



Art Games

GAME JAM MANUAL

EIN PROJEKT DES GOETHE-INSTITUTS,
IN ZUSAMMENARBEIT MIT MASCHINEN-MENSCH,
FINANZIERT DURCH DAS AUSWÄRTIGE AMT



Auswärtiges Amt



**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.

Inhaltsverzeichnis

Was ist ein Game Jam?.....	3
Wie organisiert man einen Game Jam?.....	3
Anmeldung.....	3
Alter und Zusammensetzung der Teilnehmer*innen.....	3
Einführung und Namensschilder.....	4
Offizieller Hashtag.....	4
Kennzeichen der Organisator*innen.....	4
Sprachliche Barrieren.....	4
Abschlussveranstaltung.....	5
(Technische-) Ausstattung.....	5
Raum und Arbeitsplätze.....	5
Wi-Fi.....	5
Stromanschlüsse.....	5
Netzwerk und USB-Kabel.....	5
USB-Datenspeicher und Ersatzbatterien.....	6
Hilfsmittel für Brainstorming.....	6
Ausstattung für Präsentationen.....	6
Wohlbefinden der Teilnehmer*innen.....	6
Übernachtungen.....	6
Entspannungsbereich.....	7
Trinken.....	7
Catering.....	7
Abfall.....	7
Beleuchtung.....	7
Safe Space Policy.....	7
Copyright.....	8

WAS IST EIN GAME JAM?

Ein Game Jam lässt sich mit einer Jam Session vergleichen: Musiker*innen treffen sich, um gemeinsam mit Freund*innen oder anderen Musik zu machen und Tracks zu improvisieren. An einem Game Jam können Programmierer*innen, Game-Designer*innen, Entwickler*innen, aber auch Künstler*innen, Musiker*innen und andere Kreative teilnehmen. Allgemein gesagt, soll ein Game Jam die Gelegenheit bieten, Kreativität im Team zu entwickeln. Es gibt viele verschiedene Formen von Game Jams, wie zum Beispiel den Ludum Dare, den Global Game Jam und den Train Jam. Allen Game Jams liegt die Idee zugrunde, frei von kommerziellen Erwägungen kreativ zu arbeiten, neue Menschen kennenzulernen und mit ihnen zusammenzuarbeiten sowie ein kleines Game, oft experimenteller Art, mit ihnen zu entwickeln und fertigzustellen. Der Zeitrahmen kann auf eine bestimmte Dauer, z.B. 48 oder 72 Stunden, festgelegt sein, und manchmal wird ein zuvor geheim gehaltenes Thema vorgestellt, um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer*innen ihre Arbeit unter gleichen Bedingungen beginnen. Die Resultate, die dabei erzielt werden, können erstaunlich professionell sein, aber man sollte nicht damit rechnen, dass die Spiele kommerziell erfolgreich sind, was auch nicht Sinn der Veranstaltung ist. Darüber hinaus liegt, auch wenn nichts gegen einen gesunden Wettbewerbssinn einzuwenden ist, der eigentliche Gewinn jedes Game Jams im Erleben von Gemeinschaft und Teamwork. Der Ehrenkodex eines Game Jams besteht darin, einander zu helfen.

WIE ORGANISIERT MAN EINEN GAME JAM?

Anmeldung

Wir empfehlen, ein Anmeldeverfahren festzulegen, um sich einen Überblick über die Fähigkeiten und Erfahrung sowie die Anzahl der Teilnehmer*innen, auf die man sich einstellen muss, zu verschaffen.

Es ist auch sinnvoll, ein Anmeldeformular vorzubereiten, welches zumindest einige der folgenden Informationen abfragt: Name, E-Mail-Adresse, Telefonnummer, Interessenschwerpunkt (Grafik, Sound Design und Musik, Planung, Game Design, Interface Design, Kunst, etc.), Vorkenntnisse, Erfahrung auf verwandten Gebieten, Webseite mit Arbeitsproben, gegebenenfalls der Name der Firma oder Institution, Sprachkenntnisse, Motive zur Teilnahme am Game Jam. Die Teilnehmer*innen sollten aufgefordert werden, alle notwendigen Geräte mitzubringen.

Wenn das Ergebnis des Game Jams veröffentlicht, oder zumindest protokolliert werden soll, ist es wichtig, das schriftliche Einverständnis aller Teilnehmer*innen einzuholen, welches den Veranstalter*innen das Recht einräumt, das Spiel, bzw. Bilder oder Trailer zu verwenden.

Alter und Zusammensetzung der Teilnehmer*innen

Game Jams sollten allen Altersgruppen offenstehen. Wir empfehlen, auch ältere Teilnehmer*innen einzuladen. Wenn Jugendliche teilnehmen, ist es wichtig, für deren Sicherheit zu sorgen. [Informieren Sie sich über Ihre Rechtspflichten im Hinblick auf die Aufsicht über und die Sicherheit von Minderjährigen.](#)

Gaming ist noch immer eine männliche und zuweilen sexistische Domäne. Wir ermutigen Sie, eine Vielfalt von Teilnehmer*innen einzuladen. Ihr Game Jam wird von einem breiten Spektrum an Ansichten profitieren. Hierzu empfehlen wir einen Blick auf die Regeln für einen „sicheren Raum“, welche Sie am Ende dieses

Handbuches unter dem geläufigeren Titel > „Safe Space Policy“ finden. Bei ART GAMES sind wir beispielsweise bemüht, zu jedem Game Jam weitere kreative Personen wie Künstler*innen, Musiker*innen und Zeichner*innen einzuladen. Lassen Sie sich auf neue Erfahrungen und auf Experimente ein!

Wenn Ihr Game Jam zum Ziel hat, digitale Spiele zu entwickeln, stellen Sie sicher, dass Sie eine ausreichende Anzahl Programmierer*innen einladen. Jedes Team sollte mindestens eine*n, oder besser noch zwei Programmierer*innen einschließen.

Einführung und Namensschilder

Zu Beginn des Game Jams erklären Sie zunächst die Regeln, erläutern den Ablauf des Game Jams und stellen ihr Team vor, damit alle Teilnehmer*innen wissen, an wen sie sich wenden können. Gegebenenfalls können Sie Personen bitten, einen anregenden Vortrag zur Einführung zu halten. Dabei kann es sich um Expert*innen handeln, Game-Entwickler*innen, die an interessanten Projekten arbeiten, oder Künstler*innen oder Wissenschaftler*innen, die sich mit Themen befassen, welche Ihren Games als Sprungbrett dienen könnten.

Stellen Sie den Zeitplan vor und erläutern Sie die > Safe Space Policy. Wenn sie ein Geheimthema haben, stellen Sie es jetzt vor. Informieren Sie die Teilnehmer*innen, ob am Ende des Game Jams eine Präsentation stattfindet und ob sie dazu einen kurzen Trailer vorbereiten sollen.

Um die Dinge ins Rollen zu bringen, kann es hilfreich sein, ein Einführungsspiel zu spielen. Sie können die Teilnehmer*innen bitten, sich je nach ihrem Spezialgebiet zu Gruppen zusammenzuschließen, um die spätere Zusammenarbeit zu erleichtern.

Da die meisten Teilnehmer*innen einander zu Anfang nicht kennen werden, empfehlen wir, zum Zweck der besseren Kommunikation alle mit Namensschildern auszustatten.

Offizieller Hashtag

Die Mehrzahl der Teilnehmer*innen werden den Fortschritt ihrer Arbeit in sozialen Medien verbreiten wollen. Wir empfehlen, den offiziellen Hashtag des Game Jams sowie gegebenenfalls den Namen der zugehörigen Webseite und der sozialen Medienkanäle deutlich sichtbar am Veranstaltungsort auszuhängen.

Kennzeichnen der Organisator*innen

Die Teilnehmer*innen werden vielerlei Fragen und Probleme haben. Wir empfehlen, das gesamte Organisationsteam als solches klar zu kennzeichnen, und es darauf vorzubereiten, den Teilnehmer*innen zu helfen. Stellen Sie sich persönlich vor, oder tragen sie markante Kleidung bzw. Abzeichen.

Sprachliche Barrieren

Wenn die Teilnehmer*innen eines Game Jams verschiedene Sprachen sprechen, sorgen Sie dafür, dass ausreichend viele der Organisator*innen alle infrage kommenden Sprachen beherrschen, um die Kommunikation sicherzustellen.

Abschlussveranstaltung

Bieten Sie den Teilnehmer*innen vor der Abschlusspräsentation und dem Ende des Game Jams die Möglichkeit, die Games der anderen Teams auszuprobieren. Es ist eine gute Idee, am Ende alle Teams ihre Games in einer Präsentation vorstellen zu lassen. Kurze Trailer eignen sich dafür am besten.

(TECHNISCHE-) AUSSTATTUNG

Raum und Arbeitsplätze

Suchen Sie sich einen Raum, der die zu erwartende Anzahl der Teilnehmer*innen aufnehmen kann. Das gemeinsame Arbeiten an einem Ort bildet eine gute Grundlage für Austausch und Teamgeist.

Sorgen sie dafür, dass die Anordnung der Tische das gemeinsame Arbeiten erleichtert. Es empfiehlt sich, mehrere Tische nebeneinander in Reihen oder in Inseln zu je 3 bis 5 Einheiten, der zu erwartenden Anzahl von Teammitgliedern entsprechend, zusammenzustellen. Lassen sie genügend Raum, um sich frei zu bewegen und ausreichend Abstand für eine private Sphäre zwischen den Tischen.

Da die meisten Teilnehmer*innen viele Stunden im Sitzen arbeitend verbringen werden, empfiehlt es sich, bequeme Stühle bereitzustellen. Soweit möglich, sorgen Sie für eine Anzahl verschiedener Sitzmöglichkeiten. Stellen Sie Sitzgruppen mit Sofas oder Sitzsäcken sowie passend angeordneten Couchtischen bereit, um den Teilnehmer*innen eine Auswahl an Sitzmöglichkeiten zu bieten.

Wi-Fi

Alle Teilnehmer*innen müssen Internetzugang haben, sowohl um miteinander zu kommunizieren als auch um auf Daten und Information zuzugreifen. Wir empfehlen, die Wi-Fi-Login-Daten auszudrucken und für alle deutlich sichtbar am Veranstaltungsort auszuhängen.

Stromanschlüsse

Ein häufiges Problem bei Game Jams ist eine begrenzte Anzahl von Steckdosen. Statten Sie jeden Tisch mit mindestens einem Mehrfachstecker aus. Zusätzliche Mehrfachstecker sollten auf jeden Fall zur Hand sein, für den Fall das Teilnehmer*innen zusätzliche Netzteile für Monitore, Handys oder andere Geräte benötigen. Bedenken Sie, ob die Stromversorgung am Veranstaltungsort für den Bedarf ausreicht.

Netzwerk und USB-Kabel

Es ist möglich, dass die PCs einzelner Teilnehmer*innen keinen drahtlosen Wi-Fi-Zugang haben. Halten Sie daher unbedingt Netzwerkkabel bereit. Diese sollten bereits an Ihr Netzwerk angeschlossen sein, um einen einfachen Zugang zu ermöglichen.

Für den Fall, dass Teilnehmer*innen vergessen haben, Anschlusskabel mitzubringen, empfiehlt es sich eine Auswahl an USB-Kabeln, sowohl im USB-Standardformat als auch im Standard-zu-Mikro-USB-Format bereitzuhalten.

USB-Datenspeicher und Ersatzbatterien

Soweit möglich sollte den Teilnehmer*innen eine Anzahl an USB-Datenspeichern für den Datentransfer zwischen Computern leihweise zur Verfügung stehen.

Es empfiehlt sich auch, Ersatzbatterien in verschiedenen Sorten bereitzuhalten, da drahtlose Peripheriegeräte wie Mäuse und Tastaturen ihre Batterien entleeren können, und es eine freundliche Geste seitens der Veranstalter*innen ist, Ersatz zur Hand zu haben.

Hilfsmittel für Brainstorming

Um die Teilnehmer*innen des Game Jams in der Brainstorming-Phase zu unterstützen, empfiehlt es sich, ihnen folgende Hilfsmittel bereitzustellen:

- Farbige Filzstifte
- Papier in verschiedenen Formaten, Post-it-Klebezettel, Karteikarten
- Flipcharts
- Legosteine oder Bauklötzchen
- Brettspielfiguren

Ausstattung für Präsentationen

Für Zwischen- oder Abschlusspräsentationen sollte ein Beamer oder Großbild-Fernsehgerät bereitstehen. Die Teilnehmer*innen sollten die Geräte selber bedienen können, stellen Sie also auch eine Fernbedienung bereit. Darüber hinaus sollte die technische Ausstattung Lautsprecherboxen sowie HDMI/VGA/Display-Schnittstellen-Adapter umfassen.

Zusätzliches: Abhängig von der Raumgröße und der Anzahl der Teilnehmer*innen empfiehlt sich, mindestens ein Mikrofon mit Verstärker bereitzuhalten.

WOHLBEFINDEN DER TEILNEHMER*INNEN

Übernachtungen

Viele der Teilnehmer*innen werden nicht genügend Zeit haben, während des Game Jams nachts nach Hause zu fahren, oder werden es sogar vorziehen, nur ein paar Stunden vor Ort zu schlafen, bevor sie weiterarbeiten. Wir empfehlen hierzu folgendes:

- Halten Sie Decken bereit, oder empfehlen Sie den Teilnehmer*innen vor der Veranstaltung, Schlafsäcke mitzubringen.
- Richten Sie einen Ruhebereich ein. Es muss sich hierbei nicht um einen getrennten Raum handeln, aber wenigstens um ein vom Arbeitsbereich und seinem Lärm entfernt gelegenes Areal. Versuchen Sie, es abzdunkeln.
- Falls möglich, halten Sie Sitzsäcke oder auch Yogamatten auf dem Fußboden bereit.

Entspannungsbereich

Von Zeit zu Zeit werden Teilnehmer*innen Pausen einlegen müssen, und einen Bereich brauchen, wo sie sich bequem entspannen können. Wenn möglich, stellen Sie Sofas oder Sitzsäcke sowie Couchtische bereit. Dieser Bereich braucht nicht vom Arbeitsbereich getrennt zu sein, sondern es ist im Gegenteil sinnvoll, ihn in der Mitte des Veranstaltungsortes, wo er auch als sozialer Treffpunkt fungieren kann, zu platzieren.

Trinken

Teilnehmer*innen vergessen häufig, ausreichende Mengen an Flüssigkeit zu sich zu nehmen. Stellen Sie ihnen Wassergläser oder Becher zur Verfügung und machen Sie Wasserflaschen gut sichtbar zugänglich. Vergessen Sie auch nicht, Handtücher in Reserve zu halten, da verschüttetes Wasser und Elektronik eine brisante Kombination darstellen können.

Catering

Die Teilnehmer*innen werden vor Ort mit Essen, Tellern und Besteck versorgt. Wenn möglich, sollte die Auswahl an Gerichten unterschiedliche Ernährungsgewohnheiten, also zum Beispiel vegan, vegetarisch usw. berücksichtigen. Allergierelevante Hinweisschilder, die beispielsweise auf Nüsse verweisen, sollten vorhanden sein.

Zusätzlich zur Versorgung mit Wasser sollten auch Snacks zur Verfügung stehen. Gemüse und frisches Obst wie Bananen oder Äpfel sind besonders geeignet, da sie gesund sind und zu nahezu allen Ernährungsgewohnheiten passen. Teller und Servietten sollten griffbereit sein.

Wenn es möglich ist, verschiedene Ernährungsgewohnheiten zu berücksichtigen, sollte dies im Anmeldeformular Erwähnung finden.

Abfall

Mülleimer und Papierkörbe sollten in ausreichender Menge vorhanden sein.

Beleuchtung

Eine flexible Beleuchtungseinrichtung kann das Wohlbefinden der Teilnehmer*innen sehr positiv beeinflussen. Eine kleine Arbeitslampe für jeden Tisch ist ideal. Wenn dies nicht möglich ist, sollte es den Teilnehmer*innen gestattet sein, die Lichtstärke an ihrem Arbeitsplatz zu dosieren.

SAFE SPACE POLICY

Die Regeln für einen sicheren Raum oder eben die sogenannte Safe Space Policy sind ein weithin anerkannter Verhaltenskodex, der sicherstellen soll, dass der Raum, den Sie bereitstellen, für alle Personen sicher ist, welche die Erfahrung gemacht haben, on- oder offline verletzt oder diskriminiert worden zu sein. Eine Einführung in die Safe Space Policy

sollte Teil der Einführungsveranstaltung sein. Um die Sensibilisierung aller Teilnehmer*innen für diese Regeln zu gewährleisten, sollten Ausdrücke des folgenden Textes an den Wänden des Veranstaltungsortes angebracht sein:

[Offizieller Name des Game Jams] verpflichtet sich, einen sozialen Erfahrungsbereich zu schaffen, der frei von Belästigung für alle Personen ungeachtet von Geschlecht, geschlechtlicher Identität und Ausdruck, sexueller Orientierung, Behinderung, körperlicher Erscheinung, Größe oder Umfang, Ethnie, Alter, Religion und Vorlieben für Games ist. Wir dulden keinerlei Belästigung der Teilnehmer*innen in jedweder Form. Zuwiderhandelnde werden des Veranstaltungsortes auf Anweisung der Organisator*innen verwiesen. Belästigung umfasst verbale Äußerungen, welche soziale Herrschaftsstrukturen bezüglich Geschlecht, geschlechtlicher Identität und Ausdruck, sexueller Orientierung, Behinderung, körperlicher Erscheinung, Größe oder Umfang, Ethnie, Alter oder Religion bestärken, sowie sexuelle Darstellungen im öffentlichen Raum, willentliche Einschüchterung, Stalking, Verfolgung, belästigende Fotografie oder Tonaufnahmen, anhaltende Störung von Arbeitsreferaten oder Games, unangemessener körperlicher Kontakt, sowie unerwünschte sexuelle Annäherungen. Von Teilnehmer*innen, welche aufgefordert werden, belästigendes Verhalten zu unterlassen, wird erwartet, dass sie dem unverzüglich Folge leisten. Sollte ein*e Teilnehmer*in sich belästigend verhalten, behalten die Organisator*innen sich vor, jedwede angemessene Maßnahme zu ergreifen, einschließlich Verwarnung und Ortsverweis. Wenn Sie sich belästigt fühlen, bemerken, dass ein*e andere*r Teilnehmer*in belästigt wird, oder irgendwelche sonstigen Bedenken haben, wenden Sie sich bitte sofort an eine*n Organisator*in. Unsere Mitarbeiter*innen helfen Teilnehmer*innen gerne jederzeit, Sicherheitsdienste oder Polizei zu benachrichtigen, ihnen Begleitpersonen beizustellen, oder auf andere Art dafür Sorge zu tragen, dass jede Person, die belästigt worden ist, sich für die Dauer der Veranstaltung sicher fühlt. Ihre Anwesenheit ist uns wichtig. Wir erwarten von allen Teilnehmer*innen, dass sie an allen unseren Veranstaltungsorten und Events diesen Regeln Folge leisten.¹

COPYRIGHT

Dieses Game Jam-Handbuch darf zu nichtkommerziellen Zwecken verwendet und vervielfältigt werden. Wenn Sie es verwenden, bitten wir darum, dass Sie seine Herkunft erwähnen. Weitere Informationen zu ART GAMES finden Sie unter: www.goethe.de/artgames

¹ Diese Anti-Belästigungs-Richtlinie basiert auf der Vorlage des Greek Feminism Wiki und wurde von der Ada Initiative und weiteren Freiwilligen erstellt. Die Richtlinie fällt unter die Creative Commons Zero Lizenz und befindet sich in der Public Domain. Sie können sie frei kopieren, bearbeiten und benutzen. Die englische Version dieser Safe Space Policy wurde freundlicherweise durch die berlingamescene.com zur Verfügung gestellt.

Goethe-Institut e. V.
Zentrale
Bereich Bildende Kunst
Dachauer Str. 122
80637 München
Deutschland

T +49 89 1 23 45-0
F +49 89 1 23 45-0
info@goethe.de