

Zwischen Echokammer und Echtzeit

Twitch in der non-formalen Bildung

StreamingSocialMedia – diese Wortschöpfung versucht, ein globales Phänomen zu beschreiben: Digitale Plattformen wie Twitch, auf denen Inhalte in Form von Bewegtbildern im Rahmen sozialer und technologischer Prozesse produziert und konsumiert werden – teilweise live, teilweise zeitsouverän abrufbar.

Ein Potenzial, schreibt der Duden, sei die „Gesamtheit aller vorhandenen, verfügbaren Mittel, Möglichkeiten, Fähigkeiten, Energien“. Ein Begriff, der wie gemacht scheint für das (Über-)Angebot an bisweilen stundenlangen (Live-)Videos auf Twitch – und die Präsenz von zuletzt geschätzt 800 Millionen Nutzer*innen weltweit.

In diesem Text bemühen wir uns um einen niedrighschwelligen Zugang – und fragen nach den speziellen Potenzialen von Twitch für die non-formale Bildung. Aus diesen heraus schlagen wir drei methodische Settings vor, die sich sowohl für die schulische als auch die außerschulische Anwendung eignen. Daneben collagieren wir Informationen zu den Eckpunkten des ambivalenten Spannungsfelds Twitch: Umgang mit Nutzer*innendaten, (Re-)Produktion von Diskriminierungen, Zensur – aber auch Selbstwirksamkeit, Vernetzung und Teilhabe. Wir gehen davon aus, dass vieles von dem, was Jugendliche auf Twitch erleben, als politisch bildend wirkt. Diesen Umstand wollen wir mitgestalten! Und am Beispiel der App Twitch für macht- und diversitätssensible Bildung in Kooperationen von Schule und non-formaler Bildung werben.

1. Twitch – viel Raum & Zeit im Internet

Seit seinem Start im Jahr 2011 zählt das Live-Streaming-Portal [Twitch](#) zu einer der reichweitestärksten Verbreitungsplattformen für mediale Inhalte im Netz. Twitch gehört seit 2014 zu [Amazon.com, Inc.](#), einem der umsatzstärksten Unternehmen weltweit.

Live-Streaming bedeutet am Beispiel von Twitch, dass Nutzer*innen der Plattform anderen Nutzer*innen live dabei zu sehen können, wie diese verschiedene Dinge tun, sich dabei filmen und kommentieren. Häufig handelt es sich hierbei um das Spielen von Computerspielen (Gaming) oder Angebote aus dem Bereich [ESports](#). Aber auch [Sportangebote](#), [Landwirtschaft](#) oder [Kochen](#), um eine zufällige Auswahl zu nennen, finden sich hier.



Bild: 4zevar -stock.adobe.com

Autor*innen/ Organisation

Timo Koch,
Lucia Mendelova,
Ole Schwabe/
Bildungsstätte Bredbeck

Die Reichweite des Portals zeigt sich seit einigen Jahren zunehmend daran, wie ursprünglich auf Twitch generierte Inhalte über andere soziale Netzwerken weiterverbreitet und so zum Gegenstand gesamtgesellschaftlicher Debatten werden. Als besonders eindrückliches, wenn auch für den grundsätzlichen Charakter der Plattform nicht repräsentatives Beispiel, wird hier gerne der live auf Twitch gestreamte, [rechtsterroristische Mordanschlag von Halle](#) (Saale) aus dem März 2019 genannt. Ein repräsentativeres Beispiel für eine alltägliche Beobachtung der Streaming Plattform durch etablierte Meiden wäre die [Sexismus-Debatte](#) um den populären, deutschsprachigen Streamer [Montana Black](#).

Diskriminierung im Digitalen – Teil des Erfahrungsschatzes

junger Menschen

Die auf Twitch live im Rahmen eines Streams produzierten und dann meistens auch on demand, also zu einem späteren Zeitpunkt abrufbaren Inhalte richten sich an ein junges Publikum zwischen 18 und 35 Jahren, ein großer Teil der Nutzer* innen dürfte allerdings deutlich jünger sein. Gleichzeitig findet in vielen Fällen keine oder keine umfassende Moderation der gezeigten Inhalte oder der in ihrem Fahrwasser entstehenden Diskussionen in Chat, Messenger oder Kommentaren statt. Gleiches gilt, auch wenn sich diesbezüglich in den letzten Jahren auf Betreiben von politischen wie zivilgesellschaftlichen Akteur* innen viel getan hat, auch für die Inhalte selbst. Das selbst erleben müssen, Beobachten aber auch reproduzieren oder gar selbst hervorbringen von vielgestaltigen Formen [sexistischer](#) und [rassistischer Diskriminierung](#) im Netz zählt zum [basalen Erfahrungsschatz junger Menschen](#) heute. Studien wie diese decken sich mit unseren subjektiven Eindrücken aus der non-formalen Jugendbildung.

Die Plattform Twitch spielt in den Gesprächen mit Jugendlichen über ihre Medienwelten eine präzente Rolle. Oftmals wird dabei, auf Nachfrage nach Unterschieden zu vergleichbaren Medienplattformen, die Vielfalt und Echtheit von Twitch positiv hervorgehoben.

Jugendliche Erfahrungen im Netz ernst nehmen

In unserer non-formalen Bildungsarbeit möchten wir besonders mit den Erfahrungen der jeweiligen Jugendlichen arbeiten. Hierzu ist es wichtig, dass diese Arbeit u.a. dort stattfindet, wo Jugendliche unterwegs sind, miteinander interagieren und ganz generell Subjektivierungs- und Bildungsprozesse erfahren und in diese involviert sind.

Im Rahmen unserer pädagogischen Praxis machen wir oftmals die Erfahrung, dass Jugendliche mit ihren vielfältigen und prägenden Erfahrungen im Umgang mit diesen Plattformen nicht ernst genommen werden – sei es von Eltern, Lehrkräften und/oder anderen Bildner*innen. Wir versuchen stattdessen, im Rahmen unserer Arbeit aktiv mit Jugendlichen über Twitch zu sprechen und so Räume der Auseinandersetzung zu öffnen. Dabei ist uns besonders wichtig, einen diversitäts- und machtsensiblen Ansatz in die pädagogische Arbeit miteinzubringen. Das bedeutet zum Beispiel, konkret nach der strukturellen Beschaffenheit von digitalen Räumen zu fragen, in denen Jugendliche sich aufhalten. Um dann (Jugendliche) weiterführend zu fragen, wie sich Jugendliche in diesen Räumen darstellen.

Umkehr der Wissenshierarchie

Ein wichtiger Grund für das Entstehen dieses Textes ist, dass es bisher nur wenige Methoden gibt, die sich explizit mit Twitch beschäftigen. Der Text möchte diese Lücke weniger versuchen zu schließen als vielmehr für eine neugierige, kritische und dialogische Auseinandersetzung werben. Eine Auseinandersetzung, die sich ins Zentrum der eigenen pädagogischen Praxis traut – also dorthin, wo unsere erfahrenen Prägungen, persönlichen Werte und professionellen Haltungen sitzen. Eine Auseinandersetzung mit Twitch – einem weiten Raum im Internet, in dem Jugendliche und junge Erwachsene viel Zeit verbringen.

Politische Jugendbildung im Kontext von Twitch bedeutet häufig: eine Umkehr der Wissenshierarchie. Also einem ungleichen Verhältnis zwischen zwei Akteuren – die eine Person oder Gruppe weiß mehr als die Andere. Das hat, und darauf macht engagierte non-formale Bildung im schulischen wie außerschulischen Kontext unserer Meinung nach aktiv aufmerksam, auch etwas mit der Frage zu tun, was denn in welchem Kontext als Wissen anerkannt wird. Grundsätzlich ist im Falle von Twitch davon auszugehen, dass junge Menschen deutlich erfahrener im Umgang mit der Plattform sind als die Anleitenden. Dieser Wechsel der Wissenshierarchien auf der inhaltlichen Ebene ermöglicht neue Austauschprozesse, in denen z. B. in schulischen Settings die Lehrkräfte die Rolle der Lernenden übernehmen, während die Schüler*innen ihr Expert*innenwissen vermittelnd weitergeben. Allerdings setzt diese Herangehensweise voraus, dass die Lehrenden bereit sind, sich auf diesen Prozess authentisch einzulassen. Und gleichzeitig über ausreichend Twitch-Wissen verfügen, diesen Prozess auch pädagogisch-inhaltlich gewinnbringend für alle Beteiligten gestalten zu können. Gleiches gilt für Fachkräfte in außerschulischen Kontexten.

YouTube oder Twitch?

Es empfiehlt sich daher, sich einen eigenen, kostenlosen Account zu erstellen und je nach Interesse und Fokus entsprechenden Streamer*innen zu folgen, sich im Chat auszutauschen und auf Discord (Messenger) den Diskussionen zu folgen. Zusätzlich finden sich auf der Plattform [YouTube](#) eine Vielzahl an Zusammenschnitten und Highlights von Streams, die ebenfalls eine gute Grundlage zur weiteren Auseinandersetzung mit den spezifischen Funktionsprinzipien, Ästhetiken und kulturellen Codes von Twitch. Ein [Artikel](#) zu den Unterschieden zwischen YouTube und Twitch ist hier verlinkt. Weiterführend verlinken wir hier noch einen [umfangreichen Artikel](#) zur Vorgehensweise beim Aufbau eines eigenen Streams. Dieser gibt einen guten Eindruck von der Weitläufigkeit des Twitch-Kosmos – gerade auch aus Streamer*innen-Perspektive.

Politisch bildende Inhalte: Auf ins Spannungsfeld!

Aus der Perspektiver non-formaler Bildung verstehen wir Twitch hier als einen viel frequentierten, digitaler Raum, in welchem bereits viel Politische Bildungsarbeit, gerade in Bezug auf Gemeinschaftsbildung und [Empowerment](#), stattfindet. Ein kommerzielle Plattform, auf der über nationalstaatliche Grenzen hinaus für unterschiedliche Perspektiven auf Welt sensibilisiert wird. Zugleich finden sich dort auch rassistische, sexistische und andere diskriminierende Inhalte, die durch die ihre mediale Repräsentation weiterverbreitet und in ihren diskriminierenden Aussagen reproduziert werden.

Digital-globale Plattformen wie Twitch sind in ihrer Gesamterscheinung, grob vereinfacht, mindestens ambivalent zu betrachten. Ihre Nutzung stellt gerade aus der Sicht einer macht- und diversitätssensiblen Bildungsarbeit ein Spannungsfeld dar.

Auch deshalb sind wir der Ansicht, dass gerade hier, im Kontext von Twitch und potentiell auch auf Twitch selbst, non-formale Bildungsarbeit stattfinden muss.

Cybermobbing, Hate Speech, Echokammern

In dieser Sammlung methodischer Settings finden sich sowohl Ideen, welche sich für den Einstieg in die (außer)schulische, politische Bildungsarbeit eignen als auch potentiell weiterführende Formate.

Der medienpädagogische Ansatz dieser Idee besteht darin, Lebensrealitäten und Medienwelten von Jugendlichen am Beispiel der Plattform Twitch ernst zu nehmen.

Zu Erscheinung und Funktionsprinzipien dieser Welten und Realitäten in eine Form der Reflexion und Resonanz zu treten und sie vor diesem Hintergrund respektvoll und kundig in der eigenen pädagogischen Praxis aufzugreifen – sei es im schulischen oder im außerschulischen Kontext. Auch wenn sich die Plattform vordergründig an (Live-) Gaming Inhalten orientiert, bietet Twitch Anknüpfungspunkte um Themenkomplexe wie [Hate Speech](#), [Cybermobbing](#), [Cancel-Culture](#), [Verschwörungsideologie](#) oder [Echokammern](#) anschaulich zum Gegenstand politischer Bildungsarbeit zu machen. Und zwar explizit in jenem bereits angerissenen Spannungsfeld:

Dass es sich nämlich unserer Einschätzung nach, auf der Ebene der Wirkung bei den jugendlichen Rezipient*innen, bei vielen der auf Twitch vertretenen Formate bereits um politisch bildende Inhalte handelt.

Potenziale, Potenziale!

Aus unserer Sicht lassen sich, im Kontext von Twitch, vor dem hier skizzierten Hintergrund folgende Potenziale für non-formale Bildung in Kooperation mit Schule erkennen:

1. Teilhabe an (digital-)politischen Diskursen
2. Auseinandersetzung mit Zeitlichkeit, linearem Erzählen in Echtzeit (Streaming) und Ko-Präsenz (live bei der Tätigkeit einer/eines Anderen präsent zu sein)
3. Selbstinszenierung als Erfahrung der Selbstwirksamkeit und der Identitätsfindung im Sinne einer ästhetischen Praxis
4. Niedrigschwelliger Zugang zu informellen wie etablierten Wissensarchiven und Informationsquellen
5. Kompetenzbildung im Umgang mit Vielfalt sowie die Einübung von Entscheidungsfindung, Meinungsbildung, Ambiguitätstoleranz im Angesicht des medialen (Über-)Angebots an Inhalten auf Twitch.

An dieser Stelle stellen wir beispielhaft drei methodische Settings vor, welche diese Potentiale verschiedentlich aufgreifen. Kurz skizziert werden Ausgangslage, Zieleetzungen, Ablauf sowie Herausforderungen. Wichtig ist, dass diese Methoden nicht für sich alleine stehen, sondern in einen entsprechenden, pädagogisch-didaktischen Gesamtzusammenhang gestellt werden. Sie sind weder als Blaupause zu verwenden noch als solche angelegt, sondern bedürfen einer kontextspezifischen Ausgestaltung, die unbedingt auch den Twitch spezifischen Wissensstand der anleitenden Pädagog*innen berücksichtigt. Sowie den Umstand, dass Twitch und die damit verbundenen ästhetischen Praxen von Jugendlichen durchaus auch als Form der Privatheit verstanden werden können, die sie nicht ohne weiteres in anderen Kontexten teilen möchten.

Methodische Settings bei Twitch:

Zwischen Produktion, Inhalten, Publikum

Unser hier verwendeter, medienwissenschaftlicher [Ansatz](#) unterscheidet zwischen drei zentralen Aspekten der Analyse: Produktion, Inhalte, Publikum. Auf Grundlage dieser Differenzierung und vor dem Hintergrund der Potenziale aus dem vorherigen Abschnitt lassen sich auch für die non-formale Bildung vielfältige methodische Settings entwickeln.

Produktion auf Twitch:

Die Methoden zur Produktion bei Twitch setzen sich grundlegend mit der Frage auseinander, unter welchen Bedingungen von Seiten der Plattform Twitch bestimmte Inhalte erzeugt werden und wie diese Inhalte anschließend auf Twitch verbreitet werden. Zentral ist dabei die Analyse von technisch-inhaltlichen Voraussetzungen wie [Algorithmen](#), [UX](#) und [UI](#).

Die Zielgruppen sollen durch ein Thematisieren der Produktionsvoraussetzungen bei Twitch ein grundlegendes Verständnis dafür erhalten, inwiefern auf Twitch Daten durch die Nutzung generiert, gesammelt und dann zueinander in Beziehung gesetzt werden. Und wie diese aufbereiteten Daten schließlich für die Vermittlung von zielgruppenspezifischen Inhalten (z. B. durch eine gute Kenntnis der Vorlieben der eigenen Fans), die Erzielung von Reichweite (z. B. in Form von Zugriffen auf Streams und Seiten) oder monetäre Wertschöpfungsprozesse (z. B. Werbeanzeigen und Produktplatzierungen) genutzt werden.

Im Gegensatz zu anderen Plattformen wie beispielsweise Facebook, Instagram oder TikTok verzichtet Twitch auf Algorithmen. Stattdessen setzt das Unternehmen auf „[Data-Science-Team](#)“, das sich mit den Trends und Entwicklungen bei Twitch sowohl durch qualitative als auch quantitative Datenerhebungen beschäftigt.

Es folgen drei Methodenvorschläge:

Methodenvorschlag 1: Twitch - Pitch!

Methodenvorschlag 2: Blocken, Bannen, Ignorieren?

Methodenvorschlag 3: Publikum - Live-Stream-Theater

Methodenvorschlag 1:

Twitch - Pitch!

Ausgangslage: Auf Twitch sehen Menschen anderen Menschen dabei zu, wie sie Dinge tun. Auf Twitch gibt es eine Vielzahl an Zeichen, Symbolen und Prinzipien, die es außerhalb von Twitch so nicht gibt. Oder? Auf Twitch werden Nutzer*innen Vorschläge angezeigt, welche Streams und/oder Streamer*innen für sie interessant sein könnten.

Zielsetzung: Sensibilisierung für technische wie nicht-technische Produktionsbedingungen auf Twitch sowie auf Wege der Verbreitung von Inhalten.

Ablauf: Im Vorfeld wird von den Bilder*innen ein Twitch-Profil mit möglichst heterogenen Interessen und Streamer*innen, denen gefolgt wird, angelegt. Alternativ kann hier, ausschnittsweise, auch mit Accounts von Teilnehmenden gearbeitet werden. Anhand des jeweiligen Twitch-Profiles werden dann von den Teilnehmenden in Kleingruppen Antworten zu Fragen nach Produktionsphänomenen der Plattform gepicht (in einer vorgegebenen Zeitspanne kurz, prägnant und ein bisschen zugespitzt vorgestellt).

Fragen zu diesen zentralen Produktionsbedingungen können zum Beispiel sein:

- Wie bindet die Plattformen durch Incentives/ Anreize die Zuschauer*innen an ihre Plattform?
- Was und wie arbeitet ein Algorithmus bei Twitch?
- Wie ist die Reward Struktur bei Twitch?
- Was kann ich mit Drops/Inventar anstellen?
- Laut Wikipedia hat Amazon.com, Inc. im Jahre 2014 940 Millionen Dollar für Twitch gezahlt. Wie und Womit verdient Twitch heutzutage eigentlich Geld?
- Berufswunsch Streamer*in: Welches Gewerbe melde ich beim Finanzamt an?
- Was ist eigentlich so geil an Just Chatting?
- Welche Abhängigkeiten können durch die Nutzung von Twitch erzeugt werden?

Im Anschluss werden die Pitches nachbesprochen, diskutiert und untereinander ergänzt. Je nach Themenwahl bzw. Themensetzung ergibt sich im Nebeneinander der unterschiedlichen Fragen und Antworten ein vielschichtiges Panorama aus Fakten, Perspektiven, Nutzungserfahrungen und Reflexionen.

Herausforderungen: Anwendungsorientiertes Wissen zu Twitch bzw. eigene, reflexive Anwendungspraxis. Die Fähigkeit, dennoch simple, wertschätzende und interessierte Fragen an die Teilnehmenden zu stellen. Die Fähigkeit, schnellebige und informationsreiche Diskussionen zu moderieren und pädagogisch mitzugestalten. Vertrauensverhältnis zwischen Teilnehmenden und Bildner*innen; Aufbau und flexible Aufrechterhaltung eines didaktischen Spannungs bogens. Assoziatives und beobachtendes Denken.

Inhalte auf Twitch:

Diese Methode befasst sich mit politischen Botschaften auf Twitch. Sie stellen Fragen danach, wie Streamer: innen auf der Plattform Inhalte vermitteln und welche Mechanismen von Inklusion und Exklusion dabei wirken.

Durch die Rahmung dieses Elements in der politischen Bildung, zielt die Arbeit darauf ab, ein Bewusstsein dafür zu schaffen, wie in Streams politische Inhalte vermittelt werden. Insbesondere werden Inhalte darauf untersucht, wie auf der Plattform bestimmte Normen verbreitet werden und welche stereotypische Vorstellungen von Körpern reproduziert werden. Bestandteil dieser Arbeit kann die Erarbeitung unterschiedlicher Formen von Diskriminierungen wie Homo- und Transphobie, Rassismus, Sexismus und Klassismus sein. Wichtig ist in diesem Zusammenhang, darauf zu verweisen, wie unterschiedliche Formen der Ausgrenzung miteinander verschränkt sind ([Intersektionalität](#)).

Um diese Debatten im Rahmen der Bildungsarbeit zu reflektieren ist es wichtig, sich mit den wichtigsten Diskursen der Gaming-Community vertraut zu machen. Eines der entscheidendsten Ereignisse der Szene war [Gamergate](#), eine 2014 ausbrechende Streit um das Thema geschlechtlicher Diversität in Video und Computerspielen, welches in weiten Kreisen der Gemeinschaft als Höhepunkt politischer Auseinandersetzung im Internet gilt.

Erst mit der Übernahme von Twitch durch Amazon.com, Inc. im Jahr 2014 kam es zu einem starken Kurswechsel im Umgang mit geschlechtlicher Vielfalt. Durch die [Community-Richtlinien](#) und Twitchs verstärkte Kontrolle von Streams und deren Inhalten ging das Ausmaß an verbaler und psychischer Gewalt zurück.

Methodenvorschlag 2:

Blocken, Bannen, Ignorieren?

Ausgangslage: Auf Twitch kommt es vielfach zu grenzüberschreitendem, diskriminierendem Verhalten. Und vermehrt auch zu (öffentlich gemachter) Sanktionierung solchen Verhaltens – sei es von Seiten der Nutzer*innen (ignorieren oder blocken) der jeweiligen Person oder von Seiten der Content-Redaktion (Sperrern, Bannen)

Zielsetzung: Sensibilisierung für verschiedene Diskriminierungsformen und ihre alltägliche Wirkung auf Betroffene. Sensibilisierung für den Umstand, dass diskriminierendes Verhalten auch für die verursachende Person nicht folgenlos bleibt. Sensibilisierung für Fragen nach Verhältnismäßigkeit, Fairness, Situationsbezogenheit und Grundsätzlichkeit bei der Sanktionierung von diskriminierendem Verhalten: Wer darf/kann im Kontext von Twitch wen wie sanktionieren? Wie wird mit eventuellen Missverständnissen, Mehrdeutigkeiten & Co umgegangen?

Ablauf: Im Vorfeld werden von den Bildner*innen eine Reihe von Fallbeispielen vorbereitet (siehe Beispiel), die im Anschluss in Kleingruppen besprochen und diskutiert werden. Mögliche Fragen für ein solches Setting wären:

Wieso wurden die Community-Richtlinien eingeführt? Findest du es angemessen, dass Leute für ihr jeweiliges Verhalten gebannt werden? Wie geht es den Personen, die von diesem hier gezeigten Verhalten betroffen sind, eventuell mit dieser Form der Bestrafung? Wie würdest du dich als Moderator*in verhalten? Gäbe es Alternativen, die du im jeweiligen Kontext für angemessen hältst? Je nach Verfügbarkeit, Thematik, Drastik und Gefahr einer Reproduktion der Diskriminierung können hier auch reale Ausschnitte aus Streams gezeigt werden. Zugleich bietet der mediale Wechsel von Video zu Text (Fallbeispiele) oftmals eine gute Möglichkeit des Perspektivwechsels – unter anderem, weil es so leichter gelingt, emotionale Fälle auf einer abstrakteren Ebene zu verhandeln.

Fallbeispiele:

- Ein Streamer fotografiert ohne Einverständnis aus der Ferne eine Frau während eines Live-Streams. Der Streamer wird dafür für 33 Tage auf Twitch gebannt.
- Ein junger Mann streamt über Twitch ein Attentat aus rassistischen Gründen. Nach 35 Minuten wird sein Stream aufgrund einer Meldung von Twitch gesperrt.

- Ein*e Streamer*in wird während einer Autofahrt von einem Jugendlichen beleidigt. Der Streamer hält an und verfolgt den Jugendlichen und beleidigt ihn. Der*die Streamer*in wird daraufhin für einen Monat gebannt.
- Ein*e Streamer*in wird während eines Streams mit unbekannter Nummer wiederholt angerufen, um den*die Streamer*in zu nerven. Der*die Streamer*in droht der anrufenden Person, sie zu finden und umzubringen. Der*die Streamer*in wird für immer von der Plattform gebannt.
- Ein*e Streamer*in filmt, während er fährt, im Auto und wird daraufhin von Twitch für eine Woche gesperrt. Der*die Streamer*in wurde bereits im Vorhinein mehrmals aufgrund kleinerer Vergehen für jeweils einen Tag gesperrt.

Im Anschluss kann in der Großgruppe beispielsweise eine kurze Auswertungsrunde stattfinden:

- Welche Fallbeispiele haben (nicht) euch besonders beschäftigt?
- Wie unterschied sich das hier skizzierte diskriminierende und/oder grenzverletzende Verhalten?
- Welche Möglichkeiten alternativer Sanktionierung habt ihr diskutiert?

Herausforderungen: Fähigkeit, situativ und diskriminierungssensibel reagieren und interagieren zu können. Anwendungsorientiertes Wissen zu Twitch bzw. eigene, reflexive Anwendungspraxis.

Methodenvorschlag 3:

Publikum – Live-Stream-Theater

Ausgangslage: Auf Twitch gibt es die Möglichkeit, unterschiedlichsten Menschen bei ganz verschiedenen sozialen Interaktionen zuzusehen. Gerade in konflikthafteren Situationen mit diskriminierendem Verhalten bin ich als Nutzer*innen (unbewusst) mit der Frage konfrontiert: Wie würde ich mich verhalten?

Zielsetzung: Sensibilisierung für Twitch als digitalen Raum, in dem ich mich als Individuum zu dem, was dort geschieht, in Beziehung setze. Sensibilisierung für Twitch als sozialen Raum, der als eine Verschränkung zwischen digitalen und nicht-digitalen Phänomenen unter anderem von seinen Nutzer*innen mit hergestellt wird – so auch von mir. Sensibilisierung für mediale Besonderheiten des Formats Live-Streaming & Herausarbeiten von Unterschieden und Gemeinsamkeiten zu nicht-digitalen, sozialen Live-Situationen.

Ablauf: Gemeinsames Ansehen eines Live-Streams oder eines aufgezeichneten Streams mit Hilfe eines Beamer. Im Vorfeld werden verschiedene Diskriminierungsformen besprochen, auf deren Vorhandensein im Stream und in der sozialen Auseinandersetzung mit ihm geachtet werden soll. Bemerkt ein/e Teilnehmende*r diskriminierendes Verhalten, pausiert die Person den (aufgezeichneten) Stream und spielt die betreffende Stelle ohne diskriminierendes Verhalten neu.

Im Anschluss an eine festgelegte Zeit im Stream oder direkt nach den jeweiligen Interventionen können diese kurz besprochen und diskutiert werden:

- Warum wurde angehalten?
- Wie wurde versucht, anders zu handeln?
- Gibt es in nicht-digitalen Situationen auch die Möglichkeit, das Geschehen anzuhalten?
- Und fällt uns zusehen, hinsehen, ein(s)stehen im digitalen oder im nicht-digitalen leichter?
- Wie unterscheiden sie diese medialen Sphären in ihrer Wirkung auf uns voneinander?

Herausforderungen: Praxiserfahrungen im Bereich des Forum-Theaters. Vertrauensverhältnis zwischen Bilder*in und Teilnehmenden. Interesse der Teilnehmenden und der Bildner*innen an szenisch-theatralen Auseinandersetzungen. Fähigkeit, situativ und diskriminierungssensibel reagieren und interagieren zu können. Anwendungsorientiertes Wissen zu Twitch bzw. eigene, reflexive Anwendungspraxis.

Quellen (Zugriff für alle in diesem Beitrag genannten Links: 04.11.20)

vgl. k.A. (2020) Webseite twitch.tv. Live-Streaming-Plattform;
<https://www.twitch.tv/>

v.A. (2020): Twitch. Enzyklopädie-Artikel;
<https://de.wikipedia.org/wiki/Twitch>

v.A. (2020): Amazon. Enzyklopädie-Artikel;
<https://de.wikipedia.org/wiki/Amazon>

v.A. (2020): Unterseite der Seite twitch.tv. Live-Streaming-Plattform;
<https://www.twitch.tv/directory/esports>

TSC Eintracht (2020) Profilseite auf twitch.tv. Live-Streaming-Plattform; <https://www.twitch.tv/tsceintracht>

Landwirt_in_MV. (2020) Profilseite auf twitch.tv. Live-Streaming-Plattform; https://www.twitch.tv/landwirt_in_mv

Cooking without Looking (2020) Profilseite auf twitch.tv. Live-Streaming-Plattform; <https://www.twitch.tv/cookingwithoutlooking>

Hegemann, Lisa/Schmees, Dennis (2019): Kein Hassportal für rechten Terror. Artikel; https://www.zeit.de/digital/internet/2019-10/twitch-anschlag-halle-video-stream-onlineportal-rechtsextremismus?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

k.A. (2020): Sexismus auf Twitch – bekannter Streamer gesperrt. Artikel; <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/montanablack-wegen-sexismus-auf-twitch-gesperrt-a-034e20c1-514f-4343-9a33-d8d6aec93fa4>

vgl.k.A. (2020) Webseite Montana Black; <https://montanablack.de/>

Thiele, Anja (k.A.) Sexismus; Glossar-Eintrag;
<https://gender-glossar.de/s/item/13-sexismus>

v.A. (2018) Euphorie war gestern. Die „Generation Internet“ zwischen Glück und Abhängigkeit. Studie; <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u25-studie-euphorie-war-gestern/index.html>

vgl. k.A. (2020) Webseite Youtube.de. Streaming-Plattform;
<https://www.youtube.com/?gl=DE>

vgl. v.A. (2018) Twitch versus YouTube – welche Plattform ist besser für Video-Content? Artikel; <https://blog.osk.de/twitch-youtube>

v.A. (2017) Was ist Hate-Speech? Glossar-Eintrag;
<https://www.bpb.de/252396/was-ist-hate-speech>

Gillner, Katy (k.A.) Cybermobbing – Was ist das?. Glossar-Eintrag;
<https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/cybermobbing/cybermobbing-was-ist-das/>

Jedicke, Philipp (2020) "Cancel Culture" Griffige Definition oder nutzloser Kampfbegriff? Artikel; <https://www.dw.com/de/cancel-culture-griffige-definition-oder-nutzloser-kampfbegriff/a-54570483>

k.A. (k.A.) Verschwörungsideologien. Lexikon-Eintrag;
<https://www.belltower.news/lexikon/verschoerungsideologien/>

k.A. (k.A.) Echokammern. Lexikon-Eintrag;
<https://www.belltower.news/lexikon/echokammer/>

vgl. Lind, Rebecca Ann (2019) Race/Gender/Class/Media. Considering Diversity Across Audiences, Content, and Producers Fachbuch; <https://www.taylorfrancis.com/books/e/9781351630276/chapters/10.4324/9781351630276-1>

Zahn, Angelika (2018): Was, bitteschön, ist in Algorithmus? Check;
<https://www.codingkids.de/wissen/was-bitteschoen-ist-ein-algorithmus>

k.A. (2020) Datenschutz-Optionen des Anbieters twitch.de, Webseite
<https://www.twitch.tv/p/de-de/legal/privacy-choices/>

Eichler, Tassilo (2015) User Experience Design (UX Design). Wiki-Artikel; <http://www.digitalwiki.de/user-experience-design-ux-design/>

Huber, Thomas (2015) Usability. Wiki-Artikel;
<http://www.digitalwiki.de/usability/>

Bierly, Melissa (2016) How does the Data Science Team Work at Twitch? Artikel; <https://mode.com/blog/data-science-at-twitch/>

Küppers, Carolin (k.A.) Intersektionalität. Lexikon-Eintrag;
<https://gender-glossar.de/i/item/25-intersektionalitaet>

k.A. (2020) Community-Richtlinien twitch.tv; Live-Streaming-Plattform; <https://www.twitch.tv/p/de-de/legal/community-guidelines/>