

Die Spiele sind eröffnet: Let's play!



Galt früher Schauspielerei als der Traumberuf schlecht- hin, wollen junge Menschen heute YouTube-Stars werden. Erik Range ist solch ein Star. Millionen kennen ihn – allerdings nur unter seinem Künstlernamen Gronkh. Bekannt wurde er durch sogenannte Let's-play-Videos. Weit über vier Millionen Menschen verfolgen regelmäßig, wie sich der 40-Jährige locker plaudernd durch die Spielwelten bewegt. Jüngst durfte er als Synchronschauspieler dem „Joker“ in „The LEGO Batman Movie“ seine Stimme leihen. Von Juli 2014 bis Mai 2016 war Gronkh der meistabonnierte YouTube-Kanal Deutschlands. Momentan ist er dort der Zweitplatzierte. Doch hinter dem, was nach einem spaßigen Leben aussieht, steckt eine Menge Arbeit und Disziplin. Das Netz titulierte ihn als deutschen Webvideo-Produzent, Computer- und Videospiele-Journalist, Computerspiel-Entwickler, Synchronsprecher, Musiker und Unternehmer. Freund und Geschäftspartner Sarazar (Valentin Rahmel) unterstützt ihn dabei.

Im Spiegel-Interview verraten sie, dass das Spielen selbst gar nicht so lange dauert. Trotzdem arbeiten beide mehr als acht Stunden am Tag: Immer noch schreiben sie ausführliche Artikel zu jedem Video. Vor allen Dingen müssen sie ihre Community pflegen, Kommentare moderieren, E-Mails schreiben und Trolle zähmen: „Einfach in den Urlaub fahren ist gar nicht drin“, sagt Gronkh. „Die Videos könnte man ja produzieren, aber die Community kann man keinen Tag allein lassen, das wär dann wie Sodom und Gomorrha.“

www.gronkh.de

Die 12 meistabonnierten YouTube-Kanäle in Deutschland

YouTube	Land	Kanal	Inhalt	Abonnenten (in Millionen)
1 freekickerz	Deutschland	www.youtube.com/user/freekickerz	Fußball	5,67
2 Gronkh	Deutschland	www.youtube.com/user/Gronkh	Let's-play-Videos	4,63
3 BibisBeautyPalace	Deutschland	www.youtube.com/user/BibisBeautyPalace	Beauty/Comedy/Lifestyle	4,55
4 Kurzgesagt. In a nutshell	Deutschland	www.youtube.com/user/Kurzgesagt	animierte Bildungsvideos	4,47
5 Kontor.TV	Deutschland	www.youtube.com/user/kontor	Musikvideos	4,32

6	Julien Bam	Deutschland	www.youtube.com/ user/JulienBam	Lifestyle/Musik/Tanzen	4,18
7	Dagi Bee	Deutschland	www.youtube.com/ user/Dagibeee	Beauty/Lifestyle	3,56
8	ApeCrime	Deutschland	www.youtube.com/ user/ApeCrimeReloaded	Comedy/Musik	3,55
9	Simon Desue	Deutschland	www.youtube.com/ user/HalfcastGermany	Comedy	3,49
10	Y-Titty	Deutschland	www.youtube.com/ user/YTITTY	Comedy/Musik	3,17
11	Julienco	Deutschland	www.youtube.com/ user/juliencotv	Lifestyle	3,15
12	LeFlويد	Deutschland	www.youtube.com/ user/LeFlويد	aktuelle Themen	3,12

Quelle: [Wikipedia](#)

Die von uns überarbeitete Liste zeigt die 12 meistabonnierten YouTube-Kanäle in Deutschland. Seit Oktober 2005 ist es möglich, YouTube-Kanäle zu abonnieren. Anders als für die unten stehende Forbes-Liste konnten für Deutschland keine Jahresumsätze ermittelt werden. Auf der von Forbes veröffentlichten Rangliste stehen die zehn bestverdienenden YouTube-Stars weltweit mit einem Schweden an der Spitze. Auch er „zockt“: Felix Kjellberg alias PewDiePie unterhält mit Let's-Play-Videos mittlerweile 57 Millionen Abonnenten – mehr als jeder andere YouTuber.

Die 10 bestverdienenden YouTube-Stars weltweit

	YouTuber	Land	Kanal	Inhalt	Annonnten Einkommen	
					(in Millionen)	(in Mio. Dollar)
1	PewDiePie	Schweden	www.youtube.com/ user/PewDiePie	Let's-Play-Videos	57,03	12
2	Smosh	USA	www.youtube.com/ user/smosh	Comedy	22,75	8,5
3	Fine Brothers	USA	www.youtube.com/ user/TheFineBros	Comedy	15,98	8,5
4	Lindsey Sterling	USA	www.youtube.com/ user/lindseystomp	Musikvideos	9,71	6
5	Rhett & Link	USA	www.youtube.com/ user/RhettandLink	Comedy/Musiker	12,56	4,5
6	KSI	England	www.youtube.com/ user/KSI0lajidebt	Fifavideos/Rapper	16,96	4,5
7	Michelle Phan	USA	www.youtube.com/ user/MichellePhan	Beauty/Vlogger	8,95	3
8	Superwoman (Lilly Singh)	Kanada	www.youtube.com/ user/ISuper womanII	Comedy/Vlogger	12,13	2,5
9	Roman Atwood	USA	www.youtube.com/ user/RomanAtwoodVlogs	Comedy	13,50	2,5
10	Rosanna Pansino	USA	www.youtube.com/ user/Rosanna Pansino	Backvideos	8,90	2,5

Quelle: [Der Standard](#)

Chancen für Schauspieler abseits von Hollywood

Festzuhalten ist, dass neben der Computer- und Videospielbranche Sport, Lifestyle, Musik und Comedy die Hauptkategorien auf YouTube bilden. Diese Influencer sind für den Markt

ein wahnsinnig wichtiges Marketing-Tool geworden. Authentische Face-to-Face Kommunikation zur Community suggeriert Glaubwürdigkeit und schlussendlich Kaufbereitschaft für ein Produkt. Doch weg von den YouTube-Stars werfen wir einen Blick auf die professionelle Schauspielerbranche und die Frage, inwieweit sie im Spielmarkt mitmischen. Während hierzulande lediglich deutsche Synchronschauspieler in Videospielen zum Zuge kommen, „spielen“ in den USA bereits bekannte Schauspieler mit oder besser gesagt – sie werden „motion captured“. Unter Motion Capture, wörtlich „Bewegungs-Erfassung“, versteht man ein Tracking-Verfahren, das es ermöglicht, jede Art von menschlichen Bewegungen so zu erfassen, dass sie auf eine digitale, im Computer generierte 3D-Figur übertragen und eventuell skaliert werden können. Beispiele für andere Verfahren sind das Head Tracking (Erfassung der Position und Bewegungen des Kopfes) und das Eye Tracking (Analyse der Blickbewegungen), um eine Darstellung und Steuerung aus einem Blickwinkel zu ermöglichen. Eine Erweiterung des Motion-Capture-Verfahrens ist das Performance Capture, wörtlich „Darstellungs-Erfassung“, bei dem zusätzlich zu den Körperbewegungen auch die Mimik, also menschliche Gesichts- und Fingerbewegungen, erfasst werden. Aktuelle Beispiele wären: Ellen Page und Willem Dafoe für das Spiel „Beyond: Two Souls“, Hayden Panettiere für „Until Dawn“ oder Sam Witwer für „Star Wars: The Force Unleashed“. Ein weiterer großer Markt für Schauspieler ist die Filmlizensierung, weil aus Filmen wie „Avatar“¹ oder „Game of Thrones“² Spiele entstehen, oder andersherum, aus bekannten Spielen Filme wie „Assassin's Creed“³ umgesetzt werden. Bereits 2014 setzte die Spielebranche weltweit 87 Milliarden Dollar um, Tendenz steigend. Grund genug, sich hier mal genauer umzusehen. Wagen wir einen Blick über den Teich: Die Spielebranche hat in den USA, was den Umsatz angeht, der Filmindustrie den Rang abgelaufen. Oder anders gesagt: Die Game-Industrie hat Hollywood eingeholt. 2010 war das Spiel „GTA 4“ mit 100 Millionen Dollar Spitzenreiter bei den Entwicklungskosten, sieben Jahre später spekuliert man, dass die Entwicklungskosten eines Blockbuster-Spiels in der Regel achtstellig sind, aber auch bereits bei 500 Millionen Dollar liegen können.

Der deutsche Computer- und Spielmarkt

Ein Blick nach Deutschland: Auf Basis von Daten der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) hat der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) pünktlich zur Eröffnung der Gamescom neue Marktdaten für Deutschland vorgelegt und beziffert das Umsatzvolumen in den ersten sechs Monaten des Jahres auf 1,08 Milliarden Euro. Das sind elf Prozent mehr als im Vorjahr. Fast die Hälfte des Umsatzes, genauer gesagt 509 Millionen, wurde mit dem Verkauf von Spielen erwirtschaftet. Jüngere Menschen sind unter den Computerspielern noch immer deutlich in der Überzahl, doch auch Silver Gamer, also Gamer ab einem Alter von rund 50 Jahren, sind keine Seltenheit mehr: 74 Prozent der 14- bis 29-Jährigen und 63 Prozent der 30- bis 49-Jährigen spielen Video- oder Computerspiele. Unter den 50- bis 64-Jährigen spielt heute bereits fast jeder Vierte (24 Prozent), in der Generation 65 Plus ist es knapp jeder Achte (12 Prozent). Hier zählt die Kölner Gamescom zu den wichtigsten und größten Spielemessen der Welt. 2017 kamen 350.000 Besucher aus 106 Ländern nach Köln. Kein Wunder, dass Angela Merkel im Jahr der Bundestagswahl die Gamescom eröffnete. Sie selbst gab jedoch zu, dass der Entwicklermarkt in Deutschland bisher vernachlässigt wurde und stellte staatliche Förderung in Aussicht. Und tatsächlich, deutsche Entwickler findet man auf der Gamescom nur in Nischenbereichen, wie beispielsweise die Hamburger InnoGames für Mini-Spiele und Apps, oder Start-up Unternehmen wie Mimimi Productions, die das Echtzeit-Taktik-Computerspiel „Shadow Tactics“ entwickelten. Einen festen Messestand hat, neben der Filmakademie Baden-Württemberg, seit einigen Jahren auch die Film- und Medienstiftung NRW. Anlässlich der Gamescom hat sie eigens ein **Magazin** herausgebracht und widmet sich darin der Games-, Webvideo-, Mobile-, Internet- & Start-up-Szene. Zudem werden in Kooperation mit dem Creative Europe Desk MEDIA Speed-Datings für europäische junge Start-Up-Unternehmen veranstaltet. Außer YouTube ist abschließend noch die Internetplattform **Twitch** zu erwähnen: Neben Gronkh sind hier noch viele andere Influencer zu finden, denen man live beim Spielen zusehen und auch Spenden hinterlassen kann. Hier gibt es Streamer wie beispielsweise summit1G aus den USA, der auf dieser Plattform jährlich einen sechsstelligen Betrag verdient. Auf der aktuellen Gamescom konnte man diesen Hype erleben: Viele junge Leute wollen natürlich jetzt auch Twitch-Star werden.

www.gamescom.de

Text: **Tina Thiele** mit Unterstützung von **Clara Burkhardt**

Felix Kjellberg alias PewDiePie: www.youtube.com/user/PewDiePie

Motion Capture mit Ellen Page und Willem Dafoe:
www.game2gether.de/hollywood-darsteller-in-games/

Tina Thiele mit Unterstützung von Clara Burkhardt