

Text 1: Organisatorische Rahmenbedingungen für ein Gamescamp United

Gute organisatorische Rahmenbedingungen eines Gamescamps tragen, wie bei jedem Projekt, stark zum Gelingen eines Barcamps bei. Je nach Vorhaben und Möglichkeiten kann sich der Ressourcenbedarf unterscheiden. Dementsprechend gilt dieser Text eher als Praxishinweis aus den Erfahrungen im GCU 2017.

Zu den organisatorischen Ressourcen kann die Erfüllung folgender Projektbedarfe gehören:

Zeitpunkt

Die Beteiligung im Projekt ist von der Zeit der Beteiligten sehr abhängig. Damit beispielsweise der Schulbesuch von Jugendlichen nicht verhindert wird, ist es effizienter, wenn das Projekt in den Schulferien oder an einem Wochenende stattfindet. Dabei sollte auch die zeitliche Verfügbarkeit des Fachpersonals berücksichtigt werden.

Wenn die Jugendlichen zu sehr unterschiedlichen Zeiten ankommen, ist es empfehlenswert eine Welcome-Situation zu schaffen, in der man sich die Zeit gut vertreiben und sich kennenlernen kann, z.B. durch Spielangebote, Snacks oder Getränke. Diese Gelegenheit kann auch von den Teamer*innen genutzt werden, um mit den Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und Ideen für mögliche Sessions anzuregen.

Anmeldung

Für die Anmeldung empfiehlt sich ein möglichst unkompliziertes Anmeldeverfahren. Idealerweise existiert bereits eine eigene Webseite, an die ein simples Online-Anmeldeformular angebunden werden kann, mit dem sich die Jugendlichen für die Veranstaltung anmelden können. Neben den notwendigen persönlichen Daten können hiermit auch die Notwendigkeit einer Übernachtungsmöglichkeit, besondere Wünsche an das Essensangebot oder auch Interessen und Sprachkenntnisse abgefragt werden, um die allgemeine Planung zu erleichtern. Idealerweise wird an die Teilnehmenden direkt im Anschluss eine standardisierte E-Mail versendet, die ihnen die erfolgreiche Übermittlung der Daten bestätigt.

Bei der Anmeldung sollte selbstverständlich auf die deutsche Gesetzgebung geachtet werden (bspw. Erlaubnis der Eltern für minderjährige Reisende). Die Landesjugendringe sind in allen 16 Bundesländern kompetente Ansprechpartner für Fragen rund um Jugendarbeit. Bei Fragen zu Betreuungsschlüsseln für Jugendliche unter 14 Jahren wenden Sie sich bitte an den Landesjugendring Ihres Bundeslandes. <http://landesjugendring.de/1739.0.html>

Alle inhaltlichen Angebote auf einem Gamescamp unterliegen grundsätzlich den Beschränkungen des Jugendschutzgesetzes (<https://www.bmfsfj.de/blob/90276/aa7e38a3b7789e9caa99c51ca14b8ca0/juschg-deutsch-2016-data.pdf>) sowie des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags. Dabei sind besonders die geltenden Regelungen zum Jugendschutz in der Öffentlichkeit (§§ 4-10 JuSchG) und dem Jugendschutz im Bereich der Medien (§§ 12-15 JuSchG) sowie die die Bestimmungen zu unzulässigen und entwicklungsbeeinträchtigenden Angeboten (§ 4 und 5) JMStV) einzuhalten.

Da bei einem Gamescamp die eingesetzten digitalen Spiele nicht ausschließlich oder überwiegend Unterhaltungszwecken dienen, sondern auch die Entwicklung von Medienkompetenz fördern oder bildungspolitischen Zwecken dienen, ist davon auszugehen, dass es sich bei einem Gamescamp nicht um eine Spielhalle i.S.d. § 6 JuSchG handelt. Weil ein Gamescamp damit auch immer der gezielten Förderung der Medienkompetenz dient und nicht öffentlich ist, sind § 12 Abs.1 JuSchG und § 5 JMStV in der derzeitigen juristischen Meinung nicht einschlägig. Ein weiterer Punkt betrifft Spiele die ohne vorherige Prüfung durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zum Einsatz kommen. Diese Online verfügbaren Inhalte dürfen nur zugänglich gemacht werden, wenn unter Berücksichtigung der §§ 4 und 5 JMStV sichergestellt ist, dass eine Jugendbeeinträchtigung oder -gefährdung ausgeschlossen ist.

Dies ist unbedingt sicherzustellen durch:

- die Installierung einer geeigneten Filtersoftware
- die Betreuung während des Gamescamp und natürlich auch durch die Sensibilisierung der Teilnehmer zu diesem Thema
- die einsehbare Aufstellung der Bildschirme

Wir sind in dieser Instanz aber auch keine Juristen, wenden Sie sich daher bei speziellen Fragen bitte an die folgenden Kontakte:

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien – BPjM: www.bundespruefstelle.de

Kommission für Jugendmedienschutz – KJM: www.kjm-online.de

jugendschutz.net: www.jugendschutz.net

Neben allen rechtlichen Belangen empfehlen wir zu Beginn der Veranstaltung die Regeln für das Wochenende zu erarbeiten, gemeinsam zu klären und aufzuschreiben, mit welchem Ziel die Gruppe zusammengekommen ist, dass es darum geht gemeinsam eine gute Zeit zu haben, einander zu respektieren und zuzuhören etc. Dazu kommen noch spezifische Regeln für die Altersgruppe, Hausregeln etc.

Ort

Der Ort, an dem das Projekt stattfinden soll, sollte für die Teilnehmenden und anderen Projektbeteiligten gut erreichbar sein. Ein idealerweise bekannter und leicht zu findender Ort in der Nähe einer Haltestelle kann die Mobilität der Projektbeteiligten steigern. Sollte es nicht möglich sein, einen derartigen Veranstaltungsort zu finden, sollte auf jeden Fall die Möglichkeit in Betracht gezogen werden, die Teilnehmenden via Shuttle-Service anreisen zu lassen.

Die Projektbeteiligten aus anderen Städten benötigen selbstverständlich eine Übernachtungsstätte. Die Erfahrung zeigt, je größer die Entfernung zwischen Unterkunft und Projektort, desto unangenehmer kann der Weg für die Teilnehmenden sein. Die Entfernung der Herberge kann sich beim Tragen der Taschen (mit Laptops, Kameras, Material, Spielen, etc.) oder durch Verspätungen negativ auswirken. Außerdem kann die inhaltliche Qualität sinken, wenn bspw. eine vortragende Person keine ausreichende Technik mitgebracht hat.

Räumlichkeiten

Alle Projektbeteiligten des Gamescamps müssen in den vorhandenen Räumlichkeiten Platz finden. Eine Vielzahl an Räumen kann außerdem den Rahmen der Sessions positiv beeinflussen, indem bspw. eine angemessene Zahl der Slots für die Workshops, Diskussionsrunden, etc. erreicht werden kann.

Getrennte Räumlichkeiten wie Küche, Bad, Aufenthalts- und Lagerraum, Raucherbereich und Organisationsbüro können den Projekttablauf vereinfachen. Wie das Organisationsteam, übernehmen auch die Räumlichkeiten bestimmte und konkrete Rollen bei der Projektdurchführung. Beispielsweise könnte eine Wiese oder ein Hof die Durchführung von Aufwärmspielen für alle Beteiligten begünstigen, hierbei sollte auf ortsbezogene Sicherheit sowie auf Hygiene geachtet werden. Außerdem könnte ein Zusammenspiel der „digitalen und naturgeprägten Welten“ komplementär wirken und dadurch auch geistige Ausgeglichenheit (im Sinne von Müdigkeits- und Belastungsbewältigung, etc.) schaffen.

Ausstattung

Ein Projekt mit einem so stark digitalen Bezug wie dem Gamescamp verlangt selbstverständlich entsprechend gute technische Ausstattung. Die Räumlichkeiten, die vom Projekt genutzt werden, benötigen vor allem Strom und idealerweise eine Internetanbindung.

Außerdem ist folgende Technik und Material im Gamescamp nützlich und sollte nach Möglichkeit berücksichtigt werden:

- Ton: Mikrofone, Boxen und Anschluss (ob Funk oder Kabel);
- Licht: in allen Räumlichkeiten, Verlängerungskabel und Verteiler;
- Video: Spiele, Kameras, Beamer, Leinwände, Anschlusskabel, Laptops, Tablets, etc.;
- Requisite: Tische, Stühle, Sofas, Sessel, Sitzkissen, Decken, großes Zelt, Biertischgarnitur, Sonnen- oder Regenschirm(e), Geschirr und Besteck, Küchenrollen, Büromaterialien, etc.;

Kantine

Die (gesunde) Ernährung ist selbstverständlich das notwendigste Grundbedürfnis. Eine eigene Küche ist empfehlenswert, die es ermöglicht, neben dem warmen Essen (bspw. mindestens zweimal pro Tag im Gamescamp United 2017) dauerhaft Obst, Gemüse, trockene Snacks (Chips, etc.) und Getränke anzubieten. Liebe geht schließlich durch den Magen!

Personal

Das Personal wird von der Projektleitung aufgestellt und bekommt fachbezogene Rollen zugewiesen. Wie in einem Schiff ist jede einzelne Person im Team wichtig, denn sie treiben das Projekt voran. Die Projektleitung ist dafür verantwortlich, das Personal an richtigen Stellen zu platzieren. Darüber hinaus ist eine funktionsfähige und konstruktive Kommunikation eine Notwendigkeit (auch wenn das Team sich gut kennt), damit unerwartete Herausforderungen bewältigt werden können.

Außerdem sollte die pädagogische Begleitung der Jugendlichen berücksichtigt werden.

Da die Projektbedarfe sich nach Vorhaben/Vorstellung/Ziele unterscheiden können, kann auch die Aufstellung des Personals unterschiedlich sein. Außerdem kann ein Gamescamp eine gute Gelegenheit für ein Praktikum in Projektarbeit/-leitung/-koordination/-marketing/-dokumentation/etc. werden. Die Praktikant*innen könnten dabei auch einen Teil der Aufgaben übernehmen.

Finanzen

Dieser Punkt kommt hier zwar am Ende, ist jedoch nach dem Projektentwurf die zweitwichtigste Voraussetzung für die Verwirklichung des Gamescamps. Die finanzielle Lage der Organisation beeinflusst alle oben genannten Punkte. Je nach inhaltlicher Ausrichtung und Definition der Zielgruppe können neben den Mitteln, die möglicherweise Partner ins Projekt einbringen, Mittel in spezifischen Förderprogrammen, kommunale, Landes-, Bundes- oder europäische Mittel beantragt werden. Auch Stiftungen oder Sponsoring können einen Teil der Finanzierung übernehmen. Für die Teilnehmenden sollte das Gamescamp möglichst kostenfrei sein und Auslagen erstattet werden.

GAMESCAMP UNITED wurde von der Bundeszentrale für politische Bildung, dem Jugendamt und dem Amt für Kultur und Denkmalschutz der Landeshauptstadt Dresden und im Rahmen des Programms „JUGEND STÄRKEN im Quartier“ durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), das Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit (BMUB) und den Europäischen Sozialfonds, gefördert. Die Teilnahme am Gamescamp United war kostenfrei, die Anreise, Übernachtung und Verpflegung wurden über Projektmittel finanziert.

Über den Autor:

Vazeh Mustafa, Alumni des Goethe-Instituts und der Robert-Bosch-Stiftung in Kulturmanagement, ist ein Masterbasolvent der Hochschule Zittau/Görlitz in demselben Fach. Zum Zeitpunkt des Gamescamp United war er als Assistent der Projektleitung im „Montagscafé“, einem Integrationsprojekt des Staatsschauspiels Dresden tätig.

Dieser Text entstand im Rahmen des Projekts Gamescamp United. Veranstaltet wurde das Gamescamp United von einem Verbund aus medienpädagogischen Institutionen und Initiativen (in alphabetischer Reihenfolge): Initiative Creative Gaming, Institut Spielraum/TH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Mediale Pfade, medien+bildung.com, Medienkulturzentrum Dresden, Medienzentrum Rheinland des LVR, Spawnpoint – Institut für Computerspiel, Spielbar.de, Spieleratgeber NRW/Computerprojekt Köln e.V., Stadtjugendausschuss e. V. Karlsruhe. Die Koordination für die Herausgabe der OER-Materialien übernahm das Medienkulturzentrum Dresden. (Download Link: <http://www.medienkulturzentrum.de/seminar/gamescamp-united-spielen-verbindet/>)

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

