



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

How to faint for fun. The Choking Game auf YouTube

Verfasserin

Lisa Aichhorn

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert

Für meinen Mann, für seine Unterstützung und Motivation.

Ich möchte mich an dieser Stelle besonders bei meinem Betreuer, Herr Univ.-Prof. Mag. Dr. habil. Ramón Reichert, bedanken. Er gewährte ausreichend Freiraum und ermutigte mich fortwährend bei meinen Arbeitsprozess.

Inhaltsverzeichnis

1	Prolog.....	7
1.1	Überblick.....	8
1.2	Ziele und Fragestellung	8
2	Jugendkultur im Web 2.0	10
3	Ergebnisse und Auswertung der Clips.....	13
3.1	Einordnung, Clipkategorie.....	13
3.2	Gender und Gruppenzugehörigkeit.....	14
3.3	Beweggründe und Motivation.....	16
3.4	YouTube als Kanal und Medium von Selbstdarstellung.....	19
3.6	Wiederkehrende inhaltliche und stilistische Muster	22
3.6.1	Die geschlossene Tür oder der geschlossener Raum	22
3.6.2	geringe Bildqualität und unruhige Kamerabewegung	23
3.6.3	Inhaltlich wiederkehrende Muster	23
4	Fazit und Ausblick	25
4.1	Temporale Quelle und Flagging	25
5	Eingeschlagener Realisierungsweg	28
6	Analyse der Clips.....	29
6.1	Clip 1 how to faint for fun!!.....	29
6.1.1	Sequenzprotokoll how to faint for fun!!.....	29
6.1.2	Sequenzbeschreibung how to faint for fun!!	30
6.2	Clip 2 Fainting...for fun. (:.....	33
6.2.1	Sequenzprotokoll Fainting...for fun. (:.....	33
6.2.2	Sequenzbeschreibung Fainting...for fun. (:.....	34
6.2.3	Kommentare	36
6.3	Clip 3 Pass Out Game	37
6.3.1	Sequenzprotokoll Pass Out Game.....	37
6.3.2	Sequenzbeschreibung Pass Out Game.....	37
6.3.3	Kommentare	39
6.4	Clip 4 würgespiel nicht geschafft (HÖRT EUCH MAL DAS GERÄUSCH AN ^^).....	40
6.4.1	Sequenzprotokoll würgespiel nicht geschafft (HÖRT EUCH MAL DAS GERÄUSCH AN ^^) .	40
6.4.2	Sequenzbeschreibung würgespiel nicht geschafft (HÖRT EUCH MAL DAS GERÄUSCH AN ^^)	41
6.5	Clip 5 Fainting game American dream (don't try this at home).....	42

6.5.1	Sequenzprotokoll <i>Fainting game American dream (don't try this at home)</i>	42
6.5.2	Sequenzbeschreibung <i>Fainting game American dream (don't try this at home)</i>	43
6.5.3	Kommentare	44
6.6	Clip 6 <i>Crazy Girls</i>	45
6.6.1	Sequenzprotokoll <i>Crazy Girls</i>	45
6.6.2	Sequenzbeschreibung <i>Crazy Girls</i>	46
6.6.3	Kommentare	49
6.7	Clip 7 <i>How to faint.PROPER</i>	49
6.7.1	Sequenzprotokoll <i>How to faint.PROPER</i>	49
6.7.2	Sequenzbeschreibung <i>How to faint.PROPER</i>	50
6.7.3	Kommentare	52
6.8	Clip 8 <i>pass out challenge</i>	53
6.8.1	Sequenzprotokoll <i>pass out challenge</i>	53
6.8.2	Sequenzbeschreibung <i>pass out challenge</i>	53
6.8.3	Kommentare	56
6.9	Clip 9 <i>Making ourselves pass out</i>	57
6.9.1	Sequenzprotokoll <i>Making ourselves pass out</i>	57
6.9.2	Sequenzbeschreibung <i>Making ourselves pass out</i>	57
6.9.3	Kommentare (Auszug)	60
6.10	Clip 10 <i>THE BEST EVER PASSOUT CHALLENGE!!!</i>	62
6.10.1	Sequenzprotokoll <i>THE BEST EVER PASSOUT CHALLENGE!!!</i>	62
6.10.2	Sequenzbeschreibung <i>THE BEST EVER PASSOUT CHALLENGE!!!</i>	62
6.10.3	Kommentare (Auszug).....	65
7	Literaturverzeichnis	66
7.1	<i>Selbstständige Literatur</i>	66
7.2	<i>Unselbstständige Literatur</i>	66
7.3	<i>Onlinequellen</i>	67
7.4	<i>YouTube Clips</i>	67
8	Abbildungsverzeichnis	69
Anhang		70
8.1	<i>DVD</i>	70
8.2	<i>Kurzfassung</i>	70
8.3	<i>Abstract</i>	71
8.4	<i>Curriculum Vitae</i>	72

1 Prolog

Da es sich bei dem *Choking Game* um eine ernstzunehmende Thematik handelt, möchte ich vorab einige Wort dazu sagen. Ich distanziere mich klar von der Praktik des *Choking Games* und möchte auch dessen Ausübung und Durchführung nicht unterstützen.

Ich selbst kenne das *Choking Game*, im deutschsprachigen Raum auch *Würgespiel* genannt, aus meiner eigenen Schulzeit, wobei mir damals nicht klar war, dass meine Klassenkameraden das *Choking Game* praktizierten. Einige meiner männlichen Mitschüler übten dieses Spiel in der Mittagspause oder vor Unterrichtsbeginn aus. Ich war damals in der ersten oder zweiten Schulstufe des Gymnasiums, also circa elf bis zwölf Jahre alt. Das Thema geriet für mich in Vergessenheit bis zu dem Zeitpunkt, als ich im Zuge des film- und medienwissenschaftlichen Seminars *Menschenversuche* bei Dr. Ramón Reichert meine Seminararbeit zu dieser Thematik schrieb, und mich somit schon vor Beginn meiner Diplomarbeit mit den medienwissenschaftlichen Zusammenhängen rund um dieses Stoffgebiet beschäftigte.

Bei der folgenden Arbeit handelt sich um eine medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem *Choking Game*, nämlich mit dem Fokus auf dessen Distribution auf der Videoplattform YouTube. Die Gefahren, die dieses Spiel und die Inhalte der Videos mit sich bringen, werden auf den folgenden Seiten weitestgehend vernachlässigt.

Wenn es um Aufklärung und Prävention geht, gibt es einige sehr engagierte Organisationen und Initiativen, wie zum Beispiel GASP¹, die französische APEAS² oder die belgische Organisation Chousingha³. Diese oder andere Aufklärungskampagnen beschäftigen sich ausführlich mit den Gefahren und in der Folge mit der Prävention zum Thema *Choking Game*. Diese Organisationen haben es sich zum Ziel gemacht, eine Fülle an Information über dieses Spiel zu vermitteln, um tragische Unfälle zu vermeiden. Auf den Internetseiten dieser Vereinigungen gibt es weiterführende Informationen wie Kontaktadressen, Informationsbroschüren, Spendenmöglichkeiten etc.

¹ GASP Games Adolescents Shouldn't Play (2008): Zugriff am 17.02.2010 unter <http://www.gaspinfo.com/en/choking.html>.

² APEAS Association de Parents d'Enfants Accidentés par Strangulation: Zugriff am 06.05.2012 unter www.jeudufoulard.com.

³ Chousingha (2009): Zugriff am 15.11.2012 unter <http://www.chousingha.be>.

1.1 Überblick

Das *Choking Game* selbst ist kein Phänomen der Web 2.0 Generation. Viele Jahrgänge vorher spielten das Spiel, bei dem man sich berauscht, ohne Drogen zu nehmen. Oft ist auch von *the good child's drug* die Rede. Damals schon wurde im intimen Freundeskreis hyperventiliert und stranguliert, um sich einen Kick zu holen. Es blieb ein kleines Geheimnis unter den Heranwachsenden und wurde durch Erzählungen verbreitet.

Der Unterschied von damals zu heute ist, dass Jugendliche das *Choking Game* mit Handykameras oder ähnlichen Geräten dokumentieren können und zum Beispiel via YouTube verbreiten. Mit dem Aufkommen der Social Networks erreicht das *Choking Game* nun eine weitere Ebene. Es ist möglich, das Spiel viel schneller und leichter in Umlauf zu bringen. Wenn es also nicht in Gruppen gespielt wird, und es nicht in mündlicher Form verbreitet wird, übernehmen diese Rollen Websites, Blogs, YouTube oder andere digitale Werkzeuge, welche das Phänomen in bemerkenswertem Ausmaß und Geschwindigkeit verbreiten.

Die vorliegende Arbeit setzt sich mit dem Diskurs um das *Choking Game* auf der Videoplattform YouTube auseinander. Dazu werden im empirischen Teil dieser Arbeit ausgewählte Videos exemplarisch vergleichend untersucht und das präsentierte Material film- und medienwissenschaftlich analysiert. Es werden die Kommentare, Ausverhandlungen auf der Plattform und die Rezeption der Videos ausgewertet.

Der Punkt der Gruppen- und Geschlechterzugehörigkeit der Protagonisten der Videos spielt eine wesentliche Rolle, ebenso Einschränkungen bei der Recherche bezüglich temporaler Quelle durch *flagging* der Videos auf YouTube.

Um das *Choking Game* und den dazu geführten Diskurs auf YouTube besser verstehen zu können, bedarf es zu Beginn der Arbeit einer medientheoretischen Auseinandersetzung mit digitaler Jugendkultur und ihrer dazugehörigen Kommunikationskultur, dem Web 2.0.

1.2 Ziele und Fragestellung

Ziel dieser Arbeit ist es, die Jugendkultur im Web 2.0 auf dem Medium YouTube in jenem expliziten Bereich zu untersuchen. Dieser Bereich sollen selbstgedrehte und veröffentlichte Videos von Jugendlichen sein, welche das *Choking Game* praktizieren. Dazu dient als empirische

Grundlage die Analyse von ausgewählten Videos. Konkret wird der Frage nachgegangen, ob es sich bei dem *Choking Game* um eine Mutprobe handelt, und wenn ja, wie kann man diese Art von Mutprobe gegenüber anderen Mutproben differenzieren? Zur Frage, ob es sich dabei um ein männliches Phänomen handelt, bedarf es einer genauen Analyse betreffend Gender- und Gruppenzugehörigkeit. Weiters wurde nach einer möglichen Antwort auf die schwierige Frage, warum Jugendliche diese Praktik ausüben, sich dabei filmen und anschließend auf YouTube hochladen, geforscht. Was bedeutet der Begriff Automedialität im Zusammenhang mit dem *Choking Game* und nicht zuletzt soll auch der Kanal untersucht werden: Welche Rolle spielt YouTube, das Medium auf dem das *Choking Game* präsentiert wird?

2 Jugendkultur im Web 2.0

Der Internetzugang und Social Networks⁴ stellen einen neuen sozialen (Rückzugs-)Bereich für Jugendliche bereit. Ihnen ist es dadurch möglich, sich ohne Kontrolle von Eltern, Schulen und anderen autoritären Institutionen zu vernetzen und untereinander zu kommunizieren. Genau das ist es, was es Danah Boyd zufolge auch kontrovers macht, da Eltern versuchen, das Verhalten Jugendlicher auch in diesem neuen, virtuellen Raum zu regulieren. Dies infolge motiviert wiederum die Jugendlichen sich zu verstecken.⁵

Social Networks sind zum Bestandteil des täglichen Kommunikationsablaufs für Jugendliche geworden. Boyd setzt sich in ihrem 2007 erschienenen Artikel *Why Youth (Heart) Social Network Sites*⁶ mit der Rolle, die Social Networks im Leben Jugendlicher spielen, auseinander. Sie geht darin unter anderem den Fragen nach, warum Jugendliche in Scharen diesen Plattformen beitreten, wie sie sich auf diesen Seiten ausdrücken und inwiefern sich diese Onlineaktivitäten mit face-to-face Freundschaften unterscheiden.

Jugendliche suchen den Kontakt mit *peers*, also Gleichaltrigen und Gleichgesinnten, um sich zu messen und abzugrenzen. Online bieten dafür Social Networks den geeigneten Raum. Man kann unkompliziert und schnell mit Gleichgesinnten in Kontakt treten und sich austauschen. Damit haben Social Networks und Videoportale vor allem bei Jugendlichen eine Veränderung in der Kommunikationskultur geschaffen. Es haben sich durch diverse Communities neue Formen und Möglichkeiten der Kommunikation und Partizipation gebildet. So kann ein Netzwerk unverbindlicher Kontakte für Jugendliche hilfreich zur Bewältigung des Alltags sein, denn dort ist jeder immer und jederzeit verfügbar, selbiges gilt auch für emotionale Zuwendung. So können im Vergleich Eltern, Schule oder Freunde diese permanente Verfügbarkeit nicht gewährleisten.⁷

⁴ Social Networking Sites (Soziale Netzwerkseiten) sind Internetplattformen zur Bildung von sozialen Netzwerken.

Mitglieder von solchen Seiten können ein Profil anlegen und Kontakte zu anderen Bekannten, Freunden, Kollegen und anderen Mitarbeitern pflegen. Unter anderem besteht die Möglichkeit, Fotoalben zu erstellen, Gruppen zu gründen und beizutreten sowie interne Nachrichten an andere Mitglieder zu senden. Siehe: Reichert 2008, 9.

⁵ Vgl. Boyd 2007, 21.

⁶ Danah Boyd (2007): *Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics in Teenage Social Life*. Zugriff am 03.02.2012 unter www.danah.org/papers/WhyYouthHeart.pdf.

⁷ Vgl. Ertelt 2008, 50ff.

Danah Boyd betont die ständige Verfügbarkeit der Social Networks. Sie stellt die These auf, dass Social Networks eine Art vernetzte Öffentlichkeit mit vier Bestandteilen darstellen, die nicht typischerweise präsent in der face-to-face Begegnung sind:

„[...]persistence, searchability, exact copyability, and invisible audiences.“⁸

Damit zeichnen laut Boyd Beständigkeit, Such- und Kopierbarkeit und das unsichtbare Publikum Social Networks aus.

Das Web 2.0 ist die Basis für Social Networks und Plattformen wie YouTube, welche eine Plattform für selbstgedrehte oder selbsterstellte Videos ist. Das Web 2.0 ermöglicht die interaktive Nutzung des Internets als Zwei-Wege-Medium: Der Empfänger wird zum Sender und Inhalte werden zum *user generated content*. Unterstützt wird dies weiters, so Ertelt, durch für jeden verfügbare und erschwingliche Kommunikationstechnologie, durch flächendeckenden Hochgeschwindigkeitsbreitbandzugang sowie die Implementierung des Internets auf mobile Endgeräte wie Tablets und Smartphones.⁹

Ertelt spricht von einer großen Wende des Medium Films bezüglich seiner Demokratisierung. Damit ist gemeint, dass es möglich ist, audiovisuelle Produkte kostengünstig mit eigenen Mitteln zu erstellen und öffentlich zu verbreiten.¹⁰ War es lange Zeit nur mit aufwändigen Mitteln und einem hohen Maß an Know-How möglich, einen Film oder ein Video zu erstellen, so ist dies heute mit ständig verfügbaren Geräten auch ohne spezifisches Wissen den meisten Menschen möglich. Damit wird dem klassischen Fernsehen eine Alternative entgegengestellt. Jugendliche können aktiv bestimmen, was sie sehen wollen und nehmen selbst am Mediengeschehen bewegter Bilder teil. Er nennt dies „Aufwachsen im Flimmern 2.0“. Patricia Lange fasst es folgendermaßen zusammen:

„The rise of the Internet and YouTube have changed distribution options from that of small scale home-mode viewing to global sharing and exchange.“¹¹

Auch Eggo Müller stellt zu Beginn seines Artikels *Where Quality Matters*¹² fest, dass YouTube eine Demokratisierung im audiovisuellen Bereich geschaffen hat:

⁸ Boyd 2007, 2.

⁹ Vgl. Ertelt 2008, 51.

¹⁰ Vgl. edb. S. 185.

¹¹ Lange 2009, 74.

„[...]YouTube's and other video sharing sites' accessibility have provoked visions of total democratization of the audiovisual space, where there are no more barriers between producers and the audience, or between professionals and amateurs.“¹³

Da ein eigenes Video keine Rarität mehr ist, entscheidet sozusagen der virtuelle Video-Markt, was angesagt ist. Wer also mit seinen eigenen Videos auffallen möchte, muss sich etwas einfallen lassen. Hochgeladene Videos werden geteilt, bewertet und viral in den Social Networks verbreitet. Die Fülle an Angebot verlangt einiges an Kreativität und Außergewöhnlichem um Aufmerksamkeit zu erregen. Dabei lässt sich beobachten, je spektakulärer, auffälliger und kontroverser ein Clip ist, desto mehr Views und Comments bekommt er. Ertelt schließt daraus, dass sich aufgrund dessen gerade bei jungen Menschen Motivationen für auffällige Verhaltensweisen im Umgang mit dem Medium bilden können.¹⁴

„One of the greatest gifts you can give another person is your attention.“¹⁵

Lange schreibt in ihrem Artikel *Videos of Affinity on YouTube*¹⁶ über die Wichtigkeit der menschlichen Aufmerksamkeit im Zusammenhang mit YouTube Clips. Social Networks definieren sich demnach über die Verbindung zwischen Menschen, welche andere Mitglieder wiederum als wichtig erachten. Quer durch diverse Social Networks erklären Mitglieder ein Video für persönlich bedeutsam und es verdient so deren Aufmerksamkeit, wobei es sich dabei nicht unbedingt um normativ wertvollen Inhalt handeln muss. Diese Art von YouTube Videos nennt Lange *videos of affiliation*.¹⁷ Auf diese Weise finden auch sogenannte *asphyxiation game* Clips große Aufmerksamkeit in Blogs und Social Networks, wie YouTube und ähnlichem, welche das *Choking Game* auf schnelle und virale Weise verbreiten.¹⁸

¹² Eggo Müller (2009): Where Quality Matters. Discourses on the Art of Making a YouTube Video. In: Vonderau, Patrick/ Pelle Snickars (Hg.), *The YouTube Reader*, Stockholm: National Library of Sweden 2009. 126-139.

¹³ Müller 2009, 126.

¹⁴ Vgl. Ertelt 2008, 185ff.

¹⁵ Lange 2009, 70.

¹⁶ Patricia G. Lange (2009): Videos of Affinity. In: Vonderau, Patrick/ Pelle Snickars (Hg.), *The YouTube Reader*, Stockholm: National Library of Sweden 2009. 70-88.

¹⁷ Vgl. Lange 2009, 70f.

¹⁸ Vgl. Cochet 2010b, 76.

3 Ergebnisse und Auswertung der Clips

3.1 Einordnung, Clipkategorie

Der erste Punkt soll die analysierten Clips in eine Clipkategorie einordnen. Vorab ist anzumerken, dass Clipkategorien fließend sind, mit einer Vielzahl an Querverbindungen. Clips können meist mehreren Bereichen zugeordnet werden, da sie auf verschiedenen Ebenen liegen. Bei den analysierten Videos handelt es sich Großteils um sogenannte *tutorials*. Als *tutorials* werden Anleitungs- und Lehrvideos bezeichnet. Diese Clips lassen andere NutzerInnen am eigenen Know-How teilhaben und vermitteln verschiedenste Fähigkeiten, wie zum Beispiel richtiges Schminken, Kochen oder Reparieren eines kaputten Handydisplays und vieles mehr. Es handelt sich hierbei um eine umfassende Kategorie, meist mit einer ernstgemeinten Mission.¹⁹

Der in dieser Arbeit analysierte Clip 1 *How to faint for fun!!* lässt sich eindeutig dieser Kategorie zuordnen. Er ist wie folgt aufgebaut:

Eine Person sitzt vor dem Computer, die Webcam frontal auf sich gerichtet. Gleich zu Beginn wird erklärt, wie man das *Choking Game* spielt und worauf man Acht geben soll, etc. Mit direktem Blick in die Kamera werden er- und aufklärende Botschaften an die Rezipienten des Clips gerichtet. In der Folge zeigt der Clip in mehreren Live-Aufnahmen den genauen Ablauf des praktizierten *Choking Games*.

Der Protagonist teilt seine Erfahrung und sein vermeintliches Fachwissen mit der YouTube Community. Werden die Suchbegriffe *pass out challenge* oder *faint challenge* auf YouTube eingegeben, finden sich unzählige *tutorial clips* wie das eben dargestellte. Jugendliche, Mädchen und Jungen gleichsam, stellen sich meist alleine vor die Kamera, den Blick in die Kamera gerichtet und erklären, wie man am besten, schnellsten, und einfachsten ohnmächtig werden kann. Sie lassen die Community an ihren Erfahrungen mit dem *Choking Game* teilhaben, und geben Hinweise und Tipps, wie das *Choking Game* auf bestmögliche Art und Weise zu praktizieren sei.

¹⁹ Vgl. Richard 2010, 60-67.

3.2 Gender und Gruppenzugehörigkeit

Eine der Fragestellungen lautet: Ist das *Choking Game*, wie viele andere Mutproben, eine ausschließlich männliche Domäne? Im vorherigen Punkt wurde bereits erwähnt, dass Mädchen und Jungen gleichsam ihre Erfahrungen mit dem *Choking Game* auf YouTube in sogenannten *tutorial clips* präsentieren. So kann zwar klar verneint werden, dass es sich bei dem *Choking Game* um eine ausschließlich männliche Praktik handelt, jedoch sind die meisten gefundenen Clips mit männlichen Darstellern besetzt. Bei den in dieser Arbeit analysierten Clips sind sowohl männliche als auch weibliche Protagonisten auszumachen, wobei sich beide Geschlechter die Waage halten.

Eine vergleichbare Studie, die sich mit dem *Choking Game* und YouTube auseinandersetzt, ergab, dass es sich bei dem *Choking Game* mehrheitlich um eine männliche Praktik handelt.²⁰ Untermuert wird dies von einer weiteren Studie der CDC (Centres of Disease Control and Prevention, USA), dass 86,6% der tödlichen Opfer des *Choking Games* männlich sind.²¹ Auch Andrew Macnab, der 2009 eine Studie²² in US- amerikanischen und kanadische Schulen in Auftrag gab, bei der Schüler im Alter von neun und 18 Jahren teilnahmen, spricht folgendes über die Ergebnisse dieser Studie:

„[...]Most of them were boys. The majority had played such games with other children. [...]“²³

Dieser Studie zufolge wird das *Choking Game* ebenso meist von Jungen in einer Gruppensituation praktiziert.

Die Ergebnisse verschiedener Untersuchungen des *Choking Games* bezüglich Geschlecht sind demnach fast deckungsgleich. Es scheint sich vordergründig um eine männliche Domäne zu handeln, aber nicht ausschließlich um eine eben solche. Auch am 2009 in Paris abgehaltenem Symposium zum Thema *Choking Game and other Fainting Games*²⁴ werden die Ergebnisse diverser Studien folgendermaßen zusammengefasst:

²⁰ Vgl. Linkletter, 277.

²¹ Vgl. CDC Feature: *Research Update The Choking Game. CDC's Findings on a Risky Youth Behavior*. Zugriff am 01.12.2012 unter http://www.cdc.gov/homeandrecreationalsafety/Choking/choking_game.html.

²² Vgl. Andrew Macnab [u.a.] (2009): *Asphyxial games or „the choking game“: A potentially fatal risk behaviour*. Zugriff am 04.12.2012 unter <http://injuryprevention.bmj.com/content/15/1/45>.

²³ Cochet 2010a, 43.

²⁴ Cochet 2010a.

„They (asphyxiation games) involve teenagers, sometimes children or young adults, from all social backgrounds and most commonly boys, though a minority of girls do engage in them.“²⁵

Das Alter der ProtagonistInnen in den untersuchten Videos hingegen kann in keinem Fall genau konstatiert werden. Jedoch bewegen sich vermutlich alle in einem Bereich von neun bis 16 Jahren.

Bezüglich Gruppenzugehörigkeit wird auf dem Symposium weiters referiert, dass das *Choking Game* meist von einer Gruppe von Kindern initiiert wird, oft in Schulgebäuden, vor allem in Grundschulen und Unterstufen von Gymnasien, aber auch in anderen Gruppensituationen, wie zum Beispiel in Internaten, Freizeitzentren oder Ferienlagern.²⁶ Die Studie der CDC präsentiert ein ebensolches Ergebnis bezüglich Gruppensituation, wie bereits erwähnt wurde.

Dass das *Choking Game* auch in scheinbar sicherer, beaufsichtigter Umgebung, nämlich in Schulgebäuden praktiziert wird, ist im analysierten Clip 3 *Pass Out Game* gut erkennbar. Bei dem Schauplatz handelt es sich den erkennbaren Gegenständen zufolge um ein Klassenzimmer. Eine Tafel, ein Feuerlöscher, ein Mistkübel und der für ein Klassenzimmer typische Lärmpegel gelten als Indizen dafür. Ebenso lässt die Kleidung der Mädchen im analysierten Clip 6 *Crazy Girls*, nämlich Schuluniformen, sowie die bunten Plakate im Hintergrund darauf schließen, dass der Clip in einem Schulgebäude aufgenommen wurde. Die Jungs in Clip 9 *Making ourselves pass out* üben das *Choking Game* auf einem Spielplatz aus, der ebenso als Schauplatz für eine jugendliche Gruppensituation dient. Alle anderen analysierten Clips zeigen als Schauplatz ein Zimmer, meist ein Kinderzimmer, mit geschlossener Tür. Hier fühlen sich Jugendliche sicher, haben einen Raum für sich geschaffen, geschützt vor den Blicken Erwachsener. Ein Kommentar in Clip 3 bestätigt, dass das *Choking Game* auch in Ferienlagern gespielt wird:

„I remember when this first startet. It was back in 99 an I was in summer camp. We used to do this shit all the time.“²⁷

²⁵ Cochet 2010a, 76.

²⁶ Vgl. Cochet 2010a, 31.

²⁷ Abb. 14: *Clip 3. Comments*.

In einer weiteren Stellungnahme im Rahmen des Symposiums wird darauf hingewiesen, dass Praktiken wie das *Choking Game* Verbindungen mit anderen schaffen, weil sie den Reiz des Verbotenen an sich haben. Meist werden diese Erstickungsspiele als etwas Lustiges angesehen. Im Gegensatz zu Drogen, welche gesellschaftlich verachtet werden, und von Jugendlichen als gefährlich und risikoreich eingestuft werden, scheinen Erstickungsspiele ein einfacherer Weg zu sein, um einen anderen Bewusstseinszustand zu erreichen. Wie bereits zu Beginn der Arbeit erwähnt, spricht man oft auch von *the good child's drug*, da es für Jugendliche durch würgen, hängen oder hyperventilieren möglich wird, sich zu berauschen ohne verbotene Substanzen konsumieren zu müssen. Junge Menschen haben eine klare und vor allem aufgeklärte Vorstellung von Alkohol-, Tabak- oder Drogenmissbrauch und dessen Folgen, während ihnen das Risiko von Erstickungsspielen nicht bewusst zu sein scheint.²⁸

3.3 Beweggründe und Motivation

Die Suche nach Antworten auf die Fragen, warum das *Choking Game* von Jugendlichen praktiziert, gefilmt und auf YouTube veröffentlicht wird und welche Beweggründe dahinter stecken können, ist ein weiterer Bestandteil dieser Arbeit. Möglicherweise spielen Jugendliche und Teenager dieses Spiel, weil sie sich verloren fühlen, weil sie experimentieren wollen, ihre eigenen Entscheidungen treffen möchten, neue spannende Dinge erleben und ihre eigenen Grenzen austesten wollen.

Macnab, der sich intensiv mit dem Thema *Choking Game* auseinandersetzt, meint auch eine mögliche Erklärungen zu wissen, nämlich:

„[...]indulging in risk taking behaviours is part of the normal process of growth and development.“²⁹

Dass heißt, Macnab meint, dass es ein normaler Prozess des Erwachsenwerdens und der Entwicklung sei, ein gewisses Risikoverhalten zu zeigen.

Bezüglich Risikoverhalten hat eine Studie, die seit 1995 unter dem Einfluss von David Le Breton in Straßburg ausgetragen wird, drei Formen von nicht vergleichbaren jugendlichen Verhalten zusammengefasst. Dabei wird untersucht, welche Gemeinsamkeiten verschiedene jugendliche Risikoverhalten haben können. Das heißt, welche Zusammenhänge es zwischen den verschiedenen

²⁸ Vgl. Cochet 2010a, 77.

²⁹ Cochet 2010a, 44.

risikobehafteten Praktiken geben kann, wie etwa illegale Autorennen mit 200km/h und mehr ohne Gurt und Helm, täglicher Marihuanakonsum oder eben auch das Praktizieren des *Choking Games*. Die Untersuchung zeigt, dass es zum einen dabei um Körpererfahrung geht, zweitens um die Erfahrung mit dem Tod und drittens um den Zugang zum Risiko als Ritual, welches wiederum als Initiation zum Erwachsenwerden zu sehen ist.³⁰ Le Breton fasst zusammen, dass diese Jugendliche neugierig sind und ihre eigenen Fähigkeiten austesten wollen. Dieses Verhalten ist ein Teil des jugendlichen Verlangens den eigenen Körper zu erforschen und Kontrolle über das eigene Leben zu erlangen.³¹

Auch hier wird wiederholt, dass das *Choking Game* zum Prozess des Erwachsenwerdens gehören kann und dass es dabei um Körpererfahrung geht. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Jugendliche sich gegenseitig pushen und dadurch gefährliches Verhalten an den Tag legen. Die Motivation hinter solch einem Verhalten kann sein, dass sie schlicht so sein wollen wie ein Erwachsener.³²

David Le Breton unterstreicht die Zusammenhänge eines solchen Risikoverhaltens folgendermaßen:

„[...]the quest for vertigo, fainting and the risk of dying, the system used [...], the desire to faint and what it (sic) we find out about ourselves.“³³

Vergleichbar mit dem *Choking Game* oder gefährlichen Verhaltensweisen sind laut Breton auch Extremsportarten wie Speed Racing, Surfen, Bungee Jumping, Klettern, Rafting, Canyoning, etc. Dabei handle es sich zwar um eine organisierte Form von Gefahr und Risiko, jedoch auch hier bringt sich der Einzelne in Gefahr, sobald er die Balance verliert oder die Sicherheitsgurte löst. Dieses jugendliche Verlangen, sich selbst zu vergessen, loszulassen oder sogar ohnmächtig zu werden sieht Breton auch in Raves oder Parties im Allgemeinen, wo dieser Zustand in Kombination mit tranceartiger und hypnotisierender Musik sowie Drogen und Alkohol erreicht wird.³⁴

„You feel like you're sleeping for hours, when actually, it lasts only a few seconds...Plus, you have dreams. You also fall to the floor, you splatter. But it doesn't hurt until you wake up.“³⁵

³⁰ Vgl. Cochet 2010a, 68-69.

³¹ Vgl. Cochet 2010a, 74.

³² Vgl. Cochet 2010a, 69.

³³ Cochet 2010a, 71.

³⁴ Vgl. Cochet 2010a, 72f.

³⁵ Vgl. Cochet 2010b, 125.

So beschreibt der 14-jährige Nathan das Gefühl der Ohnmacht, des Sich-Fallen-Lassens bei dem Spiel. Es geht also auch darum, sich fallen zu lassen, seinen Körper zu Boden sinken zu lassen. Breton führt weiter aus, dass es in der oftmals schwierigen Zeit des Heranwachsens für Jugendliche besonders schwer sein kann, dieser Versuchung des Sich-Fallen-Lassens, des Sich-Verlierens in kompletter Leere, wenn auch nur für kurze Momente, zu widerstehen.³⁶ Weiters meint Breton, dass andere auch nach dem Selben suchen, nach dem Sich-Fallen-Lassen, nach dem Verschwinden, nach dem Kontrollverlust über sich selbst in Form von Alkohol oder Drogen. Seine Conclusio ist folgende:

„Yet, in the shape of a game, this dissolution of the self is what is behind strangulation games.“³⁷

Eine mögliche einfache Antwort auf der Suche nach den Gründen für das Praktizieren des *Choking Games* wird im Schlusswort zum Symposium von einer Referentin angeboten. Sie bringt es folgendermaßen auf den Punkt:

„[...]they did not want to commit suicide, but had hanged themselves, either to find out what the feeling of being hanged was like, as a joke, or thinking that someone would come in time to help them, or because they had nothing better to do.“³⁸

Der untersuchte Clip 2 *Fainting...for fun*. (: untermauert die Aussage, dass Jugendliche oftmals das *Choking Game* aus Langeweile ausüben. Der Uploader des Clips schreibt, dass er und sein Cousin zu Thanksgiving nichts zu tun und so die Idee hatten, das *Choking Game* zu spielen und sich dabei zu filmen. Auch Danah Boyd stieß bei der Recherche in ihrem Artikel *Why Youth (Heart) Social Network Sites* auf ähnliche Antworten, als sie Jugendlichen danach fragte, warum sie MySpace beitraten:

„because I was bored.“³⁹

³⁶ Vgl Cochet 2010a, 80f.

³⁷ Cochet 2010a, 80.

³⁸ Cochet 2010a, 59.

³⁹ Boyd 2007, 10.

Sie führt fort, dass sich Jugendliche Seiten wie MySpace zur Unterhaltung anschließen und sozialer Voyeurismus die Zeit vertreibt.⁴⁰

Eine Mischung aus den genannten Gründen kann eine scheinbar logische Erklärung dafür sein, warum Jugendliche das *Choking Game* praktizieren, sich dabei filmen und auf YouTube hochladen. Jugendliche sind kreativ und haben vermeintlich nichts Besseres zu tun. Sie sind neugierig und wollen ihren Körper kennen lernen und erfahren, Grenzen austesten. Genau dann kann durch diese Vielfalt von jugendlichen Gefühlen und Verwirrtheit das *Choking Game* „passieren“. Welche Rolle YouTube dabei spielt, wird im folgenden Kapitel näher erläutert.

3.4 YouTube als Kanal und Medium von Selbstdarstellung

„Whatever we know about ourselves we know through and from the media.“⁴¹

Kathrin Peters und Andrea Seier verwenden dies als Rephrase von Niklas Luhmann's bekannter Formulierung „Whatever we know about society or the world in which we live, we know it from the mass media.“⁴² Sie führen fort, dass jede reale Person an etwas Äußeres gebunden ist, das es adressiert und in dem es reflektiert wird. YouTube bietet sich ihnen zufolge als Plattform für diese medial-basierte Selbstreferenz an. Es erlaubt jede Sekunde seines Lebens zu filmen und es zu verbreiten. Medien stellen eine virtuelle Lücke und eine gewisse Distanz zwischen der realen Person und der im Netz dargestellten Person bereit. Die Webcam bildet die reale Person aus einer spezifischen Distanz ab und macht sie bis zu einem gewissen Grad zugänglich für eine subjektive, möglicherweise verzerrte Wahrnehmung.⁴³

Giovanna Fossati spricht in diesem Zusammenhang von YouTube als einem *Mirror Maze*, also eine Art Spiegellabyrinth:

„When uploading a video- YouTube is you in front of a mirror. When looking at your computer screen with the webcam on, you are looking at your own reflection. YouTube reflects you and

⁴⁰ Vgl. Boyd 2007, S. 10.

⁴¹ Peters und Seier 2009, 187.

⁴² Luhmann 2000, 1.

⁴³ Vgl. Peters und Seider 2009, 187.

reflect (on) YouTube. On the other side of the mirror, all YouTubers are watching. For the YouTuber watching, YouTube is hence a mirror maze. Reflections are endless and endlessly reflected into one another. Finding the way out of the mirror maze is as difficult as not clicking the mouse for the next clip, the next mirror.“⁴⁴

YouTube kann Fossato zufolge als Spiegelkabinett betrachtet werden. Es wird eine Reflexion des Selbst dem unsichtbaren Publikum und dem Selbst zur Schau gestellt, wobei es leicht ist, sich dabei in der Endlosigkeit der Reflexionen zu verlieren.

Die Medialisierung Jugendlicher Identität in Social Networks erklärt Boyd folgendermaßen:

„A Myspace profile can be seen as a form of digital body where individuals must write themselves into being. Through profiles teens can express salient aspects of their identity for others to see and interpret. They construct these profiles for their friends and peers to view. [...]What teens are doing here is conceptualizing an imagined audience.“⁴⁵

Daran anzuknüpfen ist ein Gedanke von Birgit Richard, nämlich die Wichtigkeit der Selbstdarstellung für Jugendliche. Jugendliche haben mit einfachen Mitteln die Möglichkeit sich selbst über Videos zu beobachten, sich selbst zu erfahren. Sie meint, der Produzent will sich auch selbst sehen und Zuschauer der eigenen Selbstdarstellung werden. Diese Selbstdarstellung richtet sich nie nur an ein unbekanntes Publikum, sondern Publikum ist auch die eigene Person.⁴⁶

Auch Kai-Uwe Hugger schließt daran an. Wesentlicher Bestandteil der digitalen Jugendkultur ist die Selbstdarstellung über stille und bewegte Bilder im Internet. Die mediale Selbstdarstellung ist für Jugendliche selbstverständlich und alltäglich. Ihr Verhalten vor der Kamera ist professionell und antrainiert.⁴⁷

Jörg Dünne spricht in diesem Zusammenhang von Automedialität. Damit ist gemeint, dass der Umgang mit Medien zur Selbsterkenntnis und auch zur Selbstformung dient. Um einen Selbstbezug herstellen zu können, muss das Individuum den Umweg über eine mediale Entäußerung gehen.⁴⁸

⁴⁴ Giovanna 2009, 460f.

⁴⁵ Boyd 2007, 13f.

⁴⁶ Vgl. Richard 2010, 12-14.

⁴⁷ Vgl. Hugger 2010, 55.

⁴⁸ Vgl. Dünne 2008, 11-13.

Damit ist kurz gesagt gemeint, dass sich Jugendliche auf die Weise erfahren und kennen lernen, indem sie sich filmen und schließlich auf dem Bildschirm ansehen können. Dünne formuliert dies so:

„Die Verbindung mit sich selbst ist nur möglich, wenn das Subjekt den Zustand des unmittelbaren Bei-sich-Seins verlässt und den Verkehr mit sich selbst unterbricht, indem es in die Exteriorität eines Mediums heraustritt. Automedialität als Zusammenspiel von medialen Dispositiv, subjektiver Reflexion und praktischer Selbstbearbeitung.“⁴⁹

Sich selbst zu filmen, in diesem speziellen Zusammenhang in Form von selbstgedrehten YouTube Clips, und sich später am Bildschirm und online im Internet auf diversen Plattformen zu sehen, ist eine Möglichkeit, sich selbst zu erfahren, jedoch auf eine verzerrte Weise.

3.5 Kommentare

Kommentare bieten die Möglichkeit einen Clip zu bewerten und über ihn zu urteilen. In sozialen Netzwerken werden so Freunde des kommentierenden Users aufmerksam und es kommt zur viralen Verbreitung. Im Falle der diversen *fainting clips* gab es verschiedene Reaktionen auf das gezeigte Material. Neben mitfühlenden Kommentaren wie beispielsweise „Ouch!“, „OMG! Is she ok?“ oder „Ouch sounded like that hurt“, zeigten User auch warnende Reaktionen, entweder von den Uploadern selbst oder von kommentierenden Usern. Diese auf Gefahr hinweisenden Kommentare unterstrichen, dass das *Choking Game* gefährlich sei, dass man davon sterben könne und es nicht zu Hause nachmachen solle.⁵⁰ Wobei hinzuzufügen ist, dass auch einige bereits im Titel wie etwa Clip 5 *Fainting game American dream (don't try this at home)* einen Warnhinweis anfügten.

Viele Jugendliche bewerteten das gezeigte Material als *fake* oder *real*. Ob ein Clip nun echt oder unecht war, darüber wurde teilweise heftig in den Kommentaren diskutiert. Meist schrieb bereits der Veröffentlichender oder die Veröffentlicherin eines Clips den Verweis hinzu, wie zum Beispiel das Mädchen in Clip 8: „had a fit. looks fake, but i swear, 100% real:“)“⁵¹.

⁴⁹ Vgl. Dünne 2008, 12.

⁵⁰ Vgl. Abb. 19: *Clip 5, Comments*; Abb. 27: *Clip 7, Comments*; Abb. 32: *Clip 8, Comments*, Abb. 36: *Clip 9, Comments 1*; Abb. 37: *Clip 9, Comments 2*; Abb. 41: *Clip 10, Comments*.

⁵¹ Abb. 32: *Clip 8, Comments*.

Anerkennung und Bewunderung für das Gezeigte konnte man ebenfalls in den Kommentaren finden. User meinten, dass sie den Uploader für die vermeintlich tolle Leistung ab jetzt *subscribe*, also abonnieren, würden. Andere baten den Veröffentlichler/die Veröffentlichlerin eines Clips in einem Kommentar, einen weiteren Clip zu posten, wo er oder sie ohnmächtig wird.⁵²

Dass sich Jugendliche nicht den Gefahren dieser Praktik bewusst sind und das *Choking Game* als lustigen Zeitvertreib ansehen, bestätigen die Kommentare. Aussagen wie „I like this its vry (sic) addictive“, oder „I'm going to try it. It's going to be fun.“ waren leider oftmals zu finden.⁵³

Hervorzuheben ist ein Kommentar in Clip 3, welcher die Aussage stützt, dass das *Choking Game* unter anderem auch in Ferienlagern gespielt wird. So schrieb ein User, dass er und seine Freunde es immer und immer wieder im Sommercamp praktizierten.⁵⁴

3.6 Wiederkehrende inhaltliche und stilistische Muster

„Are elements or patterns repeated? If so, and at what points.“⁵⁵

Bordwell und Thompson geben diesen Hinweis für eine Filmnanalyse an ihre Leser. Bei den analysierten Clips treten inhaltliche und stilistische Muster auf, die sich fortlaufend wiederholen und folgend näher erläutert werden.

3.6.1 Die geschlossene Tür oder der geschlossener Raum

Im Hintergrund von Clip 2 und 3 ist eine geschlossene Tür deutlich zu erkennen. In den weiteren Clips 1, 7, 8 und 10 befinden sich die jugendlichen Protagonisten in einem geschlossenem Raum. Einrichtung, Farbe und Dekoration der Räume lassen darauf schließen, dass es sich dabei um Jugend- bzw. Kinderzimmer handelt. Ausnahme stellt hier Clip 3 dar, dessen Schauplatz ein (geschlossenes) Klassenzimmer ist.

Die Jugendlichen ziehen sich in eine von den Blicken Erwachsener geschützte Umgebung zurück. Diese geschützte Umgebung bietet das eigene Zimmer, aber auch das unbeaufsichtigte

⁵² Vgl. Abb. 32: *Clip 8, Comments*; Abb. 27: *Clip 7, Comments*, Abb. 36: *Clip 9, Comments 1*; Abb. 37: *Clip 9, Comments 2*; Abb. 41: *Clip 10, Comments*.

⁵³ Abb. 37: *Clip 9, Comments 2*.

⁵⁴ Vgl. Abb. 14: *Clip 3, Comments*.

⁵⁵ Bordwell und Thompson 2001, 57.

Klassenzimmer. Ein Spielplatz wie in Clip 9 kann auch ein ebensolcher Ort sein, wo Kinder und Jugendliche sich ohne Aufsicht frei bewegen können. Da es sich bei dem *Choking Game* um eine gefährliche und risikobehaftete Praktik handelt, üben Jugendliche diese dort aus, wo sie nicht überwacht werden. In Clip 10 ist nach dem Aufprallen eines ohnmächtig gewordenen Jungen gegen einen Tisch eine weibliche Stimme aus einem anderen Raum zu vernehmen, welche fragt: „Boys, what was that?“. Die Jungs haben sich somit den überwachenden Blicken der möglichen weiblichen Aufsichtsperson entzogen und sich in einen geschützten Raum begeben.

Clips, die das *Choking Game* thematisieren, werden von Jugendlichen bewusst unter Ausschluss ihrer erziehungsberechtigten Personen produziert. Danah Boyd forscht in ihrem Artikel *Why Youth (Heart) Social Network Sites* nach Zusammenhängen, warum gerade Social Networks sich bei Jugendlichen großer Beliebtheit erfreuen. Sie bringt dies in Verbindung mit der permanenten Überwachung Jugendlicher von Eltern, Autoritätspersonen und anderen, die direkten Zugang zu ihnen haben. Social Networks seien der Raum, in dem sich Jugendliche frei von dieser Überwachung bewegen können.⁵⁶ Verfolgt man die These von Boyd weiter, so stellt die Veröffentlichung eines *Choking Game* Clips auf YouTube einen doppelten Rückzug dar. Zum einen auf physischer Ebene, indem sich Jugendliche zur Ausübung des Würgespiels in geschlossene Räume begeben, sowie auf virtueller Ebene, wo sie sich in Social Networks wie Youtube ebenfalls von Aufsichtspersonen abschotten. In diesem Sinn stellt YouTube einen virtuell (von Eltern) unbeaufsichtigten Raum bereit.

3.6.2 geringe Bildqualität und unruhige Kamerabewegung

Alle analysierten Clips zeichnen sich durch ihre geringe Bildqualität aus und die meisten weisen eine unruhige Kameraführung vor. Diese Fakten lassen darauf schließen, dass es sich bei der verwendeten Kameratechnik um eine sogenannte *hand-held* Kamera handelt. Eine *hand-held* Kamera könnte zum Beispiel eine Handykamera sein. Das statische Bild und die ebenso geringe Bildqualität in Clip 1, 7, 8 und 10 kann durch eine statische Kamera wie eine Webcam entstanden sein, aber auch durch das Platzieren einer Handykamera.

3.6.3 Inhaltlich wiederkehrende Muster

Ein inhaltlich wiederkehrendes Muster der untersuchten Clips ist zum einen die Aufforderung eines Beteiligten das Hyperventilieren zu stoppen. In den Clips 2, 4, 5, 6, 7, 9 und 10 wird der oder die

⁵⁶ Vgl. Boyd 2007.

hyperventilierende ProtagonistIn von einer Person, die am Geschehen Teil hat, angewiesen das heftige Ein- und Ausatmen zu stoppen. Diese Personen ist teilweise im Bild zu sehen oder hinter der Kamera auszumachen. Die Aufforderungen zu stoppen ist bestimmend oder aber auch besorgt konotiert.

Zum anderen wiederholt sich die zu spürende Erleichterung der am Geschehen Beteiligten, nachdem der oder die ohnmächtig gewordene ProtagonistIn wieder zu sich kommt. Davor wird der oder die Ohnmächtige mit dem Fuß oder der Hand gestupst, um ihn oder sie wieder zu sich kommen zu lassen. Die Anspannung löst sich, sobald die am Boden liegende Person wieder die Augen öffnet oder ein Lebenszeichen von sich gibt. Diese Erleichterung ist von der Mimik und Gestik abzulesen, indem sie zu lachen beginnen und sich gegenseitig umarmen.

4 Fazit und Ausblick

4.1 Temporale Quelle und Flagging

Probleme ergaben sich bei der Recherche insofern, da Videos nach einiger Zeit von der Plattform gelöscht wurden. Entweder von den Usern selbst oder von YouTube. YouTube gab als Grund für die Entfernung an, dass der Inhalt des Videos *YouTube's Terms of Service* verletzt hat. Diese geben die Richtlinien und Grenzen für den Inhalt von Videos vor.

José Fernandez, Gründer der Organisation Chousingha, fasst diese Tatsache so zusammen:

„100 million videos are watched every day on YouTube. Facebook as (sic) 350 million members. It would be very complicated to try to prevent young people from expressing themselves via these media. [...] When they are correctly informed, they act as the police themselves.“⁵⁷

⁵⁷ Cochet 2010a, 83.

Community Guideline Tips

Want a little more insight into the limits and exceptions in the Community Guidelines? Here are some helpful examples and tips:

Sex and Nudity



Hate Speech



Shocking and Disgusting



The world is a dangerous place. Sometimes people do get hurt and it's inevitable that these events may be documented on YouTube. However, it's not okay to post violent or gory content that's primarily intended to be shocking, sensational or disrespectful. If a video is particularly graphic or disturbing, it should be balanced with additional context and information. For instance, including a clip from a slaughter house in a video on factory farming may be appropriate. However, stringing together unrelated and gruesome clips of animals being slaughtered in a video may be considered gratuitous if its purpose is to shock rather than illustrate.

Dangerous Illegal Acts



While it might not seem fair to say you can't show something because of what viewers theoretically might do in response, we draw the line at content that's intended to incite violence or encourage dangerous, illegal activities that have an inherent risk of serious physical harm or death. This means not posting videos on things like instructional bomb making, ninja assassin training, sniper attacks, videos that train terrorists, or tips on illegal street racing. Any depictions like these should be educational or documentary and shouldn't be designed to help or encourage others to imitate them.

Children



Videos involving children (anyone under the age of 18) are particularly sensitive. Videos containing children should never be sexually suggestive or violent. Please be cautious when posting something involving a child. If you're sharing a private moment or home movie, consider making it a [private video](#) so that only your family and friends can see it.

Copyright



Privacy



Harassment



Impersonation



Threats



Abb. 1: YouTube Community Guideline Tips

Die entfernten Videos verletzen vermutlich einige in obiger Abbildung 1 gezeigten Punkte, vorallem aber die Punkte *Shocking and Disgusting*, *Dangerous Illegal Acts* und *Children*. Videos die Minderjährige zeigen, sind besonders feinfühlig zu behandeln, sie sollten laut YouTube nie gewalttätig sein und Videos sollen nicht dokumentieren, wie jemand verletzt wird.

Damit diese Punkte auch eingehalten werden, setzt YouTube auf die Community, wenn es um nicht angemessenen Inhalt von hochgeladenen Videos geht. Dafür gibt es das sogenannte Flagging Tool (siehe Abbildung 2), ein Button auf den man als YouTube User klickt, wenn man denkt, dass es sich bei dem gezeigten Video um nicht angemessenen Inhalt handelt. Dafür gibt es eben die bereits erwähnten Community Guideline Tips in Abbildung 1. Die geflaggt Videos werden folglich von YouTube überprüft und in den meisten Fällen gelöscht.

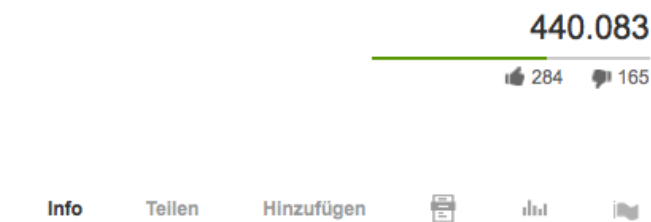


Abb. 2: YouTube Flag Button

Da die meisten *Choking Game* Clips einige der Punkte aus den *Community Guideline Tips* verletzen, werden sie geflaggt oder von den Usern selbst gelöscht. So ergaben sich Probleme bei der Sicherung der analysierten Clips. Einige wurden demnach gelöscht noch bevor sie gesichert werden konnten, daher sind nur Screenshots vorhanden. Die meisten Videos wurden runtergeladen und auf DVD gebrannt, um sie als Quelle zu sichern und so das Problem der temporalen Quelle zu umgehen.

Das Problem ist, dass viele Menschen nicht über das *Choking Game* bescheid wissen. Die einzigen die darüber bescheid wissen, sind Kinder und Jugendliche. Diese sehen keine Gefahr das Spiel zu spielen und sprechen vermutlich aus diesem Grund mit niemanden darüber. Darum ist es zu begrüßen, dass Organisationen wie GASP, APEAS oder Chousingha Aufklärungsarbeit leisten, sowohl bei Kindern als auch bei Eltern. José Fernandez, Gründer der Organisation Choushingha, betreibt sogenanntes *Ad Wording* online. Dabei werden Schlüsselwörter gekauft, sodass deren Aufklärungsvideos zu Beginn bei den Suchergebnissen einer Suchmaschine angezeigt werden. Aus diesem Grund war es auch bei der Suche nach Clips für diese Arbeit nicht einfach, Clips zu finden, wo tatsächlich das *Choking Game* praktiziert wird. Zu Beginn erschienen bei den Suchergebnissen stets Aufklärungsvideos und ähnliches. Dies ist ein erfreuliches Ergebnis, denn es zeigt, dass engagierte Menschen und Organisationen einen Schritt voraus sind.

5 **Eingeschlagener Realisierungsweg**

Die Datenquelle ist YouTube und die Daten wurden per Schlagwortsuche (tags) gesammelt. Dass heißt, für die Analyse der einzelnen Clips wurde in dieser Weise vorgegangen: In die Suchfunktionsmaske auf YouTube wurden folgende Wörter eingegeben:

- how to faint for fun
- Knock Out Game
- Würgespiel
- Ohnmachtsspiel
- Chocking Game
- American Dream Game
- how to play the choking game
- jeu du foulard
- Tomato Game
- American Dream Game
- Space Monkey
- California High
- Pass Out Challenge

Die Clips wurden im Zeitraum zwischen 2009 und Jänner 2013 angesehen und analysiert. Danach wurde für jeden Clip ein eigenes Sequenzprotokoll erstellt und die einzelne Sequenz besonders im Hinblick auf stilistische Elemente wie Kamerabewegung, Kameraplatzierung, Einstellungsgröße, Ton und perspektivische Beziehung untersucht. Als Grundlage für diese stilistische Analyse diente *Film Art. An Introduction*⁵⁸ von Bordwell und Thompson.

Außerdem wurde darauf geachtet, welche Elemente sich wiederholen und an welchen Stellen. Bezüglich Darsteller wurde deren Anzahl und Geschlecht dokumentiert, welche im jeweiligen Clip zu sehen sind. Gleichmaßen wurde deren Alter geschätzt sowie Kleidung beschrieben. Details hinsichtlich Schauplatz wurden ebenso angemerkt. Ein Schauplatz wurde als öffentlich bewertet, wenn er nicht in privater, häuslicher Umgebung gefilmt wurde. Als öffentliche Schauplätze zählen unter anderem Schulen und Spielplätze.

⁵⁸ David Bordwell und Kristin Thompson (2001): *Film Art. An Introduction*. New York.

6 Analyse der Clips

Zu den ausgewählten YouTube Clips wurde ein Sequenzprotokoll erstellt. Im Anschluss folgt eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Sequenzen.

6.1 Clip 1 *how to faint for fun!!*⁵⁹

6.1.1 Sequenzprotokoll *how to faint for fun!!*

Sequenznr.	Handlung, Geschehen, Bildinhalte	Zeit (h:min:sec)	Dauer (min:sec)
1	Opener, Titeleinblendung „How to faint-for fun!!“	0: 00: 00	00: 04
2	Einführung durch Protagonist	0: 00: 04	01: 35
3	Selbstgedrehter (Handy-)Clip 1	0: 01: 41	00: 48
4	Wiederholung Schlussszene von Clip 1	0: 02: 29	00: 09
5	Selbstgedrehter (Handy-)Clip 3	0: 02: 38	00: 27
6	Selbstgedrehter (Handy-)Clip 4	0: 03: 05	00: 21
7	Selbstgedrehter (Handy-)Clip 5	0: 03: 26	00: 22
8	Selbstgedrehter (Handy-)Clip 6	0: 03: 48	00: 15

⁵⁹ YouTube: *how to faint for fun!!*. Zugriff 2009 unter <http://www.youtube.com/watch?v=7G4sotHOLq0&feature=Playlist&p=FBF2B51C7E839818&index=0>.

6.1.2 Sequenzbeschreibung *how to faint for fun!!*

Sequenz 1 (0: 00: 00- 0: 00: 04)

Im Opener des Clips wird der Titel *how to faint for fun!!* in weißer Schrift auf schwarzem Hintergrund eingeblendet. Als musikalische Untermalung aus dem Off wird zu *Technologic* von *Daft Punk* gegriffen.



Abb. 3: Clip 1, Sequenz 1

Sequenz 2 (0: 00: 04)

Anschließend ist ein Junge im Alter von ca. 13-15 Jahren zu sehen, der das Video auch veröffentlicht hat. Er spricht und blickt dabei direkt in die Kamera, die Einstellungsgröße ist ein Medium Close-up. Der Jugendliche beginnt zu erklären, wie man das *Knock Out Game* (=Choking Game) spielt, wobei man dies auf verschiedene Weisen machen könne. Es handelt sich also um einen *tutorial* Clip, der Protagonist gibt den YouTube Usern eine Anleitung zur Ausübung dieser Praktik und teilt damit sein Wissen mit dem Publikum. Er fügt hinzu, dass es dieses Spiel schon seit seine Eltern Kindern waren gäbe. Die gefährlichste Variante, so der Junge, sei, dass jemand anderer einen würgt bis man ohnmächtig wird. So sei vor einigen Jahren jemand gestorben. Die seiner Ansicht nach einfachste und sicherste Variante, um diesen Rausch zu erleben, sei folgende: Man beugt sich vor und hyperventiliert ungefähr zehn bis 20 Mal, steht danach auf und hält die Luft an bis man ohnmächtig wird. Danach kippt man um und ist für circa zehn Sekunden gefühlte 24 Stunden weg. Diese beschriebene Art ohnmächtig zu werden ist auch die im Anschluss analysierten Clips am meisten Praktizierte. Der Junge fügt hinzu, dies sehe manchmal einfach *hilarious* aus. Zum Schluss kündigt er an, einige Videoaufnahmen von ihm und seinen Freunden zu zeigen, um dem Publikum vor Augen zu führen, wie das ganze aussieht und funktioniert.



Abb. 4: Clip 1, Sequenz 2

Sequenz 3 (0: 01: 41)

Der nun folgende erste Clip kann mit einer Handykamera oder kleinen Digitalkamera gefilmt worden sein, da die Bildqualität gering und die Kameraführung unruhig ist. Man kann von einem Medium Long Shot sprechen. Es wird wie auf die zu Beginn erklärte Weise vorgegangen: Der im Bild zu sehende Junge atmet sitzend und den Oberkörper nach vorne gebeugt circa sieben mal tief ein, steht ruckartig auf und hält die Luft an. Wenige Sekunden später kippt er nach hinten auf die Couch und beginnt die Arme und Beine spastisch zu bewegen. Nach weiteren Sekunden steht er benommen auf und fängt an wirr zu reden. Die anderen Jungs lachen.



Abb. 5: Clip 1, Sequenz 3

Sequenz 4 (0: 02: 29)

In dieser Sequenz wird wieder *Technologic* aus dem Off eingespielt und die Schlusszene des vorherigen Clips, in der Protagonist umkippt und auf die Couch fällt und sich spastisch bewegt, wiederholt.



Abb. 6: Clip 1, Sequenz 4

Sequenz 5 (0: 02: 38)

Es folgt eine Überblendung zum nächsten sehr unscharfen Clip. Die Musik läuft weiter im Off. Diesmal handelt es sich um einen anderen Schauplatz, vermutlich ein Kinderzimmer, da ein Stockbett zu sehen ist. Die Sequenz pendelt zwischen Medium Long Shot und Medium Shot. Eine Matratze wurde vom Bett genommen und auf den Boden gelegt, wo nun ein anderer Junge den Selbstversuch ohnmächtig zu werden startet. Es befinden sich mehrere Jugendliche im Raum. Nachdem der Junge umkippt und für ein paar Sekunden ohnmächtig ist, steht er auf und fängt wie berauscht an zu lachen und taumelt hin und her. Auch die anderen Anwesenden im Raum lachen.



Abb. 7: Clip 1, Sequenz 5

Sequenz 6 (0: 03: 05)

Wieder Überblendung. Schauplatz ist der selbe, nur der Protagonist ist ein anderer Junge. Dieser war im vorherigen Clip als Zuseher zu erkennen. Selbiges Prozedere, selbige Euphorie und Gelächter des Protagonisten und der zusehenden Jungen dieser Sequenz im Anschluss.

Sequenz 7 (0: 03: 26)

Abermals findet eine Überblendung zum nächsten Clip statt. Selber Raum, selbes Geschehen, nur ein anderer Junge.

Sequenz 8 (0: 03: 48)

Beim letzten Clip ändert sich wieder nichts an den Rahmenbedingungen, nur dass der neue Protagonist nicht auf die bereitgestellte Matratze fällt, sondern daneben. Als der Junge nach wenigen Sekunden wieder zu sich kommt, greift er sich zwar auf den Kopf, wobei man aber nicht ausmachen kann, ob er sich verletzt hat.

6.2 Clip 2 *Fainting...for fun.* (: ⁶⁰

6.2.1 Sequenzprotokoll *Fainting...for fun.* (:

Sequenznr.	Handlung, Geschehen, Bildinhalte	Zeit (h:min:sec)	Dauer (min:sec)
1	2 männliche Jugendliche, Junge 1 hyperventiliert	0: 00: 00	00: 06
2	Einblendung eines Textes	0: 00: 06	00: 06
3	Junge 1 hyperventiliert weiter	0: 00: 12	00: 18

⁶⁰ YouTube: *Fainting...for fun.* (: Zugriff am 02.02.2012 unter <http://www.youtube.com/watch?v=lUhQ9cXbHgA>.

4	Junge 2 drückt Junge 1 gegen die Wand	0: 00: 30	00: 10
5	Junge 1 sackt zu Boden	0: 00: 40	00: 05
6	Junge 2 gibt Junge 1 leichte Ohrfeigen	0: 00: 45	00: 04
7	allgemeine Erleichterung, Lachen	0: 00: 49	00: 15

6.2.2 Sequenzbeschreibung *Fainting...for fun.* (:

Sequenz 1 (0: 00: 00- 00: 06)

Zwei männliche Jugendliche werden gefilmt, sie sprechen amerikanisches Englisch. Sie befinden sich in einem Raum, eine geschlossene Tür ist im Hintergrund zu sehen. An dieser Stelle ist anzumerken, dass das Motiv der geschlossenen Tür ein wiederkehrendes Element in den diversen *Choking Game* Clips ist. Es befindet sich vermutlich neben dem Kameramann noch eine weitere Person im Raum. Junge 1 trägt weite Klamotten und eine Baseballkappe, Junge 2 präsentiert sich mit nacktem Oberkörper. Junge 1 beugt sich nach vorne und beginnt zu hyperventilieren, Junge 2 spricht in die Kamera: „We had to get the breathing in.“ Es handelt sich bei dem Framing um einen Medium Long Shot. Das Bild ist unruhig und wackelt, was darauf schließen lässt, dass der Clip mit einer tragbare Kamera gefilmt wurde.



Abb. 8: Clip 2, Sequenz 1

Sequenz 2 (0: 00: 06)

Ein Text wird eingeblendet: „We had to take really fast breaths bending over for about 30 seconds. d.“ Junge 1 hyperventiliert weiter. Es sieht so aus, als ob Junge 2 sich lächelnd mit einer anderen Person abklatscht. Selbe Einstellungsgröße wie Sequenz 1.

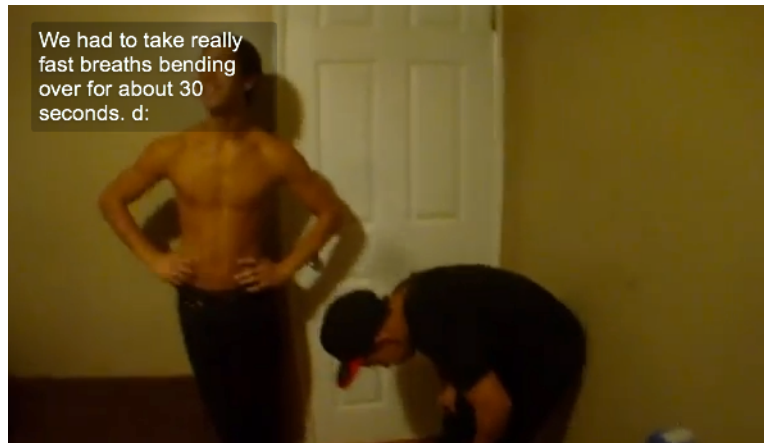


Abb. 9: Clip 2, Sequenz 2

Sequenz 3 (0: 00: 12)

Texteinblendung verschwindet. Während Junge 1 weiter schnell ein und ausatmet, steht der andere Junge daneben. Schließlich meint er: „I mean that's good.“ Hierbei handelt sich wiederum um einen typischen Bestandteil eines Clips mit diesem speziellen Inhalt. Eine Person, die am Geschehen teil hat, erklärt dass genug hyperventiliert wurde und fordert auf, zu stoppen.

Sequenz 4 (0: 00: 30)

Junge 2 drückt Junge 1 auf den Brustkorb gegen die Wand. Junge 1 hält die Luft an. Im Hintergrund hört man ein Mobiltelefon läuten. Die Kamera geht näher an das Geschehen ran, die Einstellungsgröße wechselt zu einem Medium Shot.



Sequenz 5 (0: 00: 40)

Junge 1 verdreht die Augen und sackt zu Boden. Erstauntes Gelächter ist zu hören. Junge 2 tritt zurück, ebenso die Kamera.

Sequenz 6 (0: 00: 45)

Junge 2 kniet sich zu dem scheinbar bewusstlosen Jungen und gibt ihm leichte Ohrfeigen, um ihn wieder zu Bewusstsein zu bringen. Diese auszumachende Nervosität in dieser Sequenz ist ein weiteres typisches Element eines *Choking Game* Clips.

Sequenz 7 (0: 00: 49)

Junge 1 kommt wieder zu sich und beginnt zu grinsen. Sogleich ist eine allgemeine Erleichterung zu spüren, alle Lachen euphorisch, klopfen sich auf die Schultern. Ein Junge tritt aus dem Hintergrund ins Bild, sperrt die Tür auf und verlässt den Raum. Auch die erlösende Erleichterung, dass nichts passiert ist und der Protagonist wieder bei Bewusstsein ist, bildet den Abschluss in fast allen Clips *fainting clips*. Sequenz 7 kann als Medium Shot bezeichnet werden.

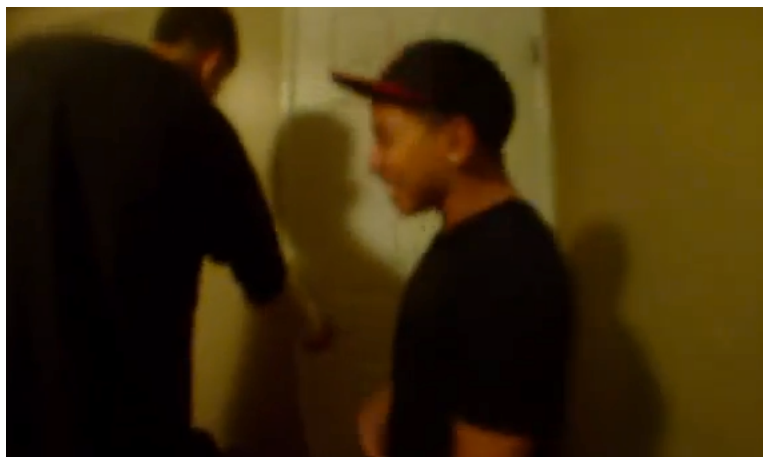


Abb. 11: Clip 2, Sequenz 7

6.2.3 Kommentare

Zum untersuchten Zeitpunkt waren keine Kommentare vorhanden, der Clip hatte 108 Views. Folgender Text des Uploaders am 26.11.11 ist zu lesen: „So I went to Riverside for Thanksgiving to

visit my cousin, we had nothing to do and my cousin got the idea to make each other faint. We did it a bunch of times to different people but we only recorded my lame one. My first one was the interesting one supposedly. They said it was really crazy while I was out haha. (:-“.

6.3 Clip 3 *Pass Out Game*⁶¹

6.3.1 Sequenzprotokoll *Pass Out Game*

Sequenznr.	Handlung, Geschehen, Bildinhalte	Zeit (h:min:sec)	Dauer (min:sec)
1	Mädchen hockt am Boden, hyperventiliert, Schauplatz ist ein Klassenzimmer	0: 00: 00	00: 04
2	Mädchen springt auf und wird von Mädchen 2 gegen Tür gedrückt	0: 00: 04	00: 07
3	Mädchen sackt zusammen und stößt mit Kopf gegen Türknapf und Türstock	0: 00: 11	00: 05

6.3.2 Sequenzbeschreibung *Pass Out Game*

Sequenz 1 (0: 00: 00- 00: 04)

In einem Klassenzimmer hockt ein blondes Mädchen am Boden und hyperventiliert. Eine geschlossene Tür im Hintergrund zu erkennen, wie bereits erwähnt handelt es sich dabei um ein wiederkehrendes Motiv. Es herrscht der für ein Klassenzimmer typische Lärmpegel, also um einen diegetischen Ton, alle Geräusche sind vom Schauplatz des Geschehens zu entnehmen. Es ist eine Tafel, ein Mistkübel, ein Besen und ein Feuerlöscher zu sehen, was gleichfalls auf einen

⁶¹ YouTube: *Pass Out Game*. Zugriff am 02.02.2012 unter
<http://www.youtube.com/watch?v=EP90cJseeEU&feature=related>.

Klassenzimmer schließen lässt. Gefilmt wurde vermutlich mit einer Handykamera, da das Bild relativ unruhig ist. Eine zweite Person ist nur mit den Beinen im Bild zu sehen.

Sequenz 2 (0: 00: 04)

Das blonde Mädchen springt schnell auf und verkreuzt ihre Arme über der Brust. Sie kneift die Augen zusammen und man hat den Eindruck, sie verkneife sich ein Lächeln. Ein dunkelhaariges Mädchen tritt ins Bild und drückt das blonde Mädchen mit den Händen gegen die Tür. Das dunkelhaarige Mädchen lächelt, es folgt ein kurzer Blick in die Kamera. Man kann diese Sequenz als eine Medium Close Up kategorisieren.



Abb. 12: Clip 3, Sequenz 2

Sequenz 3 (0: 00: 11)

Das dunkelhaarige Mädchen lässt von ihr ab, das blonde Mädchen verdreht die Augen und sackt nieder, dabei stößt sie mit dem Kopf gegen den Türknapf und gegen den Türstock. Man hört aufgeregtes Gelächter und jemand sagt: „Oh shit!“.



Abb. 13: Clip 3, Sequenz 3

6.3.3 Kommentare

Dieser Clip wurde nach einiger Zeit gelöscht. Zum untersuchten Zeitpunkt hatte der Clip 3 684 Views und wurde am 21. September 2011 von BabyGirlB4L upgeloadet. Sie versah das Video mit folgendem Text: „Sarah Kopta passin out. Marlee Meek pushin, Kenna Young, Haylee Parker, and I freakin out. ha“.

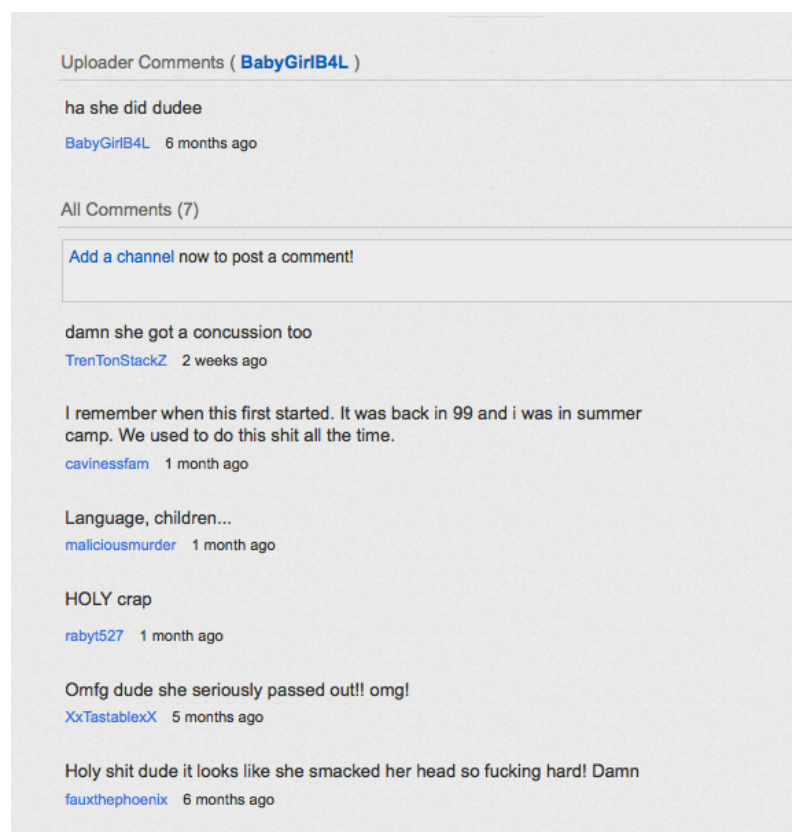


Abb. 14: Clip 3, Kommentare

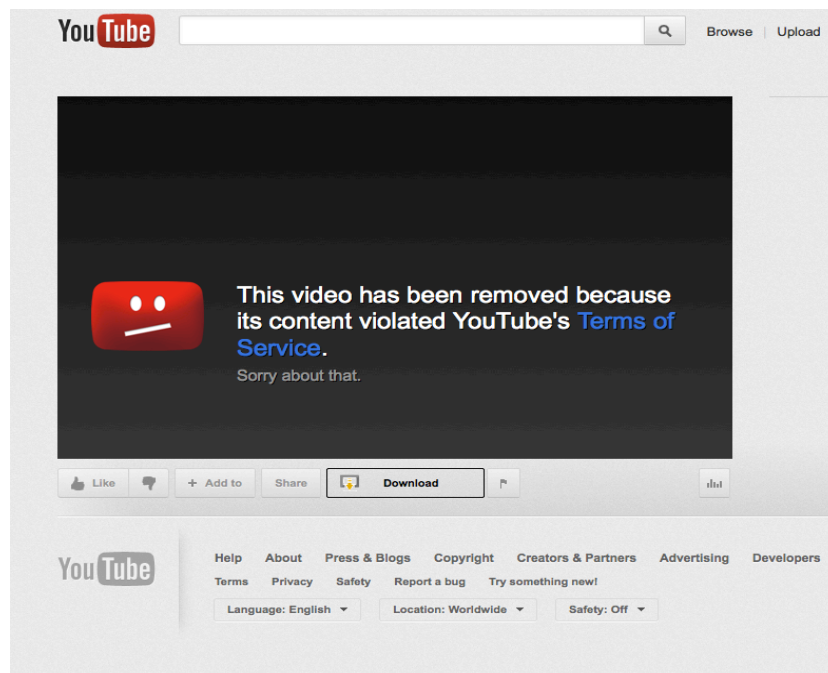


Abb. 15: Clip 3, Screenshot: Link zu YouTube's Terms of Service

6.4 Clip 4 würgespiel nicht geschafft (*HÖRT EUCH MAL DAS GERÄUSCH AN ^^*)⁶²

6.4.1 Sequenzprotokoll würgespiel nicht geschafft (*HÖRT EUCH MAL DAS GERÄUSCH AN ^^*)

Sequenznr.	Handlung, Geschehen, Bildinhalte	Zeit (h:min:sec)	Dauer (min:sec)
1	Junge blödelte, Junge hinter der Kamera spricht	0: 00: 00	00: 04
2	Junge hyperventiliert, Junge hinter der Kamera spricht	00: 00: 04	00: 18

⁶² YouTube, würgespiel nicht geschafft (*HÖRT EUCH MAL DAS GERÄUSCH AN ^^*),
<http://www.youtube.com/watch?v=WNTJIhYmnI4>, 07.04.2012.

3	Mädchen sackt zusammen und stößt mit Kopf gegen Türkнопf und Türstock	00: 00: 22	00: 09
---	---	------------	--------

6.4.2 Sequenzbeschreibung *würgespiel nicht geschafft (HÖRT EUCH MAL DAS GERÄUSCH AN ^^)*

Sequenz 1 (0: 00: 00- 00: 04)

Ein Junge blödeln und stößt sich mit Händen an anderer Person. Der Junge ist ca. 13- 14 Jahre alt. Die Person hinter der Kamera spricht: „So, let's go!“. Die Qualität des Clips und die wackeligen Kamerabewegungen lassen auf eine Handykamera schließen.

Sequenz 2 (00: 00: 04)

Der Junge beugt sich nach vorne und beginnt zu hyperventilieren. Die Person hinter der Kamera spricht etwas unverständlich: „Mach richtiger!“ und später: „Ich hab gar nicht...ich hab vergessen zu zählen, wart mal, nochmal!“ Der Junge deutet Nein und hyperventiliert weiter. Die Person hinter der Kamera spricht etwas in einer anderen Sprache. Ein Arm einer zweiten Person ist im linken Bildrand zu sehen, sie trägt einen weißen Pullover.

Sequenz 3 (00: 00: 22)

Der Junge mit dem weißen Pullover tritt nun ins Bild und drückt den zuvor hyperventilierenden Jungen gegen die Wand. Dieser beginnt zu prusten und lachen, worauf der Jungen im weißen Pullover von ihm ablässt. Die Kamera bewegt sich, geht etwas näher ran. Jemand sagt: „Ich kann das nicht!“

Dieser Clip wurde gelöscht noch bevor er runtergeladen werden konnte.

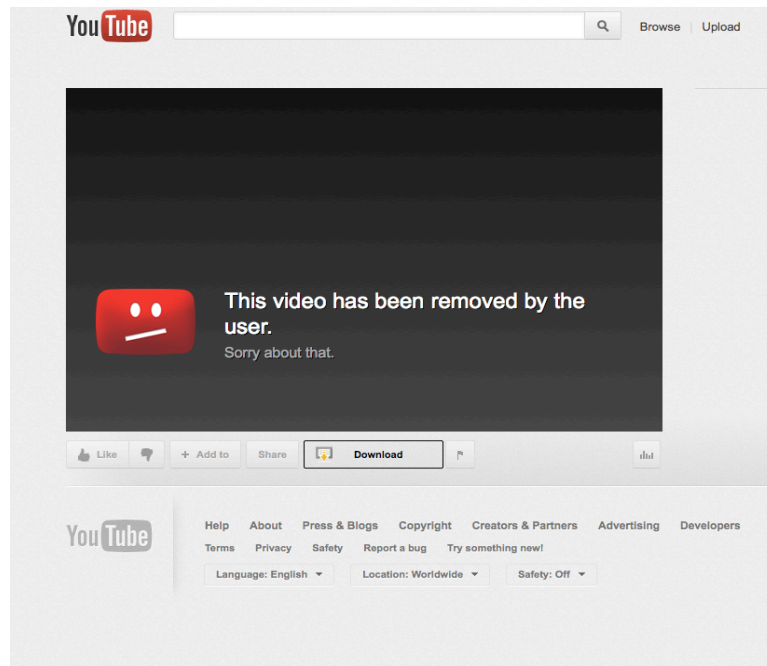


Abb. 16: Clip 4, Screenshot: User hat Clip gelöscht

6.5 Clip 5 *Fainting game American dream (don't try this at home)*⁶³

6.5.1 Sequenzprotokoll *Fainting game American dream (don't try this at home)*

Sequenznr.	Handlung, Geschehen, Bildinhalte	Zeit (h:min:sec)	Dauer (min:sec)
1	Junge mit grauem T-Shirt drückt Junge mit Haube gegen die Wand, geöffnete Tür zu sehen, Pop-Up	0: 00: 00	00: 06
2	Junge grinst, lässt dann von Junge mit Haube ab, dieser atmet aus, verdreht die Augen und sackt dabei nieder	00: 00: 06	00: 02
3	Junge in grauem T-Shirt schlägt mit Fuß	00: 00: 08	00: 07

⁶³ YouTube: *Fainting game American dream (don't try this at home)*. Zugriff am 0608.2012 unter <http://www.youtube.com/watch?v=q4b55ztWakM>.

	leicht gegen Junge mit Haube, stupst ihn mit Händen zwischen Beine, Gelächter		
--	---	--	--

6.5.2 Sequenzbeschreibung *Fainting game American dream (don't try this at home)*

Sequenz 1 (0: 00: 00- 0: 00: 06)

Der Clip steigt direkt in das Geschehen ein. Ein Junge in grauem T-Shirt drückt einen etwa gleichaltrigen Jungen mit Haube gegen die Wand. Der Junge mit Haube hält vermutlich die Luft an. Die Jungen sind bis ein wenig unter der Hüfte im Bild zu sehen, es handelt sich um eine Medium Shot. Außerdem ist eine geöffnete Tür im Hintergrund zu sehen. Es erscheint ein Pop-Up im Bild, es ist zu lesen „warning! dont try this at home, we are professional idiots“. Die Qualität und Kamerabewegung lassen wiederum auf eine tragbare, vermutlich eine Handykamera schließen.



Abb. 17: Clip 5, Sequenz 1

Sequenz 2 (0: 00: 06)

Ab 0: 00: 06 lässt der Junge in grauen T-Shirt von dem anderen Junge mit der Haube ab. Daraufhin atmet dieser aus, verdreht die Augen und sackt langsam am Boden.

Sequenz 3 (0: :00: 08)

Der Junge in grauem T-Shirt beginnt leicht mit dem Fuß auf den weggetretenen und am Boden liegenden Jungen zu treten. Aufgeregtes Gelächter ist aus dem Hintergrund zu vernehmen. Es dürften sich noch einige, vermutlich männliche Jugendliche im Raum befinden. Der Junge im grauen T-Shirt tritt kurz aus dem Bild. Jemand sagt etwas Unverständliches und worauf der Junge im grauen T-Shirt wieder ins Bild tritt und den weggetretenen Jungen mit der Hand zwischen die Beine stupst, worauf dieser leicht zuckende Bewegungen von sich gibt. Die Einstellungsgröße ändert sich nicht, ebenso variiert die Kameraposition nicht.



Abb. 18: Clip 5, Sequenz 3

6.5.3 Kommentare

Der Clip hat zu untersuchten Zeitpunkt noch kein Kommentar erhalten.



Abb. 19: Clip 5, Kommentare

6.6 Clip 6 *Crazy Girls*⁶⁴

6.6.1 Sequenzprotokoll *Crazy Girls*

Sequenznr.	Handlung, Geschehen, Bildinhalte	Zeit (h:min:sec)	Dauer (min:sec)
1	2 Mädchen knien am Boden und hyperventilieren, 2 weitere Mädchen sind daneben im Bild zu sehen	0: 00: 00	00: 22
2	Mädchen springen auf und halten Luft an	00: 00: 22	00: 08
3	Rothaariges Mädchen sackt zusammen und stößt mit Kopf am Boden	00: 00: 30	00: 12
4	Mädchen kommt zu sich, allgemein erleichterndes Gelächter	00: 00: 42	00: 07

⁶⁴ YouTube: *Crazy Girls*. Zugriff am 12.01.2013 unter <http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=24nCvatk2I8>.

6.6.2 Sequenzbeschreibung *Crazy Girls*

Sequenz 1 (0: 00: 00- 00: 22)

Es sind vier Mädchen im Bild zu sehen. Sie sind von den Knöcheln bis zum Kopf im Bild, wobei der Hintergrund noch immer dominiert. Man kann beinahe von einem Long Shot sprechen. Ein rothaariges und braunhaariges Mädchen mit Stirnfransen befinden sich in der Mitte des Bildes, sie knien am Boden und hyperventilieren. Weitere zwei Mädchen befinden sich jeweils links und rechts der knienden Mädchen. Alle vier Mädchen tragen Schuluniformen, im Hintergrund ist ein buntes Plakat zu sehen. Vermutlich ist Schauplatz des Geschehens ein Schulgebäude. Die Mädchen hyperventilieren lautstark, das braunhaarige Mädchen blickt auf seine Uhr. Das stehende Mädchen rechts im Bild mit der Brille ermahnt die anderen mit einer Geste ruhig zu sein und nicht zu sprechen. Immer wieder müssen sich die Mädchen das Lachen verkneifen. Geringe Kamerabewegung ist vorhanden, Kamera und Fokus verharren in der gleichen Position während des gesamten Clips.



Abb. 20: Clip 6, Sequenz 1

Sequenz 2 (00: 00: 22)

Eine weibliche Stimme hinter der Kamera sagt „Now!“ und die Mädchen springen auf. Die Aufforderung das Hyperventilieren zu stoppen kommt auch in diesem Clip wieder vor. Sie stecken einen Finger in den Mund und halten die Luft. Bei dem rothaarige Mädchen macht sich langsam ein

rot werdender Kopf bemerkbar. Die beiden anderen Mädchen stehen schutzgebend zur Seite. Immer wieder aufgeregtes Kichern der seitlich stehenden Mädchen.



Abb. 21: Clip 6, Sequenz 2

Sequenz 3 (00: 00: 30)

Das rothaarige Mädchen kippt nach vorne, das Mädchen mit der Brille versucht sie abzufangen. Sie schlägt lautstark mit dem Kopf zu Boden. Das andere Mädchen kippt hingegen nur leicht zurück gegen die Wand und zuckt unkontrolliert mit der Hand. Unglaubliche Blicke und Gelächter wechseln sich ab.



Abb. 22: Clip 6, Sequenz 3

Sequenz 4 (00: 00: 42)

Das rothaarige Mädchen und kommt wieder zu sich. Sie springt auf und sagt: „Oh my god!“. Die Mädchen beginnen erleichtert aufgeregt zu kichern und umarmen sich, was wiederum ein immer wieder vorkommendes Motiv am Ende eines Clips ist.

6.6.3 Kommentare

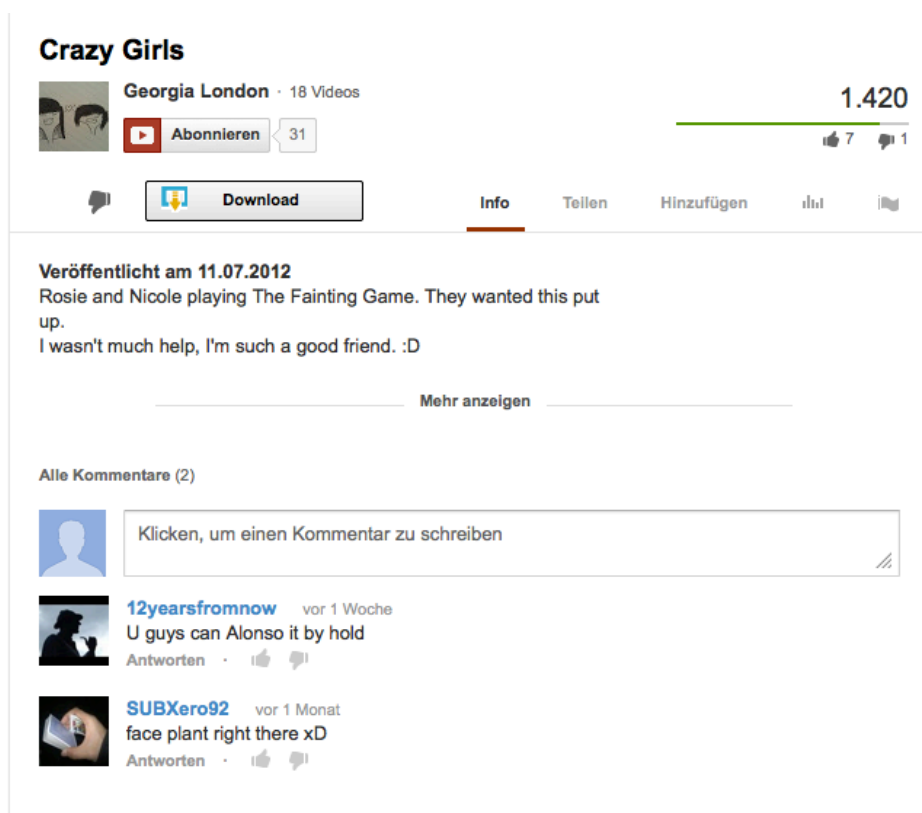


Abb. 23: Clip 6, Kommentare

6.7 Clip 7 *How to faint..PROPER*⁶⁵

6.7.1 Sequenzprotokoll *How to faint..PROPER*

Sequenznr.	Handlung, Geschehen, Bildinhalte	Zeit (h:min:sec)	Dauer (min:sec)
1	Opener	0: 00: 00	00: 06
2	Mädchen hockt am Boden, hyperventiliert	00: 00: 06	00: 14

⁶⁵ YouTube: *How to faint..PROPER*. Zugriff am 12.01.2013 unter http://www.youtube.com/watch?v=z_1baq6LrFk.

3	Mädchen springt auf, hält Luft an	00: 00: 20	00: 08
4	Mädchen wird ohnmächtig, schlägt mit Kopf gegen Kasten, zweites Mädchen läuft ins Bild, um nach ohnmächtigen Mädchen zu sehen	00: 00: 28	00: 03

6.7.2 Sequenzbeschreibung *How to faint..PROPER*

Sequenz 1 (0: 00: 00- 00: 06)

Clip 7 beginnt mit einem Opener, bei dem mit weißer Schrift auf schwarzem Hintergrund geschrieben steht: „Nikki attempting the faint challange!! :O“. Nach sechs Sekunden wird der Schriftzug ausgefadet. Es wurde kein Ton hinzugefügt.

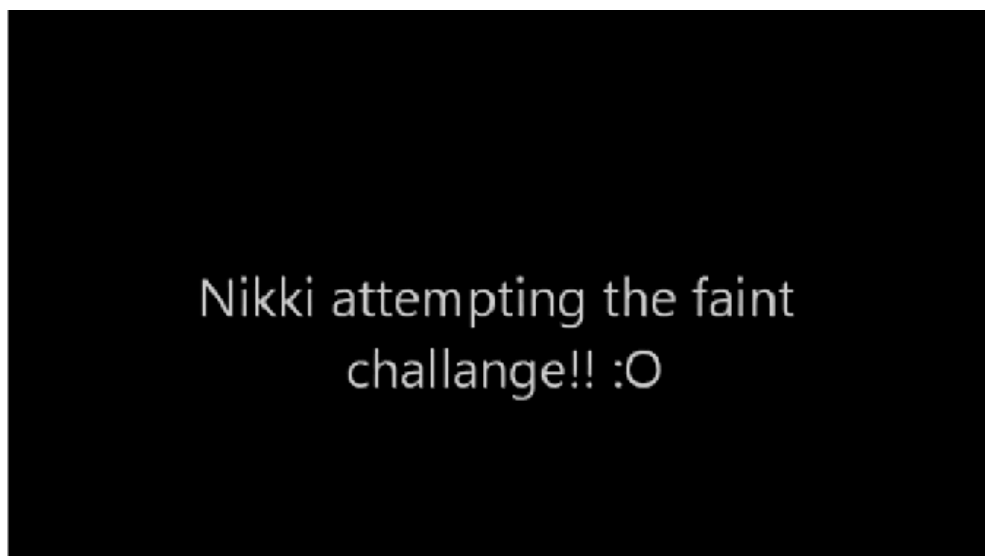


Abb. 24: Clip 7, Sequenz 1

Sequenz 2 (00: 00: 06)

In der zweiten Sequenz dieses Clips ist ein hyperventilierendes Mädchen zu sehen, welches in einem bunten (Kinder-)Zimmer am Boden hockt. Die Distanz ist als Long Shot einzuordnen. Das Mädchen hyperventiliert lautstark, eine weibliche Stimme hinter der Kamera zählt: „Four, three, two, one, stop!“.



Abb. 25: Clip 7, Sequenz 2

Sequenz 3 (00: 00: 20)

Danach springt das Mädchen auf und die weibliche Stimme hinter der Kamera etwas Unverständliches, jedoch ist zu verstehen, dass sie heftig einatmen soll. Das Mädchen hält eine Hand zum Mund und hält den Atem an.

Sequenz 4 (00: 00: 28)

Schon nach wenigen Sekunden beginnt sie zu wanken und knallt schließlich mit dem Kopf heftig und lautstark gegen den Kasten. Die Stimme hinter der Kamera erschreckt und gibt ein „Oh- ah!“ von sich und springt ins Bild, um zu dem ohnmächtigen Mädchen zu laufen, dabei fragt sie: „Nikki?“ Die Kamera ist statisch befestigt, dass heißt das Bild bewegt sich den ganzen Clip über nicht, ebenso bleibt der Fokus unverändert.

6.7.3 Kommentare

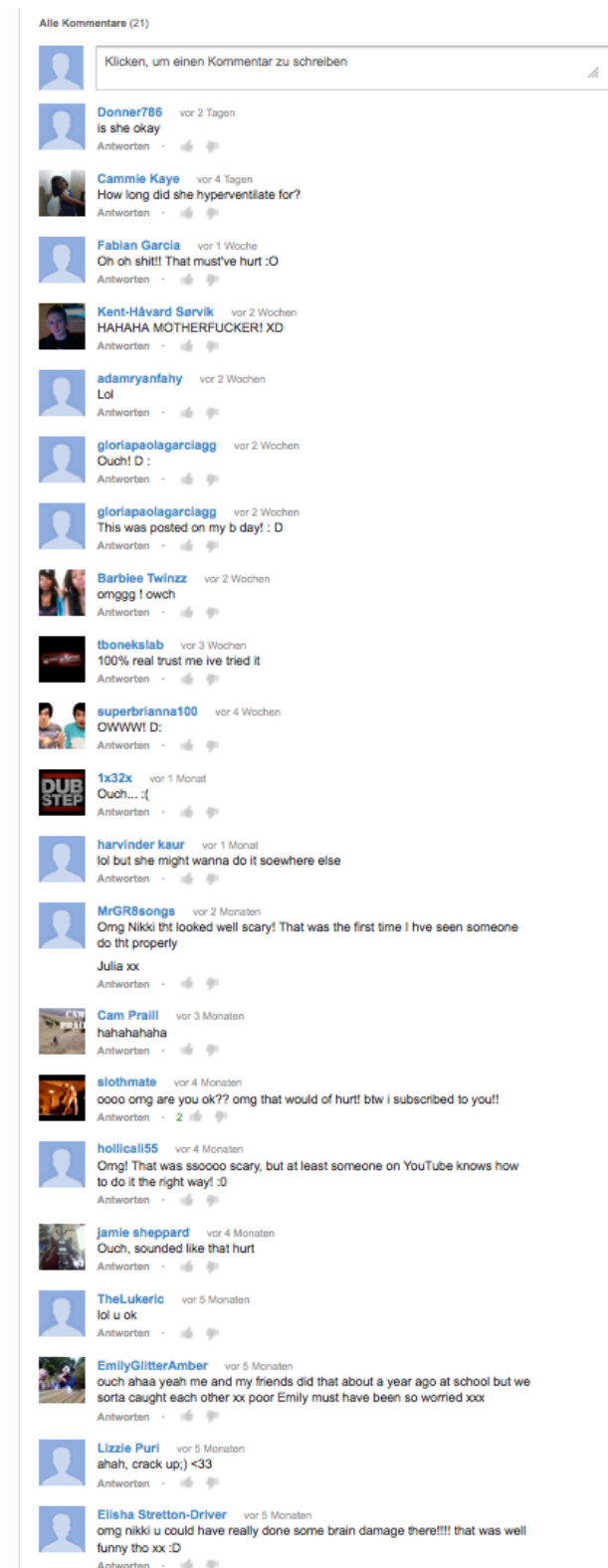


Abb. 26: Clip 7, Kommentare

6.8 Clip 8 *pass out challenge*⁶⁶

6.8.1 Sequenzprotokoll *pass out challenge*

Sequenznr.	Handlung, Geschehen, Bildinhalte	Zeit (h:min:sec)	Dauer (min:sec)
1	Mädchen setzt sich am Boden, hyperventiliert	0: 00: 00	01: 34
2	Mädchen geht in Hocke, hyperventiliert weiter	00: 01: 34	00: 08
3	Mädchen steht auf	00: 01: 42	00: 11
4	Mädchen kommt zu sich, allgemein erleichterndes Gelächter	00: 01: 53	00: 19

6.8.2 Sequenzbeschreibung *pass out challenge*

Sequenz 1 (0: 00: 00- 00: 22)

Ein schwarzgekleidetes Mädchen mit schwarzem Haar tritt von der Kamera weg und platziert sich am Boden vor die Kamera. Sie beginnt zu hyperventilieren. Im Hintergrund ist eine Gitarre zu sehen, ein weißer Vorhang, Bücher und Regale. Die Kamera verharrt den ganzen Clip über in derselben Position. Die geringe Beleuchtung lässt das Mädchen schwer erkennen. Als Framing entsteht hier ein Medium Shot, das Mädchen ist von der Hüfte ab im Bild zu sehen.

⁶⁶ YouTube: *pass out challenge*. Zugriff am 12.01.2013 unter <http://www.youtube.com/watch?v=T4v34Ut47oo>.



Abb. 27: Clip 8, Sequenz 1

Sequenz 2 (00: 01: 34)

Nach fast einhalbminütigen Hyperventilierens geht das Mädchen über in die Hocke, wo sie weiter hastig ein- und ausatmet.

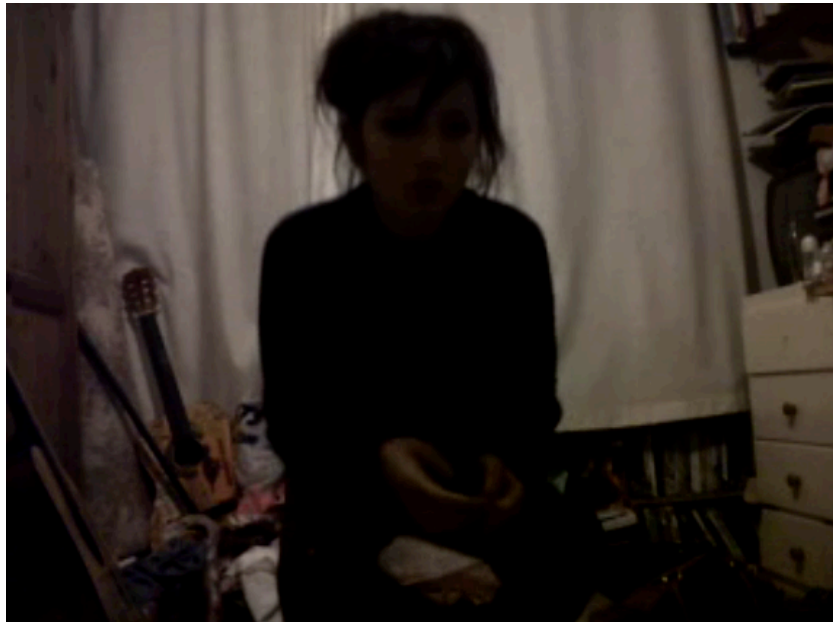


Abb. 28: Clip 8, Sequenz 2

Sequenz 3 (00: 01: 42)

Danach steht sie auf. Der Kopf des Mädchens ist nicht mehr im Bild zu sehen, lediglich ihr Körper. Außerdem ist nur mehr eine Hand zu sehen, was darauf schließen lässt, dass sie die andere Hand benutzt, um die Luft anzuhalten.



Abb. 29: Clip 8, Sequenz 3

Sequenz 4 (00: 01: 53)

Das Mädchen kippt zur Seite, sie stützt sich mit der Hand am Kasten ab. Ihr Kopf sinkt immer wieder auf und nieder, also ob sie einen epileptischen Anfall hätte. Auch ihre Hände machen spastische Bewegungen. Als sie zu sich kommt, blickt sie zuerst zur Decke, schließlich in die Kamera. Anschließend bewegt sie sich zur Kamera hin und dreht sie ab.



Abb. 30: Clip 8, Sequenz 4

6.8.3 Kommentare

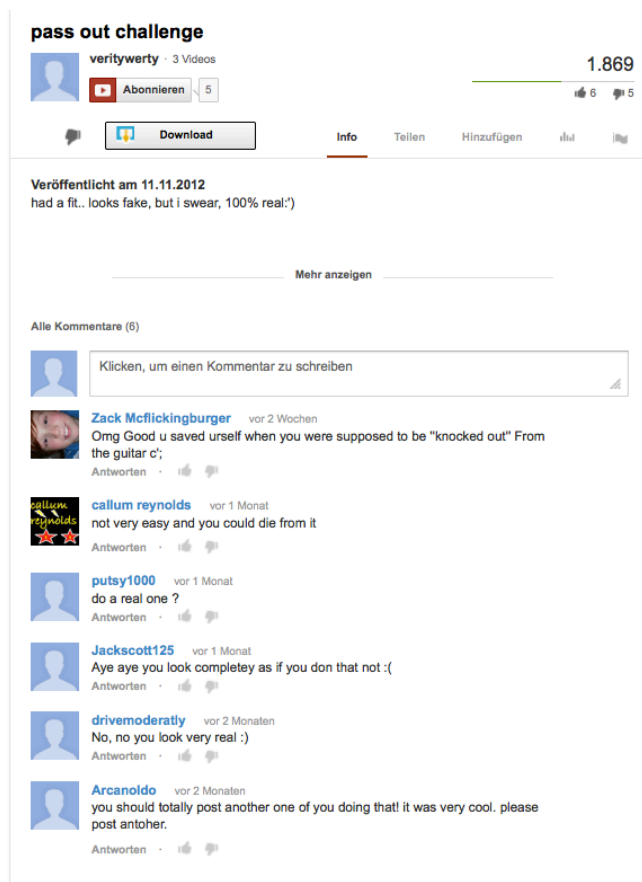


Abb. 31: Clip 8, Kommentare

6.9 Clip 9 *Making ourselves pass out*⁶⁷

6.9.1 Sequenzprotokoll *Making ourselves pass out*

Sequenznr.	Handlung, Geschehen, Bildinhalte	Zeit (h:min:sec)	Dauer (min:sec)
1	Junge hockt am Boden und hyperventiliert, zwei weitere Jungen sind zu sehen, einer zählt bis 25, weitere Stimmen hinter der Kamera, Spielplatz im Hintergrund zu erkennen	0: 00: 00	00: 20
2	Junge steht auf, wird gegen Brust gedrückt, Nahaufnahme	00: 00: 20	00: 06
3	Junge verliert Bewusstsein, wird auf Boden gelegt, erzählt von Befinden	00: 00: 26	00: 17

6.9.2 Sequenzbeschreibung *Making ourselves pass out*

Sequenz 1 (0: 00: 00- 00: 20)

In diesem Clip ist zu Beginn ein Junge in blauem Hemd und mit Kappe am Boden hockend zu sehen. Er hyperventiliert. Im Hintergrund ist ein Spielplatz zusehen. Die Kameraführung ist sehr unruhig, dennoch ist die Bildqualität ausreichend. Ein zweiter Junge in schwarzem T-Shirt geht um ihn herum und zählt fortlaufend „One, two, three...etc.“. Es sind außerdem mehrere männliche Stimmen hinter der Kamera auszumachen, eine davon spricht aufgeregt: „Do 25 or don't you do any!“. Danach kommt ein weiterer Junge ins Bild, er trägt ein gelbes T-Shirt. Die aufgeregte Stimme spricht energisch: „Oh you guys, I am telling you, don't you fucking do it!“ Als der Junge im schwarzen T-Shirt laut „22, 23“ zählt, schaltet sich wieder die aufgeregte Stimme des Jungen hinter der Kamera ein: „That-that-that's good now, that's good now!“. Die beiden Jungen im Bild geben nun dem am Boden hockenden Burschen mit Gesten zu verstehen, dass er aufstehen soll. Diese Sequenz ist als Medium Long Shot einzuordnen.

⁶⁷ YouTube: *Making ourselves pass out*. Zugriff am 12.01.2013 unter <http://www.youtube.com/watch?v=jKchR5cJbnY>.



Abb. 32: Clip 9, Sequenz 1

Sequenz 2 (00: 00: 20)

Der Junge steht vom Boden auf. Der Junge im schwarzen T-Shirt umarmt ihn von hinten. Vermutlich drückt er ihn, um ihm das atmen zu erschweren und so Druck auf seine Lungen auszuüben. Die Kamera geht nah an das Gesicht des Jungens heran, es handelt sie nun um ein Close-up. Er steckt seinen Daumen in den Mund und bläst dagegen an. Die Jungs um ihn herum reden auf ihn ein, ein „hard as you can“ ist deutlich zu verstehen. Sein Gesicht ist mittlerweile rot gefärbt.



Abb. 33: Clip 9, Sequenz 2

Sequenz 3 (00: 00: 26)

Der Junge sinkt langsam zu Boden, die anderen Jungs stützen ihn ab, damit er nicht auf den Boden knallt. Gelächter der Beteiligten hinter und vor der Kamera. Ausrufe der Jungs wie „It was so sick!“ und „Oh my god!“ sind deutlich zu verstehen. Als der Junge im blauen Hemd wieder zu sich kommt sagt er: „Actually I feel so sick. You don't know. You have to try it out!“.



Abb. 34: Clip 9, Sequenz 3

6.9.3 Kommentare (Auszug)

Die besten Kommentare

- 

speckledorfed vor 10 Monaten
ARE YOU TOTALLY DEMENTED STOP KILLING YOURSELF BEFORE YOU
END UP IN A WOODEN BOX 6 FOOT UNDER!!!!!!!!!!
Antworten · 20
- 

Trishabarnes1 vor 10 Monaten
CHOKING GAME AWARENESS ... LOOK IT UP!
Antworten · 6

Alle Kommentare (69)

- 

Klicken, um einen Kommentar zu schreiben
- 

strpure88xp vor 4 Monaten
0:41 "My Turn" He died but they cut out the clip :/
Antworten · 1
- 

magepk1471 vor 5 Monaten
Now i have a headache :)
Antworten · 1
- 

magepk1471 vor 5 Monaten
Dude... i did this u get lightheaded and then pass out ITS AMAZING!!!!
Antworten · 1
- 

xboxtrolls vor 5 Monaten
they arent choking each other
Antworten · 1 Antwort an Trishabarnes1 (Kommentar anzeigen)
- 

Dondrae Clary vor 5 Monaten
"MY TURN"
Antworten · 2
- 

Chloe Wood vor 5 Monaten
@speckledoarf get lost bitch it don't harm no one! Get with the science :-)
Antworten · 1
- 

XzWhiteBoyzX vor 5 Monaten
Everyone that is saying this is dangerous and your losing brain cells is
confusing this with the so called "choking game" where you use various
methods to cut off the circulation of blood to your brain depriving it of oxygen.
the method these guys are using is in fact the exact opposite of the choking
game method because they are hyperventilating and getting more oxygen into
their body and getting rid of the co2. they faint because too much oxygen is
circulating through your body.
Antworten · 1
- 

Barbiee Twinzz vor 5 Monaten
AWW CUZ YUR DOG SENCE THE DANGER THAT CUD HAPPEN TO U SO
UR DOG GOT WORRIED N PANICD AWW XD WORRIED DOGGY
AWWWWW
Antworten · 1 Antwort an Casey Cantrell (Kommentar anzeigen)
- 

bob john vor 6 Monaten
My turn!!
Antworten · 1
- 

Casey Cantrell vor 6 Monaten
haha i did it and i fell on my couch and my dog went crazy!!1 i feel soooo sick
Antworten · 1

Abb. 35: Clip 9, Kommentare 1

-  **Lydia Harris** vor 6 Monaten
I did this then saw how dangerous it was, never again! Didnt realise how dangerous it was!
Antworten ·  
-  **MooCowManiaks** vor 6 Monaten
lol ikr
Antworten ·   Antwort an [Dis May](#) (Kommentar anzeigen)
-  **Hatbabby** vor 7 Monaten
HES IS HOT when he passed out i wanted to cry he is to cute to do stuff like this thsat could hurt him!
Antworten ·  
-  **KinqOfPranks69** vor 7 Monaten
I like this its vry addictive
Antworten ·  
-  **Jake londsloi** vor 7 Monaten
Does he hold his breath when his thumb is in his mouth?
Antworten ·  
-  **ThePaintballpwner** vor 7 Monaten
You all suck at spelling. Obviously you have done it to much. Noobs.
Antworten ·  
-  **Joedunne99** vor 7 Monaten
It gets addicting
Antworten ·  
-  **mayra3196** vor 7 Monaten
someone died of this at my school
Antworten ·  
-  **RawrJoannaful** vor 8 Monaten
Jeez wth dude...
Antworten ·   Antwort an [mattmorrismagic](#) (Kommentar anzeigen)
-  **Cryoniczz11** vor 8 Monaten
Are u serious this doesn't kill u I've done this a lot of times chill out
Antworten ·  
-  **mattmorrismagic** vor 8 Monaten
hope you die then
Antworten ·   Antwort an [Blobface07](#) (Kommentar anzeigen)
-  **xXlBeCrazyXx** vor 8 Monaten
HOLY FUCK PEOPLE GET A REALITY CHECK. people die from this!!!! Seriously! Do this again and see if you wake up. Idiot.
Antworten ·  
-  **Tracy Dietrich** vor 8 Monaten
I'm going to try it it's going to be fun
Antworten ·  
-  **Kung fu Lee** vor 8 Monaten
stop doing this it kills your brain cells. then you will have lost of memory
Antworten ·  
-  **speckledorfed** vor 8 Monaten
if only my cousin knew that he might not have died if he knew it was harmless...
Antworten ·   Antwort an [Blobface07](#) (Kommentar anzeigen)
-  **XmissWatkinsX6** vor 8 Monaten
ive done this.. get over it! you dont harm your self.. stop being so concious.
Antworten ·  

Abb. 36: Clip 9, Kommentare 2

6.10 Clip 10 *THE BEST EVER PASSOUT CHALLENGE!!!*⁶⁸

6.10.1 Sequenzprotokoll *THE BEST EVER PASSOUT CHALLENGE!!!*

Sequenznr.	Handlung, Geschehen, Bildinhalte	Zeit (h:min:sec)	Dauer (min:sec)
1	2 Jungs hocken am Boden, sie hyperventilieren, kichern, Schauplatz ist ein (Kinder-)Zimmer	0: 00: 00	00: 28
2	Jungs springen auf, halten Luft an und dabei die Nase zu	00: 00: 28	00: 06
3	Junge links im Bild verliert Bewusstsein, knallt mit voller Wucht mit Hinterkopf gegen Bildschirm, anderer Junge wird nervös und tritt ihn mit Fuß, Frauenstimme außerhalb des Raumes wird aufmerksam, aufgeregtes Gelächter	00: 00: 34	00: 24

6.10.2 Sequenzbeschreibung *THE BEST EVER PASSOUT CHALLENGE!!!*

Sequenz 1 (0: 00: 00- 00: 28)

Der Clip *THE BEST EVER PASSOUT CHALLENGE!!!* zeigt zwei männliche Jugendliche, die in einem Zimmer am Boden hocken und hyperventilieren heftig. Beide haben dabei den Kopf nach vorne gebeugt und an der Hand abgestützt. Sie tragen beide ein blaues T-Shirt. Im Hintergrund ist ein eingeschalteter Bildschirm zu sehen. Wiederholtes Gekicher ist von beiden Jungs zu vernehmen. Die beiden Jungs befinden sich in einem geschlossenen Raum. Die Kamera verharrt statisch an

⁶⁸ YouTube: *THE BEST EVER PASSOUT CHALLENGE!!!*. Zugriff am 12.01.2013 unter <http://www.youtube.com/watch?v=OHWYDVJlwn4>.

einer Position und ebenso ändert sich der Fokus der Kamera nicht. Die Distanz ist als Medium Long Shot zu bezeichnen.

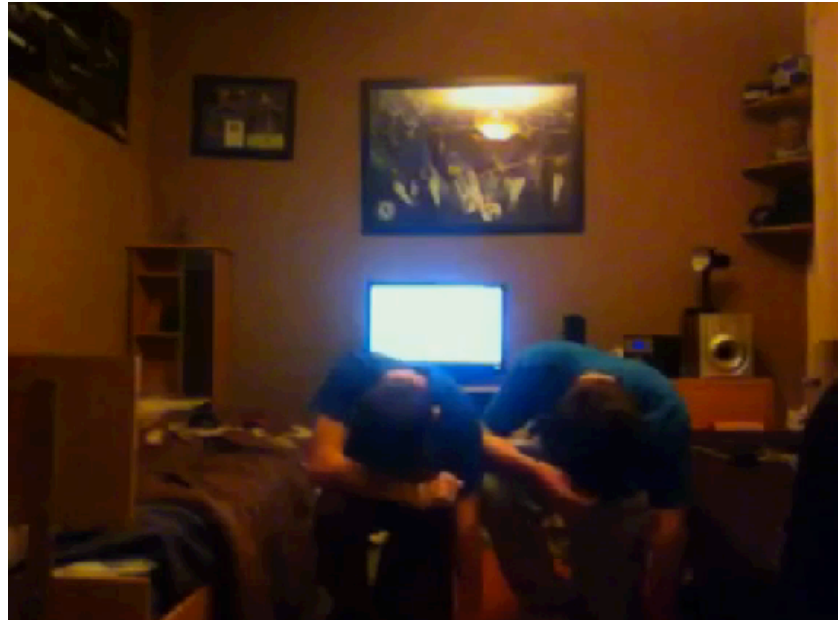


Abb. 37: Clip 10, Sequenz 1

Sequenz 2 (00: 00: 28)

Der Junge links im Bild schreit „Go!“ und hüpfet auf, ebenso der zweite Junge. Beide halten die Luft an und halten sich zu diesem Zweck auch die Nase zu. Ihre Körpersprache lässt darauf schließen, dass sich beide enorm anstrengen.

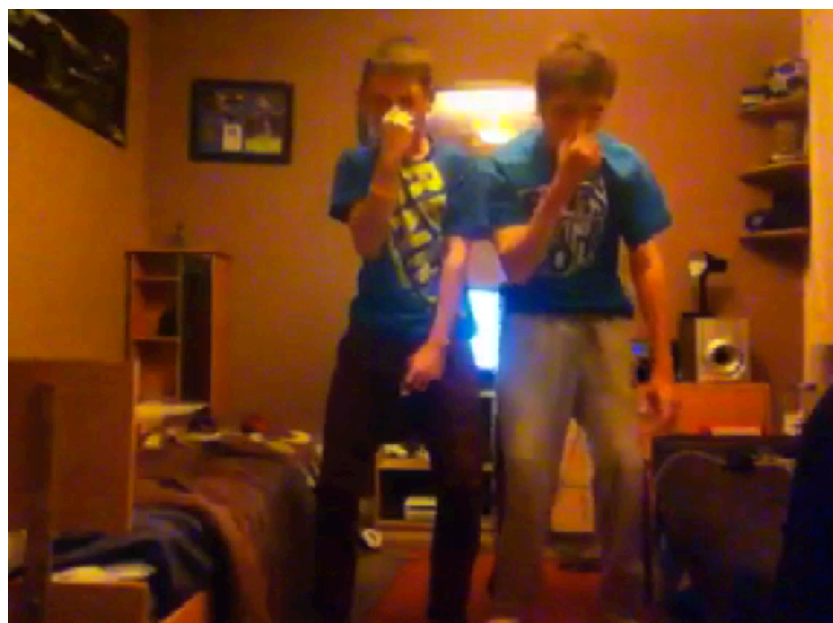


Abb. 38: Clip 10, Sequenz 2

Sequenz 3 (00: 00: 28)

Der linke Junge gibt einen unverständlichen Laut von sich und kippt nach hinten. Er knallt mit voller Wucht mit dem Hinterkopf gegen den Bildschirm und die Tischkante, was einen lauten Krach auslöst. Der Junge rechts im Bild sagt darauf „Oh Shit!“ und beginnt zu lachen. Doch der ohnmächtige Junge regt sich einige Sekunden nicht, woraufhin der andere sichtlich nervös wird und beginnt ihn mit dem Fuß zu treten. Dabei sagt er: „Oh shit, stop it! Stop it!“ Er kommt wieder zu sich, woraufhin beide augenscheinlich erschrocken und unglaublich über das Geschehene zu lachen. Eine weibliche Stimme aus einem anderen Raum fragt: „Boys, what was that?“.

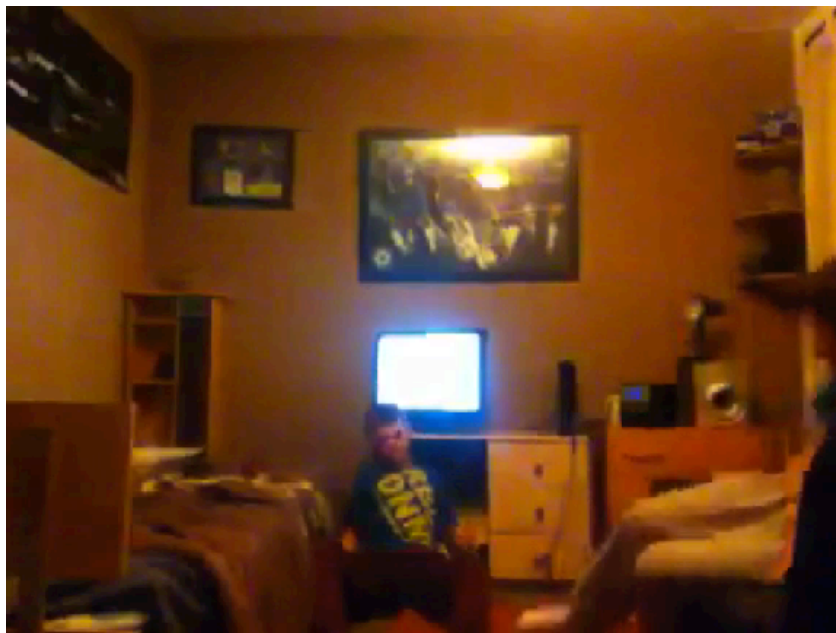


Abb. 39: Clip 10, Sequenz 3

6.10.3 Kommentare (Auszug)

Veröffentlicht am 03.10.2012
Words Cannot Describe This.
All i Know Is That This Really Hurt!:(
Please Leave A Like For This Awesome Video!..Maybe Drop A

Mehr anzeigen

Die besten Kommentare

 **MarshMallowMan234** vor 3 Wochen
Close your eyes and listen from the beginning.
Antworten · 3 · in Playlist Liked videos

 **Frozilla Man** vor 3 Monaten
Facebook Brought me here.
Antworten · 3

Alle Kommentare (24)

 Klicken, um einen Kommentar zu schreiben

 **Hunter Strait** vor 1 Woche
TIMBER!!!
Antworten ·

 **naomi davis** vor 1 Woche
haha he hit his head and did u here the mom "boys what was that" lol
Antworten ·

 **Andrew Fergus** vor 1 Woche
Can't fucking breath hahahahhaahaha
Antworten ·

 **amy laws** vor 2 Wochen
LOL
Antworten ·

 **moorsidebadboy1** vor 3 Wochen
All you hear in background, what was that?
Antworten ·

 **ShelshyM0809** vor 4 Wochen
Omg,that must have been REALLY sore,ouch.
Antworten ·

 **taylor mason** vor 1 Monat
Awesome
Antworten ·

 **Nelmo2016** vor 2 Monaten
Knew it was gonna be bad from the start... Just look at the small space..
Antworten ·

 **Mike C** vor 3 Monaten
LOOOOOOOOOOOOL
Antworten ·

 **blueboyblue** vor 3 Monaten
Dump as a post!
Antworten ·

 **PrinceThePanda** vor 3 Monaten
xCodShots ;o
Antworten ·

 **xSm3lliotx** vor 3 Monaten
Legend ;) haha!
Antworten ·

Abb. 40: Clip 10, Kommentare

7 Literaturverzeichnis

7.1 Selbstständige Literatur

- Bordwell, David und Thompson, Kristin (2001): *Film Art. An Introduction*. New York. 6. Auflage.
- Dünne, Jörg (2008): *Automedialität. Subjektkonstitution in Schrift, Bild und neuen Medien*. München.
- Ertelt, Jürgen (2008): *Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung. Navigation durch die digitale Jugendkultur*. München.
- Luhmann, Niklas (2000): *The reality of the Mass Media*. Stanford.
- Hebecker, Eike (2001): *Die Netzgeneration. Jugend in der Informationsgesellschaft*.
- Hugger, Kai-Uwe (2010), *Digitale Jugendkulturen*. Wiesbaden.
- Keen, Andrew (2007): *The Cult of the Amateur. How Today's Internet is Killing Our Culture*. New York.
- Reichert, Ramón (2008): *Amateurs im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechnik im Web 2.0*. Bielefeld.
- Richard, Brigit und Grünwald, Jan und Metz, Nina (2010): *Flickernde Jugend- Rauschende Bilder. Netzkulturen im Web 2.0*. Frankfurt/New York.

7.2 Unselbstständige Literatur

- Cochet, Françoise (Hg.) (2010a): *APEAS International Symposium „Choking Game“ and other Fainting Games. Practices, Consequences and Prevention*. Paris.
- Cochet, Françoise (Hg.) (2010b): *Jeux du foulard et autres jeux d'évanouissement. Pratiques, conséquences et prévention*. Paris.
- Fossati, Giovanna (2009): YouTube as a Mirror Maze. In: Vonderau, Patrick/ Pelle Snickars (Hg.), *The YouTube Reader*, Stockholm: National Library of Sweden 2009. 485-464.
- Lange, Patricia G. (2009): Videos of Affinity. In: Vonderau, Patrick/ Pelle Snickars (Hg.), *The YouTube Reader*, Stockholm: National Library of Sweden 2009. 70-88.

- Müller, Eggo (2009): Where Quality Matters. Discourses on the Art of Making a YouTube Video. In: Vonderau, Patrick/ Pelle Snickars (Hg.), *The YouTube Reader*, Stockholm: National Library of Sweden 2009. 126-139.
- Peters, Kathrin/ Andrea Seier (2009): Home Dance. Mediacy and Aesthetics of Self on YouTube. In: Vonderau, Patrick/ Pelle Snickars (Hg.), *The YouTube Reader*, Stockholm: National Library of Sweden 2009. 187-203.

7.3 Onlinequellen

- APEAS. Zugriff am 06.05.2012 unter www.jeudufoulard.com.
- Boyd, Danah (2007): *Why Youth (Heart) Social Network Sites. The Role of Networked Publics in Teenage Social Life*. Zugriff am 03.02.2013 unter www.danah.org/papers/WhyYouthHeart.pdf.
- CDC Centres of Disease Control and Prevention Feature: *Research Update The Choking Game. CDC's Findings on a Risky Youth Behavior*. Zugriff am 01.12.2012 unter http://www.cdc.gov/homeandrecreationalsafety/Choking/choking_game.html.
- Chousingha (2009): Zugriff am 15.11.2012 unter <http://www.chousingha.be>.
- GASP (2008): Zugriff am 17.02.2010 unter <http://www.gaspinform.com/en/choking.html>, 17.02.2010.
- Linkletter, Martha und Gordon, Kevin und Dooley, Jon (2010): *The Choking Game and YouTube. A Dangerous Combination*. Zugriff am 15.11.2012 unter http://www.slate.com/content/dam/slate/archive/media/2010/06/70_chokinggame.pdf
- Macnab, Andrew [u.a.] (2009): *Asphyxial games or „the choking game“. A potentially fatal risk behaviour*. Zugriff am 04.12.2012 unter, <http://injuryprevention.bmj.com/content/15/1/45>.

7.4 YouTube Clips

- YouTube: *how to faint for fun!!*. Zugriff 2009 unter <http://www.youtube.com/watch?v=7G4sotHOLq0&feature=Playlist&p=FBF2B51C7E839818&index=0>.
- YouTube: *Fainting...for fun.* (∴ Zugriff am 02.02.2012 unter <http://www.youtube.com/watch?v=lUhQ9cXbHgA>.

- YouTube: *Pass Out Game*. Zugriff am 02.02.2012 unter <http://www.youtube.com/watch?v=EP90cJseeEU&feature=related>.
- YouTube: *würgespiel nicht geschafft (HÖRT EUCH MAL DAS GERÄUSCH AN ^^)*. Zugriff am 07.04.2012 unter <http://www.youtube.com/watch?v=WNTJlhYmnl4>.
- YouTube: *Fainting game American dream (don't try this at home)*. Zugriff am 06.08.2012 unter <http://www.youtube.com/watch?v=q4b55ztWakM>.
- YouTube: *Crazy Girls*. Zugriff am 12.02.2013 unter <http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=24nCvatk2I8>.
- YouTube: *How to faint..PROPER*. Zugriff am 12.01.2013 unter http://www.youtube.com/watch?v=z_1baq6LrFk.
- YouTube: *pass out challenge*. Zugriff am 12.01.2013 unter <http://www.youtube.com/watch?v=T4v34Ut47oo>.
- YouTube: *Making ourselves pass out*. Zugriff am 12.01.2013 unter <http://www.youtube.com/watch?v=jKchR5cJbnY>.
- YouTube: *THE BEST EVER PASSOUT CHALLENGE!!!*. Zugriff am 12.01.2013 unter <http://www.youtube.com/watch?v=OHWYDVJlwn4>.

8 Abbildungsverzeichnis

Bei den Abbildungen handelt es sich um Screenshots der analysierten YouTube Clips.

Anhang

8.1 DVD

Folgende YouTube Clips sind auf der beiliegenden DVD als mp4 Datei zu finden:

- Crazy Girls
- Fainting game American dream (don't try this at home)
- Fainting...for fun. (:
- how to faint for fun!!
- How to faint..PROPER
- Making ourselves pass out
- pass out challenge
- THE BEST EVER PASSOUT CHALLENGE!!!

8.2 Kurzfassung

Choking Games, also Würgespiele, und deren Distribution auf YouTube sind ein komplexes Phänomen, welche in dieser Arbeit mit dem Titel *How to faint for fun. The Choking Game auf YouTube* medienwissenschaftlich untersucht wird. Vor allem Jugendliche praktizieren es, um sich zu berauschen, Grenzen auszutesten oder auch dem Tod ins Auge zu blicken. Es wird nach Antworten und Zusammenhängen zu den Beweggründen der Jugendlichen, welche das *Choking Game* praktizieren und anschließend auf die Plattform YouTube hochladen, geforscht. Dem kann ein Prozess des Erwachsenwerdens zu Grunde liegen sowie schlichte Langeweile, welche Jugendliche dazu bringt, sich selbst in Ohnmacht zu strangulieren. Weiters wird der Begriff Automedialität im Zusammenhang mit dem *Choking Game* erläutert. Als empirische Grundlage dienen sogenannte *fainting clips* der Videoplattform YouTube, welche mittels Stichwortsuche beliebig ausgewählt wurden. Die gewählten Clips werden ausgewertet und filmwissenschaftlich untersucht, sowie die Kommentare der Clips genau betrachtet. Das *Choking Game* lässt sich in die Clipkategorie *tutorials* einordnen und wird meist von Jugendlichen im Alter von neun bis sechzehn Jahren praktiziert, wobei das männliche Geschlecht leicht überwiegt. Die Selbstdarstellung mittels Videos ist für Jugendliche eine Möglichkeit zu Selbstformung und Selbstfindung, wobei YouTube

gewissermaßen zur Spiegelinstantz des Web 2.0 wird. Das *flagging* der Clips erschwerte die Recherche, da gewisse Clips umgehend gelöscht wurden, weil sie gegen die Regeln der Plattform verstießen. Dieses Problem der temporären Quelle wurde gelöst, indem die Clips heruntergeladen wurden. Beim *flagging* handelt die Community der Plattform zum einen selbst, auf der anderen Seite gibt es weltweit engagierte Organisationen, die für Aufklärung sorgen. Zweites Problem war der Mangel an fundierter wissenschaftlicher Literatur zum Thema *Choking Game*. Erwägenswerte Gründe hierfür sind, dass wenige Erwachsene über diese spezielle, lebensgefährliche Praktik genau bescheid wissen und dass ein tödlicher Unfall oft als Selbstmord abgeklärt wird. Im Anhang liegt eine DVD mit einem Teil der analysierten Clips bei.

8.3 Abstract

The *Choking Game* and its spread on YouTube is a complex phenomenon which is the issue of this media scientific thesis *How to faint for fun. The Choking Game auf YouTube*. Fainting Games, another name for the *Choking Game*, are mostly practiced by adolescents to get high, to test their limits or maybe to face death. This thesis is researching on the context and motives why adolescents practice fainting games and upload them on YouTube. It could be a part of growing-up or simple boredom which is making adolescents strangle themselves to unconsciousness. The research is based on so-called Fainting Clips which were chosen randomly from YouTube via keyword search function. The chosen clips were classified and film scientifically analyzed, not to be forgotten the comments of the clips. Clips that deal with Fainting Games can be categorized as tutorials and are mostly practiced by male adolescents in the age of nine to sixteen years. Self-expression with the help of home made videos has become a part of the identification process in growing up for young people whereas YouTube has become something like mirror instance within the web 2.0. Flagging of the clips aggravated the research, since most of the fainting clips are immediately deleted due to conflicting the terms of YouTube. All clips shown in this thesis were downloaded and archived. Another problem is the lack of established references or statistics hence accidents, lethal or not, cannot be classified as an accident from fainting. A DVD containing a part of the analyzed clips is attached.

8.4 Curriculum Vitae

Persönliche Daten

Name: Lisa Aichhorn

Geburtsdatum: 23.09.1986

Geburtsort: Linz

Staatsangehörigkeit: Österreich

Ausbildung

2013 Abschluss des Studiums der Theater-, Film- und Medienwissenschaft

ab 2006 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft

 Schwerpunkt im Rahmen der freien Wahlfächer: Wirtschaft

1997-2005 AHS Europagymnasium Baumgartenberg, Oberösterreich

 Matura mit ausgezeichnetem Erfolg im Juni 2005

Praktika/ Berufserfahrung

2010/2011 Produktionsassistentz Märchenschiff *Die kleine Meerjungfrau* bei Kulturverein
Stromauf

seit 2010 freie Mitarbeiterin bei *Graveyardstudio* in Amstetten: Videoschnitt, Compositing,
Make-Up, Dramaturgie und Bühnenbild von Image- und Musikvideos; Konzeption
und Organisation von Theaterproduktionen und Veranstaltungen

Fremdsprachenkenntnisse

Deutsch Muttersprache

Englisch fließend in Wort und Schrift

Französisch Grundkenntnisse

Spanisch Grundkenntnisse