams gezeigt. Andere Speedrunner schauen sich die Streams an und lernen somit den Trick kennen. Sie adaptieren den Trick und zeigen ihn wiederum in den eigenen Streams. Es kommen mehr und mehr Speedrunner dazu, die den Trick anwenden. Durch den kollektiven Handlungsprozess und durch Einzelhandlungen innerhalb des Netzwerks wird das Spiel somit ständig weiterentwickelt.

Symbolische Interaktion findet beim Speedrunning also auf mehreren Ebenen statt. Die soziale Interaktion zwischen den Speedrunnern, die sich ständig verändernde Bedeutung von Objekten und die verketteten Handlungen der Runner, lenken das Speedrunning-Phänomen immer wieder in neue Bahnen. Haben diese Kommunikations-, Interpretations- und Handlungsprozesse Bestand, dann werden die Speedrunner auch in Zukunft sowohl alte, als auch neue Spiele bis an ihre Grenzen bringen.

6.2 Zugänge zur Medienbildung

In diesem Kapitel wird das Speedrunning-Phänomen in die Strukturelle Medienbildung nach Winfried Marotzki und Benjamin Jörissen eingeordnet. Im Rahmen der Medienbildung sind Medien in zweifacher Hinsicht relevant.

Medien „stellen einerseits ein lebensweltliches Phänomen dar, das für eine große Zahl von Menschen ausgesprochen vielfältig, aber durchaus nicht unproblematisch ist“ (Jörissen/ Marotzki 2009, S. 30). Medien umgeben die Menschen in all ihren Lebenslagen. Sie beeinflussen die subjektive Weltansicht und präsentieren dabei oftmals neue und unbekannte Phänomene. Aus diesem Grund ist es unabdingbar sich reflexiv mit Medien auseinanderzusetzen, um diese Phänomene einordnen zu können. „Andererseits bieten Medien dort, wo sie sich einen nicht mehr wegzudenkenden Platz in den

Lebenswelten der Menschen erobert haben, neue Anlässe und neue Räume für Bildungserfahrungen und –prozesse“ (ebd., S. 30). Medien können auf verschiedenste Art und Weise Bildungspotenziale generieren, sei es im Rahmen reiner Rezeption von Medien, wie Filme oder Videospiele, oder einer produktiven Auseinandersetzung mit Medien, wie beispielsweise das Schneiden eines Videos oder Bearbeiten eines digitalen Bildes. Darüber hinaus spielt die mediale Artikulation eine wichtige Rolle für das Wahrnehmen von Bildungsmöglichkeiten.

Im Rahmen der Medienbildung lassen sich vier grundlegende lebensweltliche Orientierungsdimensionen unterscheiden: (1) Wissensbezug, (2) Handlungsbezug, (3) Grenzbezug und (4) Biographiebezug. Für das Speedrunning-Phänomen sind vor allem zwei Dimensionen besonders relevant. Dementsprechend wird sich nun mit dem Grenz- und dem Biographiebezug auseinandergesetzt.

6.2.1 Grenzbezug

Speedrunner kennen die Spiele, die sie spielen, in- und auswendig. Dazu gehört der gesamte Spielraum, den das Spiel abbildet sowie alle darin enthaltenen Objekte und Figuren. Doch das Wissen über das Spiel geht noch darüber hinaus. Speedrunner betrachten Videospiele nicht nur als Unterhaltungsmedium, sondern auch als Software, die manipuliert werden kann. Speedrunning geht dabei über den, für den „normalen“ Spieler sichtbaren, Erfahrungsraum eines Videospieles hinaus. Durch die Nutzung von Glitches können Speedrunner diesen Erfahrungsraum überschreiten, um dadurch das Ziel, ein Spiel so schnell wie möglich durchzuspielen, zu erreichen. Sie überschreiten sozusagen die Grenzen des Spielgerüsts. Das Ausnutzen von Glitches ist dabei sehr anspruchsvoll. Es bedarf nicht nur das Wissen, dass es einen bestimmten Fehler im Spiel gibt, damit dieser genutzt werden kann. Es muss darüber hinaus nachvollzogen werden können, wie dieser Fehler entsteht und warum dieser genutzt werden kann. Um dies nachvollziehen zu können, müssen sich die Spieler intensiv mit dem Spiel auseinandersetzen. Das geschieht auf eine Art und Weise, auf die ein „normaler“ Videospieldkonsument nicht ohne weiteres kommen würde. Das Nachvollziehen dieser Prozesse setzt einen Lernprozess voraus, bei dem das Spiel in seinem inhaltlichen und technischen Aufbau dekonstruiert werden muss. Diese unkonventionelle Auseinandersetzung mit dem Videospieldmedium kann Bildungspotenziale generieren, in-

dem die Perspektive der Spieler auf das Spiel neu ausgerichtet wird. Die Spieler beschäftigen sich nicht mehr mit dem Spiel als Unterhaltungsmedium, sondern mit dem Spiel als ein Stück Software. Ein Gerüst, das es zu erkunden und zu dekonstruieren gilt. Die Grenzen zwischen Spiel und programmiertem Code verschwimmen dabei. Es entsteht eine neue Perspektive auf das Videospielemedium.

6.2.2 Biographiebezug

Speedrunner beschäftigen sich größtenteils mit Retro-Spielen. Das sind meistens Spiele, die sie bereits in der Kindheit gespielt haben und durch die sie stark geprägt wurden. Das erneute Spielen der Kindheitsspiele ist ein Versuch an die Kindheit zu erinnern. Soziale Kontexte von damals und die Identifikation eines einzelnen oder einer Gruppe, die mit einem bestimmten Spiel stattfand, sollen nachempfunden werden. Durch das Spielen von Kindheitsspielen wird sich also explizit mit der eigenen Biographie auseinandergesetzt. Menschen schreiben Dingen im Laufe ihres Lebens eine unterschiedliche Bedeutung zu. Daraus resultiert eine Rangordnung, die beschreibt was für einen selbst wichtig und was eher unwichtig ist. Das führt zu einer Wertehierarchie und einer Orientierung in der den Menschen umgebenden Welt. „Diese Form der bedeutungsordnenden, sinnherstellenden Leistung des Subjekts wird Biographisierung genannt“ (ebd., S. 36).

Speedrunner spielen immer wieder die gleichen, alten Spiele. Dagegen werden bewusst neue Spiele wenig oder gar nicht gespielt. Das bedeutet, dass die alten Spiele eine größere Bedeutung für die Spieler haben, als das Erleben neuer Erfahrungen mit modernen Spielen. Die Informanten sind zwischen 19 und 27 Jahre alt. Es ist sehr lange her, als sie ursprünglich das erste Mal ihre Lieblingsspiele gespielt haben. Sie sind nun in einer anderen Lebenssituation als damals, denn sie sind in einem Alter, in dem sich ihr Leben ständig und rasant ändert. Alte soziale Beziehungen werden aus verschiedenen Gründen weniger oder gar abgebrochen, neue kommen hinzu. Es kommt damit die Zeit, in der öfter über das Leben und die derzeitige Lebenssituation nachgedacht wird. Mit dem eigenen Leben wird sich folglich reflexiv beschäftigt. Reflexion gewinnt für den einzelnen Menschen an Bedeutung, „wenn vertraute soziale Kontexte immer weniger zu Verfügung stehen, wenn die Geschwindigkeit der sozialen und biographischen Veränderungen immer größer wird“ (ebd., S. 37). Eben diese reflexive Weltansicht kann Bildungspotenziale veranlassen. Neue Perspektiven werden

in Betracht gezogen, alte werden verworfen oder neu verknüpft. Das reflektierte Auseinandersetzen mit der eigenen Vergangenheit ist dabei ein Zugang zu Prozessen der Bildung und der eigenen Entwicklung.

Zu erwähnen ist an dieser Stelle noch die Relevanz von medialer Artikulation für das Schaffen von Bildungsprozessen. „Maßgebend für den Gedanken der Medienbildung ist mithin der Umstand, dass erstens Artikulation von Medialität nicht zu trennen sind, und dass zweitens mediale Räume zunehmend Orte sozialer Begegnungen darstellen, dass also mediale soziale Arenen in den Neuen Medien eine immer größere Bedeutung für Bildungs- und Subjektivierungsprozesse einnehmen“ (ebd., S. 39). Mediale Räume können Chats, Foren und vor allem die, für die Speedrunner relevanten, Livestreams sein. Durch die ständige Interaktion zwischen Speedrunnern und den Zuschauern, entstehen wechselseitige Artikulationsprozesse, die wiederum Bildungspotenziale beinhalten.

Speedrunning hat also sowohl einen Grenz-, als auch einen Biographiebezug. Durch das unkonventionelle Spielen von Videospiele, werden diese in einer differenzierten Perspektive betrachtet. Diese Betrachtung löst das Videospiel aus seiner ursprünglichen Funktion des Unterhaltungsmediums. Speedrunner nehmen dadurch das Spiel als manipulierbares Programm wahr. Die alternative Nutzung des Videospiele und die komplette Dekonstruktion aller im Spiel befindlichen Ebenen generieren Bildungspotenziale für die Speedrunner.

7 Fazit und Ausblick

Im Rahmen dieser Arbeit wurde sich ausführlich mit dem Videospielphänomen Speedrunning auseinandergesetzt. Speedrunning, als eine spezielle Form der Ausübung von Videospielen, konnte dem Phänomen des Superplays zugeordnet werden. Innerhalb des Superplays werden Videospiele auf verschiedene Art und Weisen an ihre Grenzen getrieben. Die Spieler, die Speedrunning betreiben, tun dies, indem sie versuchen Videospiele so schnell wie möglich durchzuspielen. Einerseits werden dafür spezielle Techniken wie das Sequence Breaking genutzt. Andererseits nutzen die Speedrunner Fehler im Spiel, sogenannte Glitches, aus, um beispielsweise ganze Level im Spiel zu überspringen. Speedrunning ist sehr variabel und durch unterschiedliche Kategorien wird der Ablauf eines Speedruns gesteuert. Jedes Spiel hat zum Beispiel die any%-Kategorie, in der das Spiel einfach nur so schnell wie möglich durchgespielt werden soll. Alle Mittel sind dabei erlaubt. Bei der Glitchless-Kategorie werden dagegen nur Tricks benutzt, die im Spiel implementiert sind. Das Ausnutzen von Fehlern ist nicht erlaubt. Bei der 100%-Kategorie müssen die Spieler alle relevanten Objekte und Items einsammeln und dürfen erst danach das Spiel beenden. Die Runner müssen sich also, je nach Kategorie, streng an Regeln halten, die zuvor von der Community etabliert wurden. Neben der Nutzung von Tricks und Glitches werden teilweise bestimmte Versionen der Spiele und der Hardware genutzt, um sich diverse Vorteile zu verschaffen. Eine anderssprachige Version kann zum Beispiel schneller sein, weil die Texte in dieser Sprache kürzer sind und dadurch das Spiel insgesamt kürzer ist. Das Ziel eines Speedruns ist es, das Spiel an seine Grenzen zu bringen. Eine gute Reaktionsfähigkeit und Hand-Augen-Koordination sind dabei unabdingbar. Die absolute Perfektion eines Speedruns ist für einen Menschen dennoch unmöglich. Tool-Assisted Speedruns können dagegen die Perfektion durchaus visualisieren. Bei einem TAS werden Emulatoren genutzt, um Spiele auf einem PC zu simulieren. Dabei lassen sich die Spiele so detailliert manipulieren, dass nahezu perfekte Speedruns generiert werden können. Das Erstellen eines TAS ist eine langwierige Aufgabe, da die Kommandos für jeden einzelnen Frame in den Emulator eingegeben werden müssen.

In der vorliegenden Arbeit wurde die Streamingplattform Twitch genauer betrachtet. Denn wenn es um Speedrunning geht, muss sich zwangsweise mit dem Thema Streaming beschäftigt werden. Streaming hat das Speedrunning in den letzten Jahren immer populärer werden lassen. Twitch, als Streamingplattform, die ausschließlich

Videospielinhalte bereitstellt, ist dabei der Anlaufpunkt und die Kontaktbasis der Speedrunner.

Es wurden zehn Speedrunner im Rahmen dieser Arbeit zum Phänomen Speedrunning befragt. Dabei wurde ein offenes Leitfadeninterview genutzt, um die Interviews geringfügig zu strukturieren und eine Vergleichbarkeit zu gewährleisten. Darüber hinaus gab das offene Leitfadeninterview Raum für erzählgenerierende Passagen. Die Forschungsfrage, die den Interviews und der vorliegenden Arbeit zugrunde lag, lautet wie folgt:

Welche subjektive Bedeutung hat das Phänomen Speedrunning für die Spieler?

Das Datenmaterial wurde auf der Grundlage der Grounded Theory Methodology ausgewertet. Im Rahmen des Kodierprozesses wurden prägnante Aussagen der Informanten ausgewählt, zueinander in Beziehung gesetzt und letztendlich zutreffende Kategorien gebildet. Mit der Bildung der Kernkategorie Community of Perfection wurden dann alle Kategorien miteinander in Verbindung gebracht. Vier Kategorien konnten dazu herausgearbeitet und mit der Kernkategorie in Verbindung gesetzt werden:

(1) Nostalgie: Viele Spiele, die gespeedrunnt werden, sind Retro-Spiele. Das liegt unter anderem daran, dass die Speedrunner ihre Lieblingsspiele aus der Kindheit neu erleben möchten. Durch Speedrunning wird das für sie möglich. Alte Spiele werden dabei aus einer neuen Perspektive betrachtet, aber die Spieler stoßen auch einen Erinnerungsprozess an. Es wird versucht die sozialen Kontexte aus der Kindheit wieder aufzurufen, die die Spieler in Verbindung mit bestimmten Videospielen erlebt haben. Die Videospiele haben die Spieler in der Kindheit stark geprägt und es wurde sich mit dem Spielen eines Spieles, sowohl als Subjekt, als auch in der Gruppe identifiziert. Speedrunning ist der Versuch an diese „gute, alte Zeit“ zu erinnern. Die am meisten gespeedrunnten Spiele sind *Super Mario 64* und *Zelda: Ocarina of Time* (vgl. speedrun [online]).

(2) Dekonstruktion: Eine große Faszination geht für die Spieler von den Fehlern im Spiel, den Glitches, aus. Spiele „kaputt zu machen“ ist ein großer Anreiz Speedrunning überhaupt auszuüben. Dabei werden die Spiele viel intensiver betrachtet als in der Kindheit. Die technische Ebene eines Videospieles kann nun komplett nachvollzogen werden und die Spiele „auseinanderzunehmen“ ist eine Möglichkeit, sich mit den Lieblingsspielen auf einer anderen Art und Weise erneut auseinanderzusetzen.

(3) Partizipation: Das Streaming ist mittlerweile ein fester Bestandteil des Speedrunning-Phänomens. Alle zehn Befragten streamen oder haben gestreamt. Streaming kann eine differenzierte Bedeutung für die verschiedenen Speedrunner haben. Es kann als Entertainment für die Zuschauer angesehen werden, als eine Vorführung der Fähigkeiten bei einem Speedrun oder als Basis für eine Kommunikation und Interaktion mit anderen Individuen. Dabei entstehen Artikulationsprozesse, die wiederum Bildungspotenziale beinhalten. Streaming hat insgesamt einen sehr hohen Stellenwert. Einige Informanten haben sogar angegeben, dass sie ohne Streaming das Speedrunning nicht so häufig oder gar nicht mehr ausüben würden. Twitch als populärste Videospielstreamingplattform dient dabei als Dreh- und Angelpunkt für Kommunikations- und Interaktionsprozesse zwischen den Speedrunnern.

(4) Perfektion: Das oft genannte Ziel von Speedrunning ist, das Spiel an seine Grenzen zu bringen. Verschiedene Spielertypen haben differenzierte Motive, um dieses Ziel zu erreichen. Eine davon ist das kompetitive Spielen. Oberstes Ziel dabei ist das Erreichen des Weltrekords. Das heißt, der eine Spieler von Vielen zu sein, der ein bestimmtes Spiel in der kürzesten Zeit beendet hat. Dem gegenüber steht die Perspektive, das Spiel als Gegner zu betrachten, der vereint geschlagen werden muss. In jedem Fall ist Speedrunning zwar in der Ausübung ein individueller Prozess, in der Gesamtheit dagegen ein kollektives Phänomen. Spiele werden gemeinsam erkundet und dekonstruiert. Jede neue Entdeckung wird der Community präsentiert. Alle Fortschritte werden dabei dokumentiert, sei es als eine Art Wiki oder in Form eines Videos, das auf YouTube hochgeladen wird. Speedrunning ist fast schon eine Wissenschaft. Die Wissenschaft Videospiele auf allen Ebenen, sei es die technische oder die inhaltliche, zu erforschen.

Speedrunning ist also ein Phänomen mit unterschiedlichen Facetten. Mit der Grundlage des symbolischen Interaktionismus ist Speedrunning ein Objekt, das für die Spieler eine unterschiedliche Bedeutung haben kann. Ebenso haben die Objekte, die Speedrunning als Oberbegriff rahmen, wie Glitches, Teilhabe an der Community oder Perfektion, eine differenzierte Bedeutung für jeden Spieler. Je nachdem, welche Bedeutung die Spieler einem bestimmten Objekt zuweisen, wird ihr Handeln darauf abgestimmt. Die Spieler führen dementsprechend Speedrunning aus unterschiedlichen Beweggründen aus. Dies spielt allerdings keine Rolle, da das Ziel von jedem das gleiche ist. Es entsteht eine Community, in der jeder, der Interesse an Speedrunning hat, vorurteilsfrei aufgenommen wird, egal aus welchen Gründen er es ausüben möchte.

Durch die Verkettungen von Handlungen der einzelnen Spieler, die auf subjektiven Bedeutungen basieren, wird ein kollektives Handlungsnetzwerk, mit dem Ziel, ein Spiel so schnell es nur geht durchzuspielen, gebildet.

Wie sich das Speedrunning-Phänomen in Zukunft entwickeln wird ist unklar. Es wird zwar immer populärer, dennoch bleibt es ein Nischenphänomen. Nichtsdestotrotz ist es gerade für die Medienbildung ein interessantes. Auf verschiedenen Ebenen können definitiv Potenziale für Bildungsprozesse entdeckt werden. Eine methodische Weiterentwicklung des Themas, könnte dabei das Phänomen noch intensiver beleuchten. Beispielsweise könnte Speedrunning mit der Zuhilfenahme der „Neoformalistischen Computerspielanalyse“ von Johannes Fromme und Christopher Könitz analysiert werden. Dabei würde der Fokus dann nicht auf die Spieler, sondern auf die Spiele, die für das Speedrunning benutzt werden, gelegt werden. Ähnlich dem Filmanalysemodell von Bordwell und Thompson wird ein Videospiel dann strukturanalytisch betrachtet. Diese „Betrachtung des Computerspiels lenkt den Blick auf dessen Medialität, also die Art und Weise, in der ‚Inhalte‘ dargestellt und den Spielenden ‚vermittelt‘ werden“ (Fromme/ Könitz 2014, S. 248). Die in dem Spiel enthaltenen Objekte und Figuren, ihre Bedeutung, das Zustandekommen dieser Bedeutung und die daraus resultierenden Bildungspotenziale werden im Rahmen der „Neoformalistischen Computerspielanalyse“ zum Gegenstand der Untersuchung (vgl. ebd., S. 252f). Ob und inwiefern das Videospiel selber in eine direkte Beziehung zum Speedrunning-Phänomen gebracht werden kann, könnte dadurch untersucht werden.

Speedrunning ist eine spannende Form, sich mit einem Videospiel auseinanderzusetzen. In der heutigen Zeit, in der fast jeden Tag neue Videospiele auf den Markt kommen, ist es bemerkenswert, dass es Videospieler gibt, die sich dem schnellen und massiven Konsum neuer Videospiele widersetzen wollen. Speedrunning schützt und konserviert die Videospiele aus der Vergangenheit, die ansonsten vielleicht schneller als gedacht in Vergessenheit geraten würden.

Quellenverzeichnis

- Abels, Heinz (2010). *Interaktion, Identität, Präsentation. Kleine Einführung in interpretative Theorien der Soziologie* . 5. Auflage, Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Awesome Games Done Quick 2016 (2016). Donation total. [online] URL: <https://gamesdonequick.com/tracker/index/agdq2016> (Stand: 27.08.16).
- Bastian, Jasmin/ Groß, Lena (2012). *Lerntechniken und Wissensmanagement* . Wien: Verlag Huter & Roth KG.
- Beil, Benjamin (2013). *Game Studies. Eine Einführung* . Berlin: Lit Verlag.
- Blumer, Herbert (1973). Der methodologische Standort des symbolischen Interaktionismus. In: Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hrsg.). *Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit*. Band 1, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt. S. 80–101.
- Böhm, Andreas (2009). Theoretisches Codieren: Textanalyse in der Grounded Theory. In: Flick, Uwe/ von Kardorff, Ernst/ Steinke, Ines (Hrsg.). *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* . 7. Auflage, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag. S. 475–485.
- Bohnsack, Ralf/ Nentwig-Gesemann, Iris/ Nohl, Arnd-Michael (Hrsg.) (2013). *Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis. Grundlagen qualitativer Sozialforschung* . 3. Auflage, Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Brereton, Pat/ Kerr, Aphra/ Kücklich, Julian (2006). New Media, New Pleasures? [online] URL: http://eprints.maynoothuniversity.ie/426/1/NMNP_IJCS_final05b.pdf (Stand: 27.08.16).
- Breuer, Franz (2010). *Reflexive Grounded Theory. Eine Einführung für die Forschungspraxis* . 2. Auflage, Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Corbin, Juliet/ Strauss, Anselm (1996). *Grounded Theory. Grundlagen qualitativer Sozialforschung* . Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Crawford, Garry (2012). *Video Gamers* . New York: Routledge.

Deppermann, Arnulf (2008). *Gespräche analysieren. Eine Einführung*. 4. Auflage, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Dotsarecool (2015). Super Mario World Credits Warp Explained. [online] URL: https://www.youtube.com/watch?v=vAHXK2wut_I (Stand: 27.08.16).

Equit, Claudia/ Hohage, Christoph (2016). Ausgewählte Entwicklungen und Konfliktlinien der Grounded-Theory-Methodologie. In: Equit, Claudia/ Hohage, Christoph (Hrsg.). *Handbuch Grounded Theory. Von der Methodologie zur Forschungspraxis*. Weinheim: Beltz Juventa. S. 9–46.

GermanSpeedRuns (o.J.). Game Community Forum. [online] URL: <http://germanspeedruns.de/> (Stand: 27.08.16).

Germanch (2016). News. [online] URL: <http://germench.de/> (Stand: 27.08.16).

Felzmann, Sebastian (2010). Playing Yesterday. Mediennostalgie und Retrogaming. In: Swertz, Christian/ Wagner, Michael (Hrsg.). *Game||Play||Society*. München: Kopaed. S. 97–113.

Flick, Uwe/ Kardorff, Ernst von/ Steinke, Ines (2000). Was ist qualitative Forschung? Einleitung und Überblick. In: Flick, Uwe/ von Kardorff, Ernst/ Steinke, Ines (Hrsg.). *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. 7. Auflage, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag. S. 14–29.

Friebertshäuser, Barbara/ Langer, Antje (2010). Interviewformen und Interviewpraxis. In: Friebertshäuser, Barbara/ Langer, Antje/ Prengel, Annedore (Hrsg.). *Handbuch Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft*. 3., vollständig überarbeitete Auflage, Weinheim: Juventa Verlag. S. 437–455.

Friedman, Ted (1995). Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. In: Jones, Steven G. (Hrsg.). *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*. London: SAGE Publications Ltd. S. 73–89.

Fromme, Johannes/ Könitz, Christopher (2014). Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens. In: Marotzki, Winfried/ Meder, Norbert (Hrsg.). *Perspektiven der Medienbildung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 235–286.

Glaser, Barney/ Strauss, Anselm (1998). *Grounded Theory. Strategien qualitativer Forschung*. Bern: Verlag Hans Huber.

Helfferrich, Cornelia (2009). *Die Qualität qualitativer Daten. Manual für die Durchführung qualitativer Interviews*. 3., überarbeitete Auflage, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Hellfritzsich, Dominik (2013). Speedrunning – Zocken gegen die Zeit. [online] URL: <http://stiftung-digitale-spielekultur.de/artikel/speedrunning-zocken-gegen-die-zeit> (Stand: 27.08.16).

Justin.tv. (o.J.). Justin.tv. [online] URL: <http://www.justin.tv/> (Stand: 27.08.16).

Hülst, Dirk (2010). Grounded Theory. In: Friebertshäuser, Barbara/ Langer, Antje/ Prengel, Annedore (Hrsg.). *Handbuch Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft*. 3., vollständig überarbeitete Auflage, Weinheim: Juventa Verlag. S. 281–300.

Jenkins, Henry (2006). *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York, London: New York University Press.

Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York, London: New York University Press.

Jörissen, Benjamin/ Marotzki, Winfried (2009). *Medienbildung. Eine Einführung*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

Kaminski, Winfred/ Lorber, Martin (2010). *Clash of Realities. Computerspiele: Medien und mehr*. München: Kopaed.

Knorr, Alexander (2009). Trickjumping: Die kulturelle Aneignung des Spielraums. Vom virtuoson Spielen zum Modifizieren und zurück. In: Bopp, Matthias/ Nohr, Rolf F./ Wiemer, Serjoscha (Hrsg.). *Shooter – Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster: Lit Verlag. S. 217–246.

Koubek, Jochen (2016). Retro-Gaming – Sieben Gründe, sich mit alten Spielen zu beschäftigen. In: Letourneur, Ann-Marie/ Mosel, Michael/ Raupach, Tim (Hrsg.). *Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospieldkulturen*. 2. Auflage, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. S. 31–48.

Kruse, Jan (2014). *Qualitative Interviewforschung. Ein integrativer Ansatz*. Weinheim: Beltz Juventa.

Kruse, Jan (2016). Grounded Theory und Kybernetik 2. Ordnung (II) am Beispiel der Interviewforschung: Reflexiv-prozessuale Erkenntnisgewinnung in der qualitativen Interviewforschung. In: Equit, Claudia/ Hohage, Christoph (Hrsg.). *Handbuch Grounded Theory. Von der Methodologie zur Forschungspraxis*. Weinheim: Beltz Juventa. S. 180–200.

Legewie, Barbara Schervier/ Legewie, Heiner (2011). „Forschung ist harte Arbeit, es ist immer ein Stück Leiden damit verbunden. Deshalb muss es auf der anderen Seite Spaß machen“. In: Mey, Günter/ Mruck, Katja (Hrsg.). *Grounded Theory Reader*. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage, Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 69–78.

Lowood, Henry (2007). High-Performance Play: The Making of Machinima. In: Clarke, Andy/ Mitchell, Grethe (Hrsg.). *Videogames and Art*. London: Intellect Books; Chicago: University of Chicago Press. S. 58–78.

Marotzki, Winfried (2011). Leitfadeninterview. In: Bohnsack, Ralf/ Marotzki, Winfried/ Meuser, Michael (Hrsg.). *Hauptbegriffe qualitativer Sozialforschung*. 3. Auflage, Opladen, Farmington Hills: Verlag Barbara Budrich. S. 114.

Mayring, Philipp (2009). Qualitative Inhaltsanalyse. In: Flick, Uwe/ von Kardorff, Ernst/ Steinke, Ines (Hrsg.). *Qualitative Forschung. Ein Handbuch*. 7. Auflage, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag. S. 468–475.

Meuser, Michael/ Nagel, Ulrike (2011). Experteninterview. In: Bohnsack, Ralf/ Marotzki, Winfried/ Meuser, Michael (Hrsg.). *Hauptbegriffe qualitativer Sozialforschung*. 3. Auflage, Opladen, Farmington Hills: Verlag Barbara Budrich. S. 57–58.

Mey, Günter/ Mruck, Katja (2011). Grounded-Theory-Methodologie: Entwicklung, Stand, Perspektiven. In: Mey, Günter/ Mruck, Katja (Hrsg.). *Grounded Theory Reader*. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage, Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 11–48.

Mikos, Lothar (2008). Symbolischer Interaktionismus und kommunikatives Handeln. In: Hugger, Kai-Uwe/ von Gross, Friederike/ Sander, Uwe (Hrsg.). *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. S. 156–159.

Newman, James (2008). *Playing with Videogames*. Milton Park, Abingdon: Routledge.

Quandt, Thorsten/ Wimmer, Jeffrey/ Wolling, Jens (2009). *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. 2. Auflage, Wiesbaden, VS Verlag für Sozialwissenschaften; GWV Fachverlage GmbH.

RocketBeansTV (2016). [1/2] Deus Ex: Human Revolution mit Heinki, Sia, Simon und Gregor | Speedrundale | 26.03.2016. [online] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6kn-snXgfRE> (Stand: 27.08.16).

Salen, Katie/ Zimmerman, Eric (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press.

Speedrun (o.J.). Home. [online] URL: <http://www.speedrun.com/> (Stand: 27.08.16).

SpeedDemosArchive(o.J.). Playing through games quickly, skillfully and legitimately. [online] URL: <http://speeddemosarchive.com/> (Stand: 27.08.16).

SpeedRunsLive (2016). Streams. [online] URL: <http://www.speedrunslive.com/> (Stand: 27.08.16).

Strübing, Jörg (2014). *Grounded Theory. Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung eines pragmatistischen Forschungsstils*. 3. Auflage, Wiesbaden: Springer Fachmedien.

Twitch (2016). About. [online] URL: <https://www.twitch.tv/p/about> (Stand: 27.08.16).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Out of bounds in Portal (Valve, 2007).....	16
Abb. 2: Screenshot aus Doom (id Software, 1993).....	18
Abb. 3: Race bei den Summer Games Done Quick 2016.....	26
Abb. 4: Awesome Games Done Quick 2016.....	27
Abb. 5: Rangliste der Onlinezugriffe in Deutschland in April 2016 (in Millionen).	28
Abb. 6: Monatliche Zuschauerzahlen von Twitch 2012 bis 2015 (in Millionen).....	29
Abb. 7: Speedrunstream auf Twitch.....	30
Abb. 8: Rangliste von Zelda: A Link to the Past.....	31
Abb. 9: Forschungsperspektiven in der qualitativen Forschung.....	36
Abb. 10: Kodierprozeduren in systematisierter Anordnung.....	57
Abb. 11: Zusammenführung der Kategorien.....	89

Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Kategorie Nostalgie.....	71
Tab. 2: Kategorie Dekonstruktion.....	76
Tab. 3: Kategorie Partizipation.....	80
Tab. 4: Kategorie Perfektion.....	85

Glossar

Cartridge: Ein anderes Wort für Spielmodul.

Casual-Gamer: Der Begriff des Casual-Gamers kam in den letzten Jahren mit der Entwicklung neuer Peripherie im Bereich der Heimkonsolen sowie mit der Revolution der Mobile Games auf. Casual-Gamer spielen nur bestimmte und vor allem leicht zu handhabende Spiele. Es sind meistens Spiele, die keine lange Einarbeitung erfordern und gut für „zwischendurch“ geeignet sind.

Cheats: Text- oder Symboleingaben an bestimmten Punkten in Videospielen, die spielerische Vorteile für den Spieler generieren.

Core-Gamer: Videospieler, die sehr viele verschiedene Videospiele konsumieren und dementsprechend viel Zeit dafür investieren. Core-Gamer spielen meist unterschiedliche Genres. Sie haben oft den Anspruch Videospiele übermäßig gut zu beherrschen.

Cosplay: Cosplayer verkleiden sich als ihre Lieblingsfiguren aus populären Filmen, Videospielen, Mangas, Serien und Comics. Die Kostüme sind dabei meist sehr hochwertig und detailgetreu angefertigt. Cosplayer treffen sich oft auf Conventions und Messen und präsentieren sich gegenseitig ihre Kostüme.

Demo-Recording: Das Aufnehmen des Spielmaterials mit einer im Spiel integrierten Funktion.

Emoticons: Zeichen, die in einer bestimmten Abfolge unterschiedliche Emotionsbe-deutungen besitzen. Am bekanntesten ist die Abfolge von „Doppelpunkt“ und „Klam-mer zu“ als glücklicher Smiley ☺

Exploit: Englisch für Ausnutzen. Es ist das Ausnutzen von Fehlern und Schwächen in einem Videospiel, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Immersion: Beschreibt das intensive Eintauchen in eine digitale Spielwelt, weil sie so real und ausgeformt gestaltet ist.

Item: Ein sammelbares Objekt in einem Videospiel, dass meist einen bestimmten Nutzen für das Vorankommen in dem Spiel hat.

Lag: Das Aussetzen der flüssigen Bildwiedergabe bei einem Videospiel.

LARP: Steht für Live Action Role Play. Fans von Rollenspielen und Cosplay treffen sich und spielen im realen Leben digitale Rollenspiele nach. Dabei sind sie wie Charaktere aus den Rollenspielen verkleidet.

Machinima: Bezeichnet werden so Filme, die aus Spielsequenzen bestehen. Die Bezeichnung setzt sich aus den Worten „machine“ und „cinema“ zusammen.

MMORPG: Massive Multiplayer Online Role Play Games sind Spiele, die online zusammen mit anderen Spielern auf einem Server gespielt werden. Der Spieler spielt einen Avatar, eine selbst erstellte und oft auch gestaltete Spielfigur, und kann für diesen Erfahrungspunkte, Gegenstände und neue Ausrüstung sammeln. Zusammen mit anderen Spielern können Aufgaben erledigt werden, um so den Spielfortschritt voranzutreiben. Prominente Beispiele sind World of Warcraft und Ultima Online.

Modification: Veränderung eines existierenden Spiels durch einen Nutzer, die für die Community bereitgestellt wird. Dabei gibt es unterschiedliche Bezeichnungen, die sich in der Art der Veränderung unterscheiden. Die Total Conversion verändert beispielsweise das Spiel grundlegend, nur die Engine bleibt erhalten.

Movement: Beschreibt den Vorgang des Steuerns einer Spielfigur. Beim Speedrunning muss das Movement sehr präzise ausgeführt werden, um verschiedene Tricks anwenden zu können.

NPC: Steht für non-Player character. Damit sind Figuren aus einem Videospiel gemeint, mit dem der Spieler zwar interagieren, sie aber nicht selber steuern kann.

Pokémon Go: Ein Augmented Reality Spiel, das im Juli 2016 für Android und iOS erschien. Die Spieler sehen sich auf einer realen Karte und müssen im realen Leben zu

interessanten Punkten laufen. Zwischendurch begegnen dem Spieler Pokémon, kleine Monster, die eingefangen und gesammelt werden können.

Power-Up: Objekt, das die Entwicklung eines Charakters in einem Videospiel fördert. Diese können für das ganze Spiel aktiviert sein oder nur für eine bestimmte Zeit wie der Stern in Super Mario, der ihn für eine kurze Zeit unbesiegbar macht.

Remake: Neuauflage eines älteren Spiels. Meist wird ein Remake für ein technisch leistungsstärkeres Hardwaresystem, als das Vorherige, entwickelt. Die grundlegenden Spielmechaniken bleiben erhalten.

Reset: Der Reset impliziert das Neustarten des Spiels. Beim Speedrunning kommt dies häufig vor, wenn, gerade am Anfang eines Runs, ein schwerwiegender Fehler begangen wurde.

Rocket-Jump: Weiterentwicklung des Rocket-Runnings. Spieler können sich in Spielen wie *Quake* durch einen Schuss aus dem Rocket-Launcher auf dem Boden in die Luft katapultieren. Dadurch erreichen sie meist Orte die erst später oder gar nicht erreicht werden können.

RPG: Kurzform für Role Play Game. Gemeint ist das Genre der Rollenspiele.

Spielmodul: Datenträger auf dem zu den Anfängen der Computerspielhistorie die Spieldaten enthalten waren. Heutzutage werden diese Module durch optische Datenträger, wie es auch die CD oder DVD ist, ersetzt. Die bekanntesten Spielekonsolen, die solche Spielmodule nutzen sind: Nintendo 64, Super Nintendo und Sega Mega Drive.

Splitscreen: Eine Form des gemeinsamen Spielens an einem einzigen Bildschirm, die viele Videospiele der 90er Jahre unterstützt haben. Der Bildschirm wird dabei, je nach Spieleranzahl, in gleich große Teile geteilt. In den Bildausschnitten kann dann jeder Spieler seine eigene Figur steuern und gegen die anderen Spieler antreten.

TeamSpeak: Ein Programm mit dem sich Spieler online unterhalten können. TeamSpeak wird meistens für die Kommunikation während des Spielens eines Online-Multiplayer-Spiels genutzt.

Tool: In diesem Kontext sind kleine Programme gemeint, die die Spieler benutzen, um die Spieleingaben zu visualisieren.

Walkthrough: Ein Leitfaden, der erklärt, wie ein Spiel am effektivsten zu beenden ist. Meist liegt dieser Leitfaden in Text- oder Videoform vor.

YouTube: Internetplattform, auf die Videos hochgeladen werden können. Durch die Benennung der Videos, können diese durch andere Nutzer gefunden und angesehen werden.

Zigzagging: Weiterentwicklung des Strafe-Runnings. Es beschreibt eine Technik der Befehlseingabe, um im *Quake*-Spielraum schneller voran zu kommen.

Anhang

Auszüge aus dem Erstgutachten: Prof. Dr. Johannes Fromme

„Die Masterarbeit von Patrick Reising widmet sich einem Phänomen aus dem Bereich der Computerspielkultur, das weder im Kontext der Digital Game Studies noch in der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung bislang viel Beachtung gefunden hat, nämlich dem Speedrunning. Dabei versuchen Spieler ein Video- bzw. Computerspiel so schnell wie möglich zu beenden. Für Hr. Reising ist es ‚eine Form der kreativen Auseinandersetzung mit dem Videospielmedium‘ (S. 7), und er fragt, welche subjektive Bedeutung diese sehr spezielle Weise des Spielens für die Akteure – die sog. Speedrunner – hat. Die Forschungsfrage ist relativ offen gehalten und wird (daher) in Form einer eigenen qualitativ-empirischen Studie bearbeitet. Herr Reising hat mit insgesamt zehn Speedrunnern offene Leitfadeninterviews geführt und nach der Grounded Theory Methodology ausgewertet.“

„Die Arbeit ist stringent gegliedert in eine Einleitung, fünf Hauptkapitel und ein Fazit. Hinzu kommen ein Quellen- und ein Abbildungsverzeichnis sowie eine Daten-DVD mit den Transkripten der Interviews und den für die Auswertung verwendeten MAXQDA-Dateien. Weiterhin ist ein Glossar mit Erläuterungen zu in der Arbeit verwendeten Begriffen aus der Computerspielkultur vorhanden.“

„Die von Herrn Reising vorgelegte Masterarbeit widmet sich einem Phänomen der Computerspielkultur, das in der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung wie auch in den Digital Game Studies bisher kaum theoretisch oder empirisch untersucht wurde. Insofern wird hier – im Rahmen einer eigenen qualitativ-empirischen Untersuchung – eine wirkliche Forschungslücke bearbeitet. Die Einleitung ist zwar in der Hinführung zur möglichen Relevanz des Themas etwas holprig, aber im weiteren Verlauf der Masterarbeit und der Annäherung an diese sehr unkonventionelle Form des Umgangs mit Computerspielen wird deutlich, dass es sich um ein komplexes sozial-kulturelles Phänomen und einen lohnenswerten Forschungsgegenstand handelt und dass der Verfasser über ein umfangreiches Insiderwissen zum Speedrunning verfügt.

Die grundlagentheoretische Rahmung der Masterarbeit ist angemessen gewählt, und auch die Rekonstruktion des Symbolischen Interaktionismus ist kompetent und nach-

vollziehbar. Den Transfer auf den Phänomenbereich der Computerspiele bzw. Computerspielkultur hätte ich mir etwas differenzierter gewünscht, ebenso die gegenstandstheoretischen Perspektiven im Abschnitt 3.5 (letztere werden allerdings im 5. Kapitel bei der Darstellung der Forschungsergebnisse teilweise nochmal aufgegriffen). Auch hinsichtlich des Forschungsansatzes der GTM erweist sich Herr Reising als kompetent, und zwar von der Darstellung der Grundlagen (die auch den Paradigmenstreit zwischen Strauss und Glaser mit umfasst) über die Übersetzung in ein eigenes qualitativ-empirisches Forschungsdesign bis hin zur Auswertung des erhobenen Datenmaterials. Unklar bleibt, inwieweit die Suche bzw. Gewinnung der eigenen Informanten auch nach dem Prinzip des Theoretical Sampling erfolgte.

Über die vier Hauptkategorien, die Hr. Reising zunächst als Ergebnisse der empirischen Studie vorstellt, lässt sich zum Teil diskutieren. Die vorgestellten Befunde sind im Wesentlichen sehr einleuchtend und interessant, aber die gewählten Kategorien fassen das aus meiner Sicht nicht in jedem Fall optimal zusammen. So kann gefragt werden, ob Nostalgie den Kern jener Aussagen trifft, bei denen es darum geht, dass Speedrunner sich vorwiegend auf ältere Spiele konzentrieren, mit denen sie in der Kindheit viel Zeit verbracht haben. Vielleicht geht es hier weniger um eine nostalgische Erinnerung an die Kindheit als um die Möglichkeit, bei diesen Spielen auf die beim früheren intensiven Spielen erworbene Expertise aufbauen zu können. Auch bei der Streaming-Kategorie wäre zu überlegen, was daran bedeutsam für die Informanten ist, und dies scheint mir primär die Teilhabe an der Community und damit einer spezifischen medialen (Teil-)Öffentlichkeit zu sein. Die Kategorien Dekonstruktion und Perfektion erscheinen im Wesentlichen plausibel.“

„Zusammenfassend zeigt Herr Reising, dass er in der Lage ist, auf der Grundlage des im Studium erworbenen Wissens und Könnens eine interessante und innovative Fragestellung der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung zu entwickeln und in sehr eigenständiger und theoretisch wie empirisch anspruchsvoller Weise zu bearbeiten. Mit der vorliegenden Masterarbeit werden neue Erkenntnisse zur heutigen Computerspielkultur generiert und vorgestellt. Die im Gutachten angesprochenen Punkte, die nicht ganz schlüssig erscheinen, schmälern die ausgezeichnete Gesamtleistung nur ein wenig. Auch sprachlich und formal kann der Arbeit ein hohes Niveau bescheinigt werden.“

Auszüge aus dem Zweitgutachten: Dr. Ralf Biermann

„Patrick Reising widmet sich einem in der Wissenschaft bisher wenig betrachtetem Phänomen im Kontext von Computerspielen, dem Speedrun. Ziel der Arbeit ist es herauszufinden, welche Bedeutung das Speedrunning bei den befragten Spielern hat. Die empirische Arbeit ist in sieben Kapitel untergliedert. Nach der Einleitung wird zunächst das Speedrunning selbst beleuchtet. Es geht darum zu erläutern, was dahinter steckt und wo es auftaucht. Der theoretische Rahmen, der symbolische Interaktionismus sowie das methodische Vorgehen nach der Grounded Theory werden detailliert beschrieben. Es folgen die Auswertungsergebnisse, eine Diskussion, in der die Zusammenführung mit der Theorie und die Verknüpfung zum Studium der Medienbildung insbesondere den Bezügen (Grenzbezug etc.) hergestellt wird. Das Fazit und der Ausblick schließen die Arbeit ab.“

„Die Arbeit von Herr Reising ist sowohl in theoretischer wie auch in methodischer Hinsicht überzeugend. Die Entwicklung der Fragestellung, die Darlegung von Theorie und Methodik, die Analyse und der Rückbezug zum Ende der Arbeit auf die Fragestellung und die Theorie belegen eine intensive und gelungene Auseinandersetzung mit der Thematik.“

„Eine (kleine) Schwäche der Arbeit liegt in der Auswertung und der Herleitung und Bearbeitung der Kategorien. Hier stellt sich die Frage, ob diese nicht schon allein aus dem ersten Teil der Arbeit (Beschreibung des Phänomens) abgeleitet werden können. Die methodische Vorgehensweise hätte etwas detaillierter dargelegt und die rekursiven Arbeitsschritte hätten eine Erweiterung verdient. So wäre eine differenzierte Betrachtung und Entwicklung von Kategorien möglich gewesen.“