

Methode – Medienmix:

Wer nutzt welche Unterhaltungsmedien?

Ziele: Kinder und Jugendliche tauschen sich über ihr Nutzungsverhalten in Bezug auf verschiedene Arten von Unterhaltungsmedien aus.

Themen: Mediennutzung

Voraussetzungen: keine

Alter: 10 – 18 Jahre

Dauer: 30 – 45 Minuten

Empfohlene Gruppengröße: 5 – 15 Teilnehmer*innen



Ablauf: Erläutert euren Teilnehmer*innen, dass der Begriff „Medien“ im Rahmen dieser Methode sehr weit gefasst ist: Es sind nicht nur traditionelle analoge Medien wie Bücher, Fernsehen oder Zeitungen gemeint, sondern auch digitale Formate wie Musik-, Podcast-, Hörbuch- und Videostreamingdienste, Videos von Influencer*innen, digitale Newsfeeds oder Geschichten aus Fanfiction-Portalen. Die Inhalte der Medien können fiktiv sein, d.h. es handelt sich um ausgedachte Geschichten ohne realen Hintergrund, oder sie können auf wirklichen Begebenheiten beruhen. Es kann sich zudem entweder um Unterhaltungsmedien handeln, welche Kinder und Jugendliche nur passiv konsumieren, wie z.B. Serien, oder auch um interaktive Formate wie z.B. Computer-, Smartphone- oder Konsolengames.

Stellt den Teilnehmer*innen die auf der nächsten Seite aufgeführten Fragen, um ihnen den Austausch über ihre Mediennutzung zu ermöglichen. Die Teilnehmenden können ihre Antworten auch auf einem Flipchart/ einer Karte visualisieren. Lasst sie dann reihum oder nach Belieben antworten und vermeidet eine Wertung der Rückmeldungen.



Methode – Medienmix:

Wer nutzt welche Unterhaltungsmedien?



- Welche Arten von Medien kennt ihr?
- Welche davon nutzt ihr regelmäßig?
- Welche Medien sind euch am wichtigsten?
- Nutzt ihr sie eher beiläufig (bspw. Autoradio) oder gezielt (bspw. Videospiel)?
- Mögt ihr lieber Medien, die Geschichten erzählen, oder Medien, die über reale Begebenheiten berichten?
- Nutzt ihr Medien gemeinsam mit Freund*innen oder alleine?
- Haltet ihr euch bei der Mediennutzung an Altersbeschränkungen (FSK)?
- Wie viel Zeit verbringt ihr mit Unterhaltungsmedien?
- Gelten bei euch zu Hause Beschränkungen der Mediennutzungszeit?
- Wie viel Geld gebt ihr je Monat für Unterhaltungsmedien aus?
- Wie wichtig ist euch Fairness in Videospiele?
- Was haltet ihr von Cheating?
- Welche Rolle spielen Influencer*innen/Vorbilder aus den Medien für euch?
- Habt ihr schon mal ein Produkt gekauft, für das ein*e Influencer*in geworben hat?
- Wie schätzt ihr den Einfluss von Influencer*innen/Vorbildern aus verschiedenen Medien und von Werbung auf euch ein?
- Was ist euch persönlich im Umgang mit Medien wichtig?

Der o.g. Fragenkatalog kann von euch erweitert werden und es sollten dabei auch Anregungen von den Teilnehmer*innen aufgegriffen werden. Gegen Ende dieses Methodenteiles könnt ihr in kurzen Sätzen das Mediennutzungsverhalten der Teilnehmer*innen zusammenfassen.



Cheating: Als Cheat (englisch für Betrug, Schwindel) wird die Möglichkeit bezeichnet, in einem Computerspiel selbst oder durch externe Programme das Spiel in einer nicht dem gewöhnlichen Spielverlauf entsprechenden Weise zu beeinflussen. Das Anwenden von Cheats hat einen großen Einfluss auf den Spielablauf, da grundlegende Regeln des Spiels durch Cheats außer Kraft gesetzt werden. Während dies in Einzelspieler*innen-Spielen geduldet ist und die Möglichkeit zu cheaten heute meist bereits von Spieleentwickler*innen eingebaut (oft raffiniert versteckt) ist, ist es bei Mehrspieler*innen-Spielen nicht erlaubt und in der Community nicht gerne gesehen und kann zu einem Bann führen.
(Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Cheat_\(Computerspiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Cheat_(Computerspiel)))

Fanfiction: Fangeschichten und Gedichte über Charaktere, deren Copyright nicht bei dem*der Autor*in der Arbeit selbst liegt. Eine bereits existierende Geschichte wird von einem Fan derselben weitererzählt, ausgeschmückt oder auch umgeschrieben.
(Quelle: <https://www.fanfiktion.de/>)