

Text 3: Sessionplanung und Sessions auf einem Gamescamp

Das Gamescamp versteht sich als ein Barcamp für jugendliche Gamer und Gamerinnen. Wichtige Aspekte sind daher nicht nur das Spielen und das Kennenlernen von Gleichgesinnten, sondern vor allem die vielfältigen Sessions, in denen sich die TeilnehmerInnen über beliebige Gaming-Themen austauschen können. Dieser Beitrag befasst sich im Folgenden mit der Sessionplanung und der Durchführung der Sessions.

Sessionplanung

Grundsätzlich steht die angewandte Barcamp-Methode im Rahmen des Gamescamps für einen hohen Partizipationsgrad seitens der Teilnehmenden. Die Entscheidung, welche Sessions angeboten und wie diese durchgeführt werden, wird durch die Teilnehmer*innen bestimmt. Dennoch spielt auch das Organisationsteam eine wichtige Rolle, ist es doch für einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung verantwortlich.

Bevor die Sessions mit den Teilnehmenden geplant werden, sollte sichergestellt sein, dass genügend Räume mit entsprechender Ausstattung vorhanden sind. Die Räume selbst sollten (abhängig von der Zahl an Teilnehmer*innen) genügend Platz für mindestens zehn Personen haben. Des Weiteren sollte in den Räumen folgende grundsätzliche technische Ausstattung vorhanden sein:

- Beamer und Leinwand
- 1-2 Laptops
- Internetanbindung
- Flipchart
- Moderationsmaterialien wie Eddings, Stifte, Pins, Karteikarten, etc.

Für die eigentliche Planung der Sessions kommen sämtliche Teilnehmer*innen an einem Ort zusammen. Hier wird der Ablauf des Barcamps geplant und abgestimmt, welche Sessions angeboten werden. Die möglichen Themen sind vielfältig: Ob die Vorstellung des aktuellen Lieblingsspiels, Meta-Themen wie Ethik in Spielen oder eine Session über E-Sports oder berufliche Möglichkeiten in der Gamesbranche. Jedes Thema kann zu einer Session werden, sofern es den klaren Bezug zum Oberthema Games aufweist. Auch die Ausgestaltung der Sessions ist sehr variabel. Ein Frontalvortrag ist ebenso möglich wie eine offene Diskussionsrunde oder ein kurzes Workshop-Format. Grundsätzlich liegt die Verantwortung in der Gestaltung bei den jeweiligen jugendlichen Sessionleiter*innen. Sie sind Ansprechpartner und für die Session verantwortlich, können sich aber jederzeit Unterstützung vom Organisationsteam holen.

Um eine Session anzubieten, reicht bei der gemeinsamen Planungsrunde ein Handzeichen aus. Idealerweise erklären die Sessionleitenden in wenigen Sätzen, was die Teilnehmenden bei dieser Session erwartet und ob besondere technische Voraussetzungen benötigt werden. Ein Mitglied des Organisationsteams schreibt den Titel der Session und den Namen der Sessionleiter*in auf eine Moderationskarte. Diese wird dann auf einer Zeit-Raum-Matrix verortet, die allen TeilnehmerInnen zur Orientierung dient, wann und wo welche Sessions stattfinden. In der Vergangenheit hat sich eine Länge von 45 Minuten pro Session mit anschließend 15 Minuten Pause bewährt. Je mehr Räume zur Verfügung stehen, desto mehr Sessions können parallel laufen.

Nachdem sämtliche Sessionvorschläge gesammelt und geordnet wurden, kann (auch in Absprache mit den Teilnehmenden) noch einmal untersucht werden ob die Verteilung der Sessions sinnvoll ist. Idealerweise sollte für jede/n Teilnehmer*in in jedem Zeitslot eine interessante Session vorhanden sein. Selbstverständlich lässt sich das aufgrund der Vielzahl an Interessen nicht immer realisieren. Dennoch sollte nach Möglichkeit vermieden werden, in ein und demselben Slot drei Sessions mit ähnlichen Schwerpunkten anzubieten, zu denen ein Großteil der Teilnehmenden möglicherweise gar keinen Zugang hat. Dementsprechend kann es helfen, bereits bei der Sammlung der Sessionvorschläge mit Handzeichen abzufragen, wer daran überhaupt Interesse hat, um somit "Nischenthemen" und "Publikumsliebliche" zu identifizieren und somit den Ablauf des Barcamps effizienter planen zu können.

Die finale Sessionplanung kann anschließend noch digitalisiert werden (bspw. über Google Tabellen) und somit sämtlichen Teilnehmer*innen auch außerhalb der Planungsrunde zur Verfügung gestellt werden.

Sessions

Die Ausgestaltung der Sessions ist vollkommen offen gehalten. Die Moderationsverantwortung liegt hierbei jedoch bei dem/der Sessionleitenden. Er/sie ist für den Ablauf verantwortlich und entscheidet die jeweiligen Themen. Sollten besondere technische Voraussetzungen benötigt werden, bietet es sich an, diese bereits bei der Sessionplanung anzusprechen. In jeder stattfindenden Session sitzt auch mindestens ein Mitglied des Organisationsteams. Dessen Aufgabe ist die Protokollierung und Dokumentation der Session. Somit können der Ablauf und die Ergebnisse von Sessions auch für diejenigen Teilnehmer*innen festgehalten werden, die daran nicht teilnehmen konnten. Hierfür wird ein Laptop und die Verwendung eines Etherpads empfohlen, mit dem die einzelnen Protokolle direkt in die digitalisierte Sessionplanung eingebaut werden können. Weiterhin sollte unbedingt auf die Einhaltung der Zeit geachtet werden, damit ein reibungsloser Ablauf des Barcamps gewährleistet ist.

Beim Gamescamp haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, sich einen Joker als Diskussionspartner und Ansprechperson in die Session zu holen. Die Joker sind extra eingeladene Personen, die Expert*innen auf ihrem jeweiligen Gebiet sind. Dabei kann es sich um Spiele-Entwickler*innen, Spielejournalist*innen, Let's Player*innen oder E-Sportler*innen handeln. Sie können eine Session mit ihrem Fachwissen bereichern und neue Impulse geben. In der Regel sind während eines Gamescamps drei Joker aus unterschiedlichen Bereichen vor Ort. Am besten wird auch schon bei der Sessionplanung überlegt, welche Joker in welche Sessions passen könnten.

Nach der Session findet noch ein kurzes Videointerview (zwei bis drei Minuten) mit der Sessionleitung und ggf. einem/r weiteren Teilnehmer*in statt. Diese Interviews dienen in erster Linie der Dokumentation und können im Anschluss des Gamescamps bspw. auf Youtube veröffentlicht werden. In der Vergangenheit haben sich folgende Leitfragen bewährt:

1. Was war der Titel und das Thema in eurer Session?
2. Warum hast Du das Thema in deiner Session angeboten?
3. Warum hast Du an dieser Session teilgenommen?
4. Versucht eure Session bitte in einem kurzen Fazit oder einer These zusammenzufassen

Mögliche Schwierigkeiten

Die TeilnehmerInnen sind zögerlich, was das Anbieten von Sessions angeht.

Generell gilt: Jedes Thema ist auf einem Gamescamp möglich und wert angeboten zu werden, denn jeder der Teilnehmenden weiß und kann etwas! Daher kann es hilfreich sein, die Teilnehmenden dazu zu ermutigen, ihr Wunschthema anzubieten. Schließlich muss eine Session kein vollständig durchgeplanter Vortrag sein. Ein Barcamp lebt von seiner lockeren, ungezwungenen Atmosphäre. Niemand erwartet einen perfekt ausgearbeiteten Vortrag von der Sessionleitung, denn sehr oft entwickeln die Sessions ohnehin eine spannende Eigendynamik, welche eine strikte Planung über den Haufen wirft.

Die Session behandelt ein Spiel mit der Altersfreigabe USK 16 oder USK 18.

Altersregelungen sind immer ein kniffliges Thema und werden insbesondere auf dem Gamescamp auch von den Jugendlichen oft diskutiert. Solange lediglich über die betreffenden Spiele gesprochen wird und diese nicht während der Session gespielt werden, spricht nichts gegen ein solches Thema. Dennoch ist es empfehlenswert, wenn sich in einer solchen Session keine zart besaiteten oder sehr jungen Teilnehmenden aufhalten, die von den Details der diskutierten Spiele zu sehr aufgewühlt werden könnten. Generell empfiehlt sich bei diesen Sessions ohnehin die Anwesenheit einem/r in Kinder- und Jugendschutz erfahrenen Teamer*in oder Joker*in. Somit kann die Session auch eine Möglichkeit sein, um mit den Jugendlichen über die Faszination solcher Spiele ins Gespräch zu kommen (Woher kommt das Interesse? Welche Erfahrungen haben die Jugendlichen bisher damit gemacht? etc.).

Links und Materialien

Beispiel für Sessionplanung und Protokollierung auf dem Gamescamp United 2017:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1CHhohV-AM-9U641-JRVxEwp-B8MJpCIndacVVw9_VU/edit#gid=0

Videostatements nach den Sessions beim Gamescamp 2015:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLrEwMtSOqm-HtkWbYH4qIVFTP6iO0EqM9>

Etherpad:

www.etherpad.org

Über die Autoren:

Sven Keil studierte in Dresden Soziologie und Kommunikationswissenschaften und befasste sich in seiner Abschlussarbeit mit Urban Gaming. Seitdem wirkt er als freier Mitarbeiter an verschiedenen medienpädagogischen Projekten mit dem Schwerpunkt Games mit.

Vazeh Mustafa, Alumini des Goethe-Instituts und der Robert-Bosch-Stiftung in Kulturmanagement, ist ein Masterabsolvent 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](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

