

A Perfect Match – oder: Wie Twitch an die Kunstuniversität Graz kam ...

Martina Fladerer & Kristin Hütter

Pling! Auf WhatsApp ploppt eine Nachricht der Musikvermittlungs-Studentin Kristin Hütter auf: »Kommst du auf meinen Kanal *thepianogirl*? Es klappt alles nach Plan!« In diesem Moment erscheint auch schon das Bild von ihr auf der Plattform *Twitch* – das erste Live-Streaming von Kristin und zugleich das erste *Twitch*-Streaming der Kunstuniversität Graz (KUG) hat begonnen.

Was genau *Twitch* ist und wie *Twitch* als Tool für Konzertsettings eingesetzt werden kann – das wird im zweiten und dritten Teil des vorliegenden Artikels dargelegt. Zunächst wird im ersten Abschnitt eine kurze Einordnung vorgenommen, inwiefern digitale Medien insbesondere im Masterstudiengang Musik- und Theatervermittlung an der KUG eine Rolle spielen.

Digitale Medien an der Kunstuniversität Graz

Eine der Kernbestrebungen der KUG ist es, Studierende bei ihrer individuellen Entwicklung zu begleiten und sie zu ermutigen, eigene Projekte zu verwirklichen und praxisnahe Erfahrungen zu sammeln. Das gilt insbesondere für den neu gegründeten Masterstudiengang Musik- und Theatervermittlung, der im Wintersemester 2023 mit einem ersten Jahrgang startete – davor war Musik- und Kulturvermittlung als freies Wahlfach bzw. als Schwerpunkt in einzelnen Masterstudiengängen wie Instrumentalstudium, Komposition oder Alte Musik belegbar. Im Masterstudiengang Musik- und Theatervermittlung wird das Thema der Digitalität als Querschnittsthema behandelt und etwa in den Lehrveranstaltungen *Audience Development & Community Building*, aber auch in *Sprechen und Schreiben über Musik* thematisiert. Die Studierenden stoßen ferner immer wieder auf das Thema des *Storytellings* – eine Methode, die gerade im Zusammenhang mit digitalen Medien häufig diskutiert wird. Zusätzlich ist im

Curriculum des Masterstudiengangs zur Vertiefung die Lehrveranstaltung *Digitale Medien und Vermittlung* verankert.

Letztere soll vielfältige praxisnahe Berührungspunkte zu digitalen Medien schaffen. Dabei ist es in unseren Augen wichtig, dass Studierende lernen, einen kritischen Blick auf digitale Infrastrukturen zu werfen: Warum erfolgt der Rückgriff auf ein bestimmtes digitales Tool, welche Motivation steckt dahinter? Welche digitale Infrastruktur wird benutzt – nutze und unterstütze ich als Kulturtätige_r ein kommerzielles Angebot (bei dem die Teilnehmenden gegebenenfalls sogar persönliche Daten weitergeben müssen) oder steht eine adäquate nicht-proprietäre Lösung zur Verfügung? Wie schaffe ich interaktive oder ko-kreative Situationen, die für den digitalen Raum so charakteristisch sind? Wer wird durch diese Praxis ausgeschlossen bzw. unter welchen Bedingungen erfolgt die Teilnahme? Diese Reflexionsebenen sind auch deshalb unerlässlich, weil die Studierenden als Kunstschaffende nicht nur auf digitale Medien angewiesen sein werden zur Reichweitenvergrößerung oder Bewerbung ihrer Angebote, sondern, weil sie durch die Art und Weise, wie sie mit welchen digitalen Medien interagieren, Kultur mitgestalten und prägen.

Im Hinblick auf digitale oder hybride Vermittlungsangebote ist es ebenso relevant, den Studierenden mitzugeben, dass sich die Vermittlungssituation nicht nur auf das Herstellen von Beziehungen zwischen Menschen und künstlerisch-kulturellen Inhalten oder Formen bezieht. Es gilt somit, die Vermittlungssituation auszuweiten auf die Beziehungen zwischen Menschen und digitaler Infrastruktur: Wie baue ich bei einem nicht-digitalaffinen Publikum Berührungängste ab und Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten in Bezug auf die Nutzung digitaler Angebote auf, sodass nicht die Bedienung der Geräte im Vordergrund steht, sondern das Kunsterleben? Wie kann auch in digitalen oder hybriden Vermittlungsräumen *Hospitality* gelebt werden? Welche Möglichkeiten des *Live-Support* sollten mitbedacht werden – etwa dann, wenn es Zuschauer_innen nicht gelingt, in einen digitalen Raum einzusteigen oder wenn ein technisches Problem auftaucht?

Die Lehrveranstaltungen sind außerdem darauf ausgerichtet, dass die Studierenden in Kontakt zu Praxisakteur_innen kommen. Der Einstieg in die Lehrveranstaltung *Digitale Medien und Vermittlung* erfolgt über ein eher konventionelles Medium, den Podcast. Hier wird regelmäßig mit dem freien Community-Radio aus Graz, dem Radio Helsinki kooperiert, um den Studierenden Kontakt zu vermitteln, die über das Studium hinaus bestand haben. Angebote wie Podcasts können Konzert-Hörerlebnisse ergänzen und sich entweder auf eine sehr wissensorientierte Vermittlung konzentrieren – wie

es oft bei Audioeinführungen der Fall ist. Ebenso können in Formaten wie Podcasts auch die vielen Persönlichkeiten ins Zentrum gestellt werden, die hinter einer Institution stecken. Indem sie zu Wort kommen und von sich und den Vorgängen hinter der Bühne erzählen, ermöglichen sie, dass sich Nähe zwischen Kulturschaffenden und ihrem Publikum herstellt, was ein typisches Charakteristikum von Podcasts ist: »Viele Podcasts bedienen eine Sehnsucht nach Nähe und Bindung und sind in der Ansprache ihrer Hörer sehr persönlich und vertraut.« (Domenichini 2022: 360)

In einer Kooperation mit dem nichtkommerziellen Freien Radio Helsinki findet – angepasst an die Erfahrung der Studierenden – ein Workshop zu diesem Thema statt. Hier wird auch die Arbeit mit Schnittprogrammen wie *Audacity* geübt oder vertieft. Ebenso wird mit dem Medienkunst-Duo *F. Wiesel*¹ kooperiert, das in der Spielstätte Konsole des Schauspielhauses Graz seit der Spielzeit 2023/2024 zu digitalen und virtuellen Theaterformen forscht. Im Vordergrund steht, wie durch die Kombination von analogen und digitalen Techniken eigenwillige Erzählwelten geschaffen werden können. Zudem wird beispielsweise beleuchtet, wie *TikTok* oder *Instagram* als Medien im Bereich Theater und Musik verwendet werden können – entweder als Teaser, um auf größere Produktionen neugierig zu machen, oder direkt als theatrales Mittel. Und natürlich werden in der Lehre auch Best-Practice-Beispiele behandelt, wie etwa das Format *Spielzeit* – Live-Streams auf der Gaming-Plattform *Twitch* des Konzerthausorchesters Berlin.

Im Folgenden soll nun genauer auf die Eigenheiten und Funktionsweisen der Plattform *Twitch* und ihre Nutzung als Konzertplattform eingegangen werden. Daran schließt der Bericht der Musikvermittlungsstudentin Kristin Hütter an, die durch das Best-Practice-Beispiel des twitchenden Konzerthausorchesters Berlin so inspiriert wurde, dass sie als Konzertpianistin selbst den Versuch wagte.

Was ist *Twitch*? Eine kurze Einordnung

Ihren Ursprung hat die Streaming-Plattform *Twitch* in dem Projekt *Justin.tv* des Internetunternehmers Justin Kan, der ab 2011 sein Leben rund um die Uhr streamte. Während man zu Beginn nur Kans Leben mitverfolgen konnte, war

1 Vgl. www.flinkwiesel.de [02.07.2025].

es bald möglich auch weiteren Personen zu folgen. 2014 übernahm schließlich *Amazon* die Streaming-Plattform *Twitch*. Einen großen Anteil der Streams machen E-Sports aus – Streamer_innen spielen hier live vor ihren Zuschauer_innen kompetitive Computerspiele oder kommentieren live aufgezeichnete Spielsituationen (vgl. dazu den Beitrag von Constantin Zill in diesem Band). Kanäle mit anderem Fokus werden gerne als *Variety Streams* bezeichnet, darunter fallen etwa kooperative Spiele sowie

»die Live-Darbietung von diversen kreativen oder Fan-Praktiken wie Musizieren, Zeichnen oder das Nähen von Kostümen. Hinzu kommen Formate wie Just Chatting, Gesprächsrunden, Talkshows oder Podcasts [...]. Neben dem Fokus auf Kreativität, Kommunikation und Intimität gibt es auch Streamer*innen, die sich auf Vermittlung von Wissen und Informationen spezialisieren« (Glaser 2023: 328).

Twitch zeichnet sich durch ein hohes Zuschauer_innen-Engagement, die hervorstechende Rolle des Echtzeit-Chat-Feeds und seine soziale Komponente aus (vgl. Vandenberg 2022: 427). Die oft sehr regen Interaktionen über den Chat entwickeln sich parallel zu den audiovisuellen Geschehnissen im Stream. Zuschauer_innen können dort direkt miteinander oder mit dem_der Streamer_in interagieren, es kann zu Abstimmungen aufgerufen werden und es kann sich ein gemeinschaftliches Gefühl entwickeln. Übersetzen lässt sich *to twitch* nicht umsonst mit zucken, zappeln, an etwas reißen. Denn während in kleineren Streams noch genügend Zeit bleibt, miteinander zu interagieren, sind die Kommentare in größeren Streams möglicherweise nur für den Bruchteil einer Sekunde zu sehen (vgl. ebd.: 427). Nach dem Medienwissenschaftler Oliver Ruf deutet der Name *Twitch* deshalb auch hin auf

»das Nicht-Lineare, das Unerwartete und Offene, das Ruckartige und Aufgeregte, das Kribbelige und Zitterige, das Rasende und Zappelige, das Überreizte und Fahrige [...], das der Erscheinung *Twitch* so sehr zu eigen ist« (2023: 112).

Twitch als Konzertplattform



QR-Code 1: Twitch-Kanal des Konzerthausorchesters Berlin

Seit April 2021 öffnet sich im Berliner Konzerthaus jeden Monat der digitale Vorhang. Nicht in einem eigenen Digitalen Foyer, wie es etwa die Deutsche Oper am Rhein oder das Forum Freies Theater Düsseldorf hat. Sondern – der die aufmerksame Leser_in ahnt es schon – auf *Twitch*. Nach Aussage des Konzerthausorchesters Berlin ist die große Frage hinter der Unternehmung, ob Hochkultur in einem Gaming-Kontext und auf einer neuen Plattform vermittelt werden kann. Blickt man auf die Klick-Zahlen, dürfte das Experiment aufgegangen sein: Laut Angaben des Konzerthausorchesters Berlin hatte das Format *Spielzeit* bislang insgesamt 1.34 Millionen Views, pro Live-Stream verzeichnet das Orchester durchschnittlich etwa 3.000 Zuschauer_innen. In dem Live-Format, das in Zeiten von Corona begonnen hat und seither weitergeführt wird, begegnen die Zuschauenden Mitgliedern des Konzerthausorchesters Berlin: Neben musikalischen Kostproben stellen die Musiker_innen »ihre Instrumente vor und geben in einem lockeren Setting Einblicke in ihren Berufsalltag« (Konzerthausorchester Berlin 2024: o.S.).

Das musikalische Geschehen auf *Twitch* beschränkt sich dabei aber nicht auf klassische Musik:

»On Twitch, live music streams can take many forms and come in all genres (everything from techno to classical). [...] Similar to the gaming streams, viewers comment on the chat while the artist plays, with the artist engaging with the viewers' comments in between tracks. Through regular streaming, artists can build up a fan base.« (Vandenberg 2022: 428)

Dass mit dem Ziel gestreamt wird, eine Community aufzubauen, ist jedoch den meisten Accounts gemein – auch das Konzerthausorchesters Berlin bespielt deswegen seinen *Twitch*-Account. Mit dem Spruch »Junge Leute interessieren sich nicht für Klassik? Offenbar doch!« (Konzerthausorchester Berlin

2024: o.S.) benennt das Orchester klar seine Zielgruppe, die mit diesem Format erreicht und neugierig gemacht werden soll. Es ist damit eine Audience-Development-Maßnahme, die einerseits darauf abzielt, die Reichweite des Klangkörpers zu erweitern. Andererseits sollen Bindungen vertieft und intensiviert werden: So wird auf der Homepage des Konzerthausorchesters betont, dass der Unterschied von *Twitch* zu anderen Videoplattformen darin auszumachen sei, dass ein dauerhaftes emotional geprägtes Miteinander entstehe (vgl. Konzerthausorchester Berlin 2024: o.S.).

Live-Konzerte auf *Twitch* sind aber nicht als Ersatz für Konzerte mit geteilter Ko-Präsenz anzusehen – sie sind eine Ergänzung zu bestehenden Angeboten, weil sie eine sehr unterschiedliche Wirkung auf Zuschauer_innen haben. Femke Vandenberg kommt in ihrer Untersuchung zu erfolgreichen Interaktionsritualen bei Konzerterlebnissen im virtuellen Raum zu dem Schluss, dass auf *Twitch* vor allem »small-scale interactions« (2022: 443) erfolgreich sind und emotionalisierend wirken – wenn etwa im Chat *Emotes* ausgetauscht, Reaktionen auf die musikalische Darbietung (z.B. Bravo-Rufe) gepostet, Fragen gestellt oder persönliche Erfahrungen geteilt werden. Das physische Gemeinschaftserlebnis fehlt dagegen (vgl. Vandenberg 2022: 443). Ebenso ist bei Formaten wie *Twitch* zu erwarten, dass die Aufmerksamkeit nicht ungeteilt ist – digitale Kommunikation ist zumeist nicht auf reine Rezeption ausgerichtet, sondern darauf, dass mehrere Dinge gleichzeitig gemacht werden. Außerdem gibt es »nicht, wie sonst im Theater, dieses mit den anderen Zuschauer_innen geteilte Setting, das meine Aufmerksamkeit letztlich auf die Bühne richtet, sondern für jede, die an einer Vorstellung teilnimmt, ein eigenes Setting« (Ackermann 2020: 20).

Doch zurück zur Kunstuniversität Graz und dem ersten *Twitch*-Live-Stream der KUG. Denn dieser ist wohl so etwas wie einem *Perfect Match* und dem Engagement der Musikvermittlungsstudentin Kristin Hütter zu verdanken. Als im Unterricht im Rahmen der Lehrveranstaltung *Audience Development & Community Building* das Beispiel des twitchenden Konzerthausorchesters Berlin vorgestellt wurde, wurde Kristin auf einmal verdächtig still ...

Rein in die Praxis: Von den Erfahrungen einer twitchenden Pianistin

Mein Name ist Kristin Hütter und ich gehöre wohl genau zu der Gruppe von jungen Leuten, für die das Konzerthaus twitcht. *Twitch* spielt für mich seit meiner Schulzeit eine große Rolle, hier konnte ich verschiedenen Gamer_innen dabei zusehen, wie sie mein Lieblingsspiel spielten, mit ihnen chatten und wertvolle Tipps erhalten. Es war ein Treffpunkt, ein digitaler Ort, an dem man sich seiner Community jederzeit nahe fühlen konnte. Zeitweise hatte ich sogar überlegt, selbst Gaming-Content-Creator zu werden und zu streamen. Doch durch Schule, Klavierüben und wenig Freizeit schien dieser Wunsch immer nur wie ein unrealistischer Traum.

Dass *Twitch* nicht nur Gaming-Content beinhaltet, sondern dass es zu jedem erdenklichen Thema Content-Creator gibt, wurde mir, der Gamerin, aber erst sehr spät bewusst. Das liegt vermutlich auch daran, dass die Gaming-Bubble auf *Twitch* bis heute die dominanteste ist. Vor allem jüngere Menschen nutzen diese Plattform zahlreich und regelmäßig. Eine weltweite Erhebung von Daten zeigt, dass Stand Mai 2024 42 % der *Twitch*-Nutzer_innen zwischen 18 und 24 Jahre alt sind. Weitere 33 % sind zwischen 25 und 34 Jahre alt. Die Gesamtanzahl der aktiven Zuschauer_innen kann weltweit bis auf 2.6 Millionen ansteigen (vgl. Statistika 2024). Kaum vorstellbar: Bis zu 2.6 Millionen Menschen sind gleichzeitig als Zuschauer_innen auf *Twitch* unterwegs, egal um welche Uhrzeit man streamt. Das Potenzial, das sich bezogen auf Community-Building hier ergibt, ist meines Erachtens immens.

Im Winter 2023 besuchte ich dann eine Vorlesung mit Übung bei Martina Fladerer. Wir unterhielten uns über digitale Formate, als auch das Stichwort *Twitch* fiel. Und mit einem Schlag war mein damaliger Teenager-Traum wieder allgegenwärtig: Ich wollte unbedingt als klassische Pianistin und Musikvermittlerin streamen. Mir war klar, dass der persönliche Austausch auf *Twitch* für mich sehr wichtig sein würde. Beim ersten Streaming sollte es weniger darum gehen, neues Publikum zu generieren – ich wollte eine studentische Community ansprechen und mich mit ihnen über ein Thema unterhalten, das mich auch bewegt: Prüfungsstress und mögliche Bewältigungsstrategien. Beginnen wollte ich mit einem zehnminütigen Ausschnitt

aus meinem eigenen Prüfungsprogramm (Funfact: Das Stück hatte ich mit Hilfe von *ChatGPT* gefunden), um mich anschließend mit der Community über den Live-Chat über die oben genannten Themen zu unterhalten.



QR-Code 2: Ausschnitte des Live-Streams

An einem Freitag im Juni 2024 war es endlich so weit. Nach einem letzten Sound-Check mit meiner Co-Moderatorin Ulla Pilz war ich um 16:45 Uhr schließlich live auf Twitch als *@pianogirl_* unterwegs. Trotz aller Zweifel davor – Klappt die Technik? Werden die Leute mitmachen? – war der erste Stream ein voller Erfolg. Die Zuschauer_innen – es waren insgesamt etwa 20 Personen anwesend, mit und ohne musikalischen Background – stellten im Live-Chat zahlreiche Fragen und teilten ihre eigenen Erfahrungen im Umgang mit Stress und Prüfungen. Ich hatte den Eindruck, dass bereits bei dieser ersten Einheit ein Gemeinschaftsgefühl entstand und sich eine rege Diskussion entwickelte. Auch die Entscheidung, den Stream gemeinsam mit einer Co-Moderatorin zu hosten, erwies sich als richtig: So hatte ich die Möglichkeit, das Gespräch auf natürliche Art und Weise fortzusetzen, wenn gerade keine neuen Fragen oder Kommentare im Chat gepostet wurden. Zugleich hat es sich bewährt, dass auch im Chat eine Person moderiert. Diese kann neue Zuschauer_innen begrüßen, ebenfalls Impulse geben und zur Beteiligung motivieren. Außerdem war es möglich, den Stream zweisprachig stattfinden zu lassen – im Chat wurde das Wesentliche ins Englische übersetzt.

Dass ein professionelles Live-Streaming, noch dazu im Bereich Musikvermittlung, echte Teamarbeit ist, hat sich auch bezüglich der Technik bewahrheitet. Es empfiehlt sich, zumindest für den Beginn, eine Person mit Streaming-Erfahrung oder eine_n professionelle_n Tontechniker_in zu Rate zu ziehen – mir stand mit Daniel Comploi ein solcher zur Verfügung. Die Qualität der Mikrofone, wenn man sowohl Klavierklänge als auch Sprache aufnimmt, die Bildqualität, die Bandbreite des Internets, die Videoqualität

– all das sollte bedacht werden. Wichtig ist dies, weil mangelnde Klangqualität, ein schlechtes Bild oder Verzögerungen aufgrund schlechter Datenverbindungen (*lags*) Distanz zum Publikum schaffen. Ein Format in Echtzeit funktioniert nur, wenn es genauso reibungslos läuft wie ein persönliches Gespräch. Wie geht es nun weiter, nach diesem Testlauf? Idealerweise mit regelmäßigen *Twitch*- oder *YouTube*-Live-Streams. Denn zum Erfolgsrezept eines guten Streams gehört der Beziehungsaufbau zur Community. Für viele Zuschauer_innen ist es ein Ritual, zu bestimmten Zeiten wegen eines bestimmten Streams auf *Twitch* zu gehen – Pläne auf der Creator-Seite geben Auskunft über die nächsten Streams. Ein regelmäßiger Austausch zu fixen Zeiten stärkt das Vertrauen der Zuschauer_innen und die Relevanz der Streamer_innen. Zudem sehe ich großes Potenzial in *Twitch*-Konzerten, in denen Videospielmusik gespielt wird (ein wichtiger Vertreter wäre z.B. *Koji Kondo*). Meine Vision: Die zwei Welten – Klassik und Gaming –, die mich beide begeistern, noch enger zu verzahnen und so den oder die eine_n oder andere_n entweder mit der Gaming-Welt oder der Welt der klassischen Musik in Berührung zu bringen.

Anleitung zum Selbertun: How to *Twitch*

Im Bereich der Lehre in (post-)digitalen Zeiten geht es in unseren Augen vor allem darum, die Lust zu wecken, sich in inter- und transdisziplinäre Zusammenarbeiten zu begeben, einen Überblick über mögliche Wege einer (post-)digitalen Musikvermittlung aufzuzeigen und darum, dass Studierende verstehen, wie digitale Technologien genutzt werden können für eigene musikvermittlerische Unternehmungen – sodass etwa eine Gamingplattform zu einer Konzertplattform wird. Vor dem Fazit folgt deshalb eine Anleitung zum Selber-Streamen, verbunden mit der Einladung zum Ausprobieren von *Twitch* in Lehre und vermittlerischer Praxis. Diese Handreichung speist sich aus den Vorerfahrungen der Verfasserinnen, den Erfahrungen aus internen Testläufen und dem oben beschriebenen ersten öffentlichen *Twitch*-Auftritt von Kritin Hütter. Sie dient als Vorlage für die weitere Lehre zu digitalen Vermittlungsangeboten an der KUG – dieses Wissen stellen wir gerne zur Verfügung.

Was unbedingt benötigt wird zum Live-Streamen

- Ein Account bei *Twitch* (zum Zuschauen braucht es dagegen keinen eigenen Account).
- Um störungsfrei streamen zu können (auf 720p (HD) mit 60fps), empfiehlt sich eine Uploadrate von mindestens 3.000 Kbit pro Sekunde.²
- Ein leistungsstarker PC oder PC-Laptop, über den gestreamt wird.
- Eine heruntergeladene Streaming-Software (z.B. *OBS Studio*).
- Ein Interface oder ein Mixer (Mischpult) mit USB-Ausgang.
- Geeignete Mikrofon(e), je nach Content und Setting.
- Eine Kamera – je nach Content und Setting empfiehlt sich eine schwenkbare Kamera mit Joystick, die ferngesteuert werden kann.

Was außerdem nützlich sein kann

- Ggf. ein weiterer Laptop, auf dem der Live-Chat vom Setting aus mitverfolgt werden kann.
- Ggf. weitere Kameras, um mehrere Einstellungen zu ermöglichen.
- Scheinwerfer für eine gute Beleuchtung.
- Der *Discord-Channel*, über den man sich mit anderen Musiker_innen über Live-Konzerte auf *Twitch* austauschen und Fragen stellen kann.³
- Verhaltensregeln⁴ für den Live-Stream – *Twitch* ist quasi ein *Open House*, bei dem alle jederzeit den eigenen Stream betreten können. Deshalb sollten klare Regeln formuliert werden, welches Verhalten nicht geduldet wird.

2 Unter <https://www.speedtest.net> kann man selbst testen, wie leistungsstark die eigene Verbindung ist.

3 Vgl. hierzu <https://discord.gg/vyzyzhS> [05.08.2025].

4 Diese werden zumeist als *Netiquette* bezeichnet, abgeleitet vom englischen Begriff *net* (Netz) und dem französischen Wort *etiquette* (Etikette). *Netiquette* beinhalten Verhaltensregeln in digitalen Räumen. Beispielhaft soll hier das Staatstheater Karlsruhe genannt werden, das seine Hinweise zum Datenschutz und die *Netiquette* gut sichtbar auf der Homepage platziert, vgl. https://www.staatstheater.karlsruhe.de/media/docs/hinweise_zum_datenschutz_und_netiquette_bast_allgemein_website.pdf [07.04.2025]. Ein anderes Beispiel ist die *Netiquette* des Hebbel am Ufer (HAU), vgl. <https://www.hebbel-am-ufer.de/ueber-uns/profil/netiquette> [07.04.2025] – für das Digitaltheater greift gleichzeitig die Selbstverpflichtung zur Antidiskriminierung, welche ebenfalls auf der Website des HAU zu finden ist.

Wer mit dabei sein sollte

- Der_Die Haupt-Streamer_in.
- Ggf. Co-Moderation.
- Ggf. Moderation für den Chat.
- Zuschauer_innen (Einladungen mit *Twitch*-Link vorab versenden bzw. Einladung zum Live-Stream über andere Social-Media-Kanäle verbreiten – man muss nicht bei *Twitch* registriert sein, um zuzuschauen).

Rahmenbedingungen

- Dauer des Streams: 45 Minuten oder mehr.
- Räumliches Setting beachten: Es sollte sowohl für einen musikalischen Beitrag wie für ein Gespräch passend sein.
- Die Gestaltung des Hintergrunds mitbedenken: Welche Atmosphäre soll hergestellt werden? Braucht es einen Greenscreen?
- Sprache klären: Welches Publikum wird erwartet? Ist Übersetzung notwendig? Ggf. auch Untertitel für den Stream aktivieren.

Was sonst noch wichtig ist

- Musik-Eigentumsrechte beachten.
- Video- und Sound-Check einplanen.
- Eventuell einen *How-To-Access-Guide* erstellen für Zuschauer_innen, die das erste Mal twitchen, und ggf. eine Kontaktmöglichkeit kommunizieren, sollte der Einstieg nicht klappen.

Plattformen

Anhand des oben beschriebenen Praxisbeispiels auf der Streamingplattform *Twitch* wurde verdeutlicht, wie digitale Plattformen neue Möglichkeiten für die Musik- und Theatervermittlung schaffen können. *Twitch* bietet durch seine interaktiven und gemeinschaftsorientierten Funktionen eine innovative Ergänzung zu traditionellen Vermittlungsformaten.

Insbesondere Anwendungen und Formate mit der Möglichkeit, eine Live-Kommunikation – in diesem Fall über den *Twitch*-Stream – stattfinden zu lassen, haben das Potenzial ein Gemeinschaftsgefühl aufzubauen. Somit

können Plattformen wie *Twitch* ein geeignetes Mittel sein, um eine gaming-affine Zielgruppen zu erreichen und neue Formen der kulturellen Teilhabe zu ermöglichen. Das Beispiel des Konzerthausorchesters Berlin zeigt, dass selbst klassische Musik erfolgreich in einem digitalen Raum präsentiert werden kann, der ursprünglich für Gaming-Inhalte konzipiert wurde. Die Erfahrungen der KUG, insbesondere durch den *Twitch*-Stream der Studentin Kristin Hütter, unterstreichen, dass digitale Formate nicht nur Reichweite generieren, sondern auch als Plattform für den persönlichen Austausch und die Diskussion relevanter Themen dienen können.

Zugleich erfordert die Nutzung solcher Plattformen aber eine sorgfältige Planung und gewisse technische Expertise. Und neben den praktischen Herausforderungen wirft der Rückgriff auf kommerzielle Plattformen wie *Twitch* außerdem wichtige gesellschaftspolitische und ethische Fragen auf. So sind etwa die beiden Plattformen *Twitch* und *Amazon* eng verknüpft – durch die Nutzung unterstützt man die Macht von Konzernen, die nur bedingt demokratische oder gemeinwohlorientierte Gesellschaftsentwürfe unterstützen.⁵ Dazu kommen in den letzten Jahren immer wieder Diskussionen um Datenschutz (vgl. u.a. YoungData o.J.) oder die potenzielle Exklusion von Gruppen und Inhalten, die nicht der Plattformlogik entsprechen – auch durch unzureichende Moderation der Inhalte (vgl. Tach 2022). Das macht deutlich, dass Plattformen keine Räume unbegrenzter Möglichkeiten sind – sie sind Räume, die ebenso wie andere gesellschaftliche Räume durchzogen sind von rassistischen, sexistischen oder anderweitigen diskriminierenden Strukturen. Insgesamt spiegelt die Kritik an *Twitch* somit einen größeren gesellschaftspolitischen Diskurs wider: Wer bekommt eine Plattform und wessen Inhalte werden an den Rand gedrängt?

Zuletzt – aber nicht unerheblich – sind es schließlich die ökologischen Kosten digitaler Infrastrukturen, die ebenfalls in die Überlegungen einbezogen

5 Dies unterstreicht eine jüngste Sammelklage in den USA. Der Vorwurf lautet: Streamer_innen, die Kritik an *Twitch* und *Amazon* auf der Streamingplattform *Twitch* äußern, müssten damit rechnen, von den Plattformen verbannt zu werden. Dies sei durch undurchsichtige Nutzungsbestimmungen möglich. Insbesondere wenn Nutzer_innen über eine mögliche Gewerkschaftsbildung oder über Arbeitsbedingungen bei *Twitch* oder *Amazon* schrieben, müssten sie mit Konsequenzen rechnen, so der Kläger, vgl. <https://www.buffed.de/Streaming-Dienst-Thema-268201/News/Twitch-Kritik-erlaubt-Livestreamingseite-wird-mit-Sammelklage-konfrontiert-1474457/> [02.07.2025].

werden sollten, da Streams, aber auch z.B. die Produktion der benötigten Endgeräte, teils enorme Ressourcen verbrauchen (vgl. u.a. Istrate et al. 2024).

Entscheidend ist somit, dass in der Lehre kommunikative Fähigkeiten, technisches Know-How und künstlerisch-vermittlerische Kompetenzen eben auch mit der Fähigkeit zur kritischen Reflexion verzahnt werden: Welche Infrastruktur macht postdigitale Musikvermittlung möglich und zu welchem Preis? Welche Risiken und gesellschaftspolitischen Schieflagen werden dadurch eventuell sogar verstärkt? Aus dieser Perspektive sind Outreach-Maßnahmen über Plattformen wie *Twitch* dann durchaus ein ambivalentes Spiel und mitunter eben auch ein zweifelhaftes *Match*.

Literatur

- Ackermann, Judith (2020): Auf zu neuen Publika! Zur Praxis des Zuschauens im Online-Theater, in: Heinrich-Böll-Stiftung/nachtkritik.de (Hg.), *Netztheater. Positionen, Praxis, Produktionen*, Berlin: Böll-Stiftung, S. 20–23.
- Domenichini, Bernhard (2022): Podcast-Perspektiven – vom Hype zum nachhaltigen Trend. Entwicklung von Nutzungsverhalten und Werbemöglichkeiten, in: *Media Perspektiven*, Nr. 7–8, S. 356.
- Glaser, Tim (2023): »follow me on twitch« – Gaming capital, Live-Streaming-Plattformen und die Transformation von Gemeinschaft in Gefolgschaft, in: Anne Ganzert/Philip Hauser/Isabell Otto (Hg.), *Following. Ein Kompendium zu Medien der Gefolgschaft und Prozessen des Folgens*, Berlin/Boston: De Gruyter, S. 321–334.
- Istrate, Robert/Tulus, Victor/Grass, Robert N./Vanbever, Laurent/Stark, Wendelin J./Guillén-Gosálbez, Gonzalo (2024): The environmental sustainability of digital content consumption, in: *Nature Communications*, Jg. 15(3724), [online] <https://doi.org/10.1038/s41467-024-47621-w> [30.07.2025].
- Konzerthausorchester Berlin (2024): »Spielzeit« – Live-Streams auf Gaming-Plattform Twitch, [online] <https://www.konzerthaus.de/de/twitch> [30.07.2024].
- Ruf, Oliver (2023): Twitchen als Kulturtechnik, in: *POP*, Jg. 12(1), S. 106, [online] <https://doi.org/10.14361/pop-2023-120117> [30.07.2024].
- Statistika (2024): Verteilung der Nutzer von Twitch.tv nach Altersgruppen weltweit im April 2024, [online] <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1044549/umfrage/verteilung-der-twitch-nutzer-nach-altersgruppe-n-weltweit/> [30.07.2024].

- Thach, Hibby (2022): (In)visible moderation: A digital ethnography of marginalized users and content moderation on Twitch and Reddit, in: *New Media & Society*, Jg. 26(7), S. 4034, [online] <https://doi.org/10.1177/14614448221109804> [02.07.2025].
- Vandenberg, Femke (2022): Put Your »Hand Emotes in the Air:« Twitch Concerts as Unsuccessful Large-Scale Interaction Rituals, in: *Symbolic Interaction*, Jg. 45(3), S. 425, [online] <https://doi.org/10.1002/symb.605> [30.07.2024].
- YoungData (o.J.): Twitch und Datenschutz: Worauf du achten solltest!, [online] https://youngdata.de/a/twitch-und-datenschutz-worauf-du-achten-solltest?utm_source=chatgpt.com [02.07.2025].

QR-Codes

- QR-Code 1: *Twitch*: Konzerthausorchester, <https://m.twitch.tv/konzerthausorchester/about?desktop-redirect=true> [05.05.2025].
- QR-Code 2: *YouTube*: Kristin Hütter, <https://www.youtube.com/watch?v=7VfVNdMmsYs> [05.05.2025].