

BACHELORARBEIT

Entwicklung eines medienpädagogischen Konzepts zur Durchführung von Let's Play Workshops in Bibliotheken am Beispiel der Hoeb4U

vorgelegt im Juli 2017 von
Jasmin Meinke

1. Prüferin: Prof. Dr. Ute Krauß-Leichert
2. Prüferin: Vera Marie Rodewald

in Zusammenarbeit mit
den Hamburger Bücherhallen,
Jugendbibliothek Hoeb4U

**HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE
WISSENSCHAFTEN HAMBURG**

Department Information

Studiengang Bibliotheks- und Informationsmanagement

**HOCHSCHULE FÜR ANGEWANDTE
WISSENSCHAFTEN HAMBURG**
Hamburg University of Applied Sciences

**Entwicklung eines medienpädagogischen Konzepts
zur Durchführung von Let's Play Workshops in
Bibliotheken am Beispiel der Hoeb4U**

Bachelorarbeit vorgelegt von
Jasmin Meinke

Abstract

Für Heranwachsende gilt der tägliche Mediengebrauch als selbstverständlich. Daher ist es von hoher Relevanz, sie durch gezielte Förderung zu einem kompetenten und souveränen Umgang mit Medien zu befähigen. Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, Bibliotheken als zentrale Vermittler von Informations- und Medienkompetenz in der Umsetzung medienpädagogischer Veranstaltungsangebote zu unterstützen. In dieser Arbeit wurde daher ein umfassendes Konzept entwickelt, welches eine Anleitung für die Realisierung von Let's Play-Workshops beinhaltet und sie in Durchführung und Ablauf Schritt für Schritt beschreibt. Die Konzeptentwicklung basiert auf der Auswertung des aktuellen Medienumgangs Heranwachsender und zielt darauf ab, aktuelle Risiken und Probleme der Mediennutzung aufklärend zu minimieren. Der handlungsorientierte Konzeptansatz fördert die Jugendlichen aktiv im Ausbau ihrer Medienkompetenz. Das Konzept wurde idealtypisch am Beispiel der Hoeb4U entworfen, kann jedoch unproblematisch auf die Ressourcen und Bedingungen anderer Bibliotheken angepasst werden.

Schlagwörter: Mediatisierung, Medienkompetenz, Medienkompetenzförderung, Medienumgang, medienpädagogische Arbeit, Heranwachsende, Jugendliche, Digital Natives, Bibliotheken, Hoeb4U, Konzept, Let's Play, Let's Play-Videos, Let's Player, YouTube, Workshop, Let's Play-Workshop, handlungsorientiert

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	VI
Abkürzungsverzeichnis	VII
1 Einleitung	1
1.1 Zielsetzung.....	2
1.2 Quellenkritik.....	3
1.3 Aufbau und Vorgehen	5
2 Aufwachsen in mediatisierten Welten.....	7
2.1 Mediatisierung und Mediensozialisation.....	7
2.2 Medienkompetenz.....	10
2.2.1 Definition	11
2.2.2 Medienkompetenzdimensionen.....	12
2.2.3 Medienpädagogische Ansätze	14
2.3 Medienkompetenzförderung in Bibliotheken	18
2.4 Heranwachsende im digitalen Zeitalter	21
2.5 Zwischenfazit.....	30
3 Phänomen Let's Play	32
3.1 Definition	32
3.2 Geschichte und Entstehung.....	33
3.3 Let's Play als interpassives Medium	36
3.4 Motivation und Faszination.....	39
3.5 Let's Plays in der medienpädagogischen Arbeit.....	41
3.5.1 Eignung für medienpädagogische Konzepte.....	42
3.5.2 Umsetzungsmöglichkeit in Bibliotheken am Beispiel der Hoeb4U	46
3.6 Zwischenfazit.....	49
4 Konzeptentwicklung.....	50
4.1 Zielgruppe und Zielformulierung.....	50
4.2 Rahmenbedingungen	52
4.3 Workshop-Ressourcen	54
4.3.1 Personell.....	54
4.3.2 Räumlich.....	55
4.3.3 Materiell.....	56
4.3.4 Technisch	57
4.4 Medienpädagogische Anleitungen.....	60

4.4.1	Workshop „Grundlagen“	61
4.4.2	Workshop „Fortgeschritten“	70
4.5	Schwerpunkt- und Erweiterungsmodul	82
4.6	Öffentlichkeitsarbeit.....	86
4.7	Ergebnis- und Qualitätssicherung	87
5	Zusammenfassung und Ausblick	89
	Literaturverzeichnis	92
	Anhang	99
A	Workshop „Grundlagen“ – Weiterführende Materialien und Informationen.....	99
A.1	Arbeitsblatt „Ergebnisse bewerten“	100
A.2	Beispiel-Mindmap	102
A.3	Tabellarischer Überblick	104
A.4	Link- und Literaturliste	108
B	Workshop "Fortgeschritten" – Weiterführende Materialien und Informationen ..	111
B.1	Arbeitsblatt „AB 3 a & b: Open Content“	112
B.2	Arbeitsblatt „AB 1: Personenbezogene Daten“	115
B.3	Arbeitsblatt „AB 2: Grenze private Daten – öffentliche Daten“	117
B.4	Handout „Cheats in Die Sims 3“	119
B.5	Handout „Storyboard“	121
B.6	Tabellarischer Überblick	123
B.7	Link- und Literaturliste	128
C	Schwerpunkt- und Erweiterungsmodul – Weiterführende Materialien und Informationen	132
C.1	Rollenspiel – Werbung in Let’s Play-Videos	133
C.2	Link- und Literaturliste	135
D	Methodensammlung.....	138

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Überblick über verschiedene Medienkompetenzdimensionen.....	13
Abb. 2: Non-mediale Freizeitaktivitäten 2016 – täglich/mehrmals pro Woche.....	20
Abb. 3: Gerätebesitz Jugendlicher 2016.....	22
Abb. 4: Smartphone-Besitzer 2012 - 2016	23
Abb. 5: Medienbeschäftigung in der Freizeit 2016 – täglich/mehrmals pro Woche	23
Abb. 6: Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2006 – 2016 – Mo-Fr, Selbsteinschätzung in Minuten.....	24
Abb. 7: Liebste Internetangebote 2016 – bis zu 3 Nennungen.....	25
Abb. 8: YouTube: Nutzung 2016 – täglich/mehrmals pro Woche	25
Abb. 9: Häufigkeit der Nutzung von Serien und Filmen 2016 – mind. einmal pro Woche	26
Abb. 10: Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2016 – Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele (netto).....	27
Abb. 11: Am häufigsten genutztes Gerät zum digitalen Spielen 2016	27
Abb. 12: Beispiel einer Evaluationszielscheibe	139
Abb. 13: Anfängliche Gruppenverteilung und neu gemischte Gruppen.....	140
Abb. 14: Beispiel einer Mindmap für die Erarbeitung von Qualitätskriterien	143

Abkürzungsverzeichnis

BID	Bibliothek & Information Deutschland
bpb	Bundeszentrale für Politische Bildung
dbv	Deutscher Bibliotheksverband
DIVSI	Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet
LfM	Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen
mpfs	Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
OBS	Open Broadcaster Software

1 Einleitung

Die heutige Gesellschaft ist durch Medien bestimmt und geprägt. Im Zuge der Mediatisierung wird der Mediengebrauch zur Selbstverständlichkeit. Regelmäßig gliedern sich neue technische Geräte in die Gesellschaft ein, die sich wiederum an Bedienung, Funktion und Einsatzmöglichkeiten der Medien anpasst. Ihre Nutzung befähigt zur Teilhabe sowie Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen und politischen Prozessen. Medien werden dabei als Werkzeuge für die Informationsbeschaffung eingesetzt und zu Kommunikationszwecken verwendet. Sie dienen der Darstellung eigener Meinungen und Einstellungen und stellen daher ein Mittel zum Ausdruck der eigenen Person in der Gesellschaft dar (Süss et al., 2013, S. 122). Medien bilden somit einen wesentlichen Bestandteil der heutigen Lebenswelten. Die steigende Relevanz des Medieneinsatzes zur eigenen Lebensführung und -gestaltung setzt allerdings gleichzeitig voraus, diese kompetent bedienen zu können.

Der Bedarf nach einer entsprechenden Kompetenz wurde bereits in den 1970er Jahren durch den Medienpädagogen Dieter Baacke unter dem Begriff der Medienkompetenz hervorgebracht und beschreibt die Fähigkeit, auch alle Arten von Medien in das Kommunikations- und Handlungsrepertoire von Menschen miteinzubeziehen. Medienkompetenz gilt daher als Schlüsselqualifikation und bildet die Voraussetzung für eine aktive und mündige Teilnahme an der digitalisierten Gesellschaft (Rein, 1996, S. 12; Baacke, 1996, S. 114).

Medienkompetenz wird oftmals auf die reine Bedienfähigkeit eines Mediums reduziert, dabei ist der Begriff weitaus vielschichtiger und beschreibt neben der Kenntnis über die Nutzungs- und Funktionsweise auch die Fähigkeit, Medien kritisch zu hinterfragen und sie auf die eigene Person zu reflektieren. Während Bedienung und Funktion häufig im Prozess der Selbstsozialisation angeeignet werden können, ist dies bei der kritischen und reflexiven Betrachtungsweise von Medien durchaus schwieriger. Da die kritische Medienreflexion jedoch eine der wichtigsten Voraussetzungen für den kompetenten Umgang mit Medien bildet, bedarf es für die Ausprägung dieses Kompetenzbereichs anleitender Unterstützung. In diesem Sinne wird auch von Medienkompetenzförderung gesprochen.

Die hohe Relevanz von Medienkompetenz spiegelt sich auch im Mediengebrauch von Kindern und Jugendlichen wider, die als Digital Natives von Kindesbeinen an mit Medien aufwachsen und sie in nahezu allen Lebensbereichen gebrauchen. Medien bieten große Chancen für die Identitätsbildung und Entwicklung der Heranwachsenden und unterstützen sie in diversen Prozessen des Erwachsenwerdens (Wegener, 2016, S. 94 ff.). Neben den positiven Aspekten bringt der Mediengebrauch allerdings auch mögliche Risiken und Probleme mit sich. Themen wie Cybermobbing, Werbung und Kommerzialisierung sowie jugendge-

fährdende Inhalte bilden Gefahrenbereiche, denen Heranwachsende insbesondere im Internet begegnen. Sie sollten daher unbedingt in der Lage sein, Risiken der Mediennutzung frühzeitig zu erkennen und zu vermeiden, damit sie sich sicher und kompetent in der Medienlandschaft bewegen können.

Um Heranwachsende im Ausbau ihrer Medienkompetenz zu unterstützen, werden besonders im außerschulischen Bereich medienpädagogische Veranstaltungsangebote zur Medienkompetenzförderung eingesetzt. Bibliotheken verkörpern als kulturelle Einrichtung eine außerschulische Bildungsinstitution und sind daher dazu aufgefordert, sich aktiv an der Förderung von Medienkompetenz in der Gesellschaft zu beteiligen. Die Einbindung von medienpädagogischen Veranstaltungsangeboten stellt Bibliotheken jedoch auch vor neue Herausforderungen, denn sie bedürfen einer modernen Ausstattung an technischen Geräten und medienpädagogisch geschultem Personal. Bibliotheken bieten uneingeschränkten Zugang zu Medien und Informationen und können dazu beitragen, der digitalen Spaltung auch in Bezug auf die Ausprägung von Medienkompetenz entgegenzuwirken. Daher ist das Anbieten von medienpädagogischen Veranstaltungen in Bibliotheken von enormer Wichtigkeit.

1.1 Zielsetzung

Aufgrund der hohen Relevanz von medienpädagogischer Veranstaltungsarbeit in Bibliotheken soll in dieser Arbeit ein Konzept für die Durchführung zweier Let's Play-Workshops entwickelt werden, um gegenwärtige Interessen der Jugendlichen aufzugreifen und ein für sie ansprechendes Angebot zu schaffen. Let's Plays (dt: „Lasst uns Spielen“) beschreiben ein Videoformat, in dem sich ein sog. Let's Player¹ beim Computerspielen aufzeichnet und das Spielgeschehen zeitgleich durch eine Moderation kommentiert. In der aktuellen JIM-Studie² aus 2016 zur Befragung des Medienumgangs von Heranwachsenden wurde deutlich, dass Let's Plays ein beliebtes Videoformat auf der Webvideoplattform YouTube bilden (mpfs, 2016). Ein medienpädagogisches Angebot zum Thema Let's Play bietet demnach eine Möglichkeit, aktuelle Trends im Jugendbereich aufzugreifen und in die Veranstaltungsarbeit von Bibliotheken zu integrieren.

¹ Dieser Begriff schließt sowohl die männliche als auch die weibliche Form mit ein.

² Abkürzung für Jugend, Information. (Multi-) Media.

Für die Realisierung von Let's Play-Workshops in Bibliotheken stellen sich folgende Teilfragen:

- Wie sind die Angebote pädagogisch und didaktisch aufgebaut?
- Welche Inhalte sollen den Teilnehmenden vermittelt werden?
- Wie werden die Workshops durchgeführt?
- Welches Hintergrundwissen wird für die Durchführung benötigt?
- Welche (technische) Ausstattung wird genutzt?
- Wie können die Veranstaltungen in der eigenen Bibliothek umgesetzt und an die vorhandenen Ressourcen angepasst werden?
- Wie wird sichtbar, ob die Workshops erfolgreich waren?
- Welche Möglichkeiten gibt es für die Realisierung weiterer Veranstaltungsangebote zum Thema?

Zur Beantwortung dieser Fragen wird in dieser Arbeit ein ausführliches Konzept entwickelt, welches die Workshops in Ablauf und Durchführung beschreibt und anhand von medienpädagogischen Anleitungen einen Leitfaden für die Umsetzung in Bibliotheken gibt. Um eine für Bibliotheken realisierbare Handlungsempfehlung zu erarbeiten, wird das Konzept beispielhaft auf die Hamburger Jugendbibliothek Hoeb4U angewendet und anhand ihrer Ressourcen und Ansprüche entworfen. Es eignet sich jedoch auch für die Umsetzung in anderen Bibliotheken, da die entwickelten Inhalte und Ressourcen bedürfnisgerecht angepasst werden können. Die Hoeb4U stellt sich als Kooperations- und Umsetzungspartner zur Verfügung und wird die nachfolgend entwickelten Let's Play-Workshops in den eigenen Räumlichkeiten als Veranstaltungsangebot realisieren.

1.2 Quellenkritik

Für die Entwicklung eines medienpädagogischen Konzepts ist zunächst die Definition und Einordnung medienpädagogischer Begriffe und Sachverhalte nötig, um einen Überblick über die Relevanz von Medienkompetenz in der heutigen Gesellschaft zu erhalten und eine Ausgangslage darzulegen. Dieser thematische Bereich wurde durch diverse Fachliteratur umfangreich erforscht und kontextualisiert. Diese Arbeit stützt sich zu einem Großteil auf Fachliteratur zur Einführung in die Medienpädagogik, die einen umfassenden Überblick über den Fachbereich und seine Teilgebiete gibt. Verwendet wurde hierbei das Studienbuch zur Einführung in die Medienpädagogik von Daniel Süss, Claudia Lampert und Christine Trueltzsch-Wijnen sowie das Handbuch Medienpädagogik von Uwe Sander, Friederike von Gross und Kai-Uwe Hugger. Beide Fachbücher sind trotz ihrer Veröffentlichung in 2013 und 2008 immer noch von hoher Relevanz und inhaltlich aktuell, da die Grundlagen der Medienpädagogik und damit zusammenhängende Prozesse und Begriffe als durchaus beständig

anzusehen sind. Um den Medienkompetenzbegriff umfangreich definieren und seine Relevanz beleuchten zu können, wurden diverse Ausarbeitungen des Medienpädagogen Dieter Baacke herangezogen, der maßgeblich an der Einführung des Begriffs in die Gesellschaft beteiligt war.

Um herauszuarbeiten, wie Kinder und Jugendliche in den heutigen digitalisierten Lebenswelten aufwachsen und welche Chancen und Risiken sich durch den selbstverständlichen Mediengebrauch ergeben, ist die Definition der Begriffe Mediatisierung und Mediensozialisation sowie ihr Zusammenhang in Bezug auf die gesellschaftliche Entwicklung notwendig. Neben den Studienbüchern wurde daher Fachliteratur verwendet, die sich tiefergehend mit den Zusammenhängen und Prozessen dieser beiden Begriffe beschäftigt und den besonderen Bedarf an Medienkompetenz bei Heranwachsenden hervorhebt. Die für diesen Bereich der Arbeit verwendete Literatur stützt sich auf mehrere Werke der Reihe „Medienwissen Kompakt“ des Springer Verlags, in denen Experten das Fachgebiet umfangreich erforschen und fundierte Antworten auf gegebene Frage- und Problemstellungen geben. Dagmar Hoffmann, Friedrich Krotz und Wolfgang Reißmann beleuchten in ihrem Fachbuch ausführlich die Prozesse der Mediatisierung und Mediensozialisation. Claudia Wegener betrachtet die Thematik in ihrem Werk vor Allem unter dem Aspekt der Einbindung von Medien in den Lebensalltag von Heranwachsenden.

Für die Entwicklung des medienpädagogischen Konzepts ist es wichtig zu wissen, womit sich Heranwachsende in der Medienwelt beschäftigen und wie sie Medien in ihrem Alltag gebrauchen. Die Mediensozialisationsforschung untersucht und forscht nach Ergebnissen, anhand derer neue Ableitungen und Kenntnisse zur Mediensozialisation und der Medienkompetenzförderung getroffen werden können. Im Forschungsgebiet der Kinder und Jugendlichen untersucht der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest regelmäßig das Mediennutzungsverhalten von Heranwachsenden und veröffentlicht die Ergebnisse u. a. in der jährlich erscheinenden JIM-Studie. Darüber hinaus bieten viele weitere Studien Aufschluss über den Medienumgang von Kindern und Heranwachsenden, weitere wichtige Forschungsinstitutionen bilden beispielsweise Bitkom- oder DIVSI-Studien. Diese Arbeit stützt sich jedoch insbesondere auf die in 2016 erschienene JIM-Studie, da sie als Basisstudie gilt und einen umfangreichen Überblick über die Mediennutzung von Heranwachsenden bietet. Die direkte Befragung der Zielgruppe wird als aktuelle und verlässliche Quelle zur Analyse des Medienumgangs von Heranwachsenden eingeschätzt.

Da in dieser Arbeit zwei medienpädagogische Workshops zum Thema Let's Play entwickelt werden, muss der Begriff ausreichend definiert werden. Darüber hinaus gilt es zu erläutern, welche Relevanz das Phänomen in der Gesellschaft und insbesondere bei Heranwachsenden besitzt und wie es im historischen Verlauf zu seiner aktuellen Beliebtheit gelangen

konnte. In diesem Bereich ist bisher nur wenig Fachliteratur zu verzeichnen, die sich umfassend mit der Thematik beschäftigt und sie aus verschiedenen Blickwinkeln erforscht. Der in 2017 erschienene Titel „Phänomen Let’s Play“ aus der Reihe „Neue Perspektiven der Medienästhetik“ des Springer Verlags hat die Thematik erstmals gebündelt analysiert und das Phänomen unter verschiedenen Ansätzen und Problemstellungen beleuchtet. Erste Studien erforschen den Bereich unter pädagogischen Aspekten und wurden in dieser Arbeit für die Auswertung von Motiven und Gründen zur Rezeption von Let’s Play-Videos verwendet. Darüber hinaus untersucht das Fachbuch die Let’s Plays auf ihre Eignung in der medienpädagogischen Arbeit. Die entstandenen Ergebnisse bilden einen wesentlichen Bestandteil für die Konzeptentwicklung dieser Arbeit. Dennoch besteht im Let’s Play-Bereich weiterer Forschungsbedarf. Zwar geben diverse Internetquellen Aufschluss über das Phänomen und seine Zusammenhänge sowie den Einsatz in medienpädagogischen Projekten, dennoch fehlen wesentliche Informationen über mögliche Folgen und Risiken der Let’s Play-Rezeption und ihrem Zusammenhang mit der Webvideoplattform YouTube. Wünschenswert wären darüber hinaus Informationen, wie Let’s Player selbst das Phänomen betrachten und welche Auswirkungen es auf sie nimmt. Eine Befragung zur Evaluation des Phänomens aus Sicht der Let’s Player stellt einen wertvollen Beitrag in der wissenschaftlichen Erforschung dieses Fachbereichs dar.

1.3 Aufbau und Vorgehen

Die vorliegende Arbeit ist in insgesamt vier Hauptkapitel gegliedert. Zunächst wird das Aufwachen in mediatisierten Lebenswelten (Kapitel 2) unter Betrachtung der Mediatisierung und Mediensozialisation genauer beleuchtet (2.1). Der daraus resultierende Bedarf an Medienkompetenz wird in einem eigenen Unterkapitel erläutert und definiert (2.2). Um den Zusammenhang zwischen mediatisierten Welten, Mediensozialisation und Medienkompetenz hervorzuheben, werden verschiedene Handlungsansätze der Medienpädagogik vorgestellt und auf ihren Einsatz in der heutigen Gesellschaft hin untersucht (2.2.3). Zudem wird herausgearbeitet, wie sich Bibliotheken an der Medienkompetenzförderung beteiligen und welche Chancen sich neben den entstehenden Herausforderungen diesbezüglich bieten (2.3). In einem weiteren Unterkapitel wird der Mediengebrauch von Heranwachsenden analysiert, um mögliche Chancen und Risiken in der Mediennutzung zu erkennen und aus diesen eine Basis für die Entwicklung eines medienpädagogischen Konzepts zu schaffen (2.4).

Im nachfolgenden Hauptkapitel wird das Phänomen Let’s Play (Kapitel 3) definiert und seine Entstehungsgeschichte betrachtet (3.1, 3.2). Anhand von Studien und Befragungen wird herausgearbeitet, welche Gründe zur Rezeption von Let’s Play-Videos vorliegen (3.4)

und wodurch sich ihr interpassiver Charakter begründet (3.3). Im Anschluss wird analysiert, ob sich Let's Play-Videos auch für den Einsatz in medienpädagogischen Veranstaltungsangeboten eignen und wie ein entsprechendes Angebot in Bibliotheken am Beispiel der Hoeb4U umgesetzt werden kann (3.5).

Im letzten Hauptkapitel der Arbeit folgt die Konzeptentwicklung (Kapitel 4), die sich auf die Erkenntnisse der vorangegangenen Kapitel stützt. Es wird erläutert, an welche Zielgruppe sich das Konzept richtet und welche Zielsetzung es verfolgt (4.1). Darüber hinaus wird dargestellt, welche Ressourcen für die Veranstaltungen benötigt werden (4.3). Im Anschluss werden zwei medienpädagogische Anleitungen für die Durchführung der Let's Play-Workshops entworfen, welche dem Bibliothekspersonal als Leitfaden dienen sollen (4.4). Abschließend sieht die Konzeptentwicklung vor, Hinweise und Anregungen für die Öffentlichkeitsarbeit sowie die Qualitäts- und Ergebnissicherung der Workshops zu geben (4.6, 4.7).

In der Zusammenfassung werden die wesentlichen Erkenntnisse der Arbeit noch einmal gesammelt dargestellt und ein Ausblick gegeben, wie sich die herausgearbeiteten Chancen und Möglichkeiten von Let's Play-Angeboten in Bibliotheken messen bzw. erfassen lassen.

Für die Durchführung der entwickelten Workshops bedarf es an umfangreichen Hintergrundwissen im Bereich digitaler Spiele und Let's Plays sowie ausreichende technische Kenntnisse und Fertigkeiten in der Videoarbeit. Zur Unterstützung in der Wissensaneignung wird im Anhang weiteres Material beigefügt, das eine gesichtete Auswahl relevanter Links und Literatur zu den beinhalteten Themenbereichen enthält. Darüber hinaus sind im Anhang ebenfalls Arbeitsmaterialien zur Durchführung der Veranstaltungen zu finden.

2 Aufwachsen in mediatisierten Welten

Die Medienlandschaft hat sich über die vergangenen Jahrzehnte stark verändert und wird aufgrund anhaltender technischer Entwicklungen auch weiteren Wandlungsprozessen unterliegen. Die Gesellschaft steht vor der Aufgabe, sich mit regelmäßigen technischen Neuerungen auseinanderzusetzen und durch ihr Nutzungsverhalten Einfluss auf digitale Entwicklungen zu nehmen. Gesellschaft und Medienlandschaft sind eng miteinander verknüpft, sodass sich der Entwicklungsprozess von Heranwachsenden heutzutage stark von früheren Generationen unterscheidet. Der Generationenunterschied ruft Ungleichheiten in der Wissensverteilung zu digitalen Medien hervor und führt zu diversen Positionen gegenüber der digitalen Welt, die sich in strikter Ablehnung bis hin zu exzessiver Nutzung von Medien äußern. Da Medien aus den Lebenswelten der heutigen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken sind und sich über alle Lebensbereiche erstrecken, ist eine kompetente und souveräne Mediennutzung für die eigene Lebensführung unumgänglich. In den folgenden Kapiteln soll daher betrachtet werden, wie sich Gesellschaft und Medien gegenseitig beeinflussen und wie Medienkompetenz als Schlüsselfähigkeit zur Teilhabe an der Gesellschaft beiträgt und zu einem souveränen Medieneumgang befähigen kann. Heranwachsende besitzen als Digital Natives eine starke Verbindung zu digitalen Medien und bilden eine gesellschaftliche Gruppe mit besonderem Bedarf an Medienkompetenz. Es wird daher beleuchtet, wie Jugendliche ihren Alltag mit Medien gestalten und warum sie Medien in der heutigen Zeit auch zur Bewältigung ihres Sozialisationsprozesses in der Gesellschaft einsetzen müssen. Weiter wird die Frage beantwortet, wie Medienkompetenz erworben und gefördert werden kann und welche Unterstützungsmöglichkeiten Bibliotheken in diesem Zusammenhang für die Wissens- und Kompetenzförderung der Gesellschaft bieten.

2.1 Mediatisierung und Mediensozialisation

Ein Leben ohne Medien ist heutzutage unvorstellbar, denn sie durchdringen alle Lebensbereiche und sind Begleiter in alltäglichen Situationen geworden. Ihre Verwendung ist mittlerweile für viele Menschen selbstverständlich. Mit dem Aufkommen digitaler und computergesteuerter Medien ist das Konsumieren zeitlich und örtlich flexibel geworden, die gegenwärtige Medienrezeption in Zeiten von mobilen Geräten und Streamingdiensten ist geprägt von Unabhängigkeit und Selbstbestimmung (Wegener, 2016, S. 9). Medien entwickeln sich stetig weiter und ihr rasanter technischer Fortschritt nimmt auch Einfluss auf den kulturellen und sozialen Wandel:

[...] Weil neue Techniken materiell neue Kommunikationsformen ermöglichen, weil die Menschen auf andere Weise miteinander kommunizieren und im Zusammenhang damit ihre Wirklichkeit sozial anders konstituieren oder auch nur einfach anders handeln, weil die Medien als soziale Institutionen die bestehenden Machtbalancen in Gesellschaften auf neue Weise beeinflussen [...] (Krotz, 2017, S. 27).

Medien haben demnach Auswirkungen auf die Gesellschaft, aber auch die Gesellschaft kann durch ihren Medienumgang auf den Medienwandel einwirken, indem sie Medienangebote und -nutzungsstile annimmt oder zurückweist (Süss et al., 2013, S. 50). Medien und Gesellschaft sind eng miteinander verknüpft und beeinflussen sich gegenseitig. Der Vorgang nennt sich Mediatisierung und beschreibt den Medienwandel in Zusammenhang mit der Entwicklung und Veränderung von Alltag, Kultur und Gesellschaft sowie deren wechselseitige Auswirkungen und Bedeutungen auf den Menschen (Krotz, 2017, S. 24).

Unmittelbar in Zusammenhang mit der Mediatisierung steht auch die Mediensozialisation. Dabei beschreibt Sozialisation den Prozess, als Individuum (s)eine Rolle in der Gesellschaft zu finden, die über Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsarbeit definiert wird. Wandlungsprozesse in der Gesellschaft haben demnach auch Auswirkungen auf den Sozialisationsprozess. Sozialisation wird als Interaktion zwischen Individuum und Umwelt verstanden, in der das Subjekt sich aktiv mit seiner Umwelt auseinandersetzt und sie mitgestaltet (Süss et al., 2013, S. 31). Folglich nimmt der Sozialisationsprozess auch Einfluss auf die Medienwelt und die Mediatisierung.

Durch die Mediatisierung unserer Gesellschaft wird die Nutzung von Medien zur Selbstverständlichkeit und prägt die Lebenswelten des Individuums schon von Kindesbeinen an. Kinder wachsen heute in mediatisierten Lebenswelten auf, die Krotz als solche Lebenswelten beschreibt, in denen man „[...] das dort stattfindende Geschehen ohne Berücksichtigung der Rolle der Medien nicht mehr verstehen bzw. rekonstruieren kann“ (Krotz, 2017, S. 35). Das Handeln und Erleben in diesen Lebenswelten geschieht im Kontext der Medien, sodass ihnen eine weit größere Rolle als die reine Verwendung zuteilwird.

Die heutige Generation der Digital Natives definiert sich aufgrund ihres selbstverständlichen Mediengebrauchs durch einen anderen Medienumgang und ein ausgeprägteres Nutzungsverhalten als frühere Generationen. Medien werden von ihnen parallel gebraucht und nehmen im Alltag eine begleitende Funktion ein, weswegen insbesondere in dieser Generation eine hohe Mediennutzungsfrequenz zu verzeichnen ist. Wegener betont, dass Medien daher nicht getrennt von kindlichen Lebenswelten gesehen werden können, sondern als deren unmittelbarer Bestandteil ein wesentliches Element ihres sozialen Handelns darstellen (Wegener, 2016, S. 10). Daher umfasst Sozialisation in einer mediatisierten Gesellschaft

auch zwingend Mediensozialisation, bei der die Medien eine große Rolle für die psychosoziale Entwicklung der Heranwachsenden spielen und für die Bewältigung sog. Entwicklungsaufgaben eingesetzt werden (Süss et al., 2013, S. 33). Die Medien übernehmen dabei unterstützende Aufgaben in der Persönlichkeitsentwicklung und der „Sozialwerdung“ (Hoffmann et al., 2017, S. 4). So nutzen beispielsweise kleinere Kinder Medienfiguren (aus dem Fernsehen) zur Orientierungshilfe und setzen sich mit Rollen- und Handlungsmustern auseinander. Bei Jugendlichen werden die Medien hingegen verstärkt für soziale Gemeinschaften genutzt, indem Gemeinsamkeiten mit anderen gefunden und sich über identische Interessen ausgetauscht wird. Medien bilden demnach ein Werkzeug, welches die Grundlage zur Kommunikation mit Freunden und Gleichgesinnten schafft (DIVSI, 2014, S. 15). Im Gegensatz dazu kann ein bestimmtes Mediennutzungsverhalten der Jugendlichen bei den Eltern auf Unverständnis treffen. Dies kann unter vorsätzlichen Absichten geschehen, um eine bewusste Abgrenzung vom Heranwachsenden zu seinen Eltern hervorzurufen. Dementsprechend dienen Medien neben der Orientierungshilfe auch dem Umbau sozialer Beziehungen (Süss et al., 2013, S. 54). Medien werden von den Heranwachsenden also nicht nur für die Identitätsbildung genutzt, sondern auch für das Finden der eigenen Rolle in der Gesellschaft eingesetzt. Sie dienen zur Orientierung und tragen zur Meinungsbildung und der Verständigung anhand geltender Normen und Werte bei (DIVSI, 2014, S. 15).

Die eben genannten Ausführungen stellen nur beispielhaft die Einsatzmöglichkeiten der Medien im Sozialisationsprozess dar. Das Medienhandeln von Heranwachsenden lässt sich nicht schematisieren oder generalisieren, da ihre Medienauswahl und -nutzung auch immer von der eigenen Entwicklung, den bisherigen Medienerfahrungen und der Unterstützung aus dem Umfeld abhängt (Wegener, 2016, S. 51). Es lässt sich allerdings festhalten, dass die Mediennutzung und das Aufwachsen mit Medien immer in Zusammenhang mit gesellschaftlichen Entwicklungen zu betrachten und in einen „[...] historischen, gesellschaftlichen und sozialen Rahmen eingebunden [ist]“ (Wegener, 2016, S. 81).

Aufgrund der Durchdringung der Medien im Alltag und ihrer Rolle im Sozialisationsprozess der Heranwachsenden, sehen Eltern die Mediennutzung ihrer Kinder wegen der hohen Nutzungsfrequenz oft kritisch. Sie befürchten, dass ihre Kinder zu viel Zeit in der digitalen Welt verbringen (Wegener, 2016, S. 11) und Erfahrungen im echten Leben verpassen. In der Öffentlichkeit werden Medien von Kritikern aufgrund möglicher Gewaltdarstellungen als risikobehaftet und entwicklungsgefährdend eingestuft. Auch wird vor einer exzessiven Mediennutzung und der Entwicklung einer Mediensucht gewarnt (Süss et al., 2013, S. 34). Es ist jedoch kaum möglich, Kinder und Jugendliche vom Mediengebrauch fernzuhalten, da ihre Lebenswelten unmittelbar mit Medien verknüpft sind und Heranwachsende neben den denkbaren Risiken auch Chancen durch die Mediennutzung erfahren können. Wegener sieht im Mediengebrauch vor allem einen profitablen Charakter, denn Heranwachsende

[...] machen sie für ihre eigenen Bedürfnisse und Wünsche nutzbar. Medien bieten vielfältige Ausdrucksmöglichkeiten, über die sich Kinder und Jugendliche Gehör verschaffen. Sie geben Orientierung und stellen Material zur Verfügung, die eigene Identität auszuprobieren und zu verhandeln. Sie fördern den Zusammenhalt unter Jugendlichen und initiieren Cliquesbildung. Zudem schaffen Medien einen Erfahrungshorizont, den Eltern und pädagogische Institutionen in dieser Form gar nicht bieten können. Sie schaffen Freiräume und sind Fenster zu unbekanntem Welten. Medien sind Ausdruck von Kultur und Historie und können gleichzeitig als Werkzeug eingesetzt werden, sich eben diese anzueignen (Wegener, 2016, S. 12).

Demnach ist es wichtig, Chancen und Risiken im Mediengebrauch der Heranwachsenden zu erkennen und darauf entsprechend zu reagieren. Die Handhabung und Inhalte der Medien sind den Heranwachsenden heutzutage größtenteils bekannt, da sie sich die technische Funktionsweise oftmals selbst aneignen. Ein kritisch reflektierter Medienumgang ist jedoch als wichtige Kompetenz zur Einschätzung möglicher Risiken unumgänglich und sollte den Heranwachsenden anleitend vermittelt werden. Hierfür spielen die Aneignung und der Ausbau von Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation des kompetenten Mediengebrauchs eine große Rolle und kann die Heranwachsenden zu einem bewussten und verantwortungsvollen Medienumgang befähigen. Medienkompetenz ist für den Sozialisationsprozess von hoher Bedeutung, denn der Grad der Kompetenz entscheidet darüber, welche Entwicklungschancen sich für Heranwachsende eröffnen. Es gilt demnach, Heranwachsende beim Ausbau ihrer Medienkompetenz zu unterstützen.

2.2 Medienkompetenz

In den heutigen mediatisierten Lebenswelten wird eine souveräne Mediennutzung immer relevanter. Gesellschaftliche und politische Auseinandersetzungen erfolgen weitestgehend über Medien, sodass für eine aktive Mitgestaltung dieser Prozesse ein kompetenter Medienumgang vonnöten ist. Die kritische Reflexion der Medieninhalte, die eigene öffentliche Artikulation durch Medien sowie das Wissen um die Macht- und Wirkungsstrukturen der Medienlandschaft sind grundlegende Fertigkeiten für eine Partizipation an gesellschaftlichen und medialen Prozessen (LfM, 2015), die unter dem Begriff der Medienkompetenz zusammenzufassen sind. Im Folgenden wird der Begriff definiert und auf seine Ausdifferenzierung in Dimensionen eingegangen. Da Medienkompetenz als zentraler Begriff der Medienpädagogik gilt, werden nachfolgend verschiedene medienpädagogische Ansätze vorgestellt und in ihrer Relevanz für die Medienkompetenzförderung beleuchtet.

2.2.1 Definition

Medienkompetenz umfasst nach Hugger

[...] die Wissensbestände über Medien sowie die Fähigkeit, Medien souverän bedienen, kritisch beurteilen und kreativ gestalten zu können. Sie kann eigenständig im Rahmen von Selbstsozialisationsprozessen erworben werden, sie wird aber auch mit Hilfe medienpädagogischen Handelns in formalen wie non-formalen Bildungssettings gefördert (Hugger, 2008, S. 93).

Hugger bezieht sich in seiner Definition auf die Begriffsbestimmung nach Baacke (Baacke, 1996, S. 114), der den Impuls und Anstoß für die Entwicklung des Medienkompetenzbegriffs gab und ihn in vier Dimensionen gliederte³. Seither wurden viele weitere Versuche unternommen, Medienkompetenz zu definieren. Trotz verschiedener Begriffsbestimmungen und Definitionsansätze wird Medienkompetenz meist mit der Bestimmung von Baacke in Verbindung gebracht (Süss et al., 2013, S. 142), worauf sich auch diese Arbeit beziehen wird.

Der Erziehungswissenschaftler und Medienpädagoge Dieter Baacke brachte den Begriff Medienkompetenz als einen Teilbereich kommunikativer Kompetenz hervor, der auf seinem in den 1970er Jahren erarbeiteten Konzept der kommunikativen Kompetenz basiert (Süss et al., 2013, S. 123). Der Fokus seines Konzepts liegt auf einem aktiven, selbstbestimmten und kompetenten Medienumgang und der Vermittlung der dafür benötigten Kompetenzen. Der Kompetenzansatz gilt medienübergreifend, es gibt folglich keine Teilkompetenzen wie beispielsweise eine Fernsehkompetenz. Vielmehr bezieht sich Medienkompetenz auf grundlegende Kenntnisse, die zu einem kritisch-reflektierten Medienumgang mit dem gesamten Medienspektrum der Gesellschaft befähigen (Hugger, 2008, S. 93; Süss et al., 2013, S. 131). In diesem Sinne wird auch von Medienkompetenzvermittlung gesprochen⁴.

Baacke weist allerdings auch auf die pädagogische Unspezifität seines Konzepts hin, da es keine Hinweise über die Organisation und Vermittlung der Kompetenzen enthält (Baacke, 1996, S. 120 f.). Inhalte und Methoden zur Vermittlung müssen zielgruppenspezifisch aufbereitet werden, da jeder Mensch einen individuellen Anspruch an Medienkompetenzförderung stellt. Die Ausprägung und Relevanz von Medienkompetenz ist bei niemandem identisch und von gewissen Faktoren abhängig: Der Bildungshintergrund, das Alter und Geschlecht sowie das soziale Milieu können Einfluss darauf nehmen, wie medienkompetent ein Individuum ist oder werden kann, und wie es mediale Inhalte für sich nutzt. Besonders

³ Weiter unter Kapitel 2.2.2 Medienkompetenzdimensionen.

⁴ Der Begriff ist unter genauerer Betrachtung irreführend, da ein Erwerb von Medienkompetenz in theoretischer oder kommunikativer Vermittlung nicht möglich ist. Die Kompetenz entsteht insbesondere durch das eigene Erfahren.

hohen Einfluss haben die Faktoren Alter und Bildungshintergrund. Je älter oder bildungsschwächer das Subjekt ist, desto weniger mediale Möglichkeiten werden von ihm genutzt (Süss et al., 2013, S. 130). Medienkompetenz ist folglich ein sehr vielschichtiger Begriff, dessen Ausprägung von diversen Faktoren abhängig ist und sich in unterschiedlichen Kompetenzstufen wiederfindet. Es gibt keine generelle Medienkompetenz, die auf alle Menschen anzuwenden ist. Daher gestaltet sich auch die Förderung aufgrund der verschiedenen Bedarfe als sehr individueller Hergang. Zu einem Teil geschieht die Aneignung von Medienkompetenz eigenständig im Prozess der Selbstsozialisation, wodurch der Medienkompetenzerwerb zu einer Entwicklungsaufgabe im Sozialisationsprozess der Heranwachsenden wird (Süss et al., 2013, S. 16). Die weitere Entwicklung erstreckt sich auf verschiedene Lebensbereiche der Heranwachsenden wie beispielsweise die Schule, aber auch außerschulische Bereiche wie Familie, Freunde oder Freizeiteinrichtungen. Aufgrund der beeinflussenden Faktoren sind jedoch nicht alle Heranwachsenden in gleichem Maße erfolgreich im Erwerb von Medienkompetenz, sodass eine Unterstützung durch medienpädagogische Konzepte notwendig ist, da sie gezielt auf die Förderung von benötigten Fertigkeiten eingehen können (Hugger, 2008, S. 95).

Medienkompetenz ist kein statischer Zustand, der zu einem bestimmten Zeitpunkt eine vollkommene Ausprägung aufweist. Vielmehr ist es ein Prozess lebenslangen Lernens, denn gesellschaftliche und mediale Veränderungen bringen neue Herausforderungen und Gebrauchsweisen mit sich, für die das Individuum neue Fertigkeiten entwickeln muss. Aufgrund des Wandels von Medien und Gesellschaft sollte der Medienkompetenzbegriff daher als offenes Konzept verstanden werden, welches in der Lage ist, neue benötigte Fähigkeiten und Kompetenzen für einen souveränen Medienumgang aufzugreifen und zu vermitteln (Süss et al., 2013, S. 131).

2.2.2 Medienkompetenzdimensionen

Um Medienkompetenz in Umfang und Reichweite zu messen, wird der Begriff anhand von Dimensionen ausdifferenziert. Aufgrund der individuellen Ausprägung und der zahlreichen Teilkompetenzen ist es jedoch schwierig, Medienkompetenz zu erfassen und auszuwerten. Auch die Umsetzung und Ausarbeitung der Dimensionen in der medienpädagogischen Praxis gestaltet sich aufgrund der vielfältigen pädagogischen Handlungsfelder sehr schwierig (Süss et al., 2013, S. 129). Dennoch ist die Ausdifferenzierung hilfreich, um Medienkompetenz nachvollziehbar zu machen.

Ähnlich wie bei der Definition des Medienkompetenzbegriffs gibt es auch bei der Bestimmung der Dimensionen verschiedene Ansätze und Auffassungen. Die Unterschiede zeigen sich dabei hinsichtlich der zugrunde gelegten Medienbegriffsbestimmung und den Ansprüchen an das Können der Person (Süss et al., 2013, S. 125). Es fällt jedoch auf, dass die einzelnen Ansätze durchaus Überschneidungen aufweisen, wie die nachfolgende Abb. 1 zeigt.

Aufenanger (1997)	Baacke (1998)	Tulodziecki (1998)	Kübler (1999)	Groeben (2002)
Kognitive Dimensionen	Medienkunde	Medienangebote sinnvoll auswählen und zu nutzen	Kognitive Fähigkeiten	Medienwissen/Medialitätsbewusstsein
Moralische Dimensionen	Medienkritik	Eigene Medienbeiträge zu gestalten und zu verbreiten	Analytische und evaluative Fähigkeiten	Medienspezifische Rezeptionsmuster
Soziale Dimensionen	Mediennutzung	Mediengestaltungen zu verstehen und zu bewerten	Sozial reflexive Fähigkeiten	Medienbezogene Genussfähigkeit
Affektive Dimensionen	Mediengestaltung	Medieneinflüsse zu erkennen und aufzuarbeiten	Handlungsorientierte Fähigkeiten	Medienbezogene Kritikfähigkeit
Ästhetische Dimensionen		Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung analysierend zu erfassen		Selektion/Kombination von Mediennutzung
Handlungsdimension				Partizipationsmuster Anschlusskommunikation

Abb. 1: Überblick über verschiedene Medienkompetenzdimensionen (Gapski, 2006, S. 17)

Auch wenn es diverse Ansätze und Ausdifferenzierungen zur Bestimmung der Medienkompetenzdimensionen gibt, wird sich in der Medienpädagogik häufig auf die Auslegung nach Dieter Baacke bezogen (Süss et al., 2013, S. 128). In dieser Arbeit werden daher die von ihm bestimmten Dimensionen als Basis herangezogen.

Medienkompetenz umfasst nach Baacke vier verschiedene Dimensionen, die sich abermals in Unterdimensionen differenzieren lassen. Er unterscheidet dabei Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung (Baacke, [2001], S. 4 ff.). An erster Stelle nennt Baacke die Medienkritik, mit der allerdings nicht das Kritisieren der Medien gemeint ist, sondern vielmehr die Fähigkeit, Medien unterscheiden und bewerten zu können. In der Medienkritik werden Wissen und Erfahrungen über Medien reflektiert. Dies erfolgt zum einen analytisch, indem Medieninhalte und Entwicklungen mittels Hintergrundwissen kritisch betrachtet werden und zum anderen reflexiv, wobei Medien auf sich selbst und das

eigene Handeln kritisch reflektiert werden. Schließlich ergibt sich daraus eine ethische Unterdimension, die dazu befähigt, Medien anhand von eigenen Qualitätskriterien zu akzeptieren oder auszuschneiden. Baacke stellt Medienkritik an erste Stelle, weil Menschen in ihrem Medienumgang ständig mit der Bewertung und Unterscheidung von Medien konfrontiert werden und daher eine kritische Haltung für die Orientierung in der vielfältigen Medienwelt benötigen (Baacke, 1998).

Die Dimension der Medienkunde beschreibt das traditionelle Wissen über Medien und Mediensysteme. Dabei wird unterschieden zwischen informativer Unterdimension, welche das klassische Wissen über Medien beschreibt – wie beispielsweise die Kenntnis über die Funktion des Fernsehens oder welche Programme zur Verfügung stehen – und der instrumentell-qualifikatorischen Unterdimension, die sich auf die Bedienfähigkeit eines Mediums bezieht, z.B. wie ein Computer eingeschaltet und benutzt wird.

Als dritte Dimension beschreibt Baacke das Medienhandeln, welches eine wichtige Rolle in seinem Medienkompetenzansatz einnimmt, da er mit der Befähigung des Menschen zum aktiven Mediennutzer insbesondere auf handlungsorientierte Aspekte zur Ausprägung und Förderung von Medienkompetenz verweist (Baacke, 1999, S. 36; Süß et al., 2013, S. 125). Die Dimension des Medienhandelns oder auch der Mediennutzung beschreibt eine aktive und produktive Auseinandersetzung mit Medien. Diese äußert sich in der Programm-Nutzungskompetenz, die sich auf das Verarbeiten von Medieninhalten bezieht und zusätzlich den auffordernden Charakter von Medien wie beispielsweise eine Fotokamera beschreibt, die eine aktive Auseinandersetzung zur Nutzung voraussetzt.

Zum Schluss nennt Baacke die Dimension der Mediengestaltung, die sich mit der Veränderung von Medien durch das Erstellen und Erschaffen neuer Inhalte befasst. Dies kann durch einen kreativen oder innovativen Prozess erfolgen, indem Medien durch Menschen um- und mitgestaltet werden und sich völlig neue Inhalte daraus ergeben können.

Für die Förderung von Medienkompetenz ist es wichtig, dass sich medienpädagogische Konzepte und Projekte an den Dimensionen orientieren bzw. in der Lage sind, diese inhaltlich und methodisch sowie zielgruppenspezifisch zu füllen (Baacke, 1999, S. 36).

2.2.3 Medienpädagogische Ansätze

Medienkompetenzförderung beschreibt eine grundlegende Zielkategorie der Medienpädagogik, welche sich mit der pädagogischen Bedeutung von Medien sowie den Möglichkeiten und Chancen zum Ausbau von Medienkompetenz befasst. Das Ziel von Medienpädagogik ist es, vor allem Kinder und Jugendliche durch Medienkompetenzförderung zu einem sicheren und kompetenten Umgang mit Medien zu befähigen und zu vermitteln, wie man potenzielle

Risiken erkennen und vermeiden kann. Der Begriff der Medienpädagogik ist eng an gesellschaftliche Entwicklungen und Veränderungen gebunden und hat sich mit der Einführung in den 1960er Jahren durch das Aufkommen „neuer Medien“ stetig weiterentwickelt. Aus diesen Veränderungen haben sich diverse medienpädagogische Ansätze entwickelt, denen jeweils ein anderes Grundverständnis der Medienpädagogik zugrunde liegt und in denen Medien unter verschiedenen pädagogischen Positionen und Einstellungen betrachtet werden. Sie verfolgen je nach Auffassung des Begriffs der Medienpädagogik unterschiedliche Zielkategorien und Handlungsmodelle (Hüther und Schorb, 2005, S. 68 ff.). Nachfolgend werden fünf Ansätze vorgestellt, welche das Grundverständnis der Medienpädagogik beispielhaft wiedergeben.

Den ältesten Ansatz bildet das bewahrpädagogische Konzept, welches im 19. Jahrhundert zu Zeiten der ersten öffentlichen Filmvorführungen aufkam und erst in den 1970er Jahren durch die reflexive und handlungsorientierte Medienpädagogik allmählich in den Hintergrund trat, da der Rezipient nicht länger als „[...] passives Objekt und Opfer von Medienwirkungen“ (Süss et al., 2013, S. 69) angesehen wurde. Die Bewahrpädagogik konzentriert sich in ihren Handlungen stark auf den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor jugendgefährdenden Inhalten wie Gewalt und Pornographie und versucht, negative Medienerfahrungen zu unterbinden. Ihr Fokuspunkt liegt dabei oft auf den jeweiligen „neuen Medien“ oder Leitmedien der aktuellen Zeit. Des Weiteren sehen Bewahrpädagogen stets die Medien- und Konsumsucht als allgegenwärtiges Risiko der Medienrezeption und verweisen auf die Gefahr, welche der Medienkonsum mit sich bringt. Dabei wird kommuniziert, dass beim bloßen Verdacht auf ein Risiko bereits so gehandelt werden müsse, als wenn die Schädigung bereits erwiesen sei (Süss et al., 2013, S. 35). Als Beispiel einer bewahrpädagogischen Maßnahme sind die Jugendmedienschutzbestimmungen zu nennen, die durch Zugangssperren aufgrund von Altersbeschränkungen versuchen, Heranwachsende vor schädlichen Medieninflüssen zu bewahren. Bewahrpädagogen bringen aus ärztlicher Sicht häufig körperliche und psychische Erkrankungen mit dem Konsum von Medien in Verbindung und schreiben dem Gebrauch eine völlige Passivität auf Seiten des Rezipienten zu, der sich sozial isoliert und einer exzessiven Mediennutzung unterliegt (Hüther 2008, zit. nach Süss et al., 2013, S. 97 f.). Aus medienpädagogischer Sicht lassen sich diese kulturpessimistischen Argumente jedoch nicht vollständig nachvollziehen, da die Mediennutzungs- und Wirkungsforschung andere Ergebnisse in Bezug auf den Medienumgang feststellen konnte und beispielsweise die Vermutung einer sozialen Isolation und Vereinsamung durch Medien widerlegt hat⁵. Ein großer Kritikpunkt gegenüber der Bewahrpädagogik liegt daher in der Generalisierung von negativen Effekten durch Medien und die nur sehr selektive Berücksichtigung empirischer

⁵ Als Beispiel ist das Social-Web anzuführen, in dem Jugendliche viel Zeit mit sozialen Interaktionen verbringen. Über Social-Media-Plattformen vernetzen sie sich mit anderen und tauschen sich über ihre Interessen aus.

Befunde. Beanstandet wird außerdem das geringschätziges Vertrauen gegenüber den Rezipienten, welchen durch die bewahrpädagogische Haltung jegliche Kompetenzentwicklung für einen selbstständigen Medienumgang genommen wird.

Wer Kinder vor allen Gefährdungen behüten will, nimmt in Kauf, dass sich ohne die Chance zur Auseinandersetzung auch eine Kompetenz zum selbstbestimmten Umgang nicht herausbilden kann. Die Grundannahmen der Bewahrpädagogen sprechen den Kindern und Heranwachsenden die Fähigkeit ab, eine medienbezogene Selbstständigkeit zu zeigen und weiter zu entwickeln. Es besteht zwar weitgehend Konsens, dass Kinder und Jugendliche bis zu einem gewissen Grade schutzbedürftig sind; dennoch muss es Ziel jeder Erziehung bleiben, Eigenverantwortlichkeit und Selbstbestimmung bzw. Mündigkeit zu erreichen und immer schon anzunehmen (Hoffmann, 2008, S. 48 f.).

Es stellt sich daher die Frage, ob in den zunehmend von Mediatisierung gekennzeichneten Lebenswelten der Heranwachsenden eine bewahrpädagogische Haltung angemessen oder förderlich ist. In den vorangestellten Kapiteln wurde bereits thematisiert, dass sich der Medienumgang und dementsprechend auch das Erleben negativer Medienerfahrungen nicht mehr vermeiden lässt. Es sollte daher darüber nachgedacht werden, wie man Heranwachsende bestmöglich in der Verarbeitung dieser Erfahrungen unterstützen kann. Einen Ansatz hierfür bilden reparierpädagogische Konzepte, deren Fokus auf der Hilfestellung zur Medienverarbeitung nach einer getätigten Medienerfahrung liegt. Eine negative Medienerfahrung kann beispielsweise durch nicht altersgerechte Medieninhalte entstehen, oder durch solche, die trotz angemessener Altersfreigabe Ängste in einem Kind hervorrufen können⁶. Hierbei ist die Kommunikation mit Eltern oder Erziehern gefragt, die wörtlich oder spielerisch erfolgen kann, indem z.B. ein Rollenspiel durchgeführt wird oder die Verarbeitung durch Malen und Zeichnen erfolgt.

Tiefgreifender als die reparierende Pädagogik gestalten sich aufklärende Konzepte. Sie setzen im Idealfall vor der Medienrezeption oder -erfahrung an und versuchen, die Medienwirkung durch die Wissensvermittlung über die Funktion und Hintergründe des Mediums abzuschwächen (Süss et al., 2013, S. 96). Die aufklärende Haltung kam in den Anfängen der 1970er Jahre auf, in denen auch der Medienkompetenzbegriff durch Baacke aktuell wurde und dem Rezipienten eine aktive Rolle in der Mediennutzung zuschrieb. Es wurde angestrebt, die Machtverhältnisse der Medien kritisch zu hinterfragen und sich vor negativen Medieneinflüssen zu schützen (Süss et al., 2013, S. 107). Durch die enge Verknüpfung von Medien mit gesellschaftlichen Teilsystemen wie Politik, Wirtschaft, Kultur und Bildung

⁶ Der Film *Bambi* ist laut FSK-Angabe für Kinder ab sechs Jahren freigegeben. Dennoch kann der Tod von Bambis Mutter auch Verlustängste in den zuschauenden Kindern wecken, da sie die Situation auf sich selbst übertragen (Süss et al., 2013, S. 106 f.).

wurde es immer relevanter zu verstehen, wie Medien in den jeweiligen Subsystemen gebraucht und für die eigenen Zwecke genutzt wurden. Um sich Hintergrundwissen zur kritischen Betrachtung dieser Prozesse anzueignen, werden in der aufklärenden Pädagogik daher häufig Besuche „hinter den Kulissen“ durchgeführt. Es steht demnach insbesondere die Ausbildung von Medienkritik im Vordergrund, um Medien und ihre Botschaften kritisch zu betrachten und zu durchleuchten, mögliche Risiken zu erkennen und einen Weg zu finden, mit diesen umzugehen.

Als weiterer medienpädagogischer Ansatz folgen alltagsorientierte und reflexive Konzepte, welche auf die Selbstreflexion des Medienalltags von Heranwachsenden ausgelegt sind. Die Reflexion kann dabei z.B. durch das Führen eines Medientagebuchs erfolgen, in dem Nutzungszeit, Vorlieben sowie positive und negative Medienerfahrungen vermerkt werden. Die Besonderheit dieses Konzepts liegt in seiner zunächst wertfreien Betrachtung des Medienalltags, welcher anschließend nach Auswertung der eigenen Dokumentation an die persönlichen Bedürfnisse des Heranwachsenden angepasst wird. Damit greift das Konzept die Meinung auf, dass es keine Ideale im Medienumgang gibt wie beispielsweise eine pauschale Nutzungszeit für das Fernsehen, sondern dass es vielmehr auf den Einzelfall und die individuellen Bedürfnisse des Mediennutzers ankommt, sodass ein möglichst ausbalancierter Alltag zustande kommt (Süss et al., 2013, S. 110).

Der nachfolgende Ansatz beschreibt schließlich handlungsorientierte Konzepte und bildet damit das Pendant zu den bewahrpädagogischen Ansätzen. Der Schwerpunkt in diesem Bereich liegt auf der kreativen und gestalterischen Arbeit mit Medien durch die Rezipienten, welche durch die aktive Auseinandersetzung neue Inhalte erstellen und sie für die Vermittlung eigener Botschaften nutzen können. Damit tritt der Ansatz der Auffassung entgegen, Medien seien passiv und unkreativ (Süss et al., 2013, S. 112). Handlungsorientierte Projekte sprechen insbesondere die Medienkompetenzdimension der Mediengestaltung an, fördern aber auch die Medienkritik, da für das Erstellen eigener Medienbotschaften das Verständnis für Funktion, Einsatz und Gestaltung des Mediums vonnöten ist⁷. Handlungsorientierte Konzepte können bewirken, dass die Rezipienten aufgrund des Perspektivenwechsels zukünftig eine andere Sichtweise auf Medien erhalten. Aufgrund des Umfangs sie jedoch meist mit einem erhöhten Aufwand in der Durchführung medienpädagogischer Angebote verbunden als die anderen vorgestellten Ansätze. Allerdings lässt sich festhalten, dass Heranwachsende durch das eigene Erstellen medialer Inhalte und Botschaften eine gute Möglichkeit

⁷ Als klassisches Beispiel für ein handlungsorientiertes Konzept lässt sich das Schulprojekt *Schüler machen Zeitung* nennen, bei denen u. a. Hamburger Schulklassen die Gelegenheit erhalten, journalistisch tätig zu werden und eigene Artikel für die Tageszeitung *Hamburger Abendblatt* zu recherchieren und zu schreiben (Eicke-Diekmann, 2015). Als weiteres Beispiel lässt sich auch der gemeinnützige Hamburger Bürger- und Ausbildungskanal TIDE anführen, welcher die Möglichkeit zur Produktion einer eigenen Radio- oder Fernsehsendung bietet (TIDE, o.J.). Insbesondere Heranwachsende nehmen damit den Platz von Medienproduzenten ein und sammeln erste Erfahrungen in der Herstellung und dem Gebrauch von Medien über die persönliche Nutzungsebene hinaus.

erhalten, Medien genauer kennenzulernen und aktiv an ihrer Medienkompetenz zu arbeiten.

Abschließend stellt sich die Frage, ob es in der Vielzahl medienpädagogischer Ansätze das *eine*, richtige Konzept gibt. Die verschiedenen Ansätze machen deutlich, dass es keine einzig gültige Medienpädagogik gibt, sondern die Auffassungen nebeneinander existieren und sich in gegenseitiger Kritik weiterentwickeln (Hüther und Schorb, 2005, S. 73). Die Verwendung der Ansätze in der medienpädagogischen Arbeit sollte sich demnach an den Anforderungen der Gesellschaft bzw. der Individuen orientieren, um eine bestmögliche Förderung der Medienkompetenz zu gewährleisten. In Zeiten der Mediatisierung scheint es angemessen, einen aufklärerischen Medienumgang zu vermitteln und für auftretende Risiken und Probleme vorab ein Bewusstsein zu schaffen. Durch das aktive und selbstständige Auseinandersetzen mit Medien und der Medienproduktion in handlungsorientierten Konzepten haben Rezipienten die Möglichkeit, ihre Medienkompetenz durch eigene Erfahrungen zu stärken und auszubauen.

2.3 Medienkompetenzförderung in Bibliotheken

Der Ausbau von Medienkompetenz gilt als Prozess, der die gesamte Gesellschaft betrifft, denn jeder Mensch und jede Institution ist dazu aufgefordert, aktiv an der Förderung von Medienkompetenz zu arbeiten. Demnach stehen Familien und (Bildungs-)Institutionen gleichermaßen in der Verantwortung, für einen souveränen und kompetenten Umgang mit Medien zur eigenen Lebensführung zu sorgen und den Ausbau von Medienkompetenz bestmöglich zu unterstützen. Die Abgabe der Verantwortung an den jeweils anderen ist dabei wenig zielführend (Süss et al., 2013, S. 165). Bibliotheken werden als Ort des Wissens und des Lernens betrachtet und bieten durch diese gesellschaftlich verankerte Definition eine Chance, Schulen und Familien bei der Vermittlung und Förderung von Medienkompetenz zu unterstützen. Bibliotheken haben längst erkannt, dass Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation in der digitalen Gesellschaft gilt und der Ausbau dieser Kompetenz in Zeiten der Mediatisierung und rasanter technologischer Entwicklungen unerlässlich ist. Der Dachverband Bibliothek & Information Deutschland (BID) fordert in einem Positionspapier zur Medien- und Informationskompetenz die Unterstützung durch die Politik, um Maßnahmen, Zielvorgaben und Standards für die Medienkompetenzvermittlung bundesweit zu verankern, und spricht diverse Empfehlungen zur Umsetzung aus (BID, 2011). Das Vermitteln von Kompetenzen gilt in Bibliotheken als Basisfunktion. Somit zählt die Förderung von Medienkompetenz neben der Informations- und Lesekompetenz zu den grundlegenden Aufgaben einer Bibliothek.

Bibliotheken gelten als am häufigsten besuchte kulturelle Einrichtung (dbv et al., 2016, S. 5) und bieten für Besucher aller sozialer Schichten und Altersgruppen offenen Zugang zu Medien und Informationen. Damit tragen sie auch einen großen Teil zur Überwindung der digitalen Spaltung bei. Sie bieten Zugang zu Wissen und digitaler Technik für alle Bürger, so dass jedem Menschen gleichermaßen das Recht zuteilwird, sich an politischen, gesellschaftlichen und kulturellen Prozessen zu beteiligen. Die Möglichkeit des Zugangs allein reicht jedoch nicht aus, um die Spaltung zu überwinden. Es bedarf ebenfalls der Vermittlung nötiger Kompetenzen, um Medien für die eigenen Zwecke und Bedürfnisse nutzen zu können (Simon-Ritz zit. nach dbv, 2016). Dies knüpft unmittelbar an die Wissenskluft-Theorie an, die eng mit der digitalen Spaltung verbunden ist. Sie beschreibt den Vorgang, dass sich Wissen über neue Medien sowie Kommunikationskompetenzen bei höher Gebildeten schneller verbreitet als in formal niedrigeren Bildungsschichten. Neue Kommunikationsmöglichkeiten und -inhalte führen demnach dazu, dass die Wissenskluft in der Gesellschaft immer größer wird und die unterschiedlichen sozialen Milieus insbesondere in ihrem Sozialisationsprozess mit den Folgen der Wissenskluft konfrontiert werden. Demzufolge „[...] [können] Menschen aus sozial besser gestellten Milieus die Medien und ihre Inhalte intensiver und adäquater in den Sozialisationsprozess einbauen [...] als unterprivilegierte“ (Süss et al., 2013, S. 52 f.). Bibliotheken tragen durch die Wahrnehmung ihrer Vermittlungsfunktion dazu bei, neben der digitalen Spaltung auch die Wissenskluft zu überwinden. Die Förderung von Informations- und Medienkompetenz gilt demnach als Kernaufgabe von Bibliotheken.

Eine Besonderheit an öffentlichen Bibliotheken stellt ihr freiwilliger Charakter dar. Ein Besuch erfolgt aufgrund eigener Interessen und Motive. Die Motivation, etwas zu lernen und Wissen zu erlangen, erfolgt in diesem Kontext unter einer völlig anderen Voraussetzung als beispielsweise in Schulen. Das offene und ungezwungene Öffentlichkeitsbild von Bibliotheken wird jedoch von vielen Vorurteilen überlagert. Insbesondere Jugendliche empfinden Bibliotheken häufig als langweilig und uninteressant, weil sie keine aktuellen oder passenden Medien- und Veranstaltungsangebote vorfinden, die Räumlichkeiten keinen eigenen Jugendbereich bieten oder nicht ansprechend genug gestaltet sind. Daher bleibt die Zielgruppe der öffentlichen Bibliothek oft fern (Keller-Loibl, 2013).

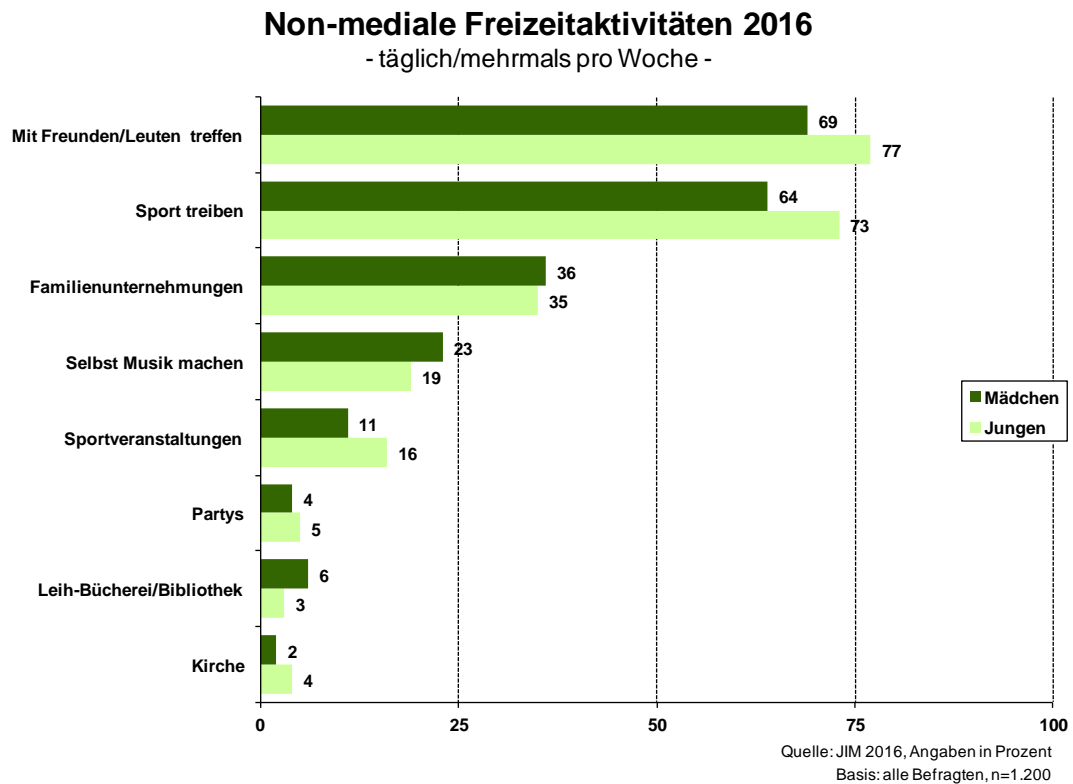


Abb. 2: Non-mediale Freizeitaktivitäten 2016 – täglich/mehrmals pro Woche
(mpfs, 2016, S. 9)

Abb. 2⁸ zeigt, dass der Besuch von Leih-Büchereien/Bibliotheken in der non-medialen Freizeitgestaltung der Heranwachsenden auf den vorletzten Platz fällt, wobei mehr Mädchen als Jungen die Bibliothek besuchen. Um diesem Problem entgegenzuwirken ist es entscheidend, Jugendliche als eigene Zielgruppe wahrzunehmen und ihre Wünsche und Bedürfnisse in den Räumlichkeiten und Bestandsbildern der Bibliotheken umzusetzen. Insofern bietet die Aufgabe zur Medienkompetenzförderung auch viele Chancen für Bibliotheken, denn medienpädagogische Konzepte und die Veranstaltungsarbeit mit digitalen Medien können das Interesse der Heranwachsenden für den Besuch von Bibliotheken neu aufleben lassen. Angebote zur Medienkompetenzförderung können dazu beitragen, in den Augen der jugendlichen Zielgruppe wieder zu einem attraktiven Freizeitort zu werden und sie als Besucher zurück in die Bibliothek bringen. Die (regelmäßige) Durchführung von Medienkompetenzveranstaltungen ist demnach von hoher Relevanz für öffentliche Bibliotheken.

⁸ Statistik aus der JIM-Studie 2016, welche jährlich den Medienumgang der 12- bis neunzehnjährigen untersucht.

2.4 Heranwachsende im digitalen Zeitalter

Medien sind im Alltag Jugendlicher fest verankert und haben bei Heranwachsenden einen hohen Stellenwert, denn sie kommunizieren mit ihnen, informieren sich durch sie und drücken sich mit Medien aus. Um für die jugendliche Zielgruppe geeignete medienpädagogische Angebote zur Medienkompetenzförderung zu entwickeln, sollte ihr Medienumgang genauestens untersucht werden. Die verwendeten Geräte und genutzten Angebote können Aufschluss über ihre Mediennutzung und Vorlieben- sowie Interessensschwerpunkte geben. Im Folgenden wird daher der Medienumgang von Heranwachsenden genauer beleuchtet und mögliche Probleme sowie Risiken in der Mediennutzung identifiziert.

Zur Auswertung des Medienumgangs bezieht sich diese Arbeit auf die vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest (mpfs) herausgegebene JIM-Studie aus dem Jahr 2016. In dieser repräsentativen Basisstudie wurden 1200 Jugendliche von zwölf bis 19 Jahren zu ihrem Medienumgang befragt, sodass die Ergebnisse die direkten Empfindungen der Zielgruppe abbilden und daher für diese Arbeit besonders relevant sind. Die Soziodemografie ist in Verteilung von Geschlecht, Alters- und Bildungsgruppen sehr ausgeglichen (mpfs, 2016, S. 4). Die Studie bildet ab, welche Medien bei der Zielgruppe derzeit beliebt sind und wie sie ihren Alltag mit Medien gestaltet. Aus diesen Erkenntnissen können Ableitungen für die Konzeptentwicklung getroffen werden, um Veranstaltungsinhalte an den Interessen, Wünschen und Bedürfnissen der Zielgruppe auszurichten.

Heranwachsende haben Zugang zu einem breiten Medienrepertoire und sind dabei selbst in Besitz diverser Geräte, wie in Abb. 3 ersichtlich. Auffällig ist, dass sich in den vergangenen Jahren das Smartphone unter den Jugendlichen stark verbreitet hat und nunmehr als Leitmedium der Heranwachsenden gesehen werden kann (s. Abb. 4). Über Zugang zum Internet verfügt fast jeder Jugendliche, wohingegen nur etwa zwei Drittel der Befragten einen eigenen Computer oder Laptop besitzen. Der Medienbesitz im Vergleich zwischen Mädchen und Jungen ist größtenteils ausgeglichen und weist nur bei wenigen Angaben erkennbare Unterschiede auf. So machten fast doppelt so viele Jungen wie Mädchen Angaben zum Besitz einer eigenen festen Spielkonsole (58 % der Jungen zu 32 % der Mädchen).

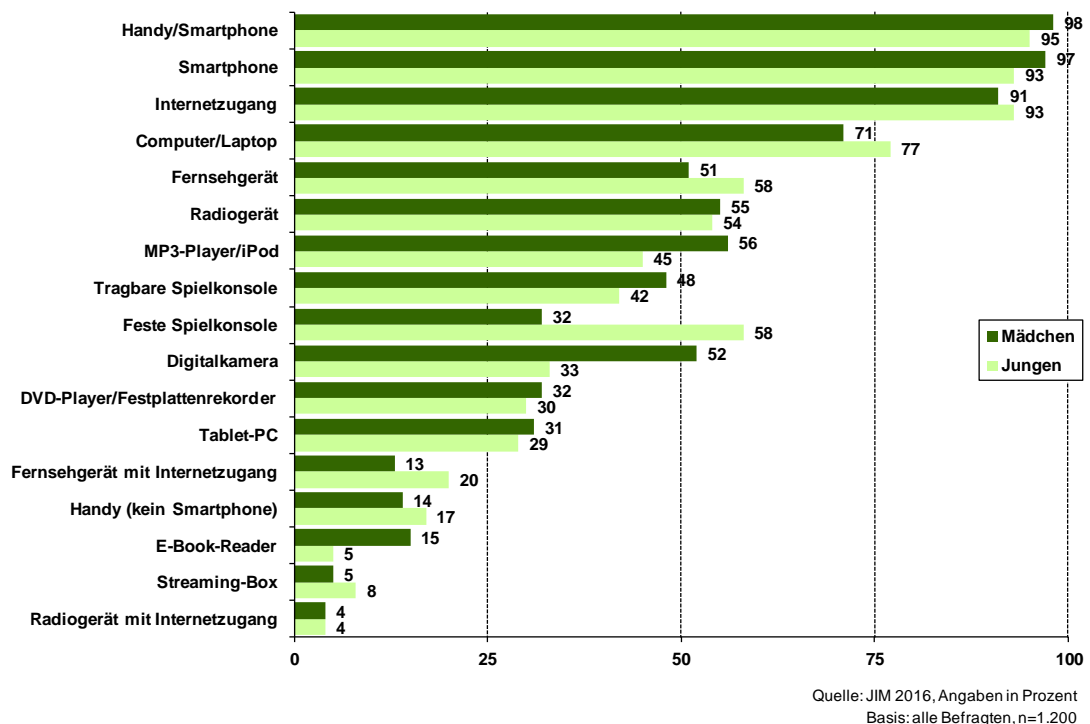
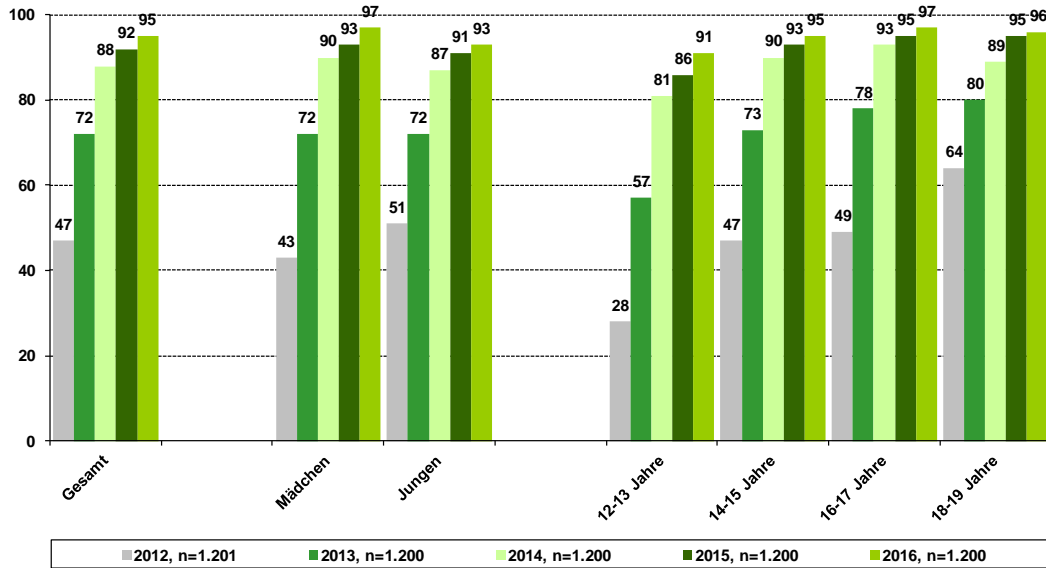


Abb. 3: Gerätebesitz Jugendlicher 2016
(mpfs, 2016, S. 8)

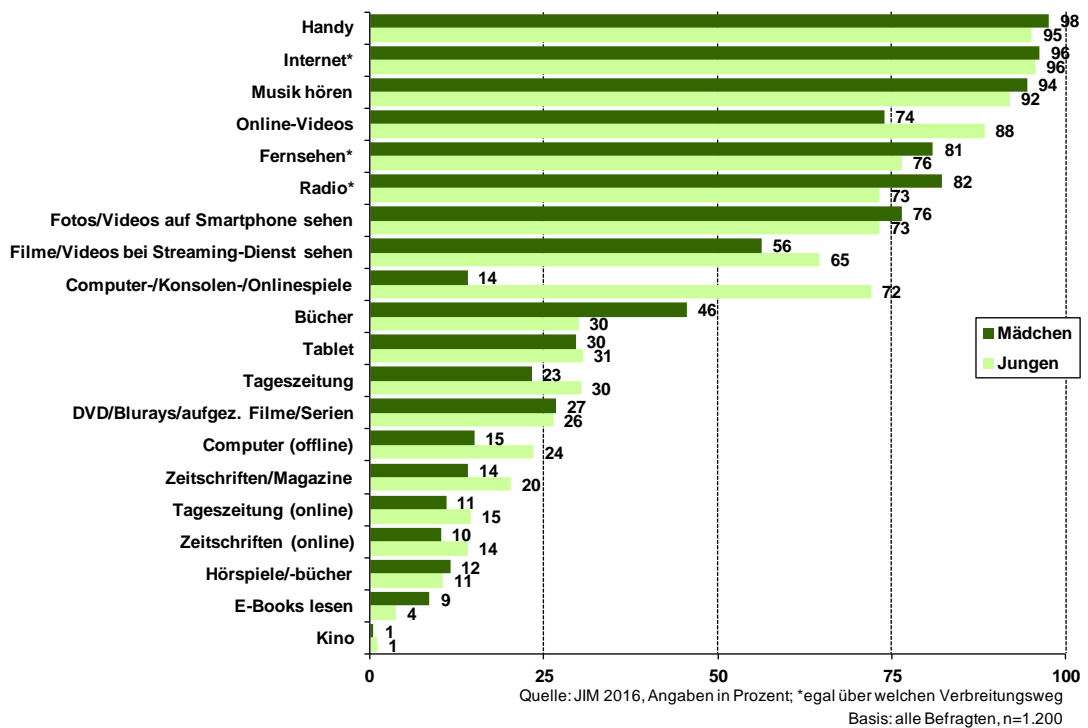
Auch bei der Betrachtung der verschiedenen Altersgruppen gibt es keine merklichen Unterschiede hinsichtlich der Medienausstattung, die einzige Ausnahme bildet der Besitz eines Computers oder Laptops, der in höheren Altersgruppen häufiger vertreten ist. Der Medienbesitz hinsichtlich des Bildungsgrades unterscheidet sich in der Verbreitung eines Computers oder Laptops, der häufiger bei Jugendlichen mit formal höherem Bildungsgrad vertreten ist, wohingegen Heranwachsende mit formal niedrigerem Bildungsgrad häufiger über einen eigenen Fernseher oder eine Spielkonsole verfügen (mpfs, 2016, S. 7 f.).



Quelle: JIM 2012 - JIM 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten

Abb. 4: Smartphone-Besitzer 2012 - 2016
(mpfs, 2016, S. 23)

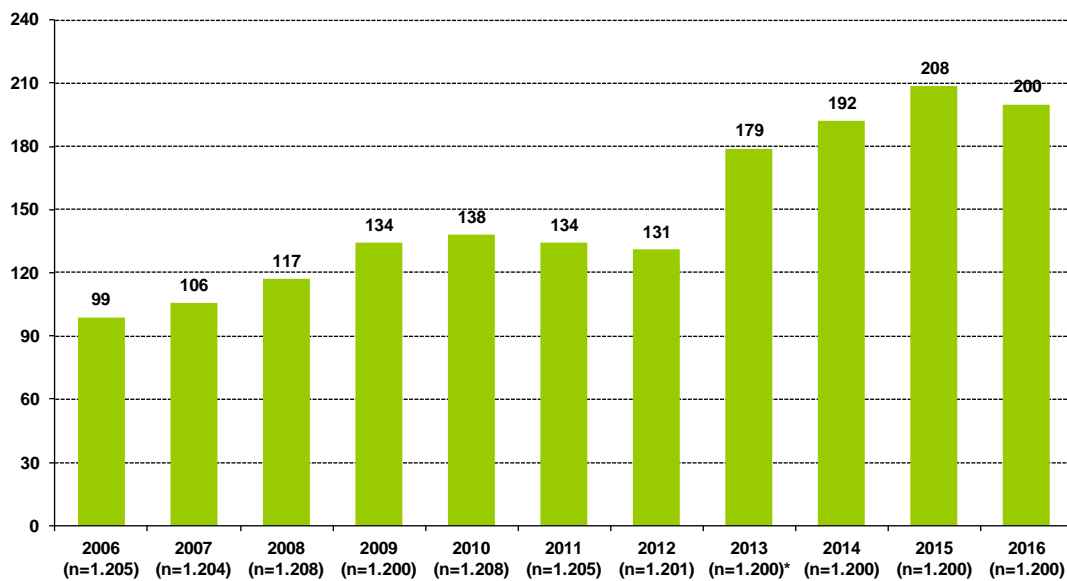
Abb. 5 macht deutlich, wie sich die Heranwachsenden medial in ihrer Freizeit beschäftigen. Hier wird erneut ersichtlich, welche Relevanz das Handy in der Mediennutzung der Jugendlichen einnimmt.



Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg
Basis: alle Befragten, n=1.200

Abb. 5: Medienbeschäftigung in der Freizeit 2016 – täglich/mehrmals pro Woche
(mpfs, 2016, S. 12)

Durch den nahezu flächendeckenden Internetzugang in der Zielgruppe verbringen sie einen Großteil ihrer Freizeitaktivitäten im World Wide Web, was dementsprechend Auswirkungen auf ihre tägliche Onlinenutzung zeigt. Zwar ist diese im Vergleich zum letzten Jahr im Durchschnitt um acht Prozentpunkte gesunken, im Vergleich der Vorjahre jedoch deutlich gestiegen (s. Abb. 6). Dies lässt sich auch damit begründen, dass sich viele Tätigkeiten in den Internetbereich verlagert haben. Computerspiele lassen sich beispielsweise online mit anderen spielen und die Kommunikation sowie der Austausch mit Freunden erfolgt über Messenger-Dienste und Social-Media-Plattformen.



Quelle: JIM 2006 - JIM 2016, Angaben in Minuten; *Änderung der Fragestellung
Basis: alle Befragten

Abb. 6: Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2006 – 2016 – Mo-Fr, Selbsteinschätzung in Minuten (mpfs, 2016, S. 27)

Im Internet selbst nutzen Heranwachsende diverse Angebote, wobei die Webvideoplattform YouTube sich als das Beliebteste abzeichnet, wie in Abb. 7 ersichtlich. Zwar gaben mehr Jungen als Mädchen an, dieses Angebot zu bevorzugen, dennoch liegt es für beide Geschlechter auf dem vordersten Rang (58 % der Mädchen zu 69 % der Jungen). Mit WhatsApp, Facebook und Instagram nutzen Jugendliche nachfolgend vor allem Kommunikationsangebote für den sozialen Austausch mit anderen. Die Nennung von YouTube als liebstes Internetangebot deckt sich mit den Angaben zur medialen Freizeitbeschäftigung in Abb. 5, in der das Rezipieren von Online-Videos den vierten Rang belegt.

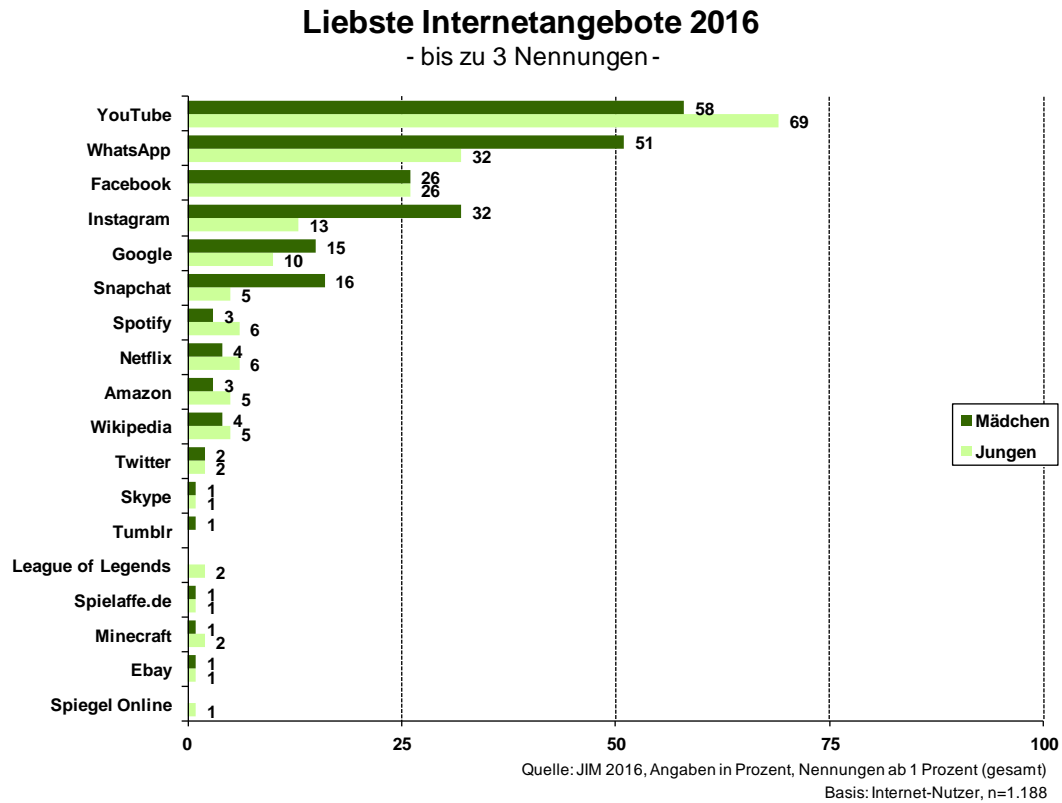


Abb. 7: Liebste Internetangebote 2016 – bis zu 3 Nennungen (mpfs, 2016, S. 29)

Auf der Videoplattform selbst sind bei den Heranwachsenden vor allem Musikvideos beliebt, wie Abb. 8 zeigt. Für die nachfolgenden Ränge unterscheiden sich die Angaben je nach Geschlecht.

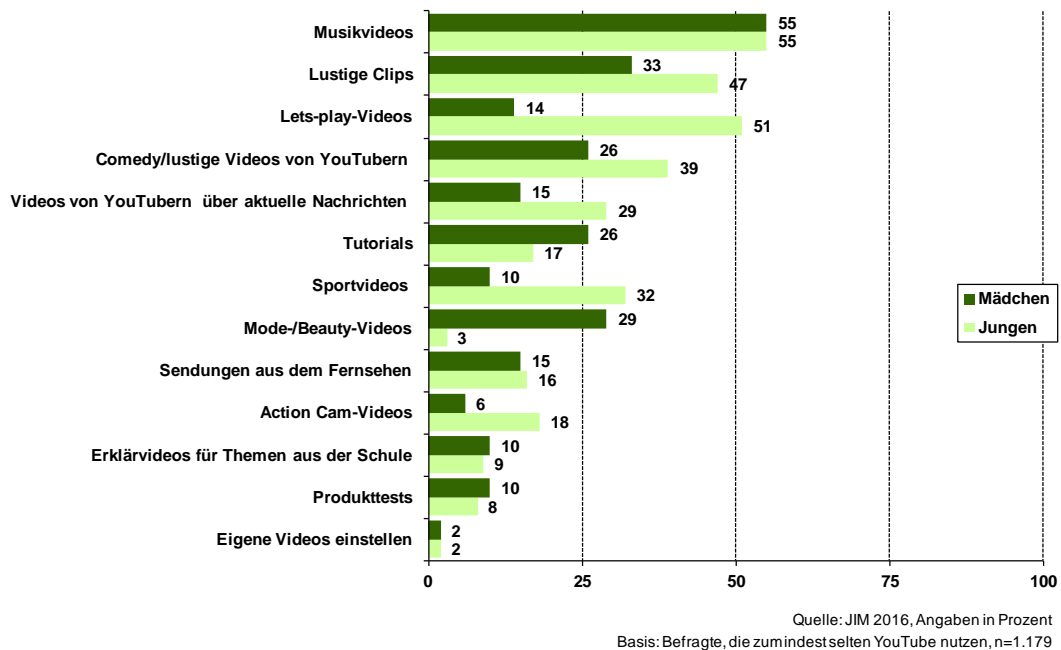


Abb. 8: YouTube: Nutzung 2016 – täglich/mehrmals pro Woche (mpfs, 2016, S. 39)

Während Jungen am zweithäufigsten Let's Play-Videos auf YouTube rezipieren (51 % der Jungen zu 14 % der Mädchen), werden bei den Mädchen Lustige Clips angesehen (47 % der Mädchen zu 33 % der Jungen). Eigene Videos veröffentlichen lediglich 4 % der Heranwachsenden. Zudem wird die Videoplattform von Mädchen und Jungen fast gleichermaßen zur Rezeption von Sendungen aus dem Fernsehen genutzt. YouTube scheint sich demnach als parallele Rezeptionsmöglichkeit für Fernsehinhalte herauszubilden. Zwar gaben in der Studie fast alle Befragten an, Fernsehinhalte über einen stationären Fernseher zu rezipieren, jedoch sind die Nennungen im Vergleich zu den Vorjahren rückläufig (2014: 98 % und 2016: 95 %). Gleichzeitig nehmen Angaben zur Rezeption von Fernsehinhalten über das Internet zu (2014: 19 % und 2016: 22 %). Abb. 9 zeigt, dass für die Nutzung von Serien und Filmen im Internet vor allem die Videoplattform YouTube genutzt wird, wobei im Vergleich zum Vorjahr eine Nutzungssteigerung von neun Prozentpunkten zu verzeichnen ist.

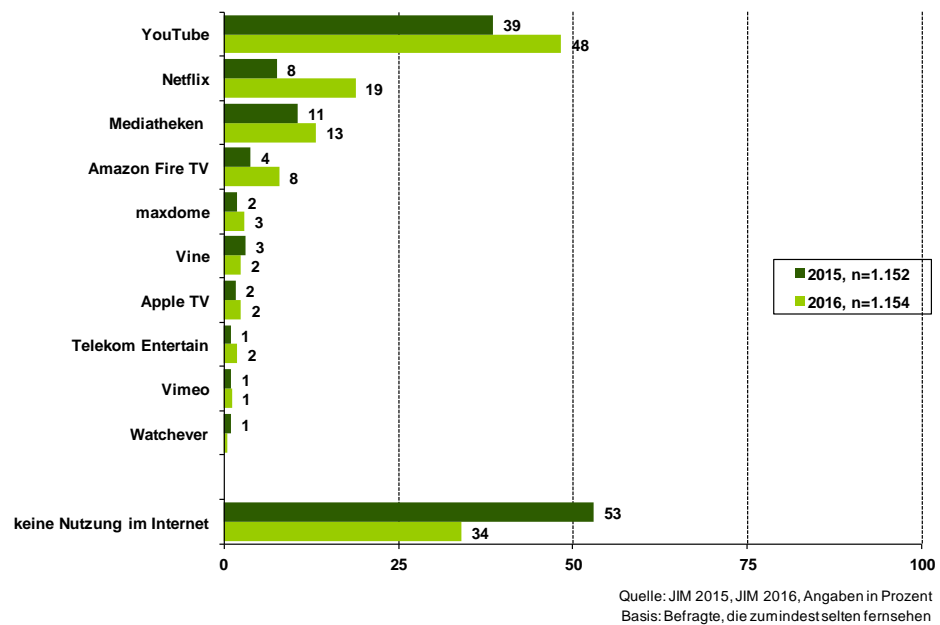


Abb. 9: Häufigkeit der Nutzung von Serien und Filmen 2016 – mind. einmal pro Woche (mpfs, 2016, S. 37)

Neben der Rezeption von Fernsehinhalten und Online-Videos beschäftigen sich Heranwachsende ebenfalls mit dem Spielen digitaler Spiele (s. Abb. 5), wobei in Abb. 5 lediglich Bezug auf Online-, Computer- und Konsolenspiele genommen wird. In diesem Bereich zählen insbesondere Jungen zu den regelmäßigen Spielern (72 % der Jungen zu 14 % der Mädchen). Bezieht man jedoch auch Spiele-Apps auf dem Handy mit ein, ergeben sich völlig andere Ergebnisse. Abb. 10 macht deutlich, dass unter Berücksichtigung von Handyspielen statt 14 % nun 43 % der Mädchen zu den regelmäßigen Spielern von digitalen Spielen zählen. Zwar zählen immer noch deutlich mehr Jungen zu den regelmäßigen Spielern, jedoch lässt sich anhand Abb. 10 festhalten, dass digitale Spiele fest im Alltag aller Heranwachsenden

verankert sind. 64 % der Jugendlichen spielen täglich bis mehrmals pro Woche, wobei Handyspiele im Vergleich zu anderen digitalen Spielformen das insgesamt beliebteste Format der Zielgruppe bilden (45%).

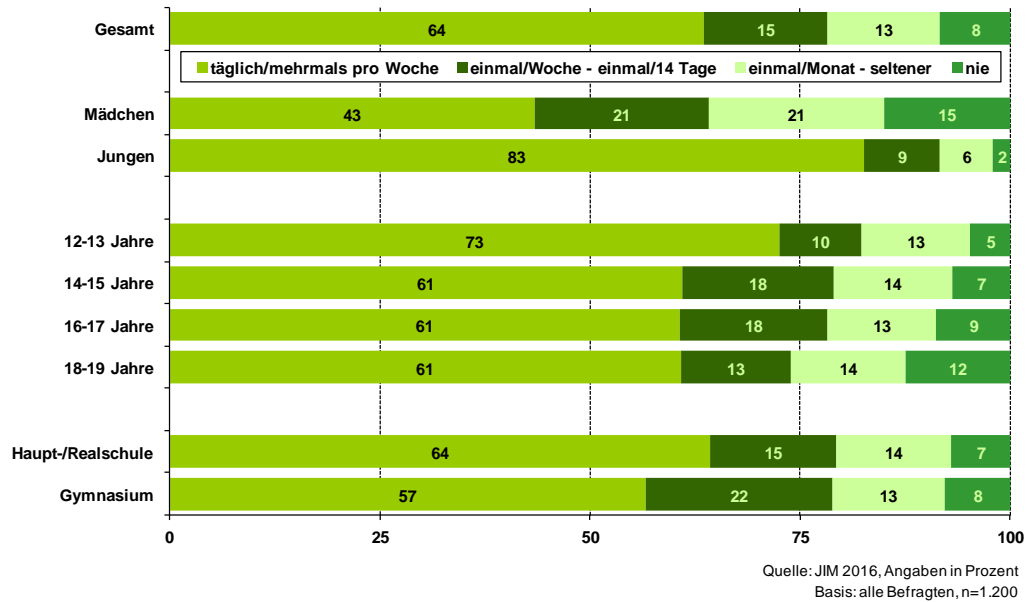


Abb. 10: Digitale Spiele: Nutzungsfrequenz 2016 – Computer-, Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele (netto) (mpfs, 2016, S. 42)

Die nachfolgende Abb. 11 zeigt, dass bei genauerer Betrachtung der digitalen Spiele im Vergleich die Handyspiele insgesamt zwar am beliebtesten sind, die Jungen jedoch häufiger auf den Computer oder Laptop bzw. die Spielekonsole zum Spielen digitaler Spiele zurückgreifen. Mädchen nutzen größtenteils Spiele auf dem Handy oder Smartphone.

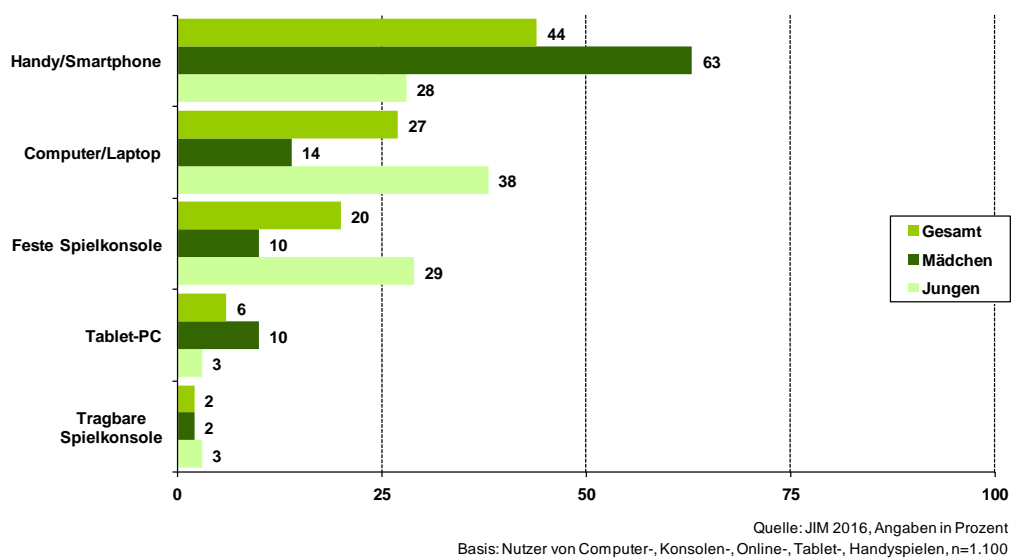


Abb. 11: Am häufigsten genutztes Gerät zum digitalen Spielen 2016 (mpfs, 2016, S. 44)

Es lässt sich abschließend festhalten, dass Heranwachsende in Zeiten der Mediatisierung in einer Umwelt aufwachsen, welche durch diverse Medien geprägt ist. Jugendliche sind dabei selbst im Besitz diverser technischer Geräte, wobei das Smartphone in der Zielgruppe am weitesten verbreitet ist. Dieses wird vor allem für den Zugang zum Internet und das Spielen digitaler Spiele genutzt und scheint viele Bedürfnisse der Zielgruppe in sich zu vereinen und befriedigen zu können. Der Wunsch nach Mobilität und Flexibilität zeigt sich auch im Fernsehverhalten der Heranwachsenden. Zwar nutzt ein Großteil hauptsächlich den stationären Fernseher zur Rezeption von Fernsehinhalten, Plattformen wie YouTube oder Netflix nehmen jedoch an Bedeutung zu, da sie den Nutzern ein selbstbestimmtes und unabhängiges Programm bieten können. Generell stellt YouTube eines der wichtigsten Medienangebote der Zielgruppe dar, auf das über die Hälfte der Befragten täglich zugreift, um sich unterhaltende und informative Videoformate anzusehen. Eines der beliebtesten Videoformate bildet das Let's Play. Das Format wird überwiegend von den männlichen Befragten rezipiert, die auch selbst gerne digitale Spiele spielen. Aber auch Mädchen spielen regelmäßig. Vorwiegend wird zum Spielen das Smartphone, der Computer oder eine stationäre Spielekonsole genutzt.

Anhand der Studienergebnisse lassen sich jedoch auch mögliche Gefahren und Risiken in der Mediennutzung der Heranwachsenden ablesen. Die Remedialisierung des Fernsehens in Form der Webvideoplattform YouTube führt vor allem zu Problemen beim Jugendmedienschutz, denn die Plattform bietet uneingeschränkten Zugang zu allen Videoinhalten. Heranwachsende können während der Nutzung daher auch Inhalte rezipieren, die nicht für ihr Alter geeignet sind. Zwar können für Minderjährige ungeeignete Videos durch eine Alterssperre im Zugriff eingeschränkt werden⁹, jedoch wird von Seiten des Betreibers keine Überprüfung der Altersangabe bei der Registrierung eines YouTube-Kontos vorgenommen. Jugendliche können demnach sehr einfach die Zugangssperre umgehen, indem sie ein falsches Alter bei der Eröffnung eines YouTube-Nutzerkontos angeben. Darüber hinaus sind im Internet zahlreiche Anleitungen veröffentlicht, wie die Zugangssperre auch ohne Kontoeinrichtung umgangen werden kann¹⁰. Die Verwendung von YouTube als Fernsehersatz ist deshalb problematisch, weil die Inhalte nicht denselben gesetzlichen Regelungen unterliegen wie das Fernsehen, bei dem die Programmausstrahlung strenge Vorlagen erfüllen muss¹¹.

⁹ Nutzer müssen bei YouTube angemeldet und über 18 sein, um Videos mit Altersbeschränkung ansehen zu können. Das Video ist durch die Alterssperre nicht mehr öffentlich zugänglich (Google, 2017; Eise mann, 2015, S. 134).

¹⁰ <http://de.wikihow.com/Altersbeschr%C3%A4nkung-auf-YouTube-umgehen>

¹¹ Gewisse Altersfreigaben dürfen im Fernsehen erst ab einer bestimmten Uhrzeit gesendet werden, z.B. FSK ab 16 erst nach 22 Uhr (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V., 2017).

Unabhängig von der Altersfreigabe bringt der uneingeschränkte Zugang zu Videos weitere Probleme mit sich, denn auf der Plattform werden auch immer wieder jugendgefährdende Inhalte veröffentlicht. Videos mit pornografischen, rechtsextremistischen oder gewalttätigen Inhalten verstoßen zwar gegen die YouTube-Richtlinien, jedoch werden diese beim Hochladen nicht geprüft (Eisemann, 2015, S. 133 f.). Zwar haben YouTube-Nutzer die Möglichkeit, Videos zu melden, die gegen die Richtlinien verstoßen, jedoch kann das Video aufgrund der globalen Vernetzung und dem weltweiten Zugriff auf die Webvideoplattform bereits mehrmals angesehen und eventuell sogar – z.B. über soziale Netzwerke – mit anderen geteilt worden sein, bis es von YouTube überprüft und gesperrt wurde. Die Zugangsschwelle zu nicht altersgerechten und insbesondere jugendgefährdenden Inhalten ist auf der Videoplattform demnach deutlich geringer als beim Fernsehen. Darüber hinaus wird derzeit immer häufiger über nicht gekennzeichnete Werbung in Videos berichtet¹², womit gegen das Telemediengesetz verstoßen wird. Reichweitenstarke YouTuber¹³ werden von Firmen als kostengünstiges Marketinginstrument gesehen und versuchen, ihre Produkte über einflussreiche YouTube-Kanäle an die Zielgruppe zu bringen¹⁴. Jedoch machen nicht alle YouTuber ihre Kooperationen transparent, sodass viele Zuschauer durch die Meinungen zu einem Produkt unbewusst beeinflusst werden können, ohne es zu wissen. Es ist daher von großer Wichtigkeit, den Heranwachsenden anleitend zu vermitteln, wie sie gefährdende Inhalte erkennen und mit ihren Risiken umgehen können. Eine Sensibilisierung für das Thema Werbung in Videos scheint aufgrund der Kommerzialisierung von YouTube angemessen, um in Videos geteilte Meinungen und Ansichten kritisch zu hinterfragen und reflexiv zu betrachten.

Abb. 8 zeigt, dass nur wenige Heranwachsende selbst Videos bei YouTube hochladen. Die Gründe wurden in der Studie zwar nicht eruiert, jedoch könnte sich die geringe Eigenproduktion mit fehlenden Kenntnissen zur Videoproduktion oder der Angst vor der Veröffentlichung eigener Inhalte begründen lassen. Die Herstellung eigener Videos kann jedoch dazu beitragen, den Veröffentlichungsprozess und die Aussagekraft von Inhalten genauer zu beleuchten und deutlich zu machen, dass sich hinter der Abbildung im Video auch andere Aussagen oder Meinungen verbergen können. Die Produktion eigener Videos bewirkt darüber hinaus, dass Heranwachsende grundlegende Kenntnisse in der Videoproduktion erlangen und sich mit der Videoarbeit auf einem kreativen Weg auseinandersetzen, was unmittelbare Auswirkungen auf ihre Medienkompetenz nimmt.

¹² <http://blog-it-recht.de/2017/06/14/youtube-videos-und-die-kennzeichnungspflicht-von-werbung-2/>

¹³ Person, die auf ihrem YouTube-Kanal Videos veröffentlicht. Dieser Begriff schließt sowohl die männliche als auch die weibliche Form mit ein.

¹⁴ YouTuber testen z.B. Kosmetikprodukte, Mode oder Technik und berichten dann über ihre Meinung. Je nachdem, ob der YouTuber für das Zeigen der Produkte bezahlt wurde oder nicht, handelt es sich dabei um ein Werbevideo (die Medienanstalten, o. J.).

In Abb. 3, Abb. 5, Abb. 10 und Abb. 11 wurde ersichtlich, dass sich insbesondere Jungen mit digitalen Spielen und Spielgeräten beschäftigen. Mädchen weisen eine deutlich geringere Nutzung in der Verwendung digitaler Spiele und den entsprechenden Geräten auf. Neben der zum Teil umstrittenen Kritik an digitalen Spielen in Bezug auf eine mögliche Computerspielsucht oder dem Konsum gewalthaltiger Inhalte bieten digitale Spiele aber auch viele Chancen, die sich förderlich auf die Heranwachsenden auswirken. Sie bewirken beispielsweise eine spielerische Auseinandersetzung mit ernsten und problematischen Thematiken wie z.B. dystopische oder gesellschaftskritische Aussagen, und können zur Reflexion der Inhalte anregen. Darüber hinaus unterstützt das Spielen die Ausprägung motorischer und Fähigkeiten und kann durch das Experimentieren mit diversen Identitäten neue Perspektiven und Blickwinkel eröffnen (Jugend und Medien, 2011). Es ist daher wünschenswert, auch Mädchen an das Thema Gaming näher heranzuführen und sie zu einer Auseinandersetzung mit digitalen Spielen, den nötigen Geräten und den daraus resultierenden Erfahrungen und Kompetenzen zu bewegen.

Die herausgearbeiteten Risiken, Probleme und Chancen können nachfolgend als Grundlage für die Konzeptentwicklung herangezogen werden. Um Heranwachsende im Ausbau ihrer Medienkompetenz zu unterstützen, soll in dieser Arbeit daher ein medienpädagogisches Angebot zum Thema Let's Play-Videos entwickelt werden. Das Videoformat bildet wesentliche Interessensschwerpunkte von Heranwachsenden ab, da es neben dem eigentlichen Online-Videoformat auch das beliebte Internetangebot YouTube und darüber hinaus das Spielen digitaler Spiele in sich vereint. Ein entsprechendes Angebot bietet die Möglichkeit, auf die o. g. Probleme Bezug zu nehmen, den Jugendlichen einen Lösungsvorschlag aufzuzeigen und ihnen anleitend zu vermitteln, wie sich die beleuchteten Risiken vermeiden lassen. Durch die Herstellung eines Let's Play-Videos erhalten die Heranwachsenden Kenntnisse für die eigene Videoproduktion, zudem können wichtige Themen wie Werbung und bezahlte Aussagen in Videos behandelt werden. Das Produzieren eigener Let's Plays setzt das Spielen von digitalen Spielen voraus, sodass sich insbesondere Mädchen bei einer Teilnahme an einem solchen Angebot mit dem Thema Gaming auseinandersetzen können.

2.5 Zwischenfazit

Die zunehmende Mediatisierung aller Lebensbereiche fordert einen kompetenten Umgang mit Medien, um als selbstbestimmtes Individuum aktiv an seiner Umwelt und politischen sowie gesellschaftlichen Prozessen teilnehmen zu können und die Medien sicher und souverän für die eigene Lebensführung einzusetzen. Für den kompetenten Medienumgang ist der Erwerb von Medienkompetenz unumgänglich, welche durch den Prozess der Selbstsozialisation oder die Teilnahme an medienpädagogischen Angeboten gefördert werden kann.

Medienkompetenzförderung gilt dabei als Zielkategorie der Medienpädagogik, deren Aufgabe es ist, Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu einem sicheren Umgang mit Medien zu befähigen und sie auf die Gefahren und Risiken der Mediennutzung aufmerksam zu machen. Da insbesondere Heranwachsende als Digital Natives mit Medien aufwachsen und sie als Plattform für Kommunikation, Wissen und Unterhaltung in allen Lebensbereichen verwenden, ist der Kompetenzanspruch in dieser Zielgruppe besonders relevant.

Die Förderung von Medienkompetenz ist ein Prozess, der private und öffentliche Kreise gleichermaßen betrifft. Dementsprechend sind Familie, Schule sowie außerschulische Bildungseinrichtungen dazu aufgefordert, das Erlernen eines souveränen und kompetenten Medienumgangs bestmöglich zu unterstützen. Aufgrund ihrer Vermittlungsfunktion beteiligen sich auch Bibliotheken aktiv an der Förderung von Medienkompetenz und bieten entsprechende Angebote und Veranstaltungen an. Jedoch bleibt insbesondere die jugendliche Zielgruppe als Besucher oft aus, da sie ihre Bedürfnisse und Wünsche in den Räumlichkeiten und dem Bestandsangebot nicht immer ausreichend erfüllt sehen.

Um die Heranwachsenden im Ausbau ihrer Medienkompetenz unterstützen und sie zu einem sicheren Umgang mit Medien befähigen, sollten zielgruppengerechte Angebote entwickelt werden, die sich an den Interessen und Bedürfnissen von Jugendlichen orientieren. Die ausführliche Untersuchung des Mediengebrauchs der Jugendlichen ergab, dass das Spielen digitaler Spiele und die Rezeption von Online-Videos auf YouTube zu den bevorzugten Freizeitaktivitäten der Zielgruppe zählt. Die Zusammenführung dieser Interessen in einem medienpädagogischen Angebot zu dem aktuell beliebten Videoformat des Let's Plays bietet die Möglichkeit, die Risiken der Videorezeption zu thematisieren und den Heranwachsenden die Aufgaben und Abläufe einer Videoproduktion näher zu bringen.

Das Anbieten von medienpädagogischen Bibliotheksveranstaltungen zum Thema Let's Play kann dabei helfen, die jugendliche Zielgruppe zurück in die Bibliothek zu bringen. Da sich insbesondere Jungen mit digitalen Spielen und der Rezeption von Let's Play-Videos beschäftigen, bildet ein entsprechendes Veranstaltungsangebot einen besonderen Anreiz zum Besuch einer Bibliothek. Das nächste Hauptkapitel wird sich daher näher mit dem Thema Let's Play und seiner medienpädagogischen Eignung für Veranstaltungsangebote in Bibliotheken befassen.

3 Phänomen Let's Play

Let's Play-Videos bilden einen wesentlichen Schwerpunkt in der Freizeitgestaltung von Heranwachsenden, dabei stellt sich oft die Frage nach den Rezeptionsgründen eines solchen Videos sowie der Motivation bzw. Nicht-Motivation am Selberspielen. In den nachfolgenden Kapiteln wird daher erläutert, wie sich ein Let's Play-Video definieren lässt und welche Entwicklungen seiner Entstehungsgeschichte zugrunde liegen. Darüber hinaus wird beleuchtet, ob das Rezipieren des Videoformats als passive oder interaktive Tätigkeit anzusehen ist und womit sich Motivation und Faszination begründen lassen. Da Let's Play-Videos die Basis der Konzeptentwicklung bilden sollen, wird in diesem Kapitel ebenfalls die Eignung für den Einsatz in medienpädagogischen Konzepten beleuchtet und erläutert, wie sich entsprechende Angebote in Bibliotheken umsetzen lassen.

3.1 Definition

Unter einem Let's Play wird die Videoaufzeichnung einer Computerspielsitzung verstanden, die parallel zum Aufnahmeprozess vom Spielenden, dem sog. Let's Player, kommentiert und moderiert wird (Venus, 2017, S. 24). Da die Aufnahmen häufig in Online-Videoportalen veröffentlicht werden, wird die Moderation während des Aufnahmeprozesses an ein imaginiertes Publikum gerichtet. Der Titel „Let's Play“ suggeriert die Aufforderung zum gemeinsamen Spielen und ist als dehnbarer Begriff zu verstehen, der sich in Spieleranzahl, Art und Umsetzung des Spiels unterscheidet. Othold beschreibt das Phänomen folgendermaßen:

Es lässt sich nun fragen, was gespielt wird, wer spielt und wie dieses Spielen aussieht. Bereits nach kurzer Auseinandersetzung mit dem Thema dürfte dann klar sein, dass ein Computer- bzw. Videospiele gespielt wird und zwar von einem sogenannten Let's Player, der oder die es insbesondere für ein Publikum spielt. Die Bandbreite von Titeln, die sich eignen in dieser Art gespielt zu werden, ist scheinbar grenzenlos [...]. Auch die Art, in der gespielt wird, ist vielfältig: Es gibt Let's Plays mit nur einer Spielerin oder Spieler, mit mehreren, [...] und mit sehr unterschiedlichen Ansprüchen an Informativität, Unterhaltung und Editing (Othold, 2017, S. 44).

Der Fokus des Let's Plays liegt im Gegensatz zu den eng verwandten Formaten des Tutorials oder Walkthroughs nicht auf vollendeter Spielekompetenz oder fehlerfreien Ausübung des Spiels, sondern auf dem individuellen Spielerlebnis des Let's Players und seiner Kommentierung, wodurch das Format überwiegend einen Unterhaltungszweck erfüllt (Seuthe, 2013, S. 147). Die Kommentare können sich dabei auf das Spielgeschehen beziehen oder aber ohne Bezug zum Verlauf der Geschichte stehen und beispielsweise private Erzählungen beinhalten. Der Let's Player gibt dem Spiel eine Stimme und spricht Texte und Figuren. Dies kann dabei unterstützend erfolgen, „[...] um die Geschichte des Spiels zu verstärken, oder

[...] sie durch Ironie und zynische Bemerkungen zunichte [machen]“ (Hasler, 2016). Aufgrund der Kommentierung steht das subjektive Spielempfinden des Let's Players im Vordergrund, dem durch die eigene Moderation eine persönliche Note verliehen wird und das Spielgeschehen für die Rezipienten durch die zeitgleiche Bewertung und Kontextualisierung des Spiels erfahrbar macht (Ackermann, 2017, S. 1). Es ist demnach festzuhalten, dass die Kommentierung für das Videoformat von hoher Wichtigkeit ist, denn „[...] wer schlecht kommentiert, dem schaut niemand zu“ (Seuthe, 2013, S. 147).

3.2 Geschichte und Entstehung

In der gesamten Entstehungsgeschichte des Let's Plays lässt sich nicht exakt definieren, wo der Ursprung des Formats im heutigen Sinne liegt. Bei der Betrachtung der historischen Entwicklung wird deutlich, dass sich Let's Play-Videos über einen längeren Prozess zum heutigen Format entwickelten. Ackermann hat den Versuch einer historischen Rekonstruktion der Entstehungsgeschichte unternommen (Ackermann, 2017, S. 2 ff.), die sich wie folgt zusammenfassen lässt:

In der Literatur wird auf das Internetforum Something Awful verwiesen, in dem das erste Mal der Begriff „Let's Play“ in einem vergleichbaren Kontext wie dem heutigen Phänomen auftauchte. Der Foren-User *Vanilla Ice* postete im Mai 2006 den Beitrag „Let's Play Oregon Trail!“, in dem er andere Mitglieder zum gemeinsamen Spielen aufforderte (Vanilla Ice, 2006). Die Dokumentation des Spielverlaufs erfolgte durch Screenshots, die er um einen begleitenden Text erweiterte und im Forum veröffentlichte. Andere Forennutzer reagierten auf die Beiträge und antworteten mit Vorschlägen zu Spielentscheidungen und dem weiteren Spielgeschehen. Bei der Urform des heutigen Let's Play-Formats handelt es sich demnach um ein Screenshot-Let's Play, welches zu diesem Zeitpunkt bereits den Gedanken des gemeinsamen Spielens in den Vordergrund stellte.

Eine Weiterentwicklung des Formats erfolgte anschließend im Jahr 2007 durch den ebenfalls im Something Awful-Forum registrierten Nutzer *Slowbeef*. Dieser postete einen Forenbeitrag unter dem Titel „Let's Play The Immortal!“ und verwendete erstmals aufgezeichnete Videosequenzen seines Spielverlaufs, die er kommentierte und anschließend im Forum veröffentlichte. Die neuartige Umsetzung des Formats in audiovisueller Form durch den Foren-User *Slowbeef* wirft die Frage auf, ob dieser als Gründer der Let's-Play-Bewegung zu bezeichnen ist. Er selbst schreibt die Entstehung des Formats in einem Blogbeitrag jedoch eindeutig dem Something Awful Forum zu (Slowbeef, 2013).

Einen deutlichen Aufschwung erhielt das Format mit der Einführung des Online-Videoportals YouTube im Jahr 2005. Seine Entstehung wird eng mit dem Erfolg der Let's Play-Videos verknüpft (Rehbach, 2017, S. 182). Zunächst wurden auf dem Portal reine Gameplay-Videos

veröffentlicht, die zwar als Let's Play betitelt wurden, mit dem heutigen Format jedoch nur wenig gemein haben. Die Videos wiesen zwar eine Kommentierung auf, beschrieben jedoch ausschließlich den privaten Austausch zwischen dem Spieler und anwesenden Personen wie beispielsweise seinen Freunden.

Das Let's Play zeigt sich in dieser frühen Form somit primär als individuelles Kommunikationsmittel für einen eng umgrenzten Adressatenkreis (Ackermann, 2017, S. 7).

Es folgten weitere Entwicklungen auf YouTube, in denen sich das Format allmählich dem Phänomen annäherte wie es heute anzutreffen ist. Der YouTube-User *Frankomatic* führte mit einer individuellen Begrüßungsformel am Anfang seiner Videos eine unverwechselbare Eigenschaft des Let's Play-Formats ein, wodurch sich schließlich der Gedanke der Adressierung an ein disperses, nicht-privates Publikum herausbildete (Ackermann, 2017, S. 8).

Noch im selben Jahr zeichnet sich ab, dass sich die Kombination aus als Bewegtbild aufgezeichnetem computerspielerischen Handeln, gleichzeitiger Kommentierung der Aktionen durch die SpielerIn und Adressierung eines verstreuten Publikums durchsetzen wird, während sich zugleich die Segmentierung der Spielevideos in einzelne ‚Episoden‘, die in einem bestimmten Rhythmus hochgeladen werden, zu verstetigen beginnt (Ackermann, 2017, S. 8).

Das Let's Play nach heutiger Definition beginnt sich auf YouTube zu etablieren und an Aufmerksamkeit zu gewinnen. Mit zunehmender Bekanntheit der Videoplattform bricht etwa ab 2010 eine Welle großer Euphorie aus. YouTuber werden zum Medienphänomen und entwickeln sich zu regelrechten Stars in der Webvideobranche (Maeder, 2017, S. 75).

Durch den Hype um das gesamte Phänomen des Let's Plays kam es in den vergangenen Jahren zunehmend zu Professionalisierung einzelner Personen und ihren Let's Play-Accounts auf YouTube. Als erfolgreichster Let's Player im internationalen Raum gilt der schwedische YouTuber Felix Arvid Ulf Kjellberg mit seinem Kanal *PewDiePie*, welcher eine Abonnentenzahl von über 55 Mio. Zuschauern aufweist (PewDiePie). In Deutschland gelten die YouTuber *Gronkh*, *Dner*, *PietSmiet* und *Sarazar* als erfolgreichste Let's Player in Größe und Bekanntheit, wobei Erik Range als *Gronkh* den Let's Play-Account mit den meisten Abonnenten betreibt. Seinen Kanal haben derzeit etwa 4,5 Mio. Zuschauer abonniert. *Gronkh* hat als größter deutscher Let's Player auf YouTube seit seiner Kanaleröffnung 2010 bereits über 9000 Videos veröffentlicht und zählt etwa 2,2 Mrd. Videoaufrufe (Gronkh, 2017).

Die Anzahl an Videoaufrufen¹⁵ ist maßgeblich für den Erfolg eines YouTubers, denn sie ist als eine interne Währung zu betrachten. Die Anzahl der Klicks ist ausschlaggebend für den Gewinn, den er auf YouTube mit seinen Videos erzielt, sofern er seinen Kanal monetarisiert hat¹⁶. Je mehr Aufrufe er generiert, desto mehr Geld kann er verdienen und seinen Erfolg mit anderen YouTubern vergleichen. Aber auch für Außenstehende ist die Anzahl der Aufrufe von Relevanz, da die Reichweite der einzelnen YouTube-User ebenfalls für Marketingstrategien von Unternehmen attraktiv ist. Ackermann spricht von einer Bühne, „[...] auf der sich Let's PlayerInnen inszenieren und immense Popularität erlangen können, wodurch für den Einzug wirtschaftlicher Interessen Tür und Tor geöffnet werden“ (Ackermann, 2017, S. 9). Let's Plays sind daher insbesondere für die Spieleindustrie von hoher Bedeutung, denn die Videos bieten eine kostengünstige Alternative zur Spielvermarktung und werden von den Herstellern als attraktives Marketinginstrument genutzt¹⁷. Erzeugt ein Spieletitel beim Let's Player eine positive Meinung, trägt er dies in seinem Video an seine Community nach Außen und kann deren Kaufentscheidung maßgeblich beeinflussen. Daher dulden viele Firmen der Spieleindustrie das Abbilden ihrer Spielinhalte in Videos, obwohl dies eigentlich eine Verletzung des Urheberrechts darstellt. Dennoch sehen Spielefirmen wie beispielsweise EA in Let's Play-Videos eher einen Gewinn als einen möglichen Verlust durch das Zeigen der Spielinhalte, „[...] weil es für sie eine schöne Werbung ist“ (Lorber, 2015).

Let's Plays scheinen sich auch in der heutigen Zeit stetig weiterzuentwickeln. Neben Professionalisierung und Kommerzialisierung des Formats sind noch weitere Abwandlungen zu verzeichnen. Eine Eigenschaft des „klassischen“ Let's Plays auf Videoplattformen wie YouTube ist seine Asynchronität. Die Aufnahme und das Kommentieren geschehen zwar gleichzeitig, beides wird jedoch erst nach Beendigung der Computerspielsitzung hochgeladen. Der Zuschauende sieht das Video erst nach der Veröffentlichung. Eine mögliche Aufforderung des Spielenden an das Publikum kommt zeitversetzt zustande. Der Zuschauende kann erst beim Ansehen des Videos per Kommentar auf den Aufruf des Let's Players eingehen, welcher wiederum erst in einer nächsten Computerspielsitzung darauf reagieren und die Forderungen, Anmerkungen oder Wünsche der Zuschauer umsetzen kann. Die Kommu-

¹⁵ Aufrufe werden in Klickzahlen gemessen.

¹⁶ Monetarisieren bedeutet, Google bzw. YouTube das Schalten von Werbespots im Video zu erlauben. Der YouTuber erhält dann pro 1000 Klicks etwa 1 € Werbeeinnahmen (Kohring und Sindermann, 2017, S. 242).

¹⁷ In einem Artikel der Zeit Online wurde bekannt, dass Spielefirmen wie z.B. EA insbesondere US-amerikanische Let's Player als Marketinginstrument einsetzen. Über das Partnerprogramm EA Ronku können die Let's Player pro 1000 Klicks zehn Dollar verdienen, müssen aber bestimmte Vorgaben erfüllen, um an der PR-Kampagne teilnehmen zu dürfen. Größere Programmierfehler im Spiel sollen beispielsweise verschwiegen werden (Majica, 2014). Die Kennzeichnung der Kooperation obliegt den Videoproduzenten, andernfalls würde es sich bei einem entsprechenden Let's Play-Video um Schleichwerbung handeln. Allerdings machen immer noch nicht alle YouTuber ihre Kooperation mit Spielefirmen im Video transparent (Electronic Arts, 2016). In einem Interview auf Spiegel Online gab der deutsche Let's Player *CommanderKrieger* darüber hinaus bekannt, dass er Spieletitel auf Anfrage kostenlos vom Hersteller überlassen bekommt, sofern er diese in einem Let's Play-Video veröffentlicht (Böhm, 2012).

nikation zwischen dem Spielendem und dem Publikum erfolgt demnach asynchron. Um diesem Phänomen entgegenzuwirken und eine zeitgleiche Kommunikation zu bewirken, werden Video-Streaming-Dienste als Alternative verwendet. Der Let's Player kann auf Plattformen wie beispielsweise Twitch oder YouTube Gaming seine Computerspielsitzung live übertragen. Die Zuschauenden haben per Chat die Möglichkeit, direkt mit dem Let's Player zu interagieren, sodass eine synchrone Kommunikation erfolgt. Der Spielende kann dementsprechend direkt auf die Rückmeldungen eingehen.

Rückblickend lässt sich festhalten, dass die Entstehung des Let's Plays an keinem genauen Zeitpunkt festzumachen ist, erste Anfänge jedoch auf das Something Awful-Forum zurückzuführen sind. Es ist ebenfalls anzuführen, dass die Entwicklung zum Bewegtbild durch die Gründung von YouTube unterstützt wurde und das Format in seinem Anspruch und der Adressierung an ein disperses Publikum weiterentwickelt werden konnte, wobei der öffentliche Zugang zur Videoplattform maßgeblich zum Erfolg von Let's Play-Videos beigetragen hat. Auch die Veröffentlichungswege des Formats unterliegen einem stetigen Wandel, denn Let's Plays sind zunehmend auch auf Video-Streaming-Plattformen präsent, deren Besonderheit in der Gewährleistung von synchroner Kommunikation zwischen Let's Player und den Zuschauenden liegt. Der Hype um das Videoformat bleibt aber auch der Spieleindustrie nicht verborgen, welche die Reichweite der YouTuber für ihre Zwecke nutzen möchte, um kostengünstiges Marketing für ihre Spieletitel zu betreiben.

3.3 Let's Play als interpassives Medium

Der Begriff Let's Play geht unmittelbar mit der Aufforderung des gemeinsamen Spielens einher: *Lasst uns spielen*, lautet der Appell an die Rezipienten des Videoformats. Sánchez definiert den Begriff der Spielbarkeit folgendermaßen:

Playability represents the degree to which specified users can achieve specified goals with effectiveness, efficiency and specially satisfaction and fun in a playable context of use (Sánchez et al., 2009, S. 357).

Ohne das Erreichen eines Spielziels mittels Wirksamkeit und Effektivität kann nicht von einem Spiel bzw. von Spielbarkeit gesprochen werden. Weiterhin bringt Sánchez auch Spaß und Zufriedenheit mit Spielbarkeit in Verbindung. Vergleicht man diese Definition nachfolgend mit den Eigenschaften eines Let's Play-Videos, wird deutlich, dass hier zwar ein Videospiel gespielt wird, die Spielbarkeit allerdings nur vom Spielenden, dem Let's Player, erfahren wird. Der Rezipient ist nicht in der Lage durch das reine Ansehen des Videos ein Spielziel zu erreichen, auch wenn er dabei Spaß und Zufriedenheit empfinden könnte. Die Beteiligte als Let's Play ist demnach eine irreführende Aufforderung zum (gemeinsamen) Spie-

len, die nicht erfüllt werden kann. Die Kommentierung des Let's Players kann jedoch bewirken, dass der Zuschauende das Video als gemeinsames Spielerlebnis empfindet, da der Let's Player in seiner an ein imaginiertes Publikum gerichtete Moderation ein Wir-Gefühl erzeugt, das ein Zusammenspiel suggeriert.

Neben der Definition von Sánchez, bringen einige Autoren die Spielbarkeit auch mit Interaktivität in Verbindung (Fuchs, 2017, S. 32). Ein Computerspiel kann seine Spielbarkeit z.B. erst durch die Interaktion zwischen Spielendem und Computer entfalten. Damit diese interaktive Handlung zustande kommt, muss der Computerspieler selbst aktiv werden, indem er beispielsweise ein Eingabegerät bedient. Nur dann kann er die Handlung des Spiels nachvollziehen und die Spielbarkeit des Mediums erleben (Venus, 2017, S. 24 f.). Auch die Voraussetzung der Interaktivität kann ein Let's Play demnach nicht erfüllen, denn allein der Let's Player als spielende Person wird im Spiel selbst aktiv. Der Rezipient bleibt als passiver Zuschauer zurück, der lediglich beim Spielen zusehen kann. Das Spielgeschehen überträgt sich nur indirekt auf den Zuschauenden, Handlungsdruck, Spannung und Glücksgefühl kann dieser – wenn überhaupt möglich – nur eingeschränkt erleben, denn er selbst tritt in dem Videoformat keinesfalls in eine interaktive Handlung mit dem Videospiel (Venus, 2017, S. 24 ff.). „An dieser Stelle entlarvt sich die Aufforderung zur interaktiven Handlung als rein passive Tätigkeit des Konsums. Der Akt des ‚Spielens‘ wird seiner Interaktivität beraubt“ (Tilgner, 2017, S. 210).

Folglich stellt sich die Frage, worin die Motivation liegt, ein interaktives Spiel lediglich passiv zu betrachten. Robert Pfaller begründet dieses Verhalten mit dem Begriff der Interpassivität, welcher sich gegensätzlich zur Interaktivität verhält (Pfaller, 2000, S. 1). Pfaller beschreibt Interpassivität als Vorgang delegierten Genießens, bei dem Nichtaktivität als Aktivität erlebt wird. Die Abgabe des eigenen Genusses an einen anderen ist ein sozial verbreitetes Verhaltensmuster und beispielsweise in Sitcoms ein bekanntes Phänomen. Das eingespielte Dosengelächter befreit von der Anstrengung, selbst lachen zu müssen, sodass schlussendlich das Gefühl einer gelungenen Unterhaltung entsteht – ohne selbst gelacht zu haben (Fuchs, 2017, S. 37). Dieses Verhalten scheint auch auf das Let's Play-Format zuzutreffen. Anstatt sich selbst dem Vergnügen zu unterziehen ein Spiel zu spielen, übergibt man die Lust am Spiel an einen anderen, dem man schließlich dabei zusieht, wie er das Spiel genießt - und empfindet dabei selbst Genuss. Pfaller begründet das Verhalten mit dem Motiv, „[...] Genuss einlösen zu können und sich gleichzeitig der Fron mechanisch zu erfüllender Handlungsaufforderungen widersetzen zu können“ (Fuchs, 2017, S. 38). Es stellt sich nun die Frage, worin genau der Reiz liegt, den eigenen Genuss abzugeben und ihn durch jemand anderen zu erleben, anstatt gänzlich auf ihn zu verzichten. Žižek erwähnt in diesem Zusammenhang, dass eine delegierte Trieberfüllung wesentlich befriedigender sein kann als die direkte (Žižek, 1998). Pfaller beschreibt weiterführend, dass delegiertes Genießen

eine subtile Form der Flucht vor dem eigenen Genuss darstellt. Es handele sich hierbei jedoch nicht um eine Verneinung des eigenen Genusses, sondern lediglich um dessen Verschiebung auf einen anderen (Pfaller, 2000, S. 2 f.). Des Weiteren führt die Abgabe des Genusses in einem Computerspiel durch die Rezeption eines Let's Play-Videos dazu, dass sich der Zuschauende nicht in der Intensität mit dem Spielgeschehen auseinandersetzen muss, als wenn er selbst spielen würde. Ängste, Konfrontationen und emotionale Auseinandersetzungen können somit auf ein geringes Maß reduziert oder vollends vermieden werden.

Wenn der Rezipient folglich die interaktive Handlung des Spiels nicht erleben kann, bleibt ihm lediglich die Rolle des passiven Beobachters. Bei genauerer Betrachtung fällt jedoch auf, dass ein Let's Play durchaus interaktive Handlungen zulässt. So hat jeder Zuschauende die Möglichkeit, über die Kommentar- und Bewertungsfunktion Rückmeldung zum Video zu geben und mit dem Let's Player und der Community in Kontakt zu treten. Die Let's Player selbst gehen teilweise noch einen Schritt weiter, indem sie die Rezipienten aktiv in das Format miteinbeziehen. So gibt es beispielsweise speziell für die Community produzierte Inhalte, in denen die Zuschauer per Kommentar auf das Spielgeschehen Einfluss nehmen können. Als Beispiel ist hier der YouTuber *SimFans.de* zu nennen, der Let's Plays zum Lebenssimulationsspiel *Die Sims 4*¹⁸ auf seinem YouTube-Kanal veröffentlicht (SimFans.de, 2017). Außerdem erstellt er regelmäßig sog. Let's Builds, in denen er Häuser für die Sims baut und diese mit den Einrichtungsgegenständen des Spiels möbliert. Dabei bittet er in seinen Videos oft um Rückmeldung der Zuschauer per Kommentar oder über eine im Video eingebettete Umfragefunktion zu seinen Umsetzungen im Bauprozess. Der YouTuber geht auf die in den Kommentaren genannten Vorschläge zu Einrichtung und Gestaltung ein und setzt die Communitywünsche anschließend um. Dabei entsteht ein Gebäude, das die Zuschauer maßgeblich mitbestimmen können. Mit einem weiteren Format, den sog. Community-Projekten, bindet *SimFans.de* die Rezipienten interaktiv in seine Let's Plays ein, indem er zur Kreation eigener Werke auffordert¹⁹ und diese anschließend in seinen Videos präsentiert. Zudem nutzt er das Computerspiel auch für das Erstellen von Herausforderungen (sog. Challenges), für die er eigene Spielregeln entwickelt und seine Zuschauer zum Mitspielen auffordert.

¹⁸ In der Lebenssimulation erstellt der Spieler sog. Sims, die er im Spiel steuert. Diese weisen menschliche Bedürfnisse wie Hunger, Energie oder Spaß auf, welche der Spielende durch spezifische Aktionen im Spiel erfüllen muss, indem er die Sims beispielsweise Essen kochen oder schlafen lässt. Die Spielfiguren können mit anderen Sims interagieren und Freundschaften oder Beziehungen aufbauen. Neben der Erstellung von Spielfiguren ist es vorgesehen, eine Wohnstätte für sie zu bauen. Das Computerspiel verfügt über einen umfassenden Bestand an Bau- und Einrichtungsgegenständen, mit denen Häuser für die Sims erstellt werden können.

¹⁹ Das Computerspiel lässt sich über einen Internetzugang mit der spielinternen Galerie verbinden. Auf dieser Plattform können Sims-Spieler weltweit ihre kreierte Spielfiguren und erstellten Häuser hochladen und mit anderen teilen. Die Kreationen können dann von jedem Spieler heruntergeladen und im eigenen Spiel platziert werden.

Die eben genannten Beispiele zeigen, dass die Zuschauer sich durchaus aktiv am Spielgeschehen in Let's Plays beteiligen können, auch wenn der eigentliche Vorgang des Spielens nicht übertragbar ist und der Rezipient diesbezüglich in seiner passiven Rolle verweilt. Dennoch bilden diese speziellen Community-Let's Plays ein Format, in dem aktive Partizipation erwünscht ist, sodass durch die Einflussnahme der Zuschauer das Gefühl des Zusammenspiels entsteht bzw. unterstützt wird.

Es lässt sich abschließend festhalten, dass die Interaktivität des Spiels bei einem Let's Play nicht verloren geht, sondern sich vielmehr auf eine andere Ebene verlagert. Der Zuschauer muss nicht mehr zwingend ein Eingabegerät bedienen, um Interaktivität im Spiel zu erleben, sondern kann per Kommentar partizipieren und Einfluss auf die Spielhandlung nehmen. Doch auch wenn dem Rezipienten eine aktive Rolle im Let's Play zuteilwird, kann er das eigentliche Spielgeschehen nicht aktiv erleben, denn „[e]rst durch das Spielen selbst kann vom Spiel gesprochen werden“ (Rodewald, 2017, S. 108).

3.4 Motivation und Faszination

Interpassivität als Verhaltensmuster stellt einen möglichen Grund für die Rezeption von Let's Play-Videos dar. Die Abgabe des eigenen Genusses an einen anderen birgt ein höheres Genussempfinden als diesen durch eigenes Handeln zu erleben. Dem Let's Player beim Spielen zuzusehen kann demnach mehr Vergnügen bereiten als das Spiel selbst zu spielen. Neben der Interpassivität gibt es jedoch noch weitere Gründe, welche die Motivation der Rezeption weiter beleuchten und erklären, warum das Format sich großer Beliebtheit erfreut.

Für die folgenden Rezeptionsmotive wurde eine Interviewstudie mit sechs Befragten Let's Play-Rezipienten sowie eine explorative Umfrage als Grundlage herangezogen (Wimmer, 2017, S. 147 ff.; Biermann und Becker, 2017, S. 161 ff.), aus denen nachfolgend die am häufigsten genannten Rezeptionsgründe herausgearbeitet werden.

Der Hauptgrund der Rezeption von Let's Play-Videos liegt nach Auswertung beider Studien in seinem Entertainmentcharakter, der für Spaß und Unterhaltung sorgt. In der Umfrage nannten 86 % den Unterhaltungszweck von Let's Plays als primären Rezeptionsgrund. In der Interviewstudie wurde angegeben, dass die gezeigten Spiele und erzählten Geschichten als „[...] ‚spannend‘, ‚interessant‘ und ‚witzig‘ empfunden werden“ (Wimmer, 2017, S. 155). Die Befragten erklärten im Interview außerdem, dass die Rezeption von Let's Plays in Situationen, die prinzipiell alleine erlebt werden (z.B. Essen oder im Netz surfen), ein Geselligkeitsgefühl im Rezipienten wecken (Wimmer, 2017, S. 156).

Neben dem Unterhaltungswert ist jedoch auch die Person hinter den Videos von großer Bedeutung. Findet der Rezipient den Let's Player sympathisch, wird dieser wahrscheinlich auch im nächsten Video wieder einschalten. Zwei Drittel der Befragten gaben an, das Let's Play wegen der Person hinter dem Video anzuschauen. Weiter wurde angeführt, dass die Kommentierung als besonders wichtig empfunden wird (93,5 %), wobei witzige Kommentare (82 %) und das sprachliche und inhaltliche Niveau (68,6 %) als wesentliche Bewertungskriterien genannt wurden. Ein Drittel der Befragten gab an, ihrem Lieblings-Let's-Player unabhängig von der Spieleauswahl zuzusehen (Biermann und Becker, 2017, S. 169). Für sie ist es demnach zweitrangig, welches Spiel der Let's Player im Video spielt. Sie schauen die Videos um seiner Person willen. Für diesen Teil der Zuschauenden scheint sich der Rezeptionsgrund vom Spiel loszulösen und den Let's Player als Rezeptionsmotiv in den Vordergrund zu heben. In der Umfrage gaben 73,4 % an, ein Let's Play „[w]egen des Let's Players samt seiner flotten Sprüche und Kommentare“ anzusehen, weiter wurde auf die „[...] interessanten Lebensgeschichten und Erfahrungen des Let's Players“ hingewiesen (Biermann und Becker, 2017, S. 170 f.). Dieser Fancharakter lässt sich auch mit dem Verhaltensmuster der parasozialen Interaktion erklären, welche den Aufbau einer emotionalen Beziehung zwischen dem Rezipienten und einem Medienakteur oder einer inexistenten Figur, wie beispielsweise einem Computerspiel-Avatar oder Charaktere in Serien, Filmen oder Büchern beschreibt. Diese entstandene Beziehung wird als wirklich angesehen, ist jedoch nur auf medialer Ebene existent, indem beispielsweise der Austausch über Kommentare und Social-Media-Kanäle erfolgt. Demzufolge findet auch die Kommunikation nur einseitig statt, da keine wechselseitige Auseinandersetzung zwischen Medienakteur und Rezipient erfolgt und die Beziehung weitgehend imaginär bleibt (Wegener, 2008, S. 294; Wampfler, 2014, S. 109).

Neben Sympathie- und Unterhaltungsgründen wird das Let's Play-Video auch für informative Zwecke genutzt. Dieses enthält wichtige Angaben zum Gameplay, der Story und auch Spielsteuerung des Spieletitels. Die vom Let's Player geteilten Informationen können dann als Hilfe zur Kaufentscheidung herangezogen werden. Der Wunsch zur Anschaffung kann aber auch erst durch die Rezeption des Let's Plays entstehen. Des Weiteren können die im Video vermittelten Informationen auch als Lösungshilfe dienen, wenn der Rezipient im eigenen Spiel nicht mehr weiterkommt. In der Interviewstudie übertrugen die Befragten dem Let's Play daher die Funktion eines „interaktiven Handbuchs“, das einfache und schnelle Unterstützung in der Lösungsfindung bietet (Wimmer, 2017, S. 156 f.).

Die Rezeption von Let's Plays erfolgt für viele Zuschauer schlussendlich auch aus Gründen der Ersatzfunktion. In der Interviewstudie gaben die Befragten an, die Videos dann anzusehen, wenn sie „[...] aus bestimmten Gründen das Spiel selbst nicht spielen können und/oder

wollen“ (Wimmer, 2017, S. 156), z.B. aufgrund mangelnder Lust oder Zeit zum Selberspielen. Auch fehlende technische Voraussetzungen werden genannt. So werden Let's Plays beispielsweise dann rezipiert, wenn die für das Spiel benötigte Hardware nicht zur Verfügung steht oder die Leistung des eigenen Geräts nicht die Systemvoraussetzungen des Spiels erfüllt und es somit nicht installiert bzw. gespielt werden kann. Als weitere Ursache werden Geldmangel oder überteuerte Spiele angeführt. Überwiegend weibliche Befragte nannten in der Interviewstudie Angstgefühle als Motiv der Ersatzfunktion und erklärten, dass sie Spielitel aus dem Horror-Genre vorzugsweise als Let's Play rezipieren, weil sie diese aus Angst nicht selbst spielen würden (Wimmer, 2017, S. 156).

Rückblickend lässt sich festhalten, dass es diverse persönliche Motivationsgründe für die Let's Play-Rezeption gibt, welche sich grob in Unterhaltung, Informationssuche, Fancharakter und Ersatzfunktion unterteilen lassen. Ein Videospiel zu spielen, erfordert ein gewisses Maß an Konzentration und Auseinandersetzung mit dem Spiel selbst. Let's Plays können jedoch ohne Mühe und Anstrengung konsumiert werden und ermöglichen trotzdem eine Teilhabe am Spielgeschehen, ohne dass der Rezipient dabei selber handeln muss. Durch die Rezeption von Let's Plays kann der Zuschauende selbst den Grad an Interaktion und Partizipation bestimmen und ihn auf die eigenen Bedürfnisse anpassen (Wimmer, 2017, S. 158), was in Zeiten von Selbstbestimmung und Ungebundenheit einen weiteren Motivationsfaktor von großer Relevanz darstellt.

3.5 Let's Plays in der medienpädagogischen Arbeit

In den vorangegangenen Kapiteln wurde das Phänomen in seiner Entstehungsgeschichte umfangreich beleuchtet und dargestellt, welche Motive der Rezeption zugrunde liegen. Für den Einsatz von Let's Plays in medienpädagogischen Konzepten ist es nötig, das Videoformat unter pädagogischen Gesichtspunkten zu betrachten und es auf seine Eignung in der medienpädagogischen Arbeit zu untersuchen. Da in dieser Arbeit die Konzeptentwicklung für Let's Play-Angebote in Bibliotheken vorgesehen ist, setzt die medienpädagogische Arbeit im außerschulischen Bereich an. Im Folgenden wird daher zunächst definiert, welche Anforderungen an gelingende Konzepte in der außerschulischen Jugendarbeit gestellt werden und im Anschluss untersucht, ob die medienpädagogische Arbeit mit Let's Play-Videos diese Forderungen erfüllen kann. Des Weiteren wird aufgezeigt, ob sich Let's Play-Angebote für die Umsetzung in Bibliotheken eignen und welche Chancen sich diesbezüglich eröffnen können. Eine mögliche Umsetzung wird hierfür beispielhaft an der Jugendbibliothek Hoeb4U erläutert. Da diese Arbeit die Hoeb4U als Beispielbibliothek anführt, wird in diesem Kapitel ebenfalls erläutert, weshalb sie für die Umsetzung von medienpädagogischen Let's Play-Angeboten als idealtypisches Beispiel anzusehen ist.

3.5.1 Eignung für medienpädagogische Konzepte

Um das Videoformat auf seine Eignung zur Medienkompetenzförderung in der außerschulischen Jugendarbeit zu untersuchen, muss zunächst definiert werden, welche Anforderungen an die Jugendarbeit gestellt werden.

Die außerschulische Arbeit mit Jugendlichen kennzeichnet sich durch ihre pädagogischen Veranstaltungsangebote, wobei der Schwerpunkt auf der Jugendbildung liegt. Das Angebot ist auf die Freizeitaktivitäten Heranwachsender ausgerichtet und findet somit in der Regel außerhalb schulischer Aktivitäten stattfinden. Der außerschulischen Jugendarbeit gelingt das Aufgreifen und Umsetzen von Trends und Entwicklungen der Medienlandschaft aufgrund ihrer institutionellen Struktur schneller als beispielsweise dem Bildungsfeld Schule (Kohring und Sindermann, 2017, S. 244). Die Jugendarbeit kann mit ihren Angeboten daher an den Interessen und Wünschen der Jugendlichen besonders gut anknüpfen.

Eine wesentliche Besonderheit der außerschulischen Jugendarbeit liegt in ihrem niedrigschwelligen Zugang, da die Angebote angesichts des Freizeitbezugs auf einer freiwilligen Teilnahme beruhen. Die Bildungsinhalte sollten sich bestmöglich an den Interessen und Bedürfnissen der Heranwachsenden orientieren, sodass ansprechende Angebote für die Heranwachsenden geschaffen werden, welche sie bei Bedarf auch mit- und umgestalten können (Tillmann, 2013, S. 53). Der Spaßfaktor ist von hoher Relevanz, um eine aktive Partizipation der Heranwachsenden in der außerschulischen Jugendarbeit zu garantieren und ihnen die Inhalte erfolgreich vermitteln zu können.

Da die Lebenswelten der Heranwachsenden immer auch Medienwelten sind, ist die Jugendarbeit dazu aufgefordert, Jugendmedienbildung als zentrales Aufgabenfeld zu betrachten. Der medienpädagogische Bezug wird hierbei durch den Einsatz von Medien in Veranstaltungsangeboten hergestellt. Diese werden insbesondere unter gestalterischen und kreativen Aspekten eingebunden und stellen durch ihren lebensweltorientierten Einsatz das spielerische Lernen in den Vordergrund, sodass die Heranwachsenden aktiv an ihrer Medienkompetenz arbeiten. Jedoch sollte unbedingt die Dimension der Medienkritik berücksichtigt werden, indem der reflexive Medieumgang thematisiert wird (Tillmann, 2013, S. 53 ff.).

Von hoher Relevanz ist ebenfalls der projektorientierte Charakter in Medienbildungsangeboten. Durch den Einsatz von handlungsorientierter Medienpädagogik werden die Heranwachsenden zu aktiver Medienarbeit aufgefordert. Die Jugendlichen gehen selbsttätig mit den Medien um und nutzen sie als Mittel zur Kommunikation, indem sie die Medien beispielsweise zu Recherche- und Informationszwecken einsetzen und sie für die Entwicklung

von Interessen, Einstellungen und Sichtweisen sowie zur Demonstration eigener Meinungen gebrauchen (Tillmann, 2013, S. 59; Schell, 2003, S. 51). Die Vermittlung von Bildungsinhalten in medienpädagogischen Konzepten erfolgt durch den Einsatz von Medien- und Methodenvielfalt. Schell schreibt in Bezug auf handlungsorientierte Methoden weiterführend, dass vor allem kreative und spielerische Formen wie Rollenspiele und Gruppendiskussionen für handlungsorientierte Ansätze geeignet sind (Schell, 2003, S. 47).

Für eine gelingende Jugendarbeit im außerschulischen Bereich ist es demnach von hoher Relevanz, die Veranstaltungsangebote auf das Interesse der Jugendlichen auszurichten und sie durch handlungsorientierte Methoden im souveränen und selbstbestimmten Umgang mit Medien zu unterstützen. Der medienpädagogische Bezug sollte idealerweise alle Medienkompetenzdimensionen abdecken, sodass die Jugendlichen zur aktiven Medienarbeit aufgefordert werden. Zuletzt sollte auch der Spaß im Vordergrund stehen und den Heranwachsenden die Möglichkeit gegeben werden, Angebote mit- und umzugestalten und sie an ihre Wünsche anzupassen.

Die Arbeit mit Let's Play-Videos ist nach obigen Kriterien aus vielerlei Gründen für den medienpädagogischen Einsatz geeignet, da viele Ansatzpunkte für die Förderung von Medienkompetenz geboten werden. Zunächst lässt sich festhalten, dass ein solches Angebot wesentliche Interessenschwerpunkte von Heranwachsenden aufgreift, da Let's Plays weitere Themen wie die Videoplattform YouTube und das Spielen digitaler Spiele in sich vereinen²⁰. Die Voraussetzung, Angebote an den Interessen und Bedürfnissen der Heranwachsenden auszurichten und sie explizit als Zielgruppe anzusprechen, ist mit einem medienpädagogischen Angebot zum Thema Let's Play demnach gegeben.

Let's Plays verbinden in ihrem Format die Videoarbeit mit dem Spielen digitaler Spiele. Sie haben einen hohen Aufforderungscharakter und eignen sich demzufolge besonders für den handlungsorientierten Einsatz. Da die Videoarbeit stets mit einem Produktionsprozess verbunden ist, bietet sich die Möglichkeit, ein eigenes Let's Play-Video herzustellen. Die Jugendlichen werden dadurch selbst zu aktiven Medienproduzenten, die eigene Botschaften vermitteln und ihrer Meinung durch die Kommentierung im Let's Play-Video Ausdruck verleihen. Darüber hinaus vereint das Format viele weitere Themenbereiche in sich. Inhalte wie Kommerzialisierung der Videobranche, Urheberrecht, Datenschutz und Selbstdarstellung im Internet sind alltägliche Themen in den digitalen Lebenswelten der Heranwachsenden. Die Aufklärung über denkbare Risiken und Probleme, aber auch die Chancen, die sich den Jugendlichen hierbei bieten, können in eine medienpädagogische Veranstaltung eingebun-

²⁰ Wie unter Kapitel 2.3 Medienkompetenzförderung in Bibliotheken

den werden, da sie unmittelbar mit Let's Play-Videos zusammenhängen. Das erlangte Wissen kann dann auch auf andere Bereiche transferiert werden, sodass Heranwachsende in einem sicheren und kompetenten Internetumgang gefördert werden.

Die medienpädagogische Arbeit mit Let's Play-Videos kann durch die inhaltliche und methodische Ausrichtung an den Medienkompetenzdimensionen gezielt die Medienkompetenz der Heranwachsenden fördern. Durch die Herstellung eines Let's Play-Videos erlernen die Jugendlichen neue technische Fertigkeiten, die zur Videoproduktion benötigt werden. Dies wirkt sich fördernd auf die Medienkunde aus. Zusätzlich bietet der Rollentausch vom Konsumenten zum Produzenten die Chance, einen Blick „hinter die Kulissen“ zu wagen und den Aufwand und Hintergrundprozess der Videoproduktion zu verstehen und nachzuvollziehen. Erst nach der eigenen Herstellung wird oftmals deutlich, wie viel Arbeitsaufwand für das Erstellen eines Let's Play-Videos erforderlich ist und welche Voraussetzungen für ein qualitativ hochwertiges Video technisch und persönlich gegeben sein müssen. Der Perspektivwechsel trägt dazu bei, dass die Jugendlichen durch den Herstellungsprozess aktiv am Ausbau ihres Medienhandelns arbeiten. Das Hintergrundwissen zur Videoproduktion und den damit zusammenhängenden Kriterien bewirkt, das eigene Konsumverhalten zu reflektieren und die rezipierten Videos zukünftig kritischer zu betrachten und zu analysieren. Inhalte wie Urheberrecht, Datenschutz und Selbstdarstellung im Internet können für den Schutz der eigenen Persönlichkeit sensibilisieren und dabei unterstützen, Videoinhalte auf das persönliche Handeln zu reflektieren, sodass durch eine kritische Bewertung der Videos Empfehlungen für das eigene Medienhandeln abgeleitet werden können. Die Heranwachsenden arbeiten somit aktiv am Ausbau ihrer Medienkritik. Schließlich bietet das Videoformat Let's Play auch zahlreiche Varianten des kreativen und gestalterischen Einsatzes über den eigenen Rahmen hinaus. So können Jugendliche beispielsweise selbst digitale Spiele programmieren, über die sie ein Let's Play-Video verfassen oder aber eine Spielszene als Videofilm drehen, welche sie anschließend kommentieren. Die Verwendung des Formats über die allgemein bekannten Grenzen hinaus fördert die Jugendlichen in ihrer Mediengestaltung und regt dazu an, neue Botschaften mit Let's Plays zu erzählen und der eigenen Meinung Ausdruck zu verleihen.

Zusätzlich trägt die medienpädagogische Arbeit mit Let's Plays neben der Förderung von Medienkompetenz zum Ausbau weiterer Fertigkeiten bei. Durch das gemeinsame Arbeiten mit anderen in der Jugendarbeit werden soziale Kompetenzen gefördert und der Teamgeist gestärkt. Zudem wird für eine souveräne Kommentierung des Spielgeschehens eine ausgeprägte Sprachkompetenz benötigt, welche die Heranwachsenden ebenfalls verbessern können. Neben der Anwendung von Begrifflichkeiten aus dem Gaming-Bereich wird auch die Konzentration der Jugendlichen gefördert, da sie während des Spielens auch gleichzeitig auf

das Kommentieren des Videos und Spielgeschehens achten müssen, sodass keine langen Sprechpausen entstehen.

Ein medienpädagogisches Angebot zum Thema Let's Play bringt Heranwachsende mit gleichen Interessen zusammen, wodurch es einen starken sozialen Charakter aufweist. Nicht immer haben Jugendliche die Gelegenheit, sich mit Familie oder Freunden über Let's Plays auszutauschen, da das Videoformat in höheren Altersgruppen von weniger Rezipienten wahrgenommen wird. Bei jüngeren Altersgruppen ist der Anteil der regelmäßigen Rezipienten zwar höher, jedoch eher im männlichen Bereich vertreten (mpfs, 2016, S. 39). Mädchen, die Let's Play-Videos rezipieren, haben eventuell weniger Möglichkeiten zum Austausch und der Reflexion über gesehene Inhalte. Ein offenes Angebot für die Jugendarbeit stellt den Heranwachsenden eine Basis zum Austausch mit Gleichgesinnten zur Verfügung. Zusätzlich bieten Let's Plays in der Jugendarbeit durch ihren offenen Charakter allen Jugendlichen die Gelegenheit zur Partizipation, unabhängig von sozialen Hintergründen und Bildungsgrad. Insbesondere sozial benachteiligte Jugendliche mit formal niedrigerem Bildungsgrad²¹ können durch die medienpädagogische Arbeit darin unterstützt werden ihre Teilhabe an der Gesellschaft zu verbessern, indem an ihrer Medienkompetenz gearbeitet wird.

Es lässt sich zusammenfassen, dass der medienpädagogische Einsatz von Let's Plays viele Chancen für die aktive Medienarbeit mit Jugendlichen bietet und sie in ihrem Ausbau von Medienkompetenz und vielen weiteren Fähigkeiten unterstützen kann. Die Arbeit mit Let's Play-Videos erfüllt wesentliche Anforderungen und Kriterien der außerschulischen Jugendarbeit, da die Thematik die Interessen der Jugendlichen widerspiegelt und sich an ihren Wünschen und Bedürfnissen orientiert. Zudem bieten sich für die Umsetzung insbesondere handlungsorientierte Methoden an, um aktiv am Ausbau der Medienkompetenz zu arbeiten und ihre Medienbildung zu fördern. Den Jugendlichen wird unabhängig von Bildung und sozialem Hintergrund die Möglichkeit zur Partizipation und dem Austausch mit Gleichgesinnten geboten, sodass auch die Integration der Heranwachsenden gefördert und sozialer Ausgrenzung entgegengewirkt werden kann.

²¹ Von Bildungsarmut betroffen sind meist Kinder und Jugendliche aus Familien, in denen mindestens ein Elternteil arbeitslos ist oder die in Stadtteilen leben, die als sozialer Brennpunkt eingestuft sind. Der Bildungshintergrund und auch das Einkommen der Eltern haben einen direkten Einfluss auf den Bildungsstand des Kindes (Autorengruppe Bildungsberichterstattung, 2010, S. 27). Folglich besteht ein großer Anteil an Bildungsarmut in den sozial schwächeren Stadtteilen.

3.5.2 Umsetzungsmöglichkeit in Bibliotheken am Beispiel der Hoeb4U

Bibliotheken können durch die Veranstaltungsarbeit gezielt die Informations- und Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen fördern. Die Umsetzung von medienpädagogischen Angeboten zum Thema Let's Play bieten die Möglichkeit, eine aktuelle Trendentwicklung im Medienbereich aufzugreifen und diesbezüglich ein attraktives Veranstaltungsangebot für Heranwachsende zu konzipieren und damit ihr Interesse für Bibliotheken zu erhöhen.

Für die Umsetzung eines Let's Play-Angebots ist eine Grundausstattung technischer Geräte vonnöten, die jedoch in vielen Bibliotheken bereits vorhanden ist. Dazu zählen Computer oder Laptops, welche allerdings über ausreichend Leistung für das Spielen von grafisch anspruchsvolleren Spieletiteln verfügen sollten. Die Ausstattung mit einer Spielekonsole ist darüber hinaus von Vorteil, jedoch nicht zwingend notwendig. Unter Umständen besteht in größeren Bibliothekssystemen auch die Möglichkeit, Geräte auszuleihen²². So können Anschaffungskosten vermieden werden. Ein weiteres wichtiges Medium für die Umsetzung und Durchführung von Let's Play-Angeboten stellen die digitalen Spiele dar. Viele Bibliotheken verfügen bereits über einen soliden Bestand an Konsolen- und Computerspielen, welche für die Let's Play-Produktion genutzt werden können. Die technische Ausstattung für das Angebot ist in den meisten Bibliotheken gegeben, da sie zur Grundausstattung der Räumlichkeiten und des Bestands zählt. Für benötigte Programme kann auf kostenlose Varianten zurückgegriffen werden, sodass keine weiteren Kosten entstehen.

Es ist folglich nicht zwingend notwendig, über ein großes Repertoire an technischer Ausstattung zu verfügen, um mit Let's Plays in Bibliotheken zu arbeiten. Eine Grundausstattung an Spielegeräten und digitalen Spielen ist für den Einstieg ausreichend. Auch muss nicht unbedingt das neueste Modell einer Spielekonsole oder die aktuellsten Spieletitel vorhanden sein, dennoch sollten einige beliebte Spiele für die Auswahl zur Verfügung stehen. Eine umfassendere Medienausstattung führt nicht zwangsläufig zu qualitativ hochwertigeren Arbeitsergebnissen.

Neben der (technischen) Ausstattung ist auch die betreuende Person des Angebots von großer Wichtigkeit. Für die Durchführung von Let's Play-Veranstaltungen sollte das Personal über ausreichend Grundwissen in diesem Bereich verfügen und Kenntnis über Hintergründe und Herstellungsprozesse von Let's Plays besitzen. Zwar können sich die Heranwachsenden durch ihr eigenes vorhandenes Wissen zum Thema gegenseitig als Ansprech-

²² In Hamburg ist es den Stadtteilbibliotheken beispielsweise möglich, technische Geräte aus der Zentralbibliothek auszuborgen, sofern diese vorhanden sind.

partner zur Seite stehen, jedoch ist es wichtig, den Teilnehmenden bei aufkommenden Fragen und Problemen auf Augenhöhe begegnen zu können. Zusätzlich ist die kompetente pädagogische Anleitung der Inhalte von hoher Relevanz, womit viele Mitarbeiter in Bibliotheken aufgrund anderer Veranstaltungen bereits ausreichend vertraut sind.

Das Phänomen Let's Play bietet vielfältige Einsatzmöglichkeiten für die Veranstaltungsarbeit in Bibliotheken, da der Themenbereich auf verschiedene Weisen in das Veranstaltungsangebot eingebunden werden kann. Angebote können beispielsweise generationenübergreifend konzipiert werden oder es wird in einem Langzeitprojekt eine Datenbank mit Let's Play-Videos zu den Spieletiteln des eigenen Gaming-Bestands aufgebaut. Let's Plays bieten diverse Varianten, wie Medienkompetenzvermittlung mit Bibliotheksarbeit verknüpft werden kann. Die Umsetzung als handlungsorientierte Veranstaltung ist zwar mit erhöhtem Aufwand verbunden, da sie eine grundlegende Einarbeitung in die benötigte Technik sowie die Hintergrundprozesse zum Thema erfordert, allerdings bieten handlungsorientierte Angebote den Heranwachsenden die größte Chance, sich mit Medien auseinanderzusetzen und mit ihrer Teilnahme erfolgreich an ihrer Medienkompetenz zu arbeiten. Die Realisierung ist bereits mit einer Basisausstattung an technischen Geräten möglich, sodass eine flexible Gestaltung von Let's Play-Angeboten mit der Anpassung an vorhandene Ressourcen und Bedürfnisse nahezu in jeder Bibliothek denkbar ist²³.

Im Folgenden sollen die Realisierungsmöglichkeiten von medienpädagogischen Let's Play-Angeboten anhand der Hamburger Jugendbibliothek Hoeb4U in Bezug auf die räumliche, technische und personelle Ausstattung sowie weiteren Voraussetzungen beispielhaft geprüft und erläutert werden.

Die Hoeb4U²⁴ ist Teil der Hamburger Öffentlichen Bücherhallen und eröffnete ihre Räumlichkeiten in Hamburg-Altona als erste bundesweite Jugendbibliothek im Jahr 2005 (Behörde für Kultur und Medien, 2016). In ihrem Bestands- und Veranstaltungskonzept orientiert sie sich an den Freizeitinteressen der Heranwachsenden und schafft damit eine eigene Bibliothek für die Zielgruppe von 13 bis 23 Jahren. Auch die Räumlichkeiten sind an den Bedürfnissen von Jugendlichen ausgerichtet. Mit dem Umzug der Hoeb4U in die Zentralbibliothek im Jahr 2016 wurde eine moderne Bibliothek für Heranwachsende entworfen, die zur (medialen) Freizeitgestaltung einlädt. Das Konzept der Jugendbibliothek wird monatlich von etwa 6000 bis 7500 Jugendlichen und jungen Erwachsenen genutzt²⁵ und daher als ausgesprochen erfolgreich angesehen (Behörde für Kultur und Medien, 2016). In allen Hamburger Bücherhallen werden Jugendmedien unter der Signatur „Hoeb4U“ geführt und

²³ Auf die exakt benötigte Ausstattung wird im Konzeptteil unter Kapitel 4.3 Workshop-Ressourcen eingegangen.

²⁴ Hoeb4U steht für „Hamburger Öffentliche Bücherhallen for you“.

²⁵ Die Angaben beruhen auf internen Statistiken der Hoeb4U, Stand 02.06.2017.

bilden somit ein Wiedererkennungs- und Orientierungsmerkmal für die Jugendlichen im Bestand der öffentlichen Stadtteilbibliotheken.

Die Hoeb4U bietet Zugang zu aktuellen digitalen und Printmedien. Dazu zählt ein umfassendes Sortiment an digitalen Spielen, Serien, Filmen, Musik-CDs und Büchern. Der Bestand umfasst derzeit etwa 18.000 Medien (Hoeb4U, 2016) und ist dabei ausschließlich auf Jugendmedien ausgerichtet, die in der Freizeit genutzt werden. Schullektüre ist im Bestandsbild daher nicht zu verzeichnen. In einem gesonderten Gaming-Bereich können die Heranwachsenden diverse Spielekonsolen testen. Viele Sitzgelegenheiten in der Bibliothek bieten die Möglichkeit zum Austausch mit anderen oder dem Lesen der Medien vor Ort. Die aktuelle technische Ausstattung ermöglicht es neue Medien zu testen, zu denen vorher unter Umständen kein Zugang bestand. So verfügt die Hoeb4U beispielsweise über eine VR-Brille, welche vor Ort ausprobiert werden kann. Die Ausstattung mit einer Musikstation, einem Fotoautomaten oder eines Charging-Bikes „[...] zur sportlichen Handy-Akkuaufladung“ (Hoeb4U, 2016) gehen gezielt auf die Interessen, Wünsche und Bedürfnisse der Zielgruppe ein. Neben der technischen Ausstattung bieten räumlich abgetrennte Bereiche die Möglichkeit zum Arbeiten oder der Durchführung von Veranstaltungen und Workshops, ohne den Betrieb durch eine erhöhte Geräuschkulisse zu stören. Bei der Ausstattung der Räume wurde auf eine flexible Möblierung geachtet. „Da es nur wenige feste Einbauten gibt, kann sich die Raumstruktur wandelnden Nutzungen problemlos anpassen“ (Stiftung Hamburger Öffentliche Bücherhallen, 2016, S. 10).

Die Jugendbibliothek Hoeb4U eignet sich aus vielerlei Gründen als idealtypisches Model für die Realisierung von medienpädagogischen Let's Play-Angeboten. Der Medienbestand spiegelt die Interessen der Zielgruppe wider und auch die durchgeführten Veranstaltungen sind thematisch an Inhalten ausgerichtet, welche in der Zielgruppe derzeit beliebt sind. Durch ihre Veranstaltungsarbeit fördert die Jugendbibliothek gezielt die Informations- und Medienkompetenz der Heranwachsenden. In Hamburg ist die Hoeb4U daher als Freizeitbibliothek bei Jugendlichen etabliert, wie die o. g. Besucherzahlen zeigen. Die Zielgruppe der Heranwachsenden, die für diese Arbeit von besonderem Interesse ist, ist in der Hoeb4U bereits anzutreffen und weiß um die vielen verschiedenen Veranstaltungen, welche regelmäßig vor Ort angeboten werden. Es kann demnach davon ausgegangen werden, dass ein Veranstaltungsangebot in der Jugendbibliothek zum Thema Let's Play auf Anklang bei der Zielgruppe stoßen wird. Die umfangreiche Ausstattung der Hoeb4U stellt einen besonders großen Vorteil für die Durchführung der Angebote dar. Die aktuelle Technik, der große Bestand an digitalen Spielen sowie die abgetrennten Gruppenräume bilden ideale Bedingungen und Voraussetzungen für die Veranstaltungsarbeit mit Let's Plays. Zudem verfügt sie über junges Personal, welches durch den täglichen Kontakt mit der Zielgruppe ausreichend Erfahrung

in der Jugendarbeit besitzt und kompetent mit den Heranwachsenden arbeiten und umgehen kann. Die Hoeb4U wird daher für die Durchführung von Let's Play-Angeboten als besonders geeignet eingestuft.

3.6 Zwischenfazit

Let's Play-Videos beschreiben ein junges Phänomen, welches insbesondere bei der jüngeren Zielgruppe sehr beliebt ist. Anderen beim Spielen zuzusehen und die Interaktivität des Spiels auf einer anderen Ebene zu erleben beschreibt die Besonderheit und Einzigartigkeit dieses Videoformats. Es wird vor allem aus Gründen der Unterhaltung und Entspannung rezipiert, bringt aber auch einen informativen Charakter mit sich und übernimmt für viele Rezipienten auch eine Ersatzfunktion. Weil das Videoformat einen wesentlichen Interessenschwerpunkt von Heranwachsenden bildet, bietet es sich für den Einsatz in medienpädagogischen Angeboten an und kann für die Thematisierung möglicher Risiken und Probleme in der Online-Vidorezeption herangezogen werden. Denkbare Themen, die auch das Let's Play-Format berühren, können beispielsweise Urheberrecht, Datenschutz und Werbung in Videos sein. Aufgrund seines auffordernden Charakters eignet es sich besonders für den handlungsorientierten Einsatz und kann die Heranwachsenden somit aktiv im Ausbau ihrer Medienkompetenz unterstützen. Die Analyse der benötigten (technischen) Voraussetzungen für ein solches Angebot am Beispiel der Jugendbibliothek Hoeb4U zeigt, dass eine Umsetzung in Bibliotheken durchaus möglich ist und sich diesbezüglich je nach Ressourcen der Bibliothek unterschiedlich umfangreiche Veranstaltungsangebote durchführen lassen.

Im Folgenden Teil der Arbeit soll daher ein Konzept zur Umsetzung zweier Let's Play-Angebote entwickelt werden, welche zur Medienkompetenzförderung von Heranwachsenden in Bibliotheken eingesetzt werden können. Um den handlungsorientierten Charakter des Angebots zu unterstreichen, werden die Veranstaltungen in Form von Workshops konzipiert.

Da die sich Hoeb4U als Jugendbibliothek auf die Medienkompetenzförderung von Heranwachsenden fokussiert hat und in ihren technischen, räumlichen und personellen Ressourcen ideale Voraussetzungen für die Durchführung von Let's Play-Angeboten bietet, wird sie als Beispielbibliothek für das zu entwickelnde Konzept herangezogen und die Rahmenbedingungen sowie Ressourcen auf ihre Ansprüche und Bedürfnisse abgestimmt.

4 Konzeptentwicklung

In der vorangegangenen Ausarbeitung ist ersichtlich geworden, dass Kinder und Jugendliche in mediatisierten Welten aufwachsen und ihr Leben durch Medien bestimmt wird. Um diese für die eigenen Zwecke und Ansprüche fachgerecht nutzen zu können und ein partizipierendes Mitglied der Gesellschaft zu werden, ist der Erwerb von Medienkompetenz unumgänglich. Bibliotheken sehen sich aufgrund ihrer Vermittlungsfunktion in der Verantwortung, Heranwachsende beim Ausbau der Kompetenz zu unterstützen und siedeln ihre Veranstaltungsarbeit daher zunehmend auch in der medienpädagogischen Arbeit an. Zur Förderung von Medienkompetenz bieten sich idealerweise handlungsorientierte Konzepte an, die inhaltlich und methodisch zielgruppengerecht befüllt werden und zu einer aktiven Medienarbeit auffordern.

Das nachfolgend erstellte Konzept beschreibt zwei aufeinander aufbauende Workshops, die sich an den aktuellen Interessen der Heranwachsenden orientieren und sie zur aktiven Produktion und Auseinandersetzung mit dem Thema Let's Play auffordern. Die Ausarbeitung lässt sich dabei als Anleitung verstehen, welche die Workshops in Inhalt, Methode, Ablauf und Durchführung beschreiben. Neben diesen medienpädagogischen Anleitungen werden auch Anregungen für die Umsetzung weiterer Inhalte zum Thema gegeben²⁶. Darüber hinaus enthält der Anhang diverse Link- und Literaturlisten zu weiterführenden Materialien, die bei der Einarbeitung in die Materie unterstützen können²⁷. Das Konzept ist zwar idealtypisch an den Ressourcen, Kapazitäten und Ansprüchen der Hoeb4U ausgerichtet, eignet sich jedoch auch für die Durchführung in anderen Bibliotheken, da die Inhalte und Ressourcen bedürfnisgerecht angepasst werden können.

4.1 Zielgruppe und Zielformulierung

Das Konzept richtet sich an Jugendliche ab 12 Jahren. Obwohl Let's Plays größtenteils von Jungen rezipiert werden, soll das Konzept auch Let's-Play-interessierte Mädchen ansprechen und sie zur aktiven Partizipation an der Thematik auffordern. Die Zielgruppenformulierung deckt sich mit den Anforderungen der Hoeb4U. Ihre Zielgruppe beschreibt Heranwachsende im Alter von 13 bis 23 Jahren.

²⁶ Weiter unter Kapitel 4.5 Schwerpunkt- und Erweiterungsmodule.

²⁷ Weiter unter Anhang A.4, B.7 und C.2.

Aufgrund des offenen Zugangs von Bibliotheken wird eine heterogene Teilnehmergruppe erwartet, welche sich in Bildungshintergrund, Nutzungsgewohnheiten und eigener Medienausstattung unterscheidet. Dementsprechend ist auch von einer unterschiedlich stark ausgeprägten Medienkompetenz bei jedem Teilnehmenden auszugehen. Es ist möglich, dass sich Heranwachsende beispielsweise aufgrund fehlender technischer Geräte am Workshop beteiligen, oder aber weil ihnen das Wissen zur Herstellung von Let's Plays fehlt. Die Teilnahmemotivationen unter den Heranwachsenden werden daher ebenfalls variieren. Das Interesse an Let's Play-Videos ist jedoch eine Gemeinsamkeit aller Teilnehmenden und bildet die Basis zur Partizipation an den Veranstaltungen.

Die Zielgruppe nutzt selbst gern digitale Spiele, weshalb sie über eine ausgeprägte Gaming- und Computeraffinität verfügt (mpfs, 2016, S. 44). Die Verbindung der Themenbereiche YouTube, Gaming und Let's Play greift die größten Freizeitinteressen der Heranwachsenden auf und bündelt sie in diesem Konzept in zwei Veranstaltungsangeboten.

Ziel des Konzepts ist es, die Heranwachsenden in zwei aufeinander aufbauenden Workshops beim Ausbau ihrer Medienkompetenz zu unterstützen. Die Videoarbeit wird dabei als Vermittlungsmethode eingesetzt. Die Workshops stehen unter zwei verschiedenen Schwerpunkten, sodass mit fortführender Teilnahme ein weitreichenderes Bewusstsein zum Thema geschaffen werden kann.

Der Fokus des Konzepts liegt auf der Ausgestaltung der Medienkompetenz im Bereich der Mediennutzung, -gestaltung und -kritik. Die Workshops sind inhaltlich handlungsorientiert konzipiert, sodass die Teilnehmenden einen aktiven Gestaltungsprozess durchlaufen, der durch die Vermittlung theoretischer Inhalte untermauert wird. Im Laufe der Workshops sollen die Teilnehmenden das Erlernte immer wieder reflektieren und werden dazu angeregt, bestimmte Situationen kritisch zu betrachten und zu bewerten. Die Herstellung eigener Videos soll aufzeigen, welche Prozesse sich hinter der Videoproduktion verbergen und welche Kenntnisse vonnöten sind, um ein zufriedenstellendes Ergebnis zu erzielen. Die Teilnehmenden erhalten durch den Wechsel von der Position des Konsumenten zum Produzenten eine andere Sichtweise auf das Thema und arbeiten diesbezüglich insbesondere am Ausbau ihrer Medienkritik. Zusätzlich bilden die Jugendlichen ihre Kompetenz im Bereich Medienkunde durch die Verwendung von spezieller Technik und Programmen weiter aus. Das Konzept fördert außerdem die Entwicklung sozialer Kompetenzen durch Teamarbeit und Gruppenabsprachen. Besprechungen der Inhalte im Plenum und das Wiedergeben eigener Meinungen fördern den sprachlichen Ausdruck der Heranwachsenden und bieten die Möglichkeit, sie in ihrem Identifikationsprozess zu unterstützen.

Das Konzept zielt darauf ab, die Heranwachsenden bei der Entwicklung einer medienkritischen Einstellung gegenüber der Faszination von Let's Play-Videos zu unterstützen. Viele Jugendliche hegen den Wunsch, ihren Vorbildern auf YouTube nachzueifern und eigene Inhalte zu produzieren. Die in diesem Konzept ausgearbeiteten Workshops sollen eine pädagogische Anleitung geben, um Heranwachsenden neben der Herstellung eines Let's Plays auch die Risiken und Probleme aufzuzeigen, die insbesondere beim Veröffentlichen der Videos auftreten können. Das Konzept beinhaltet demzufolge neben dem handlungsorientierten Aspekt ebenfalls einen aufklärerischen Ansatz, um die Heranwachsenden auf mögliche negative Medienerfahrungen vorzubereiten und zu erreichen, dass sie sich sicher und kompetent in der Medienwelt bewegen können.

4.2 Rahmenbedingungen

Das Konzept beinhaltet zwei thematisch aufeinander aufbauende Workshops zum Thema Let's Play und angrenzenden Bereichen, die mit der Videoproduktion und -veröffentlichung zusammenhängen. Die Workshops stehen unter verschiedenen Schwerpunkten, sodass mit fortführender Teilnahme ein weitreichenderes Bewusstsein zum Thema geschaffen werden kann. Der erste Workshop „Grundlagen“ beinhaltet die Wissensvermittlung zur Let's Play-Produktion und wird durch die Erstellung eines eigenen Let's Play-Videos abgeschlossen. Im zweiten Workshop „Fortgeschritten“ werden schließlich mögliche Folgen und Probleme der Videoveröffentlichung behandelt, womit auf den Inhalten der vorangegangenen Veranstaltung aufgebaut wird. Die Erstellung eines eigenen medialen Produkts erfolgt hierbei im Einsatz von Machinimas²⁸, in denen die Heranwachsenden ihr erworbenes Wissen mithilfe von digitalem Storytelling reflektieren sollen. Neben der Vermittlung theoretischer Inhalte ist die praktische Arbeit mit Spielekonsolen und Computern sowie der nötigen Software vorgesehen. Die benötigten Ressourcen werden unter Kapitel 4.3 Workshop-Ressourcen genauer erläutert.

Die Workshops sind jeweils auf eine Dauer von etwa 6,5 Stunden angesetzt und für die Durchführung an einem Tag ausgelegt. Der genaue Ablauf wird in den medienpädagogischen Anleitungen weiter erklärt. Zwischen den Modulen sollte auf ausreichende Pausenzeiten geachtet werden. Da die Zielgruppe des Konzepts größtenteils noch die Schule besucht, ist eine Durchführung der Workshops außerhalb der Schulzeiten empfehlenswert. In der Hoeb4U besteht die Möglichkeit, die Workshops während der Samstagsöffnungen durchzuführen. Für Bibliotheken, die über kürzere Öffnungszeiten verfügen oder am Wochenende geschlossen haben, ist es jedoch möglich, die Workshopinhalte aufzuteilen und

²⁸ Der Begriff setzt sich zusammen aus „machine“, „cinema“ und „animation“ und beschreibt die Herstellung eines Films unter Zuhilfenahme von Spiele-Engines (klicksafe, o. J.).

beispielsweise an zwei aufeinanderfolgenden Tagen durchzuführen oder die Veranstaltung im Rahmen einer Projektwoche oder des Ferienprogramms anzusetzen. Die Veranstaltung kann bei einer Ausweitung auf mehrere Tage mit weiteren Inhalten ergänzt und im Umfang erweitert werden. Anregungen für weitere Themeninhalte werden unter Kapitel 4.5 Schwerpunkt- und Erweiterungsmodule gegeben.

Das Konzept ist auf Wunsch der Hoeb4U als geschlossenes Angebot vorgesehen. Die Teilnahme an den Workshops erfolgt mit vorheriger Anmeldung per Mail, Telefon oder persönlich vor Ort. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Kontaktdaten der teilnehmenden Personen notiert werden, sodass diese bei eventuellen Änderungen benachrichtigt werden können. Ebenfalls sollte kommuniziert werden, dass bei Nichterscheinen eine (vorherige) Absage erwünscht ist, sodass kurzfristig neue Teilnehmende in das Angebot aufgenommen werden können. Die Anmeldung ist auch ohne den Besitz einer Kundenkarte möglich. Die Steuerung der Teilnahme über ein Anmeldeverfahren hat den Vorteil, dass die Bibliothek anhand der individuellen Personal-, Raum- und Geräteausstattung selbst festlegen kann, wie viele Heranwachsende in der Veranstaltung betreut werden können. Für die Hoeb4U wird das Konzept auf eine Teilnehmerzahl von 16 Personen beschränkt sein. Für eine Teilnahme am Workshop „Fortgeschritten“ ist der Besuch des vorangegangenen Workshops keine Pflicht, jedoch sind erste gesammelte Erfahrungen im Herstellungsprozess von Let's Plays hilfreich, um darauf aufbauende Inhalte zum Veröffentlichungsprozess vermitteln zu können.

Das Thema Let's Play ist eng mit der Videoplattform YouTube verknüpft. Daher sind die Workshops inhaltlich auch auf die denkbaren Risiken und Probleme einer Veröffentlichung auf der Webvideoplattform ausgerichtet. Die Teilnehmenden erhalten theoretisches Wissen darüber, was sie bei der Nutzung und Produktion eigenen Contents auf ihrem YouTube-Kanal erwarten könnte. Das Hochladen und Veröffentlichen eigener Inhalte auf der Plattform stellt allerdings keine Voraussetzung für die Teilnahme an den Workshops dar und ist inhaltlich auch nicht vorgesehen. Es ist jedoch möglich, dass die Heranwachsenden ihre eigenen erstellten Inhalte öffentlich teilen oder auf YouTube hochladen möchten. Diesbezüglich sollte darauf geachtet werden, dass die Inhalte nur über das private YouTube-Konto der Teilnehmenden veröffentlicht werden. Der Upload auf einem Benutzerkonto der Bibliothek setzt die Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten voraus.

Die Arbeit im Workshop erfolgt im Plenum oder in Kleingruppen- bzw. Partnerarbeit. Neben der Vermittlung von Inhalten durch Kurzvorträge der betreuenden Person werden die Teilnehmenden durch spezifische Methoden zur Mitarbeit aufgefordert, sodass sie durch den Austausch und die Reflexion von eigenen Erfahrungen und Meinungen aktiv zur Wissensvermittlung in der Gruppe beitragen. Durch die handlungsorientierte Ausrichtung des

Konzepts steht die Herstellung eines eigenen medialen Produkts im Fokus. Die Heranwachsenden setzen sich dadurch kreativ mit Let's Play-Videos auseinander und nutzen sie zum Gestalten eigener Medienbotschaften. Da die Reflexion des durchlaufenen Herstellungsprozesses für die Förderung von Medienkompetenz von hoher Relevanz ist, sollte in den Workshops in jedem Fall ausreichend Zeit zum Erteilen von Feedback und der Eigenanalyse der erstellten Produkte gegeben werden.

Um die Erziehungsberechtigten für das Thema zu sensibilisieren, kann beispielsweise eine zusätzliche Elternveranstaltung durchgeführt oder entsprechendes Begleitmaterial ausgegeben werden. Insbesondere besorgten Eltern, die das Phänomen Let's Play nicht in vollem Umfang nachvollziehen können oder es lediglich mit erhöhter Nutzung von Computer und digitalen Spielen in Verbindung bringen, sollte der medienpädagogische Ansatz des Konzepts erläutert und hervorgehoben werden, dass sich eine Teilnahme an den Workshops unterstützend auf die Entwicklung der Medienkompetenz ihrer Kinder auswirkt. So wird deutlich, dass nicht nur „gezockt und gedaddelt“ wird, sondern die Teilnehmenden aktiv an ihrer Weiterbildung in Bezug auf Medien und Gesellschaft arbeiten.

4.3 Workshop-Ressourcen

Für die Realisierung beider Workshops sind personelle, räumliche, materielle sowie technische Ressourcen vonnöten, welche im Folgenden genauer erläutert werden. Die nachfolgenden Ausführungen bilden einen Überblick über die insgesamt benötigte Ausstattung beider Workshops und orientieren sich an den Voraussetzungen der Hoeb4U. Die Workshops im Einzelnen arbeiten nur mit ausgewählten Ressourcen aus dieser Auflistung. Zur besseren Übersicht und Verständlichkeit wird die benötigte Ausstattung in den medienpädagogischen Anleitungen nochmals kurz abgebildet.

4.3.1 Personell

Die Durchführung der Workshops erfordert betreuendes Personal, welches die Jugendlichen pädagogisch anleitet, ihnen Wissen zu neuen Themenbereichen vermittelt und bei Fragen und Problemen unterstützend tätig wird. Bei einer Teilnehmerzahl von 16 Heranwachsenden pro Workshop wird eine Anzahl von zwei Betreuenden empfohlen.

Idealerweise sollte ausreichend Vorwissen im Bereich Gaming und Let's Play vorhanden sein. Für den Workshop „Grundlagen“ sind neben Hintergrundinformationen zu Let's Play-Videos auch Kenntnisse für die Videoproduktion vonnöten, sodass die Heranwachsenden bei Problemen im Aufnahme- und Bearbeitungsprozess kompetent unterstützt werden können. Der zweite Workshop erfordert darüber hinaus Wissen im Bereich Urheberrecht und Datenschutz, um den Jugendlichen die Thematik vermitteln zu können. Vorwissen in

diesen Bereichen erleichtert daher die Einarbeitung und Vorbereitung der Veranstaltungen²⁹. Da sich die Zielgruppe der Workshops aus jugendlichen Teilnehmern zusammensetzt, ist Erfahrung in der Jugendarbeit von Vorteil.

Die Hoeb4U verfügt über junges Personal, das regelmäßig Veranstaltungen mit Jugendlichen durchführt. Durch die Ausrichtung ihres Medienbestandes auf die Freizeitinteressen der Heranwachsenden beschäftigt sich die Jugendbibliothek regelmäßig mit Trends und Aktualitäten der jungen Zielgruppe. Themen wie Let's Plays oder die neuesten digitalen Spiele sind dem Personal daher nicht fremd. Somit können sie den Teilnehmenden als kompetente Ansprechpartner in den Workshops zur Verfügung stehen.

4.3.2 Räumlich

Die Durchführung der Workshops bringt neben dem Austausch unter den Teilnehmenden auch Geräusche beim Spielen und Aufnehmen mit sich. Um die Bibliotheksbesucher und den weiteren Betrieb nicht zu stören, sollten die Veranstaltungen idealerweise in einem abgetrennten Raum durchgeführt werden. So können sich die Teilnehmenden vollumfänglich auf den Workshop fokussieren ohne sich in Lautstärke oder Gesprächsführung einschränken zu müssen. Kann die räumliche Struktur der Bibliothek diese Voraussetzung nicht leisten, stellt die Durchführung außerhalb der Öffnungszeiten oder ein vorausgehender Hinweis für die Bibliotheksbesucher eine Alternative dar.

Unabhängig von den Räumlichkeiten ist es in jedem Fall erforderlich, ausreichend Tische und Stühle für anfallende Arbeitsaufträge bereitzustellen. Das Mobiliar sollte nach Möglichkeit nicht fest verbaut sein, um die Möbel im Bedarfsfall zur Seite zu stellen und eine flexible Arbeitsatmosphäre zu schaffen. Des Weiteren sollte der Raum über ausreichend Steckdosen verfügen, um die benötigten Geräte mit Strom versorgen zu können. Ein Internetzugang ist für das Bearbeiten von Arbeitsaufträgen oder das Anführen von Beispielen unbedingt notwendig. Für die Präsentation von erarbeiteten Arbeitsergebnissen der Teilnehmenden wird eine freie Wand, ein Whiteboard, eine Pinnwand, Flipchart o. ä. benötigt. Darüber hinaus sollte die Bibliothek mit einem Smartboard oder alternativ einem Computer mit Beamer ausgestattet sein, um die Vermittlung von neuem Wissen durch die Präsentation von Vortragsfolien und Beispielen visuell begleiten zu können.

Die Hoeb4U verfügt in ihren Räumlichkeiten über zwei abgetrennte Gruppenräume, die durch ihr Mobiliar ideal für die Durchführung von Workshops geeignet sind. Große Gruppentische ermöglichen die Zusammenarbeit der Teilnehmenden und die Ausstattung mit

²⁹ Die Link- und Literaturlisten in Anhang A.4, B.7 und C.2 können bei der Einarbeitung in die jeweiligen Themengebiete unterstützen und benötigtes Hintergrundwissen vermitteln.

ausreichend Steckdosen sichert die Stromversorgung im Aufnahme- und Bearbeitungsprozess der Videos. Darüber hinaus verfügen die Räume über ein Smartboard und ausreichend Präsentationsflächen. Zugang zum Internet besteht durch das freie W-Lan-Netzwerk der Zentralbibliothek.

4.3.3 Materiell

Die Erarbeitung von Inhalten in beiden Workshops erfolgt durch den Einsatz verschiedener Methoden, welche die reflexive und handlungsorientierte Ausrichtung der Veranstaltungen unterstützen sollen. Eine Sammlung mit der genauen Erläuterung zur Durchführung und Umsetzung der benötigten Methoden ist dem Anhang beigefügt³⁰. Die Ausstattung mit einem sog. Methodenkoffer ist für die Durchführung der Angebote von Vorteil³¹. Darüber hinaus sollten ausreichend Papier in verschiedenen Größen und farbige Stifte als Arbeitsmaterialien bereitgestellt werden.

Für die Vermittlung theoretischer Inhalte empfiehlt sich die visuelle Begleitung mithilfe von Präsentationsfolien wie beispielsweise PowerPoint. Die Erstellung der Folien erfordert zwar einen erhöhten Aufwand in der Vorbereitung der Workshops, jedoch können diese bei mehrmaliger Durchführung der Veranstaltungen wiederverwendet werden. Darüber hinaus sehen die Workshops das Austeilen von Arbeitsblättern und Handouts vor, wobei zum Teil auf bereits verfügbares OER-Material³² zurückgegriffen wird. Nähere Angaben, welche Arbeitsmaterialien genau benötigt werden, sind in den medienpädagogischen Anleitungen der Workshops zu finden.

Aufgrund des handlungsorientierten Ansatzes des Konzepts werden zur Herstellung eigener medialer Produkte digitale Spiele benötigt. Für den Workshop „Grundlagen“ können dies sowohl Computer- als auch Konsolenspiele sein. Ein umfangreicher Spielebestand ist nicht zwingend notwendig, einige aktuelle Titel sollten jedoch im Bestand vorhanden sein³³. Es ist unbedingt darauf zu achten, dass alle Spiele in der Altersfreigabe dem Alter des jüngsten Teilnehmenden entsprechen. Im zweiten Workshop sollen die Teilnehmenden eigene Machinimas produzieren. Hierfür werden Computerspiele benötigt, die idealerweise selbst über eine integrierte Machinima-Funktion verfügen. Als Beispiel ist das Computerspiel

³⁰ Weiter unter Anhang D Methodensammlung.

³¹ Der Methodenkoffer kann mit grundlegenden Arbeitsmaterialien wie beispielsweise Papier, Kärtchen, Scheren, Kleber, Stiften, Pinnadeln, Magneten oder Klebeband ausgestattet sein.

³² Open Educational Resources bezeichnen Lehr- und Lernmaterialien, die unter freien Lizenzen wie beispielsweise Creative Commons veröffentlicht wurden. Der Urheber kann über diesen Weg verschiedene Nutzungsrechte an seinen Werken einräumen, ohne vorher um Erlaubnis zur Verwendung gefragt zu werden.

³³ Die jährlich erhobene JIM-Studie gibt einen Überblick über die derzeit beliebtesten Spielertitel der Heranwachsenden (mpfs, 2016, S. 45).

Die Sims 3 zu nennen, welches sich durch seine offene Gestaltungsmöglichkeit ideal zum Erzählen eigener Geschichten eignet.

Die Hoeb4U verfügt über einen umfangreichen Gaming-Bestand im Bereich der Konsolentitel, der diverse Spielegenres abdeckt. Die Ausstattung im Computerspielbereich ist rückläufig, da in der Jugendbibliothek vorrangig Konsolenspiele ausgeliehen werden. Dennoch sind in der Hoeb4U aktuelle und beliebte Spieletitel wie *FIFA*, *Minecraft* oder *Die Sims* vorhanden, welche für die Durchführung von Veranstaltungen genutzt werden können.

Sollte eine Bibliothek keine aktuellen Spieletitel im Sortiment haben oder generell über einen geringeren Bestand an digitalen Spielen verfügen, kann darüber nachgedacht werden, kostenlose Spiele aus dem Internet (sog. Free-to-Play-Games) auf den Computern zu installieren und diese für die Herstellung von Let's Plays oder Machinimas zu verwenden, sofern sie hierfür geeignet sind. Viele Heranwachsende verfügen auch über ein Benutzerkonto auf Online-Vertriebsplattformen für Computerspiele wie beispielsweise *Steam*. Auf dieser Plattform können die Jugendlichen sich ebenfalls kostenlose Spiele herunterladen und diese auf den Computern der Bibliothek installieren.

4.3.4 Technisch

Im Folgenden wird die für beide Workshops benötigte technische Ausstattung kategorisch aufgelistet und erläutert.

Spielgeräte

Computer/Laptops

Für die Durchführung der Workshops werden Computer bzw. Laptops benötigt. Es wird ein Gerät pro Gruppe (je zwei Personen) empfohlen. Die Computer werde während der Workshops für das Erledigen von Arbeitsaufträgen genutzt. Darüber hinaus dienen sie ebenfalls für die Aufnahme der Let's Plays bzw. Machinimas sowie zur Postproduktion der Ergebnisse mithilfe eines Videoschnittprogramms. Es ist deshalb darauf zu achten, dass die Computer über ausreichend Leistung zur Wiedergabe der Computerspiele verfügen, also *gamingfähig* sind.

Die Hoeb4U ist mit insgesamt neun Gaming-Laptops ausgestattet, die aufgrund ihrer ausreichend starken Leistung ideal für die Videoarbeit mit Let's Plays geeignet sind. Auf diesen können auch Titel mit höheren Systemanforderungen gespielt werden.

Spielekonsolen

Die Ausstattung mit Konsolen ist für die Durchführung des Workshops „Grundlagen“ optional, sofern gamingfähige Computer vorhanden sind. Eine Auswahl verschiedener Spielekonsolen bietet allerdings den Vorteil, dass die Gruppen sich während des Aufnahmeprozesses räumlich verteilen können und eventuell technische Geräte kennenlernen, die sie vorher noch nie verwendet haben. Für die Aufnahme eines Let's Play-Videos an einer Spielekonsole ist allerdings ein zusätzliches Gerät nötig. Ein sog. Capture-Adapter verbindet die Konsole mit dem Computer, wodurch das Spielgeschehen mit dem Aufnahmeprogramm des PCs aufgezeichnet werden kann³⁴.

In der Hoeb4U ist die eingerichtete Gaming-Lounge mit mehreren Konsolen zum Spielen und Ausprobieren ausgestattet. Unter den vorhandenen Geräten befinden sich beispielsweise mehrere Generationen der *PlayStation*, *Xbox* sowie Konsolen von Nintendo³⁵.

Peripherie

Für die Durchführung der Workshops ist zusätzliches technisches Equipment vonnöten, wie z.B. Computermäuse. Bei dem Einsatz von Spielekonsolen sollte auf eine ausreichende Anzahl an Spielecontrollern und einem größeren Bildschirm zur Darstellung des Spiels geachtet werden. Um zu vermeiden, dass sich die Gruppen im Aufnahmeprozess durch die verschiedenen Spielsounds gegenseitig stören, sollten Kopfhörer zur Verfügung gestellt werden.

In der Gaming-Lounge der Hoeb4U sind große Bildschirme für die Darstellung der Konsolenspiele vorhanden. Für die Aufnahme von Let's Plays über eine Spielekonsole liegt ebenfalls ein Capture Adapter vor.

Aufnahme

Mikrofone/Headsets

Zur Aufnahme der begleitenden Moderation im Let's Play ist für den Workshop „Grundlagen“ eine Ausstattung mit ausreichend Mikrofonen vorgesehen, idealerweise ein Mikrofon für jede Arbeitsgruppe. Dabei kann auf externe oder beispielsweise in den Laptops verbaute Geräte zurückgegriffen werden. Zu beachten ist hierbei allerdings, dass die computerinternen Mikrofone meist über eine schlechte Tonqualität verfügen und anfällig für Umgebungs-

³⁴ Weitere Informationen unter Anhang A.4 Link- und Literaturliste.

³⁵ Die exakte Ausstattung setzt sich zusammen aus PlayStation 2, 3 und 4; Xbox, Xbox 360 und Xbox One; Wii, Wii U und Nintendo Switch

und Störgeräusche sind. Eine weitere Möglichkeit zur Aufnahme des Voice-Overs stellt der Einsatz von Headsets dar. Diese sind bei Let's Playern für den kostengünstigen Einstieg in die Let's Play-Produktion sehr beliebt, da sie Kopfhörer und Mikrofon in sich vereinen. Je nach Budget oder vorhandener Ausstattung der Bibliothek ist der Einsatz von Headsets für die Herstellung von Let's Play-Videos im Workshop jedoch optional.

Die Hoeb4U besitzt mehrere Headsets und kann für den Einsatz von Mikrofonen auf Geräte der Musikbibliothek zurückgreifen, die sich im selben Gebäudekomplex befindet und ebenfalls Teil der Hamburger Öffentlichen Bücherhallen ist. Da nicht genügend Headsets für alle Teilnehmenden zur Verfügung stehen, werden die restlichen Gruppen für den Aufnahmeprozess mit Kopfhörern und Mikrofonen ausgestattet.

FaceCam

Ebenfalls optional für die Erstellung von Let's Play-Videos ist der Einsatz einer FaceCam. Hierbei zeichnet der Let's Player parallel zum Spielgeschehen zusätzlich sein Gesicht auf, sodass sein subjektives Spielerempfinden für die Zuschauenden noch greifbarer wird. Neben seiner verbalen Rückmeldung zum Spiel wird somit auch die mimische Reaktion sichtbar, wodurch ebenfalls die parasoziale Interaktion verstärkt wird. FaceCams werden häufig in Spielen aus dem Horror-Genre verwendet, um das Erschrecken des Let's Players abzubilden und somit den Unterhaltungswert des Videos zu erhöhen. Im medienpädagogischen Kontext kann der Einsatz einer FaceCam im Let's Play eine umfassende Analyse des eigenen Spielverhaltens unterstützen. Als FaceCam eignen sich eingebaute oder externe Webcams, Videokameras oder andere Geräte mit Videofunktion wie beispielsweise Handys oder Tablets.

In der Hoeb4U wird für die Aufnahme der FaceCam ein Camcorder eingesetzt. Vorab sollten die Gruppen gefragt werden, wer in der Aufnahme eine FaceCam einsetzen möchte. Da die Jugendbibliothek nicht über ausreichend Camcorder für alle Teams verfügt, kann alternativ auch die in den Laptops verbaute Webcam genutzt werden.

Software

Bei der Durchführung der Workshops sollte auf kostenfreie Programme zurückgegriffen werden. Dies hat zum einen den Vorteil, dass für die Bibliotheken keine weiteren Kosten entstehen, zum anderen wird den Heranwachsenden in den Workshops auch eine Anleitung zur Erstellung eigener Videos gegeben. Kostenpflichtige Programme können sich nur wenige Jugendliche leisten, sodass die Zugangsschwelle für die Eigenproduktion von Videos zunehmen würde. Dies kann durch kostenfreie Software verhindert werden.

Aufnahmeprogramm

Für die Aufzeichnung von Videos wird ein spezielles Programm benötigt, das den Computerbildschirm aufnimmt. Das kostenfreie Programm *Open Broadcaster Software* (OBS) ist beispielsweise in der Lage, Bildschirm, Mikrofon und eine FaceCam zeitgleich aufzuzeichnen. Darüber hinaus gibt es weitere Aufzeichnungsprogramme wie beispielsweise *FRAPS* oder *Dxtory*, die teilweise über umfangreichere Funktionen verfügen, meist aber auch mit Anschaffungskosten verbunden sind.

Die Laptops der Hoeb4U sind mit dem kostenlosen Aufnahmeprogramm OBS ausgestattet.

Videoschnittprogramm

In der Postproduktion der Aufnahmen ist in den Workshops eine Bearbeitung der entstandenen Videos vorgesehen. Mit kostenlosen Programmen wie dem *Movie Maker* für Windows oder *iMovie* für Mac lassen sich die Videos schneiden und mit Effekten versehen. Zusätzlich kann man auch Musik, Bilder oder ein Intro und Outro einbauen. Die fertig bearbeitete Rohdatei lässt sich mit den Programmen dann in eine Filmdatei konvertieren, was auch als Rendern bezeichnet wird. *Movie Maker* und *iMovie* stellen vergleichsweise einfache Videobearbeitungsprogramme dar, die jedoch über alle nötigen Funktionen verfügen. Es gibt allerdings auch professionellere Schnittsoftware, die kostenlos zugänglich ist. Als Beispiel wäre hier das Programm *Lightworks* zu nennen, das insbesondere durch die professionelle Oberflächengestaltung eine umfangreichere Bearbeitung ermöglicht als die kostenfreien Alternativen. Allerdings erfordern die vielen Funktionen auch eine längere Einarbeitungszeit und können für den Einstieg in die Videobearbeitung eventuell zu kompliziert gestaltet sein.

Auf den Laptops der Hoeb4U ist das kostenlose Videoschnittprogramm *Movie Maker* installiert, darüber hinaus ist eine umfangreichere Schnittsoftware vorhanden.

4.4 Medienpädagogische Anleitungen

Zur Realisierung der Workshops wird im Folgenden jeweils eine medienpädagogische Anleitung für jede Veranstaltung entwickelt, welche als Hilfestellung für die Umsetzung und Durchführung dienen. Die Anleitungen beinhalten Angaben zur Zielsetzung und der Zielgruppendefinition und erläutern das genaue Setting sowie die benötigten Materialien. Des Weiteren wird erklärt, welche Vorbereitungen zur Durchführung der Veranstaltungen getroffen werden müssen und wie diese inhaltlich und zeitlich ablaufen sollen. Um die Workshops möglichst flexibel auf die Ressourcen der Bibliothek anzupassen, werden Varianten und Abwandlungsmöglichkeiten vorgestellt. Eine Sammlung weiterführender Links und Literatur kann bei der Einarbeitung in die jeweiligen Workshops unterstützen und Zugang zu

weiterem Hintergrundwissen bieten³⁶. Die medienpädagogischen Anleitungen sollen bewirken, dass die betreuenden Personen nach dem Durcharbeiten in der Lage sind, die Veranstaltung vor Ort umzusetzen.

4.4.1 Workshop „Grundlagen“

Der Workshop ist auf eine Teilnehmerzahl von 16 Heranwachsenden und zwei betreuende Personen ausgelegt. Die Dauer der Veranstaltung beträgt etwa 6,5 Stunden und kann bei Bedarf auf zwei Workshoptage verteilt werden. Bei der Durchführung innerhalb einer Projekt- oder Ferienwoche kann der Workshop mit Erweiterungsmodulen³⁷ kombiniert werden.

Kurzbeschreibung

Dieser Workshop vermittelt den Teilnehmenden das nötige Basiswissen zur Herstellung eigener Let's Play-Videos. Es werden Inhalt, Struktur und besondere Eigenschaften des Let's Plays behandelt, wobei die Teilnehmenden ihre eigenen Erfahrungen reflektieren und daraus Ergebnisse ableiten sollen. Darüber hinaus wird analysiert, welche Spiele für das Format geeignet sind und ein Leitfaden erarbeitet, wie eine gute Moderation in Let's Play-Videos aussehen soll. Schließlich wird nach einer kurzen technischen Einführung in die benötigten Programme mit dem erlangten Wissen in Zweiergruppen ein eigenes Let's Play erstellt.

Zielgruppe und Zielsetzung

Der Workshop ist auf Jugendliche ab zwölf Jahren ausgelegt. Die Altersspanne kann auf beispielsweise 15 Jahre begrenzt werden, um eine einheitliche Auswahl der Spiele in der Altersfreigabe zu gewährleisten (USK ab 12).

In diesem Workshop setzen sich die Heranwachsenden aktiv mit der Videoproduktion auseinander und erhalten wichtiges Hintergrundwissen zum Phänomen Let's Play. Es werden Kenntnisse für den Einsatz von Aufnahme- und Schnittsoftware vermittelt und das Let's Play in Inhalt, Format und Funktion beleuchtet und analysiert. Die Heranwachsenden lernen in diesem Zusammenhang den Produktionsprozess eines Let's Play-Videos kennen und setzen sich mit den benötigten technischen und persönlichen Voraussetzungen auseinander.

³⁶ Weiter unter Anhang A.4, B.7 und C.2.

³⁷ Weiter unter Kapitel 4.5 Schwerpunkt- und Erweiterungsmodule.

Materialien

Für die Durchführung dieses Workshops wird Folgendes benötigt³⁸:

- 8 gamingfähige Computer oder Laptops und Peripherie wie Maus und Kopfhörer
- Auswahl an Spielekonsolen (optional) und Peripherie wie Controller und Bildschirme, Capture-Adapter
- 8 Mikrofone oder 16 Headsets
- 8 Videogeräte zum Einsatz als FaceCam
- Auswahl an Computer- und Konsolenspielen
- Aufnahmesoftware auf allen Computern
- Schnittsoftware auf allen Computern
- Präsentationsrechner und Beamer oder Smartboard
- Flipchartpapier oder Papier in Postergröße
- Methodenkoffer
- Tafel, Whiteboard oder Flipchart zur Inhaltserarbeitung und Ergebnispräsentation

Aus dem Anhang³⁹:

- Beispiel-Mindmap
- Arbeitsblatt „Ergebnisse bewerten“

Optional:

- Vortragsfolien „Technische Voraussetzungen“
- Handout „Technische Voraussetzungen“

Methoden

Zur Vermittlung der Inhalte wird auf folgende Methoden zurückgegriffen⁴⁰:

- Brainstorming
- Evaluationszielscheibe
- Meine Visitenkarte
- Meinungsradar
- Methode 66

³⁸ Eine ausführliche Beschreibung der benötigten Hilfsmittel wird unter Kapitel 4.3 Workshop-Ressourcen gegeben.

³⁹ Benötigte Arbeitsmaterialien sind unter Anhang A Workshop „Grundlagen“ – Weiterführende Materialien und Informationen zu finden.

⁴⁰ Eine Anleitung zur Durchführung der Methoden ist unter Anhang D Methodensammlung zu finden.

- Mindmap
- Schneeballmethode
- SMS

Setting

Für die Durchführung dieses Workshops wird idealerweise ein abgetrennter Raum benötigt, in dem nicht auf die entstehende Lautstärke geachtet werden muss. Ein Internetzugang sowie ausreichend Steckdosen für die Stromversorgung der Geräte müssen gewährleistet sein. Darüber hinaus werden etwa acht Tische und 16 Stühle benötigt. Zur Präsentation von Inhalten und Beispielen durch die betreuenden Personen sollte ein Präsentationsrechner mit Beamer oder aber ein Smartboard vorhanden sein. Damit auch die Teilnehmenden ihre Ergebnisse präsentieren oder Arbeitsergebnisse im Plenum festgehalten werden können, sollte sich eine große Pinnwand, eine (magnetische) Tafel oder eine freie Wand im Raum befinden. Darüber hinaus ist die Verwendung eines Whiteboards oder einer Flipchart für schriftliche Darstellungen wie beispielsweise Arbeitsabläufe vorgesehen. Für den Aufnahmeprozess muss der Raum genügend Platz zur Verteilung der Gruppen bieten, sodass sie sich nicht gegenseitig stören. Alternativ kann der Aufnahmeprozess in einem zweiten Raum stattfinden oder ein Aufnahmebereich im Workshopraum eingerichtet werden, in dem die Gruppen nacheinander ihr Let's Play aufzeichnen können⁴¹.

Vorbereitungen

Es empfiehlt sich, das Setting vor Beginn der Veranstaltung aufzubauen und alle benötigten Materialien in ausreichender Anzahl bereitzulegen. Ein Methodenkoffer mit den o.g. Arbeitsmaterialien kann im Voraus zusammengestellt werden. Vorab sollten Spiele ausgewählt werden, welche für die Aufnahme eines eigenen Let's Play-Videos geeignet sind. Dies können entweder Spieletitel aus dem eigenen Bestand der Bibliothek sein oder kostenlose Online-Spiele, die vorher auf allen Computern installiert worden sind. Ebenfalls sollte sichergestellt sein, dass jeder Computer über eine Aufnahme- und Videoschnittsoftware verfügt.

Das technische Setup ist unbedingt vor der Durchführung der Veranstaltung zu testen, um Computer, Software, Mikrofone, Kopfhörer und Kameras auf ihre Funktionstüchtigkeit zu prüfen. So können eventuell auftretende Probleme bereits im Vorfeld behoben werden. Zusätzlich sollten vorhandene Akkus aufgeladen werden.

⁴¹ Diese Variante wird im Aufnahmeprozess höchstwahrscheinlich etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen oder eine gute Vorbereitung der einzelnen Teams erfordern, damit die begrenzte Zeit zur Aufnahme bestmöglich genutzt werden kann.

In einigen Modulen ist das Zeigen von Beispielvideos vorgesehen. Diese können bereits vorher in einem Rechercheprozess herausgesucht werden. Darüber hinaus ist es hilfreich, die Lerninhalte visuell zu begleiten, z.B. durch den Einsatz von Vortragsfolien. Die erlernten Inhalte können durch das Austeilen von Handouts gesichert werden. Beides sollte bereits im Vorfeld erstellt und aufbereitet werden, ihr Einsatz ist jedoch optional.

Für das Erteilen von Feedback ist der Einsatz einer Evaluationszielscheibe vorgesehen, welche bereits vor der Veranstaltung vorbereitet werden kann. Die Anleitung ist in der Methodensammlung⁴² zu finden.

Ablauf und Durchführung

Eine tabellarische Gesamtübersicht des Ablaufs mit Angaben zur Dauer, den jeweils eingesetzten Methoden und dem benötigten Material in den einzelnen Modulen ist dem Anhang⁴³ beigefügt.

Begrüßung

Zu Beginn des Workshops werden alle Teilnehmenden an ihren Plätzen begrüßt. An einem Whiteboard, einer Tafel oder auf einer Flipchart werden vor der Veranstaltung die einzelnen Module angeschrieben, um einen Überblick über den Tagesverlauf zu geben. So haben alle Heranwachsenden die kommenden Themen während der Veranstaltung stets im Blick und können sich einen ersten Eindruck von den Lerninhalten und Aufgaben machen. Da sich die Teilnehmenden untereinander höchstwahrscheinlich nicht kennen, werden zu Anfang kleine Namensschilder gebastelt. Verwendet man beispielsweise Klebeetiketten, können die Jugendlichen diese an ihrem Oberteil befestigen, sodass die Namen auch beim Verlassen des eigenen Platzes bekannt bleiben.

Einführung ins Thema

Nach der Begrüßung und Einführung in den Veranstaltungsablauf wird mit der Methode „Meine Visitenkarte“ ein Einstieg ins Thema gegeben. Dadurch sollen die Heranwachsenden sich untereinander besser kennenlernen und ihre Meinungen und Vorlieben zum Thema Let's Play reflektieren. Dieser Erfahrungsaustausch schafft eine Grundlage zwischen den

⁴² Weiter unter Anhang D Methodensammlung.

⁴³ Weiter unter Anhang A.3 Tabellarischer Überblick.

Teilnehmenden, sodass sie sich gegenseitig besser einschätzen und ihre Interessen vergleichen können. Hier können bereits erste Partnerbildungen für die späteren Gruppenarbeiten erfolgen.

Angeleiteter Teil

Nach diesem spielerischen Themeneinstieg wird das erste inhaltliche Modul behandelt, welches den Aufbau, Inhalt und die typischen Merkmale eines Let's Plays behandelt. Zunächst wird hierfür ein Beispiel-Let's-Play-Video gezeigt, welches nicht länger als zehn Minuten dauern sollte⁴⁴. In einem anschließenden Brainstorming geben die Heranwachsenden wieder, was ihnen beim Ansehen des Beispielvideos aufgefallen ist. Mögliche Punkte, die hierbei genannt werden können, sind eine Begrüßung, ein Intro, Witze in der Moderation, oder eine Verabschiedung. Die von den Teilnehmenden genannten Begriffe werden an einer Tafel, einem Whiteboard oder einer Flipchart gesammelt aufgeschrieben, anschließend geclustert und geordnet auf einem neuen Blatt festgehalten. Die so entstandene Übersicht über Inhalt, Aufbau und Struktur eines Let's Plays kann den Heranwachsenden beim späteren Aufnahmeprozess als Stütze und Orientierungshilfe für ihr eigenes Let's Play dienen.

Nachdem das Grundgerüst der Let's Play-Videos analysiert und erörtert wurde, soll nun behandelt werden, was ein gutes Let's Play eigentlich ausmacht. Hierfür wird zunächst im Plenum eine Mindmap zum Sammeln der Qualitätskriterien erstellt. Jeder Teilnehmende fügt der Mindmap einen Ober- oder Unterbegriff hinzu, bis keine Ideen mehr übrig sind. In diesem Arbeitsschritt werden eigenen Vorlieben reflektiert und das eigene Rezeptionsverhalten analysiert. Sie lernen neue Kriterien kennen, die zur Meinungsbildung in der Rezeption eines Let's Plays eingesetzt werden können. Schließlich wird anhand der erarbeiteten Oberbegriffe ein Meinungsradar erstellt, auf dem die Heranwachsenden mit Klebepunkten oder farbigen Stiften einzeichnen, wie wichtig ihnen das jeweilige Kriterium in einem Let's Play ist. Anschließend stellen sie kurz ihr wichtigstes und unbedeutendstes Kriterium vor und begründen, warum sie diese dementsprechend bewertet haben. Diese Art der Reflexion soll die Teilnehmenden im späteren Aufnahmeprozess dabei unterstützen, ein Let's Play zu produzieren, das den eigenen Ansprüchen entspricht. Die beliebtesten bzw. wichtigsten Kriterien werden abschließend von den Betreuenden noch einmal zusammengefasst.

Im Anschluss geht es nun um die Auswahl geeigneter Spieletitel für ein Let's Play. Um herauszuarbeiten, welche Spiele hierfür genutzt werden können, wird die „Methode 66“ verwendet. Die Teilnehmenden finden sich in Kleingruppen zusammen. Jeder Gruppe wird ein

⁴⁴ Laut JIM-Studie gilt Gronkh als der beliebteste Let's Player in der Zielgruppe (mpfs, 2016, S. 39). Für die Analyse könnten demnach von ihm produzierte Let's Play-Videos herangezogen werden. Alternativ kann man die Jugendlichen fragen, von welchem Let's Player sie ein Video sehen wollen.

ausgewähltes Kriterium zugewiesen (z.B. „Story“, „Aktualität“, „USK“ oder „Genre“), welches sie in Bezug auf die Eignung eines Spiels betrachten und bewerten müssen. Nach der Arbeitsphase stellen die Kleingruppen ihre Ergebnisse im Plenum vor und erläutern, ob ihr Kriterium Auswirkungen auf die Spieleauswahl nimmt. Die Teilnehmenden setzen sich in diesem Modul damit auseinander, dass es diverse Kriterien zur Bewertung der Spieleauswahl gibt und ihre Wichtigkeit auch von den eigenen Präferenzen abhängen. So kann für den einen Let's Player beispielsweise eine gute Story als Voraussetzung für die Spieleauswahl gelten, ein anderer verwendet lieber ein Spiel mit weniger starker Geschichte und unterstützt das Let's Play durch eine ausgeprägte Moderation. Auch die Genre-Wahl unterliegt eher dem persönlichen Geschmack. Es soll vor allem vermittelt werden, dass der Spaß am Spielen bei einem Let's Play-Video im Vordergrund steht. Die Teilnehmenden können daher auf jedes Spiel zurückgreifen, das ihnen persönlich Freude bereitet.

Nachdem im vorigen Teil anhand der Kriterien auch die eigenen Spielvorlieben reflektiert wurden, erfolgt nun die Auswahl des Spieletitels für das Let's Play. Hierfür finden sich die Heranwachsenden in Zweiergruppen zusammen. Gemeinsam entscheiden sie sich für ein Spiel, welches sie anschließend in der folgenden Testphase ausprobieren können. In diesem Modul machen sich die Teilnehmenden mit der Steuerung und den Anforderungen des Spiels vertraut und überlegen, wie sie das Spiel für ein Let's Play-Video verwenden können. Diese Phase bildet die Basis für die Erstellung des Let's Plays und soll den Heranwachsenden Sicherheit im Umgang mit dem Spiel geben. Der (Medien-)Wechsel von der reflexiven Denkarbeit zum kreativen Spielen schafft einen Entspannungszeitraum und bietet den Teilnehmenden eine Pause vom Nachdenken.

Nach der Test- und Spielphase wird den Jugendlichen ein Überblick über das nötige technische Equipment gegeben. Die Betreuenden erläutern an dieser Stelle, welche Geräte für das Herstellen eines eigenen Let's Plays benötigt werden und gehen auch auf die qualitativen Unterschiede ein. Ziel ist es, den Heranwachsenden einen Überblick über leicht zugängliche Ausstattung zu geben, sodass sie zukünftig ohne großen Aufwand Let's Plays zu Hause selbst erstellen können. Hier kann beispielsweise angeführt werden, dass ein eigenes Handy mit Videofunktion als alternative FaceCam verwendet werden kann, wenn man nicht über eine Webcam verfügt. Ein Mikrofon gibt es beispielsweise auch in vielen Smartphone-Headsets, auch wenn die Aufnahmen in der Tonqualität etwas schlechter sind. In diesem Modul sollen demnach auch kostengünstige oder kostenlose Alternativen und Möglichkeiten zur Let's-Play-Produktion angesprochen werden. Dieses Modul lässt sich ideal durch Vortragsfolien begleiten.

Die Teilnehmenden haben nun gelernt, wie ein Let's Play inhaltlich strukturiert und aufgebaut ist und welche Kriterien besonders wichtig für ein gelungenes Let's Play-Video sind. Sie haben herausgearbeitet, dass die Spieleauswahl zwar mit gewissen Kriterien verbunden ist, diese jedoch von den eigenen Präferenzen abhängen und der Spaß im Vordergrund stehen sollte. Für die eigene Produktion haben sie bereits ein Spiel ausgewählt und eine Einführung in die benötigte Technik und mögliche Alternativen erhalten. Das nachfolgende Modul beschäftigt sich mit dem Thema der Moderation bzw. Kommentierung, welches ein Kernelement der Let's Play-Videos darstellt.

In diesem Modul lernen die Heranwachsenden, was eine gute Moderation ausmacht und wie man ein Let's Play begleitend kommentieren kann. Hierfür werden zunächst zwei Beispielvideos gezeigt, in denen verschiedene Let's Player dasselbe Spiel kommentieren. Währenddessen sollen sich die Teilnehmenden Notizen machen, an welchen Stellen sie Unterschiede in der Moderation ausmachen können und was ihnen an der Kommentierung gefällt bzw. nicht gefällt. Anhand der „Schneeballmethode“ tauschen sich die Jugendlichen nun über ihre Erkenntnisse aus und einigen sich auf die wichtigsten Merkmale einer guten und schlechten Moderation. Mithilfe dieser Methode entsteht schließlich ein Leitfaden mit Do's and Don't's für eine gelungene Kommentierung im Let's Play-Video, der von der gesamten Teilnehmergruppe erstellt wurde. Dieser dient den Teams im Aufnahmeprozess später als Hilfestellung bei der Moderation ihrer Videos.

Im letzten Schritt vor der Aufnahmephase wenden die Teilnehmenden ihr erlerntes Wissen auf ihr eigenes Let's Play-Video an, indem sie eine Mindmap erstellen. Diese sollte die erarbeiteten Ergebnisse beinhalten und eine Gliederung für die Aufnahme darstellen, an der sich die Jugendlichen orientieren können⁴⁵.

Praktischer Teil

Nach den vorbereitenden Modulen folgt schließlich die Aufnahmephase des Let's Play-Videos. Hierfür geben die Betreuenden eine kurze Einführung in die Aufnahmesoftware und die Koordination der Programme. In einer kurzen Testphase machen sich die Heranwachsenden mit dem Aufnahmeprogramm, der Funktion des Mikrofons und der FaceCam (wenn gewünscht) vertraut. Schließlich startet der Aufnahmeprozess. Hierbei empfiehlt es sich, eine maximale Videodauer vorzugeben. Eine Länge von beispielsweise drei Minuten entspricht zwar nicht dem Umfang eines klassischen Let's Plays, jedoch kann eine Zeitbegrenzung dabei helfen, den Blick auf das Wesentliche zu lenken und den zeitlichen Rahmen des Workshops einzuhalten. Längere Aufnahmezeiten könnten die Heranwachsenden zudem

⁴⁵ Es empfiehlt sich, vorab ein Beispiel zu zeigen, damit der Arbeitsauftrag klarer wird. Unter Anhang A.2 Beispiel-Mindmap ist eine Vorlage zu finden.

überfordern, da das zeitgleiche Spielen und kommentieren ein hohes Maß an Konzentration erfordert. Bei Rückfragen und Problemen sollten die Betreuenden entsprechend Unterstützung geben. Während des Aufnahmemoduls ist es hilfreich, regelmäßig auf die verbleibende Restzeit hinzuweisen, sodass die Jugendlichen ihren Arbeitsprozess leichter strukturieren und auf den Zeitrahmen abstimmen können. Am Ende der Aufnahmephase sollte jedes Team eine Aufzeichnung von etwa drei Minuten erstellt haben, welche alle nötigen Merkmale und Strukturen eines Let's Plays beinhaltet. Je nach Schnelligkeit der einzelnen Gruppen kann eine fertige Aufnahme vorab gesichtet und eventuell wiederholt werden, wenn den Teams das Ergebnis nicht gefällt.

Im Anschluss an die Aufnahme geht es nun an die Nachbearbeitung bzw. den Schnitt der Videodatei. Hierfür sichten die einzelnen Teams ihre Aufnahmen und überprüfen diese auf mögliche Versprecher oder unbeabsichtigte Aussagen⁴⁶. Diese können sie in der Postproduktion aus der Datei ausschneiden. Es sollte aber kommuniziert werden, dass ein klassisches Let's Play normalerweise aus einem gesamten Aufnahmeblock besteht und grundsätzlich keine Schnitte enthält, damit die Darstellung des Spielgeschehens nicht optisch unterbrochen wird. Um die Software bedienen zu können, wird den Gruppen eine Einweisung in das Programm und seine Funktionen gegeben. Anschließend wird die erstellte Videodatei nach Belieben der Teams bearbeitet. Beispielsweise kann das Video mit Effekten versehen (z.B. Slow Motion, Zoom auf das Gesicht z.B. bei lustigen Reaktionen des Let's Players, Farbfilter, etc.) oder ein Intro und Abspann eingefügt werden. Die Bearbeitung der Datei zielt darauf ab, dass die Heranwachsenden während dieses Arbeitsschritts aus ihrer rohen Aufnahme ein fertiges Let's Play erstellen. Nach der Videobearbeitung erfolgt das Rendern der Datei, sodass daraus ein Film entsteht.

Reflexion und Feedback

Die Teilnehmenden haben in der Praxisphase ihr eigenes Let's Play-Video aufgenommen und nachbearbeitet. Anschließend soll nun das fertige Produkt reflektiert und analysiert werden. Die Reflexion ist für den Abschluss der Veranstaltung besonders wichtig, da sich die Teilnehmenden hier bewusst mit ihrem eigenen Medienprodukt auseinandersetzen und eventuelle Fehler oder Verbesserungen, aber auch Erfolge in der Umsetzung analysiert und erkannt werden. Zunächst erhalten die Teams die Gelegenheit, ihre Arbeitsergebnisse mit den anderen Heranwachsenden zu teilen. Hierfür setzt sich jede Gruppe an den Laptop eines anderen Teams und schaut sich ihr produziertes Let's Play-Video an. Anschließend haben sie zwei Minuten Zeit, um der jeweiligen Gruppe ein Feedback zu hinterlassen. Hierfür soll die „SMS-Methode“ genutzt werden, da sie für kurzes, aber prägnantes Feedback gut

⁴⁶ Zum Abgleich wird der Leitfaden für eine Moderation herangezogen.

geeignet ist. Im Anschluss rotieren die Gruppen synchron einen Platz weiter und schauen sich das nächste Let's Play an. Dieser Zyklus wird wiederholt, bis alle Ergebnisse in den Gruppen angesehen wurden. Die gegenseitige Bewertung der Videos bewirkt, dass die Teams eine Rückmeldung von außen erhalten, die wertvolle Hinweise auf die Verbesserung der Arbeitsergebnisse gibt. Im Anschluss wird den Teams die Möglichkeit gegeben, diese Hinweise zu nutzen und ihr eigenes Let's Play noch einmal unter bestimmten Gesichtspunkten betrachten. Konnten sie das Erlernte umsetzen und entspricht das Video den eigenen Erwartungen und Ansprüchen? Diese Fragen sollen die Gruppen mithilfe des Arbeitsblatts „Ergebnisse bewerten“ beantworten, sodass sie sich im Anschluss an das Feedback bewusst mit dem eigenen Produkt auseinandersetzen und die Rückmeldungen besser verarbeiten können.

Nach der Analyse der eigenen Arbeitsergebnisse sollen die Teilnehmenden auch ihre Meinung zum Workshop äußern. Hierfür wird die Evaluationszielscheibe verwendet, auf der die Heranwachsenden die Veranstaltung unter bestimmten Aspekten bewerten können. Die Teilnehmenden können ihre Bewertung im Anschluss kurz begründen, wenn sie das möchten. Die Rückmeldung kann für die anschließende Reflexion des Workshops durch die Betreuenden verwendet werden und gibt Aufschluss über denkbare Verbesserungen und Anpassungen im Veranstaltungsablauf.

Vor Beenden der Veranstaltung sollte sichergestellt werden, dass alle Gruppen ihr selbst erstelltes Let's Play auf einem Speichermedium gesichert haben, um es mit nach Hause zu nehmen (wenn gewünscht). Zudem kann auf die Durchführung des zweiten Workshops oder anderer weiterführender Inhalte zum Thema Let's Play hingewiesen werden.

Tipps und Tricks

Bei den ausgewählten bzw. zu verwendenden Spieletiteln sollte vorab geprüft werden, ob der Publisher seine Genehmigung zur Verwendung des Spiels in einem Let's Play erteilt hat. Dies lässt sich in der Datenbank⁴⁷ überprüfen.

Die im Workshop erstellten Let's Play-Videos sind zeitlich begrenzt. Das sollte ebenfalls in der Spieleauswahl berücksichtigt werden. Dialoglastige Spiele oder Titel mit vielen Videosequenzen eignen sich daher weniger für den Aufnahmeprozess. Soll ein Spiel dieser Art dennoch verwendet werden, können für das Let's Play geeignete Szenen im Vorfeld herausgesucht und notiert werden.

⁴⁷ <http://wholetsplay.com/>

Damit die Teilnehmenden ihre erstellten Let's Plays mit nach Hause nehmen können, kann vorher auf das Mitbringen eines Speichermediums hingewiesen werden. Es eignet sich beispielsweise ein USB-Stick mit ausreichender Größe (2-4 GB) oder eine externe Festplatte.

Falls keine Kopfhörer oder Headsets zur Verfügung gestellt werden können oder diese nur in geringer Anzahl vorliegen, können die Teilnehmenden bei der Anmeldung zum Workshop darum gebeten werden, ihre eigenen Kopfhörer mitzubringen. Es ist jedoch immer damit zu rechnen, dass manche Heranwachsende das Mitbringen der eigenen Technik vergessen. Hierfür sollten dann Alternativen bereitstehen.

Varianten

Der Workshop kann auch mit einem Live-Let's-Play durchgeführt werden. Hierfür setzen sich die Gruppen ebenfalls in einer Testphase mit ihrem ausgewählten Spiel auseinander. Statt der anschließenden Aufnahmephase kommen die Gruppen jedoch im Plenum zusammen. Die einzelnen Teams spielen dann nacheinander ihr ausgewähltes Spiel als Live-Let's-Play vor, idealerweise an einem großen Bildschirm oder einem Beamer mit Leinwand, während die anderen Teilnehmenden das Spielgeschehen verfolgen und der Live-Moderation zuhören.

Neben dem klassischen Let's Play und der Live-Variante kann auch ein Blind-Let's-Play erstellt werden. Hierfür entfällt die vorige Testphase des ausgewählten Spiels. Die Teams beginnen den Aufnahmeprozess beim erstmaligen Starten des Spiels, sodass sie sich keinerlei Vorkenntnisse über Steuerung, Spielgeschehen und Story aneignen konnten. Diese Variante empfiehlt sich bei Heranwachsenden, die bereits Erfahrung mit der Kommentierung von Let's Plays besitzen oder sprachlich sehr sicher sind, da sich insbesondere auf das Spielgeschehen konzentriert werden muss. Es ist darauf zu achten, dass die Gruppen idealerweise nur Spieletitel nutzen, die ihnen nicht bekannt sind, sodass sie möglichst unvorbereitet in das Blind-Let's-Play hineingehen.

4.4.2 Workshop „Fortgeschritten“

Dieser Workshop ist auf eine Teilnehmerzahl von 16 Heranwachsenden und zwei betreuende Personen ausgelegt. Die Dauer der Veranstaltung beträgt etwa 6,5 Stunden und kann bei Bedarf auf zwei Workshoptage verteilt werden. Bei der Durchführung innerhalb einer Projekt- oder Ferienwoche kann der Workshop mit Erweiterungsmodulen⁴⁸ kombiniert werden.

⁴⁸ Weiter unter Kapitel 4.5 Schwerpunkt- und Erweiterungsmodule.

Kurzbeschreibung

Mit der Teilnahme an diesem Workshop erhalten die Heranwachsenden vertiefendes Wissen zum Thema Veröffentlichung von Let's Plays auf Videoplattformen wie beispielsweise YouTube. Mit der Behandlung des Urheberrechts wird erörtert, ob die Veröffentlichung von Let's Plays im Internet erlaubt ist und welche Konsequenzen ein Verstoß aus rechtlicher Sicht mit sich bringt. Zudem wird auch das Thema Datenschutz behandelt, denn mit der Veröffentlichung eigener Videos wird auch die eigene Person im Internet öffentlich gemacht. Die Teilnehmenden setzen sich zudem mit dem Thema Hate⁴⁹ auseinander und lernen, wie sie bestmöglich ihre eigenen Grenzen für das Teilen persönlicher Daten setzen und schützen können.

Zielgruppe und Zielsetzung

Der Workshop ist auf Jugendliche ab 13 Jahren ausgerichtet, da hier die Plattform YouTube intensiv thematisiert und zum Teil mit ihr gearbeitet wird. Weil ein Nutzerkonto erst ab 13 Jahren eingerichtet werden darf, ergibt sich hieraus auch die obige Altersbeschränkung für die Teilnahme am Workshop.

In diesem Veranstaltungsangebot setzen sich die Teilnehmenden intensiv mit den möglichen Folgen und Problemen einer Selbstdarstellung im Internet durch die Veröffentlichung von Let's Play-Videos auseinander. Die thematische Ausrichtung soll die Heranwachsenden für die eigenen Grenzen sensibilisieren und ein Bewusstsein dafür schaffen, welche positiven oder negativen Folgen eine Veröffentlichung haben kann. Durch die reflexive Aufgabenstellung arbeiten die Jugendlichen insbesondere am Ausbau ihrer Medienkritik und lernen, sich mit Vorsicht im Internet zu bewegen. Um die Ergebnisse zu sichern, können die Heranwachsenden abschließend eigene Machinimas erstellen, wodurch sie vertiefende Kenntnisse im Bereich der Videoproduktion und -bearbeitung erhalten.

Die Herstellung der Machinimas ist für die Durchführung des Workshops optional, da sie lediglich zur Ergebnissicherung und nicht zur Inhaltserarbeitung beitragen. Machinimas begründen zwar die handlungsorientierte Ausrichtung der Veranstaltung, aufgrund des zeitlichen Umfangs kann dieses Modul bei Bedarf jedoch auch problemlos ausgelassen werden.

⁴⁹ Der Begriff bedeutet wörtlich übersetzt „Hass“ und beschreibt den Vorgang, bei dem Personen im Internet (sog. Hater) mit besonders negativen und teilweise beleidigenden Kommentaren auf Inhalte reagieren und ihre Abneigung kundtun.

Materialien

Für die Durchführung dieses Workshops wird Folgendes benötigt⁵⁰:

- 8 gamingfähige Computer oder Laptops und Peripherie wie Maus und Kopfhörer
- PC-Spiel *Die Sims 3* auf allen Computern
- Schnittsoftware auf allen Computern
- Präsentationsrechner und Beamer oder Smartboard
- Flipchartpapier oder Papier in Postergröße
- Methodenkoffer
- Tafel, Whiteboard oder Flipchart zur Inhaltserarbeitung und Ergebnispräsentation

Aus dem Anhang⁵¹:

- Arbeitsblatt „AB 3 a & b: Open Content“
- Arbeitsblatt „AB 1: Personenbezogene Daten“ und „AB 2: Grenze private Daten – öffentliche Daten“
- Handout „Cheats in Die Sims 3“
- Handout „Storyboard“

Optional:

- Vortragsfolien „Urheberrecht und CC-Lizenzen“, „Machinimas“, „Filmeinstellungen und -perspektiven“
- Handout „Filmeinstellungen und -perspektiven“⁵²

Methoden

Zur Vermittlung der Inhalte wird auf folgende Methoden zurückgegriffen⁵³:

- Blitzlicht
- Brainstorming
- Gruppenpuzzle

⁵⁰ Eine ausführliche Beschreibung der benötigten Hilfsmittel wird unter Kapitel 4.3 Workshop-Ressourcen gegeben.

⁵¹ Benötigte Arbeitsmaterialien sind unter Anhang B Workshop "Fortgeschritten" – Weiterführende Materialien und Informationen zu finden.

⁵² Bereits erstellte Handouts, die unter CC-Lizenzen veröffentlicht sind:
https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/EK01kame-rafuehrung.pdf
https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/BW02einstellungsg_r_loesung.pdf

⁵³ Eine Anleitung zur Durchführung der Methoden ist unter Anhang D Methodensammlung zu finden.

- Ideenkarussell
- One Minute Paper
- Google-Partner-Interview
- Sandwich-Methode

Setting

Für die Durchführung dieses Workshops wird idealerweise ein abgetrennter Raum benötigt, in dem nicht auf die entstehende Lautstärke geachtet werden muss. Ein Internetzugang sowie ausreichend Steckdosen für die Stromversorgung der Geräte müssen gewährleistet sein. Darüber hinaus werden etwa acht Tische und 16 Stühle zur Verfügung benötigt, die einen großen Gruppentisch bilden. Zur Präsentation von Inhalten und Beispielen durch die betreuenden Personen sollte ein Präsentationsrechner mit Beamer oder aber ein Smartboard vorhanden sein. Damit auch die Teilnehmenden ihre Ergebnisse präsentieren können oder Arbeitsresultate im Plenum festgehalten werden können, sollte sich eine große Pinnwand, eine (magnetische) Tafel oder eine freie Wand im Raum befinden. Darüber hinaus ist die Verwendung eines Whiteboards oder einer Flipchart für schriftliche Darstellungen wie beispielsweise Arbeitsabläufe vorgesehen.

Vorbereitungen

Es empfiehlt sich, das Setting vor Beginn der Veranstaltung aufzubauen und alle benötigten Materialien in ausreichender Anzahl bereitzulegen. Ein Methodenkoffer mit den o.g. Arbeitsmaterialien kann im Voraus zusammengestellt werden.

In einigen Modulen ist das Zeigen von Videos zur Erklärung oder als Einstieg ins Thema vorgesehen. Diese können bereits vorher herausgesucht werden. Darüber hinaus ist es hilfreich, gewisse Lerninhalte visuell zu begleiten, z.B. durch den Einsatz von Vortragsfolien. Die erlernten Inhalte können durch das Austeilen von Handouts gesichert werden. Beides sollte bereits im Vorfeld erstellt und aufbereitet werden, ihr Einsatz ist jedoch optional.

Im Falle der Erstellung von Machinimas sollte sichergestellt sein, dass jeder Computer über eine Videoschnittsoftware verfügt und das Spiel *Die Sims 3* installiert ist und einwandfrei funktioniert. Damit die Geschichten der Filme an den Workshopinhalten orientiert sind, können kleine Zettelchen vorbereitet werden, auf denen Stichpunkte zu den Modulen notiert sind (z.B. Urheberrechtsverstoß, Hate von der Community, ausversehen persönliche Daten weitergegeben, ...). Die Teams müssen dann ein Zettelchen ziehen und sich eine Story dazu überlegen. Weitere Ausführungen hierzu sind unter Ablauf und Durchführung zu finden.

Ablauf und Durchführung

Eine tabellarische Gesamtübersicht des Ablaufs mit Angaben zur Dauer, den jeweils eingesetzten Methoden und dem benötigten Material in den einzelnen Modulen ist dem Anhang⁵⁴ beigelegt.

Begrüßung

Zu Beginn des Workshops werden alle Teilnehmenden an ihren Plätzen begrüßt. An einem Whiteboard, einer Tafel oder auf einer Flipchart werden vor der Veranstaltung die einzelnen Module angeschrieben, um einen Überblick über den Tagesverlauf zu geben. So haben alle Heranwachsenden die kommenden Themen während der Veranstaltung stets im Blick und können sich einen ersten Eindruck von den Lerninhalten und Aufgaben machen. Da sich die Teilnehmenden untereinander höchstwahrscheinlich nicht kennen, werden zu Anfang kleine Namensschilder gebastelt. Verwendet man beispielsweise Klebeetiketten, können die Jugendlichen diese an ihrem Oberteil befestigen, sodass die Namen auch beim Verlassen des eigenen Platzes bekannt bleiben.

Einführung ins Thema

Um einen spielerischen Zugang zum Schwerpunkt des Workshops zu erhalten, sollen die Teilnehmenden sich durch das Google-Partner-Interview besser kennenlernen. Diese Einstiegsmethode bewirkt, dass die Heranwachsenden sich bewusst mit ihrer Präsenz im Internet auseinandersetzen und sich vor Augen führen, welche Informationen über Google zu ihrer Person zu finden sind. Dies kann die Teilnehmenden zum kritischen Nachdenken über ihr Datenschutzverhalten anregen.

Angeleiteter Teil

Im anschließenden Modul wird zunächst das Thema Urheberrecht behandelt. Um sich einen Überblick über das hierzu vorhandene Wissen unter den Heranwachsenden zu verschaffen, wird die „Blitzlicht-Methode“ verwendet. Auf dieser Basis können die betreuenden Personen nun aufbauen und mit einem theoretischen Teil zur weiteren Wissensvermittlung beginnen. Dieses Modul lässt sich ideal durch Vortragsfolien begleiten. Hierbei sollte Grundwissen zum Urheberrecht vermittelt und besprochen werden, welche rechtlichen Konsequenzen es mit sich bringt, wenn dagegen verstoßen wird. Da der Workshop themenspezifisch weiterhin auf Let's Plays ausgerichtet ist, stellt sich dementsprechend die Frage, ob

⁵⁴ Weiter unter Anhang B.6 Tabellarischer Überblick.

Let's Play-Videos einen Verstoß gegen das Urheberrecht darstellen. Diese Frage kann so- dann in Kleingruppen diskutiert werden. Im Anschluss daran werden die diskutierten Er- gebnisse mit der Methode des „Gruppenpuzzles“ verglichen und sich mit den anderen Grup- pen darüber ausgetauscht. Durch die Betreuenden sollte zum Abschluss der Methode her- vorgehoben werden, dass Let's Play-Videos in jedem Fall einen Urheberrechtsverstoß dar- stellen, und diese Aussage mit den zuvor vermittelten Inhalten noch einmal untermauern. Im Anschluss geht es zurück in die ursprünglich gebildeten Kleingruppen. Im nachfolgen- den Arbeitsauftrag machen sich die einzelnen Teams darüber Gedanken, welche Vor- und Nachteile die Spielefirmen durch die Veröffentlichung von Let's Play-Videos erhalten. Die Ergebnisse werden auf kleinen Kärtchen notiert und nach Abschluss der Erarbeitungsphase im Plenum vorgetragen. Die Kärtchen werden hierzu gesammelt an einer Pinnwand, Tafel oder einem Whiteboard aufgehängt. Gemeinsam werden die Ergebnisse besprochen und erörtert. Die Betreuenden sollten an dieser Stelle unterstreichen, dass Let's Plays für die Spielefirmen immer auch ein Werbemittel darstellen und die Let's Player auf YouTube dem- nach ein kostengünstiges Marketinginstrument sind, da Werbung über sie mit weniger Kos- tenaufwand verbunden ist als beispielsweise ein Fernsehspot oder eine Anzeige im Internet und direkt die passende Zielgruppe erreicht wird.

Im Anschluss kann den Heranwachsenden nun ein Weg zur Absicherung als aktive Let's Player aufgezeigt werden, indem an dieser Stelle Duldungserklärungen⁵⁵ erläutert und ei- nige Beispiele zur Handhabung und Recherche aufgezeigt werden. Es sollte jedoch darauf hingewiesen werden, dass eine rechtliche Absicherung nur solange besteht, wie die Publi- sher ihre Duldung erteilen. Wird die Erklärung zurückgezogen, führt jede (bereits getätigte) Veröffentlichung automatisch zum Urheberrechtsverstoß. Um den Heranwachsenden auch Alternativen zum Thema Urheberrecht aufzuzeigen, wird im Anschluss kurz das Thema der CC-Lizenzen behandelt. Zur Erarbeitung dieses Abschnitts wird das Arbeitsblatt „AB 3 a & b: Open Content“⁵⁶ ausgeteilt und in Einzel- oder Partnerarbeit ausgefüllt. Die Ergebnisse werden anschließend im Plenum besprochen. Dieses Modul vermittelt den Heranwachsen- den, wie sie sich rechtlich bei der Veröffentlichung von Inhalten im Internet absichern kön- nen und dass es juristische Bedingungen gibt, die bei Verstoß eine mögliche Strafe mit sich ziehen. Dieses Wissen ist von hoher Relevanz für den sicheren und kompetenten Umgang im Internet.

⁵⁵ Vom Publisher erstelltes Formular, in dem die Erlaubnis zur Verwendung eines Spieletitels für ein Let's Play erteilt wird.

⁵⁶ Die auf dem Arbeitsblatt „AB 3a: Open Content“ angegebenen Arbeitsaufträge unter 1. und 2. bitte auslassen.

Nachdem die rechtlichen Grundlagen der Veröffentlichung behandelt wurden, setzen sich die Heranwachsenden nun mit dem Thema Datenschutz auseinander. Zum Einstieg wird hierfür ein Erklär-Video⁵⁷ gezeigt, welches die wesentlichen Aspekte des Datenschutzes wiedergibt. Im Anschluss wird sich im Plenum kurz über den Inhalt des Videos ausgetauscht, um sicherzugehen, dass alle Teilnehmenden die Aussage des Kurzfilms verstanden haben. Mit der „Blitzlicht-Methode“ wird die Frage beantwortet, ob in einem Let's Play ebenfalls persönliche Daten preisgegeben werden und ob dies überhaupt vermieden werden kann. Am Ende der Methode sollten die Betreuenden hervorheben, dass der Einsatz einer FaceCam und die persönliche Note der Moderation eines Let's Plays immer auch persönliche Daten über die eigene Person verraten können. Um auf diesem Thema weiter aufzubauen und zu besprechen, welche Folgen sich aus dieser speziellen Form der Selbstdarstellung in Let's Plays ergeben, wird im Anschluss eine Gruppendiskussion durchgeführt. Hierfür werden alle Teilnehmenden in zwei große Gruppen aufgeteilt und von den Betreuenden anschließend zwei Thesen aufgestellt. Die erste These behauptet, dass die Moderation und der Einsatz einer FaceCam im Let's Play eher Vorteile und Chancen für den Let's Player und seine Community bietet. Die zweite These sagt aus, dass Kommentierung und FaceCam eher negative Folgen mit sich bringen und ein Risiko für den Let's Player darstellen. Beide Gruppen beschäftigen sich jeweils mit einer Aussage und versuchen möglichst viele Argumente zu sammeln, um die These zu bestätigen und zu untermauern. Nach der Arbeitsphase stellen beide Gruppen ihre Thesen gegenüber und verteidigen diese mit ihren gesammelten Argumenten. Die betreuenden Personen treten an dieser Stelle als Moderatoren auf, um das Abschweifen der Diskussion oder ausufernden Streit zu verhindern. Die Teilnehmenden lernen durch diese Methode, einen bestimmten Standpunkt einzunehmen und diesen zu verteidigen. Ziel der Diskussion ist es aber, dass die Heranwachsenden zu einem Ausgleich der sehr gegensätzlichen Interessen gelangen und verständlich wird, dass in manchen Situationen das Schließen von Kompromissen für eine Einigung nötig ist. Sie lernen, sich in die Positionen anderer hinzusetzen und einen Sachverhalt mit anderen Augen zu betrachten. Darüber hinaus werden auch die Folgen der persönlichen Darstellung in Let's Plays unter positiven und negativen Aspekten ausreichend beleuchtet und abschließend festgestellt, dass Chancen und Risiken immer in Relation zu den preisgegebenen Informationen stehen. Die Betreuenden sollten in einer Überleitung zum nächsten Modul nochmals festhalten, dass die persönliche Darstellung insbesondere zu diversen Reaktionen in der Community führen kann. Diese können sich beispielsweise in sog. Hater-Kommentaren äußern oder aber in Nachrichten, die auf den Erhalt persönlicher Informationen abzielen⁵⁸. Beispielhafte Nachrichten sind an dieser Stelle Fragen nach der besuchten Schule, dem Wohnort oder

⁵⁷ Beispielvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=VF5A2JhiJug>

⁵⁸ Zur Verdeutlichung kann folgendes Video gezeigt werden, welches sich mit der Frage beschäftigt, warum Hater hater: <https://www.youtube.com/watch?v=i6Uirga4A4M>

Social-Media-Accounts. Die Selbstdarstellung im Internet kann demnach verschiedene Reaktionen hervorrufen. Eine bestimmte Äußerung in Videos kann zu Hate oder neugierigen Nachfragen führen, das Verbergen bestimmter Informationen über die eigene Person allerdings ebenso.

Ein nachfolgender Medienwechsel soll bewirken, eventuell durch die Diskussionsphase entstandene Anspannung abzubauen. Daher erfolgt der Einstieg in das nächste Modul mit einem Rechercheauftrag an den Computern. Die Teilnehmenden finden sich erneut in Zweier-teams zusammen und haben die Aufgabe, unter veröffentlichten Videos auf YouTube nach passenden Kommentaren zum Thema Datenschutz und Hate zu suchen. Im vorigen Modul wurde bereits kurz behandelt, wie die Reaktionen der Community auf ein veröffentlichtes Let's Play ausfallen können. Die Teilnehmenden vertiefen dies nun in der praktischen Arbeit, indem sie aus ihrer Sicht auffällige Äußerungen zum Thema Datenschutz und Hate unter Videos herausuchen und jeweils zwei bis drei Stück notieren. Die Ergebnisse werden im Anschluss im Plenum besprochen. Die Teilnehmenden lesen ihre gefundenen Kommentare vor und sollen erläutern, wie sie darauf reagieren würden, indem sie sich in die Person hineinversetzen, welche diese Nachricht erhalten hat. Der Austausch und die Rückmeldung durch die anderen Teilnehmenden ist ausdrücklich erwünscht. Die Methode kann durch den Perspektivwechsel dabei helfen, die Gefühlslage Anderer nachzuvollziehen und dafür sensibilisieren, dass bestimmte Äußerungen im Internet, beispielsweise in den Kommentaren unter Videos, unangebracht sind und emotionale Auswirkungen haben können.

Nach dem Austausch und der Reflexion emotionaler Reaktionen wird anschließend behandelt, wie sich die Teilnehmenden vor negativen Folgen der eben behandelten Kommentare oder Reaktionen der Community schützen können, wenn sie sich bedrängt oder unsicher fühlen. Zur Erarbeitung von eigenen Ideen durch die Heranwachsenden wird die Methode „Ideenkarussell“ verwendet. Nach der Arbeitsphase wählen die Jugendlichen jeweils zwei Vorschläge aus, die ihnen am besten gefallen. Die Betreuenden werten die Angaben im Anschluss aus und halten die beliebtesten Vorschläge abschließend fest. Darauf aufbauend erfolgt ein kurzer Vortrag, in dem Schutzmaßnahmen und Hilfestellungen thematisiert werden, wie beispielsweise das „Melden“ oder Blockieren bestimmter Nutzer, oder Rat bei Eltern und Freunden zu suchen.

Im nächsten Modul werden anschließend personenbezogene Daten thematisiert. Um seine eigenen Daten angemessen zu schützen, ist es wichtig zu wissen, welche Informationen es über die eigene Person überhaupt gibt und wann man diese mit anderen Menschen teilen möchte. Dafür sollte genau überlegt werden, was das Gegenüber mit der jeweiligen Information anfangen kann und welche Ableitungen daraus getroffen werden können. Um die

Heranwachsenden für ebendiese Thematik zu sensibilisieren, sollen sie zunächst erarbeiten, welche Informationen zu persönlichen bzw. personenbezogenen Daten zählen. Dieses Wissen können sie auch auf andere Bereiche transferieren, sodass zukünftig neben den Let's Play-Videos auch andere Plattformen im Internet kritisch in Bezug auf das Teilen eigener Daten betrachtet werden. Für den Einstieg in das Thema wird zunächst ein Video⁵⁹ gezeigt, welches die negativen Folgen unzureichenden Datenschutzes im Internet behandelt. Im Anschluss wird kurz im Plenum diskutiert, worin die Problemstellung des Videos bestand und wie die Situation hätte vermieden werden können. Das Video gibt einige Anhaltspunkte darüber, welche Informationen zu persönlichen Daten zählen. In einem anschließenden Brainstorming sammeln die Heranwachsenden im Plenum weitere Ideen, welche personenbezogenen Daten es außerdem noch gibt. Diese können bei Bedarf auf einer Tafel, einem Whiteboard oder einer Flipchart von den Betreuenden notiert werden. Um auf dieser Grundlage weiter aufzubauen, werden im Anschluss die Arbeitsblätter „AB 1: Personenbezogene Daten“ und „AB 2: Grenze private Daten – öffentliche Daten“⁶⁰ ausgeteilt und in Einzelarbeit ausgefüllt. Anschließend wird erneut die Diskussionsrunde eröffnet. Die Heranwachsenden sollen sich darüber austauschen, welche Informationen sie als privat oder öffentlich eingeordnet haben und Punkte klären, in denen Uneinigkeit besteht. Parallel wird diesbezüglich eine gemeinsame Liste im Plenum angefertigt. Die Diskussionsrunde kann den Jugendlichen dabei helfen, Aspekte aus anderen Sichtweisen zu betrachten und ihre eigene Einstellung zu persönlichen Informationen zu überdenken. Ebenso können sie mithilfe der Argumentation ihre eigene Meinung festigen und durch die Reflexion der erarbeiteten Inhalte Gelerntes weiter festigen. Zudem werden sie dafür sensibilisiert, welche Informationen sie als schützenswert erachten und welche zukünftig nur in privaten Kreisen öffentlich gemacht werden sollten.

Praktischer Teil

Das erlernte Wissen zum Thema Urheberrecht, Datenschutz und Community kann nun in einer praktischen Arbeitsphase gefestigt werden. Hierfür erstellen die Heranwachsenden in Zweiertteams Machinimas mit dem Computerspiel *Die Sims 3*. Da die Erstellung grundlegendes Wissen zur Filmproduktion benötigt, wird den Jugendlichen in einem kurzen Vortrag ein Überblick über Einstellungen und Kameraperspektiven gegeben. Dieses Modul lässt sich ideal durch Vortragsfolien oder ein Video⁶¹ begleiten. Das Austeilen von Handouts stellt sicher, dass die Heranwachsenden später in ihrer Machinima-Produktion auf das benötigte

⁵⁹ Beispielvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=BpBOnbYktag>

⁶⁰ Die auf dem Arbeitsblatt „AB 1: Personenbezogene Daten“ angegebenen Arbeitsaufträge unter 3. und 4. bitte auslassen.

⁶¹ Beispielvideo: <https://www.youtube.com/watch?v=rprGqmlHruQ>

Wissen zurückgreifen können. Darüber hinaus sollte den Teilnehmenden anhand von Beispielen verdeutlicht werden, wie fertige Machinimas aussehen können und welche Gestaltungs- und Erzählmöglichkeiten sich mit ihnen bieten⁶².

Anschließend machen sich die Teams im nächsten Schritt mit dem Computerspiel vertraut und lernen die Funktionen und Steuerung kennen. Insbesondere sollen sie sich auch mit den Kamerafunktionen auseinandersetzen. Da *Die Sims 3* ein Lebenssimulationsspiel ist, haben die Sims auch sog. Bedürfnisse, z.B. Hunger oder Energie. Diese müssen erfüllt werden, damit der Sim ohne Einschränkungen gespielt werden kann. Um die Bedürfnisse während der anschließenden Aufnahme phase nicht bedienen zu müssen, werden diese mit Cheats manipuliert. So können die Teams sich im Spiel auf die Aufnahme und das Umsetzen ihrer eigenen Geschichte konzentrieren. Hierfür wird das Handout „Cheats in Die Sims 3“ ausgeteilt. Nach der Test- und Einarbeitungsphase wird nun behandelt thematisiert, wie mit dem Spiel eine eigene Geschichte erzählt werden kann. Um diese an den Schwerpunkthinhalten des Workshops zu orientieren, können die einzelnen Teams jeweils ein Themenzettelchen ziehen. Hierauf ist dann ein Stichwort zu finden, an dem die zu erzählende Geschichte thematisch ausgerichtet sein soll⁶³. Damit die Geschichte in Ablauf und Struktur möglichst schlüssig dargestellt wird, skizzieren die Teams vorab mithilfe eines Storyboards die wesentlichen Punkte der Geschichte in mehreren Filmszenen⁶⁴. Um den Umfang und die Dauer der erstellten Machinimas zu begrenzen, kann eine maximale Anzahl an Szenen (z.B. nicht mehr als 12) oder eine bestimmte Videolänge vorgegeben werden (z.B. drei Minuten). Mithilfe des Storyboards verknüpfen die Teilnehmenden ihr Wissen zur Filmproduktion mit den Möglichkeiten des Spiels. Dies fördert ihre gestalterischen und kreativen Fähigkeiten und bewirkt, neue Denkansätze für ein Problem zu finden, da die Umsetzungsmöglichkeiten im Computerspiel trotz Lebenssimulation von der Realität abweichen.

Nach der Entwicklung der Geschichte in einzelnen Szenen geht es im Anschluss an die Aufnahme der Machinimas. Bei Rückfragen und Problemen sollten die Betreuenden entsprechend Unterstützung geben. Während des Aufnahmemoduls ist es hilfreich, regelmäßig auf die verbleibende Restzeit hinzuweisen, sodass die Jugendlichen ihren Arbeitsprozess leichter strukturieren und auf den Zeitrahmen abstimmen können. Am Ende der Aufnahme phase sollte jedes Team eine Aufzeichnung von etwa drei Minuten erstellt haben. Die Fertigstellung des Films ist zwar wünschenswert, jedoch keine Voraussetzung für den Abschluss der

⁶² Auf YouTube finden sich unter dem Suchwort „Machinimas“ zahlreiche Beispielvideos.

⁶³ Die grobe Handlung einer Geschichte zum Stichwort „Urheberrechtsverstoß“ könnte lauten: A hat ein Let's Play gedreht, ohne sich vorab über die Genehmigung des Publishers zu informieren. Er hat nun eine Abmahnung erhalten und seine Eltern sind nicht erfreut darüber. In Zukunft wird er sich auf Datenbanken darüber informieren, ob er ein Let's Play zu diesem Spiel veröffentlichen darf.

⁶⁴ Beispiel eines fertigen Storyboards: https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/BW05storyboardbeispiel.pdf

Veranstaltung. Der Fokus liegt insbesondere auf dem Produktionsprozess und weniger auf dem Produkt selbst. Dennoch könnte bei den Heranwachsenden Enttäuschung über den unfertigen Film aufkommen, diese kann ihnen durch ausreichend Lob über die Bewältigung der Aufgabe genommen werden. Je nach Schnelligkeit der einzelnen Gruppen kann eine fertige Aufnahme vorab gesichtet und eventuell wiederholt werden, wenn den Teams das Ergebnis nicht gefällt.

Im Anschluss an die Aufnahme geht es an die Nachbearbeitung bzw. den Schnitt der Machinima-Datei. Um einen flüssigen Wechsel der Filmeinstellungen und Kameraperspektiven zu gewährleisten, ist eine umfangreiche Bearbeitung erforderlich. Überflüssige, fehlgeschlagene oder zu lang andauernde Elemente einer Szene müssen herausgeschnitten werden. Um die Schnittsoftware bedienen zu können, wird den Gruppen eine Einweisung in das Programm und seine Funktionen gegeben. Anschließend wird die erstellte Videodatei nach Belieben der Teams bearbeitet. Je nach Schnelligkeit der Gruppen können die Machinimas beispielsweise auch mit lizenzfreier Musik oder Sounds⁶⁵ untermalt werden. Nach der Videobearbeitung erfolgt das Rendern der Datei, sodass daraus ein fertiger Film entsteht.

Nach der Herstellung der Machinimas werden diese anschließend im Plenum präsentiert. Um einen erneuten Bezug zum Let's Play herzustellen, erfolgt die Präsentation des Videos über einen Beamer oder ein Smartboard und wird zeitgleich von der jeweiligen Gruppe live kommentiert. Die Moderation kann dann beispielsweise das Spielgeschehen wiedergeben, indem die Stimmen der Figuren imitiert werden oder eine Erzählerstimme aus dem Off über das Geschehen spricht.

Reflexion und Feedback

Im Anschluss an die Präsentationen erfolgt direktes Feedback von den anderen Teilnehmenden mithilfe der „Sandwich-Methode“. So erhalten sie wertvolle Hinweise über ihr selbst erstelltes Produkt und können erteilte Verbesserungsvorschläge noch einmal für sich reflektieren.

Nach der Analyse der eigenen Arbeitsergebnisse sollen die Teilnehmenden auch ihre Meinung zum Workshop äußern. Hierfür wird das One Minute Paper verwendet. Die Rückmeldungen können für die anschließende Reflexion des Workshops durch die Betreuenden verwendet werden und Aufschluss über eventuelle Verbesserungen und Anpassungen des Veranstaltungsablaufs geben.

⁶⁵ Webseiten und Datenbanken mit lizenzfreier Musik und freien Bildern sind in der Link- und Literaturliste unter Anhang B.7 zu finden.

Vor Beenden der Veranstaltung sollte sichergestellt werden, dass alle Gruppen ihre selbst erstellten Machinimas auf einem Speichermedium gesichert haben, um sie mit nach Hause zu nehmen (wenn gewünscht).

Tipps und Tricks

Bei der Erstellung von Machinimas mit *Die Sims 3* ist es ideal, wenn sich die Teams jeweils aus Sims-Kennern und Sims-Neulingen zusammensetzen, sodass eine Person mit der Bedienung und Funktion des Spiels bereits vertraut ist.

Damit die Teilnehmenden ihre erstellten Machinimas mit nach Hause nehmen können, können sie vorher auf das Mitbringen eines Speichermediums hingewiesen werden. Es eignet sich beispielsweise ein USB-Stick mit ausreichender Größe (2-4 GB) oder eine externe Festplatte.

Falls keine Kopfhörer zur Verfügung gestellt werden können oder diese nur in geringer Anzahl vorliegen, können die Teilnehmenden bei der Anmeldung zum Workshop darum gebeten werden, ihre eigenen Kopfhörer mitzubringen. Es ist jedoch immer damit zu rechnen, dass manche Heranwachsende das Mitbringen der eigenen Technik vergessen. Hierfür sollten dann Alternativen bereitstehen.

Varianten

Statt die Teilnehmenden im Rechercheprozess nach Kommentaren zum Thema Hate und Datenschutz suchen zu lassen, können auch vorab kleine Kärtchen angefertigt werden, auf denen passende Aussagen notiert sind. Die Kärtchen werden dann im Anschluss unter den Heranwachsenden verteilt. So kann sichergestellt werden, dass in jedem Fall ausreichend Ergebnisse zur weiteren Behandlung des Themas vorliegen. Die eigene Formulierung fiktiver Kommentare lässt Spielraum für inhaltliche Schwerpunkte zu und ermöglicht die Darstellungen von Extrembeispielen oder anderen besonderen Fällen.

Die Herstellung der Machinimas ist für die Durchführung des Workshops optional, da sie lediglich zur Ergebnissicherung und nicht zur Inhaltserarbeitung beitragen. Machinimas begründen zwar die handlungsorientierte Ausrichtung der Veranstaltung, aufgrund des zeitlichen Umfangs kann dieses Modul bei Bedarf jedoch auch problemlos ausgelassen werden.

4.5 Schwerpunkt- und Erweiterungsmodule

Falls die Workshops auf mehrere Tage ausgedehnt oder innerhalb eines Ferienprogramms oder einer Projektwoche angeboten werden sollen, lassen sich die konzipierten Veranstaltungen durch die nachfolgend angeführten Module inhaltlich erweitern.

Sofern nach der Durchführung beider Workshops Bedarf besteht, weitere Let's Play-Veranstaltungen anzubieten, können die Erweiterungsmodule ebenfalls zur Anregung für Inhalte und Schwerpunkte genutzt werden. Welche Themen die Heranwachsenden speziell interessieren, kann beispielsweise über einen Fragebogen oder eine Abstimmung evaluiert werden, die in den Workshops „Grundlagen“ oder „Fortgeschritten“ durchgeführt wird. Eine Sammlung weiterführender Links und Literatur gibt Anregungen und Hintergrundwissen zu den nachfolgend angeführten Themen der Module.⁶⁶

Im Folgenden werden Schwerpunktmodule und Erweiterungsmodule aufgeführt. Schwerpunktmodule sind inhaltlich umfangreicher konzipiert und sollen ein Leit- bzw. Oberthema für eine einzige Veranstaltung darstellen, die mit passenden Inhalten zum Thema gefüllt wird. Erweiterungsmodule stellen eine kleinere Vermittlungseinheit dar und eignen sich zur inhaltlichen Ergänzung der konzipierten Workshops oder zum Einsatz in einem Schwerpunktmodul. Bei Bedarf können sie jedoch auch in ein Schwerpunktmodul umgewandelt und als Leitthema für eine Veranstaltung eingesetzt werden.

Schwerpunktmodul „Dein eigener Kanal“

Der Schwerpunkt liegt auf der Intention der Heranwachsenden, einen eigenen (Let's Play-) Kanal auf YouTube zu erstellen oder einen bereits eröffneten Kanal zu optimieren. Inhaltlich kann demnach behandelt werden, was einen erfolgreichen Kanal ausmacht und welche Möglichkeiten es gibt, auf YouTube bekannter zu werden und eine eigene Community aufzubauen. Es kann besprochen werden, wie sich das zeitintensive Hobby mit wichtigen Pflichten wie der Schule vereinbaren lässt. Zur Reflexion eigener Ideen und Wünsche können die Teilnehmenden ein eigenes Kanalkonzept erstellen, indem sie sich Gedanken über ihre anzusprechende Zielgruppe und einen geeigneten Namen machen und im Anschluss überlegen, was das Besondere an ihrem Kanal sein soll. Der so erstellte Leitfaden kann den Heranwachsenden künftig als Unterstützung dienen und ihnen vor Augen führen, was sie mit ihrem Kanal erreichen möchten. In praktischen Stationen können die Heranwachsenden dann aktiv tätig werden und ein Design für ihren Kanal erstellen, ein professionelles Intro und eine Endcard konzipieren oder ein eigenes Kanallogo und ein Banner designen.

⁶⁶ Weiter unter Anhang C.2.

Weiter kann in diesem Modul auch über hilfreiche Tipps und Tricks gesprochen werden, z.B. eine gemeinsame Vorlage für einen Video-Upload-Plan erstellt oder die Problematik ausbleibender Abonnenten oder Rückmeldung der Community thematisiert werden. Tipps zur Erstellung von Thumbnails, der Vergabe aussagekräftiger Überschriften und Tags sind wichtige Kenntnisse für die Sichtbarkeit der eigenen Videos auf YouTube. Für den gegenseitigen Support kann abschließend auch ein eigenes kleines Netzwerk gegründet werden, woüber sich die Heranwachsenden unterstützen und austauschen können. Als Umsetzungsmöglichkeit bietet sich hier beispielsweise eine Gruppe bei Facebook oder WhatsApp an.

Dieser Schwerpunkt wird die Teilnehmenden dabei unterstützen, ihrem Hobby mit einem kritischen Blick zu begegnen. Sie sollen über mögliche Probleme und Risiken in der Professionalisierung als Let's Player aufgeklärt werden, sodass sie sich als Videoproduzenten kompetent und souverän auf der Plattform bewegen können.

Schwerpunktmodul „Werbung und Kommerzialisierung in Videos“

Werbung in Videos einzubinden und damit Geld zu verdienen ist auf YouTube weit verbreitet. Immer häufiger sehen Heranwachsende daher „YouTuber sein“ auch als realistischen Beruf an (Bitkom, 2017). Oftmals wird Werbung jedoch nicht entsprechend gekennzeichnet, sodass eine beeinflusste Meinung für die Zuschauer der Videos nicht immer erkennbar ist. YouTuber haben als öffentliche Person jedoch auch eine Verantwortung gegenüber ihren Zuschauern, die ihnen und ihrer Meinung vertrauen. Daher sind Werbevideos unter pädagogischen Aspekten auch besonders kritisch zu betrachten. Um die Heranwachsenden für dieses Thema zu sensibilisieren und ihre Medienkritik zu fördern, kann eine Veranstaltung mit der inhaltlichen Ausrichtung auf Werbung und Kommerzialisierung in Videos durchgeführt werden. Werbeinhalte sind meist in Videos zu finden, die sich mit der Vorstellung von Produkten befassen. Auch in Let's Plays wird das Spiel als Produkt vorgestellt, nicht immer handelt es sich hierbei aus rechtlicher Sicht jedoch um Werbung⁶⁷. Daher kann in dieser Veranstaltung thematisiert werden, welche Arten von Werbung es überhaupt gibt und was genau einer Kennzeichnungspflicht unterliegt. Eine Diskussionsrunde über Werbung in Let's Plays kann das Gelernte festigen und zur Meinungsbildung beitragen. Zu thematisieren, wie ein YouTuber auf der Plattform Geld verdient, stellt ein wichtiges Element zur Ausbildung der Medienkritik dar. In einem Rollenspiel kann dann das Werbephänomen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden, um die unterschiedlichen Motivationen der betroffenen Personen nachzuvollziehen⁶⁸.

⁶⁷ Wenn das Spiel selbst gekauft wurde oder eine Kooperation mit einer Spielefirma keinen Bedingungen zur Veröffentlichung unterliegt, handelt es sich nicht um Werbung im rechtlichen Sinne.

⁶⁸ Ein Grobkonzept für das Rollenspiel ist unter Anhang C.1 Rollenspiel – Werbung in Let's Play-Videos zu finden.

Schwerpunktmodul „VR und mobile Games“

Eine Weiterführung des Workshops „Grundlagen“ kann mit diesen Inhalten umgesetzt werden. Die Teilnehmenden können hierbei ein Let's Play mit ihrem Smartphone oder einer VR-Brille aufnehmen. Hierfür sollten sie jedoch bereits Erfahrung mit der Erstellung von Let's Play-Videos besitzen.

Laut JIM-Studie 2016 spielen Heranwachsende besonders gerne mobile Games, also Spiele-Apps auf ihrem Smartphone (mpfs, 2016, 43 f.). Statt eines Computer- oder Konsolenspiels kann auch ein Mobile-Let's Play aufgenommen werden. Hierfür wird eine Screen Recording App benötigt, welche den Bildschirm des Smartphones beim Benutzen der App aufnimmt. Für Android-Geräte gibt es hierfür bereits eine umfassende App von Google, die sich *Play Games* nennt. Mit ihr kann der Bildschirm abgefilmt und über das Mikrofon im Telefon die Moderation aufgenommen werden. Durch das Einschalten der Frontkamera wird sogar eine FaceCam im mobile Let's Play eingebunden. Apple-Geräte können alternativ die App *ReplayKit* verwenden.

Ein weiterer Trend in der Spielebranche stellt Virtual Reality dar. Die sog. VR-Spiele können über eine spezielle Brille intensiv erlebt werden. Hierfür eignet sich entweder eine VR-Brille zum Anschließen an den Computer oder beispielsweise das VR-Erweiterungsset für die Playstation 4. Für ein VR-Let's Play kann jedoch jeweils nur ein Teilnehmender zur Zeit spielen und kommentieren. Die Teilnehmerzahl sollte bei der Durchführung dieses Moduls dementsprechend reduziert werden.

Erweiterungsmodul „How to Stream“

In diesem Modul kann sich inhaltlich auf die Funktion und Umsetzung von Streaming konzentriert werden. Die Live-Übertragung von Let's Plays ist eine beliebte Alternative zu den klassischen Veröffentlichungen als Video auf den entsprechenden Webvideoplattformen. Die Teilnehmenden können in diesem Modul lernen, wie das Streamen eines Let's Plays technisch funktioniert, welche Plattformen es diesbezüglich gibt und mit welchen Programmen sie arbeiten können. Der Streamingdienst Twitch bietet beispielsweise umfassende Funktionen zur Darstellung des Streams und der Interaktion mit den Zuschauern und kann nach Belieben angepasst werden.

Erweiterungsmodul „Let’s Play Retro“

Let’s Plays können auch mit älteren Spielen aufgenommen werden. Spiele der ersten Konsolengeneration oder von Windowsversionen aus den 90er Jahren werden daher auch als Retro-Let’s Plays bezeichnet. In diesem Erweiterungsmodul können die Teilnehmenden lernen, wie die Aufnahme von Retro-Games technisch umsetzbar ist. Aufgrund der Zielgruppe kann diese Veranstaltung beispielsweise auch als Workshop für Erwachsene umgesetzt werden, die sich für das Thema interessieren oder das Phänomen gerne nachvollziehen wollen. Die Verwendung vertrauter und bekannter Technik kann helfen, die Zugangsschwelle zu verringern und ein Verständnis für den Let’s Play-Trend zu entwickeln, ohne die technische Umsetzung durch neuere, bei einigen eventuell unbekannte Technik weiter zu verkomplizieren.

Erweiterungsmodul „Profi-Equipment“

In diesem Modul kann inhaltlich auf die Verwendung professionellerer Technik für die Aufnahme von Let’s Play eingegangen werden. Denkbar ist das Recherchieren nach alternativem Equipment im Internet oder das Testen von technischer Ausstattung vor Ort, falls diese vorhanden ist. So kann beispielsweise ein qualitativ hochwertigeres Mikrofon ausprobiert oder ein Video mit einem professionellen Schnittprogramm bearbeitet werden. Zudem ist es möglich, professionelles Equipment selbst nachzubauen. Die Heranwachsenden können beispielsweise lernen, wie man einen kleinen Greenscreen⁶⁹ selber machen kann, um diesen in den Let’s Plays zum Ausblenden oder Verändern des Hintergrunds in der FaceCam einzusetzen. Dieses Modul bietet sich für Teilnehmende an, die bereits Erfahrung in der Aufnahme von Let’s Plays gesammelt haben und ihre Kenntnisse weiter ausbauen möchten.

Erweiterungsmodul „Jugendmedienschutz“

Jugendmedienschutz ist in Bezug auf digitale Spiele ein relevantes Thema, denn im Internet erhalten Heranwachsende besonders leicht Zugang zu Darstellungen, die nicht für sie geeignet sind. Insbesondere das Rezipieren von Let’s Play-Videos ermöglicht es den Jugendlichen Zugang zu Spielen zu erhalten, die nicht für ihr Alter freigegeben wurden. Auch wenn sie diese im Let’s Play nur rezipieren und nicht selbst spielen, kann es dennoch zu negativen Medienerfahrungen kommen. Auf YouTube ist es zwar möglich, nicht jugendfreie Inhalte mit einer Alterssperrung zu versehen, jedoch prüft die Videoplattform bei der Erstellung des

⁶⁹ Ein grüner Hintergrund, mit dem das Freistellen von Personen möglich ist. Es können dann beliebige Bilder oder Szenen eingefügt oder der Hintergrund transparent gemacht werden. In der FaceCam wäre dann beispielsweise nur der Let’s Player ohne „störenden“ Hintergrund im Bild zu sehen.

Kanals die Angabe des Alters nicht nach, sodass jederzeit ein falsches Geburtsdatum angegeben werden kann. Darüber hinaus zeigt die JIM-Studie aus 2015, dass Heranwachsende auch selbst schon digitale Spiele gespielt haben, die besonders gewalthaltig oder brutal waren (mpfs, 2015, S. 45). Um zu verstehen, warum manche Inhalte für das eigene Alter ungeeignet sind und anhand welcher Kriterien dies entschieden wird, sollen die Jugendlichen in diesem Modul etwas zum Thema Altersfreigabe von Unterhaltungssoftware lernen. Dabei werden ihnen Kriterien vermittelt, anhand derer sie selbst ein Spiel beurteilen können und schlussendlich in der Lage sind, darüber zu entscheiden, ob sie ein Spiel für sich selbst als geeignet empfinden. Dieses Modul kann dem Spielen von für Heranwachsende ungeeignete Spiele entgegenwirken und sie für die in Games transportierten Botschaften und Inhalte sensibilisieren.

4.6 Öffentlichkeitsarbeit

Um die Bibliotheksnutzer auf die Workshopangebote aufmerksam zu machen, ist es empfehlenswert, die Veranstaltungen ausreichend zu bewerben. Je nach Marketingmöglichkeiten der Bibliothek kommen hierfür neben persönlicher Kommunikation auch Printwerbung mittels Flyer und Plakaten oder digitale Maßnahmen wie beispielsweise Newsletter oder Social-Media-Beiträge in Frage. Die Gestaltung sollte sich optisch an den Ansprüchen der jugendlichen Zielgruppe orientieren und ihre Aufmerksamkeit wecken.

Des Weiteren können die Workshops auch über die Grenzen der Bibliotheksräume hinaus beworben werden. Das Auslegen von Werbematerialien in Stadtteilkulturzentren oder Freizeiteinrichtungen wie beispielsweise dem Haus der Jugend kann zusätzliche Aufmerksamkeit außerhalb des bestehenden Kundenkreises der Bibliotheken wecken. Denkbar ist außerdem, die Workshops als schulisches Angebot durchzuführen und das Konzept direkt bei den verantwortlichen Ansprechpartnern der Schule vorzustellen⁷⁰ oder Materialien an die Lehrer auszuhändigen.

In der Hoeb4U erfolgt die Bewerbung der einzelnen Workshops über Plakate und Flyer, die zusätzlich in den einzelnen Stadtteilbücherhallen ausgelegt werden. Des Weiteren können die Veranstaltungen auf den Infoscreens in der Zentralbibliothek und der Hoeb4U präsentiert werden und Informationen zu den Workshops auf den jeweiligen Webseiten veröffentlicht werden. Die Veranstaltungsdaten werden außerdem im Veranstaltungskalender der Bücherhallen eingepflegt. Zusätzlich kann das Bewerben der Workshops auch über die Social-Media-Kanäle der Bücherhallen und der Hoeb4U erfolgen, z.B. auf Facebook und

⁷⁰ Je nach Klassengröße müssten die Schüler in mehrere Teilnehmergruppen aufgeteilt werden.

Twitter. Die Jugendbibliothek verfügt außerdem über einen WhatsApp-Account und kann die Veranstaltungen über einen Newsletter teilen.

Die Werbemöglichkeiten sind vielfältig und von den Umsetzungsmöglichkeiten der Bibliothek abhängig. Wichtig ist jedoch in jedem Fall, dass die Bekanntmachung auf Kanälen erfolgt, welche die Jugendlichen erreichen, denn sie bilden die Zielgruppe und sollten schlussendlich über die Angebote informiert werden.

4.7 Ergebnis- und Qualitätssicherung

Mit der Durchführung der Workshops soll das Ziel verfolgt werden, die Heranwachsenden aktiv am Ausbau ihrer Medienkompetenz zu unterstützen. Haben die Jugendlichen dieses Ziel in der Veranstaltung erreicht, spricht das maßgeblich für den Erfolg des Angebots. Um festzustellen, ob die Veranstaltung ihr Ziel erreichen und die Medienkompetenz der Heranwachsenden erfolgreich fördern konnte, sollten Maßnahmen zur Qualitätssicherung eingesetzt werden.

Qualitätssicherung geht mit der Festlegung eigens formulierter Qualitätsansprüche einher (Gabler Wirtschaftslexikon, o. J.). Es sollte darum vor der Veranstaltung überlegt werden, wie die Qualität während der Workshops gesichert wird und wann ein Ergebnis den eigenen qualitativen Anspruch erfüllt.

Eine Maßnahme zur Qualitätssicherung stellt insbesondere das Sichten und Analysieren der Arbeitsergebnisse dar. Die Workshops bieten diverse Module, in denen Inhalte erarbeitet und methodisch gesichert werden, beispielsweise auf Plakaten oder Arbeitsblättern. Die aufgeschriebenen Ergebnisse können anschließend (oder auch während der Veranstaltung) mit den vorher festgelegten Kriterien abgeglichen werden, um zu überprüfen, ob die Inhalte vollständig vermittelt werden konnten. Über die schriftlichen Ergebnisse hinaus stellen insbesondere die eigens erstellten Produkte der Heranwachsenden eine Grundlage zur Überprüfung der Qualitätskriterien dar. Sie dienen als Nachweis über den Produktionsprozess und können in der Analyse aufzeigen, wie die Teilnehmenden die vermittelten Inhalte aufgenommen, verstanden und in eigene Botschaften umgesetzt haben.

Zusätzlich bietet das Einfordern von Feedback eine weitere Möglichkeit, den Erfolg der Veranstaltung auszuwerten. Positive Rückmeldungen der Jugendlichen sprechen für eine gelungene Veranstaltung und den Spaß an der Teilnahme. Die Antworten auf die spezifische Frage, was die Heranwachsenden im Workshop gelernt haben, lassen sich ideal mit den eigens festgelegten Zielen abgleichen. Daher stellt das Feedback nicht nur eine wichtige Maßnahme zur abschließenden Reflexion der erlernten Inhalte für die Heranwachsenden dar, sondern auch eine wertvolle Methode für die Qualitätsmessung der Workshops.

Weiterhin können während des Workshops Fotos gemacht werden. Allerdings sollte darauf geachtet werden, dass die Gesichter der Teilnehmenden nicht zu sehen sind, andernfalls muss vorher eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten eingefordert werden. Die Fotos können beispielsweise in einen dokumentierenden Beitrag zur Veranstaltung eingebunden und in den sozialen Netzwerken oder auf der eigenen Webseite geteilt werden. So kann sichergestellt werden, dass der Veranstaltungsverlauf auch nach außen hin sichtbar und transparent wird.

Nach jedem Workshop sollte außerdem dokumentiert werden, ob der Ablaufplan zeitlich und inhaltlich eingehalten werden konnte und an welcher Stelle unter Umständen Abweichungen vorgenommen wurden. Daraus lassen sich auch Verbesserungen für die erneute Durchführung der Workshops ableiten. In die Auswertung sollten auch das Feedback und die Reflexion der Teilnehmenden einfließen, deren Erfahrungen für die Weiterentwicklung der Workshops von großem Wert sind.

5 Zusammenfassung und Ausblick

Die vorliegende Arbeit hat deutlich gemacht, wie wichtig der Erwerb von Medienkompetenz in der heutigen mediatisierten Gesellschaft geworden ist und dass ein Alltag ohne Medien undenkbar erscheint. Um Kinder, Jugendliche und Erwachsene bestmöglich im Medieumgang zu schulen und sie in einer kompetenten Nutzung zu fördern und anzuleiten, werden medienpädagogische Angebote benötigt, welche auf die Interessen und Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppe zugeschnitten sind und sie zur aktiven Auseinandersetzung mit Medien auffordern. Die Analyse des Medieumgangs von Heranwachsenden hat gezeigt, dass die Mediennutzung durchaus Risiken und Probleme bereithält, zu denen es an Aufklärung bedarf. Die Vorliebe der Jugendlichen gegenüber der Webvideoplattform YouTube birgt neben uneingeschränktem Zugang zu jugendgefährdenden Inhalten auch weitere Gefahren, vor denen es Heranwachsende zu schützen gilt. Dies sollte jedoch nicht durch das Unterbinden der Mediennutzung erfolgen, da die Lebenswelten von Heranwachsenden immer auch Medienwelten sind und sie sich mit Medien ausdrücken und sozialisieren. Vielmehr können Medien als Chance begriffen werden, Heranwachsende durch ihren Einsatz auf mögliche Risiken und Probleme hinzuweisen und Lösungswege aufzuzeigen. Das Angebot aktiver Medienarbeit mit Jugendlichen kann demnach dazu beitragen, sie umfassend in ihrer Medienkompetenz zu fördern und sie zu einem sicheren und kompetenten Medieumgang zu befähigen.

Auch Bibliotheken sehen sich in der Verantwortung, die Gesellschaft im souveränen Umgang mit Medien zu schulen und zu unterstützen. Medienkompetenzvermittlung bildet daher eine Kernaufgabe von Bibliotheken, die jedoch mit neuen Aufgaben und Herausforderungen verbunden ist. Die medienpädagogische Arbeit verlangt nach technischer Ausstattung und geschultem Personal, um Angebote für die Zielgruppe bereitstellen zu können. Die vorliegende Arbeit zeigt jedoch, dass es bereits mit einer Grundausstattung an Technik möglich ist, attraktive Veranstaltungsangebote zur Medienkompetenzförderung in Bibliotheken zu realisieren.

Um eine aktuelle Trendbewegung im Freizeit- und Interessenbereich der Jugendlichen aufzugreifen, können Bibliotheken handlungsorientierte Veranstaltungsangebote zum Thema Let's Play-Videos in ihren Räumlichkeiten anbieten. Aufgrund der vorhandenen Ausstattung in Bibliotheken mit Arbeitsräumen, Computern und einem Bestand an digitalen Spielen lässt sich das Veranstaltungsformat ohne hohen Kostenaufwand umsetzen. Bibliothekare verfügen aufgrund ihrer Veranstaltungsarbeit über umfassende Kenntnisse in der pädagogischen Anleitung und Vermittlung von Inhalten, allerdings werden auch technische Fertigkeiten sowie Hintergrundwissen zum Thema Let's Play und digitale Spiele benötigt, die unter Umständen eine vorige Einarbeitung erfordern.

Zur Realisierung medienpädagogischer Veranstaltungen zum Thema Let's Play in Bibliotheken wurde in dieser Arbeit ein idealtypisches Konzept entwickelt, welches sich mit der Durchführung und Umsetzung zweier Let's Play-Workshops befasst und sie in Ablauf und Methodik detailliert beschreibt. Die Veranstaltungen sollen durch aktive Medienarbeit dazu beitragen, die Teilnehmenden im Ausbau ihrer Medienkompetenz zu unterstützen und sie durch die Auseinandersetzung mit Let's Plays dazu befähigen, sich kritisch-reflexiv mit der Thematik auseinanderzusetzen.

Die entworfenen Anleitungen für den Workshop „Grundlagen“ und „Fortgeschritten“ bieten dem Bibliothekspersonal einen Leitfaden zur Umsetzung der Workshops in den eigenen Bibliotheksräumlichkeiten. Sie geben Aufschluss darüber, wie die Angebote pädagogisch und didaktisch aufgebaut sind und beschreiben Schritt für Schritt, welche Inhalte den Heranwachsenden in den jeweiligen Workshops vermittelt werden sollen. Es werden Methoden vorgeschlagen, die zur aktiven Mitarbeit auffordern und die Wissensvermittlung unterstützen. Die Anleitungen beschreiben darüber hinaus, welche (technische) Ausstattung für die Durchführung benötigt wird und geben Vorschläge und Anregungen zu den jeweiligen Geräten, Programmen und Materialien.

Das Konzept berücksichtigt neben der Durchführung auch die Vor- und Nachbereitung der Angebote und beschreibt, wie die Workshops vorab beworben und bekannt gemacht werden können. Zudem wird in zusammengestellten Link- und Literaturlisten eine Auswahl weiterführender Informationen zum Aneignen des benötigten Hintergrundwissens bereitgestellt. Nach der Veranstaltung ist die Ergebnis- und Qualitätssicherung von großem Wert, um Erfolge der Workshops sichtbar zu machen und ihre Durchführung und eventuelle Finanzierung zu begründen.

Das gesamte Konzept wurde an den Ressourcen der Hoeb4U entworfen, da sich die Jugendbibliothek als Kooperationspartner dieser Arbeit zur Realisierung der Veranstaltungsangebote in den eigenen Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt hat. Die Workshops lassen sich jedoch auf die Bedürfnisse anderer Bibliothek anpassen, da die angegebenen Ressourcen und Inhalte individuell erweitert oder eingeschränkt werden können. Hierfür werden Alternativen und Vorschläge aufgezeigt.

In dieser Arbeit wurde anhand von Statistiken hergeleitet, dass Jugendliche ihre Freizeitgestaltung nur selten mit einem Bibliotheksbesuch verbinden, da sie ihre Wünsche und Bedürfnisse in den Räumlichkeiten und dem Bestandsbild oftmals nicht erfüllt sehen. Das Anbieten medienpädagogischer Let's Play-Workshops kann aufgrund der Ausrichtung an wesentlichen Interessensbereichen der Heranwachsenden dazu beitragen, die Attraktivität von Bibliotheken in den Augen der jugendlichen Zielgruppe zu steigern.

Um den Bedarf an weiteren Veranstaltungen zu eruieren, können jugendliche Bibliotheksbesucher über eine Umfrage nach ihrem Interesse an zusätzlichen Angeboten zum Thema Let's Play befragt werden. Darüber hinaus kann die Beobachtung der Besucherzahlen und Ausleihen im Jugend- bzw. Spielebestand Aufschluss über mögliche Erfolge des Konzepts geben. In jedem Fall ist es relevant, sich an den Wünschen und Bedürfnissen der Zielgruppe zu orientieren und ihnen Gelegenheit zur Mitgestaltung zu bieten. Die Veranstaltungen sollten daher trotz der medienpädagogischen Anleitungen als flexibles Konzept verstanden werden, das Raum für die Gestaltung und Veränderung durch die Teilnehmenden gibt und auf ihre Ansprüche angepasst werden kann.

Literaturverzeichnis

ACKERMANN, Judith, 2017: Phänomen Let's Play. Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatisierungsphänomens. In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 1–15. ISBN: 978-3-658-12936-1.

AUTORENGRUPPE BILDUNGSBERICHTERSTATTUNG, 2010: *Bildung in Deutschland 2010* [online]. Ein indikatorengestützter Bericht mit einer Analyse zu Perspektiven des Bildungswesens im demografischen Wandel. [Zugriff am 20.06.2017]. Verfügbar unter: <http://www.bildungsbericht.de/de/bildungsberichte-seit-2006/bildungsbericht-2010/pdf-bildungsbericht-2010/bb-2010.pdf>.

BAACKE, Dieter, 1996: Medienkompetenz. Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: Antje von REIN (Hg.): *Medienkompetenz als Schlüsselbegriff*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt (Theorie und Praxis der Erwachsenenbildung), S. 112–124. ISBN: 978-3-781-50858-3.

BAACKE, Dieter, 1998: *Interview Dieter Baacke* [online]. [Zugriff am 15.05.2017]. Verfügbar unter: <https://vimeo.com/89699657>.

BAACKE, Dieter, 1999: Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten. In: Dieter BAACKE (Hg.): *Handbuch Medien: Medienkompetenz. Modelle und Projekte*. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung, S. 31–36. ISBN: 3-89331-375-3.

BAACKE, Dieter, [2001]: Medienkompetenz als pädagogisches Konzept. In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) (Hg.): *Medienkompetenz in Theorie und Praxis*. Broschüre. Bielefeld, 6-8.

BEHÖRDE FÜR KULTUR UND MEDIEN, 2016: *hoeb4u* [online]. *Jugendbibliothek Hoeb4U eröffnet am Hühnerposten*. [Zugriff am 29.05.2017]. Verfügbar unter: <http://www.hamburg.de/pressearchiv-fhh/6893896/hoeb4u/>.

(BID) BIBLIOTHEK & INFORMATION DEUTSCHLAND - BUNDESVEREINIGUNG DEUTSCHER BIBLIOTHEKS- UND INFORMATIONSV ERBÄNDE E.V, 2011: *Medien- und Informationskompetenz – immer mit Bibliotheken und Informationseinrichtungen!* [online]. *Positionspapier von Bibliothek & Information Deutschland (BID)*. [Zugriff am 19.06.2017]. Verfügbar unter: http://www.bibliotheksverband.de/fileadmin/user_upload/DBV/themen/BID_Positionspapier_Medien-_und_Informationskompetenz.pdf.

BIERMANN, Ralf und Steven **BECKER**, 2017: Faszination Let's Play-Videos: Rezeptionsmotive und -merkmale – Eine explorative quantitative Studie. In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 161–180. ISBN: 978-3-658-12936-1.

BITKOM, 2017: *Jung, digital und immer online* [online]. *Für die Generation Z gilt mobile first*. Pressemitteilung. [Zugriff am 26.06.2017]. Verfügbar unter: <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Jung-digital-und-immer-online-Fuer-die-Generation-Z-gilt-mobile-first.html>.

BÖHM, Markus, 2012: *"Let's Play"-Videos* [online]. *Zocken für Zehntausende*. [Zugriff am 26.06.2017]. Verfügbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/let-s-play-videos-zocken-fuer-zehntausende-a-811499.html>.

(bpb) **BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG** (Hg.), 2016: *Methoden-Kiste. Methoden für Schule und Bildungsarbeit*. Unter Mitarbeit von Lothar Scholz. Siebente Auflage. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung (Thema im Unterricht Extra). ISBN: 978-3-8389-7020-2.

CARL VON OSSIETZKY UNIVERSITÄT OLDENBURG, o. J.: *Schneeballmethode* [online]. *Methodenkartei*. [Zugriff am 18.06.2017]. Verfügbar unter: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/>.

(dbv) **DEUTSCHER BIBLIOTHEKSVERBAND**, 2016: *Bibliotheken sind starke Partner zur Überwindung der digitalen Spaltung* [online]. Pressemitteilung. Stand: 25.02.2016. [Zugriff am 01.06.2017]. Verfügbar unter: <http://www.bibliotheksverband.de/dbv/presse/presse-details/article/bibliotheken-sind-starke-partner-zur-ueberwindung-der-digitalen-spaltung.html>.

(dbv) **DEUTSCHER BIBLIOTHEKSVERBAND**, **DEUTSCHER STÄDTETAG** und (DStGB) **DEUTSCHER STÄDTE- UND GEMEINDEBUND** (Hg.), 2016: *Bibliotheken als starke Vermittler für Bildung und Kultur in Städten und Gemeinden. Leitlinien und Hinweise zur Weiterentwicklung öffentlicher Bibliotheken*. Berlin. Stand 29.05.2017. ISBN: 978-3-88082-289-4.

DIE MEDIENANSTALTEN, o. J.: *Hinweise auf Produkte bei Youtube & Co* [online]. „Darf ich das? Wie darf ich das?“. [Zugriff am 24.06.2017]. Verfügbar unter: http://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/Download/Publikationen/FAQ-Flyer_Werbung_Social_Media.pdf.

(DIVSI) **DEUTSCHES INSTITUT FÜR VERTRAUEN UND SICHERHEIT IM INTERNET**, 2014: *DIVSI U25-Studie* [online]. *Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene in der digitalen Welt*. [Zugriff am 23.05.2017]. Verfügbar unter: <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2014/02/DIVSI-U25-Studie.pdf>.

EDKIMO, 2016: *Deutsch: Zielscheibe für ein Feedback (Beispiel)* [online]. [Zugriff am 18.06.2017]. Verfügbar unter: <https://edkimo.com/feedback-instrumente-papier-tafel/1000/>.

EICKE-DIEKMANN, Claudia, 2015: *1200 Schüler schreiben für das Abendblatt* [online]. In: *Hamburger Abendblatt*, 03.11.2015 (256), S. 15. [Zugriff am 15.05.2017]. Verfügbar unter: https://www.wiso-net.de/document/HA_139621906#. Stand 15.05.2017.

EISEMANN, Christoph, 2015: *C Walk auf YouTube. Sozialraumkonstruktion, Aneignung und Entwicklung in einer digitalen Jugendkultur*. Zugl.: Ludwigsburg, Päd. Hoschsch., Diss., 2013. Wiesbaden: Springer VS (Digitale Kultur und Kommunikation, 3). ISBN: 9783658064280.

ELECTRONIC ARTS, 2016: *Mehr Transparenz bei Influencer-Kampagnen* [online]. [Zugriff am 26.06.2017]. Verfügbar unter: <https://www.ea.com/de-de/news/mehr-transparenz-bei-influencer-kampagnen>.

EVERS, Isabelle, 2008: *Vorlage für ein Storyboard* [online]. [Zugriff am 26.06.2017]. Verfügbar unter: https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/T05storyboardvorlage.pdf.

FREIWILLIGE SELBSTKONTROLLE FERNSEHEN E.V., 2017: *Fragen zum Fernsehprogramm* [online]. *Sendezeiten, Schnitte und FSK-Freigaben*. [Zugriff am 24.06.2017]. Verfügbar unter: <http://fsf.de/service/fragen-und-antworten/fernsehprogramm/#c2007>.

FUCHS, Mathias, 2017: Interpassives Spielen. In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 31–42. ISBN: 978-3-658-12936-1.

GABLER WIRTSCHAFTSLEXIKON, o. J.: *Qualitätssicherung* [online]. [Zugriff am 16.06.2017]. Verfügbar unter: <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/57713/qualitaetssicherung-v5.html>.

GAPSKI, Harald, 2006: Medienkompetenzen messen? Eine Annäherung über verwandte Kompetenzfelder. In: Harald GAPSKI (Hg.): *Medienkompetenzen messen? Verfahren und Reflexionen zur Erfassung von Schlüsselkompetenzen*. Düsseldorf: kopaed (Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen, 3), S. 13–28. ISBN: 978-3-938-02853-7.

GOOGLE, 2017: *YouTube-Hilfe* [online]. *Altersbeschränkung durch Uploader*. [Zugriff am 26.06.2017]. Verfügbar unter: https://support.google.com/youtube/answer/2950063?visit_id=1-63633895298105913-2567335651&p=age_restrictions&hl=de&rd=1.

GRONKH, 2017: *YouTube-Kanal von Gronkh* [online]. Stand: 02.05.2017. [Zugriff am 02.05.2017]. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/user/Gronkh>.

HASLER, Matthias, 2016: *Über Schauspieler* [online]. [Zugriff am 02.05.2017]. Verfügbar unter: <https://freiesfeld.ch/2016/02/15/ueber-schauspieler/>.

HOCHSCHULE ESSLINGEN, o. J.a: *Blitzlicht* [online]. *Methodenpool*. [Zugriff am 19.06.2017]. Verfügbar unter: https://www.hs-esslingen.de/fileadmin/medien/einrichtungen/Didaktikzentrum/Methodenpool/Methode_Blitzlicht.pdf.

HOCHSCHULE ESSLINGEN, o. J.b: *Methode 66* [online]. *Methodenpool*. [Zugriff am 18.06.2017]. Verfügbar unter: https://www.hs-esslingen.de/fileadmin/medien/einrichtungen/Didaktikzentrum/Methodenpool/Methode_66.pdf.

HOCHSCHULE ESSLINGEN, o. J.c: *One Minute Paper* [online]. *Methodenpool*. [Zugriff am 19.06.2017]. Verfügbar unter: <http://www.hs-esslingen.de/fileadmin/medien/einrichtungen/Didaktikzentrum/Methodenpool/One-Minute-Paper.pdf>.

HOCHSCHULE ESSLINGEN, o. J.d: *SMS-Methode* [online]. *Methodenpool*. [Zugriff am 18.06.2017]. Verfügbar unter: <https://www.hs-esslingen.de/fileadmin/medien/einrichtungen/Didaktikzentrum/Methodenpool/SMS-Methode.pdf>.

HOEB4U, 2016: *Webseite der Heob4U* [online]. [Zugriff am 29.05.2017]. Verfügbar unter: <http://www.buecherhallen.de/hoeb4u>.

HOFFMANN, Bernward, 2008: Bewahrpädagogik. In: Uwe SANDER, Friederike von GROSS und Kai-Uwe HUGGER (Hg.): *Handbuch Medienpädagogik*. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften, S. 42–49. ISBN: 978-3-531-91158-8.

HOFFMANN, Dagmar, Friedrich **KROTZ** und Wolfgang **REISSMANN**, 2017: Mediatisierung und Mediensozialisation. Problemstellung und Einführung. In: Dagmar HOFFMANN, Friedrich KROTZ und Wolfgang REISSMANN (Hg.): *Mediatisierung und Mediensozialisation. Prozesse - Räume - Praktiken*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Medien, Kultur, Kommunikation), S. 3–18. ISBN: 978-3-658-14937-6.

HUGGER, Kai-Uwe, 2008: Medienkompetenz. In: Uwe SANDER, Friederike von GROSS und Kai-Uwe HUGGER (Hg.): *Handbuch Medienpädagogik*. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften, S. 93–98. ISBN: 978-3-531-91158-8.

HÜTHER, Jürgen und Bernd **SCHORB**, 2005: Medienpädagogik. In: Jürgen HÜTHER und Bernd SCHORB (Hg.): *Grundbegriffe Medienpädagogik*. 4., vollst. neu konzipierte Aufl. München: kopaed, S. 68–81. ISBN: 9783938028070.

JUGEND UND MEDIEN, Nationale Plattform zur Förderung von Medienkompetenzen, 2011: *Videogames – Spielen macht Spass* [online]. *Chancen von Videospiele*. [Zugriff am 24.06.2017]. Verfügbar unter: <http://www.jugendundmedien.ch/chancen-und-gefahren/spiele.html>.

KELLER-LOIBL, Kerstin, 2013: Spielen, Chillen, Lesen. In: *Büchereiperspektiven* [online] 13 (2), S. 19. Verfügbar unter: https://www.bvoe.at/epaper/2_13/. [Zugriff am 24.05.2017].

KLICKSAFE, o. J.: *Machinimas* [online]. [Zugriff am 19.06.2017]. Verfügbar unter: <http://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/trends/machinimas/>.

KLICKSAFE (Hg.), 2015: *Ich bin öffentlich ganz privat. Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Web*. Materialien für den Unterricht. 3. überarbeitete Auflage. Unter Mitarbeit von Stefanie Rack, Marco Fileccia und Arbeitskreis „Datenschutz und Bildung“.

KLICKSAFE (Hg.), 2017: *Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt. Downloaden, tauschen, online stellen – Urheberrecht im Alltag Zusatzmodul zu Knowhow für junge User*. Materialien für den Unterricht. 4. aktualisierte Auflage. Unter Mitarbeit von Till Kreutzer, Stefanie Rack, Marco Fileccia und Kimmel.

KOHRING, Torben und Markus **SINDERMANN**, 2017: Einmal so wie Gronkh sein. Let's Play-Videos in der offenen Kinder- und Jugendarbeit. In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 241–255. ISBN: 978-3-658-12936-1.

KROTZ, Friedrich, 2017: Sozialisation in mediatisierten Welten. Mediensozialisation in der Perspektive des Mediatisierungsansatzes. In: Dagmar HOFFMANN, Friedrich KROTZ und Wolfgang REISSMANN (Hg.): *Mediatisierung und Mediensozialisation. Prozesse - Räume - Praktiken*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Medien, Kultur, Kommunikation), S. 21–40. ISBN: 978-3-658-14937-6.

(LfM) **LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NORDRHEIN-WESTFALEN**, 2015: *Lernziel Medienkompetenz in der Bildung* [online]. [Zugriff am 12.05.2017]. Verfügbar unter: <http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/lernziel-medienkompetenz.html>.

LORBER, Martin, 2015: *Let's Plays und Computerspiele* [online]. *Spaß ohne Spielen*. [Zugriff am 02.06.2017]. Verfügbar unter: <http://spielkultur.ea.de/themen/gaming-und-communities/letss-plays-und-computerspiele-spas-ohne-spielen/>.

MAEDER, Dominik, 2017: Kohärenz, Permutation, Redundanz. Zur seriellen Ökonomie des Let's Plays. In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 71–83. ISBN: 978-3-658-12936-1.

MAJICA, Marin, 2014: *Microsoft und EA bezahlen Gamer für YouTube-Videos* [online]. [Zugriff am 26.06.2017]. Verfügbar unter: <http://www.zeit.de/digital/games/2014-01/youtube-letsplay-promotion/komplettansicht>.

(mpfs) **MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST**, 2015: *JIM-Studie 2015* [online]. *Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. [Zugriff am 15.06.2017]. Verfügbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2015/JIM_Studie_2015.pdf.

(mpfs) **MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST**, 2016: *JIM-Studie 2016* [online]. *Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. [Zugriff am 23.05.2017]. Verfügbar unter: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf.

OTHOLD, Tim, 2017: Let's Not Play. Kooperatives Nicht-Spielen. In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 43–54. ISBN: 978-3-658-12936-1.

PEWDIEPIE: *YouTube-Kanal von PewDiePie* [online]. [Zugriff am 01.06.2017]. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/user/PewDiePie>.

PFALLER, Robert, 2000: Einleitung. In: Robert PFALLER (Hg.): *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen*. Wien: Springer, S. 1–12. ISBN: 978-3-211-83303-2.

REHBACH, Simon, 2017: Nostalgische Erinnerungen an Computerspiele auf YouTube. Let's Play Retro! In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 181–193. ISBN: 978-3-658-12936-1.

REIN, Antje von, 1996: Medienkompetenz. Schlüsselbegriff für die Informationsgesellschaft. In: Antje von REIN (Hg.): *Medienkompetenz als Schlüsselbegriff*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt (Theorie und Praxis der Erwachsenenbildung), S. 11–23. ISBN: 978-3-781-50858-3.

RODEWALD, Vera Marie, 2017: Die Lust am Vorspielen. Zur theatralen Inszenierung des Computerspielens. In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 105–118. ISBN: 978-3-658-12936-1.

SÁNCHEZ, J. L. González, N. Padilla **ZEA** und F. L. **GUTIÉRREZ**, 2009: Playability: How to Identify the Player Experience in a Video Game. In: Tom GROSS, Jan GULLIKSEN, Paula KOTZÉ, Lars OESTREICHER, Philippe PALANQUE, Raquel Oliveira PRATES und Marco WINCKLER (Hg.): *Human-Computer Interaction - INTERACT 2009: 12th IFIP TC 13 International Conference, Uppsala, Sweden, August 24-28, 2009, Proceedings, Part I*. Berlin: Springer Berlin Heidelberg, S. 356–359. ISBN: 978-3-642-03655-2.

SCHELL, Fred, 2003: *Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis*. 4., unveränderte Auflage. München: kopaed (Reihe Medienpädagogik, Band 5). ISBN: 3-935686-36-6.

SCHWINGE, Christiane, o. J.: *Machinima mit Die Sims 3* [online]. [Zugriff am 26.06.2017]. Verfügbar unter: <http://medienkompetent-mit-games.de/documents/2017/06/handout-machinima-mit-die-sims3-pdf-datei.pdf>.

SEUTHE, Kai, 2013: *Das Let's Play Buch. Kindle Edition*. Ruppichterorth: o.V. ASIN: B00EZCH31S.

SIMFANS.DE, 2017: *YouTube-Kanal von SimFans.de* [online]. Stand: 02.05.2017. [Zugriff am 02.05.2017]. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/user/sims2fans>.

SLOWBEEF, 2013: *Did I Start Let's Play?* [online]. [Zugriff am 02.05.2017]. Verfügbar unter: <http://slowbeef-blog.tumblr.com/post/41879526522/did-i-start-lets-play>.

SPIELBAR.DE, 2015: *Let's Play Workshop @ PLAY15* [online]. [Zugriff am 19.06.2017]. Verfügbar unter: <http://www.spielbar.de/neuigkeiten/147185/lets-play-workshop-play15>.

STIFTUNG HAMBURGER ÖFFENTLICHE BÜCHERHALLEN (Hg.), 2016: *Jahresbericht 2016* [online]. [Zugriff am 29.05.2017]. Verfügbar unter: https://www.buecherhallen.de/global/show_document.asp?id=aaaaaaaaaafcnuv.

SÜSS, Daniel, Claudia **LAMPERT** und Christine W. **TRUELTZSCH-WIJNEN**, 2013: *Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung*. 2., überarb. und aktualisierte Aufl. Wiesbaden: Springer VS (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft Lehrbuch). ISBN: 978-3-531-18430-2.

TIDE, o.J.: *Über TIDE* [online]. [Zugriff am 15.05.2017]. Verfügbar unter: <http://www.tidenet.de/ueber-tide>.

TILGNER, Alexander, 2017: Gaming 2.0: Von der Fanproduktion zum Kulturgut – Let's Play-Videos als Schnittstelle zwischen passiver Rezeption und aktiver Partizipation. In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 209–222. ISBN: 978-3-658-12936-1.

TILLMANN, Angela, 2013: Vermittlung von Medienkompetenz in der Praxis für Kinder und Jugendliche. Außerschulische Jugendarbeit. In: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hg.): *Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme*. Berlin, S. 53–64.

VANILLA ICE, 2006: *Let's Play Oregon Trail! [Screenshot Let's Play]* [online]. [Zugriff am 02.05.2017].

Verfügbar unter: [https://web-beta.archive.org/web/20160903021625/http://lparcive.org:80/Oregon-Trail-\(by-Vanilla-Ice\)/](https://web-beta.archive.org/web/20160903021625/http://lparcive.org:80/Oregon-Trail-(by-Vanilla-Ice)/).

VENUS, Jochen, 2017: Stilisierte Rezeption. Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos. In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 19–30. ISBN: 978-3-658-12936-1.

WAMPFLER, Philippe, 2014: *Generation »Social Media«. Wie digitale Kommunikation Leben, Beziehungen und Lernen Jugendlicher verändert*. 1. Aufl. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. ISBN: 978-3-525-70168-3.

WEGENER, Claudia, 2008: Parasoziale Interaktion. In: Uwe SANDER, Friederike von GROSS und Kai-Uwe HUGGER (Hg.): *Handbuch Medienpädagogik*. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften, 294–296. ISBN: 978-3-531-91158-8.

WEGENER, Claudia, 2016: *Aufwachsen mit Medien*. Wiesbaden: Springer VS (Medienwissen kompakt). ISBN: 978-3-658-00842-0.

WIMMER, Jeffrey, 2017: „Erfahrenen Gamern sozusagen über die Schulter schauen“. Eine Interviewstudie deutscher YouTube-NutzerInnen zu Let's Play-Videos. In: Judith ACKERMANN (Hg.): *Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS (Neue Perspektiven der Medienästhetik), S. 147–160. ISBN: 978-3-658-12936-1.

ŽIŽEK, Slavoj, 1998: *Fetish Between Structure and Humanism* [online]. [Zugriff am 02.05.2017]. Verfügbar unter: <http://www.lacan.com/zizek-pompidou.htm>.

Anhang

A Workshop „Grundlagen“ - Weiterführende Materialien und Informationen

A.1 Arbeitsblatt „Ergebnisse bewerten“

(eigene Darstellung)

Name:

Ergebnisse bewerten

① Sind wir mit unserem Ergebnis zufrieden? Entspricht es unseren anfänglichen

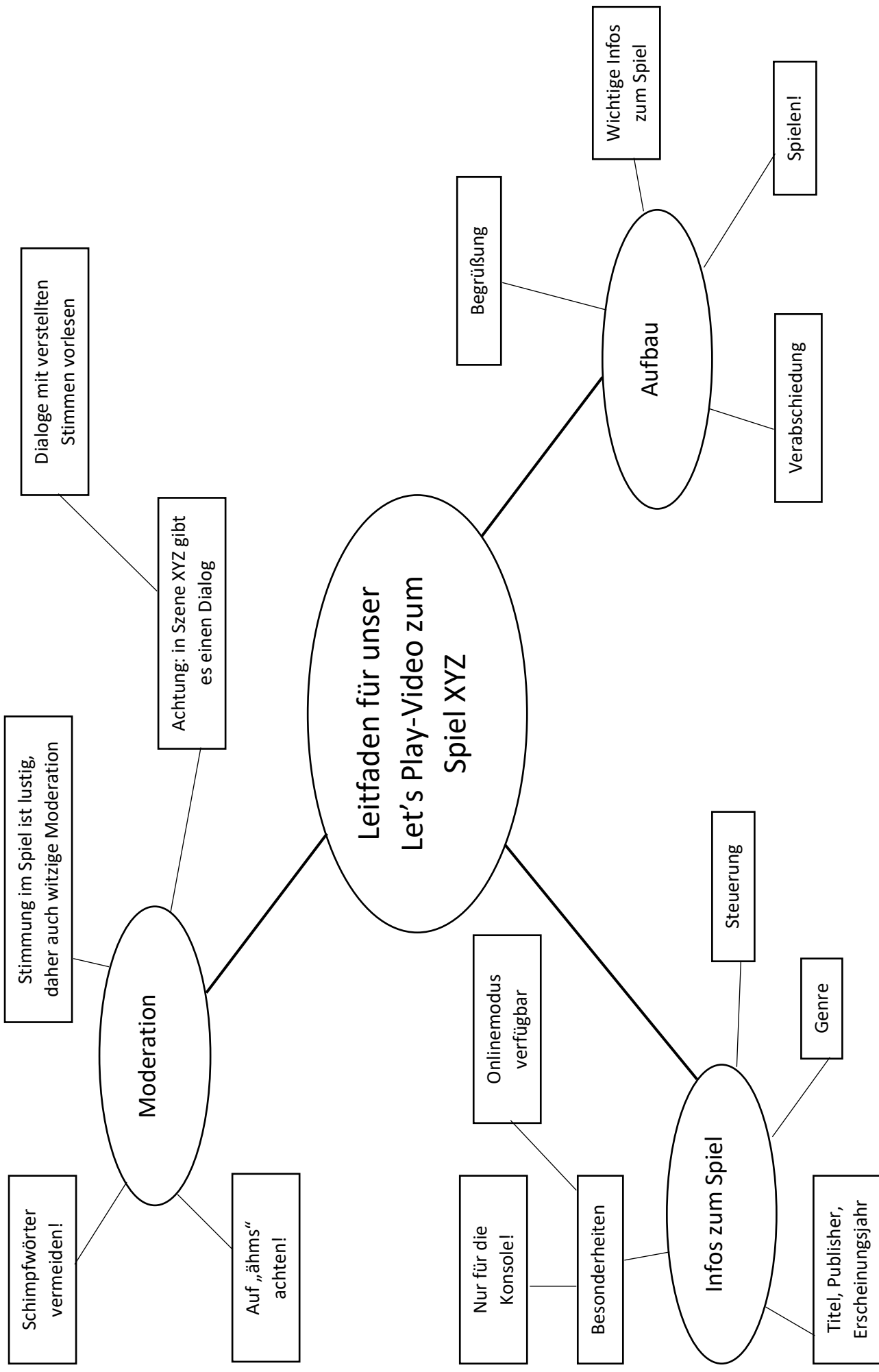
② Wo gab es Schwierigkeiten oder Probleme?

③ Wie haben wir sie versucht zu lösen?

④ Was könnten wir beim nächsten Mal besser oder anders machen?

A.2 Beispiel-Mindmap

(eigene Darstellung)



A.3 Tabellarischer Überblick

(eigene Darstellung)

Tabellarischer Überblick: Ablauf und Durchführung des Workshops „Grundlagen“

Zeit	Dauer	Programmpunkt	Methode	Material	Intention und Lernziel
5	5	<i>Begrüßung und Einführung</i>	Tagesstruktur	Tafel / Whiteboard / Flipchart	Überblick über den Ablauf der Veranstaltung geben, Kennenlernen der Namen
10	15	<i>Einstieg ins Thema</i>	Namensschilder basteln	Papier + Stifte	Spielerisch Zugang zum Thema finden und die anderen Teilnehmer besser kennenlernen
30	45	<i>Aufbau, Merkmale und Inhalte eines Let's Plays</i>	Meine Visitenkarte	Papier + Stifte	Festhalten, was die grundlegenden Merkmale und Inhalte eines Let's Plays sind. Dieses Wissen dient zur Grundlage der Erstellung eines eigenen Let's Plays
			Zeigen eines Beispiel-Let's Plays	Präsentationsrechner + Beamer / Smartboard	
			Brainstorming im Plenum zum Ideen sammeln	Tafel / Whiteboard / Flipchart zur Inhaltserarbeitung	
			Geordnetes Aufschreiben und Sammeln der genannten Punkte	Tafel / Whiteboard / Flipchart zur Ergebnispräsentation	
30	75	<i>Was macht ein gutes Let's Play aus?</i>	Mindmap zum Sammeln der Kriterien im Plenum erstellen	Tafel / Whiteboard / Flipchart zur Inhaltserarbeitung	Kriterien herausarbeiten. Die eigenen Ansprüche sollen die Teilnehmer dabei unterstützen, selbst ein gutes Let's Play zu erstellen
			Meinungsradar aus den aufgeschriebenen Überkategorien erstellen	Flipchart / Plakat / Poster + Klebepunkte oder farbige Stifte	

30	105	<i>Spieleauswahl und Eignung für Let's Plays</i>	Methode 66: Kleingruppen werden Kriterien zugewiesen Vorstellen der erarbeiteten Ergebnisse im Plenum	Flipchartpapier oder Papier in Postergröße + Stifte Tafel / Whiteboard / Flipchart zur Ergebnispräsentation	Herausfinden, welche Spiele sich für ein Let's Play eignen und ob es Spiele gibt, die weniger gut geeignet sind. Es soll vermittelt werden, dass alles spielbar ist, was den Teilnehmern Spaß macht
45	150	<i>Auswahl des Spiels und Testphase</i>	Bilden von Gruppen, Auswahl des Spiels	Computer / Konsolen + Peripherie Spieleleitel	Teilnehmer sollen sich ein Spiel aussuchen und sich einspielen
10	160	<i>Technische Umsetzung und Anforderung von Let's Play-Videos</i>	Vortrag zu den benötigten technischen Ausstattungen, optional mit Vortragsfolien	Präsentationsrechner + Beamer / Smartboard Optional: Vortragsfolien + Handout	Wissen vermitteln, wie ein Let's Play technisch entsteht und was dafür benötigt wird
40	200	<i>Wie kommentiert man richtig?</i>	2 Let's Play-Videos zum selben Spiel zeigen Schneeballmethode zur Frage: Was macht eine Moderation aus? 5 gute und 5 schlechte Aspekte Daraus wird ein Leitfaden mit Do's and Don'ts erstellt	Präsentationsrechner + Beamer / Smartboard Papier + Stifte Flipchartpapier oder Papier in Postergröße + Stifte, Tafel / Whiteboard / Flipchart zur Ergebnispräsentation	Zusammentragen, wie man kommentiert und was man sagen kann/sollte und was eher nicht. Die Erstellung eines Leitfadens soll den Teilnehmern später als Anleitung und Hilfestellung für ihr eigenes Let's Play dienen
20	220	<i>Vorbereiten der Aufnahme</i>	Erstellung einer Mindmap als Leitfaden für die Aufnahme des Let's Plays → Beispiel zeigen	Papier + Stifte Beispiel-Mindmap	Übersicht für den Aufbau und die Umsetzung des Let's Plays erstellen, welche die Teilnehmer bei der Aufnahme unterstützt
60	280	<i>Aufnahmephase</i>	Einführung in die Software und den Aufnahmeprozess	Computer / Konsolen + Peripherie, Mikrofone + FaceCams, Aufnahmesoftware, Spiele	Teilnehmer sollen das Let's Play aufnehmen, auf Wunsch mit FaceCam

30	105	<i>Spieleauswahl und Eignung für Let's Plays</i>	Methode 66: Kleingruppen werden Kriterien zugewiesen Vorstellen der erarbeiteten Ergebnisse im Plenum	Flipchartpapier oder Papier in Postergröße + Stifte Tafel / Whiteboard / Flipchart zur Ergebnispräsentation	Herausfinden, welche Spiele sich für ein Let's Play eignen und ob es Spiele gibt, die weniger gut geeignet sind. Es soll vermittelt werden, dass alles spielbar ist, was den Teilnehmern Spaß macht
45	150	<i>Auswahl des Spiels und Testphase</i>	Bilden von Gruppen, Auswahl des Spiels	Computer / Konsolen + Peripherie Spieleleitel	Teilnehmer sollen sich ein Spiel aussuchen und sich einspielen
10	160	<i>Technische Umsetzung und Anforderung von Let's Play-Videos</i>	Vortrag zu den benötigten technischen Ausstattungen, optional mit Vortragsfolien	Präsentationsrechner + Beamer / Smartboard Optional: Vortragsfolien + Handout	Wissen vermitteln, wie ein Let's Play technisch entsteht und was dafür benötigt wird
40	200	<i>Wie kommentiert man richtig?</i>	2 Let's Play-Videos zum selben Spiel zeigen Schneeballmethode zur Frage: Was macht eine Moderation aus? 5 gute und 5 schlechte Aspekte Daraus wird ein Leitfaden mit Do's and Don'ts erstellt	Präsentationsrechner + Beamer / Smartboard Papier + Stifte Flipchartpapier oder Papier in Postergröße + Stifte, Tafel / Whiteboard / Flipchart zur Ergebnispräsentation	Zusammentragen, wie man kommentiert und was man sagen kann/sollte und was eher nicht. Die Erstellung eines Leitfadens soll den Teilnehmern später als Anleitung und Hilfestellung für ihr eigenes Let's Play dienen
20	220	<i>Vorbereiten der Aufnahme</i>	Erstellung einer Mindmap als Leitfaden für die Aufnahme des Let's Plays → Beispiel zeigen	Papier + Stifte Beispiel-Mindmap	Übersicht für den Aufbau und die Umsetzung des Let's Plays erstellen, welche die Teilnehmer bei der Aufnahme unterstützt
60	280	<i>Aufnahmephase</i>	Einführung in die Software und den Aufnahmeprozess	Computer / Konsolen + Peripherie, Mikrofone + FaceCams, Aufnahmesoftware, Spiele	Teilnehmer sollen das Let's Play aufnehmen, auf Wunsch mit FaceCam

A.4 Link- und Literaturliste

Berichte zum Phänomen Let's Play und Hintergrundwissen:

- Umfassender Report zum Phänomen Let's Play der spielejournalistischen Webseite Gamestar:

<http://www.gamestar.de/artikel/llets-play-die-neue-macht-sprechende-spieler,2569114.html>

- Gastbeitrag auf dem Blog freiesfeld.ch zum schauspielerischen Aspekt von Let's Plays und ihrer möglichen Betrachtung als Kunstform:

<https://freiesfeld.ch/2016/02/15/ueber-schauspieler/>

Studien und Fachbücher:

- YouTube, digitale Spiele und Let's Plays nehmen auch in der jährlich erhobenen JIM-Studie einen festen Platz ein. Die Befragungsergebnisse geben Aufschluss über Trends und Entwicklungen in diesem Bereich:

<https://www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-1>

- Die Interviewstudie von Jeffrey Wimmer und die explorative Befragung von Ralf Biermann und Steven Becker geben Aufschlüsse zum Phänomen aus den Augen der Zuschauer. Hier werden unter anderem die Qualitätskriterien an ein Let's Play erfragt und was nach Meinung der Rezipienten ein gutes Let's Play ausmacht. Beide Studien sind enthalten in:

Phänomen Let's Play-Video. Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgetzeichneten Computerspielhandelns von Ackermann, Judith (Hg.), 2017, ISBN: 978-3-658-12936-1.

- Christopher Deeg gibt in seinem Buch „Gaming und Bibliotheken“ einen umfassenden Überblick über die Integration von Gaming in den Bestand und die Veranstaltungsarbeit von Bibliotheken. In einer Schritt-für-Schritt Anleitung erklärt er den Weg zur „ultimativen Gamingbibliothek“ und gibt Hinweise und Hintergrundwissen zu Technik und Ausstattung und gibt auch Anregungen zur Arbeit mit Let's Plays:

Gaming und Bibliotheken von Christopher Deeg (Hg.), 2014, ISBN 978-3-11-031283-6. Kostenloser Zugang via Open Access als EPUB oder PDF-Datei: <https://www.degruyter.com/viewbooktoc/product/205480>

Hintergrundwissen, Tipps und Tutorials zur Herstellung eigener Let's Plays:

- Der erfolgreiche deutsche Let's Player Gronkh stellt auf seiner Webseite Tipps und Tutorials zur Erstellung eigener Let's Play-Videos zur Verfügung:

<http://gronkh.de/tutorials/lets-play-tutorials>

- Ein FAQ rund um das Thema Let's Play auf dem medienpädagogischen Blog Tausend Medien:

<http://tausend-medien.de/lets-play-faq/>

- Hinweise zur Produktion eines Let's Play-Videos:

<https://lets-plays.de/ein-lets-play-video-selbst-produzieren-152189/>

Tipps für eine erfolgreiche Moderation:

- Beitrag auf der Webseite lets-play.net:

<http://lets-plays.net/lets-plays/moderation-von-lets-plays.html>

- Tipps und Hinweise von der Let's Playerin HoneyballLP:

<http://dein-infotext.blogspot.de/p/lets-play-tipps.html?showComment=1359587720595>

Hintergrundwissen, Tipps und Tutorials zu benötigter Technik:

- Beitrag der Webseite Spieleratgeber NRW zur pädagogischen Einschätzung einzelner stationärer Spielekonsolen:

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/Stationare-Spielekonsolen.1198.de.1.html>

- Tutorials für die Verwendung von Movie Maker:

<http://lets-plays.net/lets-plays/windows-movie-maker.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=fdB4-mzx8xQ>

- Vorlagen für Intros und Abspann:

<http://www.movietools.info/free-web-resources.html>

- Tutorials für die Verwendung von Open Broadcaster Software (OBS):

https://www.youtube.com/watch?v=VoC_uLCFsG0

<https://www.youtube.com/watch?v=XzBACoWPjsc>

- Tipps zu weiterer Aufnahmesoftware:

<http://lets-plays.net/lets-plays/aufnahmetools.html>

- Tipps für die benötigte Hardware:

<http://lets-plays.net/equipment/>

- Anleitung zur Aufnahme eines Let's Plays mit einer Konsole und einem Capture-Adapter:

<http://lets-plays.net/equipment/konsolen-lets-plays.html>

<https://lets-plays.de/capture-moeglichkeiten-fuer-konsolen-im-ueberblick/>

- Lizenzfreie Musik und Sounds:

FreeMusicArchive <http://freemusicarchive.org/>

AUDIYOU <http://www.audiyou.de/>

Jamendo <https://www.jamendo.com/>

- Lizenzfreie Bilder:

Flickr <https://www.flickr.com/creativecommons/>

Pixabay <https://pixabay.com/>

B Workshop "Fortgeschritten" - Weiterführende Materialien und Informationen

B.1 Arbeitsblatt „AB 3 a & b: Open Content“

CC BY-NC-ND 4.0: Urheberrecht, AB 3 a & b: Open Content, klicksafe.de,
http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatzmodule/LH_Zusatzmodul_Urheberrecht_klicksafe.pdf

(klicksafe, 2017, S. 58)



Arbeitsblatt vom

Name:

Open Content



Konrad hat Recht: Die Idee war so einfach wie genial. Zu Beginn des dritten Jahrtausends ärgerten sich viele Menschen über das strenge Urheberrecht, v. a. im Internet. Ein Professor namens Lawrence Lessig schuf deshalb ein Modell, wonach man als Urheber freiwillig bestimmte Nutzungen erlauben kann. Creative Commons (CC) heißt dieses Modell und dieses Zeichen zeigt dir an, dass das Werk unter dieser CC-Lizenz steht:



Aber so ganz ohne Regeln geht es auch bei Creative Commons nicht:

Logo	Abkürzung	bedeutet
	by	(by = von) Der Name des Urhebers muss genannt werden.
	nc	(non-commercial = nicht kommerziell) Das Werk darf nicht für kommerzielle verwendet werden, also z.B. nicht verkauft werden.
	nd	(non-derivates = keine Abänderungen) Das Werk darf nicht verändert werden.
	sa	(share alike = genau so zu teilen) Geänderte Versionen des Werkes dürfen nur unter der gleichen Lizenz weitergegeben werden.

Arbeitsauftrag:

- Die Regeln (by, nc, nd und sa) bei Creative Commons können alle frei miteinander kombiniert werden. Malt euch Symbolschilder und stellt euch im Klassenraum in unterschiedlichen CC-Kombinationen auf. Was bedeuten die Kombinationen im Einzelnen?
- Wie funktioniert die Google-Suche nach lizenzfreien Werken? Finde es heraus und erkläre es kurz deinem Sitznachbarn (Tipp: Schaue mal unter „Erweiterte Suche“).






Arbeitsblatt vom

Name:

! Auf vielen Internetseiten werden Inhalte angeboten, die du kostenfrei nutzen darfst, ohne eine Erlaubnis einholen zu müssen. Bei www.flickr.com findest du Fotos. Bei der „Erweiterten Suche“ kannst du anklicken, dass du nur Fotos sehen möchtest, die unter CC-Lizenz stehen. Probiere es einmal aus!

Nur in Inhalten mit einer Creative Commons-Lizenz suchen
Tipp: Suchen Sie nach Inhalten mit einer Creative Commons-Lizenz. [Weitere Informationen...](#)

- Nach Inhalten zur kommerziellen Nutzung suchen
- Nach Inhalten für Änderung, Anpassung oder Bearbeitung suchen

Foto	CC-Lizenz	Autor	Quelle
	by / sa	Thomas Claveirole	http://www.flickr.com/photos/thomasclaveirole/299623633/
	by / nc / sa	affenpack	http://www.flickr.com/photos/affenpack/4635278727/
	by / nd	vince42	http://www.flickr.com/photos/84609865@N00/4998370790/

Arbeitsauftrag:

3. Erkläre die Foto-Beispiele! Unter welcher Lizenz stehen die Fotos? Was darfst du damit machen? Was nicht? Was musst du bei einer Veröffentlichung beachten?

Zusatzaufgabe:

Es gibt noch weitere Beispiele für kostenlos nutzbare Werke, übrigens auch bei Musik. Recherchiere das Stichwort „Netlabels“ und mache dir dazu einen Stichwortzettel, auf dem du alles sammelst, was du gefunden hast.

Erstellt ein Handyvideo, unterlegt es mit lizenzfreier Musik von einem Netlabel und ladet es auf ein Videoportal.

Recherchetipp:

<http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/freie-musik-im-internet/>

B.2 Arbeitsblatt „AB 1: Personenbezogene Daten“

CC BY-NC-ND 4.0: Datenschutz, AB 1: Personenbezogene Daten, klicksafe.de

http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatzmodule/LH_Zusatzmodul_Datenschutz_klicksafe.pdf

(klicksafe, 2015, S. 44)



Arbeitsblatt vom

Name:

Datenschutz – was ist das eigentlich?

Datenschutz – das Wort hast du bestimmt schon einmal gehört. Immer wieder gibt es „Datenschutz-Skandale“. Aber was sind eigentlich „Daten“ und was ist der „Datenschutz“? Mit diesem Arbeitsblatt kannst du dir erarbeiten, was Daten sind und was es mit dem Datenschutz auf sich hat. Und du lernst, dass das Wort eigentlich falsch ist.

Wie so viele Wörter stammt auch das Wort „Daten“ aus dem Lateinischen, von „dare“, was „geben“ heißt. Wollten die alten Römer „Gegebenes“ sagen, so hieß das „datum“ (Die Einzahl lautet im Deutschen tatsächlich „Datum“, aber die Mehrzahl „Daten“ ist bei uns üblicher). Daten sind Informationen, die „verarbeitet“ werden. „Verarbeiten“ heißt hier das Speichern, Verändern, Sperren, Löschen oder auch Weitergeben (= „Übermitteln“) von Daten. Wenn es um Datenschutz geht, dann sind für uns „personenbezogene Daten“ interessant. Dies sind alle Informationen, die etwas über eine Person verraten.

Arbeitsaufträge:

1. Bitte lies den Text im Kasten sorgfältig.
2. Im Text steht „personenbezogene Daten“. Bitte kreuze in der Tabelle an, was personenbezogene Daten über dich sind!

Wetter von morgen	Alter	Adresse
Schuhgröße	Telefonnummer	Hobbys
Lieblingsessen	Vorname des besten Freundes/ der besten Freundin	Name des amtierenden Fußballmeisters
Farbe des Schulbuchs	Anzahl der Klassenkameraden	Eigenes Foto
Anzahl der Geschwister	Markenname eines Fahrrads	Kopfnote/Kommentar auf dem Zeugnis
Fernsehprogramm von heute	E-Mail-Adresse	Foto von der Schule
Mathe-Note der letzten Klassenarbeit	Bewertung deines Videos auf YouTube	Geburtsdatum

3. Findet euch in Vierer-Gruppen zusammen und vergleicht die Ergebnisse. Redet darüber, wenn ihr unterschiedlicher Meinung seid! Ergänzt gemeinsam die Liste um weitere Beispiele persönlicher Daten!
4. Jetzt wird es ein wenig schwierig. Viele Menschen sagen, dass der Schutz personenbezogener Daten, also Datenschutz, wichtig ist. Kannst du dir denken, warum? Erarbeitet euch das Thema „Darum ist Datenschutz wichtig“ mit der Methode „Placemat“.

Ein kleiner Zusatzauftrag für ganz Schnelle:

„Schon das Wort ist falsch“, steht oben. Denn eigentlich geht es ja nicht um den Schutz von Daten, sondern um den Schutz der Menschen vor Missbrauch der Daten, also um „Menschenschutz“. Bitte erkläre den Unterschied!

B.3 Arbeitsblatt „AB 2: Grenze private Daten – öffentliche Daten“

CC BY-NC-ND 4.0: Datenschutz, AB 2: Grenze private Daten – öffentliche Daten, klicksafe.de, http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatzmodule/LH_Zusatzmodul_Datenschutz_klicksafe.pdf

(klicksafe, 2015, S. 45)



Arbeitsblatt vom

Name:

Datenschutz und Datenschutz, Private Daten – Öffentliche Daten. Wo ist meine Grenze?

Im ersten Arbeitsblatt hast du gelernt, was „personenbezogene Daten“ sind. Das können wirklich viele sein, oder? Sicherlich hast du schon mal deine persönlichen Daten angeben müssen, zum Beispiel bei einer Anmeldung in einem Sozialen Netzwerk wie facebook. Jetzt sollst du darüber nachdenken und mit anderen diskutieren, welche davon ganz privat sein sollten und welche man vielleicht weitergeben darf. Wo also ist die Grenze deiner persönlichen Daten zwischen privat und öffentlich? Du wirst merken, dass dies gar nicht so einfach und manchmal auch gar nicht eindeutig zu sagen ist.

Arbeitsaufträge:

1. Bitte lies dir diese Liste personenbezogener Daten genau durch:

Mein Alter / Meine Adresse / Die Uhrzeit, wann meine Eltern aus dem Haus sind / Meine Schuhgröße / - Krankheiten, unter denen ich leide / Meine Telefonnummer / Meine Hobbys / Welche Pickelcreme ich benutze / Die Anzahl meiner Pickel im Gesicht / Mein Lieblingsessen / Meine Mathe-Note vom letzten Zeugnis / Meine Lieblings-Fernsehserie / Der Vorname meines besten Freundes / Die Farbe meiner Unterwäsche / Meine Lieblingsmusik / Mein heimlicher Schwarm / Meine Religionszugehörigkeit / Ein Foto von mir in der Badewanne / Meine E-Mail-Adresse / Ein Foto, auf dem nur mein Gesicht zu sehen ist (Porträt-Foto) / Die Höhe meines Taschengeldes / Der Name meines Haustiers / Mein Spitzname in der Klasse /

2. Trage nun in dieser Tabelle die Daten mit einem Stichwort ein:

Auf jeden Fall privat	Nicht eindeutig	Kann ich eventuell weitergeben = öffentlich

3. Stellt eure Ergebnisse in der Klasse vor und fertigt eine gemeinsame Liste an der Tafel an. Redet über die Fälle, in denen ihr euch nicht einig seid!
4. Diskutiert danach das Ergebnis und auch die Frage, wo eigentlich die Grenze zwischen privaten und öffentlichen Daten sein sollte!

B.4 Handout „Cheats in Die Sims 3“

CC BY-SA 4.0: Machinima mit Die Sims 3, Christiane Schwinge / Initiative Creative Gaming e.V.) für die Hamburg Open Online University, <http://medienkompetent-mit-games.de/documents/2017/06/handout-machinima-mit-die-sims3-pdf-datei.pdf>

(Schwinge, o. J.)

// MACHINIMA MIT DIE SIMS 3

KONZEPT / METHODE / HANDOUT

// CHECKLISTE

- Pause Modus: P (vor und nach Aufnahme)
- Spiel-Optionen: Freier Wille aus
- Sound-Optionen: Soundeffekte aus
- Kamera-Optionen:
 - Videogröße: groß
 - Videoqualität hoch (nicht komprimiert)
 - Max. Aufnahmezeit: 500s
 - Sound-Aufnahme erlauben
- Alle Hauswände einblenden

// ABLAUF DREHARBEITEN

1. Geschichte überlegen
2. Storyboard entwickeln
3. Drehort auswählen
4. Den Sims im Pause-Modus Aktionen zuweisen
5. Alle Hauswände einblenden
6. In Kameramodus wechseln (Tab [Ⓢ])
7. Kamera einrichten und Positionen speichern
8. Kamerabewegung testen
9. Pause beenden (P) und Video starten (V)
10. Drehen
11. Video stoppen (V) und erneut pausieren (P)

// STEUERUNG

Kamera Modus aktivieren: Tab [Ⓢ]

- Kamera hoch/runter: Q/E
- Zoomen: Z/X
- Bewegen der Kamera: WASD oder Pfeiltasten
- Maus: Drehen
- Kamerapositionen speichern: Strg + 5...9
- Kamerapositionen abrufen: 5...9

// KONTROLL-CHEATS

Strg + Shift + C
Esc

„TestingCheatsEnabled True“

„help“
„motherlode“

„hideHeadlineEffects on“
ausblenden

Strg + Klick auf Briefkasten

Dynamische Bedürfnisse

slowMotion 1...8
„fullscreen on“

Cheatfenster öffnen
Cheatfenster schließen

Cheats ermöglichen (Befehl muss in Nachbarschaft eingegeben werden)
Alle Cheats anzeigen
50.000 Euro

Grünen Kristall und Mood Bubbles

Statische Bedürfnisse - Sims müssen nie schlafen oder auf's Klo
Bedürfnisse der Sims können per Klick auf deren Balken verändert werden

Zeitupe
Vollbild

B.5 Handout „Storyboard“

CC BY-NC-ND 3.0: Vorlage für ein Storyboard, Isabelle Evers, https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/T05storyboardvorlage.pdf

(Evers, 2008)

Szene: _____

Nr. _____

Nr.	Einstellungsskizze	Text/Ton	Zeit	Anmerkung

B.6 Tabellarischer Überblick

(eigene Darstellung)

Tabellarischer Überblick: Ablauf und Durchführung des Workshops „Fortgeschritten“

Zeit	Dauer	Programmpunkt	Methode	Material	Intention und Lernziel
5	5	<i>Begrüßung und Einführung</i>	Tagesstruktur Namensschilder basteln	Tafel / Whiteboard / Flipchart Papier + Stifte	Überblick über den Ablauf der Veranstaltung geben, Kennenlernen der Namen
15	20	<i>Einstieg ins Thema</i>	Partner-Interview „Google“	Computer/Laptop	Spielerisch Zugang zum Thema finden und die anderen Teilnehmer besser kennenlernen
			Blitzlicht: Was ist das Urheberrecht?	/	
			Vortrag zum Thema Urheberrecht, optional mit Vortragsfolien	Präsentationsrechner + Beamer / Smartboard Optional: Vortragsfolien + Handout	Grundwissen zum Thema Urheberrecht vermitteln und erkennen, dass Let's Plays eine Urheberrechtsverletzung darstellen. Aufzeigen, wie sich die Teilnehmer informieren und absichern können
40	60	<i>Urheberrecht</i>	Diskussion in Kleingruppen: Ist das Veröffentlichlichen eines Let's Plays Urheberrechtsverletzung? Festhalten der Ergebnisse, Austausch mittels Gruppenpuzzle Erörterung in den zuletzt gebildeten Gruppen: Vor und Nachteile der Veröffentlichung eines Let's Plays für Spielefirmen. Besprechen der Ergebnisse im Plenum	Papier + Stifte Kärtchen + Tafel / Whiteboard / Flipchart zur Ergebnispräsentation	

			Arbeitsblatt CC-Lizenzen	Arbeitsblatt „AB 3 a & b: Open Content“	
40	100	<i>Datenschutz: Persönliche Darstellung im Let's Play</i>	Einstieg: Video zum Thema Datenschutz	Präsentationsrechner + Beamer / Smartboard	Grundlegender Überblick über den Datenschutzbegriff, Erörtern von Chancen und Risiken der Selbstdarstellung in Let's Plays durch FaceCam und Moderationsinhalte und welche Folgen das haben könnte
			Blitzlicht: Gibt man in einem Let's Play Daten von sich preis?	/	
			Gruppendiskussion im Plenum	Papier + Stifte	
40	140	<i>(Daten)Schutz vor der Community</i>	Recherche nach YouTube-Kommentaren in Partnerarbeit	Computer/Laptop + Peripherie Papier + Stifte	Herausarbeiten, wie mit den Fragen und Reaktionen der Community umgegangen werden kann, bspw. Hate oder neugierige Kommentare. Dafür sensibilisieren, was unangebrachte Mitteilungen in Kommentaren sind. Hilfe und Unterstützung aufzeigen.
			So tun als ob: Teilnehmer lesen ihre gefundenen Kommentare vor und sagen, wie sie darauf reagieren würden	/	
			Ideenkarussell: Wie kann man sich vor solchen Kommentaren schützen?	Papier + Stifte, Klebepunkte Tafel / Whiteboard / Flipchart zur Ergebnispräsentation	
40	180	<i>Persönliche Grenzen setzen</i>	Mini-Vortrag: Blockieren oder Melden von Profilen, Unterstützung durch Eltern oder Freunde holen	Präsentationsrechner + Beamer / Smartboard Optional: Vortragsfolien + Handout	Für das Preisgeben persönlicher Informationen im Internet sensibilisieren und die
			Einstieg: Video zum Thema personenbezogene Daten	Präsentationsrechner + Beamer / Smartboard	

			Brainstorming: Was sind personenbezogene Daten?	/	Teilnehmer erarbeiten lassen, welche Informationen sie von sich schützen wollen
			Arbeitsblätter	Arbeitsblatt „AB 1: Personenbezogene Daten“ und „AB 2: Grenze private Daten – öffentliche Daten“	
			Diskussion und Austausch im Plenum über die gesammelten Ergebnisse, Erstellen einer gemeinsamen Liste	Tafel / Whiteboard / Flipchart zur Inhaltserarbeitung	
30	210	<i>Einführung Machinimas</i>	Vortrag zu Machinimas und wie sie funktionieren, optional mit Vortragsfolien begleiten → Beispiele zeigen	Präsentationsrechner + Beamer / Smartboard Optional: Vortragsfolien + Handout	Grundlagen zu Machinimas und ihrer Verwendung erlernen
25	235	<i>„Die Sims 3“ testen</i>	Vortrag zu Filmeinstellungen und -perspektiven, optional mit Vortragsfolien begleiten	Computer + Peripherie, Die Sims 3 Handout „Cheats in Die Sims 3“	Einarbeitung in das Computerspiel, um später eine Machinima erstellen zu können
30	265	<i>Storyboard schreiben</i>	Bilden von Gruppen, Testen des Spiels und der Aufnahmefunktionen	Vorbereitete Themenzettelchen	Teilnehmer sollen die Grundlagen für ihren Film festlegen und überlegen, wie sie ihre Story vermitteln wollen.
50	315	<i>Aufnahmeprozess</i>	Erstellen eines Storyboards	Handout „Storyboard“	Gleichzeitig müssen sie überlegen, wie sie die Szenen im Computerspiel umsetzen können
			Aufnahmen der Machinimas	Computer + Peripherie, Die Sims 3 Handout „Cheats in Die Sims 3“ Handout „Storyboard“	Erstellen der Machinimas, Vertiefen der Kenntnisse in der Videoproduktion

45	360	<i>Schneiden und Rendern</i>	Einführung in die Software und den Schnitt, evtl. mit Musik untermalen	Computer + Peripherie Videoschnittprogramm	Schneiden der Machinimas und Herstellen des Films, Vertiefung der Kenntnisse zur Videobearbeitung
25	385	<i>Präsentieren der Ergebnisse</i>	Ansehen der Ergebnisse an Laptops oder Smartboard und Live-Kommentierung durch die Gruppen	Computer / Smartboard	Präsentieren und Feedback der anderen Teilnehmer, schulen der sprachlichen Fähigkeit
10	395	<i>Reflexion und Feedback</i>	Gruppenfeedback mit Sandwich-Methode		

B.7 Link- und Literaturliste

Themenschwerpunkt Urheberrecht

- Umfassende Informationen auf [klicksafe.de](http://www.klicksafe.de):

<http://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/urheberrecht/>

- Urheberrecht in Bezug auf digitale Spiele:

<http://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/rechtliche-aspekte/urheberrecht/>

- Hintergrundwissen auf der Webseite Spieleratgeber NRW:

<http://www.spieleratgeber-nrw.de/Was-ist-Urheberrecht.4360.de.1.html>

- Informationen zu CC-Lizenzen und freier Musik:

<http://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights/musik-und-sounds-fuer-meinen-film/>

Urheberrecht und Let's Plays

- Aktuelle Darstellung der rechtlichen Situation:

<http://spielerecht.de/lets-play-urheberrechtlich-kein-kinderspiel/>

<http://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights/lets-play-videos-gebrauchte-spiele-virtuelle-gegenstaende/teil-1-darf-ich-screenshots-lets-play-videos-und-andere-spielinhalte-veroeffentlichen/>

- Informationen zu Genehmigungen und Duldungserklärungen für Let's Play-Videos:

<http://lets-plays.net/lets-plays/offizielle-oeffentliche-genehmigungen-fuer-lets-plays.html>

<http://lets-plays.net/lets-plays/wohin-sende-ich-meine-lets-play-erlaubnisanfrage.html>

- Datenbank zum Prüfen des Genehmigungsstatus eines Publishers:

<http://wholetsplay.com/>

Themenschwerpunkt Datenschutz und Persönlichkeitsrecht

- Informationen zum Thema Urheber- und Persönlichkeitsrecht in sozialen Medien auf [klicksafe.de](http://www.klicksafe.de):

<http://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights/urheber-und-persoenslichkeitsrechte-in-sozialen-netzwerken/>

- Flyer mit Datenschutz-Tipps für Jugendliche im Internet von [klicksafe.de](http://www.klicksafe.de):

<http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/datenschutz-tips-fuer-jugendliche-so-sind-deine-daten-im-internet-sicher/>

- Infoflyer „Tipps fürs digitale (Über)Leben“ von Jugendlichen für Jugendliche mit nützlichen Tipps und Hinweisen zum sicheren Umgang im Internet und Social Media sowie Gaming:

<http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/klicksafe-youth-panel-flyer/>

Themenschwerpunkt YouTube

- Informationen zur Videoplattform YouTube aus pädagogischer Sicht auf [schau-hin.de](http://www.schau-hin.de):

<https://www.schau-hin.info/medien/soziale-netzwerke/wissenswertes/youtube.html>

- Hintergrundwissen und Problemstellungen der Videoplattform YouTube auf [klicksafe.de](http://www.klicksafe.de):

<http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/youtube/>

- Beitrag über die Verantwortung eines Let's Players gegenüber seinen Zuschauern als öffentliche Person:

<http://www.spielbar.de/neuigkeiten/147150/lets-plays-vom-spiel-zur-person-dahinter>

- Leitfaden und Anleitung zum Schutz der Privatsphäre „Sicher unterwegs in YouTube“ von [klicksafe.de](http://www.klicksafe.de):

http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Leitfaden_SIAT/Leitfaden_YouTube.pdf

- Flyer mit den wichtigsten Informationen zu Urheberrecht, Datenschutz und Community von saferinternet.at:

https://www.saferinternet.at/fileadmin/files/Materialien_2016/Flyer_YouTube.pdf

Themenschwerpunkt Machinimas

- Beispiel eines Workshops zu Machinimas:

<http://medienkompetent-mit-games.de/machanima-mit-die-sims-3>

- Weitere Informationen auf klicksafe.de:

<http://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/trends/machinimas/>

- Übersicht über mögliche Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven in der Filmproduktion:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Einstellungsgr%C3%B6%C3%9Fe>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Kameraperspektive>

Arbeitsmaterialien

- Das Klicksafe-Lehrerhandbuch zum Thema Jugendmedienschutz mit Sachinformationen, Links, methodisch-didaktischen Hinweisen und Arbeitsblättern:

<http://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/lehrerhandbuch/>

- Zusatzmodul „Urheberrecht im Alltag“ zum Klicksafe-Lehrerhandbuch mit umfassenden Informationen zum Thema und methodisch-didaktischen Arbeitsmaterialien:

http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatzmodule/LH_Zusatzmodul_Urheberrecht_klicksafe.pdf

- Zusatzmodul „Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Web“ zum Klicksafe-Lehrerhandbuch mit umfassenden Informationen zum Thema und methodisch-didaktischen Arbeitsmaterialien:

http://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_LH_Zusatzmodule/LH_Zusatzmodul_Datenschutz_klicksafe.pdf

- Lizenzfreie Musik und Sounds:

FreeMusicArchive <http://freemusicarchive.org/>

AUDIYOU <http://www.audiyou.de/>

Jamendo <https://www.jamendo.com/>

- Lizenzfreie Bilder:

Flickr <https://www.flickr.com/creativecommons/>

Pixabay <https://pixabay.com/>

C Schwerpunkt- und Erweiterungsmodule – Weiterführende Materialien und Informationen

C.1 Rollenspiel – Werbung in Let’s Play-Videos

Setting

Fiktive Konferenz auf der Gamescom zur Besprechung der Problematik fehlender Werbekennzeichnung in Let’s Plays.

Zu besetzende Rollen

Spielefirma:

Sie sieht Let’s Player als kostengünstiges Marketinginstrument, ist aber nicht zufrieden damit, dass ein Let’s Player die Bugs und Fehler des entwickelten Spiels kritisiert hat. Nun denkt sie darüber nach, den Let’s Playern vorzugeben, was sie sagen sollen bzw. nicht sagen sollen.

Let’s Player mit Kooperationen:

Er hat eine große Reichweite und verdient mit YouTube Geld. Er ist daher auf seine Klicks gewissermaßen angewiesen und benötigt die Kooperation mit den Spielefirmen zur Einnahmensicherung. Die Kooperationen bringen ihm den Vorteil, dass viele Zuschauer bei ihm die Let’s Plays ansehen, weil er die Spiele vor Release schon anspielen darf, daher hat er auch viele Klicks. Seine eigene Meinung lässt er sich aber nicht nehmen.

Let’s Player ohne Kooperationen:

Sie hat nicht genug Reichweite für eine Kooperation mit einer Spielefirma, dadurch schauen ihr auch weniger Leute zu, weil sie Blockbustertitel⁷¹ erst nach Release spielen kann, wenn andere große Let’s Player schon damit anfangen konnten. Auch wenn sie ihre Spiele alle selbst kauft und bezahlt, wird ihr immer häufiger in den Kommentaren vorgeworfen, Werbung für ein Spiel zu machen. Das macht sie gewissermaßen wütend.

Zwei Zuschauer:

Sind verunsichert und haben nun schon häufig davon gehört, dass YouTuber dafür bezahlt werden, etwas zu sagen was nicht ihrer Meinung entspricht und dass viele ihre Werbung im Video nicht offensichtlich kennzeichnen. Sie fragen sich nun, ob das auch auf Let’s Plays zu-

⁷¹ Spiele, die stark beworben werden und besonders erfolgsversprechend sind, z.B. Nachfolger eines Spielehits wie *Grand Theft Auto* oder *Fallout*.

trifft und wie ehrlich dann die Meinungen zum Spiel sind. Sie wünschen sich gekennzeichnete Werbeinhalte in Videos um selbst einschätzen zu können, ob sie der Meinung eines Let's Players dann noch vertrauen oder nicht.

Vertretung der Rechtsabteilung von YouTube:

Die Vertretung möchte noch einmal darauf hinweisen, dass jegliche Werbung gekennzeichnet werden muss und die Videoplattform hierfür Vorlagen im Videoeditor bereitstellt, die in die eigenen Videos eingebaut werden müssen. YouTube überprüft die richtige Kennzeichnung allerdings nicht, das obliegt den YouTubern selbst, ansonsten machen sie sich strafbar.

Ablauf

Die Rollen werden unter den Teilnehmenden verteilt und eine kurze Zeit zur Einarbeitung und Überlegung der benötigten Argumente gegeben. Anschließend folgt die Gruppendiskussion unter dem vorgegebenen Setting. Zunächst sollen nur die einzelnen Teilnehmenden in ihren Rollen miteinander diskutieren. Die Zuhörer erhalten die Aufgabe, sich dabei Notizen zu machen. Die Betreuenden fungieren in dieser Diskussion als Moderatoren. Der Zeitrahmen für die Diskussion sollte möglichst flexibel sein und sich an die stattfindende Debatte anpassen. Die Betreuenden können durch Einwerfen von Fragen versuchen, die Diskussion zu lenken. Nach Abschluss der Debatte erfolgt die Reflexion des diskutierten im Plenum: Was sind die wesentlichen Standpunkte, auf was sollte man achten? Und wie lauten die Meinungen von anderen Teilnehmenden zum Thema? Gemeinsam kann dann eine Lösung für die Problematik erörtert werden.

C.2 Link- und Literaturliste

Schwerpunktmodul „Dein eigener Kanal“

- Informationen zu YouTube-Netzwerken:

<https://lets-plays.de/wann-ist-der-richtige-zeitpunkt-fuer-ein-youtube-partnernetzwerk-150429/>

<http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/youtube/was-sind-multi-channel-netzwerke/>

- Informationen zur Erstellung eines eigenen Kanalkonzepts:

<https://lets-plays.de/wie-startet-man-einen-lets-play-kanal-146780/>

<http://dein-infotext.blogspot.de/p/lets-play-tipps.html?showComment=1359587720595>

<http://lets-plays.net/youtube/>

- Tipps zur Gestaltung von Logo, Banner und Thumbnails:

<https://support.google.com/youtube/answer/2976309?hl=de>

<https://support.google.com/youtube/answer/2972003?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=de>

<https://support.google.com/youtube/answer/72431?hl=de>

- Informationen zur Monetarisierung von Videos auf YouTube:

<http://lets-plays.net/lets-plays/geld-verdienen-mit-youtube.html>

- Den eigenen Kanal bewerben:

<https://lets-plays.de/lets-plays-besser-bewerben-150516/>

Schwerpunktmodul „Werbung und Kommerzialisierung in Videos“

- Phänomen Kommerzialisierung auf YouTube:

<http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/youtube/kommerzialisierung-auf-der-plattform-youtube/>

[http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/youtube/fan-youtuber-oder-wirtschaftliches-kalkuel/\)](http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/youtube/fan-youtuber-oder-wirtschaftliches-kalkuel/)

https://www.wuv.de/marketing/wann_wird_influencer_marketing_zu_schleichwerbung

- Mit YouTube Geld verdienen:

http://www.klicksafe.de/fileadmin/_processed_/csm_Infografik_Verdienstmoglichkeiten_YouTubeStars_e607e8a64a.png

- Werbung und Kommerz im Internet:

<http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/werbung-und-kommerz-im-mobilen-internet/>

- Werbung kennzeichnen:

http://www.die-medienanstalten.de/fileadmin/Download/Publikationen/FAQ-Flyer_Werbung_Social_Media.pdf

Schwerpunktmodul „VR und mobile Games“

- Mobile-Let's Plays:

<http://www.giga.de/apps/google-play-games/news/google-play-games-aufnahme-funktion-fuer-let-s-play-videos-von-android-spielen-angekuendigt/>

<https://curved.de/news/lets-play-iphone-ipad-ios-9-ermoeglicht-euch-gaming-videos-265820>

Erweiterungsmodul „How to Stream“

- Streaming-Plattformen für Let's Plays:

<https://www.heise.de/download/blog/YouTube-Gaming-vs-Twitch-TV-3311980>

- Programme zur Übertragung:

<https://www.twitch.tv/broadcast>

- Streamen auf Twitch:

<https://help.twitch.tv/customer/de/portal/articles>

<https://www.youtube.com/watch?v=1WjgCm1Gqy4>

https://www.youtube.com/playlist?list=PLVsdMWgTr_N7DVZPxy93UvL5JqF79B5Ds

- Streamen auf YouTube Gaming:

<https://support.google.com/youtubegaming/answer/6305973?hl=de>

- Rechtliches:

<http://www.zeit.de/digital/internet/2017-03/livestreaming-pietsmiet-twitch-rundfunklizenz-lets-play>

Erweiterungsmodul „Let’s Play Retro“

- Emulatoren zum Aufnehmen der Spiele:

<http://gronkh.de/lets-play-anleitung/lets-play-tools>

Erweiterungsmodul „Profi-Equipment“

- Empfehlung zum Equipment für Anfänger und Fortgeschrittene:

<http://www.dertuber.de/gameplay-aufnehmen-die-besten-lets-play-tipps/>

- Greenscreen selber bauen:

<http://magazine.magix.com/de/how-to-greenscreen-im-eigenbau/>

Erweiterungsmodul „Jugendmedienschutz“

- Grundlagen zur USK:

<http://www.usk.de/die-usk/grundlagen/>

<http://www.usk.de/service/faqs/>

<http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren/>

<http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/>

- Altersgerechter Umgang mit digitalen Spielen:

<https://www.schau-hin.info/medien/games/wissenswertes/altersfreigaben-fuer-games.html>

D Methodensammlung

Die Methodenauswahl bedient sich diversen bereitgestellten Karteien und wurde an die Aufgabenstellung und den Arbeitsablauf der in dieser Arbeit konzipierten Workshops angepasst. Im Folgenden wird die Durchführung der einzelnen Methoden erläutert.

Blitzlicht

Mit dieser Methode kann der Wissensstand der Teilnehmenden zu einem Workshopthema abgefragt werden. Hierzu wird eine Frage in den Raum gestellt, die es von den Heranwachsenden mündlich zu beantworten gilt. Die Korrektheit der Antwort ist für diese Methode nicht relevant. Ebenfalls sollen die Antworten unkommentiert bleiben. Die Betreuenden können sich somit einen ersten Eindruck verschaffen, was den Teilnehmenden bereits bekannt ist und ihre theoretischen Vermittlungen daran anpassen.

Mögliche Blitzlicht-Fragen im Workshop „Fortgeschritten“:

- „Was ist das Urheberrecht?“
- „Gibt man in einem Let's Play persönliche Daten von sich preis? Wenn ja, welche?“

Die Methode stammt aus dem Methodenpool des Didaktikzentrums der Hochschule Esslingen (Hochschule Esslingen, o. J.a).

Brainstorming

Im Brainstorming sollen erste Ideen und Gedanken zu einer Frage, einem Thema oder einem Problem gesammelt werden. Diese bleiben zunächst unkommentiert und können zur Ergebnissicherung beispielsweise an einer Tafel oder einem Whiteboard notiert werden. Die Methode kann in Einzel- oder Partnerarbeit durchgeführt werden, bietet sich aber ebenso in größeren Gruppen oder im Plenum an. Die Einfälle und Ideen können entweder vorab auf einem Papier oder kleinen Kärtchen notiert und anschließend vorgestellt werden, oder aber direkt im Gespräch ohne schriftliche Erarbeitung mitgeteilt werden. Denkbar ist bei letzterer Variante die Durchführung mit oder ohne vorheriger Meldung der Teilnehmenden, um Einfluss auf Geschwindigkeit und Intensität der Methode zu nehmen. Brainstorming kann dabei helfen, einen Zugang zum Thema zu finden und sich von anderen Einfällen inspirieren zu lassen. So kann ein erster Überblick zur Aufgabenstellung geschaffen werden.

Die Methode stammt aus der Methoden-Kiste der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) (bpb, 2016).

Evaluationszielscheibe

Die Evaluationszielscheibe kann als aussagekräftige Feedbackmethode eingesetzt werden. Hierfür wird eine Zielscheibe auf ein großes Plakat oder Flipchartpapier gezeichnet und durch Linien in mehrere Sektoren unterteilt. Den Sektoren werden dann Themenschwerpunkte zugewiesen, zu denen die Betreuenden gerne Feedback erhalten würden, z.B. „Stimmung in der Gruppe“, „eigener Lernerfolg“, „Spaß an der Teilnahme“, „Vermittlung der Lerninhalte“, etc. Abb. 12 zeigt, wie solch eine Zielscheibe aussehen kann. Darauf sollen die Teilnehmenden im Anschluss ihre Meinung zu jedem Sektor mithilfe eines Klebepunkts oder eines farbigen Stiftes markieren. Je näher der Punkt von einem Heranwachsenden zur Mitte gesetzt wird, umso positiver fällt seine Meinung zum jeweiligen Schwerpunkt aus. Die Teilnehmenden können ihre Entscheidung kurz begründen, wenn sie das möchten. Die verteilten Punkte können einen visuellen Überblick über das Feedback der Jugendlichen bieten und im Anschluss evaluiert werden. Aus den Ergebnissen können Ableitungen zum Workshopgang getroffen und Verbesserungen oder Änderungen vorgenommen werden.

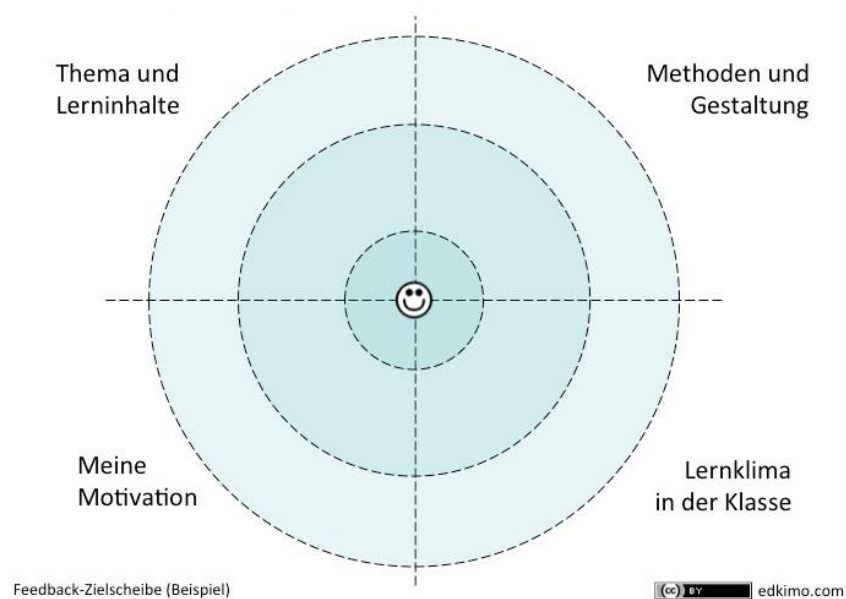


Abb. 12: Beispiel einer Evaluationszielscheibe (Edkimo, 2016)

Die Methode stammt aus der Methoden-Kiste der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb, 2016).

Gruppenpuzzle

In dieser Methode finden sich die Teilnehmenden in Kleingruppen von jeweils vier Personen zusammen, sodass insgesamt vier Gruppen entstehen. Unter den Teilnehmenden wird jedem, wie in Abb. 13 dargestellt, eine Zahl zugewiesen. Jede Gruppe bekommt die Aufgabe darüber nachzudenken, ob das Veröffentlichen von Let's Play-Videos einen Verstoß gegen

das Urheberrecht darstellt und wie sich der Sachverhalt begründen lässt. In der anschließenden Arbeitsphase sollen die Teilnehmenden das vorher erlernte theoretische Wissen zum Thema Urheberrecht auf diese Problemstellung anwenden und ihre Ansicht hierfür in der Kleingruppe schriftlich festhalten. Die Gruppen sollen ihre Meinung auch entsprechend begründen und sich Argumente für ihre Ansichten überlegen. Nach der Arbeitsphase werden die Teams neu gemischt. Hierfür finden sich alle Jugendlichen mit der identischen Zahl in einer Expertengruppe zusammen. In diesen neu gebildeten Teams sollen die jeweiligen Personen nun die erarbeiteten Gedanken und Meinungen ihrer vorigen Gruppe als Experte vortragen und sich mit den anderen Mitgliedern darüber austauschen.

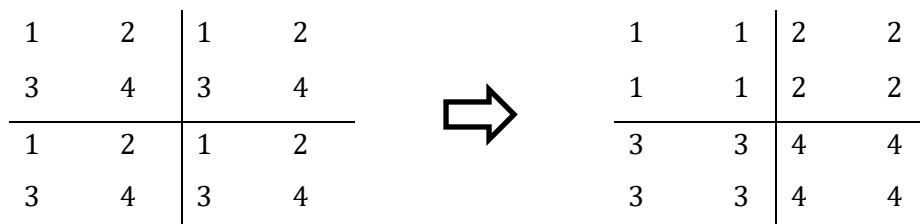


Abb. 13: Anfängliche Gruppenverteilung und neu gemischte Gruppen
(eigene Darstellung)

Die Methode stammt aus der Methoden-Kiste der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb, 2016).

Ideenkarussell

Für diese Methode wird ein Problem in den Raum gestellt, zu dem die Heranwachsenden eigene Lösungsvorschläge entwickeln sollen. Ihr Einsatz steht unter der Frage, wie man sich insbesondere vor negativen Aussagen und Kommentaren bestmöglich schützen kann. Für die Durchführung wird auf einem großen Blatt die zentrale Problemfrage notiert: „Wie kann ich mich vor Kommentaren schützen, die mir unangenehm sind oder die mich beleidigen?“ Im Anschluss wird das Blatt im Kreis herumgegeben und von den Jugendlichen mit Vorschlägen versehen. Bereits notierte Ideen können zu neuen Lösungsvorschlägen inspirieren. Das Blatt kann in mehreren Durchläufen herumgegeben werden und wird schließlich gut sichtbar aufgehängt. Mithilfe von Klebpunkten oder farbigen Stiften sollen die Heranwachsenden nun zwei Vorschläge kennzeichnen, die ihnen am besten gefallen und ihrer Meinung nach am ehesten umsetzbar sind. Diese werden abschließend von den betreuenden Personen nochmals zusammengefasst.

Die Methode stammt aus der Methodenkartei der Universität Oldenburg (Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, o. J.).

Meine Visitenkarte

Diese Methode soll dazu beitragen, dass sich die Teilnehmenden untereinander besser kennenlernen und an ein bestimmtes Thema annähern können. Hierfür erhält jeder Heranwachsende ein Blatt Papier, auf das er in die Mitte einen Kreis zeichnet und seinen Namen hineinschreibt. Anschließend wird das Blatt in vier Rechtecke unterteilt. In jedem Rechteck soll eine Frage beantwortet werden, welche die Betreuenden als Vorlage auf einem Whiteboard oder einer Flipchart notieren. Die vier Fragen lauten:

- „Welche Let’s Plays schaue ich gerne und warum?“
- „Mein Lieblings-Let’s Player ist ..., weil ...“
- „Ich möchte selbst Let’s Plays machen, weil ...“
- „Am liebsten spiele ich ..., weil ...“

Nachdem die Teilnehmenden die Fragen in jedem Rechteck beantwortet haben, ist die persönliche Visitenkarte fertig. Die Jugendlichen verteilen sich nun im Raum und suchen sich einen Partner, dem sie ihre Visitenkarte vorstellen und sich über ihre Antworten austauschen. Der Vorgang kann mehrmals wiederholt werden.

Die Methode stammt aus der Methoden-Kiste der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb, 2016).

Meinungsradar

Das Meinungsradar ist der „Evaluationszielscheibe“ sehr ähnlich und dient zur Abbildung von Meinungen und Einstellungen zu einem bestimmten Begriff oder Thema. Hierfür werden größer werdende Kreise in Form eines Radars oder einer Zielscheibe auf ein Plakat oder Flipchartpapier gezeichnet und durch Linien in mehrere Bereiche unterteilt. Durch setzen eines Klebepunktes oder einer Markierung mit einem farbigen Stift können die Heranwachsenden ihre Meinung zum jeweiligen Sektor äußern.

Das Meinungsradar soll für die Bewertung von Qualitätskriterien eines guten Let’s Plays eingesetzt werden. Diese werden zunächst mithilfe einer Mindmap gesammelt. Die entstandenen Oberbegriffe werden als Überschriften für die einzelnen Sektoren verwendet. Mögliche Oberbegriffe könnten beispielsweise „Moderation“, „Unterhaltung“, „Information“, „Skills“, „hohe Videoqualität“, etc. sein. Die Heranwachsenden sollen nun auf dem Radar markieren, wie relevant das jeweilige Kriterium für sie ist. Je näher der Punkt zur Mitte gesetzt wird, umso wichtiger ist ihnen dieser Aspekt. Die visuelle Darstellung durch Punkte oder Markierungen gibt einen schnellen Überblick über die wichtigsten Kriterien für ein gutes Let’s Play.

Die Methode stammt aus dem Let's Play-Workshop von spielbar.de (spielbar.de, 2015).

Methode 66

Diese Methode wird zur Kleingruppenarbeit eingesetzt und eignet sich ergänzend zu Vortragseinheiten, die theoretisches Wissen vermitteln sollen.

Die Methode 66 soll für die Untersuchung von Eignungskriterien eines Spieletitels eingesetzt werden. Hierfür bilden die Heranwachsenden Gruppen von fünf bis sechs Personen. Jeder Gruppe wird von den Betreuenden anschließend ein Kriterium zugewiesen, z.B. „Story des Spiels“, „Aktualität des Spiels“, „Altersfreigabe des Spiels“ oder „Spielgenre“. Die Gruppen sollen nun überlegen, ob ihr zugeteiltes Kriterium die Spieleauswahl eines Let's Plays beeinflusst oder nicht. Als Beispiel für das Kriterium „Story des Spiels“ lässt sich etwa darüber diskutieren, ob ein bestimmter Storyverlauf ein Let's Play positiv oder negativ beeinflussen kann oder bestimmte Eigenschaften erfüllen sollte, um ein Spiel erfolgreich Let's playen zu können. Die Kleingruppen haben etwa sechs Minuten Zeit, sich Gedanken über die Aufgabe und ihr Kriterium zu machen. Nach der Arbeitsphase werden die Ergebnisse im Plenum vorgestellt und erläutert, ob das jeweilige Kriterium Auswirkungen auf die Spieleauswahl nimmt. Die anderen Gruppen können die Ausarbeitungen im Anschluss kommentieren.

Die Methode stammt aus dem Methodenpool des Didaktikzentrums der Hochschule Esslingen (Hochschule Esslingen, o. J.b).

Mindmap

Mithilfe dieser Methode können die Heranwachsenden erste Gedanken festhalten, ordnen und strukturieren und sich neue Inhalte erschließen. Daher eignet sich der Einsatz von Mindmaps besonders als Einstiegsmethode in ein neues Thema oder einen umfangreichen Arbeitsauftrag.

Im Workshop „Grundlagen“ soll mithilfe von Mindmaps erschlossen werden, welche Kriterien ein gutes Let's Play auszeichnen. Hierfür wird der zentrale Begriff „Qualitätskriterien eines Let's Plays“ von den Betreuenden auf einem Whiteboard, einer Flipchart oder einem großen Poster in die Mitte der Fläche geschrieben. Die Heranwachsenden erhalten nun die Aufgabe, die Mindmap durch ihrer Meinung nach relevante Kriterien zu erweitern und zu vervollständigen. Dabei werden viele Ober- und Unterbegriffe entstehen. Die Betreuenden sollten darauf achten, dass die Begriffe strukturiert notiert und sinnvoll zugeordnet werden, um die Mindmap übersichtlich zu halten. Der Stift wird unter den Teilnehmenden reihum

weitergegeben, bis keine weiteren Ideen mehr vorhanden sind. Die Mindmap könnte am Ende aussehen wie in Abb. 14 ersichtlich.



Abb. 14: Beispiel einer Mindmap für die Erarbeitung von Qualitätskriterien (eigene Darstellung)

Zusätzlich wird diese Methode im Workshop „Grundlagen“ zur Erstellung eines Leitfadens eingesetzt, an dem sich die Teilnehmenden im Produktionsprozess für ihr Let's Play orientieren können. Zum besseren Verständnis des Arbeitsauftrags ist unter Anhang A.2 eine Beispiel-Mindmap zu finden, welche kopiert und im Workshop als Vorlage ausgeteilt werden kann.

Die Methode stammt aus der Methoden-Kiste der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb, 2016).

One Minute Paper

Diese Methode ist eine weitere Möglichkeit, um abschließendes Feedback aus der Gruppe einzuholen. Hierfür werden zunächst drei Fragen auf einem Whiteboard oder einer Flipchart notiert, die es von den Jugendlichen zu beantworten gilt. Diese lauten:

- „Was fand ich heute besonders interessant?“
- „Welche Fragen sind offengeblieben?“
- „Was hätte besser ablaufen können?“

In einer kurzen Bearbeitungsphase sollen die Heranwachsenden ihre Antworten auf einem Zettel notieren. Dieser wird anschließend bei den Betreuenden abgegeben. Die Beantwortung der Fragen kann anonym erfolgen.

Die Methode stammt aus dem Methodenpool des Didaktikzentrums der Hochschule Esslingen (Hochschule Esslingen, o. J.c).

Google-Partner-Interview

Die Heranwachsenden finden sich in Zweierteams zusammen und interviewen sich gegenseitig mithilfe eines Laptops oder Computers. Die Besonderheit hierbei ist jedoch, dass die Teilnehmenden sich zunächst keine persönlichen Fragen zum Kennenlernen stellen, sondern nach ihrem Interviewpartner durch die Eingabe des Vor- und Nachnamens in der Suchmaschine Google recherchieren. Anhand der gefundenen Ergebnisse soll dann so viel wie möglich über den Teampartner herausgefunden werden. Auch die Google Bildersuche ist erlaubt. Sollten über einen Teilnehmenden keine persönlichen Daten über die Suchmaschine gefunden werden, kann das für einen verantwortungsbewussten Umgang mit dem Thema Datenschutz sprechen und eine Grundlage zum weiteren Austausch darüber bieten, welche Einstellungen derjenige beispielsweise in seinen Sozialen Medien vorgenommen hat. Der persönliche Austausch ist in dieser Kennenlern-Methode im Anschluss der Recherche natürlich erlaubt.

Sandwich-Methode

Die Sandwich-Methode ist eine zügige und einfach durchzuführende Feedback-Methode. Hierfür sollen die Teilnehmenden ihre Meinung nach folgendem System äußern: Zuerst nennen sie einen Aspekt, der ihnen positiv aufgefallen ist. Dann folgt ein Punkt, welcher in den Augen des Meinungsäußernden verbesserungswürdig wäre, dieser sollte konstruktiv formuliert werden. Das Sandwich wird durch den Anschluss eines weiteren positiven Aspekts abgeschlossen. Die Methode soll dabei helfen, sich intensiver mit einem Ergebnis oder Produkt auseinanderzusetzen, da über die korrekte Formulierung und Reihenfolge des Feedbacks nachgedacht werden muss. Durch den positiven Abschluss hinterlässt diese Methode bei den Meinungsempfängern ein eher zufriedenes Gefühl, sodass geäußerte Kritik zwar wahrgenommen, aber nicht in den Vordergrund gehoben wird.

Schneeballmethode

Aufgabenstellung im Workshop „Grundlagen“: Finde jeweils fünf Aspekte, die eine gute bzw. schlechte Moderation im Let's Play auszeichnen.

Die Teilnehmenden machen sich in Einzelarbeit Gedanken über die Aufgabenstellung und notieren alle positiven und negativen Aspekte, die ihnen diesbezüglich einfallen. Anschließend finden sich die Heranwachsenden in Zweiergruppen zusammen und tragen sich gegenseitig ihre Ergebnisse vor. Sie müssen sich in der folgenden Arbeitsphase nun auf jeweils sechs Aspekte einigen und diese auf einem neuen Blatt notieren. Dann finden sich die Zweierteams mit einem anderen Team zu einer Vierergruppe zusammen, welche sich auf jeweils acht positive und negative Aspekte einigen müssen und diese erneut schriftlich festhalten.

Zum Schluss stellen alle vier Gruppen ihre Ergebnisse vor und tauschen sich im Plenum über ihre Ergebnisse aus. In der Gesamtgruppe müssen sie sich nun auf zehn positive und zehn negative Aspekte für die Let's Play-Moderation einigen und daraus einen Leitfaden für Dos and Don'ts einer gelungenen Kommentierung auf einem großen Plakat erstellen.

Die Methode stammt aus der Methodenkartei der Universität Oldenburg (Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, o. J.).

SMS-Methode

Die SMS-Methode ist eine schnelle Möglichkeit zur Einholung von Feedback. Im Workshop „Grundlagen“ sollen die Heranwachsenden nach dem Ansehen der einzelnen Let's Plays ihre konstruktive Meinung dazu äußern. Hierfür erhalten die Teilnehmenden jeweils einen Post-it oder kleinen Zettel, auf dem sie ihre Rückmeldung in einer „SMS an einen Freund“ innerhalb von 160 Zeichen (Zahlen, Ziffern und Satzzeichen inkl. Leerzeichen) verfassen müssen. Die Nachricht unterliegt inhaltlich keinen Beschränkungen, soll aber die eigene Meinung zum Video wiedergeben. Die Heranwachsenden können den Zettel auch mit ihrem Namen versehen, wenn sie das möchten. Anschließend lassen sie diesen am jeweiligen Platz liegen oder kleben.

Die Methode stammt aus dem Methodenpool des Didaktikzentrums der Hochschule Esslingen (Hochschule Esslingen, o. J.d).

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbständig verfasst und nur die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Jasmin Meinke