

# Material

## Material 1: Bildercollage



## Material 1: Bildercollage (Lösung)



Gronkh (4,9 Mio.)



Paluten (4,22 Mio.)



GermanLetsPlay (3,3 Mio.)



rewinside (3,3 Mio.)



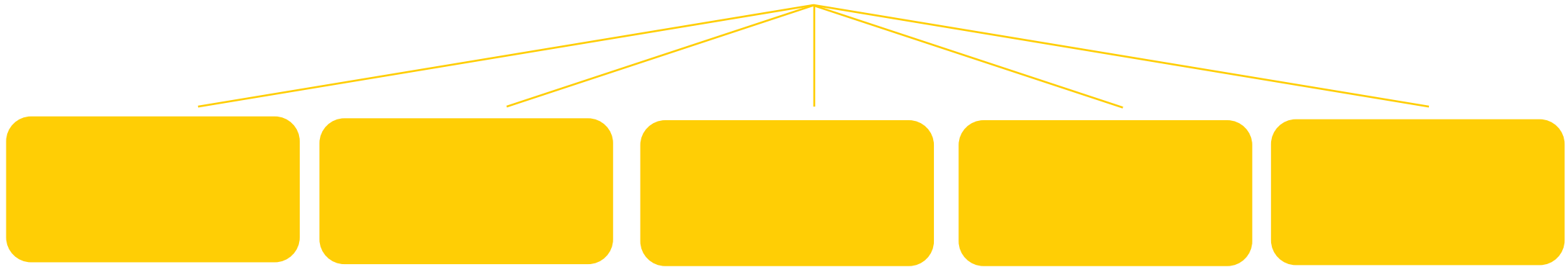
Standart Skill (3,03 Mio.)



Pandorya (547.000)

## Material 2: Ziele der Let's Play Videos

### Let's Plays



## Material 2: Ziele der Let's Play Videos (Lösung)

# Let's Plays

### Unterhaltung

Tägliche Videos, wie bei einer Serie  
Let's Player\*in (Stimme, Kommentare, Witze, Privates)  
Selberspielen macht keinen Spaß/ nimmt zu viel Zeit in Anspruch

### Werbung

Animiert zum Kauf der Spiele  
„Kostenlose“ Werbung der Publisher/ Verkäufer

### Tipps /Lösung

Schwierigkeiten beim eigenen Spielen:  
z.B. Das Rätsel ist zu anspruchsvoll, man findet den Weg nicht

### Spieletest

Information vor Kauf des Spiels: Videospiele sind teuer  
Let's Player\*in authentischer/ ehrlicher als Zeitschriften/ Internetportale (Jugendsprache, Fachsprache)

### Geld / Verdienst

Let's Player\*innen verdienen durch Abonnenten und Aufrufe Geld  
Dabei ist es wichtig, dass die Zuschauer\*innen möglichst das ganze Video anschauen

## Material 2: Bildquellen

- <https://www.playcentral.de/spiele-news/hardware/diese-hardware-steckt-gronkhs-gaming-pc-id80911.html>
- <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/61/Paluten.jpg>
- <https://www.playcentral.de/articles/id37617/8/youtube-top-10-groessten-lets-player-deutschland-oktober-2019.html>
- <https://mag-con.de/aussteller/profil/114>
- <https://water.koeln/standartskill>
- <https://twitter.com/xpandorya>

## Material 3: Beobachtungs- und Feedbackbogen: Let's Player

		😊	☹️	Eigene Notizen
<b>Let's Player*in</b>				
<b>Person</b>	Gibt es Auffälligkeiten oder besondere Ideen, die verwendet werden?			
<b>Technik</b>	Gibt es Auffälligkeiten bei der technischen Umsetzung? (Bildrauschen, billiges Mikrofon, keine Webcam, Nebengeräusche)			
<b>Video</b>	Ist das Let's Play Video sinnvoll gestaltet? (Intro, Begrüßung, Verabschiedung, Einblendungen von Werbung, Videolänge)			

## Material 3: Beobachtungs- und Feedbackbogen: Sprache

		☺	☹	Eigene Notizen
<b>Erzählen</b>				
<b>Unterhaltung</b>	Bereitet das Zuhören Spaß? Ist die Let's Playerin / der Let's Player lustig, schlagfertig, nett?			
<b>Handeln</b>	Wird das Handeln im Spiel verbalisiert („Ich öffne jetzt die Tür“) und die Spielwelt beschrieben („Hier sehen wir...“)?			
<b>Gefühle</b>	Wird den Zuschauer*innen mitgeteilt, wie sich die Spielerin/ der Spieler fühlt?			
<b>Spieletest / Werbung</b>	Erzählt die Spielerin/ der Spieler Hintergrundwissen zum Spiel und wird Fachwissen verwendet, welches man vielleicht nicht versteht?			
<b>Sprache</b>				
<b>Verständlichkeit</b>	Ist die Let's Playerin/ der Let's Player verständlich? (Nuscheln, Dialekt, Ausdruck)			
<b>Geschwindigkeit</b>	Ist die Sprechgeschwindigkeit angemessen oder redet sie/er zu schnell?			
<b>Betonung</b>	Gibt es Betonungen und sinnvolle Pausen?			
<b>Ansprechen</b>	Werden die Zuschauer*innen direkt angesprochen oder spielt die Let's Playerin/der Let's Player nur vor sich hin?			
<b>Gesamteinschätzung:</b> Das Let's Play Video ist meiner Meinung nach gut/nicht so gut, weil...				

## Material 4: Aufgaben Einstieg

### Zeichenerklärung

- kurze Pause, Stocken im Redefluss
- längere Pause
- ((1,5s)) Pause, mit einer Länge von 1,5 Sekunden
- ((lachend)) Kommentar oder nonverbale Handlung eines Sprechers

### Aufgaben

1. Markiere Aussagen des Let's Players, die Ziele der Let's Plays darstellen (Werbung, Unterhaltung...).
2. Erschließe alle sprachlichen Auffälligkeiten des Let's Players und erkläre sie (z.B. so schön).
3. Nimm Stellung: Warum werden Adverbien (z.B. so) zur Verstärkung der Adjektive verwendet?
4. Gibt es einen Unterschied in der Aussage, wenn sie weggelassen werden?



## Material 4: Transkription Einstieg

[00:36]  
Wir spielen heute • • Ori and the Blind Forest und damit herzlich Willkommen • • bei einem neuen Let's Play  
hier auf dem Channel und ähm • Ori and the blind Forest ist ein da • ich • ich warte schon seit der E3 2014, dass  
das Spiel endlich rauskommt.

[...]

[01:03]  
Und ich muss zugeben, ((1s)) ich hab nur angespielt ((1,2s)) und dieses Spiel hat meine Erwartungen bei weitem  
übertroffen, bei ganz weitem. Und es ist ein Spiel, ((2s)) man kann sagen • es is ein Spiel ((1s)) über Liebe • •  
über die Aufopferung (2,7s)) und über ((1,2s)) vielleicht auch • • Hoffnung ((1,3s)) in der dunkelsten Stunde. Aber  
bevor ich jetzt weiterf ((1,2s)) rumquatsche • • drück ich eine beliebige Taste ((0,9s)) und starte das Spiel.

[01:37]  
Und • allein der Anfang • auswählen • • und seht selbst.

[...]

[13:01]  
Und wie wir jetzt schon ((1,5s)) im Intro • • gesehen haben, es is einfach so eindrucksvoll, es is so  
wunderschön, es is beinahe so, ((holt Luft)) als hätten Disney und Nintendo sich zusammengetan  
und hätten einfach das Spiel • • das Jump'n'Run schlecht hin entworfen. . Es sieht so liebevoll aus alles, es is  
so gefühlvoll, es • is so schön und so traurig gleichermaßen.

## Material 5: Aufgaben Level A

### Zeichenerklärung

- kurze Pause, Stocken im Redefluss
- längere Pause
- ((1,5s)) Pause, mit einer Länge von 1,5 Sekunden
- ((lachend)) Kommentar oder nonverbale Handlung eines Sprechers

### Aufgaben

1. Markiere Aussagen des Let's Players, die Ziele der Let's Plays darstellen (Werbung, Unterhaltung...).
2. Erschließe alle sprachlichen Auffälligkeiten, die der Let's Player verwendet und erkläre sie (z.B. „Njam“).
3. Nimm Stellung: Welche Person spricht hier jeweils und warum ändert sich der Sprecher?

## Material 5: Transkription Level A

[03:50]
((gähnt)) • Njam, njam. • • Guten Morgen. ((2,4s)) Hah! ((seufzt)) • • Was für ein schöner Tag ((1,1s)) und was
für eine schöne Höhle dies ist und man sieht bereits an den Zeichnungen hinten • • wir haben • • offenbar
Freundschaft mit Naru geschlossen. • • Wir sind Ori das kleine leuchtende Wesen hier. ((1,1s))
Ein Waisenkind.

[...]

[04:18]
Ohhh, es ist so schön hier einfach.((4s)) Ich könnt den ganzen Tag hier rumspringen. • • Einfach nur
Über die Wiesen. • • Hopps!

[...]

[05:00]	[05:05]	[05:09]
So • viele Äpfel, • hmm! Und so bauten wir eine Brücke über den Fluss. Und die Tage vergingen.		
[05:15]	[05:17]	
Es war Freundschaft. ((2,1s)) Es war ((1,5s)) Familie. So viel zu Essen.		

## Material 6: Aufgaben Level B

### Zeichenerklärung

- kurze Pause, Stocken im Redefluss
- längere Pause
- ((1,5s)) Pause, mit einer Länge von 1,5 Sekunden
- ((lachend)) Kommentar oder nonverbale Handlung eines Sprechers

### Aufgaben

1. Markiere Aussagen des Let's Players, die Ziele der Let's Plays darstellen (Werbung, Unterhaltung...).
2. Erschließe alle sprachlichen Auffälligkeiten, die der Let's Player verwendet und erkläre sie (z.B. „Njam“).
3. Nimm Stellung: Welche Person spricht hier jeweils und warum ändert sich der Sprecher?

## Material 6: Transkription Level A

[13:39]

Wir befinden uns aktuell in der Waldsenke ((1,5s)) und versuchen unseren Weg zu finden.

[...]

[14:05]

Und diese Dinger dürfen wir glaube ich nich berühren, die sehen böse aus\_ das hier?

[...]

[14:33]

[14:46]

Das ging ganz gut. ((2s)) Oh! (4s) Autsch! Aaautsch.

[...]

Wir befinden uns aktuell in einer sehr tiefen Höhle, ich weiß nicht genau, wo wir sind.

[...]

[15:59.1]

[16:07.7]

Und ab sofort • • sind wir nicht mehr alleine. Aber • wir sind auch nicht wehrlos. • • Wir können die Gegner mit

der Geisterflamme angreifen. • Autsch! ((2s)) Nanü?

## Material 7: Erwartungshorizont Transkriptionen

### Einstieg

<p>„<b>Wir</b> spielen heute“          „Und wie <b>wir</b> jetzt schon“</p>	<p>Ansprechen der Zuschauer*innen, um sie beim Spielen teilhaben zu lassen          Suggestiert gemeinsames Spielen</p>
<p>„<b>Endlich</b> rauskommt“          „Erwartungen bei <b>weitem</b> übertroffen“          „Bei <b>ganz weitem</b>“</p>	<p>Werbung/Anpreisung des Spiels          Ganz weitem = Neuschöpfung</p>
<p>„Einfach <b>so eindrucksvoll</b>“          „Es is <b>so wunderschön</b>“          „Disney und Nintendo zusammengetan und hätten das Spiel schlecht hin entworfen“          „Es sieht <b>so liebevoll</b> aus“          „Es is <b>so gefühlvoll</b>“          „Es is <b>so schön</b>“</p>	<p>Schwärmen vom Spiel = Werbung          Viele Adjektive zur Beschreibung          So = Adverb/Partikel, um Adjektiv (Beschreibung) zu verstärken          Äußerung von Gefühlen</p>

### Level A

<p>„Gähnt“ „Seufzt“          „Njam, njam“          „Hopps!“</p>	<p>Hineinversetzen in die Spielfigur (Avatar, virtuelle Figur)          Nachahmen von Geräuschen wirkt authentisch</p>
<p>„<b>Guten Morgen</b> [...] <b>Wir</b> sind Ori“</p>	<p>Ansprechen der Zuschauer*innen, um sie beim Spielen teilhaben zu lassen          Suggestiert gemeinsames Spielen</p>
<p>„Ohhh, es ist <b>so schön hier</b> einfach          Haben offenbar Freundschaft geschlossen“</p>	<p>Äußerung von Gefühlen, Beschreibung der Spielwelt</p>

<p>„Und so bauten wir eine Brücke über den Fluss“          „Und die Tage vergingen. Es war Freundschaft.          Es war Familie.“</p>	<p>Hinzufügen/Weitererzählen der Geschichte</p>
--	---

### Level B

<p>„<b>Wir</b> befinden uns [...] <b>unseren Weg</b>“          „<b>Sind</b> nicht mehr alleine“</p>	<p>Ansprechen der Zuschauer*innen, um sie beim Spielen teilhaben zu lassen          Suggestiert gemeinsames Spielen</p>
<p>„Aktuell <b>in der Waldsenke</b> und versuchen unseren <b>Weg</b> zu finden“          „Befinden uns aktuell <b>in einer sehr tiefen Höhle</b>“</p>	<p>Beschreibung der Spielwelt/ Spieletest</p>
<p>„<b>Autsch! Aaautsch!</b>“</p>	<p>Hineinversetzen in die Spielfigur (Avatar, virtuelle Figur)          Nachahmen von Geräuschen          Authentizität des Let's Players          Unterhaltung der Zuschauer*innen</p>
<p>„Diese Dinge dürfen wir <b>glaube ich nicht</b> berühren, die sehen böse aus“          „<b>Ich weiß nicht genau, wo wir sind</b>“</p>	<p>Spieletest: Authentizität durch Ehrlichkeit          Auf Augenhöhe mit Zuschauer*innen sein</p>
<p>„Wir können die Gegner <b>mit der Geisterflamme angreifen</b>“</p>	<p>Tipps und Lösung, Hilfe bei Schwierigkeiten im Spiel</p>