

Markus Spöhrer

"... Probably Better Known as SaffronOlive". Drei Modi ludischer Serialität am Beispiel von Magic: The Gathering Online

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/23470>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Spöhrer, Markus: "... Probably Better Known as SaffronOlive". Drei Modi ludischer Serialität am Beispiel von Magic: The Gathering Online. In: *AugenBlick. Konstanzer Hefte zur Medienwissenschaft*. Heft 78/79: Smarte Serienfans Resistente Praktiken der Teilhabe in Fangemeinschaften (2020), S. 209–226. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/23470>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ deed.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/deed.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

«... Probably Better Known as SaffronOlive»

Drei Modi ludischer Serialität am Beispiel von MAGIC: THE GATHERING ONLINE

1 Einleitung

«Hello everyone, it's Seth, probably better known as SaffronOlive...». Mit dieser Grußformel eröffnet der Streamer Seth Waterman, tatsächlich besser bekannt unter seinem *Nickname* SaffronOlive, jedes seiner *MTGO*-Videos auf *YouTube* und *Twitch*. Dieses sich wiederholende Begrüßungsritual bestimmt mittlerweile die Erwartungshaltungen seiner Fans und Zuschauer*innen, die sich in Kommentaren, *Tweets* und auf *Reddit* – durchaus ironisch¹ – darüber «beschweren», wenn Waterman in seine «Let's Plays» einsteigt, ohne sich auf diese Weise vorgestellt zu haben. Bereits an dieser Stelle lässt sich feststellen, dass digitale Spielpraktiken in referenziellen Netzwerken serieller Zusammenhänge inkorporiert sind: Dies beinhaltet wiederkehrende Grußformeln, narrative oder ästhetische Entscheidungen, Rezeptionsformen wie «binge watching» sowie fixe Programmpunkte und -pläne und nicht zuletzt auch Erwartungen von Fans und Zuschauer*innen.² Allerdings verknüpfen sich derartige Praktiken «prädigitaler» Serialität in «ludic media environments»³ mit digitalen Spielpraktiken und -performances, wie sie Let's Plays darstellen, die darüber hinaus «novel forms of a specifically digital type of seriality»⁴ hervorbringen. Diese Formen von spezifischen digital-ludischen, seriellen Prozessen im Zusammenhang mit digitalem Spielen sollen in diesem Beitrag untersucht und am konkreten Beispiel des *YouTube*-Kanals *MTGGoldfish* bzw. des

1 Auch diese Form der ironischen Referenz, also das «ironische[...] Spiel mit der Intertextualität», lässt sich, Umberto Eco zufolge, als Modus von Serialität verstehen. Umberto Eco: *Die Innovation im Seriellen*. In: Ders.: *Über Spiegel und andere Phänomene*. München 1988, S. 155–180, hier: S. 163.

2 Vgl. hierzu: Frank Kelleter: *Populäre Serialität: Eine Einführung*. In: Ders. (Hrsg.): *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Bielefeld 2012, S. 11–46.

3 Shane Denson, Andreas Jahn-Sudmann: *Introduction: Ludic Seriality, Digital Seriality*. In: *Eldamos. Journal for Computer Game Culture* Nr. 8(1), 2014, S. 1–5, hier: S. 1.

4 *Ibid.*

YouTubers SaffronOlive und dessen Bezug zur MAGIC: THE GATHERING Fan-Community beschrieben werden.

Bei *MTGO* – kurz für MAGIC: THE GATHERING ONLINE – handelt es sich um eine digitale Version des populären Sammelkartenspiels, das in Papierform, vertrieben durch *Wizards of the Coast*, seit 1993 existiert und in Form von *MTGO* als Videospiel-Adaption erstmals 2002 veröffentlicht wurde.⁵ MAGIC: THE GATHERING gilt sowohl als das erfolgreichste als auch als genre-prägendes Sammelkartenspiel, das im Laufe seiner Erfolgsgeschichte ein extensives transmediales Franchise aufgespannt hat, das von Romanen zur Hintergrundgeschichte, über Sammelfiguren bzw. Spielzeug, Schmuck und Kostümen zu ikonischen Figuren oder Objekten des Spiels, bis hin zu einem von *Netflix* seit 2019 geplanten Anime-Film⁶ reicht. Grundlegend für das Spiel und dessen transmediale Ausdehnung ist nicht zuletzt die Spieler*innen- und Fangemeinde, die jenseits der Tatsache, eine starke Käufer*innenschaft darzustellen, durch Cosplays, Fanfiction, Deck-Kreationen, Memes, online-Reviews und Turnierberichte den Diskurs um MAGIC: THE GATHERING maßgeblich beeinflussen.

Zweifelsohne spielt die online-Verfügbarkeit sowie die Bereitstellung von Streaming- und Video-Plattformen wie *Twitch*, «the dominant Western games live-streaming platform»⁷, sowie *YouTube*, welche «weltweit zu den meistbesuchten Internetseiten»⁸ zählt, eine nicht zu vernachlässigende Rolle in der anhaltenden Popularität, der popkulturellen Diskursivierung und der ökonomischen Relevanz des Spiels.⁹ Derartige Plattformen haben ebenfalls dazu beigetragen, neue Serienformate zu etablieren, die zwar in einigen Punkten serielle Aspekte von klassischen seriellen TV-Formaten übernehmen und vermeintlich sogar mit diesen in eine «Konkurrenzsituation»¹⁰ treten, jedoch aufgrund ihrer medialen Spezifika

5 Medienhistorisch gesehen ist *MTGO* nicht die erste digitale Adaption von MAGIC: THE GATHERING. Bereits 1997 veröffentlichte *Microprose* eine digitale Single-Player-Version des Sammelkartenspiels für Heimcomputer – gefolgt von zwei Sequels, die einerseits das klassische 2-on-2-Player-Prinzip implementierten und andererseits einen Story-Mode anboten, der den generischen Regeln von damaligen Role-Playing-Games entsprach. Allerdings sind der Erfolg und die Popularität dieser Videospiele keinesfalls vergleichbar mit jenen, die die Papierversion des Sammelkartenspiels bzw. *MTGO* heutzutage erreicht haben.

6 Vgl. Fynn Sehne: Magic The Gathering: Netflix verfilmt Game. In: *Film.TV*, 07.06.2019, <https://www.film.tv/nachrichten/2019/magic-the-gathering-netflix-verfilmt-game-45661.html> (27.08.2020).

7 Emma Witkowski: Bodies that Matter in the Pursuit of Esports. In: Clash of Realities Conference (Hrsg.): *Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games. Proceedings of the 6th and 7th Conference*. Bielefeld 2017, S. 417–440, hier: S. 418.

8 Florian von Dobeneck. »Ethnotube« – ethnische Authentizität in einem Video-Portal. In: *Lied und populäre Kultur/Song and Popular Culture* Nr. 56, S. 197–220, hier: S. 200.

9 Vgl. Mark R. Johnson, Jamie Woodcock: The Impacts of Live Streaming and Twitch.tv on the Video Game Industry. In: *Media, Culture & Society* Nr. 4(5), 2019, S. 670–688.

10 Carmen Sabrina Drütschel-Huther: *Subscription-Video-on-Demand: Komplementarität oder Substitution des linearen Fernsehens in Deutschland?* Bamberg 2019, S. 128.

hinsichtlich ihrer temporalen, ökonomischen und ästhetischen Dimension von diesen deutlich variieren.

Im Zusammenhang mit digitalem Spielen sind hier vor allem sogenannte Let's Plays zu nennen, also live-gestreamte (z. B. auf *Twitch*) oder aufgezeichnete Videoschaltungen (z. B. auf *YouTube*), im Rahmen derer Zuschauer*innen am Spielgeschehen eines oder mehrerer Spieler*innen sowohl passiv-zuschauend als auch aktiv-kommentierend teilhaben können:

Im Let's Play-Video liefern die Player*innen Einblicke in persönliche Spielerlebnisse und setzen dabei individuelle Schwerpunkte. Die Stil prägende Kommentierung ermöglicht parallel die Bewertung und Kontextualisierung des aufgeführten Computerspielhandelns. Damit einhergehend entwickelt sich zunehmend eine eigene Ästhetik mit spezifischen visuellen, auditiven, dramaturgischen und linguistischen Besonderheiten, die Video übergreifend sichtbar wird und darüber eine inszenatorische Perfektionierung ermöglicht.¹¹

Aufgrund ihrer temporalen Logik, dem Rezeptionsakt (Kommentieren, Liken), der Programmstruktur, der grundsätzlichen «Abfolge ähnlicher Videos»¹² und der damit entsprechenden Erwartungshaltung von Rezipient*innenseite lassen sich Let's Plays durchaus als «serienförmig[e]»¹³ Formate verstehen.

Additionally, we can grasp the relevance of games as a paradigm example of digital seriality when we think of the ways in which the technical conditions of the digital challenge the temporal procedures and developmental logics of the analog era, e. g. because once successively appearing series installments are increasingly available for immediate, repeated, and non-linear forms of consumption.¹⁴

Besonders erfolgreiche Streamer*innen, die oftmals als «self made digital stars» und «entrepreneurs»¹⁵ bzw. als «producers»¹⁶ bezeichnet werden können, haben mitunter Follower*innen in Millionenhöhe und zehntausende aktive Zuschauer*innen bei ihren Livestreams. Dies schafft konsequenterweise ökonomische Anreize, da Gaming und Streaming somit nicht nur mehr eine Freizeitbeschäfti-

11 Judith Ackermann: Phänomen Let's Play. Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remedialisierungsphänomens. In: Dies. (Hrsg.): *Phänomen Let's Play*. Wiesbaden 2017, S. 1–5, hier: S. 1.

12 Dominik Maeder. Kohärenz, Permutation, Redundanz: Zur seriellen Ökonomie des Let's Plays. In: Judith Ackermann (Hrsg.): *Phänomen Let's Play*. Wiesbaden 2017, S. 71–84, hier: S. 72.

13 Ibid.

14 Denson, Jahn-Sudman 2014, S. 2.

15 Ramon Lobato, Julian Thomas: *The Informal Media Economy*. Cambridge 2015, S. 65.

16 Vgl. Axel Bruns: *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Producership*. New York u. a., 2008.

gung darstellen, sondern zunehmend zu einer lukrativen Profession werden, wie etwa das Beispiel des *YouTube*- bzw. *Twitch*-Superstars Ninja (Richard Tyler Brevins) zeigt, der durch Werbeeinnahmen, Sponsorships und Auszahlungen von Streaming-Plattformen ein beeindruckendes Vermögen erwirtschaftet hat.¹⁷

Diese Professionalisierung und Ökonomisierung von Let's Plays lässt sich zunehmend auch bei *MTGO* erkennen, wie zum Beispiel der *YouTube*-Kanal *Channel Fireball* zeigt, einer der meistbesuchten Channels zu dieser Thematik, dessen Streamer*innen sich aus internationalen Ikonen der MAGIC: THE GATHERING-Szene zusammensetzen (z. B. der mehrfache Pro-Tour- und Grand Prix-Gewinner Jon Finkel).

Auch *SaffronOlive*, der in Zusammenarbeit mit der MAGIC: THE GATHERING-Internetseite *MTGGoldfish* den gleichnamigen *YouTube*-Channel betreibt, ist hauptberuflich als professioneller Video-Game-Streamer tätig, äußert sich aber dennoch vielfach als Teil einer Online-Fangemeinde um bestimmte Magic-Memes und Spartenstrategien (Jank Brewer).¹⁸ Der Kanal bietet eine Reihe von seriellen¹⁹ Formaten mit Content zu *Magic*-Gameplay-Mechaniken, Turnier-Statistiken, Strategien und Formaten, die unter anderem vom Eigentümer der Seite, Richard Cao, sowie den Streamern Tomer Abramovici und Crim Nguyen (*TheAsianAvenger*), aber hauptsächlich von *SaffronOlive*, gehostet werden. MAGIC: THE GATHERING wurde bereits im Rahmen von kulturwissenschaftlichen,²⁰ soziologischen²¹ sowie spiel- und design-theoretischen²² Arbeiten behandelt und ebenfalls wurde Onlinegaming bzw. Streaming zudem im Rahmen von medienwissenschaftlicher Forschung betrachtet.²³ Während die Serialisierung des Streamings und der Let's Plays (sowie digitaler Spiele generell), im Vergleich oder mit Bezug zu klassisch-seriellen Forma-

17 Vgl. zu den ökonomischen Aspekten von Streaming und digitalem Spielen: Beate Ochsner, Markus Spöhrer, Harald Waldrich: *Twitching Laborious Play: How Game-Streaming Changes Modes of Play*. In: Markus Spöhrer, Harald Waldrich (Hrsg.): *Einspielungen. Situationen digitalen Spielens*. Wiesbaden 2020, S. 179–206.

18 Saffron Olive (@Saffronolive): Profil. In: *Twitter*, <https://twitter.com/saffronolive?lang=de> (11.09.2020).

19 Zu grundsätzlichen medialen bzw. seriellen Eigenheiten von *YouTube*-Kanälen im Gegensatz zur klassischen TV-Serie bemerken Maeder und Wentz: «while serialization in television takes place either within or outside of images, YouTube's seriality occurs on the level of the interface itself, and therefore between images. As images which allow for operations of selecting, as well as pausing, rewinding or forwarding, YouTube's videos also shift and redistribute agency to the user». Dominic Maeder, Daniela Wentz: Digital Seriality as Structure and Process. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* Nr. 8(1), 2014, S. 129–149, hier: S. 136.

20 Z. B. Csilia Weninger: *Social Events and Roles in Magic: A Semiotic Analysis*. In: James Patrick Williams u. a. (Hrsg.): *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. London u. a. 2006, S. 57–76.

21 Z. B. Selen Turkyay, Sonam Adinolf: *Collection, Creation and Community: A Discussion on Collectible CardGames*. In: *GLS'11: Proceedings of the 7th international conference on Games + Learning + Society Conference June 2011*, 2011, S. 3–11, <https://dl.acm.org/doi/10.5555/2206376.2206377> (27.08.2020).

22 Z. B. Tracy Fullerton. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. London u. a. 2018, hier besonders: S. 218–230.

23 Z. B. Ochsner, Spöhrer, Waldrich 2020; Ackermann 2017. Konkret zu Mediatisierungsformen bei

ten des Fernsehens, bereits wissenschaftliche Beachtung gefunden haben²⁴, stellt die «ludische Serialität»²⁵ in Bezug zu digitalen Spiel-Channels ein unterrepräsentiertes Forschungsobjekt dar. Gleichmaßen lässt sich die medien- bzw. medienkulturwissenschaftliche Auseinandersetzung mit *MTGO* als Forschungslücke bezeichnen.

SaffronOlives Aufführungspraktiken im Kontext seiner Let's Plays zu *MAGIC: THE GATHERING* auf *MTGGoldfish* stellen eine (Re-)Produktion, Performance sowie Hybridisierung unterschiedlicher, jedoch verknüpfter Spielweisen serieller Phänomene dar, ein In-Beziehung-Treten von «multi-layered complexities»²⁶, die es in diesem Beitrag zu beschreiben gilt. Dabei werden derartige Spielsituationen bzw. Spielweisen als Effekte von «soziotechnischen Arrangements»²⁷ verstanden, in denen nicht nur menschliche Handlungen oder Äußerungen serielle Momente²⁸ generieren. Letztere sind stets in wechselseitiger Verschaltung mit nicht-menschlichen «agencies» von z. B. technischen Objekten sowie audiovisuellen, ludischen und diskursiven Praktiken zu denken.²⁹

Thus, the «gaming event» is conditioned by and tightly connected to the moment of broadcasting, the streamers' performances and in-game-actions, their internet personae, the watching, live commenting and cheering audience.³⁰

Am Beispiel der Let's Plays von *MTGGoldfish* bzw. *SaffronOlive* lassen sich mindestens drei Modi ludischer Serialität aufzeigen, wie im Folgenden ausgeführt wird. Zunächst werde ich die theoretischen Implikationen des Spielens bzw. von Spielen darstellen und dessen grundlegende Eigenschaften der «begrenzten Offenheit» als serielle Moment beschreiben. In einem nächsten Schritt werde ich serielle Momente des «Metagames» von *MAGIC: THE GATHERING* aufzeigen, d. h. eines spezifischen Spielformats («Modern»), dessen gleichzeitige Reproduktion sowie Variierung in *SaffronOlives* Videos eine tragende Rolle spielen. In einem letzten

MTGO siehe: Jan Švelch: Mediatization of a Card Game: Magic: The Gathering, Esports, and Streaming. In: *Media Culture & Society* Nr. 42(6), 2019, S. 838–856.

24 Siehe z. B. Jason Mittel: Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* Nr. 6(1), 2012, S. 5–13.

25 Denson, Jahn-Sudmann 2014; Lorenz Engell: Serial Games. On the Philosophy of Difference and Repetition in Moving Images. In: Clash of Realities (Hrsg.): *Clash of Realities 2015/2016. On the Art, Technology and Theory of Digital Games*. Bielefeld 2017, S. 465–480.

26 Shane Denson, Andreas Jahn-Sudmann: Digital Seriality. On the Aesthetics and Practice of Digital Games. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* Nr. 7(1), 2013, S. 1–32, hier: S. 2.

27 Harald Waldrich: The Home Console Dispositive: Digital games and Gaming as Socio-Technical arrangements. In: Markus Spöhrer, Beate Ochsner (Hrsg.): *Applying the Actor-Network Theory in Media Studies*. Hershey, PA 2016, S. 174–198.

28 Vgl. Denson, Jahn-Sudmann 2014, S. 3.

29 In dieser Hinsicht stellen die folgenden Unterscheidungen dreier Modi ludischer Serialität lediglich eine heuristische/analytische Maßnahme dar, die als Effekte dieser heterogenen Verschaltungen betrachtet werden müssen und divergieren somit in anderen Let's Play-Zusammenhängen.

30 Ochsner, Spöhrer, Waldrich 2020, S. 181.

Kapitel werde ich die seriellen Aspekte der Memeification bzw. die Memes um SaffronOlive herausarbeiten, die eng verknüpft sind mit seinen (Spiel-)Performances und den Reaktionen und Erwartungshaltungen seiner Fangemeinde, und deren Relevanz für die ludische Serialität herausstellen.

2 Digitale Spiele, MAGIC: THE GATHERING und ludische Serialität

Laut Shane Denson und Andreas Jahn-Sudmann sieht eine Forschung zur ludischen Serialität ihre Agenda nicht nur in der Untersuchung konkreter, als Serien vermarkteter Videospielreihen und/oder ihren etwaigen narrativ-seriellen bzw. transmedialen und intertextuellen Aspekten – also den «countless sequels, prequels, remakes, hacks, mods, copies, updates, versions, cycles, and franchises».³¹ Ebenso, wenn auch weniger offensichtlich, können auch die seriellen Elemente der Hardware und deren Vermarktungsstrategien beschrieben werden, die sich technik- oder medienhistoriografisch gesehen in der Serialisierung von Konsolengenerationen manifestieren. Ein Beispiel hierzu ist die Abfolge von wiederkehrenden und variierenden Aspekten der *Playstation 1-*, *Playstation 2-*, *Playstation 3-* oder *Playstation 4-*Controller, die spezifische, jeweils ergonomische und körpertechnische Standards³² inkorporieren und reproduzieren, aber gleichzeitig in Bezug zu User*innen-Verhalten, kulturhistorischem Kontext, algorithmischer Bedingung³³ und ökonomischen Logiken divergieren. Das für serielle Medien charakteristische «Spiel» mit der «Dialektik von Wiederholung und Neuerung»³⁴ lässt sich zudem ebenfalls als formal-strukturelle Eigenschaft digitaler Spiele sehen:

Overall, [...] seriality is a central and multifaceted but largely neglected dimension of popular computer and video games. Seriality is a factor not only in explicitly marked game series (with their sequels, prequels, remakes, and other types of continuation), but also within games themselves (e.g. in their formal-structural constitution as an iterative series of levels, worlds, or missions).³⁵

Im Falle von MAGIC: THE GATHERING und speziell MTGO spielt die narrative und transmediale Dimension eine untergeordnete Rolle. Es existiert zwar sowohl ein

31 Denson, Jahn-Sudmann 2013, S. 2.

32 Vgl. hierzu: David Parisi: Game Interfaces as Bodily Techniques. In: I. R. M. Association (Hrsg.): *Gaming and Simulations: Concepts, Methodologies, Tools and Applications*. Hershey, PA 2010, S. 111–126.

33 Serielle Phänomene, so die These Densons und Jahn-Sudmanns, lassen sich bei(m) digitalen Spielen sogar bis in die Code-Ebene nachweisen: «At an even deeper level, and partially responsible for these serial structures, games are constructed from iterative and modularized scraps of code, so that seriality might be seen to be hard-wired into games at their core. Back at the experiential level of our playful, active interface with them, as well, games employ a variety of structures and strategies of serialization». Denson, Jahn-Sudmann 2014, S. 2–3.

34 Eco 1988, S. 168.

35 Denson, Jahn-Sudmann 2014, S. 2.

serielles Narrativ zum diegetischen Setting und den Charakteren des Spiels, die in der fiktiven, phantastischen Welt «Dominaria» in komplexe politische Konflikte verwickelt sind, als auch die entsprechende transmediale Erweiterung dieses Narratives durch verschiedene Romane, Fanfictions sowie dem «Story-Archiv»³⁶, das von *Wizards of the Coast* angeboten wird, und als Kontextualisierung zu den auf den Karten abgebildeten und in Anekdotentexten beschriebenen Ereignissen dient. Allerdings handelt es sich bei *MAGIC: THE GATHERING* um ein nicht-narratives Spiel, d. h. die Spielsituationen und Spielmechaniken und -züge finden – im Gegensatz z. B. zu handlungsorientierten Role-Playing Games – unabhängig von diesem narrativen Kontext statt. Dieses Narrativ wird von einer Großzahl von Spieler*innen nur als dekoratives Beiwerk betrachtet, da es keinen Einfluss auf das Spielgeschehen hat und den Spieler*innen konsequenterweise auch häufig unbekannt ist.³⁷

Denson und Jahn-Sudmann sehen wiederkehrende und variierte formalstrukturelle Elemente in den Bauformen digitaler Spiele wie etwa der Aneinanderreihung unterscheidbarer Levels oder Welten. Hinzufügen könnte man auch die «Save-Load-Funktion»,³⁸ Genre-definierende Gameplay-Elemente wie etwa die Vermeidung und Bewältigung von Kollisionen des Avatars mit feindlichen Objekten, die in einer Vielzahl von Game-Genres – z. B. in *Jump and Run*-Games, *Shooter* oder *Role-Playing*-Games – die spielkonstitutive Mechanik darstellt oder die Energieleiste, die als wiederkehrendes, aber spielabhängig divergierendes Quantifizierungselement in derartigen Genres unabdingbar erscheint. In Hinblick auf die Relation zwischen Hindernissen und Spielfigur bzw. der Strukturierung von Levels, kann ebenfalls auch ein ansteigender Schwierigkeitsgrad durch Variation in Hinblick auf eine Logik der seriellen «continuation, modification, and expansion»³⁹ erwirkt werden, indem die Spielgeschwindigkeit variiert wird. So sind digitale Videospiele der 1970er-Jahre wie der Klassiker *SPACE INVADERS*⁴⁰ häufig durch die Repetition gleichbleibender Level-Strukturen, Gegner*innendichte und Steuerungsmechanismen geprägt, während mit fortschreitendem Spielgeschehen die Kollisionszeit mit den feindlichen Objekten verkürzt wird.

Auch *MAGIC: THE GATHERING* folgt derartigen serialisierten Strukturen:⁴¹ Es ist ein rundenbasiertes Spiel, das im Falle der populärsten Turnierformate (Vin-

36 Die Geschichte von Magic: Story-Archiv. In: *Magic. The Gathering*, o.D., <https://magic.wizards.com/de/story> (31.08.2020).

37 Vgl. z. B. die Diskussion im Thread von Ghoul: Cool Story, Bro ... (MtG Hintergrundgeschichte). In: *MTG-Forum.de. Dein Magic: The Gathering Forum*, 05.03.2013, <https://www.mtg-forum.de/topic/102597-cool-story-bro-mtg-hintergrundgeschichte/> (31.08.2020).

38 Siehe hierzu den aufschlussreichen Aufsatz von Jonathan Harth: Save, Load & Reload – Über den Umgang mit Kontingenz und Serialität in der Praxis des Computerspielens. In: *Paidia: Zeitschrift für Computerspielforschung*, 2017, S. 1–13.

39 Frank Kelleter: Five Ways of Looking at Popular Seriality. In: Ders. (Hrsg.): *Media of Serial Narrative*. Columbus 2017, S. 7–36, hier: S. 7.

40 Tomohiro Nishikado: *SPACE INVADERS*. Arcade, Taito 1978.

41 Wenn ich von *MAGIC: THE GATHERING* spreche, dann beziehe ich mich auf die von *Wizards*



1 Rundenbasierter Aufbau von MTGO. Unten: Spielphasen.⁴²

tage, Modern, Legacy, Pauper, Standard, Duel-Commander) in der Regel als Zwei-spieler-Duell ausgetragen wird.⁴³ Jede Runde ist in die Untap-Phase, Upkeep-Phase, Draw-Phase, Main-Phase, Attack-Phase, Block-Phase, Second Main-Phase sowie Endstep-Phase unterteilt (siehe Abb. 1). Abwechselnd durchläuft jede/r Spieler*in diese Phasen in genau dieser Reihenfolge, wobei jede einzelne Phase unterschiedliche (quasi-begrenzte) Handlungsoptionen ermöglicht. In MTGO werden jene Phasen durch Betätigung der Maus «akzeptiert» oder mit der Taste F6 übersprungen.

In den weiteren Beschreibungen werde ich mich auf das konventionalisierte MAGIC: THE GATHERING Turnierformat «Modern» beziehen, welches in Hinblick auf die formal-strukturellen Spielbedingungen sowie Spielmechaniken mit den meisten Turnierformaten übereinstimmt und lediglich durch die Beschränkung des Kartenpools abweicht, also der Auswahl an möglichen Karten, die für das Erstellen des 60-Karten Decks (der «Bibliothek») zur Verfügung stehen. Die Spieler*innen treten jeweils mit einem Deck, bestehend aus 60 (digitalen) Karten, einem «Sideboard», bestehend aus 15 Karten, sowie 20 Lebenspunkten gegeneinander an,

of the Coast sanktionierten und konventionalisierten Turnierformate. Grundsätzlich können Casual-Games, die z. B. in turnierunabhängigen Kontexten von Spieler*innen gespielt werden, von diesen Konventionen abweichen. In Hinblick auf Serialität ist aber eben jene Konventionalisierung und Regelung von besonderem Interesse. In Casual-Formaten können sich durchaus divergierende serielle Momente und Praktiken ereignen.

42 MTGO: New Player Guide. In: *Magic. The Gathering*, o.D., <https://magic.wizards.com/en/mtgo/new> (31.08.2020).

43 Nichtsdestotrotz kann jedes der Formate – zumindest unabhängig von sanktionierten Turnierformaten – auch als Mehrspieler*innen-Spiel gespielt werden, wie z. B. das klassische «Casual-Format Elder Dragon Highlander (EDH).

wobei ein Zufallsgenerator entscheidet, welche/r Spieler*in die Partie beginnt. Match-Gewinner*in ist, wer als erstes zwei Spiele gewonnen hat. Jene/r Spieler*in, der oder die als erstes keine Karten mehr in der Bibliothek hat oder dessen bzw. deren Lebenspunkte-Stand auf null gesunken ist, verliert das Spiel. Theoretisch ist keine Runde zeitlich vorstrukturiert, wenngleich das Gesamtspiel für die Spieler*innen durch einen Countdown limitiert ist, was in der Regel bewirkt, dass Spieler*innen versuchen, unter dem Zeitlimit zu bleiben, um keinen *draw* oder *game loss* zu bewirken (unentschiedenes Spiel bzw. Niederlage).⁴⁴ Obwohl MAGIC: THE GATHERING hinsichtlich der Regelsysteme und Game-Mechaniken, der Auswahlmöglichkeiten sowie der Spiel- und Deckbaumöglichkeiten stark durch repetitive Regeln, Mechaniken und Elemente vorstrukturiert ist, so handelt es sich dennoch um ein hochgradig komplexes Spiel mit Unvorhersehbarkeiten, welches bisweilen sogar als «officially the world's most complex game»⁴⁵ bezeichnet wurde. Paradoxerweise generiert gerade jene regelhafte und repetitive Strukturierung die Komplexität des Spiels sowie das Potenzial für die der Serialität charakteristischen Innovationsmomente, die sich mit Bezug auf Umberto Eco als eben jene «Dialektik von Ordnung und Innovation»⁴⁶ begreifen lassen. Analog dazu ist gerade dieses serielle «Wechselspiel»,⁴⁷ das ««Hand-in-Hand-Gehen» von bekannten, bewussten, gekannten, kontrollierbaren, stabilisierten Elementen und dem Unbekannten, dem Zufälligen und dem Innovativen» als Prämisse für «Spielen»⁴⁸ zu begreifen:

Spielen, so die gängige These [klassischer Spieltheorien], verläuft zwischen der Einrichtung und Akzeptanz eines stabilen, be- oder eingegrenzten Spielraums und Regelsystems, dessen Determinanten bekannt sind, und dem «unbekannten», «zufälligen» Moment, das sich aus der aktiven Durchführung von (möglichen) Aktionen innerhalb dieses Rahmens ergibt. Jede Durchführung und Interaktion mit diesem Möglichkeitsraum führt zu «innovativen» Effekten, die nicht in voller Gänze voraussehbar gewesen sind.⁴⁹

Das bedeutet, schließlich, dass die Möglichkeit, diese regelnden, sich wiederholenden und ordnenden Elemente in Beziehung treten zu lassen, das Spielen, also eine

44 Im Paper-Magic-Turnieren wird die Dauer der Runden durch einen ausgebildeten Schiedsrichter überblickt, der Spieler*innen für «slow play» Verwarnungen oder einen «game loss» erteilen kann.

45 Patrick Howell O'Neill, Charlotte Jee, James Temple (Emerging Technology from the arXiv): »Magic: The Gathering“ is officially the world's most complex game. In: *MIT Technology Review*, 07.05.2019, <https://www.technologyreview.com/2019/05/07/135482/magic-the-gathering-is-officially-the-worlds-most-complex-game/> (23.09.2020).

46 Eco 1988, S. 174.

47 Hans-Jörg Rheinberger: *Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas*. Frankfurt a. M. 2006, S. 29.

48 Markus Spöhrer: Technische Dinge im Wechselspiel. Spielsituationen als Experimentalsysteme am Beispiel einer autoethnografischen Studie zu *Tetris 99*. In: Astrid Wiedmann u. a. (Hrsg.): *Wie forschen mit der STS? Interdisziplinäre Perspektiven*. Bielefeld 2020, S. 143–174, hier: S. 146.

49 Spöhrer 2020, S. 143.

«configurative practice», erst ermöglichen. Markku Eskelinen definiert «Spiel» aus systemischer Perspektive dahingehend wie folgt:

So what are games then? According to David Parlett formal games are systems of ends and means (Parlett 1999: 3). The latter part consists of specific procedural rules of how to manipulate the equipment (pieces or tokens or whatever). Gaming is seen here as configurative practice, and the gaming situation as a combination of ends, means, rules, equipment, and manipulative action.⁵⁰

In diesem Sinne ist Serialität ein Modus von digitalem Spielen: Wiederholende Spielelemente können «in ihrem Wechselverhältnis, also ihrer «experimentellen Offenheit», ermöglichen, Konfigurationen und Manipulationen vorzunehmen, welche vorab indeterminiert sind und letztendlich zu besagtem innovativen Effekt führen».⁵¹ Ein Beispiel für die Relation von Spielbedingungen und den damit zusammenhängen Zufällen und Varianzen ist *SaffronOlives* häufiger Gebrauch eines hypergeometrischen Rechners, um auf Basis der situativen (möglichen) Kartenkombinationen sowie den Regelmechanismen bestimmte Wahrscheinlichkeiten zu errechnen. *SaffronOlive* hierzu: «Deck building in Magic, beneath everything else, is a numbers game. How many lands do you play? How many sources of each color of mana do you need to play your spells on time? How often will you find your finisher on the right turn?»⁵² Je nach Wahrscheinlichkeit können die hierdurch errechneten Spielszenarien eintreffen, allerdings zeigt die häufig beklagte Varianz des Spiels, dass diese Wahrscheinlichkeiten eben auch nur solche sind und keine stabilen Elemente im Spielprozess darstellen.⁵³ Eine Ausgangslage, die vollkommen vorausschaubar, berechenbar oder planbar ist, ist möglicherweise sogar gar kein Spiel, oder leitet zumindest das Ende oder den Stillstand eines Spiels ein – wie etwa das bekannte «Schach Matt».⁵⁴ *SaffronOlive* drückt das wie folgt aus: «Variance leads to diversity of play».⁵⁵

Das serielle Moment der «Gaming Situation» ist jedoch nicht nur aus der Perspektive von systemischen Ansätzen evident – also Ansätzen mit «emphasis on structure and system instead of player activity».⁵⁶ Der soziotechnische Kontext, in und aus dem

50 Markku Eskelinen: The Gaming Situation. In: *Game Studies. International Journal of Computer Game Research* Nr. 1(1), 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (03.12.2019).

51 Spöhrer 2020, S. 148.

52 SaffronOlive: Brewer's Minute: Hypergeometric Distribution in Deck Building. In: *MTGGoldfish*, 02.06.2017, <https://www.mtggoldfish.com/articles/brewer-s-minute-hypergeometric-distribution-in-deck-building> (23.09.2020).

53 Als die Varianz beeinflussender Faktor kommt hierzu noch der Einsatz von Zufallswerten durch Würfeln. Vgl. Mark. R. Johnson. *The Unpredictability of Gameplay*. New York u. a. 2019, S. 74.

54 Vgl. Vilem Flusser: *Kommunikologie*. Mannheim 1996, S. 330.

55 Saffron Olive (@SaffronOlive): Tweet. In: *Twitter*, 08.05.2020, <https://twitter.com/saffronolive/status/1258797671608918019> (23.09.2020).

56 Jaakko Stenros, Annika Waern: Games as Activity: Correcting the Digital Fallacy. In: Monica Evans (Hrsg.) *Videogame Studies*, Oxfordshire 2011, S. 11–22, hier S. 13.

sich Spielsituationen und Interaktion ereignen, lässt sich auch im Sinne eines seriellen Modus verhandeln, da die in solchen Kontexten agierenden Akteur*innen ebenfalls als regelnde und ordnende Elemente auftreten und somit *in situ* das Wechselspiel der «continuity-with-difference»⁵⁷ generieren können. Zu interaktions- bzw. spielbedingenden Elementen zählen konsequenterweise auch «soziale und kulturelle Konventionen, materielle, relativ übersetzungswiderständige, klar definierte Objekte, Traditionen, gefestigtes Wissen sowie (Körper-)Techniken, die sich z. B. in der Übung, der Routine, Fakten und Regelsystemen oder auch in Technologien manifestieren».⁵⁸ Kontinuierlich von Spieler*innen durchgeführte Körperhaltungen, Spieltechniken sowie sich wiederholende Spielfehler (bei *MTGO* sogenannte *punts*), routinierte Strategien, die realsozialen spatio-temporalen Anordnungen von Gaming-Arrangements, in die Spieler*innen sich sozial, technisch und sensorisch bedingt zurichten (lassen), und letztlich das wiederholte Spielen, «Leveln», «Grinden»⁵⁹ und «Farming», sind repetitive Handlungen, die aber in ihrer situierten und interaktiven Durchführung Varianz aufweisen und damit ludisch sind. Dies bedeutet für Denson und Jahn-Sudmann, in Zusammenhang mit den systemischen Aspekten ludischer Serialität: «Back at the experiential level of our playful, active interface with them, as well, games employ a variety of structures and strategies of serialization».⁶⁰ Gerade das Grinden bei *MTGO*, eine Technik um digitale *Magic*-Karten zu erwirtschaften, ist eine essenzielle Spielmechanik der «free-to-play»-Version des Spiels: Hier müssen von den Spieler*innen immer wieder Matches bzw. sogenannte «Tix» gewonnen werden, um weitere Karten einzukaufen oder «Booster» zu öffnen, mit denen es dann möglich ist, andere oder kompetitivere Decks zu erstellen und zu spielen. Dennoch ist jeder Grind, so repetitiv und invariant er erscheinen mag, in eine quasi-unvorhersehbare bzw. innovative, interaktive Spielsituation eingebunden:

Interactivity is therefore an important background for the seriality of digital games, but it also forms the medium's central appeal and purpose: digital games' processual screen events are generated above all through the interaction between games and gamers, and this activity is both serially organized (in itself) and also available (from an extrinsic point of view) to the serial articulations of transmedial and related forms of narration and «world-building».⁶¹

57 Shaun Moores: *Cyclicity*. In: Ders.: *Media/Theory: Thinking about Media and Communication*. New York 2005, S. 9–34, hier S. 21.

58 Spöhrer 2020, S. 146.

59 «Das «Grinden» (oder der Grind) bezeichnet immer eine mühselige, geistlose Tätigkeit, die einem bestimmten Ziel gelten soll. Wenn man Level grindet, dann erschlägt man die immer gleichen Mobs, ohne Quests zu erledigen oder sich auf andere Weise dynamisch zu betätigen. Grinden wird fast immer negativ verwendet und deutet auf einen Fehler im Spieldesign hin». Grinden. In: *MeinMMO*, <https://mein-mmo.de/lexikon/grinden/> (23.09.2020).

60 Denson, Jahn-Sudmann 2013, S. 3.

61 *Ibid.*, S. 5.

3 Modern *Magic*: Serialisierung durch das «Metagame»

Im Zusammenhang mit den Modi der digitalen ludischen Serialität lässt sich neben die «serial articulations of transmedial and related forms of narration and «world-building»»⁶² im Fall von *MTGO* auch das sogenannte «Metagame» reihen. *Wizards of the Coast* stellt bis zum heutigen Datum mehr als 20.000 unterschiedliche Karten zur Verfügung, die je nach Kartentyp (Kreatur, Verzauberung, Spontanzauber, Artefakt etc.) und je nach den im Kartentext beschriebenen Eigenschaften zwar durch die spielspezifische Ein- und Begrenzung determiniert sind, allerdings je nach Kombination ludisch-interaktive Effekte generieren können. Hierzu ist auch zu erwähnen, dass *Magic*-Karten seit 1993 regelmäßig in Editionen veröffentlicht werden – was natürlich ebenfalls als serielles Phänomen gesehen werden könnte – d. h. Sets, die jeweils zwischen 100–300 unterschiedliche Karten zum möglichen Kartenpool hinzufügen. Die randomisiert und in Booster Packs verkauften Karten variieren grundsätzlich hinsichtlich des «Power Levels», also der Spielstärke, der Wirkungsweise und Einsetzbarkeit der entsprechenden Karte. Hinzu kommt, dass es unterschiedliche Seltenheitsstufen für *Magic*-Karten gibt – «Common», «Uncommon», «Rare» und «Mythic Rare». Eine «Mythic-Rare» Karte ist beispielsweise weitaus seltener in einem Booster Pack zu finden, als eine «Common»-Karte. Je nach Seltenheit, Anzahl der insgesamt gedruckten Exemplare sowie der Spielstärke, erzielen einzelne Karten auf dem Sekundärmarkt hohe Geldbeträge. Da eine Karte wie etwa der ikonische *Black Lotus* (gedruckt 1993) als spielstärkste *Magic*-Karte aller Zeiten gilt und in relativ niedriger Auflage erschien, ist er, mit Sekundärmarktpreisen zwischen 10.000–250.000 Euro, die seltenste und wertvollste *Magic*-Karte überhaupt. Diese Karte stellt, sofern sie in ein *Magic*-Deck implementiert wird, einen nicht zu vernachlässigbaren Vorteil gegenüber jenen gegnerischen Spieler*innen dar, die diese Karte nicht besitzen oder spielen können/möchten, wodurch die Kompetitivität in sanktionierten Turnierformaten grundsätzlich durch die finanziellen Verfügbarkeiten der Spieler*innen bestimmt ist. Um dieses ökonomische Ungleichgewicht zu relativieren, sowie neueren Spieler*innen ein ausgewogenes Spielgeschehen zu gewährleisten, stellt *Wizards of the Coast* verschiedene sanktionierte Turnierformate zur Verfügung, welche sich lediglich im Kartenpool unterscheiden. Beispielsweise ist der Kartenpool, in dem der *Black Lotus* unbegrenzt verfügbar ist, lediglich im Vintage-Format spielbar. Das Format Modern hingegen besteht, mit Ausnahmen einiger «gebannter»⁶³ Karten, aus allen Karten des Kartenpools, die ab 2003 gedruckt wurden. Das Format «Modern» ist digital wie analog hinsichtlich des Pools identisch. Nun gibt es auch in diesem beschränkten Kartenpool Karten, die hinsichtlich des Power Levels andere überragen und somit konsequenterweise,

62 Ibid.

63 Gebannte Karten sind solche, die zwar im Kartenpool der entsprechenden Formate vorhanden wären, aber aufgrund ihrer unbalancierten Spielmechaniken nicht gespielt werden dürfen.

Modern Metagame

Showing most popular decks from the last 14 Days

Decks	Meta %	Price
Uro Piles	9.76%	\$ 1,188
Lurrus Aggro	7.32%	\$ 573
Blitz	6.50%	\$ 335
Gruul Midrange	4.88%	\$ 600
Azorius Control		
Dredge		
Jund		
Tron		

Deck Search

Tournament Search

Recent Events

Modern League 2020-09-01 on 2020-09-01

W	L	Deck	Player	Price
5	0	RG	SgtMcMuffins	\$ 566
5	0	UB	janssiekees	\$ 1,106
5	0	Izzet Blitz	rcazueta	\$ 454

2 Metagame auf *MTGGoldfish* mit den meistgespielten Decks und «staples» in Modern.

in kompetitiven Spielsituation, ebenfalls häufiger gespielt werden (sogenannte «staples»). Ebenso ergeben sich aus dem Sortiment aus Karten mit hohem Power Level und deren synergistischen Effekten, wenn sie in Kombination gespielt werden, eine bestimmte, relativ niedrige Anzahl von Decktypen mit vorhersehbarer Kartenzusammenstellung. Die Seite *MTGGoldfish* quantifiziert dieses Verhältnis durch eine Auflistung der meistgespielten «staples» und Decktypen sowie den jeweiligen «staples» der entsprechenden Decktypen (siehe Abb. 2).

Das bedeutet, dass die Kombinationsmöglichkeiten, die die Anzahl möglicher Decks unüberschaubar machen, durch das Power Level einiger Karten immens reduziert werden. Dieses Verhältnis von erwartbaren Karten und Decktypen, Power Levels, und reduzierten Kombinationen dieser nennt sich «Metagame». Das durch diese Spielpraktiken und Begrenzungen regulierte Metagame ist zwar temporär recht stabil, kann aber durch «bannings», neue Editionen oder (innovative) Kombos transformiert werden. Grundsätzlich beziehen sich die Variationen jedoch auf einige wenige Karten, welche von der *Magic*-Community in Internet-Foren meist direkt nach dem Release einer Edition in Hinblick auf das Metagame analysiert, getestet und evaluiert werden. Das Metagame, das Power Level einer Karte oder die Möglichkeit ein «staple» zu werden, ist somit durch die Bewertungspraktiken der *Magic*-Community bedingt. Reid Duke, einer der populärsten und erfolgreichsten kompetitiven *MAGIC: THE GATHERING*-Spieler, beschreibt das Metagame folgendermaßen:

Das Metagame besteht aus allem in *Magic*, was nicht durch die Regeln festgelegt ist. Das sind die beliebten Archetypen unter den Decks, die neue Kombo, über

die jeder spricht, und die spannende Sideboardstrategie für das Esper-Spiegelmatch. Es besteht aus allem, was die Spieler[*innen] wissen, und allem, wovon die Spieler[*innen] wissen, dass die anderen Spieler[*innen] es wissen.⁶⁴

Konsequenterweise stellt die diskursive Praktik des Metagaming in Zusammenhang mit sanktionierten Turnierformaten eine nicht zu vernachlässigende, metastabilisierte, diskursiv-regulierte und quasi-berechenbare Konstante von Modern-Spielsituationen auf *MTGO* dar. Nichtsdestotrotz ist jedes Turnier-Match, aufgrund der Randomisierung der in der Bibliothek befindlichen Karten, durch Varianz und Unvorhersehbarkeiten oder Faktoren wie ungleicher Spieler*innenerfahrung, kognitiver Leistungsfähigkeit und auch durch Vernachlässigungen des Metagames geprägt. Auch im Metagame manifestiert sich folglich das «unentwirrbare Knäuel Schema-Variation»,⁶⁵ das durch serielle «practices of continuation, modification, and expansion»⁶⁶ generiert wird. Serielle Momente werden im Zusammenhang mit dem Metagame-Spieler*innen-Wissen, wie Duke impliziert, bereits mit dem Ausspielen bestimmter, Deck definierender «staples» generiert: So ist einer der von *SaffronOlive* am meisten geschmähten Decktypen das so genannte «Tron»-Deck, das durch seine *consistency* und sein statistisch verlässliches Gameplay zum Typ «unfair» gezählt wird (gegenüber den von Waterman gespielten Jank Decks, die inkonsistent und meist «fair» sind). Die fundamentale Spielstrategie dieses Decks basiert auf den Land-Karten «Urza's Tower», «Urza's Power Plant» und «Urza's Mine». *SaffronOlive* ist häufig dabei zu beobachten, wie er beim Betrachten seiner Starthand fürchtet, dass diese einen Nachteil gegen das Tron-Deck, aber Vorteile gegenüber anderen Decktypen haben könnten – schließlich ist den Spieler*innen, bevor Karten ausgespielt wurden, nicht bekannt, mit welchem Decktypus sie die Gegner*innen konfrontieren. Sobald aber ein/e Gegner*in einen Urza's Tower spielt, ist mit hoher Wahrscheinlichkeit damit zu rechnen, dass es sich hierbei um Tron handelt und in den nächsten Zügen die beiden anderen Urza-Länder folgen. Von dieser Position aus kann nun ab dem Moment des gegnerischen Ausspielens der ersten Landkarte von *SaffronOlive* und seinen Zuschauer*innen mit hoher Wahrscheinlichkeit prognostiziert werden, mit welchen weiteren Karten *SaffronOlive* zu rechnen hat, wie viele Züge ihm bleiben und wie diese Problemstellung in Relation zu seiner Starthand gelöst werden kann – eine Spielweise, die sich in jeder Phase oder Runde des Spiels in abgeänderter Form wiederholen wird, bis «alle möglichen Kombinationen bereits verwirklicht wurden».⁶⁷ Somit

64 Esper ist ein bestimmter Decktypus, der die Kartenfarbkombination «Esper» (schwarz, blau, weiß) benutzt und Spiegelmatch bedeutet, dass zwei derselben Decktypen gegeneinander antreten. Vgl. Reid Duke: DAS METAGAME. In: *Magic. The Gathering*, 26.04.2016, <https://magic.wizards.com/de/articles/archive/level-one/das-metagame-2016-04-26> (23.09.2020).

65 Eco 1988, S. 176.

66 Kelleter 2017, S. 7.

67 Flusser 1996, S. 330.

generiert die diskursive Regulierung des Metagames in Relation zu Varianzen eine serienförmige «Dynamik von Vorausschaubarkeit und Zufallsmoment, von Vorangenommenen und dem Unvorhersehbaren – von stabilen Determinanten und Instabilitäten.»⁶⁸

4 Jank-Decks, Memes und Serialität

Nun besteht jedoch der Reiz von *SaffronOlives* Turnierspielen für seine Fangemeinde in der Tatsache, dass seine Decks in der Regel *nicht* auf «staples» oder turniererprobten Deckstrategien des Modern-Formats basieren, sondern auf der «ironischen» Erprobung von sogenannten «Jank-Decks» und spektakulären, aber vermeintlich weniger erfolgreichen Kartenkombinationen. Unter einer «janky» card bzw. einem «Jank-Deck» versteht man in der *Magic*-Slang-Terminologie «[a] card or deck that does not appear to be very good, often with regards to consistency».⁶⁹ Speziell seine *Twitch*- und *YouTube*-Serien *Against the Odds* und *Much Abrew About Nothing*⁷⁰ werden durch *SaffronOlive* zu einem Spielfeld für die Gegenüberstellung von stabilisierten und hochgradig kompetitiven Modern-Decks, die nach einem quasi-vorhersehbaren Spielschema ablaufen und oftmals spielschwachen, aber quasi-unvorhersehbaren Jank-Decks, deren hauptsächlicher Sinn im Spielspaß, der Produktion von Memes und der Generierung von Varianz in einem anderweitig stark repetitiven Turnierformat liegt. Jede Woche stellt *SaffronOlive* hierfür *Twitter*- und *YouTube*-Umfragen zur Verfügung, mittels denen seine Fans wählen können, welches Deck oder welche absurde Kartenkombination in seinem nächsten *Against the Odds*-Video auftauchen soll. In der Regel wählt die Fangemeinde genau jene Decks aus, die bei den Gegner*innen die größte Verwunderung oder Belustigung provozieren und die unvorhersehbarsten Spielsituationen generieren. Hier lässt sich die Fangemeinde um die Jank-Decks von *SaffronOlive* mit dem vergleichen, was Umberto Eco als «Leser[*in] der zweiten Art» beschreibt oder durchaus, dem Titel dieses Hefts entsprechend, als Smarte Serienfans bezeichnen:

Es ist diese[/]r Leser[*in] der zweiten Art, der die Serialität der Serie genießt, und zwar nicht so sehr wegen der Wiederkehr des Immergleichen (das der[/die] naive Leser[*in] für immer verschieden hält), sondern wegen der Variationsstrategien beziehungsweise der Art, wie das Immergleiche behandelt wird, um es jeweils verschieden erscheinen zu lassen.⁷¹

68 Spöhrer 2020, S. 146.

69 o. A.: List of Magic slang. In: *MTC Wiki*, 20.03.2007, https://mtg.gamepedia.com/List_of_Magic_slang (23.09.2020).

70 Der Begriff «brewen» bezeichnet eine neuartige, individuelle bzw. innovative Zusammenstellung eines Decks im Gegensatz zu erwartbaren «Tier»-Decks.

71 Eco 1988, S. 168.

Die Produktion, Zirkulation und Rezeption von Memes spielt für *SaffronOlives* Spiel-Performances und dessen Zuschauer*innenschaft zudem eine entscheidende Rolle. So wird z. B. die eingangs beschriebene Grußformel auch in den meisten Fällen – memetisch bzw. ironisch – in anderen Kontexten verwendet, wenn es gilt, Seth Waterman vorzustellen. Ebenfalls werden andere, wiederkehrende Zitate von *SaffronOlive* wie etwa im Falle eines Sieges – «the kids are eating tonight» – in den *Twitch*-Chats oder *YouTube*-Kommentaren von den Zuschauer*innen wiederholt. Zudem lassen sich auch serielle und memetische Elemente auf der Ebene der Ästhetik verzeichnen, so sind etwa die Thumbnails der Videos durch den prägnanten Comic-Stil von Ariano Kitani geprägt, in denen der Künstler ikonische Karten-Artworks auf humoristische Weise reproduziert. So beschäftigt sich beispielsweise eine der jüngsten Folgen von *Against the Odds* mit den strategischen Kombinationsmöglichkeiten der Karte *Nine Lives*, auf der neun Katzen-Charaktere und -kreaturen aus dem *Magic*-Universum abgebildet sind. Kitanis Thumbnail reproduziert diesen ästhetischen Aufbau, ersetzt jedoch die *Magic*-Katzen durch neun ikonischen Katzen-Charaktere der Populärkultur (z. B. Simba aus *LION KING*,⁷² *GARFIELD* aus der gleichnamigen Comic-Strip-Serie,⁷³ Princess Carolyn aus der Serie *BOJACK HORSEMAN*⁷⁴) (siehe Abb. 3).

Während derartige serielle Phänomene in der Forschung bereits analysiert wurden, lassen sich darüber hinaus auch *SaffronOlives* Performances als Memes bezeichnen bzw. als serielle Aufführungspraktiken seiner Screen-Persona, die mit dem Netzwerk und den unterschiedlichen Modi ludischer Serialität verknüpft sind. Serialität kann in dieser Hinsicht, ebenso wie Memes als «a behavior, or rather a system of human-technological performances»⁷⁵ gesehen werden und folglich sind diese seriellen Phänomene ebenfalls nicht singular existent: «A meme grows out of a variety of websites, agents and ecologies, meshing to build networks promoting its emergence»,⁷⁶ zu denen die Zuschauer*innen, Hard- und Softwarekonstellationen, Rezipient*innen, Diskurs- und Aufführungspraktiken ebenso zählen wie die Ordnungs- und Regelsysteme, die digitales Spielen in konkreten Situationen bestimmen.

Ein wiederkehrendes und vielfach diskutiertes, zitiertes und parodiertes Element in *SaffronOlives* Performances sind, neben seiner charakteristischen hochtönen Stimme und dem häufig erwähnten Bart, seine wiederholten «mispronunciations» von Kartennamen. Die sich häufende fehlerhafte Aussprache und Betteilung neuerer oder ungewöhnlicher (oder «janky») Karten ist vermutlich einer

72 Roger Allers, Rob Minkoff u. a.: *THE LION KING*. USA: Walt Disney Pictures, 1994.

73 Jim Davis: *GARFIELD*. USA 1978.

74 Raphael Bob-Waksberg: *BOJACK HORSEMAN*. USA: Netflix, 2014.

75 Olga Goriunova. Die Kraft der digitalen Ästhetik. Über Meme, Hacking und Individuation. In: *ZfM, Zeitschrift für Medienwissenschaft* Nr. 8, 2013, S. 70–87. Zitiert in: Maeder, Wentz 2014, S. 130.

76 Ibid.



3 Links: Original-Artwork von Nine Lives. Rechts: Kitanis parodistische Verarbeitung.

der meist diskutierten Aspekte um die Persona *SaffronOlive*. Ganze *Reddit*- und *MTGO*-Foren widmen sich der kontinuierlichen Auflistung, Diskussion, Katalogisierung und Verspottung der zumeist hochgradig abwegig klingenden und stetig variierenden Neologismen, die Waterman durch seine fehlerhafte Aussprache oder durch Konzentrationsschwächen generiert.⁷⁷ So schreibt zum Beispiel ein/e User*in auf *Twitter* über die Fangemeinde und Watermans anhaltenden Erfolg: «We came for the gameplay, but we stayed for the jank and mispronunciations <3». Der Diskurs um die so (unfreiwillig) verhöhnten oder parodierten Kartennamen nahm ab einem gewissen Punkt derartig viel Raum in *YouTube*-Kommentaren, *Tweets* und in Watermans Privatnachrichten ein, dass dieser mit einem Confession-Video reagierte, in dem er die «mispronunciations» auf eine kindlichen Lese- und Konzentrationsschwäche zurückführt und sie zunächst nicht etwa, wie oftmals angenommen, als performatives Meme bewusst eingesetzt habe.⁷⁸ Mittlerweile trägt er selbstbewusst – und aus Meme-Gründen – den Titel «language rebel».⁷⁹ Nichtsdestotrotz lässt sich in dieser repetitiven Performance – unabhängig von deren Gründen – eine Analogie zur memetischen und konsequenterweise performativen Serialität erkennen, die Umberto Eco in Zusammenhang mit der seriellen «Wesensart» von Schauspieler*innen beschreibt:

Anfügen würde ich schließlich jene Formen von Serialität, die weniger durch die narrative Struktur als durch die Natur des[/der] Schauspielers[*in] ausgelöst werden. Die schiere Präsenz eines John Wayne (oder Jerry Lewis) erzeugt, wenn

77 Z. B. WarMachinePrime: Do Saffron Olive's pronunciations drive you nuts? In: *MTGSalvation*, 20.08.2016, <https://www.mtgsalvation.com/forums/magic-fundamentals/magic-general/752190-do-saffron-olives-pronunciations-drive-you-nuts> (23.09.2020).

78 MTGGoldfish (MTGGoldfish): Against the Odds: Phonics. In: *YouTube*, 21.09.2016, <https://www.youtube.com/watch?v=RERVBenOTw8> (23.09.2020).

79 Vgl. Saffron Olive (@SaffronOlive): Profil. In: *Twitter*, <https://twitter.com/saffronolive?lang=de> (23.09.2020).

sie nicht von einer sehr starken Regie geführt werden, zwangsläufig immer denselben Film, da die Ereignisse aus der Mimik, aus den stereotypen Verhaltensweisen, manchmal aus der ganzen Wesensart des[/der] Schauspieler-Helden[*in] hervorgehen, der immer und überall nur dieselben Dinge tun kann.⁸⁰

Aber auch hier zeigt sich in Hinblick auf Serialität eine enge Verknüpfung mit der *YouTube*-Community bzw. der Fangemeinde, die durch ihre memetischen Reproduktions- und Referenzpraktiken, den Aufführungspraktiken, Spiel- und Handlungsweisen *SaffronOlives* einen gewissen Meme-Status zuschreiben, diesen aufrechterhalten und somit seriell fortsetzen. Ebenfalls ließe sich mit Frank Kelleter sagen, dass die Gemeinschaftsbildung mit und durch die Fans und Follower von *SaffronOlive*, die Etablierung einer «procedural communality»⁸¹ bewirkt. Deren Mitglieder, die paradoxerweise durch «enduring differences» vereint sind, reproduzieren ein gewisses, als geteiltes und einheitlich verstandenes Gemeinschaftsgefühl und lassen sich damit in einer Praxis eines emotional-sozialen Serialitätsmodus verorten:

[...] this concerns the curious fact that the modern nation is composed of people who never have to meet; who need not belong to the same family, ethnicity, religion, or political party; who are not required to live in the same place or even the same time zone; and who do not have to hold the same opinions but who nevertheless will recognize themselves as members of the same «community» and feel emotionally attached to it (be it positively or negatively).⁸²

Schlussendlich lässt sich argumentieren, dass ludische Serialität in Bezug zu Let's Plays einer Analyse und Perspektivierung bedarf, die auch abseits narrativer serieller Verfahren eine Verknüpfung unterschiedlicher Akteur*innen, Modi und Relationen zulässt, die sich über die Prämisse des Wechselspiels von Wiederholung und Varianz als solche rahmen und identifizieren lassen. Im Falle von *SaffronOlive* sind dies reziprok miteinander verschaltete Diskurse um *MAGIC: THE GATHERING* wie das Metagame, inter- und transmediale Referenzen zur Populärkultur, technische sowie systemische Bedingungen digitalen Spielens und die dadurch divergierenden Spielweisen sowie Beziehungsgeflechte und Aufführungspraktiken von Seiten der Produzent*innen wie auch der User*innen und Fan-Communities.

80 Eco 1988, S. 161.

81 Kelleter 2017, S. 27.

82 Ibid.