merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Judith Ackerman, Kelvin Autenrieth und Sebastian Ring: Gamescamp 2011

Beitrag aus Heft »2011/05: Vernetzung von Rechts und gegen Rechts«

Gut 60 jüngere (15 bis 25 Jahre) und ältere Menschen (Veranstalter) aus ganz Deutschland verließen das Gamescamp in Hagen am Sonntag mit einem anhaltenden Lächeln auf den Lippen. Sie alle hatten das Wochenende auf einem Barcamp verbracht. Barcamps1 stellen die klassische Rollenverteilung von Konferenzen auf den Kopf, indem sie ohne fertiges Programm auftreten und dieses vor Ort durch die Teilnehmenden gestalten lassen. Die Zuschauerinnen und Zuschauer sind zugleich Referierende, wodurch ein hoher Partizipationsgrad erzielt wird. Ein Konzept, das auch von den Teilnehmenden des Gamescamps sehr wohlwollend angenommen wurde.

Themenvielfalt

Schon im Veranstaltungsvorfeld diskutierten sie im Forum gamescamp.info erste Sessionvorschläge, die am Samstagvormittag gemeinsam festgelegt wurden. Auffällig war die hohe Dichte sozialer und politischer Themen wie Jugendschutz, Gamification, pädagogischer Einsatz von Games und geschlechtstypische Nutzungsunterschiede. Hinzu kamen Workshops zu einzelnen Spielen und verschiedenen Bereichen der Spielproduktion.

Formenvielfalt

Die Form der Auseinandersetzung mit den Themen wurde durch die Community bestimmt. Es entstand eine abwechslungsreiche Mischung aus Vorträgen, Diskussionen, Frage- und Antwortsessions, Workshops und Spielpräsentationen. Für den Transfer nach außen und spätere Diskussionen wurden alle Sessions auf Etherpads dokumentiert.

Partizipation und Balancen

Das Gamescamp profitierte von den verschiedenen Backgrounds der Teilnehmenden (Schülerinnen und Schüler, Jugendliche ohne Ausbildungsplatz, Informatikstudierende u. a.) und den spezifischen Wissens- und Erfahrungsressourcen der Organisatorinnen und Organisatoren, sowie der geladenen und durch das Sozialministerium NRW finanzierten Fachleute, die als ‚Joker' fungierten. Trotz der Heterogenität der Gruppe geriet das Gefüge zu keiner Zeit aus der Balance. Der Aufbau künstlicher und die Instrumentalisierung faktischer Hierarchien konnte vermieden werden (gegenseitiges Duzen, Gleichstellung in der Vorstellungsrunde, gleicher Zugang zu Räumen und Speisen, gemeinsames Diskutieren und Spielen). Die organisatorische Unterstützung durch die Veranstalter und auch die Finanzierung von Fahrtkosten, Unterkunft und Verpflegung für die Teilnehmenden durch die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) waren hierfür eine weitere, grundlegende Voraussetzung.

Vielfalt an Erfahrungen und Perspektiven

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Was vom Gamescamp bleibt, muss jeder und jede für sich selbst beantworten. Viele individuelle Reaktionen lassen sich in den Blogs, Tweets (#gamescamp) und Posts der Teilnehmenden in der Facebookgruppe finden. Die Vielfalt an Perspektiven hat das Gamescamp so besonders gemacht: Selbstreflexion, gesellschaftliche, politische, wirtschaftliche und ethische Perspektiven auf Spiele und Nutzende trafen aufeinander. Im Rückblick lehrreich und unterhaltsam zugleich. Für die Teilnehmenden „ein kleiner Urlaub, wo man so manches lernen konnte" (Christian) und „eine der besten ‚Lehr'-Veranstaltungen, zu denen ich je gegangen bin" (Stephan). Das Gamescamp hat einen Raum geschaffen, in dem eine junge Community zusammenfand, Kontakte knüpfte, Positionen diskutierte, zu Ergebnissen kam und Anerkennung dafür fand.

Anmerkung

1 Mehr zu Barcamps in Gräßer, Lars (2011). NeueFormate für die Medienbildung? www.mekonet.de/t3/index.php?id=44&tx_ttnews[tt_news]=1119&tx_ttnews[backPid]=41&cHash=90ccdc2cc3e895593d9cdac5f96430ad [Zugriff: 23.09.2011]

Weitere Informationenwww.gamescamp.infowww.facebook.com/LetThereBeGa