

20.03.2019

## Abschlussbericht zur Lehrinnovation „Let’s Play Education“

---

**AG 9: Medienpädagogik,  
Jugendforschung und  
Forschungsmethoden**

**Prof. Dr. Uwe Sander**

Raum Z3 - 104  
Telefon 0521 106-4536  
uwe.sander@uni-bielefeld.de  
www.uni-bielefeld.de

Sekretariat  
Raum Z3 – 106  
Telefon 0521 106-6980  
sekretariat-ag9-mp.ew@uni-  
bielefeld.de

Universität Bielefeld  
Universitätsstraße 25  
33615 Bielefeld

Bankverbindung:  
Landesbank Hessen-Thüringen  
IBAN: DE46 3005 0000 0000 0610 36  
SWIFT-BIC: WELADEDXXX

Steuernummer: 305/5879/0433  
USt-IdNr.: DE811307718  
Finanzamt Bielefeld-Innenstadt

### Abschlussbericht zur Lehrinnovation „Let’s Play Education“

Im Jahr 2019 förderte der Stifterverband im Rahmen des Fellowship-Programms die Lehrinnovation „Let’s Play Education“ an der Universität Bielefeld. Der folgende Bericht gibt Auskunft über den Aufbau und Ablauf der Lehrinnovation, die aufgetretenen Probleme und ggfs. deren Lösungen sowie über statistische Aspekte. Im Anschluss folgen Informationen zum derzeitigen Stand der Verstetigung sowie zu Plänen, die erprobte Lehrinnovation auf andere Lehr-/Lernkontexte auszuweiten.

### Let’s Play Education: Drei Seiten der Medienkompetenzförderung

Im Zentrum der Lehrinnovation steht ein unter dem Titel „Let’s Play Education“ angebotenes Seminar für Masterstudierende der Erziehungs- und der Medienwissenschaft. Im Rahmen des Seminars erstellen die Studierenden, nach einer mehrwöchigen Einleitungsphase, in Kleingruppen kurze<sup>1</sup> Informationsvideos, welche ein bestimmtes Videospiel zum Inhalt hatten. Diese Videos sollen vor allem Erziehungsberechtigte auf relevante Aspekte des jeweiligen Spieles aufmerksam machen. In ihrer Form orientieren sich die Videos an gängigen Reviewformaten, wie sie vor allem auf der Videoplattform YouTube zu finden sind. Im Fokus standen jedoch nicht, wie es sonst bei solchen Reviews üblich ist, die Qualität eines Spiels, sondern vor allem Aspekte, welche sich bei der Nutzung durch

---

<sup>1</sup>Der geplante Rahmen betrug 5 Minuten.



Kinder und Jugendliche als problematisch erweisen könnten. Dies schließt eine erhebliche Darstellung von Gewalt, verstörende Inhalte und Darstellungen sowie Sucht begünstigende Mechaniken und problematische Finanzierungsmodelle<sup>2</sup> mit ein.

Ziel der Erstellung und Distribution der Videos ist es, die Medienkompetenz sowohl der Produzent/inn/en als auch der Rezipient/inn/en auf drei Stufen zu fördern. Die Studierenden erlangen durch die Teilnahme am Seminar und die damit verbundene Produktion des Videos zum einen Kompetenzen im Bereich der Medienanalyse, da sie die jeweiligen Spiele eigenständig an Hand eines im Plenum erstellten Kriterienkatalogs untersuchen und bewerten müssen. Zum anderen erlangen und vertiefen sie in der späteren Produktion der Videos auch medienpraktische Kompetenzen, da alle Aufgaben, von Planen des Videos über Aufnahme, Schnitt und das Einsprechen von sog. Offtexten innerhalb autark regulierter Selbstlernphasen in den Kleingruppen realisiert werden. Während dieser Selbstlernphasen stehen den Studierenden zwar Unterstützungsangebote seitens des Dozenten zur Verfügung, diese sollen jedoch nur in Ausnahmefällen in Anspruch genommen werden.

Die dritte geplante Stufe der Kompetenzförderung bezieht sich auf die Rezipient/inn/en des Videos, welche durch den Konsum über verschiedene Teilaspekte des Mediums Videospiele aufgeklärt und in ihrer Erziehungsarbeit unterstützt werden sollen. Erwartet wird, dass durch den Konsum auch eine bessere Bewertung solcher Spiele stattfinden kann, welche nicht explizit in der Menge der Videos enthalten ist, die jedoch große Ähnlichkeit mit den dort behandelten Spielen aufweisen, z.B. über Genrezugehörigkeit oder behandelte Themen.

### **Ablauf der Lehrveranstaltung**

Während des Förderzeitraums 2019 wurde das Seminar, welches das Kernstück der Lehrinnovation darstellt, insgesamt drei Mal angeboten.<sup>3</sup> Der strukturelle Aufbau der Seminare ist dabei grundlegend unverändert geblieben. Zu Beginn des Seminars fanden mehrere Wochen lang regelmäßigen Sitzungen im Plenum statt. In diesen Sitzungen wurden die Teilnehmer/innen zunächst mit den geplanten Zielen des Seminars vertraut gemacht. Im Anschluss daran wurden relevante Theorien und Fachtermini erläutert, um eine einheitlich Analyse- und Produktionsweise zu gewährleisten. Auf

<sup>2</sup>Vor allem sog. Season-/Battlepasses und Microtransactions.

<sup>3</sup>In den WiSe18/19 und 19/20 sowie dem SoSe19.



Grundlage dieser Vorüberlegungen wurde in jedem Seminar ein Kriterienkatalog erstellt, der die wichtigsten Aspekte, welche Gegenstand der anschließenden Analyse sein konnten, festhielt. Innerhalb dieses Katalogs wurden den Studierenden freie Hand bei der Frage gewährt, welche Teilbereiche bearbeitet wurden, da bereits abzusehen war, dass nicht alle Punkte in einem Video von fünf Minuten Länge Platz finden. Zeitgleich mit dieser Theoriearbeit fand bereits eine Einteilung der Teilnehmer/innen in Kleingruppen statt. Die Einteilung orientierte sich vor allem daran, welche Spiele in dem jeweiligen Seminar besprochen wurden. Die Studierenden konnten sich frei auf die vorhandenen Titel aufteilen, es wurde jedoch darauf geachtet, dass die Gruppen aus maximal vier Personen bestehen. Auch die Auswahl der Spiele erfolgte größtenteils durch die Teilnehmer/innen selbst. Die einzigen Einschränkungen seitens des Dozenten waren, dass es sich um aktuelle Spiele handeln sollte und dass diese nach Möglichkeit eine Altersfreigabe von 16 oder 18 Jahren haben sollten, da vor allem bei solchen Spielen mit einer Gefährdung des Kindeswohls zu rechnen ist.

Nach diesen Vorarbeiten gingen die einzelnen Gruppen in die Gruppenarbeitsphase. Hier konnten die Studierenden ihre Arbeitszeit frei einteilen und die Analyse- und Produktionsarbeit selbstbestimmt durchführen. Für die Produktion der Videos konnten die Studierenden auf die unten aufgeführte Infrastruktur der Universität zurückgreifen. Jeweils zum Ende der Vorlesungszeit fanden nochmals Sitzungen im Plenum statt, um die fertigen Videos zu begutachten, Feedback und Hilfestellung zu geben und finale Fragen zu klären. Im Rahmen der Veranstaltung konnten Studierende sowohl eine Studienleistung, durch die Produktion des Videos, als auch eine (un)benotete Einzelleistung, in Form eines Projektberichts, erbringen. Die erstellten Videos wurden im Anschluss an das Seminar auf der Videoplattform veröffentlicht und sind dort zum uneingeschränkten Konsum verfügbar.

## **Infrastrukturelle Einbindung des Projekts innerhalb der Universität**

Für die Bearbeitung von multimedialen Inhalten wie z.B. Video- und Tonaufnahmen stehen an der Universität Bielefeld mehrere Medienräume mit hochwertiger Hard- und Softwareausstattung zur Verfügung. Die Medienräume werden vom Team Medienpraxis der Abteilung eLearning.Medien des Bielefelder IT-Servicezentrums verwaltet und betreut. Zur Nutzung berechtigt sind alle Angehörigen der Universität inklusive an der Durchführung von (Lehr/Forschungs-)Projekten beteiligte externe Personen. Nach einer



ersten projektorientierten Einführung in die technische Ausstattung können Studierende und Beschäftigte mit professioneller Produktionssoftware arbeiten und individuelle Medienprodukte aus bereits aufgezeichnetem Video- und Audiomaterial erstellen. Die Medienräume können nach einer vorherigen Buchung an jedem Wochentag von Einzelpersonen und Gruppen genutzt werden.

Für die Erstellung der „Let’s Play“-Videos der Studierendengruppen wurden durch das Team Medienpraxis zwei Medienräume mit den durch Projektmittel beschaffte Spielekonsolen (Sony Playstation 4, Microsoft Xbox One) ausgestattet und auf den in den beiden Medienräumen vorhandenen PCs wurde die Spielevertriebsplattform „Steam“ installiert. Die von den Gruppen bearbeiteten Spiele wurden in Abklärung mit den jeweiligen Verlagen beschafft und auf den PCs installiert bzw. für die Konsolen den Studierenden zur Nutzung im Rahmen der Lehrveranstaltung zur Verfügung gestellt.

Die Aufzeichnung der Videoinhalte (i.d.R. Bildschirmaufzeichnungen) wurden mit OBS Studio umgesetzt, für die Aufzeichnung der Konsolentitel wurde ein ebenfalls aus Projektmitteln beschaffter Elgato Game Capture Videosplitter eingesetzt. Das aufgezeichnete Material konnte nach der Aufzeichnung von den Gruppen mit Adobe Premiere bearbeitet werden und um den Kommentar ergänzt werden, für dessen Aufnahme in der Sprachkabine der Medienräume eine professionelle Umgebung für Tonaufzeichnungen zur Verfügung steht.

## **Erfolgsevaluation der Lehrinnovation**

Zur Frage, in wie weit die angestrebten Ziele der Lehrinnovation erreicht wurden, ist anzumerken, dass sich eine Erfolgsevaluation vor allem der dritten Stufe der Kompetenzförderung, die sich auf die Kompetenzvermittlung bei den Erziehungsberechtigten bezieht, als sehr schwierig erweist, da in diesem Fall nur die Möglichkeit des Feedbacks über die Kommentarfunktion unter den YouTube Videos besteht.<sup>4</sup>

Der Erfolg der ersten zwei Stufen ließ sich hingegen mit internen Tools messen. Jeweils während und nach des Seminars wurden die Studierenden um Feedback gebeten. Im Laufe des Semesters wurde hierzu das TAP-Evaluationsverfahren, welches die Universität selbst anbietet, genutzt. Am Ende des Semesters hatten die Studierenden darüber hinaus Gelegenheit, an einer veranstaltungsinternen Evaluation über die Elearning- Plattform Moodle teilzunehmen. Beide Verfahren haben gezeigt, dass:

---

<sup>4</sup>Mehr hierzu folgt unter dem Punkt „Lessons learned“.



a. Das Seminarangebot von den Studierenden sehr gut aufgenommen wurde.<sup>5</sup>

b. Die Studierenden den starken Praxisbezug des Projekts sehr positiv bewerten.

c. Nach Auskunft der Studierenden eine deutliche Verbesserung der eigenen Medienkompetenz sowohl im analytischen als auch im praktischen Bereich festgestellt wurde.

Im Ergebnis kann daher festgehalten werden, dass die ersten zwei Ziele der Lehrinnovation als erreicht angesehen werden können. Die Erreichung des dritten Ziels wird auch über den Förderzeitraum hinaus weiter evaluiert.

### Lessons learned

Während der Durchführung der Lehrinnovation sind mehrere Umstände zu Tage getreten, die im Vorfeld in dieser Form nicht vorhersehbar waren und daher an dieser Stelle besonderer Erwähnung bedürfen. Als erstes sind hier sicherlich die Abweichungen im Bezug auf die Evaluierung der dritten in der Lehrinnovation geplanten Kompetenzförderung zu nennen. Ursprünglich war geplant, die im Seminar erstellen Videos über die social Media Kanäle des Referats für Kommunikation (kurz: RefKom) der Universität zu distribuieren. Hiervon wurde sich eine entsprechende Reichweite erhofft, die zu einer angemessenen Zahl an Views führen sollte. Leider war eine solche Veröffentlichung auf Grund interner Bestimmungen nicht möglich. Es wurde in Folge ein eigens für das Seminar genutzter YouTube Kanal durch den Dozenten erstellt, auf welchem die Videos nun zu sehen sind. Die sich hieraus ergebenden niedrigeren Klickzahlen der einzelnen Videos erschweren eine Evaluierung des Lehreffekts, da sich hieraus auch eine verminderte Zahl an Kommentaren unter den Videos ergibt. Die Etablierung weiterer social Media Kanäle zum Zweck crossmedialer Distribution und Bewerbung der Inhalte war mit der personellen Ausstattung des Projekts nicht umsetzbar. In Zukunft ist jedoch geplant, die Reichweite der Videos durch Kooperation, zum Beispiel

---

<sup>5</sup>Eine statistische Auswertung der ersten zwei Semester folgt weiter unten. Das dritte Semester kann noch nicht ausgewertet werden, da bislang noch nicht alle Leistungen erbracht wurden.



mit dem Spieleratgeber NRW, zu erweitern, sodass eine Evaluation in Zukunft erfolgen kann.

Des Weiteren hat sich gezeigt, dass die Infrastruktur der Universität Bielefeld im Bereich Hardware selbst mit den durch das Projekt angeschafften Geräten mit der Durchführung des Seminars ausgelastet ist. Es konnten insgesamt zwei Medienräume ausgestattet werden, da diese jedoch auch für andere medienpraktische Arbeiten zur Verfügung stehen waren die Zeitfenster bisweilen sehr eng. Bei einer höheren Auslastung und/oder einer Erweiterung der Lehrinnovationen auf andere Themengebiete oder Aspekte ist ein reibungsloser Ablauf der Gruppenarbeitsphase unter Umständen nicht zu gewährleisten. Dies könnte durch die Ausstattung weiterer Räume oder durch die Umstrukturierung bestehender Räume für spezifischere Zwecke behoben werden.

## **Verstetigung der Lehrinnovation**

Die hier beschriebene Lehrinnovation wurde nach Ablauf der Förderdauer durch einen Lehrauftrag innerhalb der Fakultät für Erziehungswissenschaft verstetigt. Das Seminar wird auch in den kommenden Semestern regelmäßig angeboten, wobei geplant ist, in zukünftigen Iterationen neue Akzente durch die Festlegung thematischer Schwerpunkte zu setzen.<sup>6</sup> Eine Ausweitung des Lehrangebots auf mehr als 2 SWS pro Semester ist, vor allem auf Grund der geplanten thematischen Variation, denkbar, zum jetzigen Zeitpunkt jedoch nicht geplant.

## **Übertragung der Lehrinnovation**

Derzeit werden an der Universität mehrere Ansätze diskutiert, die eruiert werden sollen, in welcher Weise die Lehrinnovation auf andere Fachbereiche und/oder Studiengänge übertragen werden kann. Die Gesundheitswissenschaften sehen Potential in einer ähnlich gelagerten Lehrveranstaltung, in der Serious Games zur Vermittlung fachbezogener Kompetenzen genutzt werden können. In der Anglistik gibt es Überlegungen, ein Informations-/Review-Videoformat für die Kompetenzvermittlung im Bezug auf Literatur zu entwickeln. Innerhalb der Erziehungswissenschaft ist geplant, auf Grundlage der Lehrinnovation die Etablierung eines EduGameLabs voranzutreiben, in dem weitere Aspekte der Wissens- und Kompetenzvermittlung mit

---

<sup>6</sup>Zum Beispiel durch die Behandlung bestimmter Genre, Plattformen etc.



**UNIVERSITÄT  
BIELEFELD**



Fakultät für  
Erziehungswissenschaft

Hilfe von Videospiele geprüft werden sollen. Konkrete  
Transfermodelle stehen zur Zeit jedoch noch nicht fest.

Gez. Prof. Dr. Uwe Sander

