

Landeshauptstadt

Hannover

Fachbereich Jugend und Familie
Bereich Kinder- und Jugendarbeit

**Bewerbung für „Projekt des Jahres 2021“ – Stadtteilstiftung Sahlkamp
Vahrenheide**

Let's Go! Let's Play!

Let's-Play-Videos im Jugendzentrum



Fachbereich Jugend und Familie
Bereich Kinder und Jugendarbeit
Jugendzentrum Sahlkamp
Dornröschenweg 39
30179 Hannover

Einleitung:

Begriffe wie *Let's Play-Videos* oder *Twitch* sorgen bei vielen Personen für Fragezeichen über den Köpfen. Doch vielen Kindern, Jugendlichen und Heranwachsenden sind diese Begriffe nicht nur bekannt, sondern gehören zur alltäglichen Lebenswelt. Grundsätzlich können die meisten Jugendlichen und Besucher*innen des Jugendzentrum Sahlkamps als „Digital Natives“ bezeichnet werden. Dieser Begriff beschreibt Personen, die mit Digitalen Medien und den damit zusammenhängenden Strukturen aufwachsen.

Ein großer Aspekt im Bereich der Digitalen Lebenswelten junger Menschen behandelt den Bereich des *Gaming*. Aufgrund von einem hohen Mangel an medienpädagogischen Angeboten, besonders mit dem Schwerpunkt des *Gaming*, **wäre ein Projekt in diesem Bereich nicht nur ambitioniert, sondern auch enorm wichtig**. Eine Medienpädagogische Auseinandersetzung, in Verbindung mit dem kreieren von eigenem *Content* in Form von *Let's Play-Videos* ist ein Projekt, welches höchstwahrscheinlich in Hannover und Umkreis noch nie stattgefunden hat.

Was ist ein Let's Play-Video

Bei *Let's Play-Videos* handelt es sich um Videos, bei denen sich eine oder mehrere Personen selbst filmen, wie sie ein Videospiel spielen. Die Unterhaltung lebt dabei nicht ausschließlich von dem Videospiel selbst, sondern auch von der Moderation der spielenden Personen und der Auseinandersetzung mit den Inhalten. Schon seit einigen Jahren gibt es auch im deutschsprachigen Raum bekannte *Let's-Player* die von Jugendlichen wie Stars betrachtet werden und Millionen von Zuschauer*innen haben. Diese Personen zählen in der heutigen Gesellschaft zu den großen Vorbildern von Jugendlichen, und sind vergleichbar mit z.B. Fußballspieler*innen, Musiker*innen oder Schauspieler*innen und gehören mit diesen auf eine Ebene.

Der Traum selbst einmal Let's Player sein?!

Für viele Jugendlichen und Heranwachsende schwierig bis unmöglich! Und damit ist nicht gemeint ein *YouTube Star* zu werden, sondern ähnliche Inhalte in simpler Form nachzumachen können. Fußballvereine, Musikunterricht und Schauspielkurse in der Schule besitzen schon lange Tradition und ermöglichen es Kindern und Jugendlichen kreativ zu sein und ihren Vorbildern nach eifern zu können. Klar ist jedoch auch, dass

ähnliche Angebote für Bereiche wie *Let's-Videos* oder allgemein *Gaming* überhaupt nicht existent sind. Die Technik entwickelt sich immer weiter, trotzdem können sich nur wenige Jugendlichen das notwendige Equipment leisten und die Kompetenzen selbsttätig aneignen und somit Hürden überwinden. Besonders in einem Stadtteil wie Hannover Sahlkamp, in dem viele Familien finanziell schwächer aufgestellt sind, können Jugendliche sich in diesem Bereich nicht ansatzweise kreativ ausleben. Dies ist aber enorm wichtig! Es handelt sich dabei nicht ausschließlich um kreatives Ausleben und Gestalten und seinen Stars nacheifern zu dürfen, sondern auch um das Erwerben von wichtigen Medienkompetenzen. Diese werden in unsere breiten Gesellschaft immer bedeutender und stellen besonders in der Zeit von COVID-19 ein wichtiges Gut dar.

Wie würde das Projekt grundsätzlich aussehen?!

Die Fördersumme in Höhe von 4.000 Euro würde das Jugendzentrum Sahlkamp verwenden um ein *Let's-Play Studio* einzurichten. Man würde einen Computer, sowie Kameras und weitere technische Dinge benötigen, um ein Studio adäquat gestalten zu können. Das Projekt würde von den Pädagog*innen des Jugendzentrum Sahlkamp begleitet werden. Jugendliche können in der Einrichtung, unter Anleitung der Pädagog*innen vor Ort, abgesprochene Videospiele auswählen und diese Spielen und als *Let's-Play-Video* aufzeichnen. Diese Videos werden dann auf einem, für das Projekt speziell erstellten, Account auf *YouTube* hochgeladen. Zusätzlich können die Teilnehmenden Wissen über die notwendige Soft- und Hardware bekommen. Obwohl die Jugendlichen alleine oder zu zweit die einzelnen Videos und Inhalte erstellen, ist auch ein Ziel den gemeinsamen YouTube-Kanal mit Videos und Logos etc. zu gestalten und diesen als Gemeinschaft zu pflegen.

Nur wildes Spielen und keine Struktur? Nein! Neben dem wilden, einfach draufloslegen und Spaß haben, soll und muss es auch Strukturen geben. Die Jugendlichen sollen gemeinsam einen Plan erstellen, wann sie welche Inhalte erstellen, aufnehmen und hochladen. Zusätzlich sind Plattformen wie YouTube mittlerweile Sozialen Netzwerken äußerst ähnlich, bei dem ein Internetauftritt auch gepflegt werden muss. Trotzdem gibt das Projekt auch offene Strukturen her, die bei Bedarf noch für weitere Teilnehmer*innen geöffnet werden können.

Ein Zeitraum von ca. 3 Monate sollen das Grundgerüst des Projektes bilden. Dabei soll es mehrere, längere Gruppentreffen zu Beginn und am Ende stattfinden.

Zusätzlich soll es regelmäßige Gruppentreffen existieren. Ein Eigener *Discord*-Server kann den Teilnehmenden und Pädagog*innen einen virtuellen Gruppen- und Einzelaustausch bieten. Herzstück des Projektes bilden die Termine, an denen die Teilnehmenden in die Einrichtung kommen und die Let's-Play Videos aufzeichnen und gegebenenfalls hochladen. Diese Termine sollen im Regelfall einzelnen oder in kleinen Gruppen stattfinden.

Eine maximale Anzahl für die Gruppe der Teilnehmenden, könnten bei ungefähr 10 Personen liegen.

Das Projekt besitzt keine ernsthaften vergleichbaren Projekte in der näheren Umgebung und kann deshalb als ein Pilotenprojekt angesehen werden.

Das Mindestalter bei den Teilnehmenden liegt bei 16 Jahren. Für die nicht volljährigen müssen die Sorgeberechtigten eine Einwilligung unterschreiben.

Ziele

- **Medienkompetenzen**

Wie funktioniert ein Computer? Warum ist Licht bei Fotos und Videos so wichtig? Welche Programme brauch ich um ein Video zu schneiden?

Um Let's-Play-Videos zu erstellen benötigt man viele Kompetenzen im medialen Bereich. Diese können Teilnehmende während des Projektes erwerben oder auch die Möglichkeiten erhalten, sich diese selbstständig anzueignen. Aber dort hört es noch nicht auf! Viele Nutzer*innen von YouTube bzw. des Internets haben nicht immer gute Absichten bei ihrer Nutzung. Populismus und Hass im Netz gehören leider zum Alltag und jeden Nutzer*innen benötigen Kompetenzen um Inhalte adäquat konsumieren oder gestalten zu können. Die Begleitung von Pädagog*innen soll auch in diesem Bereich Jugendliche in ihren Medienkompetenzen fördern. Ihnen soll dadurch geholfen werden Inhalte im Netz einordnen, kritisch zu betrachten und mit ihnen umgehen zu können.

- **Partizipation**

Let's Go! Let's Play! Ist der Name des Projekts, jedoch nicht der Name des YouTube-Kanals, welchen die Jugendlichen gemeinsam als Gruppe zusammen mit den Pädagog*innen pflegen. Die Jugendlichen sollen von Beginn an möglichst viel Beteiligung erfahren und sich kreativ ausleben können. Diese

beginnt bereits bei dem Erstellen eines gemeinsamen Namens und dazugehörigen Logos. Weiterhin sollen die Jugendlichen sich untereinander gemeinsam austauschen und unterstützen. Neben dem Austausch in der Gruppe können Jugendliche eigenständig Inhalte erschaffen und einen eigenen Raum für ihre eigene Individualität erhalten.

- **Kreativität**

Ein YouTube-Kanal zu bespielen ist mit viel Arbeit verbunden. Viele Menschen sehen nur den Spielenden und sehen dahinter keine Arbeit, sondern ausschließlich Spaß und Albernheiten. Dies ist jedoch nicht richtig. Was ebenfalls nichts gesehen wird, ist eine hohe Maß an Kreativität, die notwendig ist um einen YouTube-Kanal auch liebevoll zu gestalten. Im Rahmen des Projekts sollen somit die Teilnehmenden auch in ihrer Kreativität eine Entwicklung machen. Das Sprechen bzw. Moderieren benötigt Übung und Kreativität, genauso wie das Erstellen von Logos oder das behandeln von Bildkompositionen.

Covid-19 Problematik

Aufgrund des COVID-19-Virus, wurde unsere Gesellschaft zeitweise komplett gelähmt. Die öffentlichen Einschränkungen und Reglementierungen sind im letzten Quartal des Jahres 2020 immer noch präsent und könnten sich im Jahr 2021 erneut verschärfen. Das Projekt *Let's Go! Let's Play!* wäre bei widerkehrenden oder weiter anhaltenden Einschränkungen, potentiell gut aufgestellt. Das Projekt befindet sich zu einem großen Teil im virtuellen Raum, welcher in der Kommunikation durch Covid-19 nicht so stark beeinträchtigt werden kann. Einzelne Aufnahmen von Videos können mit wenig Teilnehmenden und einem Mindestabstand weiter durchgeführt werden. Selbstverständlich bleibt das Ziel, regelmäßige Treffen im Jugendzentrum zu ermöglichen, jedoch können Gruppentreffen bei Bedarf virtuell stattfinden und somit das Projekt am Laufen gehalten werden.

Weitere Nutzen für den Stadtteil:

Nach dem offiziellen Projektende, kann das Studio oder der YouTube-Kanal nach Bedarf weitergenutzt, verändert und optimiert werden. Somit steht das medienpädagogische Angebot Jugendlichen aus dem Stadtteil weiterhin zur

Verfügung. Das Projekt fungiert dabei als ein Impulsgeber für weitere Medienpädagogische Projekte in der Jugendarbeit im umliegenden Sozialraum.

Mögliche Probleme:

Der Anteil an Jugendlichen, die sich zu einem solchen Bedarf geäußert haben ist noch nicht hoch. Es gibt zu wenige ähnliche Angebote, die den Jugendlichen aufzeigen, dass solche Möglichkeiten existieren. Mit reichlich Werbung (wir besitzen viele Möglichkeiten über Social-Media und Flyern) für das Projekt sind wir jedoch äußerst zuversichtlich viele Jugendliche für dieses „außergewöhnliche“ Projekt gewinnen zu können.

Fazit:

Das Projekt *Let's Go! Let's Play* bietet unheimlich viel Potential in verschiedensten Bereichen. Es bietet medienpädagogische Arbeit im *Gaming*-Bereich, wie sie es vorher in Hannover vermutlich noch nicht gegeben hat. Zusätzlich kann es die medienpädagogische Arbeit für die Zukunft vorantreiben und ähnliche Projekt-Ideen unterstützen und Inspiration bieten. Natürlich gibt es unterschiedlichen Hürden. Auch bei der Organisation, die erstmals überwunden werden müssen. Wir sind uns aber sicher ein Wertvolles Projekt für die allgemeine pädagogische Arbeit und für die Jugendlichen im Sozialraum ermöglichen zu können.

***Das Team des
Jugendzentrum Sahlkamp***