

Die Europalounge auf Twitch

Ein Beispiel plattformgestützter politischer Bildung

Der Beitrag ordnet Twitch als gamingnahe Livestreaming-Plattform ein und begründet ihre Relevanz als Kommunikationsraum jugendlicher Öffentlichkeiten. Live-Chat, Authentizität und Community-Routinen ermöglichen politische Bildung als moderierten Aushandlungsprozess. Das Beispiel der Europalounge zeigt, dass plattformgestützte Bildungsformate ein didaktisches Set-up aus Sendungsstruktur, Moderation, Regeln und transparenter Quellenarbeit benötigen. Empirische Nutzungsdaten verweisen auf das Potenzial, junge Zielgruppen niedrigschwellig zu erreichen und Medienkompetenz einzuüben. Angesichts rechtsextremer Mobilisierung in digitalen Gaming-Räumen plädiert der Text für eine kontinuierliche Präsenz politischer Bildung auf Twitch. von Manuel Knapp

Games und gamingnahe Plattformen wie *Twitch* sind heute ein relevanter Teil jugendlicher Öffentlichkeiten und Kommunikationsräume. Dieser Beitrag nimmt eine Einordnung von *Twitch* vor und zeigt erste Gehversuche der Europalounge, ein plattformgestütztes Bildungsangebot zu etablieren. Im Zentrum steht die Frage, wie *Twitch* als dialogorientierter Raum für politische Bildung genutzt werden kann und welche Bedingungen dafür erfüllt sein müssen.

Twitch – Mehr als nur Gamingcontent

Der Wunsch, Games nicht allein zu spielen, ist nicht neu. Ob Mehrspielermodus oder LAN-Partys – Games waren früh soziale Räume, in denen Spielen und Austausch zusammengehörten. Mit dem Aufkommen von leistungsfähigeren Internetverbindungen wurde die LAN-Party aus dem Jugendzimmer ins Internet verlegt. Streamingportale wie *YouTube* ermöglichen seit 2005 einem weltweiten Publikum, eigene Videos zu zeigen.

Die Aufzeichnung und Kommentierung von eigenen Spielerlebnissen in Videos subsumiert sich heute unter der Genrebezeichnung *Let's Play*. Diese Videos lassen Zuschauende mit ihrem Host (Streamer*in bzw. Content Creator*in) in Gamewelten eintauchen und mitfiebern.

Kommentare unter dem Video regen zur Diskussion oder weiteren Entwicklung des Games an. Diese sequenzielle Abfolge von Inhalt, Kommentierung und Reaktion der Hosts bestimmte die erste Zeit der Games-nahen Plattformen. *Twitch*, eine Streamingplattform, die seit 2011 online ist und von *Amazon* aufgekauft wurde, brachte zunächst Hosts über Games mit Zuschauenden zusammen.

Twitch-Charakteristika und Community-Aufbau

Ein Twitch-Stream besteht aus mehreren Elementen. Im Zentrum steht das Livegeschehen der Twitch-Kanal-Hosts. Die Hosts kuratieren den Inhalt der Streams, führen durch die Sendezeit und bringen ihre Persönlichkeit ein. Zugleich unterstreicht die Forschung, dass „neben der gefühlten Nähe zu den Streamenden die Authentizität“ eine zentrale Rolle spielt: „Die Live-Situation stellt aus Sicht der Nutzenden sicher, dass die Inhalte echt, nah, ungeschönt und nicht geschnitten sind.“ (Granow/Schwarz 2022, S. 566 f.) Oft werden pro Stream mehrere inhaltliche Elemente angeboten, weshalb in diesem Beitrag synonym von Content Creator*in gesprochen wird.

Ein weiterer, wesentlicher Bestandteil von Twitch-Streams ist der Chat. Die Zuschauenden (Follower, →

Subscriber) treten mit dem Host und anderen Zuschauern zeitgleich in eine Unterhaltung ein. Chatnachrichten angereichert mit Slang und Emotes (Emojis) ermöglichen den Ausdruck von Gefühlen. Die Chatunterhaltung lässt sich mit dem Mitfiebern des Lieblingsteams im Stadion vergleichen (vgl. Ruiz-Bravo/Selander/Roshan 2022, S. 3171).



Diskussion in der Europalounge zum Thema Angst. Kommunikationsexperte Sven Saekert, Co-Moderationsteam Kathi und Manuel
Foto: Manuel Knapp

Twitch ermutigt durch finanzielle Anreize die Creator*innen dazu, regelmäßig zu streamen. Dadurch steigt die Sichtbarkeit des Kanals. *Twitch* kuratiert Inhalte algorithmisch nach individuellen Seh- und Suchvorlieben. Reichweitensteigerung erfahren Kanäle durch *Collabs* (Vernetzung zwischen den Kanälen), *Shoutouts* (Empfehlungen) und *Raids* (Publikumsweiterleitungen).

Die wiederkehrende Zusammenkunft von Content Creator und Chat erzeugt ein Gemeinschaftsgefühl. Auf Chat-Plattformen wie *Discord* wird diese Beziehung weiter ausgebaut und gefestigt. Diese Plattformen ermöglichen, eine (para-)soziale Beziehung zwischen Kanalbetreibern und Zuschauern aufzubauen, aufrechtzuerhalten und das Gemeinschaftsgefühl zu stärken (vgl. Carter/Hoy 2024, S. 133).

Computerspielmessen, wie die jährlich in Köln stattfindende *Gamescom*, bringen die Community mit den Content Creator*innen zusammen. Dieser gegenseitige Transfer von online in offline stärkt die Bindung und stabilisiert Community-Strukturen über die Plattform hinaus. Im Zusammenspiel von Games, gamesnahen Plattformen und Community entwickelte sich auch *Twitch* als Plattform weiter. *Twitch*-Inhalte wuchsen über das reine Gaming-Schauen hinaus. Der heute dort aufzufindende Content ist verwoben mit Entertainment, Sport und Lifestyle.

Auch Nachrichten und Politik finden vermehrt Anklang auf der Plattform. Zur vergangenen Bundestagswahl luden Hosts den Kanzlerkandidaten *Robert Habeck* zum Gespräch ein und erreichten damit tausende von Zuschauern live und im VoD auf *YouTube* (HandofBlood 2025; Staiy 2025). Das Verbindungsbüro des Europäischen Parlaments in Deutschland setzte erstmals auf zwei Content Creatorinnen, um auf die Europawahlen aufmerksam zu machen (vgl. Pusch 2024). Seit Kurzem überlassen die öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten das Kommentieren von politischem Zeitgeschehen nicht mehr allein den Content Creator*innen und nutzen ihre medienethischen Standards und redaktionellen Stärken zur Informationsweitergabe auf *Twitch*. Ende 2024 startete die *Tagesschau* mit einem eigenen *Tagesschau together*-Format, inzwischen gehören weitere plattformangepasste Formate wie Sportschau, Talkrunden und Games zum ARD-Medien-Angebot auf *Twitch* (ARD 2026). ARD, ZDF und Arte reagieren damit auf die veränderte Nutzung und verlagern journalistische Einordnung in Räume, in denen junge Zielgruppen Öffentlichkeit erleben.

How to find youth? Plattformgestützte politische Bildung

Für Akteure der politischen Bildung können plattformgestützte Angebote ebenfalls eine zeitgemäße Ergänzung sein. Immer wieder stehen sie vor der Frage: Wie finden wir Teilnehmende abseits der üblichen Milieus und Bildungsschichten?

Während der Pandemie gab es im Rekordmonat Januar 2021 fast 10 Millionen Accounts auf *Twitch* (vgl. Twitch Tracker 2026a). Ende 2025 wies *Twitch* über 6,9 Mio. aktive Streaming-Kanäle aus. Im deutschsprachigen Raum schauen rund 250.000 Menschen täglich das Angebot von rund 5.000 Channels auf *Twitch* (Twitch Tracker deutschsprachig 2026b). Unter den 16–64-jährigen Deutschen, die regelmäßig Social-Media nutzen, erlangte *Twitch* eine Popularität mit einem Bekanntheitsgrad von 64% (vgl. Statista 2023). *Twitch* ist eine relativ junge Plattform. 19% der 14–29-Jährigen in Deutschland nutzen *Twitch*. Gefolgt von 7% der 30–49-Jährigen (vgl. Statista 2025).

Gerade mit Blick auf die politische Bildung junger Menschen ist *Twitch* eine Chance, gesicherte Informationen durch die Reputation der politischen Bildungseinrichtungen im Digitalen weiterzugeben. „*Twitch* steht für eine interaktive Kommunikation mit der maßgeblich jungen Community und schafft daher besseren Zugang zur Generation Z.“ (Weber 2025)

Potenziale der plattformgestützten politischen Bildung?

Twitch eröffnet für die politische Bildung ein Bündel an Potenzialen, weil Livestream und Chat eine synchrone Öffentlichkeit herstellen. Anders als bei klassischen, linearen Digitalformaten entsteht Öffentlichkeit auf *Twitch* in einer gleichzeitigen Kommunikationssituation: Neben dem Livegeschehen des Hosts läuft der Chat als eigenständiger Diskursraum, in dem Zuschauende Inhalte in Echtzeit kommentieren, nachfragen, widersprechen, ergänzen und untereinander diskutieren.

Für Akteure der politischen Bildung können plattformgestützte Angebote eine zeitgemäße Ergänzung sein. Immer wieder stehen sie vor der Frage: Wie finden wir Teilnehmende abseits der üblichen Milieus und Bildungsschichten?

Studien zum Nutzungsverhalten betonen entsprechend, dass Live-Interaktion den Kern von *Twitch* bildet und für viele Nutzende ein zentraler Grund ist, Zeit auf der Plattform zu verbringen (vgl. Granow/Schwarz 2022, S. 562 f.). Damit würde politische Bildung auf *Twitch* weniger zur Einbahnstraße der Wissensvermittlung, sondern zu einem moderierten Aushandlungsprozess, in dem Perspektiven sichtbar werden, wie etwa Argumente unmittelbar geprüft werden und Lernanlässe situativ entstehen können. Für junge Zielgruppen ist diese Logik besonders anschlussfähig, weil *Twitch* ein vertrauter Kommunikationsort ist und die Nutzung häufig über soziale Motive erklärt wird.

Die wiederkehrende Zusammenkunft erzeugt ein Gemeinschaftsgefühl, das über Plattformen wie *Discord* weiter verstetigt werden kann. In dieser Beziehungskonstellation zählt Authentizität häufig stärker als mediale Hochglanzproduktion und erleichtern Zugänge zu komplexen Themen. Dies reduziert auch die Einstiegshürde für Bildungs-Content Creator*innen. Nicht die perfekte, sondern die authentische Content-Darstellung wird auf *Twitch* gewürdigt. Für beide Seiten ist das Anlegen eines Kontos kostenlos. Bezahlalbos müssen von den Zuschauenden nicht abgeschlossen werden.

Zugleich zeigt die Ausdifferenzierung von Kategorien jenseits des Gamings, etwa *Just Chatting* („Plauderrunden“ ohne Gamingbezug) oder *IRL Streams* (In Real Life Streams), dass *Twitch* sich zu einer dezentralen Unterhaltungsplattform entwickelt hat. Für Akteure politischer Bildung liegt darin die Chance, niedrighschwellige Einstiege mit ernsthafter inhaltlicher Arbeit zu verbinden. Indem sie beispielsweise ein Koch-Stream didaktisch strukturieren, Fragen aus dem Chat kuratieren, Quellen transparent machen und Medienkompetenz als Praxis mit dem Chat einüben, statt sie nur zu thematisieren.

Formate der plattformgestützten politischen Bildung

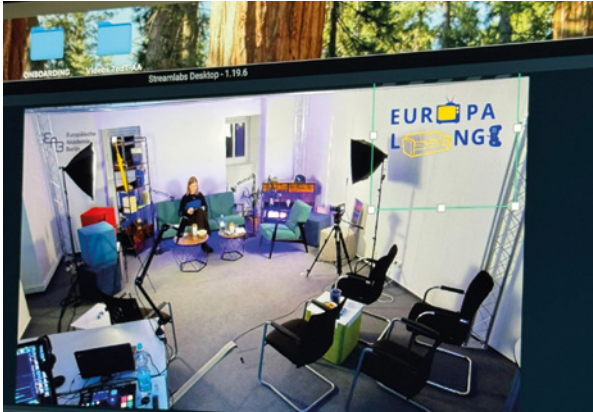
Bildungsinhalte auf *Twitch* können niedrighschellig, interaktiv und zugleich ernsthaft vermittelt werden, wenn die beschriebene Plattformmechanik im didaktischen Konzept mitgedacht und erfolgreiche Formate auf die digitalen Mechaniken adaptiert werden. Niedrighschelligkeit entsteht dabei weniger über Vereinfachung der Themen als über Anschlussfähigkeit an etablierte Routinen der Community. Ein zentraler Vorteil von *Twitch* liegt darin, dass das Publikum nicht erwartet, dass Inhalte verkürzt dargestellt werden. Argumentationsgänge können im Stream entwickelt, Begriffe präzisiert, Widersprüche offengelegt und verschiedene Sichtweisen in Ruhe diskutiert werden. Gerade diese zeitliche Ressource ermöglicht es, politische Bildung nicht nur als Informationsschnipsel, sondern als nachvollziehbaren Prozess des Einordnens und Abwägens zu gestalten und Demokratie als Aushandlungsprozess zu zeigen.

Ein beliebtes Beispiel ist die Nachrichtenaufbereitung: Das Vorlesen und Einordnen aktueller Meldungen erzeugen wegen der Live-Situation und der parallelen Diskussion im Chat ein hohes Interesse und eine dichte Beteiligung. Ergänzend zeigen Kategorien wie „*Reactions*“, wie sich politische oder gesellschaftliche Themen in einer vertrauten Formatlogik platzieren lassen. Oder warum nicht über mehrere Streams ein Game wie *The Berlin Apartment* spielen, das die wechselvolle Geschichte einer Berliner Gründerzeitwohnung nachzeichnet und daran Totalitarismus, Faschismus, DDR-Geschichte und Wiedervereinigung erklären?

Gleichzeitig lässt sich Ernsthaftigkeit sichern, wenn Interaktion durch ein klares Sendungskonzept kuratiert ist und klare Regeln für Chat und Kanal bekannt sind. In der Präsentation der Inhalte können Live-Umfragen gestellt, instant Fact-Checking betrieben und quellenkritisch gearbeitet werden. →

Europalounge – Projekt Europa auf Twitch

Meine eigene Nutzung von *Twitch* führte zur Idee, die *Europalounge* als Kanal (www.twitch.tv/europalounge) ins Leben zu rufen. Die Formate des Kanals verbinden europapolitische Ereignisse, Gesprächsrunden und Community-Interaktion in wiederkehrenden Live-Streams.



Behind the Scene einer Europalounge-Aufnahme
Foto: Manuel Knapp

Das Angebot reicht von Co-Working-Streams, in denen gemeinsam mit der Community gearbeitet wird und ich Einblicke in meinen Arbeitsalltag an der *Europäischen Akademie Berlin* gebe, über Europalounge-Talkrunden zur Bundestagswahl, den US-Wahlen, zu Themen wie Verschwörungsglaube oder fundamentalistische Milieus, bis hin zu Staffeln, in denen wir der Frage nachgingen, welche Rolle das Gefühl Angst für Individuum, Öffentlichkeit und Alltag spielt.

In anderthalb Jahren habe ich drei essenzielle Erfahrungen gemacht. Erstens steigert die Live-Situation die Dialogqualität, weil Fragen und Hinweise aus der Diskussion mit weiteren Informationen über den Chat geteilt werden können. Dabei unterstützen mich zwei *Moderatoren*, die den Chat moderieren und weitere Infos darüber teilen.

Zweitens funktioniert Tiefgang auf *Twitch* besonders dann, wenn eine klare Sendestruktur vorgegeben wird. Ein aktives Einbinden und Ermutigen des Publikums, Fragen zu stellen, führen das Gespräch mitunter in andere Richtungen. Diese Spontaneität macht Spaß und belebt die Diskussion. Die Anonymität im Chat erlaubt ungezwungeneren Fragen und Austausch.

Drittens entsteht Bindung nicht nur über Inhalte, sondern über Verlässlichkeit: Wiederkehrende Termine und wiedererkennbare Formate stabilisieren das Community-Gefühl und erhöhen die Bereitschaft, auch anspruchsvolle Themen anzugehen.

Rückblickend hätte ich den Kanal früher initiieren sollen. Die Ideen lagen lange in der Schublade, das *Twitch*-Konto war bereits angelegt. Ich dachte, ich müsste auf den perfekten Moment warten. Der kam mit dem ersten Stream. Auch streamen vor wenigen Leuten sollte nicht abschrecken. *Twitch* lebt von Kontinuität und langem Atem. Auch die fehlende Gewinnabsicht gibt mir Freiheit zu experimentieren. Die meisten Streams wurden durch klassische Projektmittel finanziert. Die ersten Streams fingen technisch minimal an und entwickelten sich über die Monate. Ich begann mit einer soliden Podcasting-Infrastruktur, die um Kamera und Lichttechnik erweitert wurden.

Streams gegen Rechts

Angesichts der zunehmenden Mobilisierung rechtsextremer Akteure über Games und gamingnahe Plattformen können etablierte Akteure der politischen Bildung einen wichtigen Beitrag zu Stärkung des demokratischen Miteinanders auf Onlineplattformen leisten.

Gerade mit Blick auf die politische Bildung junger Menschen ist Twitch eine Chance, gesicherte Informationen durch die Reputation der politischen Bildungseinrichtungen im Digitalen weiterzugeben.

Twitch als Diskursraum zu begreifen, in denen die Erfahrungen und Methoden der politischen Bildung Anwendung finden, ermöglicht es etablierten Bildungsträgern, ihre Stärken und aufgebaute Reputation einzubringen – dies nicht nur gegenüber Content von Aktivist*innen, die in ihren Streams nicht an Regeln gebunden sind und nicht dem *Beutelsbacher Konsens* folgen müssen, sondern auch gegenüber extremistischen Tendenzen. Diese Plattformen sind, ebenso wie Games, nicht frei von Unterwanderungsversuchen neurechter Akteure. Das *RadiGaMe Spotlight* beschreibt digitale Gaming-Räume folgerichtig als Diskursräume, in denen politische und gesellschaftliche Debatten stattfinden und in die extremistische Akteure ihre Narrative einschleusen können (vgl. Jaskowski/Schlegel 2024).

Karolin Schwarz zeigte zudem bereits 2020, dass menschenfeindliche Ideologien nicht nur über eigens pro-

duzierte Spiele, sondern auch über Online-Communitys, Chats und Kampagnen verbreitet werden, häufig mit dem Ziel, Diskriminierung zu normalisieren und Gegner einzuschüchtern (vgl. Schwarz 2020).

Ein wirksamer Baustein gegen diese Versuche besteht daher nicht nur in der analogen Aufklärung, sondern in kontinuierlicher, moderierter Präsenz auf den Plattformen: feste Sendeplätze und wiederkehrende Formate zur Einordnung aktueller Debatten, transparente Regeln und ein Moderationsteam, das Grenzverletzungen konsequent sanktioniert. Resilienz entsteht hier als eingeübte, demokratische Streitkultur unter klaren, transparenten Regeln.

Zweitens kann Medienkompetenz auf *Twitch* als sichtbare Praxis vermittelt werden. Offensichtlich ist, dass rechtsextreme Strategien kulturelle Produkte und Codes nutzen, um ideologische Botschaften humorvoll, unterhaltsam oder szenetypisch zu verpacken und dadurch Anschlussfähigkeit zu erzeugen (vgl. Heider/Lux 2024). Streams politischer Bildner*innen würden sich eignen, um diese Mechaniken didaktisch zu entzaubern. Das könnte live mit dem Chat (und Expert*innen vor Ort) geschehen, um Quellen zu analysieren, Begriffe zu klären und rhetorische Muster unmittelbar zu markieren. Das Publikum lernt so nicht nur Inhalte, sondern Bewertungs- und Prüfkompetenzen, die es auch auf anderen Plattformen und analog anwenden kann.

Angesichts der zunehmenden Mobilisierung rechtsextremer Akteure über Games und gamingnahe Plattformen können etablierte Akteure der politischen Bildung einen wichtigen Beitrag zu Stärkung des demokratischen Miteinanders auf Onlineplattformen leisten.

Mittel- und langfristig lässt sich drittens ein diskriminierungssensibel moderierter (Stream-)Raum schaffen, eine Community (mittels offener bzw. zutritts geregelter Räume auf *Discord*) aufbauen und ein demokratischer Anker in einer polarisierten Gesellschaft etablieren. Im Gegensatz zu den meisten Content Creator*innen, können sich Akteure politischer Bildung jenseits der Plattform finanzieren. Da-

mit haben politische Bildner*innen auch den Vorteil, ohne finanziellen Druck Formate der plattformgestützten politischen Bildung zu entwickeln und wertvolle Erfahrungen zur Weiterentwicklung zeitgemäßen Bildungscontents zu sammeln.



Logo Eurolounge Grafik: Manuel Knapp

Fazit

Twitch kann als demokratischer Resonanzraum genutzt werden, weil Live-Nähe, Community-Routinen und Chat-Interaktion eine synchrone Öffentlichkeit erzeugen, in der politische Bildung als moderierter Aushandlungsprozess stattfinden kann. Voraussetzung ist, dass Moderation, Regelsetzung und transparente Quellenarbeit nicht als Beiwerk, sondern als didaktische Infrastruktur betrieben werden. Gerade dort, wo extremistische Strategien häufig über Codes, Kampagnen und Community-Dynamiken wirken, liegt die Chance darin, demokratische Praxis im selben Medium einzuüben, in dem junge Zielgruppen ohnehin kommunizieren.

AUSSERSCHULISCHE BILDUNG 1/2026

Zum Autor



Manuel Knapp ist Europawissenschaftler und arbeitet als Studienleiter bei der Europäischen Akademie Berlin. Er arbeitet an der Schnittstelle europäischer Medien, Public Diplomacy und Europalehre. Er ist Research Fellow beim Centre international de formation européenne und Mitglied im Team Europe Direct Deutschland, dem Expert*innenpool der EU-Kommission. Neben der Eurolounge betreibt er den Europapodcast, wo er Europa im Alltag aufspürt und zu Wort kommen lässt.

mail@manuel-knapp.eu

→

Literatur

ARD (2026): ARD auf Twitch; www.twitch.tv/ard/about (Zugriff: 25.01.2026)

Carter, Alexander Edward / Hoy, Mariea Grubbs (2024): We're All Friends Here: Examining Transparasocial Interaction on Twitch and Its Effects on Strategic Communications. In: *Journal of Interactive Advertising* 24 (2), pp. 127–42; <https://doi.org/10.1080/15252019.2024.2320343> (Zugriff: 29.01.2026)

Granow, Carolina / Schwarz, Heike (2022): Onlinegaming und die Rolle der Plattform Twitch. Ergebnisse einer Mixed-Methods-Studie im Auftrag des SWR. Nr. 12/2022 (Dezember), S. 560–568

HandofBlood (2025): Vizekanzler Robert Habeck im Fliesentischgespräch; www.youtube.com/watch?v=_9uvkX8J6tk (Zugriff: 29.01.2026)

Heider, Matthias / Lux, Dominik (2024): Hass, Pixel und Metapolitik. Wie Rechtsextreme in Deutschland daran scheitern, Anschluss an die Gaming-Szene zu finden. In: *Wi Rex*, 10.04.2024; <https://wi-rex.de/en/blog-rechtsextremismus-und-gaming> (Zugriff: 29.01.2026)

Jaskowski, Judith / Schlegel, Linda (2024): Herausforderungen für die Radikalisierungsprävention in digitalen Gaming-Räumen. Modus | Zentrum für angewandte Deradikalisierungsforschung gGmbH: Berlin

Pusch, Carina (2024): Livestream aus dem Europaparlament; Instagram am 14.04.2024; www.instagram.com/p/C5vN4kNs4fv/?img_index=1

Ruiz-Bravo, Nadia / Selander, Lisen / Roshan, Maryam (2022): The Political Turn of Twitch – Understanding Live Chat as an Emergent Political Space. Conference paper presented auf Hawaii International Conference on System Sciences; <https://doi.org/10.24251/HICSS.2022.389> (Zugriff: 29.01.2026)

Schwarz, Karolin (2020): Zocken am rechten Rand. Bonn: bpb; www.bpb.de/themen/rechtsextremismus/dossier-rechtsextremismus/324688/zocken-am-rechten-rand (Zugriff: 29.01.2026)

Staiy (2025): Robert Habeck, warum reden Sie mit den Lappen noch? | Bundestagswahlreden mit Staiy; www.youtube.com/watch?v=sv0Fit6-VjU (Zugriff: 29.01.2026)

Statista (2023): Twitch Markenbekanntheit, Nutzung, Beliebtheit, Treue und Buzz bei Nutzer:innen von Social Media in Deutschland im Jahr 2023. 12.09.2023; <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1309928/umfrage/twitch-social-media-markenprofil-in-deutschland> (Zugriff: 29.01.2026)

Statista (2025): Anteil der Nutzer von Social-Media-Plattformen nach Altersgruppen in Deutschland im Jahr 2025. 30.09.2025; <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/543605/umfrage/verteilung-der-nutzer-von-social-media-plattformen-nach-altersgruppen-in-deutschland> (Zugriff: 29.01.2026)

Twitch Tracker (2026a): <https://twitchtracker.com/statistics/active-streamers> (Zugriff: 02.01.2026)

Twitch Tracker deutschsprachig (2026b): <https://twitchtracker.com/languages/German> (Zugriff: vom 25.01.2026)

Weber, Jessica (2025): Medientrends: Der Switch zu Twitch; www.media-lab.de/de/blog/medientrends-der-switch-zu-twitch (Zugriff: 29.01.2026)