

Auf die Blöcke, fertig, los!

Gamification in der Stadtentwicklung

Handbuch für eine zukunftsweisende
Kinder- und Jugendbeteiligung mit Minecraft



Inhalt

4	Grußwort	
6	Einleitung	
	1.	
8	Stadtentwicklung mit Minecraft: Das Cottbuser Modell	53
9	Beteiligungsidee und Spielablauf	53
14	Auf die Blöcke, fertig, Los!	54
27	Die KuJ in Cottbus/Chósebuz brauchen öffentliche Räume!	55
30	Erwartungen, Erfahrungen, und Hürden des Modellprojektes aus Sicht des Fachbe- reichs	55
32	Akteure, Projektteam und Netzwerk	56
	2.	
33	Prinzipien für eine gelungene Kinder- und Jugendbeteiligung	56
	3.	
34	Beteiligungsbausteine im Überblick	59
35	Minecraft-Welt und Minecraft-Server	59
38	Let's Play	56
39	Online-Dialog	59
44	Meetups	56
46	Zukunftswerkstatt	59
51	Wettbewerb und (Online-) Voting	59
52	Resümee-Video	59
	4.	
	Praktische Hinweise für Ihren Beteiligungsprozess	53
	Prozessplan	53
	Beteiligungsphasen	54
	Beteiligungsort	55
	Beteiligungsthemen und -fragen	55
	Entscheidungsspielräume	56
	Weitere Anforderungen an den Prozess	56
	Anforderungen Kommunikation und Öff- entlichkeitsarbeit	59
	Räumliche, organisatorische und techni- sche Anforderungen	52
	Dokumentation, Auswertung und Ergebnis- präsentation	62
	Anforderungen Datenschutz	63
	5.	
	Checkliste	65
	So planen Sie Ihre eigene Minecraft-Beteili- gung!	65
	6.	
	Glossar	80
	Prozessplan	53
	7.	
	Anhang	84
	Discord – Datenschutzhinweise und Verhaltensregeln	85
	Minecraft Verhaltensregeln	90
	Impressum	95

Grußwort



**Liebe Fachkolleginnen und Fachkollegen,
liebe Leserinnen und Leser,**

wie sieht eigentlich Ihre Stadt in der Zukunft aus? Welche Angebote brauchen Sie, um Ihre Stadt attraktiv für die Bürgerinnen und Bürger von morgen zu machen? Und wie können Sie diese zukünftig für die Mitwirkung an der Gestaltung Ihrer (eigenen) Stadt begeistern?

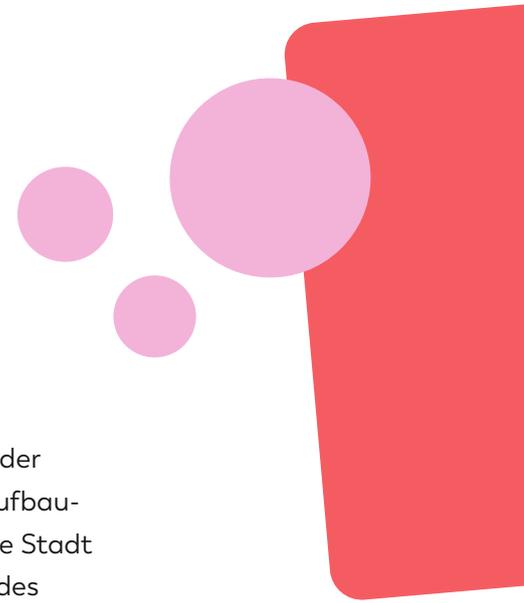
Fragen und beteiligen Sie dazu am Besten auch die zukünftigen Erwachsenen Ihrer Stadt – die Kinder und Jugendlichen!

„Das ist meine Stadt und hier fühle ich mich wohl.“ – Das Ziel der Stadtentwicklung ist, dass sich alle, ob jung oder alt, mit ihrem (Wohn-) Ort verbunden fühlen und auf ihre Umgebung achtgeben. Geplant und gestaltet wird die Stadt heute allerdings, stellvertretend für alle Altersgruppen, vor allem von den „Älteren“.

Wie sehen aber Kinder und Jugendliche die Zukunft ihres Quartieres bzw. ihrer Stadt? Was finden sie heute gut und was stört sie? Können diese Fragen durch die „Älteren“ adäquat beantwortet werden?

Jungen Bürgerinnen und Bürgern fehlt es oft an geeigneten Möglichkeiten, sich in die sie betreffenden Fragen der gesamtstädtischen Entwicklung einzubringen. Dies beginnt schon bei der geeigneten Ansprache und der richtigen Wahl der durch die Zielgruppen genutzten Medien. Hier können und müssen die Verwaltungen neue Wege gehen, um das Interesse der Einwohnerinnen und Einwohner von morgen zu wecken und sie in einer altersgerechten Art und Weise in die Prozesse der Stadtentwicklung einzubinden.

Bereits in dem vom Land Brandenburg finanzierten und fachlich mit der Architektenkammer Brandenburg gemeinsam durchgeführten Projekt Stadtentdecker konnte



die Stadtverwaltung in den zurückliegenden Jahren positive Erfahrungen in der Beteiligung von Grundschulkindern in Cottbus/Chósebus machen. Darauf aufbauend hat die Stadt Cottbus/Chósebus im Rahmen der Landesinitiative „Meine Stadt der Zukunft“ des Ministeriums für Infrastruktur und Landesplanung des Landes Brandenburg nun einen neuen, spielerisch sowie kommunikativ digitalen Weg in der Kinder- und Jugendbeteiligung getestet. Durch GAMIFICATION, übersetzt „Spielifizierung“, wurden Kinder und Jugendliche der Stadt Cottbus/Chósebus zu ihren Wünschen und Themen in der Stadtentwicklung befragt. Über das Altersgruppen übergreifend beliebte Computerspiel MINECRAFT konnten sie dann ihre konkreten Ideen baulich-virtuell einbringen, sich mit anderen dazu austauschen und auf Augenhöhe mit den „Älteren“ darüber diskutieren. Sie wurden gehört und aktiv einbezogen. Die Ergebnisse geben der Verwaltung wertvolle Hinweise für zukünftige kleinteilige Projekte oder auch die wichtigen Metathemen der gesamtstädtischen Entwicklung, wie z.B. Klimaschutz und Freiraumgestaltung.

Die Erfahrungen, die der Fachbereich Stadtentwicklung sowie die Kinder- und Jugendbeauftragte der Stadt Cottbus/Chósebus in den dabei genutzten Formaten gemacht haben, sind in dieser Handreichung zusammengefasst und verallgemeinert. Diese sollen Ihnen, den Vertreterinnen und Vertretern der Städte und Gemeinden, konkrete Wege und Möglichkeiten für eigene zukunftsorientierte, digitale, zielgruppengerechte und motivierende Formate zur Beteiligung junger Menschen an der Stadtentwicklung aufzeigen.

Die Vorteile des Einsatzes von Gamification und digitalen Medien sind überzeugend: Es wird einer Vielzahl von Kindern und Jugendlichen – über Stadtteil- oder Ortsteilgrenzen hinweg – die Möglichkeit gegeben, sich einzubringen. Jede*r kann mitmachen, alle werden gehört, auch die sonst eher „Leisen“. Und dies ist wichtig, denn: Unsere Zukunft sind unsere Kinder. Sprechen wir ihre Sprache, verstehen sie uns und wir verstehen, wie ihre (meine und deine) Stadt der Zukunft aussehen sollte.

Ich wünsche Ihnen viel Freude beim Lesen der Handlungsempfehlungen sowie Kreativität und Offenheit bei der Umsetzung neuer (Gamification) Ansätze in der Entwicklung Ihrer Stadt oder Gemeinde der Zukunft.

Ihre Marietta Tzschope
Bürgermeisterin der Stadt Cottbus/Chósebus

Einleitung

Dieses Handbuch unterstützt Sie,

... wenn Sie eine Kinder- und Jugendbeteiligung zielgruppengerecht und digital durchführen und junge Menschen an Themen der Stadtentwicklung heranführen wollen.

... wenn Sie mit den künftigen Bewohner*innen der Stadt in den Dialog kommen und sich über deren Ideen und Bedürfnisse austauschen möchten.

... wenn Sie von jungen Stadtbewohner*innen wissen wollen, wie ihre Stadt der Zukunft ausschaut.

... wenn Sie nutzbare und lebenswerte Räume in Ihrer Stadt schaffen wollen und dabei die konkreten Wünsche und Ideen von Kindern und Jugendlichen stärker in den Blick nehmen möchten.

... wenn Sie ein Kommunikations- und Beteiligungskonzept, für eine Kinder- und Jugendbeteiligung, aus Perspektive der Stadtentwicklung erstellen möchten.

Dieses Handbuch richtet sich an:

Kommunen und deren Mitarbeitenden aus Politik und Verwaltung und hier insbesondere an die Stadtplaner*innen und Stadtentwickler*innen wie auch an die Beteiligungs-, Kinder- und Jugendbeauftragten.

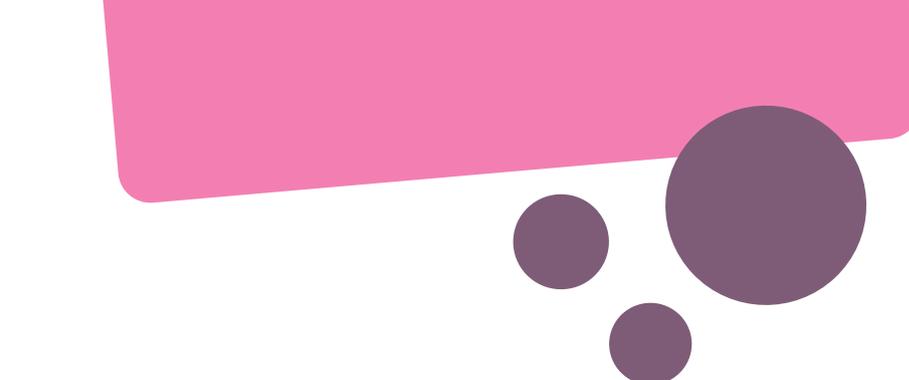
Wie ist dieses Handbuch aufgebaut?

Dieses Handbuch stellt die essenziellen Erfahrungen der Stadt Cottbus/Chósebus bei der Initiierung, Vorbereitung, Durchführung und Auswertung einer Kinder- und Jugendbeteiligung in der Stadtentwicklung mit einem, für die Stadtverwaltung erstmalig angewandtem, Gamification-Ansatz zusammen.

Die Stadt Cottbus/Chósebus wurde als eines von acht Modellvorhaben in Brandenburg vom Ministerium für Infrastruktur und Landesplanung (MIL) in den Jahren 2021 und 2022 gefördert, um eine breit angelegte Zukunftsdiskussion im Land anzustoßen und zu initiieren. Die individuellen Herausforderungen für ihre Zukunft im Blick, sollten die Modellvorhaben Lösungsansätze für die Stadt der Zukunft entwickeln und erproben, um diese in den darauffolgenden Jahren zu verstetigen sowie deren Ergebnisse umzusetzen.

Neben der Entwicklung von konkreten, lokalen Ergebnissen für die Stadt stand in Cottbus/Chósebus das Ziel im Fokus, eine auf andere Städte und Stadtteile übertragbare Kinder- und Jugendbeteiligung zu entwickeln, bei der junge Menschen spielerisch über das Computerspiel Minecraft an vielfältige Themen der Stadtentwicklung herangeführt werden können. Das Handbuch bündelt und verallgemeinert das im Verfahren gesammelte Beteiligungswissen und stellt dieses den Kommunen für ihre eigene, individuelle Kinder- und Jugendbeteiligung mit Minecraft zur Verfügung.

Auf Grund des Modell- und Pioniercharakters wie auch der umfassenden Förderung war es möglich,



in Cottbus/Chóšebuz ein im Verhältnis zu etablierten Kinder- und Jugendbeteiligungen eher großangelegtes Teilnahmeverfahren zu konzeptionieren und umzusetzen. Bei diesem wurden das Computerspiel Minecraft als zentrales Teilnahmestool integriert und eine Bandbreite unterschiedlicher Kommunikations- und Teilnahmeformate ausprobiert, weiterentwickelt und auf Praktikabilität sowie Nutzen getestet.

Im Ergebnis veranschaulicht das Cottbuser Vorhaben eindrücklich, welches Potential in einer digitalen Kinder- und Jugendbeteiligung zur Stadtentwicklung stecken kann, in der Minecraft zum Einsatz kommt. In **Kapitel 3** werden das Teilnahmeprovhaben „Dein Cottbus/Chóšebuz der Zukunft“ näher vorgestellt und neben den Highlights auch die Herausforderungen und Hürden beleuchtet.

Ein zentrales Kriterium für Kinder- und Jugendbeteiligungen ist, Kindern und Jugendlichen als Informationsgeber*innen und Gesprächspartner*innen auf Augenhöhe zu begegnen und sie ernst zu nehmen. Ohne dieses Grundverständnis hat der Einsatz der Teilnahmestausteine in diesem Handbuch wenig Aussicht auf Erfolg. In **Kapitel 4** werden daher Grundsätze für eine gelungene Kinder- und Jugendbeteiligung aufgelistet.

Da die inhaltlichen Anforderungen an ein Teilnahmeprovhaben wie auch die Mittel und Ressourcen von Kommune zu Kommune unterschiedlich ausfallen, ist dieses Handbuch nach einem „Baukastenprinzip“ aufgebaut. Interessierte Kommu-

nen können sich die passenden Bausteine für ihre Teilnahmekonzeption herausuchen und entsprechend anwenden. In **Kapitel 5** stehen erprobte Kommunikations- und Teilnahmeformate (analog und digital) als Teilnahmestausteine zur Verfügung, die je nach Bedarf und Anforderung – einzeln oder miteinander kombiniert – flexibel zum Einsatz gebracht werden können.

In **Kapitel 6** erhalten Kommunen praktische Hinweise für die eigenständige Gestaltung ihres Teilnahmeprozesses aus Perspektive der Stadtentwicklung und damit einen Kompass für die Organisation und Planung einer Kinder- und Jugendbeteiligung mit Minecraft.

In **Kapitel 7** ist eine Checkliste enthalten, mit der Kommunen ihre eigene Minecraft-Beteiligung planen und konzeptionieren können. Die Checkliste gibt eine Vorstellung vom gesamten Ablauf und unterstützt mit Fragen bei der Entwicklung eines eigenen Minecraft-Beteiligungskonzeptes.

Das **Glossar** im Anhang erläutert fachspezifische Wörter und wichtige Begriffe aus der Computerspiel- und Minecraft-Welt.

Ferner haben wir im **Anhang** nützliche Dokumente aus der Cottbus-Beteiligung eingefügt, wie zum Beispiel die „Hinweise und Regeln zu Kommunikation auf Discord“ oder „Minecraft-Bauregeln“, die im Rahmen eines Teilnahmeprovhabens als Vorlage genutzt werden können.

1. Stadtentwicklung mit Minecraft: Das Cottbuser Modell

Bauen, Teilen, Diskutieren – mit Minecraft spielerisch die Zukunft gestalten!

Kommunale Kinder- und Jugendbeteiligung birgt ein großes Potenzial: Ist sie gut gemacht, fördert sie den Austausch zwischen Generationen, bringt zukunftswirksame Ideen hervor, stärkt demokratische Kompetenzen bei Kindern und Jugendlichen (KuJ), und führt nicht zuletzt zu einer bedarfsgerechten Politik und Planung. Können KuJ ernsthaft und sinnvoll mitbestimmen, kann die Anziehungskraft einer Stadt erhalten und verbessert werden. Die Zufriedenheit und die Identifikation steigen, wenn junge Menschen sehen, dass ihre Meinung ernst genommen wird und ihr Engagement zu Ergebnissen führt.

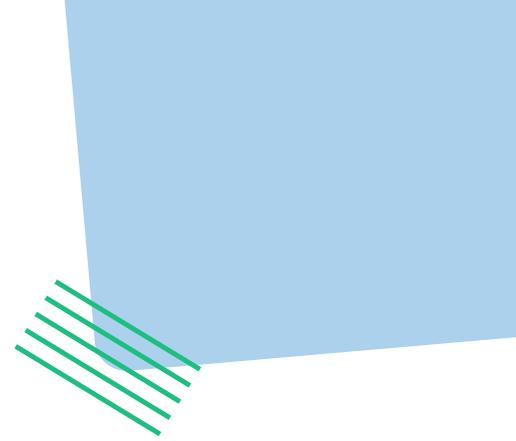
Als Modellstadt für die Landesinitiative „Meine Stadt der Zukunft“ des Ministeriums für Infrastruktur und Landesplanung (MIL) des Landes Brandenburg hat sich die Stadt Cottbus/Chóšebuz mit dem Beteiligungsvorhaben das Ziel gesetzt, ein auf andere Stadtteile und Städte übertragbares Beteiligungskonzept zu entwickeln, das durch die Integration von Gamification-Ansätzen insbesondere junge Menschen in ihrer Lebenswelt abholt, den Dialog mit ihnen über die Stadt der Zukunft fördert und zugleich konkrete Ideen für die Stadtentwicklung in ihrer Heimatstadt generiert. Neben dem Wissenstransfer des Modellprojekts stand folglich die Entwicklung konkreter, lokaler Ergebnisse im Fokus des Beteiligungsprozesses.

Im gesamten Vorhaben diente das Computerspiel Minecraft als zentrales Beteiligungstool. Dieses ermöglichte den KuJ in Cottbus/Chóšebuz, sich auf einfache und spielerische Weise mit ihren

Meinungen und Ideen in die Gestaltung ihres Lebensumfelds einzubringen. Während der Beteiligung hat sich zudem gezeigt, dass Minecraft das Potential hat, Kreativität, Zusammenarbeit und den Dialog zwischen den KuJ, der kommunalen Verwaltung und vor allem der Politik zu fördern. Hier ist der Raum, Lösungen für Stadtentwicklung und Städtebau zu simulieren und gemeinsam neu zu denken. Das Spielprinzip von Minecraft ist dabei einfach und überzeugend: Wie bei dem analogen Spiel LEGO können virtuell Park- und Gartenanlagen, Gebäude und ganze Städte in würfelähnlichen Blöcken und mit unterschiedlichen Materialien nachgebaut und simuliert werden – der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt.

In dieser Broschüre wird nun das Beteiligungsvorhaben vorgestellt, wie es in Cottbus/Chóšebuz umgesetzt wurde. Der Beteiligungsprozess sollte dabei vor allem eine Botschaft vermitteln: Die Ideen der KuJ werden ernst genommen und wertschätzend und demokratisch in die Zukunftsplanung der Stadt eingebunden. Um den Interessen und Anliegen der KuJ auf Augenhöhe zu begegnen und möglichst viele junge Cottbuser*innen für eine Teilhabe zu motivieren, wurde auf ein Verfahren gesetzt, das analoge und digitale Kommunikations- und Beteiligungsformate miteinander verknüpft. Als Modellstadt war es der Stadt Cottbus/Chóšebuz möglich, neue Kommunikations- und Beteiligungsformate wie zum Beispiel das „Let’s Play“ oder die „digitalen Meetups“ auszuprobieren, weiterzuentwickeln und zu testen.

Beteiligungsidee und Spielablauf



Mit der Beteiligung in Cottbus/Chósebus stand die Generation von morgen im Fokus: KuJ zwischen 9 und 18 Jahren. Sie sind die zukünftigen Bewohner*innen der Stadt und wurden deshalb aktiv in die Themen der Stadtentwicklung einbezogen.

Im Rahmen eines groß angelegten Beteiligungsprozesses fragte der Fachbereich Stadtentwicklung zusammen mit der Kinder- und Jugendbeauftragten unter dem Motto „Dein Cottbus/Chósebus der Zukunft“ gezielt nach den Bedürfnissen, Wünschen und Anforderungen der KuJ an ihre Heimatstadt. Die Kinder- und Jugendbeteiligung nahm dabei ganz Cottbus/Chósebus in den Blick und öffnete den Prozess sowohl für eine stadtweite als auch eine ortsspezifische Betrachtung.

Bei der stadtweiten Beteiligung ging es weniger darum, einen konkreten Platz oder Ort zu gestalten, als viel mehr zu erfahren, welche Sichtweisen die KuJ auf die Stadt haben, was sie verändern möchten und welche Ideen und Vorstellungen sie für ein Cottbus/Chósebus von morgen mitbringen.

Bei der ortsspezifischen Beteiligung ging es hingegen um die konkrete Gestaltung des Rodelbergs in Sielow/Żyłow – einem ländlich geprägten Ortsteil von Cottbus/Chósebus. Aus den Hinweisen und Projektideen, die im Rahmen der durchgeführten Beteiligungsformate von den KuJ abgegeben wurden, konnten Handlungsempfehlungen abgeleitet werden, mit denen konkrete Aussagen zu den Zukunftsaufgaben der Stadtentwicklung getroffen werden können. Auf diese Weise sollte die junge Generation ein klares Signal erhalten, dass ihre

Anliegen und Bedürfnisse in der Stadtentwicklung wahrgenommen und berücksichtigt werden, denn Cottbus/Chósebus will auch in Zukunft für junge Menschen eine lebenswerte Stadt sein und bleiben.

Die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen ist in Brandenburg seit 2018 gesetzlich verankert.

Paragraf 18a der Brandenburger Kommunalverfassung legt fest, dass KuJ in allen sie berührenden Angelegenheiten Beteiligungs- und Mitwirkungsrechte haben und in Entscheidungsprozesse eingebunden werden sollen¹.

Zur Umsetzung dieser landespolitischen Forderung hat die Stadt Cottbus/Chósebus die Beteiligung und Mitwirkung von Kindern und Jugendlichen in ihrer Hauptsatzung im Paragraf 4a verankert².

¹ bravors.brandenburg.de/gesetze/bbgkverf#18a

² www.cottbus.de

17. März 2022

**Let's Play mit
TheJoCraft**

23. März bis 11. Mai 2022

**Meetups
(mittwochs 17-18 Uhr)**

30. März bis 13. April 2022

**1. Online-Dialog
Crowdmapping**

02./03. April 2022

**1. Zukunftswerkstatt
Gesamtstadt**

07./08. Mai 2022

**2. Zukunftswerkstatt
Sielow**

17. März bis 05. Mai 2022

**Einreichung
Ideenvorschläge**

16. bis 26. Mai 2022

**2. Online-Dialog
Online-Voting**

31. Mai 2022

**Resumee-Video
von TheJoCraft**

03. Juni 2022

**Bekanntmachung
Sieger Wettbewerb**

15. Oktober 2022

**Preisverleihung
Nacht der Kreativen Köpfe**

In **Minecraft** planen und bauen können KuJ grundsätzlich von überall. In Cottbus/Chósebusz wurde dafür eine stadtspezifische Minecraft-Welt aufgesetzt und ein Server für die Beteiligung eingerichtet. Auf diesem konnten sich junge Cottbuser*innen austauschen, Baugrundstücke erwerben sowie allein oder im Team bauen. Auf dem Server wurden alle Informationen zur Beteiligung – also Bauauftrag, Spielregeln und Spielanleitung – eingestellt und hinterlegt. So war es möglich, dass KuJ selbstständig und ortsunabhängig Ideen für die Stadt von morgen entwickeln konnten.

Bei der Beteiligung wurde mit einem crossmedialen Ansatz gearbeitet. Entsprechend wurde mit einer gut abgestimmten Mischung aus analogen und digitalen Beteiligungs- und Gamification-Formaten kommuniziert. Die Medien wurden dabei so ausgewählt, dass sich die KuJ gut in den Prozess einbringen konnten.

Das niederschwellige Angebot sollte dabei diejenigen erreichen, die bisher wenig Kontakt mit Computerspielen, Stadtentwicklung oder Stadtpolitik hatten. Die Kinder- und Jugendbeteiligung wurde deshalb als ein Prozess angelegt, bei dem junge Cottbuser*innen von Beginn an eingebunden waren: Begonnen bei der Abstimmung des Gesamtprozesses über die Jurybesetzung bis hin zur Social-Media-Redaktion. Ziel war es, die kommunikative Stadtentwicklung nicht für, sondern von Anfang an gemeinsam mit der Zielgruppe zu gestalten.

Zum Beteiligungsvorhaben gehörten ein **Let's Play, digitale Meetups, Online-Dialoge, ein Ideen-Wettbewerb und Zukunftswerkstätten.**



Let's Play-Video des Minecraft YouTubers TheJoCraft

Zum Start der aktiven Spielphase wurde ein **Let's Play-Video** entwickelt und veröffentlicht, um die Beteiligungsidee und den Spielablauf in einem knapp fünfzehnminütigen Video zu erklären. Darin werden Lösungen für Spielsituationen gesucht und Ideen gebaut, die sich an den Beteiligungsthemen wie z.B. Aufhalten und Chillen, Mobilität, Freizeit oder Umwelt orientieren und Beteiligungsfragen stellen wie beispielsweise „Wie schaut der Ort aus, an dem Du Deine Freizeit verbringen willst?“. Von Bedeutung für ein Let's Play-Format ist, dass ein*e Fachexpert*in für Minecraft einbezogen wird, der/ die für Aufmerksamkeit sorgt und die Beteiligung für die KuJ zu einem besonderen Spielerlebnis werden lässt. In Cottbus/Chósebuz unterstützte **TheJoCraft** das Beteiligungsverfahren – ein deutschlandweit bekannter Minecraft-Experte und YouTuber, der digital wie auch vor Ort bei vielen Veranstaltungsformaten live dabei war und von dessen Stadtentwicklungsperspektive und unermüdlichen Ideenreichtum die Kinder- und Jugendbeteiligung umfassend profitierte.

Und wer ist eigentlich TheJoCraft?

Der Minecraft-Influencer und Let's-Player Josef Heinrich Bogatzki alias TheJoCraft stand dem Projekt mit seiner Erfahrung in städtebaulichen Minecraft-Projekten³, großartigen Kontakten, jugendlicher Kreativität und großem Ideenreichtum zur Seite.

TheJoCraft war als fachliche Unterstützung und Minecraft Experte ein wichtiger Teil der Cottbuser Kinder- und Jugendbeteiligung. Ihn fasziniert an Minecraft, dass Welten ähnlich wie bei LEGO aufgebaut werden können und aus Sicht der Nutzer*innen erlebbar werden. TheJoCraft streamt und baut auf seinem YouTube-Kanal (www.youtube.com/thejocraft), dem aktuell 342.000 (Stand: 11/2022) Abonnenten folgen. Er studiert Lehramt mit dem Fokus auf Gamification im Bildungsbereich.

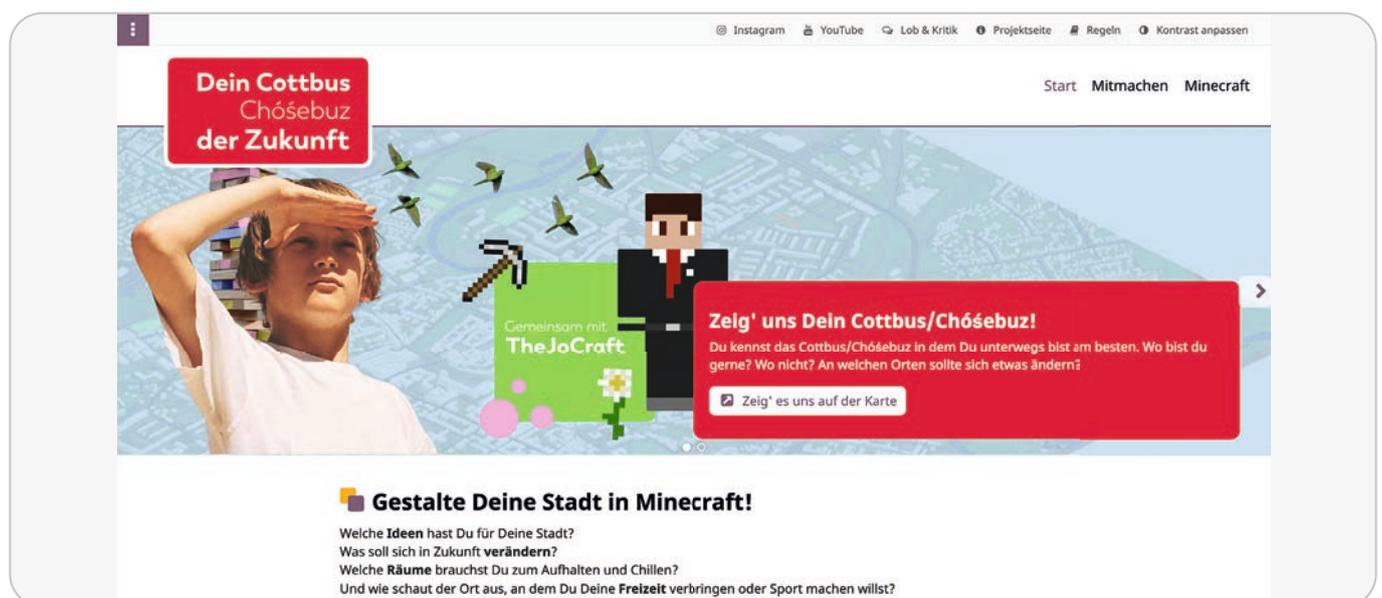
³ Aktuelle Minecraft-Projekte von TheJoCraft: Rheinisches Revier, Jugend gestaltet Strukturwandel und Mainhöhe Keltsterbach

Das **Ziel des Beteiligungsprojekts** lautete, möglichst viele KuJ zur Mitgestaltung zu motivieren und die Ergebnisse dieser Beteiligung in die weitere Entwicklung der Stadt einfließen zu lassen. Ausreichend KuJ mit unterschiedlichen Bildungsgraden aus diversen sozialen Kontexten altersgerecht anzusprechen und für die Beteiligung zu begeistern, stellte eine Herausforderung dar, der mit gezielter Öffentlichkeitsarbeit und aktivierenden Kommunikationsformaten wie dem Let's Play begegnet wurde. Durch die Veröffentlichung des Let's Play-Videos, das auf YouTube wie auch über Instagram verbreitet wurde, wurden KuJ im Vorfeld mobilisiert.

Im Rahmen einer aufsuchenden Beteiligung, die vom Fachbereich Stadtentwicklung an Schulen durchgeführt wurde, wurden zudem Flyer und

Aufkleber an die KuJ verteilt. Das Let's Play-Video und alle Informationen rund um die Minecraft-Beteiligung wurden zudem auf einer **Informations- und Beteiligungsplattform** veröffentlicht. Über diese konnten sich die KuJ für Werkstatttermine anmelden, an Online-Umfragen teilnehmen, Ideen einreichen, Kontakt mit dem Projektteam aufnehmen oder einfach nur einen Termin nachschauen.

Um das Beteiligungsvorhaben stadtweit bekannt zu machen, wurden zudem Pressemitteilungen an die lokalen Medien herausgegeben und Pressegespräche geführt. Von Anfang an begleiteten Jugendliche das Projekt. Sie unterstützten als Expert*innen und Multiplikator*innen und betreuten Social-Media-Kanäle, um noch mehr KuJ zum Mitmachen zu gewinnen.



Informations- und Beteiligungsplattform dein.cottbus.de

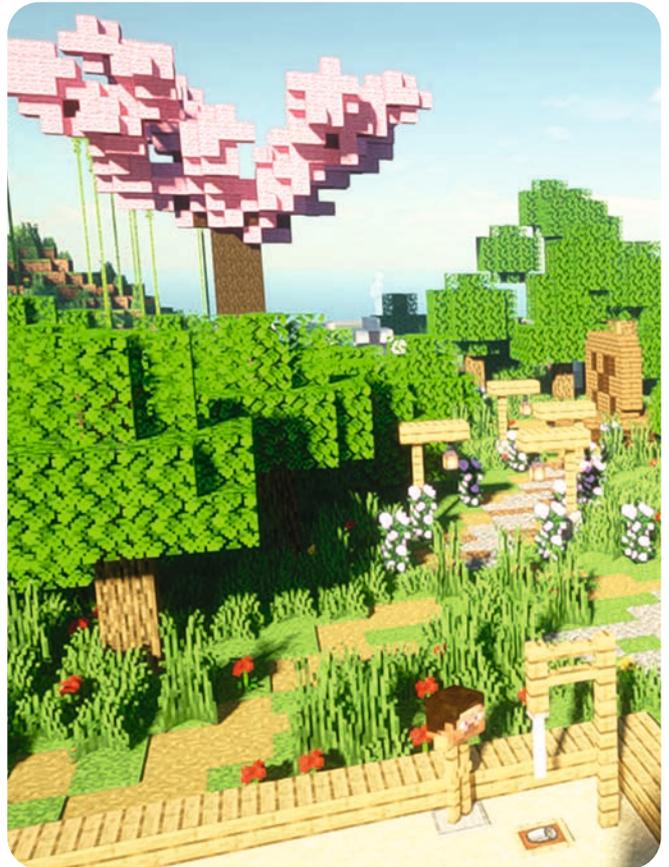
Unsere Zielgruppe

Für den Erfolg einer Kinder- und Jugendbeteiligung ist die richtige Zielgruppenansprache wie auch die Auswahl der Beteiligungsformate entscheidend, um die Perspektive der KuJ zu berücksichtigen. Die Beteiligung in Cottbus/Chósebusz wurde für KuJ **im Alter von 9 bis 18 Jahren** durchgeführt und richtete sich vornehmlich an eine Teilnehmer*innengruppe, die aus Schüler*innen aller Schulformen und Bildungsgrade der Klassenstufen 5 bis 13 sowie Auszubildende und Berufsschüler*innen bestand.

Da Minecraft und Bauen Interessen darstellen, für die sich im Kontext klassischer Rollenbilder Jungen stark begeistern können, wurde bei der Beteiligung darauf geachtet, möglichst alle Geschlechter anzusprechen und durchgängig einzubeziehen.

Kinder jüngeren Alters (5 bis 8 Jahre) wurden nicht gezielt angesprochen – wobei nicht ausgeschlossen wurde, dass sich diese Altersgruppe digital beteiligt. Die Ansprache und Einbindung dieser sehr jungen Altersgruppe ist sehr spezifisch und hätte eine zusätzliche Anpassung der Inhalte wie auch weitere Beteiligungsformate erfordert.

Für eine sinnvolle Einbindung und die richtige Ansprache der KuJ während der Beteiligung wurde die Zielgruppe in **drei Altersstufen** unterteilt – **9 bis 12 Jahre, 13 bis 15 Jahre und 16 bis 18 Jahre** – unterteilt. Die Aufteilung in Altersstufen ermöglichte es, den Interessen und Anliegen der KuJ auf Augenhöhe zu begegnen sowie das unterschiedlich vorhandene Vorwissen, wie auch diverse Kompetenzen zu berücksichtigen.

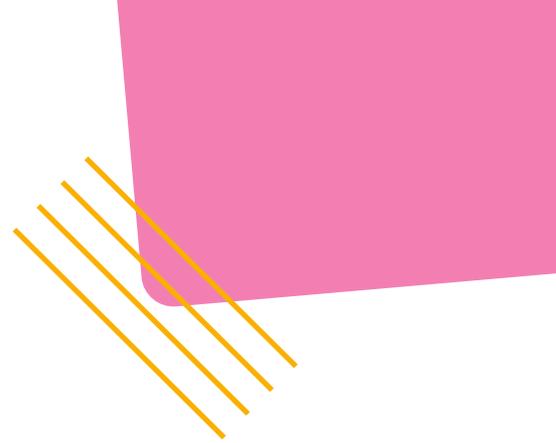


Ein Blick in die grüne Cottbuser Minecraft-Welt



Aufsuchende Beteiligung zur Aktivierung der KuJ

Auf die Blöcke, fertig, los!



Während der aktiven Spielphase, die von Mitte März bis Ende Mai 2022 dauerte, konnten die KuJ in Cottbus/Chósebus an zwei Online-Dialogen, zwei Zukunftswerkstätten, wöchentlichen Meetups und einem Ideen-Wettbewerb teilnehmen.

Erster Online-Dialog

Einen Einstieg in die Spielphase bildet der **erste Online-Dialog**, der auf einer für das Vorhaben eingerichteten Beteiligungs- und Austauschplattform durchgeführt wurde. Ziel des Online-Dialoges war es, mit den KuJ konkret in Stadtentwicklungsthemen einzusteigen und mit ihnen eine Bestandsaufnahme von der Stadt zu machen: Welche Orte gefallen Dir gut? Welche nicht? Was würdest Du verändern?

Für den Online-Dialog wurde ein digitales Kartenmodul genutzt, bei dem die jungen Plattformnutzer*innen auf einer interaktiven Karte positive und negative Orte ihrer Stadt markieren und andere Beiträge kommentieren konnten. Das Kartenmodul wurde so zu einer digitalen Dokumentation der Kinder- und Jugendperspektiven auf ihre Stadt. Mithilfe von Schlagworten und Icons wurden die Beiträge unmittelbar geclustert, sodass sich die Teilnehmenden in der Karte gut zurechtfinden konnten.

Im Zeitraum des Online-Dialogs vom 30. März bis 13. April 2022 konnten Beiträge und Kommentare abgegeben werden. Die Beitrags- und Kommentartabgabe war für Gastnutzer*innen offen, eine Registrierung war nicht notwendig.

Zeig uns Dein Cottbus/Chósebus

3 Meinungen



Steig ein in die Stadtentwicklung und mach eine erste Bestandsaufnahme von Cottbus/Chósebus.

Welche Orte gefallen Dir gut? Welche nicht? Was würdest Du verändern?

- Wo möchtest Du Dich gerne aufhalten und was brauchst Du zum Chillen im Park?
- Welchen Sport möchtest Du machen? Was fehlt Dir dafür?
- Was möchtest Du in Deiner Stadt für die Umwelt tun?
- Und was würdest Du anpflanzen?

Nutze die Karte und markiere die Orte, zu denen Du eine Idee hast! Du kannst auch andere Beiträge kommentieren.

Die Umfrage läuft vom 30. März bis 13. April 2022.

Brauchst Du Hilfe? [Dann schreib uns - wir unterstützen Dich gerne!](#)

Filter öffnen

Freifläche an der Spree

von Gest am 01.04.2022

Hier soll sich etwas ändern

Hier ist eine riesige ungenutzte Freifläche, auf welcher man einiges sinnvolles errichten könne. Wie zum Beispiel: ein Solar-Park.

Leere Fläche (Cottbuser Schandfleck)

von Gest am 31.03.2022

Hier ist etwas böse

Seit über 10 Jahren steht vor dem BleichenCARRÉ Cottbus eine Leere Eingezäunte Brachfläche. Sie könnte mit Grünflächen oder mit einem 2. Einkaufszentrum in der Innenstadt bebaut werden.

Parkhaus

von Gest am 31.03.2022

Hier gefällt es mir

nice zum Longboard fahren

Beitrag schreiben



Erster Online-Dialog auf der Beteiligungsplattform

Zweiter Online-Dialog

Das **Online-Voting** bildete den zweiten Online-Dialog auf der Plattform. Zwischen dem 16. März und den 26. Mai 2022 konnten die KuJ ihre Ideen, die in der Minecraft-Welt entstanden sind, für den Wettbewerb einreichen. Die eingereichten Vorschläge und Ideen zur Umgestaltung von Cottbus/Chósebus wurden als bewertbare Kacheln eingestellt. Eine Kachel enthielt neben dem Minecraft-Namen des*der Einreicher*in eine kurze Beschreibung der Idee in wenigen Worten sowie Screenshots oder auch Vorstellungsvideos zu den Ideen. Im Beteili-

gungszeitraum konnten alle Gastnutzer*innen die verschiedenen Ideen auf einer Fünf-Sterne-Skala bewerten sowie zusätzlich kommentieren. Die Kommentare wurden durch das Projektteam moderiert. Insgesamt gingen 21 Ideen ein, die zum Online-Voting auf der Plattform veröffentlicht wurden. Die Ideen wurden insgesamt 78-mal kommentiert und 454-mal bewertet. Es konnten zwischen einem und fünf Sterne zur Bewertung abgegeben werden. Kommentarabgabe sowie Bewertungsmöglichkeit war für Gastnutzer*innen offen.



Grünflächen und Spielplätze vor dem BlechenCARRÉ

Grünflächen und Spielplätze vor dem BlechenCARRÉ

Online-Voting vom 16. bis 26. Mai 2022
★★★★☆ (5 von 5 Sternen | 24 Bewertungen)

Vorschlag von: ToastyHDTV

Weiterlesen



Wasser-Sprüh-Anlage

Online-Voting vom 16. bis 26. Mai 2022
★★★★☆ (4 von 5 Sternen | 17 Bewertungen)

Vorschlag von: JojoTheKing

Weiterlesen



Neuer Park und Parkplatz mit Naturdach

Online-Voting vom 16. bis 26. Mai 2022
★★★★★ (5 von 5 Sternen | 36 Bewertungen) 20 Kommentare

Vorschlag von: LuggaM

Weiterlesen



Grüne und gerechte Seachse



Mehrgenerationenpark



The Club

Ein Auszug der eingereichten Vorschläge und Ideen zur Umgestaltung von Cottbus/Chósebus

Ergebnisse Online-Voting

Die Tabelle zeigt eine Übersicht aller eingegangenen Kommentare, Stimmen der Nutzer*innen und die durchschnittliche Bewertung der Ideen absteigend nach der durchschnittlichen Bewertung. Die Zahlen wurden auf eine Nachkommastelle gerundet.

Projektidee	Anzahl Kommentare	Anzahl Bewertungen	Durchschnittliche Bewertung
Grüne und gerechte Seeachse	1	18	4,8
Klimaneutraler Wohnraum	1	61	4,8
Mehrgenerationenpark	0	19	4,7
Grünflächen und Spielplätze vor dem BlechenCARRÉ	0	24	4,7
Park für Kinder und Erwachsene	13	41	4,6
Umgestaltung des Rodelbergs in Sielow/Żyłow - Action und Entspannung für Jung und Alt	15	66	4,6
Neues Freilichttheater	0	8	4,4
Neugestaltung Rodelberg in Sielow/Żyłow	4	19	4,4
Neuer Park zum Entspannen	6	15	4,3
Ski-Arena	0	9	4,3
Neuer Park und Parkplatz mit Naturdach	20	36	4,2
Moderne und umweltbewusste Stadt	4	24	4,2
Wasser-Sprüh-Anlage	0	17	4,0
The Club	0	20	3,9
Springbrunnen vor dem BlechenCARRÉ	0	11	3,7
Hasenstall	7	15	3,5
Neue Freizeitmöglichkeiten in Cottbus	0	11	3,5
Hundertwasserturm	6	13	3,4
Die Spree als „Verkehrsmittel“	0	13	3,0
Gerechte Straße	1	5	3,0
Hyper-Loop Bahnhof	0	9	2,6
Gesamt	78	454	4,0

Auswertung Kartendialog

Die **erste Online-Umfrage** auf der Plattform hatte eine sehr geringe Beteiligung. Dafür sind verschiedene Gründe zu vermuten. Ein Grund liegt in einem **unklaren Anreiz zur Beteiligung bzw. in den fehlenden Informationen, wie im nächsten Schritt mit den Ergebnissen gearbeitet wird**. Zwar wurde gebeten, Orte zu markieren, die einem gefallen oder nicht, was einen konkreten Lebensweltbezug herstellt. Allerdings hätte stärker herausgestellt werden müssen, was mit den Ergebnissen dieser Kartenumfrage geschehen sollte. Für eine Beteiligung von KuJ braucht es konkrete Anreize. In diesem Fall kann das beispielsweise das Versprechen sein, dass zu jeder Meldung auf der Karte eine Rückmeldung aus der Verwaltung gegeben wird.

Ein anderer Grund ist eine fehlende Mobilisierung durch zum Beispiel proaktive Öffentlichkeitsarbeit. Eine **stärkere Bewerbung hätte mehr Aktivität mit sich gebracht**. Die Online-Umfrage wurde kaum über den Kreis der bereits engagierten KuJ beworben. Und diese waren bereits dabei, einen anderen Weg der Beteiligung im Projekt zu gehen. Mehr Öffentlichkeitsarbeit auch in Kooperation mit Jugendzentren oder Schulen hätte mehr Beteiligung hervorgebracht. Ein weiterer Grund ist **der kurze Beteiligungszeitraum von zwei Wochen**. Um mehr KuJ zu mobilisieren, sollten drei bis vier Wochen eingeplant werden.

Auswertung Online-Voting

Das Online-Voting fand viel Resonanz. Die Darstellung und Bewertung der Wettbewerbs-Einreichung war logisch in den Projektverlauf eingebunden und gab die Möglichkeit einer **sehr niedrighschwelligen Beteiligung**. Gleichzeitig war beschrieben, welche Bedeutung eine Bewertung hat: Die Votings dokumentieren die Zustimmung von externen Personen zu den einzelnen Entwürfen. Die Kommentare deuten darauf hin, dass den KuJ bewusst Wertschätzung entgegengebracht wurde. Daraus lässt sich schließen, dass (nicht nur) KuJ gevotet haben, sondern auch darüber hinaus Interessierte in das Projekt einbezogen waren – vermutet werden können Verwandte, Bekannte oder weitere Personen aus der Stadtgesellschaft.

Das Voting war bewusst mit den geringsten Hürden konzipiert. Das heißt, es war keine Registrierung zur Teilnahme notwendig, welche bei KuJ unter 16 Jahren dem Einverständnis der Erziehungsberechtigten voraussetzt. Durch den Wegfall einer Registrierung war es technisch nicht möglich, Mehrfachabstimmungen wirksam zu verhindern. Das wurde mit den Kindern und Jugendlichen **transparent diskutiert** und die Jury hat davon unabhängig entschieden.

Beteiligungsformat Zukunftswerkstatt

Zentraler Baustein der Spielphase waren die zwei offenen **Zukunftswerkstätten**. Bei diesen wurde das Thema „Dein Cottbus/Chóśebuz der Zukunft“ intensiv mit den KuJ bearbeitet, um Projektideen und Lösungsvorschläge mit dem Computerspiel Minecraft zu entwickeln. Während der Werkstätten, die jeweils an zwei Tagen (Samstag und Sonntag) vor Ort mit bis zu 30 Teilnehmenden im Alter von 7 bis 18 Jahren statt fanden, wurden die KuJ angeleitet, sich auf vielfältige Weise mit lokalen Stadtentwicklungsthemen auseinander zu setzen. Die zwei Werkstätten wurden an zwei unterschiedlichen Veranstaltungsorten durchgeführt, der BTU Cottbus-Senftenberg (Innenstadt) und der Lutki-Grundschule (im Ortsteil Sielow/Żyłow), und unterschieden sich durch die thematische und räumliche Schwerpunktsetzung. So behandelte die erste Zukunftswerkstatt gesamtstädtische Meta-Themen wie z.B. Verkehr und Mobilität, Umwelt, Freizeit und Sport, während die zweite Zukunftswerkstatt sich auf die Gestaltung des Rodelbergs/Dorfgemeinschaftsplatz in Sielow/Żyłow konzentrierte.

Die KuJ wurden mit dem Format dazu befähigt und ermutigt, ihre Ideen, Ansprüche und Meinungen an den öffentlichen Raum zu kommunizieren. Dabei wurden sie in Prozesse der Stadtentwicklung eingebunden. Die Veranstaltungen wurden von Zebra-log (Agentur für crossmediale Bürgerbeteiligung) konzeptioniert, durchgeführt und moderiert – die Vertreter*innen der Stadt bzw. des Fachbereichs Stadtentwicklung wirkten dabei aktiv mit. Kombiniert wurden analoge und digitale Formate mit medienpädagogischen Ansätzen. Bei beiden Werkstätten war TheJoCraft anwesend, um insbesondere die digitalen Spielphasen zu begleiten. Die KuJ konnten sich für die Teilnahme über die Plattform

oder über eine*n Multiplikator*in anmelden. **Ziel der Werkstätten** war es, auf spielerische Art gemeinsam Lösungen zu entwickeln und die Stadtentwicklung in Cottbus/Chóśebuz aus unterschiedlichen Perspektiven im Kontext von Querschnitts- und Meta-Themen bzw. im Kontext der Entwicklung des Dorfgemeinschaftsplatzes in Sielow/Żyłow zu betrachten. In den Werkstätten gab es altersgerechte Aufgabenstellungen, eine ganzzzeitliche Betreuung und die notwendige technische Infrastruktur für die digitalen Spielphasen.

Die aktive Einbindung von Politik, Stadtentwickler*innen und lokalen Akteur*innen in unterschiedlichen Programmpunkten der Werkstätten ist gut gelungen. Der Dialog und Austausch zwischen KuJ, Politik und Stadtverwaltung wurde gefördert und interessierten Erwachsenen eröffnete sich eine Sicht auf die Stadt der Zukunft aus der Perspektive der jungen Cottbuser*innen. Durch den kontinuierlichen Realitätsbezug in Form von Stadtteilerkundungen und Kartendialogen bekamen die Teilnehmenden wiederum die Möglichkeit, „realistische“ Ideen zu entwickeln, die eine tatsächliche Chance auf spätere Verstetigung bzw. Umsetzung haben.

Bei beiden Werkstätten präsentierten die KuJ ihre Entwürfe einem öffentlichen Publikum bestehend aus politischen Entscheider*innen, Familie, Freund*innen und einer interessierten Öffentlichkeit. So konnten die KuJ Selbstwirksamkeit erfahren. Ein Ausstellungsrundgang im Anschluss an die Präsentation ermöglichte es den KuJ zudem, sich direkt Feedback zu ihren Entwürfen einzuholen, um im Nachgang der Werkstätten an den Entwürfen weiterzuarbeiten oder sogar gänzlich neue Ideen zu entwickeln.



Eindrücke aus der ersten und zweiten Zukunftswerkstatt (von links nach rechts): Arbeit an der Bodenpläne, Ortsbegehung, Präsentation, Spiel- und Arbeitsphase

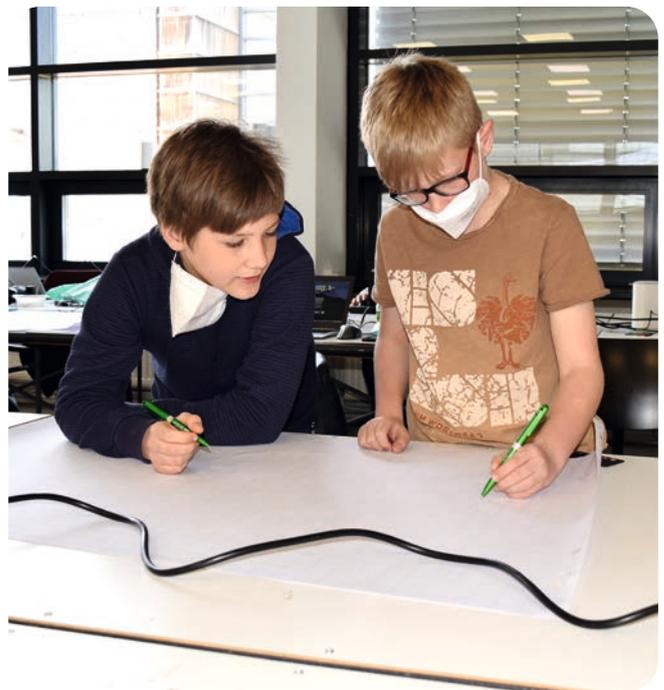


Allgemeine Beobachtungen zu den Zukunftswerkstätten:

Beide Zukunftswerkstätten waren mit bis zu 30 Teilnehmenden voll besetzt. Im Alter von 7 bis 18 Jahren waren alle Altersstufen zugegen, wobei die Altersstufe der 11 bis 12-jährigen jeweils am stärksten vertreten war. 16 der KuJ nahmen an beiden Zukunftswerkstätten teil. Trotz der Altersdurchmischung war von Anfang an in den Gruppen ein Gemeinschaftsgefühl vorhanden, obwohl sich viele Teilnehmende untereinander (noch) nicht kannten. Die Stimmung bei den KuJ war jeweils das ganze Wochenende über gut, erwartungsvoll, konzentriert und freudig aufgeregt.

Die KuJ standen dem Programm offen gegenüber. Sie haben an allen Tages- und Programmaktionen gerne und bereitwillig teilgenommen. Dass die Atmosphäre ausgesprochen gut war, war auch daran zu sehen, dass beim ersten Werkstatttermin die KuJ am Samstag zum Veranstaltungsende nicht gehen wollten und beinahe alle am Sonntag eine halbe Stunde vor Veranstaltungsbeginn schon anwesend waren. Die Ortsbegehung bei der zweiten Werkstatt, begleitet durch die Vertreter des Sielower Ortsbeirats, haben die KuJ ebenfalls sehr aufmerksam und interessiert verfolgt. Auch der Transfer der vor Ort gesammelten Hinweise und Ideen in die Minecraft-Welt ist den KuJ sehr gut gelungen. Besonders hervorzuheben ist, dass die Rekonstruktion bzw. das Abbilden des Sielower-Rodelbergs in Minecraft den KuJ schnell von der Hand ging. Ihr größtes Interesse galt den Spielphasen und Programmaktionen rund um Minecraft. Auffallend war auch die Hilfsbereitschaft und Kooperationsfähigkeit der KuJ untereinander.

Alle Teilnehmenden haben ihre Ergebnisse mit Unterstützung vom Minecraft-Experten und YouTuber Josef Heinrich Bogatzki alias TheJoCraft zum Abschluss der Zukunftswerkstatt vor Publikum präsentiert und dabei eine wichtige Erfahrung von Selbstwirksamkeit gemacht. Die Minecraft-Ergebnisse zeigen zudem, dass die KuJ mit viel Kreativität eine Palette an beeindruckenden Ideen eingebracht haben.



Entwurfsplanung bei der ersten Zukunftswerkstatt

Die **Ergebnisse** der ersten und zweiten Zukunftswerkstatt wurden im Anschluss von Zebralog systematisch ausgewertet. Grundlage dafür waren die Ideensteckbriefe, die die KuJ während der Zukunftswerkstatt ausfüllten, sowie die Inhalte ihrer Präsentationen, die von der Moderation in Form eines Protokolls festgehalten wurden. Die Ziele und Maßnahmenideen der KuJ wurden in einem Auswertungsraster verschlagwortet und kategorisiert, sodass Themenfelder, Potenzialräume, städtische Defizite und Handlungsfelder abgeleitet werden konnten. Neben einer quantitativen Auswertung der Beiträge konnten so qualitativ insbesondere Querschnittsthemen und Zukunftsaufgaben in Form von Handlungsempfehlungen für die Stadt Cottbus/Chósebus identifiziert werden.

Abschließende Beobachtungen im Kontext Beteiligung haben ergeben, dass die Zusammenarbeit unter den KuJ gut funktioniert hat, die Hilfsbereitschaft groß und ein Gemeinschaftsgefühl vorhanden war. Die KuJ konnten die Bauaufträge problemlos lösen, schnell Ideen entwickeln und hatten intensive, kreative Arbeitsphasen. Insgesamt hat sich in den Zukunftswerkstätten gezeigt, dass die KuJ ihre Ideen mit Minecraft äußerst kompetent umsetzen, entwickeln und miteinander kombinieren können. Die KuJ für Zukunftsthemen in der Stadtentwicklung mit Hilfe von Gamification zu sensibilisieren, hat ausgesprochen gut funktioniert. Die Zukunftswerkstätten haben zudem erkennbar Begeisterung und Zuspruch für das Beteiligungsverfahren bei den Teilnehmenden ausgelöst.

Die ausführlichen Berichte zur **Auswertung der zwei Zukunftswerkstätten** stehen hier zum Download bereit.



Beteiligungsformat Meetups

Zur Unterstützung der Spielphase wurde sich regelmäßig auf der Instant-Messaging-Plattform Discord in einem virtuellen Raum getroffen. Hier konnten die KuJ inhaltliche und technische Fragen stellen, Rückmeldungen und Tipps zu ersten Ideen einholen und in einen gemeinsamen Austausch treten.

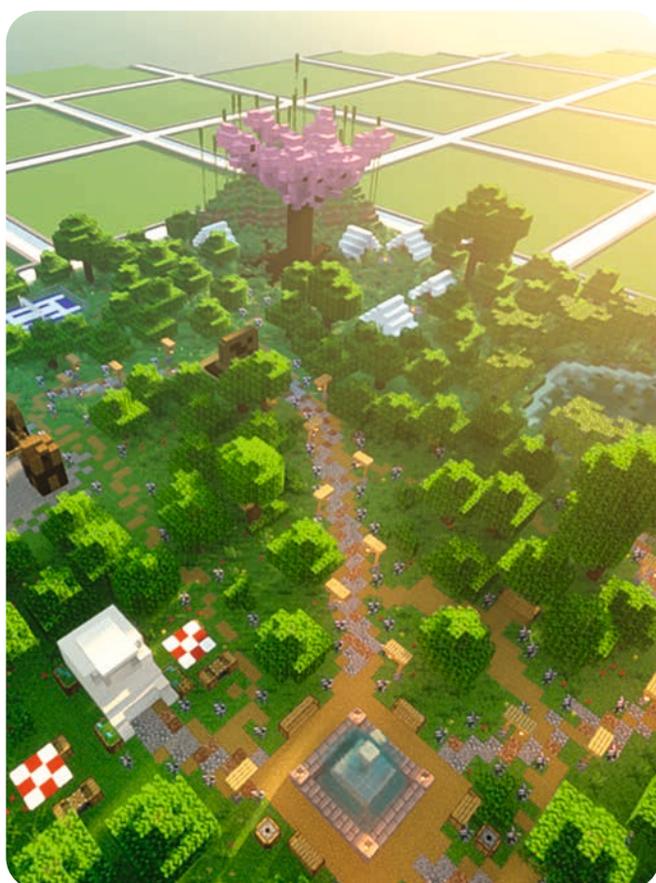
Discord ist mit seinem Chat- und Kommunikationsdiensten für den direkten Austausch und das Community-Building der Engagierten hervorragend geeignet. Die kostenlose Anwendung bietet die Möglichkeit, sich parallel zum spielerischen Bauen in Minecraft über eigene Ideen auszutauschen, Themen der Stadtentwicklung zu konkretisieren und sich gegenseitig zu helfen. Die Plattform wurde speziell für den Gaming-Kontext entwickelt, weshalb sich die Anwendung für die Beteiligung angeboten hat. Außerdem ist Discord im Gaming- und Streamingbereich bei KuJ sehr beliebt und im Alltag der Zielgruppe bereits weit verbreitet.

Bei den Meetups, die von März bis Mai 2022, 8 Wochen lang, wöchentlich, mittwochs für je eine Stunde von 17 bis 18 Uhr stattfanden, wurden mit den KuJ Entwürfe besprochen, Themen der nachhaltigen, kinderfreundlichen und jugendgerechten Stadtentwicklung behandelt und Fragen rund um Minecraft beantwortet. Dabei wurde gemeinsam durch die digitale Minecraft-Bauwelt gegangen und die im Entstehen begriffenen Ideen betrachtet. Bei drei Terminen (zum Start, in der Mitte und am Ende) war der Influencer TheJoCraft anwesend, um mit den KuJ Ideen zu entwickeln, zu entwerfen und zu bauen.

Die Meetups waren im Durchschnitt mit 20 bis 25 Teilnehmenden gut besucht und wurden von den KuJ in Cottbus/Chósebusz angenommen. Viele Teilnehmende schauten regelmäßig vorbei und blieben dann meist auch die ganze Zeit. Durch die regelmäßige Anwesenheit eines Mitarbeitenden aus dem Fachbereich Stadtentwicklung sind wertvolle Diskussion entstanden über Orte in der Stadt und die Bedürfnisse der KuJ an diese. Moderiert wurden die Meetups von Mitarbeiter*innen von Zebralog, die dabei von jugendlichen Multiplikator*innen und Minecraft-Expert*innen regelmäßig unterstützt wurden.

Die digitalen Treffen fanden hybrid statt und wurden von einem zeitgleichen, analogen Treffen begleitet. Die Idee dahinter war, KuJ bei Bedarf eine technische Infrastruktur bzw. notwendigen Support und somit einen „barrierefreien“ Zugang zu den digitalen Meetups auf Discord zu ermöglichen. Während der digitalen Meetups öffnete der Kooperationspartner M2B e.V. im Stadtteil Sandow seine Medienwerkstatt und bot Minecraft-Arbeitsplätze an. Ein jugendlicher Multiplikator unterstützte die analogen Treffen als Minecraft-Experte. Das Angebot wurde ab dem dritten Termin von den gleichen 2 bis 3 Teilnehmenden kontinuierlich genutzt.

Für den Einsatz von Discord wurde sich entschieden, um eine möglichst niederschwellige Beteiligung zu schaffen. In Hinblick auf den Datenschutz und die DSGVO ist Discord jedoch umstritten. Um das Plattform-Tool, das bei den KuJ bekannt und beliebt ist, dennoch nutzen zu können, wurde entschieden, die KuJ während des Verfahrens aufzuklären



Blick aus der Luft auf die Cottbus Minecraft-Welt

und Hinweise zur Kommunikation auf Discord in Bezug auf den Datenschutz zu entwickeln. Diese wurden zusammen mit Verhaltensregeln („Discord-Netiquette“) auf dem Discord-Server und anderen Projekt-Kanälen veröffentlicht, um die KuJ darüber zu informieren, wie Discord mit den Daten der User umgeht und wie jede*r für sich eine möglichst sichere Nutzung der Plattform schaffen kann. Aus Datenschutzgründen wurden die Meetups nicht aufgezeichnet, sondern schriftlich dokumentiert.

Als abschließende Beobachtung kann festgehalten werden, dass die Meetups auf Discord ein Beteiligungs- und Kommunikationsformat darstellen, das der Lebenswelt der KuJ entspricht und darüber hinaus den Dialog und Kontakt mit ihnen im virtuellen Raum nicht nur ermöglicht, sondern auch fördert. Funktionen wie Live-Streaming, Nachrichten-Chat oder Informationen posten machen diese Instant-Messaging-Plattform zu einem interessanten Medium, mit dem KuJ gut erreicht werden können und sich einbinden lassen. Zu dem entspricht die Plattform dem ganzheitlichen Ansatz der (digitalen) aufsuchenden Beteiligung, da gezielt der „Aufenthaltort“ bzw. das Medium der KuJ ausgewählt wurde.

Beteiligungsformat Wettbewerb

Für jeden Beteiligungsprozess ist es wichtig, von Anfang an zu kommunizieren, was mit den Ideen und Entwürfen passiert. Wer bekommt sie? Wer bearbeitet sie mit welcher Verbindlichkeit weiter? Für die Kinder- und Jugendbeteiligung in Cottbus/Chósebus wurde deshalb ein Wettbewerb von der Stadtverwaltung ausgerufen, mit dem Ziel, alle eingereichten Ideen auf der Projektwebseite der interessierten Öffentlichkeit vorzustellen sowie Entwürfe zu prämiieren.

Der Wettbewerb wurde mit folgender Aufgabenstellung ausgerufen:

- **Gestaltet Eure Stadt** der Zukunft in Minecraft und werdet kreativ!
- Welche Ideen hast Du, damit Dein Stadtteil in **Zukunft noch lebenswerter** wird? Wie soll sich Cottbus/Chósebus in Zukunft verändern?
- Welche **Räume** brauchst Du zum Aufhalten und Chillen?
- Wie schaut der Ort oder Platz aus, an dem Du Deine **Freizeit** verbringen oder Sport machen willst?
- **Baue in Minecraft** Gebäude, Grünflächen, Park- und Freizeitanlagen, Handy-Tankstellen, Verkehrswege – und alles was Dir noch einfällt.

In der Zeit vom 17. März 2022 bis zum 15. Mai 2022 konnten die KuJ aus Cottbus/Chósebus ihre in Minecraft entwickelten Ideen und Entwürfe über ein kurzes Video oder einen Screenshot samt einer kurzen Beschreibung auf der Projektwebseite einreichen und der Jury zur Entscheidung vorlegen. Parallel zur Jurysitzung erfolgte ein Online-Voting der Einreichungen. Insgesamt wurden 21 Ideen von 15 KuJ eingereicht, wobei darunter auch paar- oder gruppenweise abgegeben wurde.

Über die Preisvergabe hat am Ende die Jury entschieden. Die Jury bestand aus drei Jugendlichen und zwei Vertretern des Fachbereichs Stadtentwicklung. Damit war auch an dieser Stelle das höhere Gewicht der Mitbestimmung bei der Zielgruppe. Das Online-Voting ermittelte zwei Publikumsgewinner, die eine kleine Überraschung bekommen haben. Alle Teilnehmenden, die keinen Preis erhielten, bekamen als Anerkennung einen Kinogutschein für das Weltspiegelkino in Cottbus/Chósebus.



Preisverleihung bei der Nacht der Kreativen Köpfe

Die Gewinner

In einer gemeinsamen Sitzung wurden die Arbeiten hinsichtlich folgender Kriterien von der Jury bewertet:

Zukunftsfähiges Quartier (Stadt):

- Welcher Beitrag leistet die Idee zu **Attraktivierung** des Ortes/des Quartiers/der Nachbarschaft (Problemlösungspotential)?
- Würde dich die Idee/das Angebot/die Gestaltung dazu bringen, es zu **nutzen** bzw. dich dort gern mit deinen Freunden aufzuhalten?
- Ist das Projekt **temporär oder dauerhaft nutzbar**?
- Ist die Idee ein **neuer Beitrag oder eine Adaption** bereits bestehender, vergleichbarer Projekte/ Maßnahmen in der Stadt?

Gemeinwohl:

- **Inkludiert** die Idee alle Personen der angesprochenen Altersgruppe (z.B. Junge, Mädchen, Kleinkind, Teens)?
- Ist die Idee **barrierefrei** (nutzbar für gehandicappte und oder eingeschränkt mobile Menschen)?

In der Gesamtbetrachtung gab es **einen klaren Gewinner**. Danach war sowohl unter den Platzierten als auch den weiteren Arbeiten eine knappe Entscheidung, so dass es **einen Zweit- und zwei Drittplatzierte** gab.



Platz 1



Platz 2

Platz 1: „Moderne und umweltbewusste Stadt“ von ReezecRL & Luciendlich

Die Arbeit überzeugt die Jury in allen Punkten vollends und gibt sowohl auf kleine alltägliche als auch auf große zukünftige Fragen eine Antwort. Die Liebe zu den zahllosen Details erhöht nicht nur das Verständnis und die Nachvollziehbarkeit, sondern lassen einen wahrlich durch eine moderne und umweltbewusste Stadt spazieren.

Platz 2: „Hasenstall“ von Cottbus07

Der „Hasenstall“ avancierte schnell zum Juryliebling. Der auf den ersten Blick so einfach wirkende Beitrag überzeugt die Jury in weiten Teilen durch ihre Überlegungen und der Förderung von Nachhaltigkeit und Ehrenamt. Die Kleintierpension soll den Zusammenhalt im Stadtteil und damit das Gemeinwohl fördern und leistet durch selbst angebautes Gemüse einen wichtigen Beitrag zur gesunden Ernährung und nachhaltigen Arbeit im Stadtteil.

Zuschauerpreise (Voting)

- „Klimaneutraler Wohnraum“ von **JohnStoppa**
- „Umgestaltung des Rodelbergs in Sielow – Action und Entspannung für Jung und Alt“ von **Poldinio24**



Platz 3



Platz 3

Platz 3: „Hundertwasserturm“ von Cottbus10

Der „Hundertwasserturm“ zeigt, wie mit viel Kreativität Wissenschaft, Technik und Spaß miteinander verbunden werden können. Das Ganze schafft, gepaart mit einer interessanten Architektur, einen Interessenturm, der nicht nur in Cottbus/Chósebez fehlt, sondern auch international für viel Nachfrage sorgen würde.

Platz 3: „Ski-Arena“ von JoJoTheKing

Die Ski-Arena stellt auf den ersten Blick einen zu erwartenden Wettbewerbsbeitrag dar, überzeugt aber letztlich durch ihre Überlegung in vielerlei Hinsicht. Zu Beginn war dem Einreicher wichtig, nicht nur eine Attraktion zu entwerfen, sondern diese auch auf die Cottbuser Bedürfnisse anzupassen. Dabei waren neben dem Design auch der Maßstab der Stadt und der sparsame Umgang mit Boden ein wichtiges Thema. Die Nutzung von Solarenergie für die Kühlung und Schneeproduktion stellen weitere nachhaltige Aspekte der Arbeit dar.

Beteiligungsformat Resümee-Video

Zum Ende der aktiven Spielphase hat TheJoCraft in einem zehnminütigen Resümee-Video die Minecraft-Welt von Cottbus unter die Lupe genommen und sich die „Minecraft-Stadtentwicklungs-Brille“ aufgesetzt, um die Minecraft-Bauwerke der KuJ zu besprechen. Ziel war es, mit dem Video einzufangen und abzubilden, welche Ideen die KuJ mit Hilfe des Computerspiels Minecraft für ihre Stadt der Zukunft entwickelt haben, welche Gedanken sie sich machen und welche (realistischen) Bedürfnisse und Wünsche sie an die Stadt stellen. Das Video wurde über die Social-Media-Kanäle und die Projektwebseite geteilt und in politischen Gremien vorgestellt.



*Dein Cottbus der Zukunft -
Resümee mit TheJoCraft*

Ein weiteres Resümee-Video wurde von zwei jugendlichen Multiplikatoren erstellt, die über die Cottbuser Minecraft-Welt hinaus die gesamte Beteiligung in den Blick nehmen. Chapeau und vielen Dank für dieses gelungene Werk.



*Dein Cottbus der Zukunft -
Resümee mit JoJoTheKing*

Die KuJ in Cottbus/Chósebuz brauchen öffentliche Räume!

Aus den Hinweisen und Projektideen, die im Rahmen der durchgeführten Beteiligungsformate von den KuJ abgegeben und evaluiert wurden, wurden **Handlungsempfehlungen** für Cottbus/Chósebuz abgeleitet, mit denen konkrete Aussagen zu den Zukunftsaufgaben der Stadtentwicklung getroffen werden können.

Themenfeld 1: Städtebau, Quartier und Wohnen

H1.1

Hybride Stadträume schaffen, insbesondere in Hinblick auf multifunktionale Nutzungskonzepte

H1.2

Integrierte Quartierskonzepte erstellen und Stellen zum Sanierungsmanagement schaffen

H1.3

Brachflächen durch temporäre Zwischennutzungen (u.a. durch Vereine, Interessengruppen, Initiativen, Schulen, Kinder- und Jugendliche) reaktivieren und als Experimentierräume für gemeinwohlorientierte, bürgerschaftliche Projekte zur Verfügung stellen

H1.4

Einrichtung von Rückzugsräumen für Kinder und Jugendliche im Stadtraum, z.B. durch Lärm- und Sichtschutz

H1.5

Flächen für gemeinschaftlich nutzbare Räume in Quartieren identifizieren und für die Zivilgesellschaft zur Verfügung stellen

Themenfeld 2: Freiraum, Klima und Energie

H2.1

Erhöhung der Biodiversität von Grün- und Freiflächen durch nachhaltige Bepflanzungskonzepte

H2.2

Projekte identifizieren, in denen innovative Pflegekonzepte wie Governance-Modelle getestet werden können

H2.3

Förderung nachhaltiger Bauprojekte und Start einer Kommunikationskampagne zu nachhaltigem Bauen

H2.4

Stärkung einer nachhaltigen Energieversorgung durch den Ausbau regenerativer Energien in der Stadt

- Ausbau von Photovoltaikanlagen auf Dach- und Freiflächen
- Erstellung von Sanierungsfahrplänen mit kommunalen Immobilieneigentümer*innen
- Ausbau strategischer Wärmeplanung

Themenfeld 3: Mobilität und Erreichbarkeit

H3.1

Sanierung und Ausbau des Radwegenetzes, insbesondere in Hinblick auf die Erhöhung der Sicherheit nicht motorisierten Verkehrs

H3.2

Nachhaltige Mobilitätsangebote im Sharing-Modell einführen

H3.3

Lade- und Versorgungsinfrastruktur für alternative Antriebe (Wasserstoff, Elektromobilität) ausbauen

H3.4

Erstellung eines Klimamobilitätsplans

Themenfeld 4: Freizeit, Sport und Kultur

H4.1

Sanierung der bestehenden Spiel- und Freizeitangebote

H4.2

Modernisierung und Erweiterung der Sportinfrastruktur, insbesondere für die Sportarten BMX, Mountain-Bike, Inliner und Skateboard

H4.3

Anlaufstelle für Kinder und Jugendliche in Form eines Jugendtreffs ausbauen

H4.4

Legale, öffentliche Graffiti-Wände ausweisen

H4.5

Generationenübergreifende Treffpunkte schaffen

Themenfeld 5: Technik und Digitalisierung

H5.1

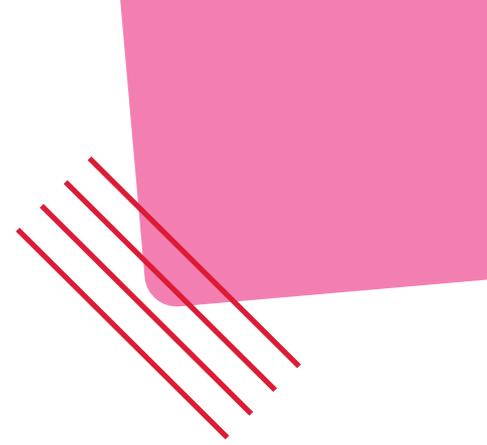
Smarte Infrastrukturlösungen im öffentlichen Raum etablieren, z.B. im Rahmen der Umsetzungsphase im Modellprojekt Smart City

Abbildung Potenzialräume, Partizipationskultur und Quick-Win-Projekte

- Cottbuser Ostsee als Impulsgeber für eine zukunftsfähige Stadt
- Städtische Brachfläche als Experimentierraum für temporäre Zwischennutzungen
- Ehemaliger Busbahnhof als multifunktional nutzbarer öffentlicher Raum
- Verstetigung einer **Partizipationskultur**, z.B. durch die Entwicklung von Leitlinien zur Kinder- und Jugendbeteiligung oder der Einrichtung einer permanenten Anlaufstelle für Kinder- und Jugendbeteiligung
- Einrichtung einer **Aktions- oder Begleitgruppe** „Nachhaltige Stadtentwicklung“ zur Vernetzung der lokalen städtischen Akteure (Verwaltung, Wirtschaft, Forschung, Zivilgesellschaft) aus den Themenfeldern Mobilität, Stadtumbau, Strukturwandel, Smart City mit Aktionen und Formaten speziell für junge Cottbuser*innen
- Veranstaltung von regelmäßigen **Stadtlaboren**, um gemeinschaftlich Ideen für eine nachhaltige Stadtentwicklung weiterzuentwickeln
- Kindern und Jugendlichen **Experimentierräume** und/oder Flächen zur Verfügung stellen, die sie mit lokaler Unterstützung selbstbestimmt verantworten und entwickeln können



Erwartungen, Erfahrungen, und Hürden des Modellprojektes aus Sicht des Fachbereichs



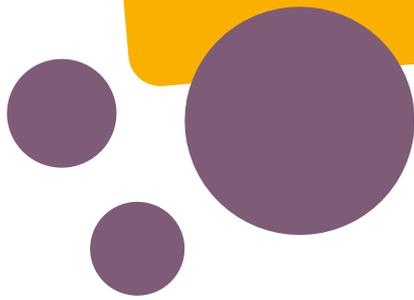
Ein Springbrunnen vor dem Einkaufszentrum, ein Park zum Entspannen, die Spree als Verkehrsweg, eine Pension für Kleintiere, ein Hyperloop-Bahnhof oder eine grüne und für alle Verkehrsteilnehmer gerechte Seeachse. Dies sind nur einige beispielhafte Projekte, welche die Kinder und Jugendlichen im Rahmen des Förderprojekts „Dein Cottbus/Chósebus der Zukunft“ entwickelt haben.

Auf dem eigens dafür bereitgestellten Server wurde durch erfahrene Gamer sogar die Innenstadt von Cottbus/Chósebus - die „Cottbus-Welt“ - nachgebaut. Hier können die eigenen Entwürfe in Ihrer Größe und Gestaltung anhand der gebauten virtuellen Realität beurteilt werden. Die Teilnehmer*innen haben viel Zeit in das Projekt investiert und mit Begeisterung sowie Elan an ihren Projekten gearbeitet. Das Spiel Minecraft war den meisten bekannt, jedoch konnten auch neue Spieler*innen gewonnen werden.

Der Fachbereich Stadtentwicklung sowie die Kinder- und Jugendbeauftragte konnten einen großen Erfahrungsgewinn aus dem Projekt ziehen. Die zur Anwendung gekommenen Formate der Beteiligung waren in Cottbus/Chósebus bisher einmalig. Ausgehend von der Idee des Einsatzes von Gamification in der Stadtentwicklung, stand die Stadtverwaltung zu Beginn vor der Aufgabe, dafür ein Verfahren zu entwickeln und zu testen, welches bislang noch nicht existierte. Klar war lediglich, einen neuen und innovativen Weg zu gehen. Analoges Verfahren, wie z.B. „Die Stadtentdecker“, in dem sich Schüler*innen von Grundschulen mit ihrem Heimatort und allgemeinen Fragen zur Stadtentwicklung auseinandersetzen, sind bereits mehrfach und erfolgreich in Cottbus/Chósebus praktiziert worden.

Wie eine Beteiligung mittels Gamification gelingen kann, war bisher nicht bekannt.

Mit dem hier gewählten digitalen Ansatz wurden neue und zusätzliche Wege genutzt, um KuJ zu erreichen. Dafür kamen ein Instagram-Kanal, jugendliche Multiplikator*innen und virtuelle Räume für digitale Meetups zum Einsatz. Trotz dieses Ansatzes und der Nutzung unterschiedlicher Plattformen gestaltete sich die Ansprache der Zielgruppe zunächst als große Herausforderung. Es stellte sich heraus, dass die Kinder und Jugendlichen zunächst direkt und nicht über Dritte, wie z.B. Schulen oder Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit, angesprochen werden müssen. Der Aktivierungsprozess derartiger „neuer“ Beteiligungsformen bedurfte der persönlichen Kontaktaufnahme durch Mitarbeiter*innen der Verwaltung auf den Pausenhöfen der Schulen oder Freunde und Bekannte. Die durch die Corona Pandemie bedingten Einschränkungen erschwerten diesen Weg zusätzlich. Nur wenige Schulhöfe durften nach Absprache mit den Schulleitungen betreten werden. Der Einsatz jugendlicher Multiplikator*innen als Schnittstelle zwischen Verwaltung und Zielgruppe war im darauffolgenden Prozess ein weiterer, unentbehrlicher Faktor. Bei zukünftigen Beteiligungen kann auf diese Erfahrungen zurückgegriffen werden.



Als eine besondere Herausforderung stellte sich das Thema des Datenschutzes heraus. Aufgrund der hohen verwaltungsinternen Anforderungen war es notwendig, ein umfangreiches Datenverarbeitungskonzept zu erarbeiten. Dies nahm viel Zeit in Anspruch. Die Zielgruppe, KuJ (also Minderjährige), stellt eine besonders zu schützende Bevölkerungsgruppe dar. Hier hätte bereits im Vorfeld der Konzepterarbeitung eine interne Abstimmung mit dem Datenschutzbeauftragten der Stadtverwaltung Klarheit über die Grenzen der Datenerfassung bringen können.

Rückblickend betrachtet ist die ursprüngliche Idee, die Beteiligung von KuJ an der Stadtentwicklung in Cottbus/Chósebus durch verschiedene neue, zielgruppenaffine Formate und populäre Kommunikationsmedien weiterzuentwickeln, voll aufgegangen. Das Ziel war ausdrücklich die ergebnisoffene Erprobung, was auch die Möglichkeit der Rücknahme und Veränderung des konzipierten Weges miteinschloss. Das allseitige Hinzulernen, wie Themen der Stadtentwicklung für KuJ noch attraktiver gestaltet und die Erreichbarkeit der Zielgruppe erhöht werden können, stand im Vordergrund. Dies gilt auch für die Kooperation mit den Netzwerkpartner*innen und dem Influencer, deren Erfahrungen und Knowhow einen wesentlichen Faktor an der

erfolgreichen Umsetzung darstellen. Dieses Potenzial kann nun bei zukünftigen Beteiligungen hinzugezogen werden.

Die erprobten Formate sollen zukünftig und an geeigneter Stelle zum Einsatz kommen, um die Ideen der Kinder und Jugendlichen adäquat einzufangen. Mit dem erarbeiteten Konzept stehen der Verwaltung und der Stadtpolitik durch Gamification zusätzliche Möglichkeiten zur zukunftsweisenden und altersgerechten Beteiligung an der Stadtentwicklung in Cottbus/Chósebus zur Verfügung. Der Kreativität sind dabei kaum Grenzen gesetzt.

2. Preis Polis-Award

Das Beteiligungsprojekt „Dein Cottbus/Chósebus der Zukunft“ erhielt beim Polis Award 2022 den 2. Platz in der Kategorie Kommunikative Stadtgestaltung.



Weitere Informationen
zum Polis Award

Akteure, Projektteam und Netzwerk

Für eine gelingende Kinder- und Jugendbeteiligung sind die Akteure vor Ort zentral, die Lust und Interesse haben, bei diesem Prozess mitzuwirken, Verantwortung zu übernehmen und die notwendigen Voraussetzungen zu schaffen. Die Beteiligung für „Dein Cottbus/Chósebus der Zukunft“ wurde mit einem breiten Netzwerk umgesetzt. Dazu gehören Akteure aus Politik, Verwaltung und pädagogischer Praxis, die lokales Wissen, weitreichende Kontakte und wertvolle Unterstützung mitbringen.

Einen wichtigen Beitrag für das Beteiligungsvorhaben hat der **Cottbus eSports e.V.** eingebracht mit der kostenlosen Erstellung einer Cottbuser Minecraft-Welt und der kostenlosen Bereitstellung eines Minecraft-Servers inklusive Support während des gesamten Beteiligungszeitraums. Ebenfalls von großer Bedeutung war die Zusammenarbeit mit **M2B e.V.**, einer medienpädagogischen Werkstatt,

die bei der Aktivierung des Projekts tatkräftig unterstützte, technische Ausrüstung für die Zukunftswerkstätten samt Support zur Verfügung stellte und während der digitalen Meetups „analoge“ Arbeitsplätze für KuJ eingerichtet und ermöglicht hat. Ein großes Dankeschön geht auch an die **BTU Cottbus-Senftenberg** sowie an die **Lutki-Grundschule in Sielow/Żylow** für die kostenlose Bereitstellung der Räumlichkeiten für die Zukunftswerkstätten. Für das Netzwerk wichtig waren auch die **Cottbuser Jugendlichen** – sie unterstützten auf großartige Weise die Beteiligung als Minecraft-Expert*innen, als Betreiber*innen der Social-Media-Kanäle und durch ihre Mitwirkung bei der Mobilisierung von Gleichaltrigen. **Zebralog** – eine Agentur für Partizipation mit Sitz in Berlin und Bonn – gestaltete und unterstützte als Fachexpertin für crossmediale Beteiligung das gesamte Verfahren.



Projektteam mit den Teilnehmenden der ersten Zukunftswerkstatt

2. Prinzipien für eine gelungene Kinder- und Jugendbeteiligung

Die nachfolgenden Grundsätze stellen zentrale Kriterien für eine erfolgreiche Kinder- und Jugendbeteiligung dar. Ohne das Grundverständnis für diese Grundsätze hat der Einsatz der Kommunikations- und Beteiligungsformate in diesem Handbuch wenig Aussicht auf Erfolg.

Auf Augenhöhe: Kinder- und Jugendbeteiligung ist vor allem dann erfolgreich, wenn sie von Anfang an als ein gemeinsamer Prozess angelegt ist, der auf Augenhöhe durchgeführt wird und KuJ ernst nimmt.

Passgenaue und altersgerechte Formate und Methoden: Beteiligungsformate für junge Menschen müssen zeitgemäß sein und sich am Alter wie auch am Lebensumfeld der KuJ orientieren.

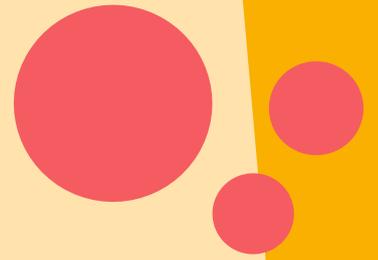
Der öffentliche Raum ist für alle da: Beteiligungsaktionen sind integrativ und beteiligen viele verschiedene KuJ. Das bedeutet, dass niemand auf Grund von Herkunft, Behinderung, Bildungsniveau oder Geschlecht ausgeschlossen oder die Teilnahme erschwert wird.

Transparenz und Ansprache: Für Information und Offenheit sorgen. Das bedeutet, dass die Informationen für alle zu finden sein sollten und die KuJ frühzeitig informiert und einbezogen werden. Ein für alle Beteiligten transparentes Vorgehen ist wichtig für den Erfolg einer Kinder- und Jugendbeteiligung – ebenso wie die kinder- bzw. jugendgerechte Ansprache und die Aufbereitung von Informationen.

Echte Mitentscheidung über Ziele, Prozesse und Ergebnisse: Die Zufriedenheit und die Identifikation mit einem Projekt steigen, wenn junge Menschen sehen, dass ihre Meinung nicht nur ernst genommen, sondern ihr Engagement im zweiten Schritt zu Ergebnissen führt. Entsprechend wichtig ist es, den KuJ verbindliche Rückmeldung zu den Ergebnissen der Beteiligung zu geben und Prozesse transparent zu machen.

Klare Regeln: Dialog braucht klare Regeln – im Netz wie vor Ort. Handeln Sie bei klarem Verstoß gegen die Regeln, z.B. bei Beleidigungen, auch bei Kindern und Jugendlichen.

Auch leise Stimmen hören: In Dialogveranstaltungen dominieren oft laute Teilnehmende die Diskussion, weshalb auch leise Stimmen gehört werden müssen.



3. Beteiligungsbausteine im Überblick

Mix der Formate

Nachfolgend werden einzelne Kommunikations- und Beteiligungsformate vorgestellt. Diese können je nach Bedarf und gemäß der zur Verfügung stehenden Ressourcen flexibel nach dem Baukastenprinzip als analoge oder digitale Bausteine – einzeln oder miteinander verknüpft – eingesetzt werden. Entscheidend dabei ist, wie sich analoge und digitale Formate im gesamten Verfahren ergänzen und wie sie aufeinander abgestimmt werden, damit eine Beteiligung sinnvoll durchgeführt und anschlussfähige Ergebnisse erzielt werden können (s. hierzu Prozessplan, Kapitel 6.).

Das Erstellen und Anlegen einer Minecraft-Welt auf einem Server stellen für eine Minecraft-Be-

teilung dringend erforderliche Prozesse dar. Die Integration gänzlich neuer Beteiligungsformate, wie zum Beispiel Schulworkshops, Projektwochen oder digitale Sprechstunden mit politischen Akteuren ist selbstverständlich auch möglich – ebenso wie die spezifische Anpassung und Weiterentwicklung der Bausteine und Formate auf individuelle kommunale Anforderungen.

Zum Ende der Formatbeschreibungen finden sich neben Hinweisen zu Kosten, Personalaufwand und Aufgaben immer auch die Verortung der Formate in die Beteiligungsphasen.

- > **Minecraft-Welt & Minecraft-Server**
- > **Let's Play**
- > **Online-Dialog**
- > **Meetups**
- > **Zukunftswerkstatt**
- > **Wettbewerb und (Online-) Voting**
- > **Resümee-Video**

Minecraft-Welt und Minecraft-Server

Für ein Beteiligungsvorhaben mit Minecraft ist eine Minecraft-Welt unerlässlich. Eine Minecraft-Welt kann ohne großen Aufwand neu erstellt oder neu erzeugt werden. Hierfür wird die Welt benannt (z.B. Cottbus-Welt), der Spielmodus festgelegt (z.B. Kreativmodus) und weitere Optionen definiert, wie z.B. der Welttyp (z.B. Stadt oder stadtähnliche Region). Die Welt wird auf einem Minecraft-Server gehostet, damit mehrere Personen gleichzeitig auf ihr bauen, sich dabei sehen und Interaktionen durchführen können. Um dem Server beitreten und kostenlos nutzen zu können, benötigt der Spielende eine Domain oder eine Netzwerkadresse bzw. eine externe IP-Adresse, die öffentlich kommuniziert werden sollte. Ein öffentlicher Minecraft-Server ermöglicht allen interessierten Menschen einen Zugang, der allerdings vom Server-Administrator gesichert und vor Angriffen geschützt werden muss. Um nur registrierte Spielende beitreten zu lassen, kann ein Minecraft-Server auch durch eine Gästeliste geschützt werden. Die Gästeliste wird dann durch den Server-Administrator verwaltet. KuJ sind die wahren Minecraft-Expert*innen – sie können bei der Servereinrichtung und der Erstellung einer lokalen Minecraft-Welt unter Umständen behilflich sein und sollten in jedem Fall bei diesem

Prozess befragt und eingebunden werden. Minecraft gehört zu den meist gespielten Computerspielen der Welt, weshalb vor Ort bzw. in der Region sicherlich auch Akteure zu finden sind – wie zum Beispiel eSport- und Gaming-Vereine –, die bei der Server-Einrichtung und Konfiguration einer Minecraft-Welt ebenfalls zur Seite stehen und behilflich sein können.

Eine Minecraft-Welt kann im Kontext von Stadtentwicklung und Stadtplanung auf zwei Arten umgesetzt werden: „wirklichkeitsgetreu“ auf Basis von OpenStreetMap-Daten, mit denen ein Platz, eine Freiraumfläche, eine Straße oder vielleicht sogar ein ganzes Stadtviertel innerhalb einer Minecraft-Welt in 3D nachgeahmt und abgebildet werden kann. Die Erstellung einer solchen Welt ist etwas zeit- und kostenaufwendiger, da sie Expertise und Know-How erfordert. Es gibt Dienstleister*innen die sich darauf spezialisiert haben, solche individuellen Model-Welten „maßstabs- und wirklichkeitsgetreu“ mit georeferenzierten Daten in Minecraft her- und über einen Server zur Verfügung zu stellen. Ob die Erstellung einer 3D-Welt für ein Beteiligungsprojekt überhaupt erforderlich ist, sollte vom Beteiligungsgegenstand und den Beteiligungszielen abhängig



Abbildung: Beispiel von 3D-Minecraft-Welten der Firma Geo Boxers aus Dänemark (www.geoboxers.com).

gemacht werden. Interessant könnte für die Erstellung einer eigenen 3D-Welt auch die Initiative „BuildTheEarth“ sein. Deren Ziel ist es, die gesamte Erde in Minecraft 1:1 nachzubauen. Es kann folglich sein, dass die ein oder andere Stadt bereits für Minecraft nachgebaut wurde oder gerade im Entstehen ist. Auf der Webseite von BuildTheEarth können zudem Mitglieder und Bauteams eingesehen werden – vielleicht sind hier Minecraft-Experten aus der Region zu finden, die unterstützen können.

Eine zweite Möglichkeit, eine Minecraft-Welt für die kostenlose Benutzung auf einem Server aufzusetzen, besteht darin, via Plot-System eine recht schlichte Welt mit unterschiedlich großen Baugrundstücken anzulegen, die durch Straßen und Wege voneinander getrennt werden. Auf Anfrage wird den Spielenden dann vom Server-Support ein oder mehrere Grundstück zugewiesen. Auf diesen Flächen können die Spielenden ihre Entwürfe und Ideen umsetzen und von dort aus die Welt bereisen und inspizieren.

In Minecraft gibt es fünf Spielmodi. Dabei wird unterschieden zwischen dem Überlebensmodus, dem Hardcoremodus, dem Kreativmodus, dem Abenteuermodus und dem Zuschauermodus. Der Kreativmodus ist für das Erstellen großer Bauwerke und von daher für den Kontext Stadtentwicklung am besten geeignet, da er den Spielenden eine unbegrenzte Menge an Ressourcen und Inventar-Gegenständen zur Verfügung stellt. Der Kreativmodus in Minecraft ermöglicht es mehreren Spielenden auf einer Welt zusammen zu spielen, miteinander zu kommunizieren und gemeinsam zu bauen. Um eine respektvolle, offene und freundliche Atmosphäre für jede*n Spieler*in zu schaffen, werden auf einem Minecraft-Server Spielanleitung samt Bauauftrag, Verhaltens- und Spielregeln (s. Vorlage im Anhang) wie auch Kontaktmöglichkeiten zum Projektteam hinterlegt. Auch Informationen zu einem Wettbewerb oder Termine für Veranstaltungen sollten hier veröffentlicht werden.



Abbildungen: Cottbus-Minecraft-Welt mit Baugrundstücken

Minecraft-Welt und Minecraft-Server

Personeller Aufwand (Verwaltung):

3-6 Arbeitstage

Kostenaufwand:

Minecraft-Welt und Server: ca. 500 bis 4.000 Euro*

* abhängig von Größe, Art und Umfang der Minecraft-Welt

* abhängig von Kosten für Serverbereitstellung, technischen Support und Erstellung der Minecraft-Welt

* abhängig von Dauer des Beteiligungsverfahrens/Servernutzung

* exklusive Kosten externer Partizipations-Dienstleister*innen

Verortung:

- Aktivierungsphase (für die Erstellung des Let's Play-Videos)
- Beteiligungs- und Spielphase

Aufgaben:

- (Lokale) Minecraft-Expert*innen/-Dienstleister*innen suchen für: Erstellung Minecraft-Welt, Serverhosting und technischem Support/Administration während der gesamten Laufzeit
- Erstellung Minecraft-Regeln
- Redaktion und Aufbereitung der Informationen für lokale Minecraft-Welt/-server (Spielablauf, Bauauftrag, Regeln, Informationen und Wettbewerb)
- Kommunikation und Abstimmung mit Minecraft-Experten/Dienstleister*innen

Let's Play – Mobilisierung und Spielanleitung

Lass(t) uns spielen! Genau das versprechen die sogenannten Let's Play-Videos. Es ist sinnvoll, die Themen „Let's Play und Streaming“ als Teil der Jugendkultur wahrzunehmen und die Potenziale des Formats als Auftakt für den Beteiligungsprozess zur Aktivierung der KuJ zu nutzen.

Von Bedeutung für dieses Format ist, dass ein*e Minecraft-Expert*in einbezogen wird, die für Aufmerksamkeit sorgt und die Beteiligung für die KuJ zu einem besonderen Spielerlebnis werden lässt. Beim Let's Play wird nicht nur gespielt, es wird performt. Räumlich losgelöst von den Zuschauenden, werden Spielidee und Spielablauf in einem etwa zehnminütigen Video inszeniert und vorgestellt. Aus dem Spielen wird so ein Vorspielen, bei dem das adressierte Publikum ins Zentrum rückt.

Als Minecraft-Expert*innen müssen nicht unbedingt bekannte Minecraft-Influencer*innen wie zum Beispiel TheJoCraft beauftragt werden. Minecraft ist eines der beliebtesten und bekanntesten Computerspiele der Welt. Es gibt mit Sicherheit junge Expert*innen vor Ort und in der Region, die angesprochen und für das Projekt gewonnen werden können. Ein Let's Play zu produzieren, stellt für diese Generation keine besondere Herausforderung dar und es ist beeindruckend, welche Ergebnisse dabei herauskommen.

Eine weitere Möglichkeit, ein Let's Play für das Beteiligungsvorhaben zu erstellen, stellt die Durchführung einer Let's Play-Werkstatt mit jungen Stadtbewohner*innen oder auch Schüler*innen dar. Hier ist eine Unterstützung von medienpädagogischen Institutionen zu empfehlen, die zusammen mit KuJ ein gemeinschaftliches Let's Play kreieren.

Ein Vorteil des Let's Play-Videos am Anfang des Beteiligungsprozesses ist, dass anhand der Minecraft-Beispielwelt die Beteiligungsidee erklärt und den KuJ nähergebracht werden kann. Entsprechend werden in dem Video Lösungen für Spielsituationen gesucht und „Ideen gebaut“, die sich an Beteiligungsthemen wie z.B. Aufhalten und Chillen, Mobilität, Freizeit oder Umwelt orientieren und gleich Beteiligungsfragen gestellt, wie z.B. „Wie schaut der Ort aus, an dem Du Deine Freizeit verbringen willst?“. Für die Erstellung eines Let's Play-Video ist es erforderlich, eine Anweisung mit Informationen (Briefing) zu erstellen, damit Spielidee und Ablauf des Beteiligungsprozesses von dem/r Let's Player*in gut kommuniziert werden können.



Hier geht es zum Let's Play mit TJC

Das Video sollte zum Auftakt der Beteiligung auf einem YouTube-Kanal live gestreamt und später verfügbar gehalten werden. So kann es jederzeit kommentiert werden. Außerdem wird es auf allen Kanälen der Beteiligung kommuniziert und eingebunden, damit es „vor Ort viral“ gehen kann und die KuJ informiert sowie für die Beteiligung mobilisiert werden (z.B. Projektwebseite, Flyer, Social-Media-Kanäle, Beteiligungsplattform, Poster, Newsletter etc.). Wird ein bereits weit bekannter YouTube-Kanal genutzt, kann der Livestream oder die Veröffentlichung auch mit einem geplanten Termin (Tag und Uhrzeit) beworben werden, um die Werbung für das Projekt von Beginn an zu erhöhen.

Let's Play

Personeller Aufwand (Verwaltung):

2 bis 3 Arbeitstage

Kostenaufwand:

ca. 500 bis 2.500 Euro*

* abhängig von Kostenaufwand Influencer*in/Minecraft Expert*in

* Kosten inkl. Technik und externe Beratung/Projektmanagement

* ohne Durchführung einer Let's Play Werkstatt

Verortung:

- Aktivierungsphase (Mobilisierung)
- Beteiligungs- und Spielphase (Spielanleitung)

Aufgaben:

- (Lokale) Minecraft-Expert*in suchen, auswählen und beauftragen
- Briefing erstellen mit Spielidee, Bauauftrag, Beteiligungsthemen und -fragen sowie Ablauf Beteiligung
- Ggf. Korrekturschleife, Abnahme
- Veröffentlichung und Verbreitung des Videos

Online-Dialog

Um zu entscheiden, ob und in welchem Maße eine Online-Beteiligung im Rahmen einer Kinder- und Jugendbeteiligung eingesetzt werden soll, braucht es einen Blick auf das Gesamtverfahren und damit auf die Ziele, die Zielgruppe, die Themen und Beteiligungsfragen, die Beteiligungsspielräume und politische Einbettung wie auch die zeitlichen und finanziellen Rahmenbedingungen (s. hierzu auch Kapitel 6 Praktische Hinweise für Ihr Beteiligungsvorhaben).

Für ein großangelegtes Beteiligungsprojekt ist bei der Durchführung eine eigene Internetpräsenz unerlässlich. Sie wirkt sowohl in das Projekt und für die Beteiligten strukturierend als auch nach außen informierend. Im Falle bereits bestehender städtischer Beteiligungsplattformen ist zu prüfen, ob diese für einen Online-Dialog wie auch als Webseite während der Projektlaufzeit genutzt werden kann. Eine Beteiligungsplattform bietet einerseits die Möglichkeit Bürger*innen zu informieren und andererseits diese zu konsultieren. In der Regel lassen sich – je nach Anbieter und Plattformkonzept – sowohl Informations- als auch Partizipationsformate schnell und flexibel auf diesen einstellen. Viele Plattformen bieten zudem die Möglichkeit, fachliche Hintergrundinformationen zum Verfahren zielgruppenorientiert aufzubereiten und enthalten neben FAQs, Downloadbereichen, Bild- und Videogalerien auch gesonderte Informationsbereiche.

Je nach Anbieter haben Beteiligungsplattformen eine Anzahl unterschiedlicher Beteiligungsformate/Dialog-Module integriert, die zeitlich versetzt oder parallel angewendet oder miteinander kombiniert werden können. Online-Beteiligung ist dabei methodisch ebenso vielfältig wie Vor-Ort-Veranstaltungen. Entsprechend gilt es, das passende

Format/Modul zu wählen und zu gestalten. Zu den „Standard-Modulen“, die auf den meisten Beteiligungsplattform angeboten werden, gehören unter anderem:

- Ideensammlung (Vorschläge werden eingereicht)
- Kartendialog (Ideen und Hinweise können verortet werden)
- Umfragen (schnelles Feedback einholen)
- Frage-Antwort-Modul (Fragen stellen)
- Thesendiskussion (Themen diskutieren)
- Voting (Wertung von Wettbewerbsbeiträgen)

Online-Kurs:

Digitale Bürgerbeteiligung in Kommunen

Der kostenlose Online-Kurs „Digitale Bürgerbeteiligung in Kommunen“ der Digitalagentur Brandenburg enthält aufschlussreiche Informationen rund um digitale Beteiligungs- und Planungsprozesse. Hier bekommen Sie die Möglichkeit, einen eigenen Online-Dialog zu planen. Zudem finden Sie eine Übersicht unterschiedlicher Plattform-Anbieter mit ihren jeweiligen Modulangeboten.



Hier geht es zum Online-Kurs

Es sollte insgesamt gut abgewogen werden, ob ein Online-Dialog im Rahmen einer Kinder- und Jugendbeteiligung – vor allem mit Blick auf Personalressourcen und Kosteneinsatz – durchgeführt

Online informieren

- Informationssouveränität – alle zentralen Projektinformationen sind online auf der Projektplattform auffindbar
- Verständigungs- und zielgruppenorientiert informieren – persönlich und aus der Perspektive der Interessierten informieren
- Schnell & flexibel - hohe Aktualität, interaktiv, visuell ansprechend, niedrighschwellig, zielgruppengerecht

Online konsultieren

- Höhere Reichweite – aber weiterhin selektiv - potentiell beteiligen sich mehr Menschen als vor Ort, Selektivität bleibt – es werden weitere Beteiligungsformate benötigt
- Sehr inhaltsreich und versachlichend – es braucht aber Verhaltensregeln, sonst besteht die Gefahr einer verrohenden Diskussionskultur
- Beteiligungsgedächtnis – Diskussionen und Argumente sind direkt online dokumentiert und für andere transparent nachvollziehbar
- Formatvielfalt online nutzen – Online-Beteiligung ist methodisch ebenso vielfältig wie Vor-Ort-Veranstaltungen, es gilt, das passende Format zu wählen und zu gestalten

werden kann. Gibt es bereits eine städtische Beteiligungsplattform, bietet sich die Informationsaufbereitung und die Durchführung von Online-Dialogen im Rahmen einer Kinder- und Jugendbeteiligung auf dieser eventuell gut an. Neben einer konzeptionellen Aufbereitung bedarf es für die Inhalte einer Redaktion und für die Durchführung des Online-Dialogs einer Moderation. Mit Blick auf die Aktivierung der KuJ ist außerdem im Vorfeld jedes Online-Dialoges eine intensive Öffentlichkeitsarbeit notwendig, die für den anstehenden Online-Dialog die Zielgruppe mobilisiert. Die Möglichkeit zur Online-Beteiligung sollte zudem über den Kreis von bereits engagierten KuJ weiterentwickelt werden. So können zum Beispiel KuJ angesprochen werden, die sich nicht für eine intensive Projektarbeit, wohl aber für punktuelle Beteiligungen wie Umfragen und Ideensammlungen begeistern lassen. Dabei sind, wie bereits angedeutet, eine starke Bewerbung und Öffentlichkeitsarbeit im Vorfeld entscheidend. Darüber hinaus kann eine Beteiligungsplattform für eine Kinder- und Jugendbeteiligung auch eine größere Rolle spielen, wenn es darum geht, Ergebnisse mit den Anforderungen der Stadtgesellschaft abzugleichen und diese stärker in das Geschehen einzubinden.

Bei der Durchführung und Moderation eines Online-Dialogs im Kontext einer Kinder- und Jugendbeteiligung ist es notwendig deutlich herauszustellen, was mit den Ergebnissen geschehen soll. Für eine Online-Beteiligung braucht es in jedem Fall konkrete Anreize. Dies kann beispielsweise das Versprechen sein, dass bei einem Kartendialog zu jeder Meldung eine Rückmeldung aus der Verwaltung gegeben wird. Oder der/die Bürgermeister*in steht den KuJ in einer Online-Sprechstunde zur



Verfügung. Auch könnte klar kommuniziert werden, dass mit einer Ideensammlung die Perspektive und das Wissen von KuJ für Stadtentwicklungsprozesse dringend benötigt werden.

Wenn sich Angebote an KuJ richten, kommen dem Datenschutz wie auch den Persönlichkeitsrechten des Kindes besondere Bedeutung zu. Entsprechend zu beachten ist beim Einsatz einer Beteiligungsplattform der Umgang mit personenbezogenen Daten. Bei Kindern, die das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, wird bei Anmeldung auf einer Plattform die Einwilligung der Eltern benötigt. Dies kann Kinder ggf. davon abhalten, sich anzumelden und teilzunehmen. Alternativ können Online-Dialoge dahingehend auch anonym und ohne Anmeldung durchgeführt werden, was allerdings zur Folge hat, dass Online-Dialog nicht mehr qualitativ ausgewertet werden können.

Steht dem Vorhaben keine städtische Beteiligungsplattform für einen Online-Dialog zur Verfügung, können als Alternative auch digitale Tools während des Verfahrens zum Einsatz gebracht werden, mit denen sich niedrigschwellige Umfragen, Quiz und Wissenstests wie auch Ideensammlungen organi-

sieren und mit Chatwalls Fragen und Meinungen einholen lassen. Ein „Dialog“ ist mit den meisten dieser Tools allerdings nicht möglich, da es keine Moderationsschnittstelle und somit auch keine Möglichkeit gibt, auf eingereichte Ideen, Hinweise und Kommentare direkt zu antworten. Bei einem Einsatz ist zu prüfen, wie die jeweiligen Tools mit dem Schutz der Nutzer*innendaten umgehen. Um Meinungen abzufragen, Feedback einzuholen oder Wissen zu vermitteln kann sich die Integration solcher digitalen Beteiligungstools je nach Anforderung und Planung durchaus lohnen, insbesondere bei Veranstaltungen wie einer Zukunftswerkstatt oder Meetups – und vor allem dann, wenn keine städtische Beteiligungsplattform für das Vorhaben zur Verfügung steht.

Alternative digitale Umfrage-Tools zu Beteiligungsplattformen:

- Tweedback
- Mentimeter
- UmfrageOnline
- Tricider
- Surverymonkey

Online-Dialog

Personeller Aufwand (Verwaltung/externe Beteiligungsexperten):

Abhängig von der Art der Durchführung und dem Aufwand für Planung, Redaktion, Moderation, Dokumentation und Auswertung – für einen dreiwöchigen Online-Dialog auf einer bestehenden Beteiligungsplattform: ca. 8 bis 15 Arbeitstage

Anwendung eines Online-Tools (je nach Einsatz, Umfang und Dauer): ca. 0,5 bis 6 Arbeitstage

Kostenaufwand:

Bei **Nutzung einer bestehenden Beteiligungsplattform** inkl. Planung, Redaktion, Moderation, Dokumentation und quantitative Auswertung durch einen externen Beteiligungsexperten: ca. 3.000 bis 8.000 Euro

Online-Tool mit Planung, Redaktion, Moderation und Dokumentation durch einen externen Beteiligungsexperten je nach Anforderung, Umfang und Dauer: ca. 200 bis 4.000 Euro*

*zzgl. Kosten für Nutzung eines Tools. Diese können zum Teil kostenlos genutzt werden oder es fallen Abo-Preise bzw. einmalige Preispauschalen an.

Verortung:

- Aktivierungsphase (zur Mobilisierung)
- Beteiligungs- und Spielphase

Aufgaben:

- Online-Dialog konzeptionieren und planen; Dialog-Modul auswählen
- ggf. Beteiligungsexpert*in suchen, auswählen und beauftragen
- gezielte und intensive Öffentlichkeitsarbeit
- Redaktionelle Befüllung, Moderation, Dokumentation und Auswertung des Online-Dialogs

Meetups

Meetups finden digital im virtuellen Raum statt und sind regelmäßige Treffen zur Unterstützung der Spielphase. Hier kommen KuJ mit politischen Akteuren, Stadtentwickler*innen und Beteiligungsexpert*innen auf einen „Schnack“ zusammen, um inhaltliche und technische Fragen zu stellen, Rückmeldungen und Tipps zu ersten Ideen einzuholen und in einen gemeinsamen Austausch zu treten.

Für den direkten Austausch und das Community-Building ist die Instant-Messaging-Plattform Discord mit ihren Chat- und Kommunikationsdiensten hervorragend geeignet. Die kostenlose Anwendung bietet die Möglichkeit, sich im virtuellen Raum parallel zum spielerischen Bauen über Ideen auszutauschen, Themen der Stadtentwicklung zu konkretisieren und sich gegenseitig zu helfen. Discord wurde speziell für den Gaming Kontext entwickelt, weshalb sich die Anwendung für eine Minecraft-Beteiligung anbietet. Im Gaming- und Streamingbereich ist die Plattform sehr beliebt und im Alltag der Zielgruppe bereits weit verbreitet. In Hinblick auf den Datenschutz und die DSGVO ist Discord jedoch umstritten. Um das Plattform-Tool, das bei den KuJ bekannt und beliebt ist, dennoch nutzen zu können, können die KuJ während des Beteiligungsverfahrens über diesen Missstand aufgeklärt und entsprechend informiert werden, wie Discord mit den Daten der User*innen umgeht und wie jede*r für sich eine möglichst sichere Nutzung der Plattform schaffen kann (Unterlagen inkl. Regeln siehe Anhang). Eine datenschutzkonforme, aber bei den KuJ wenig beliebte Plattform, ist der Instant Messaging Anbieter Rocket.Chat.

Die digitalen Meetups stellen ein Beteiligungs- und Kommunikationsformat dar, dass der Lebenswelt

der KuJ entspricht und darüber hinaus den Dialog und Kontakt mit ihnen im virtuellen Raum nicht nur ermöglicht, sondern auch fördert. Funktionen wie Live-Streaming, Nachrichten-Chat oder Informationen posten machen Instant-Messaging-Plattformen wie Discord zu einem interessanten Medium, mit dem KuJ gut erreicht werden können und sich einbinden lassen. Zudem entspricht die Plattform dem ganzheitlichen Ansatz einer (digitalen) aufsuchenden Beteiligung, mit der gezielt der „Aufenthaltenort“ bzw. ein Medium der KuJ ausgewählt wird.

Die Meetups sollten moderiert werden, wobei jugendliche Multiplikator*innen und Minecraft-Expert*innen eingebunden werden und eine Co-Moderatoren- und Administratoren-Rolle übernehmen können. Jede Woche können verschiedene Themen aufgegriffen und unterschiedliche Expert*innen eingeladen werden. Durch die Anwesenheit von Mitarbeiter*innen aus der Verwaltung – insbesondere aus den Fachbereichen Stadtplanung und Stadtentwicklung – und politischen Akteuren können wertvolle Diskussionen entstehen über Beteiligungsorte in der Stadt und die Bedürfnisse der KuJ an diese Orten. Gemeinsam „fliegt“ man durch die Minecraft-Welt, spricht über die im Entstehen begriffenen Ideen und lernt seine Zielgruppe und ihre Bedürfnisse kennen. Die Meetups dauern eine Stunde lang und sollten zu einer Tageszeit stattfinden, an der die Kinder und Jugendlichen gut erreichbar sind. Zum Beispiel von 17 bis 18 Uhr an einem Werktag. Veranstaltet werden können die Meetups über den Zeitraum von vier bis acht Wochen. Aus Datenschutzgründen sollten die Meetups nicht aufgezeichnet, sondern lediglich schriftlich dokumentiert werden.

Die digitalen Treffen sollten von einem zeitgleichen, analogen Treffen begleitet werden, um KuJ bei Bedarf eine technische Infrastruktur (Arbeitsplatz mit PC und Minecraft-Lizenz) bzw. den notwendigen Support durch jugendliche Multiplikator*in/Minecraft-Expert*in und somit einen „barrierefreien“ Zugang zu den digitalen Meetups zu ermöglichen.

Meetups

Personeller Aufwand (Verwaltung/externe Beteiligungsexpert*in):

Abhängig von der Art der Durchführung und dem Aufwand für Planung, Redaktion, Moderation, Dokumentation und Auswertung, inkl. Einrichtung eines Discord-Raumes: ca. 8 bis 16 Arbeitstage

Kostenaufwand:

ca. 3.000 bis 9.000 Euro

* Abhängig von der Dauer, der Art der Durchführung und dem Aufwand für Planung, Redaktion, Moderation, Dokumentation und Auswertung

* inkl. Einrichtung eines Discord-Raumes:

* inkl. Influencer*in/Minecraft-Expert*in

* inkl. Beteiligungsexperten/Projektmanagement

* inkl. Bereitstellung analoge Arbeitsplätze

Verortung:

- Beteiligungs- und Spielphase

Aufgaben:

- Discord einrichten
- Discord-Regeln aufstellen
- Ggf. jugendliche Multiplikator*innen als Co-Moderator*innen und Administrator*innen ausfindig machen
- Konzeption und Redaktion
- Moderation
- Dokumentation und Auswertung

Zukunftswerkstatt

In einer Zukunftswerkstatt werden KuJ angeleitet, sich auf vielfältige Weise mit lokalen Themen der Stadtentwicklung auseinanderzusetzen und Projektideen mit dem Computerspiel Minecraft zu entwickeln. Ziel der Werkstatt ist es, mit einem Gamificationansatz auf spielerische Art gemeinsam Lösungen zu entwickeln und die Stadtentwicklung aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten. Mit dem Format werden KuJ dazu befähigt und ermutigt, ihre Ideen, Bedürfnisse und Meinungen an den öffentlichen Raum zu kommunizieren. Ein weiteres Ziel stellt die Förderung und Intensivierung des Dialogs zwischen KuJ, politischen Akteuren und der Stadtverwaltung dar. Die KuJ könnten zum Beispiel in laufende oder anstehende Prozesse der Stadtentwicklung aktiv eingebunden werden.

Eine Zukunftswerkstatt kann je nach Anforderung und Budget des Beteiligungsvorhabens über einen längeren Zeitraum an mehreren Tagen (z.B. an vier Nachmittagen), als Projektwoche in der Schule, als mehrtägiges Ferienprogramm oder an einem Wochenende durchgeführt werden. Sie sollte jedoch mindestens für die Dauer eines ganzen Tages stattfinden, damit sich der Aufwand lohnt und anschlussfähige Ergebnisse erzielt werden können. Die Entscheidung, wie viele KuJ an einer Zukunftswerkstatt teilnehmen können, ist abhängig von der räumlichen und technischen Infrastruktur, die zur Verfügung steht, wie auch vom personellen Aufwand, der für die Durchführung, Organisation und Moderation abgerufen werden kann. Es empfiehlt sich eine Beschränkung der Gruppengröße auf maximal 25 bis 30 Teilnehmer*innen vorzunehmen.

Für die Werkstatt werden neben einem Veranstaltungsort ein Programm/Drehbuch mit altersge-

rechten Aufgabenstellungen, einer ganzzeitigen Betreuung und eine technische Infrastruktur für die digitalen Spielphasen benötigt. Die Veranstaltung sollte im Vorfeld konzeptioniert und gut geplant werden. Für die Durchführung muss ausreichend Erfahrung in der Organisation und Umsetzung von (Beteiligungs-) Veranstaltungen vorhanden sein. Für die zielgruppenorientierte Ausrichtung sollten von Anfang an (Medien-) Pädagog*innen bzw. Kinder- und Jugendbeauftragte bei der Planung und Durchführung integriert werden.

In einer Zukunftswerkstatt werden analoge und digitale Formate mit medienpädagogischen Ansätzen kombiniert. Für die digitalen Spielphasen wird Minecraft-Expertise benötigt. Hierfür können Jugendliche aus der Region als Expert*innen oder lokale Akteure mit dem notwendigen Know-How (Medienpädagogik, Gaming etc.) engagiert werden. Ferner ist es notwendig, für lokale Akteure eine Rolle in unterschiedlichen Programmpunkten der Werkstatt vorzusehen, um den Austausch und Dialog mit den KuJ im Netzwerk zu fördern. Politik, Stadtentwickler*innen, Medienpädagog*innen oder Träger der Kinder- und Jugendarbeit können in den Werkstätten zum Beispiel im Rahmen von Konsultationsrunden oder bei der Betreuung von Beteiligungsstationen aktiv Aufgaben übernehmen. Damit kann zum Beispiel ein Realitätsbezug hergestellt und Feedback zu Planungsprozessen gegeben werden.

Abbildung auf der nächsten Seite: Exemplarisches Drehbuch für eine zweitägige Zukunftswerkstatt

Exemplarisches Drehbuch für eine zweitägige Zukunftswerkstatt mit max. 30 Teilnehmenden

TAG 1: 11 – 17:30 Uhr

Phase 1	Begrüßung und Kennenlernen mit Kennenlernspiel	30 Min.
Phase 2	Thematischer Einstieg	20 Min.
Phase 3	Spielphase Entwurf	70 Min.
Phase 4	Teambildung und Spielphase Entwurf (Skizzieren von ersten Ideen auf Papier)	90 Min.
PAUSE (40 Minuten)		
Phase 5	Spielphase Minecraft (Einzel- und Gruppenarbeit)	90 Min.
Phase 6	Gemeinsamer Abschluss im Plenum (Vorstellung Zwischenergebnisse)	40 Min.

TAG 2: 10 – 16:30 Uhr

Phase 1	Ankommen und Warm-Up	30 Min.
Phase 2	Spielphase Minecraft (Einzel- und Gruppenarbeit)	90 Min.
Phase 3	Abschluss Bauphase	20 Min.
PAUSE (10 Minuten)		
Phase 4	Vorbereitung zur Präsentation (Präsentationscoaching und Gruppenfoto)	75 Min.
PAUSE (15 Minuten)		
Phase 5	Präsentation (Vorstellung der Projektideen)	75 Min.
Phase 6	Ausstellungsrundgang	45 Min.

Kleiner Methodenbaukasten für eine Zukunftswerkstatt

Kennenlern-Bingo

Für das erste Kennenlernen und um die Atmosphäre zu lockern, können die KuJ Kennenlern-Bingo spielen. Dazu bekommen sie ein Blatt mit einem Bingo und die Aufgabe, dieses zu befüllen. Anschließend bewegen Sie sich im Raum, um das Bingo-Blatt mit Namen zu füllen. Sobald Sie eine Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal ausfüllen können, haben Sie ein Bingo und rufen das laut aus.

Soziometrische Aufstellung

Die anwesenden KuJ werden in zwei Gruppen geteilt und spielen in diesen gegeneinander. Die Aufgabe besteht darin, dass sich die KuJ in den Gruppen so schnell wie möglich in eine bestimmte Reihenfolge bringen: Einmal nach Vornamen von A – Z sowie nach Körper- und nach Schuhgröße. In einer nächsten Runde stellen sich die KuJ in einer Gesamtgruppe nach ihren Minecraft-Erfahrungen auf – auf einer Skala von 1-10 nach eigener Einschätzung. Dieser Überblick ermöglicht es allen Beteiligten – den Veranstaltenden sowie den KuJ – zu sehen, wer verstärkt Unterstützung bei der Ausgestaltung der Ideen in Minecraft benötigt. Anschließend stellen sich die KuJ mental eine Karte von dem jeweiligen Beteiligungsort vor. Die Moderator*innen und weitere Akteure dienen dabei als Orientierungspunkte und können als Denkmal, Sehenswürdigkeit oder ein allen bekanntes Haus eingesetzt werden. Auf dieser imaginären Gemeinschaftskarte orientieren und verteilen sich die KuJ nun nach ihrem Wohnort, dem Ort ihrer Schule oder ihren Lieblingsorten.

Auftaktgespräch

Zum Start der Zukunftswerkstatt kann ein kurzes Auftaktgespräch stattfinden, bei dem sich Mit-

arbeiter*innen der Stadtverwaltung mit den teilnehmenden KuJ darüber austauschen, warum man heute überhaupt zusammenkommt. Mögliche Fragen, die den Austausch moderieren, sind: „Was wissen die KuJ, was die Stadt nicht weiß? Warum sind die KuJ dabei?“

Welche Orte mögen die KuJ, welche nicht und warum?“

Ortsbegehung/Stadtteilerkundung

Auf dem Weg zu einem bestimmten Platz oder durch ein Stadtviertel bekommen die KuJ konkrete Aufgaben. Aus ihrer Sicht sollen sie Orte markieren, die z.B. viel Aufenthaltsqualität haben, ungemütlich oder unsicher sind. Diese markieren sie mit Klebepunkten auf einer Karte oder direkt mit Fähnchen vor Ort, um zu zeigen, was ihnen besonders gefällt oder was ihnen konkret am Ort fehlt, damit sie gerne ihre Freizeit dort verbringen würden.

Mit dieser Methode gelingt es, Orte oder Viertel mit den Augen der KuJ wahrzunehmen und ihre lebensweltliche Sicht zu dokumentieren. Außerdem können Handlungsbedarfe im Bereich der Ausgestaltung von z.B. Bewegungsflächen, mangelnder Sicherheit vor Ort oder fehlender Treffpunkte für die Zielgruppe gesehen werden. Die Anregungen der KuJ lassen sich verschiedenen Themenfeldern der Stadtentwicklung zuordnen.

Arbeit an der Bodenplane

Um herauszufinden, wo sich KuJ am liebsten aufhalten, ihre Freizeit verbringen oder welche Orte sie verändern möchten, wird eine große Plane mit der Karte des Stadtteils bzw. der Stadt auf dem Boden ausgebreitet. Um sich auf der Bodenplane orientieren zu können, markieren die KuJ zunächst den Ort ihrer Schule. Danach markieren sie Orte, an



denen sie gerne und weniger gerne sind, an denen sie ihre Freizeit verbringen oder an denen sie etwas ändern würden. Durch die Arbeit an der Bodenplatte befassen sich die KuJ mit der Entwicklung ihrer Stadt und den öffentlichen Räumen. Sie sehen zum Beispiel, dass ungenutzte Flächen und Brachflächen in der Stadt vorhanden sind. Sie beschreiben Flächen, die ihnen durch eine Neubebauung oder Nachverdichtung Platz für ihre Freizeit nehmen oder Grünflächen verdrängen. Aus dem Dialog lassen sich verschiedene Themenfelder ableiten wie z.B. Freizeitgestaltung, Klima- und Umweltschutz, Lärm, sichere Mobilität – Themen, die beim Bauen in Minecraft eine Rolle spielen.

Heiße Kartoffel als Warm-Up

Methodischer Einstieg für die Ankommensphase. Die Methode „Heiße Kartoffel“ stammt aus dem Design Thinking und fördert die Ideenfindung, indem sie spielerisch Zeitdruck nutzt, um ein freieres und kreativeres Denken zu ermöglichen. Alle Teilnehmenden stellen sich dazu im Kreis auf und werfen sich einen Ball zu. Dieser stellt eine heiße Kartoffel dar, die man schnellstmöglich loswerden möchte. Man darf sie aber nur weiterwerfen, wenn man eine Idee genannt hat. Der Zeitdruck dient dem Effekt, dass die kritische Brille und der Anspruch an die eigenen Ideen auf spielerische Weise abgesenkt und die Kreativität angeregt wird – das Motto: es gibt keine dummen Ideen, jeder noch so banale oder verrückte Gedanke kann andere auf eine Idee bringen bzw. in der Ableitung eine tolle neue Lösung produzieren. Die neuen Ideen werden auf Post-Its mitgeschrieben und gut sichtbar im

Raum aufgehängt. Durch das Spiel können die KuJ freier in die nächste Minecraft-Bauphase einsteigen und einige neue Aspekte in ihre bestehenden Baukonzept integrieren. Darüber hinaus regt die Methode das kooperative Ideensammeln an und ermöglicht es den KuJ, sich zu ihren Vorschlägen auszutauschen.

Präsentation der Ergebnisse und Ausstellungsrundgang

Zum Abschluss der Werkstatt werden politische Akteure, Familie, Freunde und Interessierte eingeladen, sich die Ergebnisse der Teams und Teilnehmenden anzuschauen, Rückfragen zu stellen und sich gemeinsam mit den KuJ auszutauschen. In einer Präsentation – für deren Vorbereitung vorab ausreichend Zeit einzuplanen ist – präsentieren die KuJ ihre Ideen dem Publikum in zwei bis drei Minuten und stellen dabei die Hauptmerkmale ihrer Entwürfe heraus. Anschließend erhalten die Besucher*innen die Möglichkeit, sich die Ideen – von der Skizze (Flip-Charts) bis zum Entwurf in Minecraft – von den KuJ an den Rechnern zeigen zu lassen. Der Ausstellungsrundgang im Anschluss an die Präsentation ermöglicht es den KuJ, sich direkt Feedback zu ihren Entwürfen einzuholen, um im Nachgang der Werkstätten an den Entwürfen weiterzuarbeiten oder sogar gänzlich neue Ideen zu entwickeln. Durch die Präsentation vor Familie, Freunden, Stadtverwaltung, Presse und Politik erfahren die KuJ Selbstwirksamkeit, weil ihre Ideen, Wünsche und Bedürfnisse wahrgenommen und wertgeschätzt werden.

Die Vorteile einer Zukunftswerkstatt auf einen Blick

- Echtzeit-Auswertung und Zusammenfassung der Minecraft-Ergebnisse
- Möglichkeit, die Ergebnisse zu diskutieren
- Kreatives und begeisterndes Veranstaltungskonzept
- Fokus auf die Schwerpunkte der Diskussion mit Schlüsselideen
- Direktes Feedback der Fachplanung durch Planer*inneninterviews
- Dialog zwischen KuJ, politischen Akteuren und Stadtverwaltung

Durchführung einer zweitägigen Zukunftswerkstatt mit 30 Teilnehmer*innen:

Personeller Aufwand (Verwaltung/externe Beteiligungsexpert*in):

12 bis 18 Arbeitstage*

* inkl. Veranstaltungskonzeption / Erstellung Drehbuch

* inkl. Vorbereitung und Organisation

* inkl. Durchführung, Moderation und Dokumentation

* inkl. Auswertungsbericht

Kostenaufwand:

ca. 12.000,00 bis 18.000,00 Euro*

* inkl. Catering

* inkl. Influencer*in

* inkl. Sachkosten (Material Workshop)

* inkl. Kosten Beteiligungsexpert*innen

* exkl. Raumkosten

* exkl. Technik, PCs mit Minecraft-Installation und technischem Support

Verortung:

- Beteiligungs- und Spielphase

Aufgaben:

- Veranstaltung konzeptionieren und planen
- Veranstaltungsraum organisieren
- Politische und lokale Akteure für Teilnahme anfragen und einplanen
- Minecraft-Expert*in suchen und beauftragen
- Gezielte Öffentlichkeitsarbeit zur Aktivierung
- Anmeldungsmanagement / Einverständniserklärungen
- Zukunftswerkstatt organisieren (Technik, Catering, Arbeitsplätze etc.)
- Zukunftswerkstatt inhaltlich vorbereiten (Methoden auswählen, Veranstaltungsdrehbuch erstellen)
- Moderation und Durchführung vor Ort, inkl. Dokumentation
- Auswertung der Veranstaltung
- Projektmanagement

Wettbewerb und (Online-) Voting

Wenn eine Kinder- und Jugendbeteiligung anchlussfähige Lösungen und Konzepte aus der Perspektive von KuJ erarbeiten will, ist es wichtig von Anfang an im Beteiligungsprozess zu kommunizieren, was mit den Ideen und Entwürfen der KuJ passieren wird. Wer bekommt sie? Wer bearbeitet sie mit welcher Verbindlichkeit weiter? Die Ausschreibung eines Wettbewerbes stellt eine Möglichkeit dar, die KuJ zu mobilisieren, ihr Engagement zu würdigen und besondere Ideen und Entwürfe zu prämiieren.

Der Wettbewerb sollte über alle Social-Media-Kanäle, auf der Projektwebseite und in den Print-Produkten kommuniziert werden. Dabei ist es wichtig, **Idee, Ablauf und Aufgabenstellung** zielgruppengerecht zu beschreiben und alle **Termine** zum Wettbewerb bekannt zu geben. Transparent sollte zudem dargestellt werden, wie über die Siegerentwürfe abgestimmt wird und welche Preise es zu gewinnen gibt. Sinnvoll ist es, eine unabhängige **Jury** über die

Preisvergabe entscheiden zu lassen, bei der auch KuJ vertreten sind und mitbestimmen können. Die als Wettbewerbsbeitrag eingesendeten Entwürfe können in Form von **Ideensteckbriefen** (kurzes Video oder Screenshots mit einer kurzen Beschreibung) über die Projektwebseite oder via E-Mail eingereicht und abgegeben werden. Die Wettbewerbsbeiträge werden anschließend öffentlich ausgestellt – entweder digital auf der Projektwebseite oder als analoge Ausstellung zum Beispiel im Rathaus oder als Wanderausstellung an Schulen.

Werden die zum Wettbewerb eingereichten Entwürfe öffentlich präsentiert, kann die Ausstellung von einer Umfrage begleitet werden – zum Beispiel mit dem Ziel, die besten Entwürfe im Rahmen des vorgeschlagenen Wettbewerbs ausfindig zu machen. Eine Online-Umfrage bzw. Bewertung kann über eine Beteiligungsplattform (Online-Voting) oder mit Hilfe anderer digitaler Werkzeuge (Tweedback, Surveymonkey o.ä.) umgesetzt werden.

Personeller Aufwand (Verwaltung):

3 bis 7 Arbeitstage*

* abhängig von Art und Umfang des Wettbewerbs

* ausgehend von einer digitalen Ausstellung auf einer Projektwebseite

Kostenaufwand:

ca. 200 bis 2.000 Euro*

* ohne Kommunikationsmittel/Printprodukte

* abhängig von Art und Umfang des Wettbewerbs

* ausgehend von einer digitalen Ausstellung auf einer Projektwebseite

* ohne Aufwand externe Beratung/Projektmanagement

Verortung:

- Beteiligungs- und Spielphase
- Auswertungs- und Beschlussphase

Aufgaben:

- (Lokale) Minecraft-Expert*in/Multiplikator*in suchen, auswählen und beauftragen
- Briefing erstellen mit Spielidee, Bauauftrag, Beteiligungsthemen und -fragen sowie Ablauf Beteiligung
- Ggf. Korrekturschleife, Abnahme
- Veröffentlichung und Verbreitung des Videos

Resümee-Video (Darstellung Ergebnisse)

Zum Ende der Beteiligung und aktiven Spielphase bietet es sich an, ein kurzes, maximal zehnminütiges Resümee-Video zu produzieren – eventuell mit Hilfe von Minecraft-Expert*innen oder einer/m Influencer*in. In dem Resümee-Video werden die Entwürfe der KuJ durch die „**Minecraft-Stadtentwicklungs-Brille**“ unter die Lupe genommen und besprochen. Ziel ist es, mit dem Video einzufangen und abzubilden, welche Ideen die KuJ mit Hilfe des Computerspiels Minecraft für Ihre Stadt entwickelt haben, welche Gedanken sie sich machen und welche (realistischen) Bedürfnisse und Wünsche sie an die Stadt stellen. Das Video gibt den beteiligten KuJ indirekt Feedback und zeigt, was im Beteiligungsprojekt erreicht wurde. Vorstellbar ist auch,

dass sich politische Entscheidungsträger*innen zu den Entwürfen via Kommentar, Text oder Video äußern und erläutern, inwiefern die Ideen bzw. Ergebnisauswertungen bei der künftigen Planung berücksichtigt werden können.

Das Video kann in politischen Gremien gezeigt und vorgestellt werden. Außerdem sollte es auf allen Kanälen der Beteiligung (YouTube, Instagram, Projektwebseite etc.) veröffentlicht werden, damit es „vor Ort viral“ gehen kann und der Prozess für alle transparent und zugänglich gestaltet wird.

Personeller Aufwand (Verwaltung):

2 bis 3 Arbeitstage

Kostenaufwand:

ca. 500 bis 2.000 Euro*

* abhängig von Kostenaufwand Minecraft-Expert*in/Influencer*in

* Kosten gesamt für Video inkl. Technik und externer Beratung/Projektmanagement

Verortung:

- Zum Ende der Beteiligungs- und Spielphase
- Auswertungs- und Beschlussphase

Aufgaben:

- (Lokale) Minecraft-Expert*in/Multiplikator*in suchen, auswählen und beauftragen
- Briefing erstellen mit Spielidee, Bauauftrag, Beteiligungsthemen und -fragen sowie Ablauf Beteiligung
- Ggf. Korrekturschleife, Abnahme
- Veröffentlichung und Verbreitung des Videos

4. Praktische Hinweise für Ihren Beteiligungsprozess

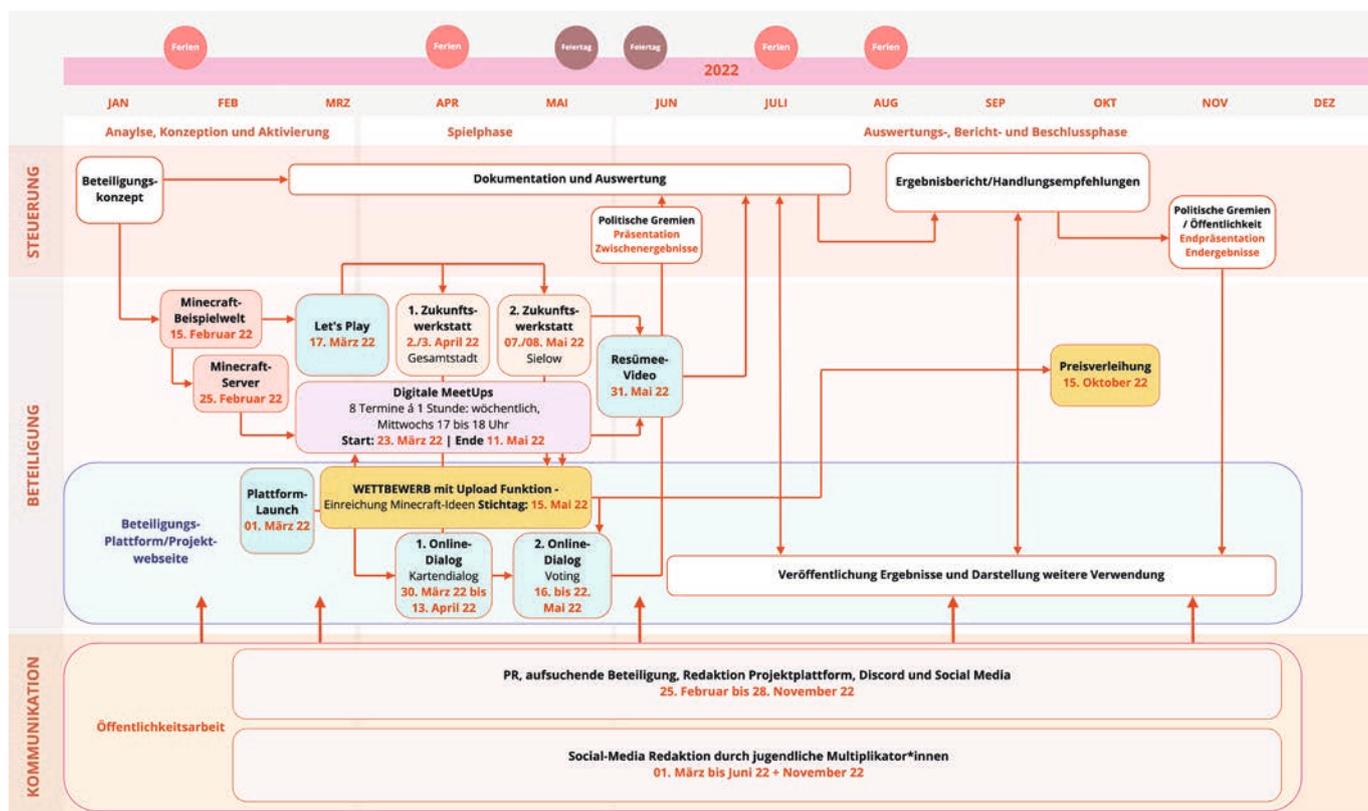
Kompass für die Prozessgestaltung

Ein wichtiger Aspekt für gelingende Kinder- und Jugendbeteiligung ist eine gute Organisation und Planung. Nachfolgend haben wir praktische Hinweise für Ihren Beteiligungsprozess zusammengefasst, damit Sie auf unterschiedliche Anforderungen eingehen, ein Beteiligungskonzept erstellen und eine auf Ihre Bedarfe abgestimmte Kinder- und Jugendbeteiligung mit Minecraft durchführen können.

Prozessplan

Für jede Beteiligung ist es notwendig, einen Prozessplan zu erstellen. Hierfür ist es erforderlich einen Beteiligungszeitraum zu definieren, dabei Ferien und Feiertage zu beachten und die Beteiligungsphasen wie z.B. die Aktivierungs- oder die Spielphase festzulegen (Ausführung s. weiter unten). Anschließend werden die Beteiligungs- und Kommunikationsformate eingetragen, die durchgeführt werden sollen. Dabei ist die Verzahnung mit anderen Formaten zu berücksichtigen. Für die Anschlussfähigkeit der Ergebnisse ist es zudem entscheidend, die Termine für die Präsentation der Ergebnisse in politischen Gremien oder bei öffentlichen Veranstaltungen im Prozessplan zu berücksichtigen.

Abb.: Beispiel Prozessplan des Beteiligungsprojektes „Dein Cottbus/ Chósebusz der Zukunft“



Beteiligungsphasen

Für eine gute Planung und Organisation eines Beteiligungsprojektes empfiehlt es sich, die Herangehensweise zur Projektumsetzung in vier Phasen einzuteilen:

1. Analyse- und Konzeptionsphase

Die Durchführung einer Kinder- und Jugendbeteiligung stellt eine Aufgabe dar, die gut vorbereitet sein muss. Ziel der Analyse- und Konzeptionsphase ist es, ein stimmiges Gesamtkonzept für das Beteiligungsverfahren zu entwickeln, das alle Rahmenbedingungen und Anforderungen gleichermaßen anerkennt und sich an den Zielen, den Akteuren vor Ort und der Zielgruppe orientiert. Starten Sie in den Prozess mit einer Zielgruppen- und Akteursanalyse (s.u.) und einem Konzeptions- und Ideenworkshop, bei dem mit allen Beteiligten (z.B. interne Mitarbeiter*innen, lokale Akteur*innen, externe Berater*innen, KuJ, EDV etc.) die Inhalte und das weitere Vorgehen erarbeitet wird. In Kapitel 6 befindet sich eine Checkliste, die dabei hilft, das Vorhaben zu planen und ein für jede Kommune passendes Beteiligungskonzept mit Minecraft zu erstellen.

2. Aktivierungsphase

Ziel der Aktivierungsphase ist es, die Minecraft-Beteiligung bekannt zu machen und die Zielgruppe zu mobilisieren. Je nach Konzept und Planung sollte in der Aktivierungsphase eine zentrale Informations- und Austauschplattform in Form einer Projektwebseite, einer Messenger-Gruppe oder einer Social-Media-Seite etabliert werden. In der Aktivierungsphase dienen vorhandene Kanäle und Netzwerke sowie entwickelte Kommunikationsmaterialien wie Flyer und Pressemitteilungen für einen öffentlichkeitswirksamen Auftritt. In dieser Phase kann mit einer aufsuchenden Beteiligung vor Ort (z.B. an Schulen) oder auf Social-Media-Kanälen gestartet und mit einem Let's Play-Format das Computerspiel Minecraft als Beteiligungstool eingeführt werden (detaillierte Informationen zur

Kommunikations- und Öffentlichkeitsarbeit sind unter Kapitel 5: Praktische Hinweise für Ihren Beteiligungsprozess zu finden).

3. Beteiligungs- und Spielphase

Mit der Beteiligungsphase startet die aktive Spielphase: Die KuJ werden durch unterschiedliche digitale und analoge Beteiligungsformate dabei unterstützt, Lösungsvorschläge und Konzepte für das Beteiligungsthema zu entwickeln. Dabei stehen die zuvor definierten Bauziele und Projektthemen im Fokus.

4. Auswertungs-, Steuerungs- und Planungsphase

Im Sinne eines transparenten Prozesses werden zeitnahe und verständliche Dokumentationen und Auswertungen des Prozesses und seiner Ergebnisse sichergestellt. Als primäre Medien für die Veröffentlichung der Ergebnisse werden die digitale Austauschplattform in Kombination mit begleitender Öffentlichkeitsarbeit gesehen. Die Ergebnisse der Beteiligungsformate werden in anschaulichen Medien schriftlich und grafisch aufbereitet wie auch in den politischen Gremien vorgestellt. Die Steuerungs- und Planungsphase stellt eine übergreifende Auswertung sicher und ermöglicht einen reflexiven Prozess, der abschließend als Blaupause in ein auf andere Städte und Stadtteile übertragbares Konzept mündet.

Beteiligungsort

Ein Beteiligungsverfahren zur Stadtentwicklung nimmt grundsätzlich einen oder bei großangelegten Verfahren auch mehrere Beteiligungsorte in den Blick. Die Ortswahl kann – wie bei der Beteiligung in Cottbus/Chósebuz – auf drei Ebenen erfolgen:

1. **Metaebene:** Die ganze Stadt steht im Fokus der Kinder- und Jugendbeteiligung und forciert den Prozess für eine stadtweite Betrachtung der Stadtentwicklung. Bei der stadtweiten Beteiligung geht es weniger darum, einen konkreten Platz oder Ort zu gestalten, als viel mehr zu erfahren, welche Sichtweisen die KuJ auf die Stadtentwicklungsthemen (z.B. Umweltschutz, Grünräume, Verkehrssicherheit etc.) haben, was sie verändern würden, was sie sich wünschen und welche Ideen und Vorstellungen sie für eine Stadt der Zukunft mitbringen. Ihre Ideen und Beiträge stellen im Ergebnis einen ersten Ansatz dar, z.B. Leitlinien für die Stadtentwicklung aus der Perspektive von jungen Stadtbewohner*innen zu entwickeln.
2. **Stadtteil- und Quartiersebene:** Die KuJ entwickeln Ideen für einen Stadtteil oder ein Quartier und hier zum Beispiel für eine konkrete Freifläche, einen Park oder Gemeinschaftsplatz. Im Ergebnis sind die Ideen und Beiträge der KuJ als konkrete Vorschläge für anstehende Planungsprozesse zu verstehen.
3. **Makroebene:** Als Beteiligungsorte werden Flächen wie z.B. Schulhöfe oder -gärten, ein Jugendzentrum oder ein Spielplatz definiert. Auf der Makroebene gilt es, die KuJ als Architekten ihrer unmittelbaren Lebenswelt wahrzunehmen und ihre Ideen in laufenden Planungsverfahren kurzfristig umzusetzen.

Je nach Anforderung und Beteiligungsgegenstand können Sie Ihre Kinder- und Jugendbeteiligung natürlich auch nur auf einer oder zwei der drei Ebenen durchführen.

Beteiligungsthemen und -fragen

Im Rahmen jeder Beteiligung ist es wichtig, sich auf Beteiligungsthemen festzulegen, aus denen sich spezifische Beteiligungsfragen und somit auch eine Spiel- bzw. Bauanleitung für Minecraft ableiten lassen. Bei der Wahl der Beteiligungsthemen ist es notwendig, anstehende Planungsprozesse, gesamtstädtische Leitlinien und/oder Zukunfts- und Querschnittsthemen zu berücksichtigen und den zuvor festgelegten Beteiligungsort (z.B. Gesamtstadt, Freifläche, Platz oder Ortsteil) in den Blick zu nehmen. Folgende beispielhafte Themen und Beteiligungsfragen können für die Minecraft-Beteiligung genutzt und gemäß den Anforderungen angepasst und weiterentwickelt werden. Es können einzelne Themen ausgewählt oder diese kombiniert werden:

1. **Aufhalten und Chillen:** Welche Anforderungen haben KuJ an öffentliche Räume, in denen sie sich gerne aufhalten? Was brauchen KuJ zum Chillen? Was wünschen sie sich für ihre Stadt? Führen die Wünsche und Ideen der KuJ zum „Aufhalten und Chillen“ zu Konflikten mit anderen Gruppen oder Nutzungen?
2. **Mobilität und Erreichbarkeit:** Welche Anforderungen an Mobilität und Erreichbarkeit haben die KuJ? Wie bewegen sich die KuJ fort? Was wünschen sie sich in Bezug auf Mobilität und Erreichbarkeit von Orten? Wo verbringen sie ihre Freizeit? Wie ist die Anbindung innerhalb der Stadt bzw. des Ortsteils?
3. **Sport und Bewegung:** Welche Anforderungen an Sport- und Bewegungsflächen haben KuJ in ihrer Stadt/in ihrem Stadtteil? Wo finden sportliche Aktivitäten im öffentlichen Raum statt?
4. **Freizeitaktivitäten und Events:** Wünschen sich die KuJ bestimmte Aktivitäten oder Events? Welche Orte in der Stadt/des Stadtteil eignen sich hierfür?
5. **Flora und Fauna:** Wie stellen sich KuJ mögliche Grünflächen vor? Lassen sich Blumenwiese, Kräutergärten oder Obstbäume mit den Nutzungsanforderungen von KuJ vereinbaren?

6. **Klima und Umwelt:** Wie lassen sich Klimaschutz- und Anpassungsmaßnahmen mit den Anforderungen von KuJ vereinbaren? Wie können die KuJ ggf. aktiv in Maßnahmen eingebunden werden?

Entscheidungsspielräume

Für eine Beteiligung ist es wichtig, dass sich alle Akteure darüber einig sind, welchen Entscheidungsspielraum es gibt und ob der kreative Schaffungsprozess von einer vorgegebenen Summe eingeschränkt wird. Mit den KuJ ist im Rahmen des Beteiligungsvorhabens der Gesamtprozess abzustimmen und rechtzeitig zu besprechen, welche vielfältigen Möglichkeiten für die Umsetzung der Ideen zur Verfügung stehen. Hier gilt es negative Partizipationserfahrungen zu vermeiden und zu verhindern, dass die KuJ Dinge entwerfen und diskutieren, die aus finanziellen oder strukturellen Gründen überhaupt nicht umsetzbar sind.

Sollten bei dem Vorhaben für die Umsetzung von konkreten Ideen keine Ressourcen für die Realisierung der Ideen zur Verfügung stehen, ist es wichtig, den Schritt der Übernahme der Ideen und Entwürfe als Input in politische Entscheidungsgremien und Stadtentwicklungsverfahren sicherzustellen und dies mit den KuJ im Vorfeld zu besprechen, um Frustration und negativen Beteiligungserfahrungen vorzubeugen. Auch im Dialog mit politisch Verantwortlichen können die KuJ positive Beteiligungserfahrungen gewinnen.

Für den Beteiligungsprozess ist es wichtig, von Anfang an zu kommunizieren, was mit den Ideen und Entwürfen der KuJ passiert. Wer bekommt sie? Wer bearbeitet sie mit welcher Verbindlichkeit weiter? Wir empfehlen daher mindestens einen der nachfolgenden Vorschläge in den Beteiligungsprozess zu integrieren:

1. **Versprechen,** dass die erarbeiteten Ideen bei der künftigen Planung berücksichtigt werden.
2. **Wettbewerb:** Die besten Ideen und Entwürfe werden prämiert. Eine Abstimmung erfolgt ggf. öffentlich über eine Umfrage und die ersten drei Sieger erhalten zum Beispiel einen Preis.
3. **Ausstellung:** Die Entwürfe und Ideen der KuJ werden öffentlich ausgestellt, zum Beispiel im Rathaus, als Wanderausstellung in Schulen oder über eine digitale Ausstellung auf der Projektwebseite, wo die Entwürfe in Form von Ideensteckbriefen präsentiert werden.
4. **Umsetzung:** Abhängig von den konkreten Ergebnissen bemüht sich die Verwaltung gemeinsam mit dem Netzwerk der Unterstützer*innen und lokalen Akteur*innen um Lösungen, die zur Realisierung führen können.
5. **Leitlinien:** Die Ideen und Entwürfe werden genutzt, um Kinder- und Jugendleitlinien für die Stadt- oder Quartiersentwicklung zu erarbeiten.
6. **Wieder ins Gedächtnis rufen:** Die hervorgebrachten Ideen werden nach einem der unter Punkt 1 bis 5 genannten Vorschläge ausgewertet, damit diese als Ergebnisse wiederkehrend kommuniziert werden und die Ideen der KuJ in den Planungen der Stadt weiter Berücksichtigung finden.

Weitere Anforderungen an den Prozess:

Erstellung eines Beteiligungskonzeptes

Die Durchführung einer Kinder- und Jugendbeteiligung stellt eine Aufgabe dar, die gut geplant und vorbereitet sein sollte. Mit der Erstellung eines Beteiligungskonzeptes kann das in jedem Fall gelingen. Ein Beteiligungskonzept geht auf die Ziele und Herausforderungen des Verfahrens ein, identifiziert Beteiligungsthemen und -fragen

aus Perspektive der Stadtentwicklung und legt anschließend dar, welche analogen und digitalen Beteiligungsformate im Rahmen des Verfahrens umgesetzt und wie sie aufeinander abgestimmt werden, damit die Beteiligung erfolgreich ist und anschlussfähige Ergebnisse generieren kann. In einem Beteiligungskonzept sind die Phasen des Beteiligungsverfahrens – von der Aktivierung und Mobilisierung bis hin zur Spiel-, Steuerungs- und Legitimierungsphase – beschrieben, wie auch konkrete Vorschläge für eine aktivierende Kommunikations- und Öffentlichkeitsarbeit. Die Erstellung eines Beteiligungskonzeptes ist sinnvoll, weil es allen Akteuren und Beteiligten während des Beteiligungsprozesses als „Dreh- und Handbuch“ dient.

Für die Erstellung eines eigenen Minecraft-Beteiligungskonzeptes dient die vorbereitete Checkliste im Anhang. Diese **Checkliste** hilft dabei, eine Kinder- und Jugendbeteiligung mit Minecraft Schritt für Schritt zu planen und eine gute Vorstellung vom gesamten Verfahrensablauf zu gewinnen (s. Anhang).

Akteursanalyse und Suche nach Multiplikator*innen

Für eine gelingende Kinder- und Jugendbeteiligung sind die **Menschen vor Ort** zentral, die Lust und Interesse haben, in einem Beteiligungsprozess mitzumachen, Verantwortung zu übernehmen und die notwendigen Voraussetzungen dafür gemeinsam zu schaffen. Diese Akteure gilt es im Vorfeld ausfindig zu machen, anzusprechen und zu aktivieren. Eine auf die eigenen Belange abgestimmte **Akteursanalyse** ist hilfreich und unterstützt dabei, die Beteiligung von Anfang an im Netzwerk zu denken und zu entwickeln. Neben KuJ zählen zu diesem Netzwerk alle, die für das Vorhaben relevant sind. Das können lokale Akteure aus Politik, Verwaltung und pädagogischer Praxis sein. Hierzu zählen zum Beispiel Schulen, Sportvereine, Orts-

beiräte, E-Sportvereine, Hochschulen oder Kinder- und Jugendinitiativen.

In den oben angeführten Einrichtungen finden sich auch **Multiplikator*innen**, die einen Zugang zu KuJ herstellen können, die den Beteiligungsprozess pädagogisch anleiten oder durch technische Infrastruktur unterstützen können. Neben Schulleitungen, Lehrkräften und Sozialarbeiter*innen in Kinder- und Jugendvereinen sind die wichtigsten und überzeugendsten Multiplikator*innen die KuJ selbst. Sie haben den direkten Zugang zu Gleichaltrigen und Gleichgesinnten und können diese am effektivsten mobilisieren. Die Aktivierung und Beauftragung von **jugendlichen Multiplikator*innen** für den Beteiligungsprozess ist dringend anzuraten. Diese erhalten feste Aufgaben, z.B. als Verantwortliche für den Social-Media-Kanal des Projekts oder für die Verteilung von Flyern, Stickern und Postern in Einrichtungen wie Schulen oder Freizeiteinrichtungen in der Stadt.

Definition der Zielgruppe

Die Bestimmung der Zielgruppe mittels einer **Zielgruppenanalyse** dient dem Verständnis, der Ansprache und der Einbindung der Zielgruppe. Besonders für die Wahl der Kommunikations- und Beteiligungsformate ist es wesentlich, ein ganzheitliches Bild von den Personen zu haben, die aktiviert und eingebunden werden sollen. Dabei ist es entscheidend, die Perspektive der KuJ zu berücksichtigen und somit die Sicht der Nutzer*innen einzunehmen. Welche Personen gehören zur Zielgruppe, was macht diese Personen aus, welche Interessen haben sie, was denken und fühlen sie? Welche Kompetenzen bringen sie mit und was gefällt ihnen und was nicht? Die Zielgruppe einzig durch z.B. den Zusatz „schulfähige KuJ“ im Alter von zum Beispiel 6 bis 18 Jahren zu definieren, ist zu einfach gedacht und erhöht die Herausforderungen an den Beteiligungsprozess immens. Eine

siebenjährige Grundschülerin bringt andere Kompetenzen und Erwartungen mit als beispielsweise ein sechzehnjähriger Schüler eines Gymnasiums. Für beide zugleich ein Kommunikations- und Beteiligungsformat anzubieten, das keinen der beiden unter- oder überfordert, wird nicht möglich sein.

Im Cottbuser Modell haben wir Kinder im Alter von 5 bis 8 Jahren gezielt nicht angesprochen – wobei nicht ausgeschlossen wurde, dass sich diese Altersgruppe digital beteiligt. Die Ansprache und Einbindung dieser sehr jungen Altersgruppe ist sehr spezifisch und hätte eine zusätzliche Anpassung der Inhalte wie auch weitere Beteiligungsformate erfordert. Für eine sinnvolle Einbindung und die richtige Ansprache der KuJ während der Cottbus-Beteiligung wurde die Zielgruppe zudem noch in **drei Altersstufen – 9 bis 12 Jahre, 13 bis 15 Jahre und 16 bis 18 Jahre** – unterteilt. Die Aufteilung in Altersstufen ermöglichte es uns, den Interessen und Anliegen der KuJ auf Augenhöhe zu begegnen sowie das unterschiedlich vorhandene Vorwissen als auch diverse Kompetenzen zu berücksichtigen. Da Minecraft und Bauen Interessen darstellen, für die sich Jungen stark begeistern können, empfiehlt es sich, verstärkt darauf zu achten, möglichst alle Geschlechter anzusprechen und durchgängig einzubeziehen.

Die Zielgruppe für eine Kinder- und Jugendbeteiligung setzt sich nicht ausschließlich aus Kindern und Jugendlichen zusammen. Auch die lokalen Akteure und Multiplikator*innen zählen zur Zielgruppe – diese müssen ebenso angesprochen, eingebunden und für das Beteiligungsvorhaben begeistert werden. Die Zielgruppe für eine Minecraftbeteiligung besteht demzufolge aus einer heterogenen Nutzergruppen und könnte sich zum Beispiel wie folgt grob zusammensetzen:

- KuJ im Alter von zum Beispiel 9 bis 18 Jahren
- Schüler*innen aller Schulformen
- Lokale Akteure aus Politik, Verwaltung und

pädagogischer Praxis

- Netzwerkpartner*innen vor Ort
- Kinder- und Jugendinitiativen vor Ort
- Pädagogische Multiplikator*innen (Schulleitungen, Lehrkräfte, Sozialarbeiter*innen)
- Jugendliche Multiplikator*innen
- Interessierte Öffentlichkeit

Influencer*in

Für die Aktivierung und Mobilisierung der Kinder- und Jugendlichen empfiehlt sich in jedem Fall der Einsatz einer/s Minecraft-Expert*in. Diese muss nicht unbedingt ein*e prominente Influencer*in sein. Auch eine lokale Persönlichkeit kann mit Minecraft-Expertise überzeugen und für Aufmerksamkeit sorgen. Die Entscheidung, ob ein*e prominente Influencer*in wie zum Beispiel TheJoCraft einbezogen werden soll, ist in erster Linie abhängig vom Budget, das zur Verfügung steht. Für eine Entscheidung hierzu ist es zudem sinnvoll, die KuJ mit ihren Vorlieben, ihrem Wissen und ihren Interessen vorab einzubeziehen. Nicht zuletzt ist eine Entscheidung abhängig vom Simulationstool bzw. Computerspiel, das eingesetzt werden soll, da es unterschiedliche Multiplikator*innen bzw. YouTube-Influencer*innen für die jeweiligen Spiele gibt. Um eventuell gezielt Mädchen anzusprechen, bietet sich eventuell der Einsatz einer Influencerin an. Bei den folgenden Formaten kann eine Minecraft-Expert*in im Beteiligungsverfahren zum Einsatz kommen:

- Öffentliches **Let's Play** - Auftakt-Video zum Start (ca. zehn Minuten Länge)
- Teilnahme an den **MeetUps** (z.B. zum Start, Zwischentermin und am Ende)
- Teilnahme bei den **Zukunftswerkstätten**
- **Resümee-Video**, bei dem abschließend von ihm/ihr die eingereichten Ideen besprochen und vorgestellt werden (ca. zehn Minuten Länge)

Anforderungen an Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit

Allgemein: Aktivierung und Öffentlichkeitsarbeit

Digitale Beteiligungsverfahren als Bestandteil umfassender und längerfristiger --Partizipationsprozesse sind besonders dann zielführend, wenn die Zielgruppe zu Beginn des Projekts in den Räumen aufgesucht werden, die für sie alltäglich sind. Die Aktivierung und Mobilisierung von KuJ empfiehlt sich offline in Einrichtungen wie Schulen, Kinder- und Jugendtreffs sowie diversen Freizeiteinrichtungen in der Stadt – durch **gezielte Werbe- und Öffentlichkeitsarbeit**, dem Einsatz von **Social-Media** und einer **aufsuchenden Beteiligung**. Außerdem sollten Sie eine **Projektwebseite** etablieren, die als Informationsseite für das Vorhaben fungiert.

Projektwebseite

Für ein großangelegtes Beteiligungsprojekt ist eine eigene Internetpräsenz bei der Durchführung unerlässlich. Sie wirkt sowohl in das Projekt und für alle Beteiligten strukturierend als auch nach außen informierend. Neben Informationen zu Veranstaltungen und Terminen können hier Hintergrundinformationen und Ergebnisse übersichtlich und transparent abgebildet sowie Projektpartner*innen und lokale Akteur*innen vorgestellt werden. Auch können Dokumente wie z.B. Einverständniserklärungen für die Teilnahme an einer Werkstatt oder Pressemitteilungen zum Download auf der Seite angeboten werden. Eventuell können bestehende städtische oder kommunale Webseiten genutzt werden, um das Projekt auf diesen darzustellen und zu kommunizieren. Sollte es eine Internetpräsenz geben, ist die Domain der Webseite auf allen geplanten Medien (Aufkleber, Flyer, Broschüre, Dokumentationen etc.) zu kommunizieren.

Wort-Bild-Marke und Kommunikationsmittel

Wenn eine Beteiligung langfristig ausgelegt ist und verschiedenste Akteure an sich binden soll, ist

eine gemeinsame visuelle Unterstützung zentral. Eine Wort-Bild-Marke (Key Visual) mit Wiedererkennungswert, welche sich in allen Phasen des Prozesses wieder zeigt und sich in Veröffentlichungen wie im Online-Dialog oder der Gesamtbroschüre wiederfindet, spricht alle Beteiligten an. Der Wort-Bild-Marke kommt im Prozess besondere Relevanz zu. Das Design sollte dabei zielgruppenorientiert und ansprechend sein, Professionalität verbildlichen, die Assoziationen zur Stadt einfangen und Lust auf Beteiligung machen. Wir empfehlen, das Design gemeinsam zu Prozessbeginn zu entwickeln, um die Identifikation mit der Marke bei allen Stakeholdern zu vertiefen. Das Key Visual mit Wiedererkennungswert wird auf allen Kommunikationsmitteln – im Flyer, auf Broschüren, auf der Webseite, in den Sozialen Medien und Dokumentationen – abgebildet.

Neben einem Element zur Wiedererkennung ist für die Erstellung von Kommunikationsmitteln wie z.B. Flyer, Postkarten oder Projektwebseiten eine zielgruppenorientierte und niedrighschwellige Ansprache entscheidend. Auch sollten Informationen wie z.B. die Darstellung der Spielidee und des Spielablaufs, der Link zum Minecraft-Server oder eine (Termin-) Übersicht des Beteiligungsprozesses visuell so gestaltet werden, dass KuJ sich selbstbestimmt und gut zurechtfinden können

Presseinformation/Pressemitteilungen

Für die Aktivierung und das Informieren der Stadtgesellschaft kann auch klassische Pressearbeit eingesetzt werden, um insbesondere die (lokale) Presse über die anstehende Beteiligung zu informieren. Sowohl in der Aktivierungsphase als auch während der aktiven Spielphase sollten kurze Pressemitteilungen (max. 2 DIN A4-Seiten) über die kommunalen Pressestellen versendet oder über Pressegespräche publik gemacht werden. In den Pressemitteilungen sollten kompakte Informationen zu dem Vorhaben zusammengefasst sowie ein Einblick in den Prozessablauf gegeben werden. Die

Pressemitteilungen können flankiert werden von Newslettern, die ebenfalls tiefergehende Informationen kompakt aufbereiten und zudem eine Gesamtübersicht über die Kinder- und Jugendbeteiligung liefern. Im Unterschied zu den Pressemitteilungen können die Newsletter gegebenenfalls grafisch gestaltet und visuell angereichert werden mit themenspezifischen Bildern, Verlinkungen, Videos und einer „Programmübersicht“ über die Beteiligungsmöglichkeiten. Der Newsletter wird an lokale Akteur*innen und somit an diverse Multiplikator*innen-Kanäle und Netzwerke des Vorhabens versendet.

Social Media + Multiplikator*innen

Für eine digitale Partizipation bietet es sich an, entsprechend der Nutzungsgewohnheiten der KuJ, digitale Medien miteinander zu verknüpfen und unterschiedliche Tools zu kombinieren. Setzen Sie soziale Netzwerke wie Instagram, YouTube, TikTok oder andere von den Jugendlichen genutzte Anwendungen wie z.B. Messenger-Dienste ein, um KuJ aufsuchend dort abzuholen, wo sie bereits online unterwegs sind. Soziale Medien können Ihre Kinder- und Jugendbeteiligung entscheidend in den Alltag der Zielgruppe bringen, diese tagesaktuell über News und Beteiligungsmöglichkeiten informieren und die Reichweite des Verfahrens um ein Vielfaches erhöhen. Mit welchen Plattformen und Kanälen sollen die KuJ angesprochen werden und wie werden diese konkret bespielt? Im Rahmen der Analyse- und Konzeptionsphase kann – im besten Fall gemeinsam mit KuJ aus der Kommune – der Einsatz von sozialen Medien beschlossen und eine Strategie erarbeitet werden.

Die Betreuung der Sozialen Medien kann gut von der Community selbst umgesetzt werden. Mit dem Rückgriff auf bereits bei der Zielgruppe bestehende Strukturen kann die Reichweite erhöht werden, indem die Redaktion an lokale, jugendliche Multiplikator*innen übergeben wird. So kann den jeweiligen Kanälen ein Gesicht verliehen und die

Identifikation mit dem Projekt gesteigert werden. Die rekrutierten jugendlichen Multiplikator*innen vor Ort werden im gesamten Prozess angeleitet und kontinuierlich betreut. Die Aufgabe der redaktionellen Betreuung durch die Jugendlichen sollte im Rahmen einer geringfügigen Beschäftigung entlohnt werden. Zusätzlich sollten lokale Akteure eingebunden und gezielt angesprochen werden, um über das Vorhaben und die Projekte zu berichten beziehungsweise um Beiträge zu teilen und weiterzuverbreiten.

In Abstimmung mit den Jugendlichen wird einen Social-Media-Kanal (z.B. Instagram oder Telegram-Gruppe) eingerichtet und gemeinsam mit ihnen ein Redaktionsplan mit inhaltlicher Schwerpunktsetzung zum Beispiel im Rahmen eines Workshops entwickelt. Bei der Vorbereitung des Contents, in Form von redaktionellen Beiträgen für die Social-Media-Kanäle, ist bei der Gestaltung bewusst auf die Ansprache junger Zielgruppen zu achten.

Aufsuchende Beteiligung

Eine aufsuchende Beteiligung in Form eines mobilen Lastenrads, ein Pop-Up-Kiosks, einem Game-Schnack oder einem Open-Air-Dialog kann dem Prozess von Beginn an Sichtbarkeit im öffentlichen Raum verschaffen. Mit einfachen Mitteln, wie z.B. Hockern, Stellwänden, Minecraft-Kostümen oder Beleuchtungen kann viel erreicht werden. Das Ziel: Aufmerksamkeit mit aktiven, niedrigschwelligen Beteiligungsformaten schaffen, das Beteiligungsprojekt bekannt machen sowie KuJ zum Mitmachen aktivieren. Die Präsenz im Raum vermittelt dabei die klare Botschaft, dass der Prozess im Gange ist. Die aufsuchende Beteiligung dient als Aktivierungsinstrument und somit als zentrale Möglichkeit, KuJ für die Teilnahme am Prozess zu gewinnen.

Darüber hinaus wird durch die Wahrnehmung im Raum das Projekt für die stadtweite Öffentlichkeit geöffnet. Die Gestaltung des mobilen Kiosks bzw.

des Pop-Up-Ladens sollte dabei an der Zielgruppe der KuJ ausgerichtet werden, zum Beispiel durch ein frisches Design, zielgruppenadäquate Informationsmaterialien und spielerische Angebote.

Mit einer aufsuchenden Beteiligung kann auf die individuellen Lebenswelten vor Ort eingegangen werden. Vereine, Verbände, Kammern, Netzwerke oder KuJ können aktiv bei der aufsuchenden Beteiligung eingebunden werden und Vorbildfunktion einnehmen. Auch die Verwaltung kann sich in einen offenen Diskussionsraum mit der Stadtgesellschaft begeben.

Interventionen einer aufsuchenden Beteiligung können flexibel lang sein, es wird in der Regel mit vier bis sechs Stunden pro Intervention kalkuliert. Im Idealfall werden interessierte KuJ nicht nur in das Vorgehen eingebunden, sondern auch weitergehend informiert (z.B. in Form des Aufmerksam-Machens auf die Projektwebseite, den Discord-Kanal oder Social-Media-Kanäle). Konkret soll eine aufsuchende Beteiligung folgendes erreichen:

- Bekanntmachung des Prozesses und Einladung zum Mitmachen, wie z.B. bei aktuellen Veranstaltungen
- Präsenz bereits bestehender lokaler Initiativen stärken und Mitstreiter*innen finden, sowie Vorbildfunktion einnehmen und Bewusstsein schaffen
- Erwartungen, Ideen und Rückmeldungen für die Beteiligung am Projekt sammeln, den gemeinwohlorientierten Kernaspekt des Vorhabens vermitteln
- Aufbereitung verständlicher Informationen
- Gewinnen von neuen Teilnehmenden für die Beteiligung
- Schaffung eines Wiedererkennungswertes mit einheitlicher Öffentlichkeitsarbeit
- Netzwerken und lokale Akteure oder Expert*innen im Bereich von zum Beispiel Gaming und Minecraft akquirieren

Räumliche, organisatorische und technische Anforderungen

Räumlichkeiten

Für die Durchführung einer Zukunftswerkstatt werden Räumlichkeit benötigt, die entsprechend der geplanten Teilnehmer*innenzahl eine Infrastruktur mit ausreichend PC-Arbeitsplätzen bieten und darüber hinaus Raum lassen für die Durchführung von gemeinsamer Gruppenarbeiten in Form eines Stuhlkreises und für eine Beamer-Präsentation. Die Räumlichkeit sollte zudem die Möglichkeit bieten, die Abschlusspräsentation mit bis zu 50 bis 70 Personen zu veranstalten und einen abschließenden Ausstellungsrundgang stattfinden zu lassen (Details s. oben unter 5. Beteiligungsformat Zukunftswerkstatt). Entscheidend bei der Raumwahl ist zudem das Vorhandensein einer stabilen und schnellen Internetverbindung, die alle Teilnehmenden uneingeschränkt nutzen können. Eventuell können vor Ort Räume der Stadt oder Gemeinde kostenfrei für die Dauer eines Werkstatttermins genutzt werden? Oder es gibt lokale Akteure wie Schulen, medienpädagogische Zentren, Institutionen oder Unternehmen, die angefragt werden können?

Für die **Durchführung analoger Meetups** wird je nach geschätztem Bedarf und festgelegtem Zeitraum eine Räumlichkeit mit PC-Arbeitsplätzen benötigt – für KuJ, die keinen eigenen PC bzw. keine eigene Minecraft-Lizenz haben und/oder Minecraft-Support benötigen. Die Einbindung eines Medienzentrums, einer Schule oder eines Jugendzentrums bietet sich hier gegebenenfalls besonders an.

Catering

Findet eine Zukunftswerkstatt über den Zeitraum eines ganzen Tages oder sogar länger statt, sollten den Teilnehmenden ausreichend Getränke, Essen und Snacks zur Verfügung gestellt werden. Eventuell

ell gibt es Catering-Experten vor Ort, die ein gutes und nachhaltiges Angebot – auch für die Lieferung von Getränken – machen können. Hinweis: Die KuJ sollten nicht an ihren PC-Arbeitsplätzen trinken und essen, sondern an einem dafür vorgesehenen Ort. Somit wird zum einen die Hardware vor Verschmutzungen geschützt, zum anderen ermöglicht dies bildschirmfreie Pausenzeiten.

Technische Anforderungen – Minecraft, PCs und Lizenzen

Für eine Minecraft-Beteiligung ist ein Minecraft-Server mit einer speziell für das Vorhaben erstellten Minecraft-Welt unerlässlich (s. hierzu Kapitel 5. Minecraft-Welt und Minecraft-Server). Ein zeitlich flexibler und ortsunabhängiger Zugang zu Server und Welt sollte allen ermöglicht werden, die sich beteiligen möchten. Bei Meetups und Zukunftswerkstatt sollte der/die Serveradministrator*in für die Zuteilung von neuen Baugrundstücken und bei möglichen Server-Problemen/-Angriffen gut erreichbar oder bestenfalls sogar mit vor Ort sein. Da Minecraft zu den beliebtesten Computerspielen der Welt gehört, werden viele KuJ eine Minecraft-Version bereits gekauft und auf ihrem Rechner installiert haben. Für alle KuJ – und insbesondere Mädchen (!) –, die keinen Computer oder das Computerspiel nicht haben, sollten PCs mit einer vorinstallierten Minecraft-Version während der Beteiligung und insbesondere bei den Werkstätten zur Verfügung gestellt werden. Je nachdem, mit wieviel Teilnehmenden gerechnet wird, sollten ausreichend Geräte (Laptops) bereitgestellt werden, auf denen die neueste Minecraft Java Edition installiert und verifiziert wurde. Vielleicht gibt es einen lokalen Akteur, der dabei mit Geräten oder technischem Support unterstützen kann.

Hinweis: Das Arbeiten zu zweit oder zu dritt an einem Laptop hat in Cottbus/Chósebus gut funktioniert, ein Drittel der KuJ hat einen eigenen Rechner mitbringen können, elf Geräte wurden bei bis zu 30 Teilnehmenden zur Verfügung gestellt.

Die KuJ haben sich gut absprechen und arrangieren können, hätten sich allerdings gerne pro Teilnehmenden einen eigenen Rechner gewünscht.

Anforderungen an Dokumentation, Auswertung und Ergebnispräsentation

Im Sinne eines transparenten Prozesses sollte eine zeitnahe und transparente Dokumentation und Auswertung des Prozesses und seiner Ergebnisse von Anbeginn sichergestellt werden. Als primäre Medien für die Veröffentlichung der Informationen und Ergebnisse können Projektwebseiten oder Beteiligungsplattformen in Kombination mit begleitender Öffentlichkeitsarbeit über Social-Media, Instant-Messaging Plattformen wie Discord und klassischen Pressemitteilungen genutzt werden. Eine kontinuierliche Evaluation überwacht dabei den Beteiligungsprozess und ermöglicht einen reflexiven Prozess. Je nach Umfang und Größe des Beteiligungsvorhabens können folgende Ergebnisauswertungen im Laufe des Prozesses eingeplant werden:

Kontinuierliche Evaluation: Regelmäßig richtet das Projektteam gemeinsam den Blick auf Erfolge, Misserfolge und Ergebnisse der Arbeitsstufen und Beteiligungsphasen. Es werden Erfolgs- und Störfaktoren identifiziert, damit gezielt und lösungsorientiert die richtigen Stellschrauben im Gesamtverfahren justiert werden können. Ein wesentlicher Bestandteil der kontinuierlichen Evaluation stellt das Auswertungsraster dar, mit dessen Hilfe die abstrakten Minecraft-Entwürfe einheitlich interpretiert wie auch aufbereitet und präsentiert werden können sollten. Anschließend an eine Spielphase kann bei Teilnehmenden und/oder beim Projektteam zum Beispiel ein Meinungsbild zum Einsatz von Minecraft als Beteiligungsformat eingeholt werden – mittels einer Umfrage bei den Zu-

kunftswerkstätten oder über eine Online-Umfrage auf der Beteiligungsplattform.

Ergebniszusammenstellung: Gelingt der Schritt der Übernahme der virtuellen Welten in die politischen Entscheidungsgremien, sammeln nicht nur die KuJ positive Beteiligungserfahrungen, auch die politisch Verantwortlichen erhalten konkrete Entwürfe, die als relevanter Input in Form von z.B. Leitlinien, Handlungsempfehlungen oder Maßnahmen in Planungsverfahren der Stadt einfließen können. Entsprechend wichtig ist es, die Ergebnisse einer jeden Beteiligung anschaulich und verständlich aufzubereiten. Ergebnisse können zum Beispiel im Anschluss an eine Beteiligung wiederum die Grundlage für eine öffentliche Diskussion in Form eines weiteren Dialogs dienen. Umso entscheidender ist es, diese gut aufzubereiten. Außerdem sollten die von den Teilnehmenden entwickelten Ideen direkt sichtbar werden, um ihren Erfolg zu zelebrieren. Die Projektideen und daraus entstandenen Minecraft-Entwürfe von KuJ können zum Beispiel in übersichtlich gestalteten digitalen **Ideensteckbriefen** zusammengefasst, auf einer Projektwebseite veröffentlicht und zudem in die Abschlussdokumentation integriert werden. Auch eine analoge **Ausstellung** der Entwürfe zum Beispiel im Foyer des Rat- oder Gemeindehauses ist für eine öffentliche Ergebnispräsentation gut vorstellbar. Ein abschließendes **Resümee-Video**, das auf die Projektideen eingeht, stellt ebenfalls einer Art Ergebnisdokumentation dar und sollte daher über die Projektwebseite wie auch über Social-Media-Kanäle veröffentlicht und kommuniziert werden. Für die Präsentation der Endergebnisse empfiehlt sich eine **Abschlusspublikation** und/oder eine ansprechend **illustrierte Broschüre**. Die Abschlusspublikation gewährt eine politische und planerische Anschlussfähigkeit und stellt zugleich der interessierten Stadtbevölkerung wichtige Informationen des Prozesses transparent zur Verfügung.

Anforderungen an den Datenschutz – Beteiligung von Kindern unter 16 Jahren

Wenn sich Angebote an KuJ richten, kommt dem Datenschutz wie auch den Persönlichkeitsrechten des Kindes besondere Bedeutung zu, die im Rahmen einer Kinder- und Jugendbeteiligung unbedingt beachtet und eingehalten werden müssen. Den Umgang mit personenbezogener Daten von Kindern sowie Jugendlichen regelt Art. 8 der Datenschutzgrundverordnung (DSGVO). Dieser klärt im 1. Absatz, was im Zusammenhang mit dem Schutz personenbezogener Daten für Kinder in Deutschland gilt. Dabei können zwei Fälle unterschieden werden:

1. Das Kind hat das 16. Lebensjahr vollendet – die Verarbeitung der personenbezogenen Daten ist mit dessen Zustimmung rechtmäßig.
2. Das Kind hat das 16. Lebensjahr noch nicht vollendet – die Rechtmäßigkeit der Verarbeitung kindlicher personenbezogener Daten ist nur rechtmäßig, sofern und soweit eine vorherige Einwilligung der Eltern für das Kind erteilt wird.

Im 2. Absatz wird geregelt, dass der/die Verantwortliche entsprechende technische Anstrengungen zu unternehmen hat, um sich der Einwilligung zu vergewissern. Entsprechend ist bei der Durchführung von zum Beispiel einer Zukunftswerkstatt eine Zustimmung der Eltern in Form einer Einverständniserklärung mit der Anmeldung einzuholen, wenn die Kinder unter 16 Jahre alt sind. Jugendliche, die bereits 16 Jahre alt sind, können ihre Anmeldung bzw. ihre Einwicklung zur Verarbeitung ihrer personenbezogenen Daten selbst unterzeichnen.

Datenschutz schützt nicht nur personenbezogene Daten, sondern auch die **Persönlichkeitsrechte**

der Kinder und Jugendlichen. Fotos sind personenbezogene Daten. Wenn geplant ist, Aufnahmen der KuJ im Rahmen einer Beteiligung zu veröffentlichen, gilt es besonders umsichtig zu sein und das Thema Kinder und DSGVO zu beherrschen.

Das **Aufnehmen von Fotos** unterliegt im Kontext des Themas Kinder und Datenschutz ebenso wie die spätere Präsentation solcher Fotos der Einwilligung durch die Eltern. Für die Veröffentlichung von Fotos (und auch Namen!) auf zum Beispiel Instagram, der Projektwebseite oder in Ergebnisdokumentationen wird bei Kindern unter 16 Jahren eine Einverständniserklärung der Eltern benötigt. Jugendliche ab 16 Jahren können diese selbst unterzeichnen. Wichtig: Die Einverständniserklärung kann jederzeit widerrufen werden. Bei der Cottbus-Beteiligung wurden von allen Teilnehmenden Einverständniserklärungen eingeholt. Kinder, deren Eltern keine Einwilligung für die Abbildung und Veröffentlichung auf Fotos erteilt haben, wurden nicht fotografiert. Als Namen wurden kontinuierlich die Minecraft-Namen der KuJ verwendet.

5. Checkliste

So planen Sie Ihre eigene Minecraft-Beteiligung!

Die Durchführung einer Kinder- und Jugendbeteiligung stellt eine Aufgabe dar, die Sie gut vorbereiten sollten. Diese Checkliste hilft Ihnen dabei, Ihr Vorhaben Schritt für Schritt zu planen und eine für Ihre Kommune passende Kinder- und Jugendbeteiligung mit Minecraft zu entwerfen.

Für die Erstellung eines Beteiligungskonzeptes benötigen Sie eine gute **Vorstellung vom gesamten Ablauf**. Ein Beteiligungsverfahren beginnt mit einer genauen Betrachtung des Planungsprozesses und beinhaltet die Feinplanung aller Formate, die darin umgesetzt werden sollten.

Folgende Fragen leiten Sie und unterstützen Sie bei der Entwicklung Ihres eigenen **Minecraft-Beteiligungskonzeptes**:

Sollten Sie alle Punkte beantworten können, starten Sie im nächsten Schritt damit, einen **Prozessplan** zu erstellen, der das Vorgehen veranschaulicht und aufzeigt, wie die Kommunikations- und Beteiligungsformate miteinander verzahnt sind (vgl. Kapitel 4).

Beginnen Sie dann ein **Beteiligungskonzept** zu schreiben, das Ihnen und allen Beteiligten während des Beteiligungsprozesses als „Dreh- und Handbuch“ dient.

Beteiligungskonzept

Ein Beteiligungskonzept geht auf die Ziele und Herausforderungen des Verfahrens ein, identifiziert Beteiligungsthemen und -fragen aus Perspektive der Stadtentwicklung und legt anschließend dar, welche analogen und digitalen Beteiligungsformate im Rahmen des Verfahrens umgesetzt und wie sie aufeinander abgestimmt werden, damit die Beteiligung erfolgreich ist und anschlussfähige Ergebnisse generieren kann. Das Konzept beschreibt ferner die Phasen des Beteiligungsverfahrens – von der Aktivierung und Mobilisierung bis hin zur Spiel-, Steuerungs- und Legitimierungsphase – und macht konkrete Vorschläge für eine aktivierende Kommunikations- und Öffentlichkeitsarbeit.

Checkliste

Analytischer Teil

Reflektieren Sie für die **Einordnung des Komplexitätsgrad Ihres Beteiligungsvorhabens** folgende Fragen:

- Betrifft die räumliche Ausdehnung eher nur ein Quartier, einen bestimmten Ort/Platz oder aber die gesamte Stadt?

- Welches Budget steht Ihnen für das Beteiligungsvorhaben zur Verfügung?

- Handelt es sich bei der angesprochenen Zielgruppe, um eine kleine abgrenzbare Gruppe oder aber um die gesamte Stadtgesellschaft?

- Soll die Kinder- und Jugendbeteiligung regelmäßig durchgeführt werden?

- Unterscheidet sich das Vorhaben maßgeblich von anderen seiner Art? Wenn ja, warum?

- Ist das mediale Interesse eher groß oder eher klein?

! *Je höher die Komplexität eines Beteiligungsvorhaben ist, desto ausführlicher sollte Ihr Beteiligungskonzept sein.*

Projektbeschreibung

Was wäre ein geeigneter Projekttitle?

Wer ist zuständig für das Projekt?

Um welchen Zeitraum geht es?

Klärung der Ziele für die Beteiligung

Was ist Anlass der Kinder- und Jugendbeteiligung?

Welche Probleme sollen gelöst werden?

Was ist bereits abgestimmt/beschlossen worden?

Welche Entscheidungsspielräume gibt es?

Um welche Themen geht es aus Perspektive der Stadtentwicklung?

Aufhalten und Chillen

Mobilität und Erreichbarkeit

Sport und Bewegung

Freizeitaktivitäten und Events

Flora und Fauna

Klima und Umwelt

Wie lauten die Beteiligungsfragen (s. hierzu auch Handbuch, Kapitel 6: Beteiligungsthemen und Beteiligungsfragen):

Zu welchen Ergebnissen soll die Beteiligung führen?

Wer sind die Akteure vor Ort und wo sind die Multiplikator*innen?

Welche Akteure sind von dem Vorhaben betroffen?

Welche Akteure haben ein Interesse an dem Beteiligungsverfahren?



Wer kann bzw. sollte auf welche Weise von Anfang an eingebunden werden?



Welche Rollen nehmen die verschiedenen Akteure bzw. Multiplikator*innen ein?



Auf welche Weise können die Akteure/Multiplikator*innen eingebunden und angesprochen werden?

Zielgruppe



Wer soll erreicht und einbezogen werden?



Welches Alter hat die Zielgruppe:



Ist es notwendig, die Zielgruppe in Altersstufen zu unterteilen?



Benötigt die Zielgruppe auf Grund einer großen Altersspanne (z.B. 6 bis 14 Jahre) mehrere und unterschiedliche Ansprache- und Beteiligungsformate?



Gibt es Kinder und Jugendliche im Alter der Zielgruppe, die den Prozess als Multiplikator*innen begleiten und von Anfang an in Entscheidungsprozesse einbezogen werden können?



Ist eventuell ein Aufruf notwendig oder die Aktivierung des Netzwerkes?



Gibt es sprachliche oder kulturelle Barrieren, die es zu beachten gilt?

Welche Entscheidungen sollen durch die Beteiligung vorbereitet werden?



Wer ist der Empfänger der Beteiligungsergebnisse?



In welcher Weise sollen die Beteiligungsergebnisse in die politische Entscheidung einfließen?



Welchen Gremien nutzen die Beteiligungsergebnisse in der Entscheidungsvorbereitung?

Planungs- und Maßnahmenteil

Wer unterstützt den Prozess intern?

Bereich Stadtentwicklung/Stadtplanung

Datenschutzbeauftragte*r

Beauftragte*r für Bürger*innenbeteiligung

Fachbereich Kommunikation- und Öffentlichkeitsarbeit

Fachbereich EDV/IT

Sonstige: _____

Wer muss von der Durchführung des Beteiligungsvorhabens überzeugt werden?
Auf welche Argumente kommt es dabei an?

Welche datenschutzrechtlichen Hinweise oder Hürden gibt es bezüglich der Beteiligung von Kindern und Jugendlichen? Welche Kommunikationskanäle und/oder Soziale Medien werden aufgrund des Datenschutzes nicht per se ausgeschlossen?

Externe Unterstützung

In welchen Bereichen wird externe Unterstützung benötigt?

z.B. technische Unterstützung (Einrichtung EDV, Verleih PCs, Erstellung Minecraft-Welt, Bereitstellung und Support Minecraft-Server etc.)

Influencer*in zur Bewerbung, Aktivierung und Unterstützung des Prozesses

Agentur für Beteiligung und Kommunikation (zur Durchführung und Moderation der Beteiligung)?

Medienpädagogen

Gibt es lokale Netzwerkpartner*innen, die (ehrenamtlich) unterstützen können?

Klärung der zeitlichen, finanziellen und fachlichen Rahmenbedingungen

Wann und in welchem Zeitraum soll beteiligt werden?

Bis zu welchem Zeitpunkt müssen Ergebnisse vorliegen, damit sie in die Entscheidungsvorbereitung einfließen können?

Bis wann muss die Beteiligung abgeschlossen sein?



Welche politischen und administrativen Termine müssen berücksichtigt werden (z.B. Wahl, relevante politische Sitzungstermine etc.)?



Welche weiteren Termine, wie z.B. Schulferien, Prüfungszeiträume (Abitur) etc. müssen beachtet werden?



Welches Budget ist für die Umsetzung des Vorhabens vorhanden?



Gibt es weitere Rahmenbedingungen oder politische/fachliche Entscheidungen, die bei der Planung zu beachten sind?

Hürden und Herausforderungen



Welche (planerischen, strategischen und/oder organisatorischen) Herausforderungen gibt es im Beteiligungsprozess zu beachten?

Prozessablauf

Welche Beteiligungsformate (s. Kapitel 4) sind geeignet und sollen eingesetzt werden, um das Beteiligungsziel zu erreichen?

Minecraft-Welt (KOSTEN)

Let's Play (KOSTEN)

Zukunftswerkstatt (KOSTEN)

MeetUps (KOSTEN)

Ideen-Wettbewerb (KOSTEN)

Online-Dialog (KOSTEN)

Andere: _____

Wie sollten die Beteiligungsformate aufeinander aufbauen?

Wer übernimmt die Vorbereitung und Durchführung (intern/extern)?

Wer übernimmt die Moderation (intern/extern)?

Wie startet der Prozess?

Welche Phasen hat die Beteiligung und wie soll der Zugang zur Beteiligung aussehen?

Was sollte am Ende vorliegen?

Bewerbung und Aktivierung

Wie soll das Beteiligungsvorhaben bekannt gemacht werden? Bedenken Sie auch gleich den zeitlichen Vorlauf mit, den Sie für die Umsetzung einplanen müssen.

Klassische Pressearbeit

Aufsuchende Beteiligung (z.B. an Schulen, Bildungsinstitutionen)

Analoge Kommunikationsmaterialien (Flyer, Aufkleber, Poster, Postkarten etc.)

Digitale Kommunikationsmaterialien (Newsletter)

Social Media Posts (Instagram, Facebook, etc.)

YouTube-Kanal

Online-Umfrage

Let's Play

Influencer*in

Multiplikator*innen

Resümee-Video

Wettbewerb

Veranstaltungen (Forum, Infomärkte, Ausstellung, Straßenfest etc.)

Andere: _____

Welche begleitenden Kommunikationsmaßnahmen/-medien sind vorgesehen?

Legen Sie ggf. gleich Auflagen fest!

Flyer/Postkarten

Poster

Aufkleber

Stadt-Magazin/Zeitung

Broschüre (Spielanleitung)

Projektwebseite

Discord-Raum

Beteiligungsplattform

Social Media

Andere: _____



Welche bestehenden Kommunikationskanäle können genutzt werden?



Wie können unterrepräsentierte Zielgruppen angesprochen und eingebunden werden?



Wird externe Unterstützung benötigt (z.B. Grafik, aufsuchende Beteiligung, Social Media)?



Ist es möglich, jugendliche Multiplikator*innen einzubinden und zu beauftragen
(z.B. mit Social Media, Verteilung Flyer etc.)



Soll ein*e (lokale*r) Minecraft-Influencer*in für die Aktivierungs- und Beteiligungsphase beauftragt werden?
Wer könnte das sein?

Auswertung und Evaluierung des Vorhabens



Welche Ergebnisse werden für welchen Entscheidungsprozess benötigt?



Was soll evaluiert werden?



Wer dokumentiert die Beteiligungsaktionen?

Wie soll die Dokumentation evaluiert und die Ergebnisse ausgewertet werden?



Quantitativ



Qualitativ



Soll ein Meinungsbild bei den Teilnehmenden zur Evaluierung der Beteiligung an sich erstellt werden?

Wie kann eine kontinuierliche Evaluation gewährleistet werden?

Was ist das Ziel der Auswertung (z.B. Handlungsempfehlungen, Leitlinien, Planungsvorhaben, Evaluierung Beteiligungsvorhaben etc.)?

Wo und wie werden die eingereichten und ausgewerteten Ergebnisse zeitnah und transparent veröffentlicht (z.B. Webseite, Endbericht, Abschlusspublikation, (Soziale) Medien, digitale Ausstellung etc.):

Wenn Sie alle Fragen in dieser Check-Liste beantworten können, überprüfen Sie noch einmal, ob sich Ihre Beteiligung konkret umsetzen lässt in Bezug auf

Ziele

finanzielle Ressourcen

personelle Ressourcen

technische Ressourcen und Know-How

interne Unterstützung

externe Unterstützung

Netzwerk vor Ort

oder, ob es noch kritische Punkte zu klären gibt.

6. Glossar

- Discord** **Discord** (2015) ist ein Onlinedienst für Instant Messaging, Chat, Sprach- und Videokonferenzen, der ursprünglich für Computerspielende geschaffen wurde. In der Gaming-Community ist das Tool beliebt, da es Videospielenden die Möglichkeit bietet, miteinander zu kommunizieren und eine Community außerhalb der Spiele aufzubauen. Inzwischen wird **Discord** auch für andere Bereiche genutzt (z.B. Radiosendungen). **Discord** wartet mit einem breiten Spektrum an Kommunikationsmöglichkeiten auf: Neben der Nachrichtenfunktion und der Funktion für (Gruppen-) Chats und Videoanrufen mit Bildschirmübertragung können eigene Themen- bzw. Dialogräume angelegt sowie Bilder, Dateien und Videos hochgeladen werden. Discord kann als Webanwendung auf dem PC oder dem Handy oder mit proprietärer Client-Software auf allen gängigen Betriebssystemen genutzt werden. **Discord** gibt an, mehr als 250 Millionen registrierte Nutzer zu haben.
- Gamification** von engl. game = Spiel, alternative Begriffe im deutschsprachigen Raum sind „Gamifizierung“ und „Spielifizierung“. **Gamification** ist konkret die Anwendung von Spieledesignprinzipien und Spielmechaniken auf spielfremde Anwendungen, Lebensbereiche und Prozesse, um Probleme zu lösen, Lösungen zu finden und Menschen zu motivieren. **Gamification** ist somit meist ein Prozess, bei dem man etwas, das bereits existiert, verwendet und Spielmechanismen integriert, um zur Teilnahme, zum Engagement oder zur Bindung zu motivieren. Gamifizierte Anwendungen nutzen die Tendenz von Menschen aus, sich an Spielen zu beteiligen und auf diese Weise Tätigkeiten zu verrichten, die normalerweise als langweilig betrachtet werden. (Stangl, 2022)¹.
- ¹ Stangl, W. (2022, 30. November). Gamification – Online Lexikon für Psychologie & Pädagogik. <https://lexikon.stangl.eu/15837/gamification>.
- Influencer*in** Als **Influencer*in** (engl. to influence = beeinflussen, einwirken, prägen) werden seit den 2000er Jahren Personen bezeichnet, die aus eigenem Antrieb Inhalte (Text, Bild, Audio, Video) zu einem Themengebiet (z.B. Minecraft) in hoher und regelmäßiger Frequenz veröffentlichen und damit in der Funktion einer Multiplikator*in eine soziale Interaktion initiieren. Die Veröffentlichung erfolgt in der Regel über internetbasierte Kommunikationskanäle wie Blogs und soziale

Netzwerke wie YouTube, Twitch, Instagram, Snapchat, TikTok, Facebook oder Twitter. **Influencer*innen** ragen aus der Masse der Social-Media-Nutzer*innen heraus, da sie mit ihrer Tätigkeit hohe Reichweiten erzielen. Wenn solche Personen ausschließlich durch ihre digitale Präsenz Einfluss gewinnen, werden sie auch als **Digital-, Social- oder Social Media-Influencer*in** bezeichnet.

Let's Play

Lass(t) uns spielen! Genau das versprechen Let's Play-Videos. Beim **Let's Play** wird nicht nur gespielt, es wird performt. Beim **Let's Play** rückt das adressierte Publikum ins Zentrum. Räumlich von den Zuschauenden getrennt, inszenieren Let's Player ein Spielerlebnis. Aus dem Spielen wird ein Vorspielen. Während der Spielablauf vorgestellt, Lösungen für Spielsituationen gesucht oder Rätsel gelöst werden, werden die Monologe der Spielenden zum Teil der Aufführung. Ein audio-visuelles Spektakel, das nur wegen und für die Zuschauenden stattfindet. Der Let's Player spricht mit dem Publikum, als sitzt er neben ihnen auf der Couch. Und auch wenn die Zuschauenden passiv sind und selbst nicht spielen, haben sie eine wichtige Funktion: Durch ihr Zuschauen machen sie das Spiel zum Schauspiel. Bei Livestreams können die Nutzenden auf die Spielhandlungen reagieren, indem sie in einem Live-Chat kommentieren. Sie gestalten so den Spielmoment mit und können untereinander wie auch mit den Spielenden in Kontakt treten. Auf YouTube sorgt das Format, bei dem Computerspiele gespielt und kommentiert werden, für hunderttausende von Klicks. Einige Let's Player sind in der Gaming-Community zu wahren Stars geworden (z.B. Gronkh, PietSmiet, Honigball oder Sarazar).

Meetups

Als (digitale) **Meetups** werden die informellen Treffen bezeichnet, bei denen KuJ, politische Akteure, Stadtentwickler*innen und Beteiligungsexpert*innen auf einen „Schnack“ regelmäßig während eines Beteiligungsvorhabens auf Instant-Messaging-Plattformen wie Discord zusammenkommen können. Dort können sie sich austauschen, gemeinsam bauen oder aktuelle Minecraft-Entwürfe in Augenschein nehmen. **Meetups** finden digital im virtuellen Raum statt.

Minecraft

Minecraft gehört zu den weltweit bekanntesten Computerspielen. In einer dynamisch wachsenden Spielwelt haben die Spielenden die Möglichkeit, aus quadratischen Blöcken Gebäude und Vorrichtungen aller Art zu bauen und die weitläufigen Flächen mit ihren verschiedenen Interaktionsangeboten als



Experimentierfeld zu nutzen. Auch wenn die Grafiken in **Minecraft** mit den Bauklötzchen zunächst einen eher grobschlächtigen Eindruck machen, stellen sie im Gamebereich ein Feature da: Jeder Ein-Kubikmeter-Klotz in **Minecraft** lässt sich im Kreativmodus ähnlich wie beim LEGO-Spiel abbauen (mine) oder neu verbauen (craft). An dem Computerspiel **Minecraft** hängen Millionen von Spieler*innen jahrelang fest und beschäftigen sich damit, wie sie in dem Spiel besser werden können. **Minecraft** gehört zu den beliebtesten und meistverkauften Computerspielen der Welt und existiert seit dem Jahre 2009. Mit über 140 Millionen monatlich aktiven Nutzer*innen ist es zudem das Computerspiel mit den meisten aktiven Spieler*innen, das nicht auf einem Free-to-play-Geschäftsmodell basiert. Ein Mehrspielermodus ermöglicht es, mehreren Spielenden, zusammen auf einer Welt zu spielen und zu kommunizieren. In **Minecraft** gibt es fünf Spielmodi. Dabei wird unterschieden zwischen dem Überlebensmodus, dem Hardcoremodus, dem Kreativmodus, dem Abenteuermodus und dem Zuschauermodus. Der Kreativmodus ist für das Erstellen großer Bauwerke am besten geeignet. **Minecraft** erschien ursprünglich für den PC und wurde nach der Einführung der Bedrock Edition in Java-Edition umbenannt. Die Java-Edition läuft auf den Betriebssystemen Windows, macOS und Linux. Neben der Java- und Bedrock Edition gibt es aktuell noch Minecraft Classic und **Minecraft** 4k. Minecraft gehört zu Microsoft.

Minecraft **Kreativmodus**

Im **Kreativmodus** werden den Spielenden eine unbegrenzte Menge an Ressourcen und Inventar-Gegenständen zur Verfügung gestellt. Im **Kreativmodus** können die Spielenden fliegen und Blöcke sofort abbauen. Außerdem kann der/die Spielende keinen Schaden erleiden oder Hunger bekommen, was die Erstellung großer und komplizierter Bauwerke vereinfacht.

Minecraft-Welt

Eine **Minecraft-Welt** kann neu erstellt oder neu erzeugt werden. Hierfür wird die Welt benannt (Name z.B. Cottbus-Welt), der Spielmodus festgelegt (z.B. Kreativmodus) und weitere Optionen wie z.B. der Welt Typ (z.B. Stadt mit einer stadtähnlichen Region) und sowohl Regeln als auch Art festgelegt, wie Bauwerke in einer **Minecraft-Welt** generiert werden können.

Minecraft-Server

Auf einem **Minecraft-Server** können mehrere Personen gleichzeitig in einer Welt bauen, sich dabei sehen und untereinander Interaktionen durchführen. Um einem Server beitreten zu können, benötigt der Spielende eine Domain oder eine Netzwerkadresse bzw. eine externe IP-Adresse. Um nur registrierte Spielende beitreten zu lassen, kann ein Server durch eine Gästeliste geschützt werden, die dann durch den Server-Administrator verwaltet wird. Ein öffentlicher **Minecraft-Server** ermöglicht einen öffentlichen Zugang, der entsprechend gesichert und vor Angriffen geschützt werden muss. Auf Mehrspieler-Servern gibt es Regeln, die einzuhalten sind, oder Wettbewerbe, bei denen die Spielenden teilnehmen können.

Multiplikator*in

Eine Person oder Einrichtung, die Informationen, Wissen oder Können an andere weitergibt und damit zu deren Verbreitung und Vervielfältigung beiträgt.



7. Anhang

1. Discord – Datenschutzhinweise und Verhaltensregeln

2. Minecraft Verhaltensregeln

Bei Einsatz der Dokumente bitte an den entsprechenden Stellen [Projektitel] oder [Kontakt/Ansprechpartner*innen] ergänzen.

Discord – Datenschutzhinweise und Verhaltensregeln

Hinweise zur Kommunikation auf Discord

Für die Kommunikation während des Beteiligungsprozess mit Minecraft

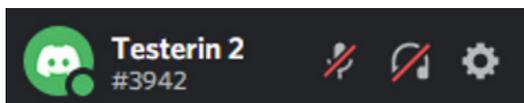
Der gestalterische Beteiligungsprozess [Projekttitle] mit dem Computerspiel Minecraft wird vom [Kontakt/Ansprechpartner*in] durch wöchentliche Meetups über Discord begleitet. Die kostenlose Anwendung bietet die Möglichkeit, sich parallel zum spielerischen Bauen in Minecraft über eigene Ideen auszutauschen und sich gegenseitig zu helfen. Discord wurde speziell für den Gaming Kontext entwickelt, weshalb sich die Anwendung für diese Art der Beteiligung äußerst gut eignet. Zudem ist sie im Gaming- und Streamingbereich bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt und weit verbreitet. Um eine möglichst niederschwellige Beteiligung zu schaffen, wurde sich für den Einsatz von Discord entschieden. In Hinblick auf den Datenschutz und die DSGVO ist Discord jedoch umstritten. Daher möchten wir an dieser Stelle darauf hinweisen, wie Discord mit den Daten der User umgeht und wie eine möglichst sichere Nutzung der Plattform geschaffen werden kann.

Was du über die Datennutzung von Discord wissen solltest

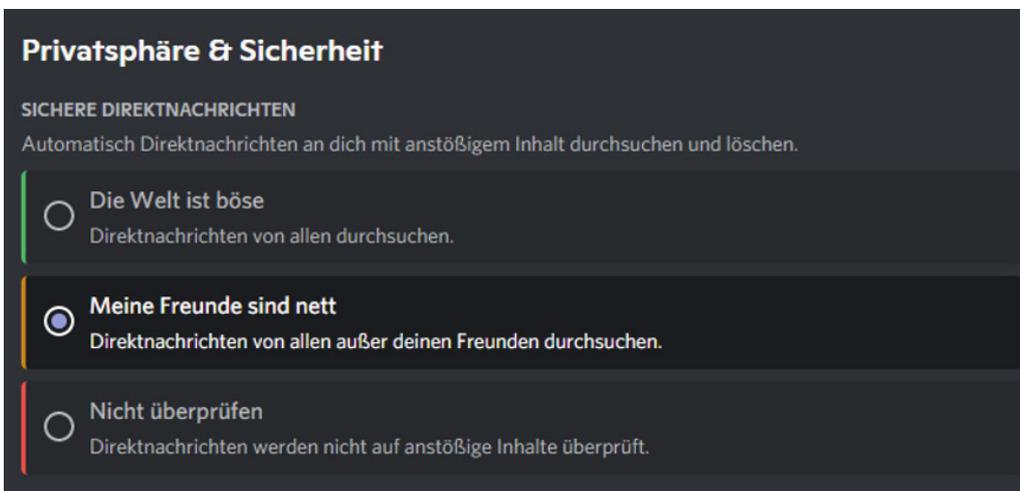
Discord nutzt keine Ende-zu-Ende-Verschlüsselung. Daher kann Discord deine Nachrichteninhalte mitlesen. Dem stimmst du automatisch zu, wenn du die Nutzungsbedingungen bei deiner Anmeldung akzeptierst. Damit hat Discord das Recht, alle Informationen mitzuverfolgen und zu speichern. Es gibt aber Möglichkeiten, die eigenen Daten und die Privatsphäre durch Anpassungen in den Einstellungen zu schützen und somit die Zugriffsrechte von Discord einzuschränken.

Hier ein paar Tipps, um dich und deine Daten auf Discord zu schützen

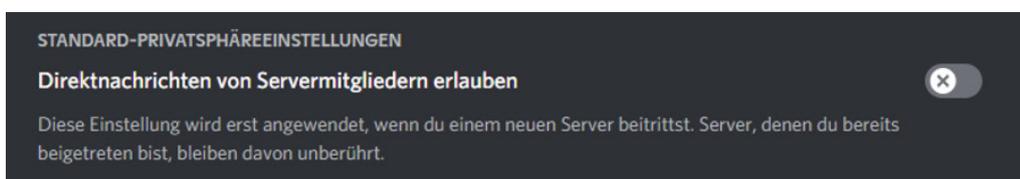
1. Um Discord nutzen zu können, musst du nicht extra einen Account anlegen und somit keine persönlichen Daten oder deine Emailadresse angeben.
2. Wenn du noch nicht 16 Jahre alt bist, sprich vorher mit deinen Eltern darüber, dass du bei Discord mitmachen willst. Vielleicht können sie dir auch bei den Änderungen in den Einstellungen helfen.
3. Du kannst deine Einstellungen ändern, indem du auf das Zahnrad unten links klickst.



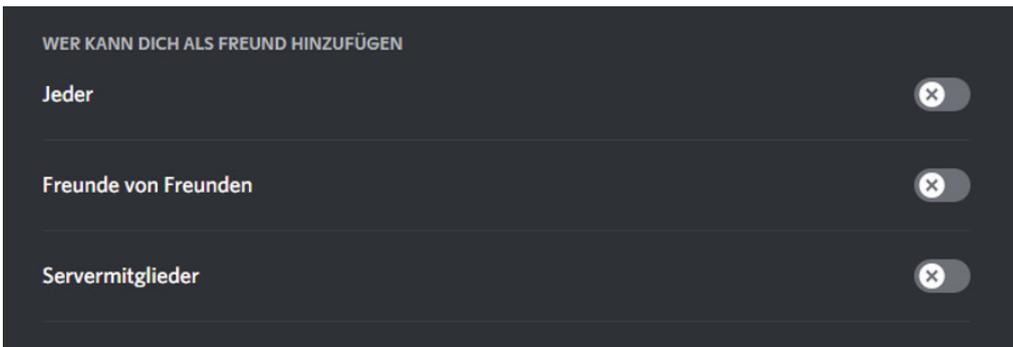
4. Unter „Mein Account“ kannst du eine Zwei-Faktor-Authentifizierung einstellen. Jedes Mal, wenn du dich wieder einloggst, wird dann ein Code auf dein Handy geschickt, mit dem du dich anmelden kannst. So schützt du deinen Discord-Account noch ein bisschen besser.
5. Discord hat die Möglichkeit, alle Nachrichten mitzulesen, die du verschickst oder bekommst. Das kann hilfreich sein, wenn es sich um anstößige Nachrichten handelt.
 - Wenn du möchtest, dass Discord deine Nachrichten mitlesen darf und sie überprüfen soll, kannst du das unter „Privatsphäre & Sicherheit“ einstellen. Klicke hierzu auf „Die Welt ist böse“.
 - Wenn du nicht möchtest, dass Discord deine Nachrichten mitliebt, klicke auf „Nicht überprüfen“.
 - Wenn es für dich ok ist, dass Nachrichten von fremden Menschen, mit denen du auf Discord nicht befreundet bist, überprüft werden, kannst du „meine Freunde sind nett“ anklicken. Alle Nachrichten, die du dann mit deinen Freunden verschickst, darf Discord nicht mitlesen, nur die von Fremden.



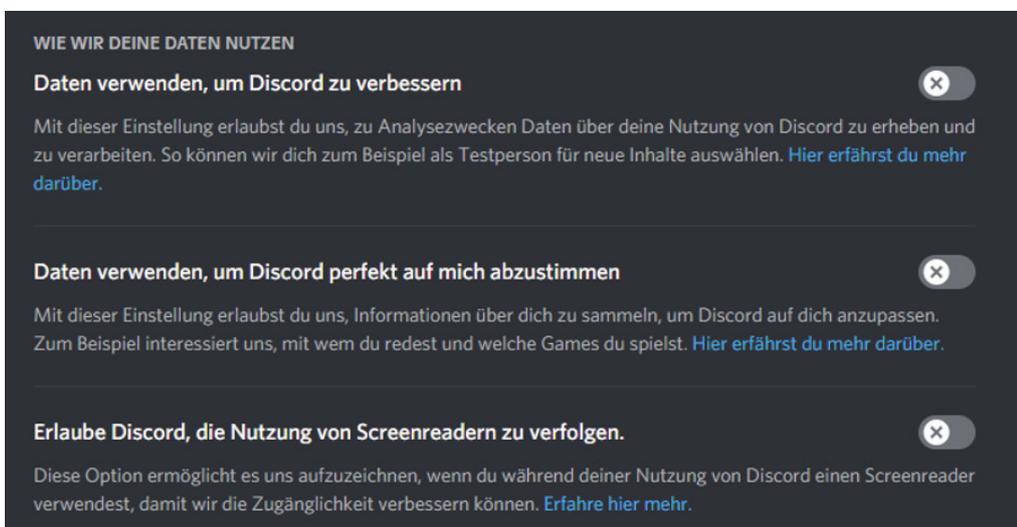
6. Du kannst selbst entscheiden, ob dich andere Menschen, die an [diesem Online-Dialog] teilnehmen, einfach so anschreiben dürfen. Wenn du das nicht willst, ändere „Direktnachrichten von Servermitgliedern erhalten“ auf deaktiviert.



7. Wer kann dich als Freund hinzufügen? Damit dich nicht einfach jemand als Freund hinzufügen kann, den du nicht kennst oder mit dem du über Discord nicht befreundet sein willst, solltest du alle drei Einstellungsmöglichkeiten deaktivieren.



8. Wie wir deine Daten nutzen? Wir speichern deine Daten nicht und werten diese auch nicht aus. Damit du dich so gut es geht sicher auf Discord bewegen kannst, raten wir dir, alle Optionen unter „Wie wir deine Daten verwenden“ auf deaktiviert zu setzen.



Hier findest du weitere Informationen zur Verwendung von Daten und dem Datenschutz auf Discord:

- <https://discord.com/privacy>
- https://www.jugendmedienkultur-nrw.de/Wordpress2018/wp-content/uploads/2020/04/Discord-in-der-Kinder-und-Jugendarbeit_Statement-AJS-NRW-und-FJMK-NRW_27.04.2020.pdf

Regeln zur Kommunikation auf Discord

§ 1 Namensgebung

Bitte verwende nicht deinen richtigen Namen, damit deine Anonymität und der Datenschutz gewahrt bleiben. Suche dir einen für dich passenden Nickname aus. Du kannst hier gerne die Anfangsbuchstaben deines Namens verwenden (z.B. MM für Max Mustermann), aber anonyme Spitznamen sind auch völlig in Ordnung.

Achte bitte auch darauf, dass dein Name keine der anderen Teilnehmenden diskriminiert oder beleidigt.

§ 2 Gespräche stören

User, die Gespräche absichtlich stören und auch nach mehrmaligem Ermahnen keine Einsicht zeigen, müssen mit einem Kanal- oder Serververweis rechnen. In uneinsichtigen Fällen werden temporäre Bans verhängt, bis hin zum permanenten Ban. (2.1) Musikbots und allgemeine Bots
Eigene Bots sind auf unserem Discord-Server nicht erlaubt. Bei Fragen hierzu kannst du dich gern an die Admins des Discord-Servers wenden.

§ 3 Beleidigungen

Wie auch in allen anderen sozialen Medien gelten allgemeine Umgangsformen mit den anderen Teilnehmenden. Achte also auf einen netten und respektvollen Umgangston mit den anderen. Beleidigungen und Diskriminierungen, egal ob direkt oder indirekt, sind nicht erlaubt und können dazu führen, dass du aus diesem Discord-Server entfernt wirst.

§ 4 Geräusche

Lauter Geräusche oder Rauschen des Headsets sind in allen Sprach-Chats zu unterlassen! Wenn du nebenbei isst und/oder nichts zu sagen hast,

deaktiviere bitte dein Mikrofon.

§ 5 Server-Rechte

Ausschließlich die XXX besitzen die Administrationsrechte auf dem Discord-Server. Das Betteln um Rechte oder Ränge ist nicht erwünscht.

§ 6 Streitigkeiten

Private Missverständnisse und Streitigkeiten sind auch privat zu halten und gehören nicht in diese Community.

§ 7 Weisungsrecht

Die Mitarbeitenden XXX haben am Discord-Server volles Weisungsrecht. Wer den Anweisungen nicht Folge leistet, wird verwarnet und im Ernstfall vom Server verwiesen.

§ 8 Hackerangriffe

Jeder Angriff gegen unseren Server ist strafbar. Dies betrifft vor allem das Flooding, DoS- und DDoS-Attacken.

§ 9 Aufzeichnen von Gesprächen

Um eure Privatsphäre zu schützen, ist das Aufzeichnen von Gesprächen verboten!

§ 10 Werbung

Jegliche Art aktiver Werbung für eigene Zwecke ist verboten! Darunter verstehen wir Audio-Werbung, Voice-Werbung, Links und Textmitteilungen an den Channel oder einzelne User, sowie Dateien mit Werbeinhalten, welche in den Channel hochgeladen werden.

§ 11 Datenschutz

Private Daten, wie Namen, Telefonnummern,

Adressen, Passwörter usw. dürfen nicht öffentlich ausgetauscht werden! Solche Nachrichten werden unangekündigt gelöscht. Die Mitarbeitenden des Projekts oder andere Teilnehmende werden dich niemals nach deinem Passwort o.ä. fragen. Wenn dies doch der Fall ist, melde dies unverzüglich unserem Admin-Team.

§ 12 Textkanäle, Textnachrichten und Avatare

Es ist verboten, Wörter zu benutzen, die beleidigend, menschenfeindlich, rassistisch, sexistisch, pornographisch, nationalsozialistisch oder diskriminierend sind, sowie Avatare, die das Persönlichkeitsrecht einer Person oder Personengruppe verletzen. Das Projektteam ist dazu berechtigt, Nachrichten aus den Textbereichen zu löschen. Nachrichten müssen zu dem Thema des jeweiligen Textkanals passen. Benutzer, die unpassende Inhalte (Off-Topic) posten, werden in den richtigen Kanal verwiesen.

Letzte Änderung: Oktober 2022

Die Discord Datenschutzhinweise und Verhaltensregeln wurden von der Zebralog GmbH im Auftrag der Stadt Cottbus/Chósebusz Fachbereich Stadtentwicklung erstellt. Alle Angaben sind ohne Gewähr von Richtigkeit und Vollständigkeit. Die vorliegenden Verhaltensregeln sind lizenziert unter CC BY-SA 4.0, d.h. Sie dürfen die Hinweise und Regeln:

- **Teilen** — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- **Bearbeiten** — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen, und zwar für beliebige Zwecke, sogar kommerziell.

Minecraft Verhaltensregeln

Um eine respektvolle, offene und freundliche Atmosphäre für jede*n Spieler*in zu schaffen, haben wir dieses Regelwerk für euch verfasst. Solltet ihr irgendwelche Fragen zu den Regeln haben, hilft Euch das Team gerne weiter.

Die folgenden Regeln sind für jeden Spieler bindend und müssen eingehalten werden. Verstöße führen von Verwarnungen bis hin zu einem dauerhaften Ausschluss aus unserer Community.

Die wichtigsten Regeln vorab:

- **Versuche in deiner Spielweise andere Spieler nicht zu behindern: Bau also keine Lag-Maschinen, nutze kein TNT und Co. und griefe nicht bei anderen!**
- **Wenn du Fragen hast, wende dich an das Moderations-/Administrations-Team auf dem Server und habe Geduld, falls dir nicht sofort geantwortet wird.**
- **Falls Fehler passieren, der Server abstürzt oder Ähnliches, bleibe ruhig, warte eine Weile und versuche dich anschließend erneut zu verbinden.**

1. Verhaltensregeln

1.1 Spielverhalten

A: Verhalte dich respektvoll und fair gegenüber den anderen Mitspieler*innen und dem Team.

B: Das Nutzen von Mods, Chat-Resourcepacks oder Hacks, die dir einen Spielvorteil gegenüber anderen Mitspieler*innen verschaffen, ist verboten! (Dazu zählen z.B.: Clients die dir einen Vorteil verschaffen, Minimaps, X-Ray-, Fly-, Bot-, Inventar-Mods, AutoBuild, AutoClicker, WorldDownloader und diverse andere Mods). Solltest du unsicher sein, frage bei einem Admin nach!

C: Rassistische, beleidigende, pornografische, gewaltverherrlichende oder nach deutschem Recht illegale Inhalte sind auf dem kompletten Server verboten.

D: Dein Skin und Spielername dürfen nicht in irgendeiner Form negativ auffallen bzw. gegen die Regeln verstoßen.

E: Das Ausnutzen von Bugs ist strikt untersagt. Dazu zählen sowohl Minecraft-Bugs, als auch Bugs in unseren Plugins. Falls du einen Bug findest, melde ihn bitte unverzüglich dem Serverteam! Natürlich bekommst du dafür auch eine Belohnung.

F: Verschwundene Gegenstände und Bauwerke können nicht ersetzt werden.

1.2 Chatverhalten

A: Spamming, Caps, Werbung, Beleidigungen, Trolling, Drohungen oder Verstöße gegen geltendes Recht werden nirgends geduldet, auch nicht im Whisper.

B: Sollte dich jemand im Chat unangenehm belästigen, wende dich bitte vertrauensvoll an das Serverteam.

C: Benutze für private Gespräche die Whisperfunktion (Nutze den Chat-Befehl/tell [Spieler] [Nachricht])

D: Mache keine Werbung auf anderen Servern für CBeSport.

E: Für die Links im Chat ist der Spieler verantwortlich, der ihn gesendet hat. Sei immer vorsichtig beim Öffnen dieser.

2. Bauregeln

2.1 Allgemein

A: Verunstaltungen: Das mutwillige Verunstalten der Welt (auch bekannt als Griefen) ist verboten. Dazu gehörten z. B. das sinnlose Abbauen oder Platzieren von Blöcken und insbesondere das Setzen von Lava oder Wasser.

B: Die Chatregeln gelten auch für Schilder Schriftzüge und Bauten/Objekte.

C: Baue keine dauerhaften 1x1-Türme und auch keine 1x1 Löcher strikt nach unten.

D: Bäume müssen komplett abgebaut werden.

E: Redstone Clocks müssen einen Sinn haben und dürfen den Spielfluss nicht beeinflussen. Außerdem müssen sie abschaltbar sein und dürfen nicht dauerhaft laufen.

F: Nutze so wenig Bilderrahmen und Trichter wie nötig.

G: Spielerfallen dürfen nicht gebaut werden.

H: Vollautomatische Farmen und Afk-Farmen sind nicht erlaubt.

I: Da wir auf unserem Server Wert auf schöne Gebäude legen, behalten wir uns das Recht vor, Bauwerke und Zonen zu verändern bzw. im schlimmsten Fall auch zu löschen. Gleiches trifft zu, wenn Bauwerke gegen Regeln verstoßen.

2.2 Stadtentwicklung [Projektname]

In der Welt [Name Welt] sollt ihr eure Ideen bauen, die ihr für die Stadt der Zukunft habt. Was würdet ihr in [Name Welt] verändern und neugestalten? In dieser Welt habt ihr automatisch den Kreativmodus. Nur das Bauen ist beschränkt, wendet euch bitte an einen Admin, wenn ihr einen Bauplatz gefunden habt, den ihr euch vornehmen wollt.

2.3 Objektregeln

Versuche nur so viele Tiere auf deiner Zone zu haben, wie du auch benötigst. Pro aktiver/m Spieler*in sind maximal folgende Anzahlen auf dem Server erlaubt:

A: 20 Dorfbewohner*innen oder Landtiere (Schwein, Schaf, Kuh, Huhn, Kaninchen, Eisbär, ...)

- B:** 20 Wassertiere (Fisch, Schildkröte, Tintenfisch, Delfin, ...)
- C:** 10 Haustiere (Katze, Hund und Papagei)
- D:** Kleine Menge an Pferden, Eseln und Lamas
- E:** Tiere dürfen durch keine Hilfsmittel, wie z.B. Wasser, dauerhaft bewegt werden.
- F:** Jedes Tier muss mindestens eine Fläche von 3x3 Blöcken Platz haben, damit die Tiere sich nicht permanent umher schieben.

Das Serverteam kann auch im Nachhinein sehen, wer Blöcke abgebaut oder gesetzt und Gegenstände aus Truhen genommen hat. Griefen und Diebstahl sind damit zwecklos, da der/die Verursacher*in immer nachvollziehbar ist.

3. Sonstiges

3.1 Allgemein

- A:** Gebiete löschen/erneuern. Möchtest du einen von dir gebauten Bereich löschen/erneuern lassen, benachrichtige die Leitung. Falls keiner online sein sollte, schreibe dein Anliegen in das Forum oder im Spiel per Brief und stecke ihn in die Post.
- B:** Gebietssicherungen. Sicherungen werden bei uns durch die Leitung bzw. der Helfer*innen durchgeführt. Schreibe sie nach Wunsch einfach im Spiel an oder verfasse einen Beitrag im Forum unter dem Thema Gebietssicherung. Ein Brief in der Post kann auch hier Wunder bewirken. Die Berechtigung mehrerer Spieler*innen auf einem Gebiet ist erlaubt. Auch hierfür reicht eine kleine Anfrage (du kannst Spieler*innen auch selbst berechtigen, siehe Befehle).

3.2 Datenschutz

- A:** Zu deiner und unserer Sicherheit werden alle Aktionen auf diesem Server gespeichert. Dazu gehören deine UUID, Onlinezeiten, Abbaustatistiken, Regelverstöße, Befehle und der komplette Chat. Diese Daten behandeln wir vertraulich und nur ein kleiner Kreis von Personen hat Zugang. Bitte beachte auch unsere Datenschutzerklärung. Deine IP wird NICHT gespeichert!

3.3 Schlusswort

- A:** Die Benutzung des Servers ist für alle Spieler*innen kostenlos.
- B:** Hast du einen Regelbruch mitbekommen, melde es bitte der Leitung. Verstöße gegen diese Regeln können zu einem permanenten Ausschluss vom Server führen! Das Ausmaß einer Strafe ist der Leitung vorbehalten.
- C:** Diese Regeln können jederzeit ohne Ankündigung geändert werden.
- D:** Du bist selbst dafür verantwortlich, dich in regelmäßigen Abständen über Änderungen der Serverregeln auf dem Laufenden zu halten.

Letzte Änderung: Oktober 2022

Die Minecraft Verhaltensregeln wurden von der Zebralog GmbH im Auftrag der Stadt Cottbus/Chósebez Fachbereich Stadtentwicklung erstellt. Alle Angaben sind ohne Gewähr von Richtigkeit und Vollständigkeit. Die vorliegenden Verhaltensregeln sind lizenziert unter CC BY-SA 4.0, d.h. Sie dürfen die Minecraft-Regeln:

- **Teilen** — das Material in jedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- **Bearbeiten** — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen, und zwar für beliebige Zwecke, sogar kommerziell.



Impressum

Herausgebende

Stadtverwaltung Cottbus/Chósebuz
Fachbereich Stadtentwicklung
Karl-Marx-Straße 67
03044 Cottbus
stadtentwicklung@cottbus.de
www.cottbus-stadtentwicklung.de

Ansprechpartner*innen Projektteam:

Fachbereich Stadtentwicklung

Stefan Simonides-Noack
Marco Laske
Patrick Iglück

Kinder- und Jugendbeauftragte

Lea Brunn

Agentur für Beteiligung

Zebralog GmbH
Oranienburger Str. 87/89
10178 Berlin
www.zebralog.de

Projektteam Zebralog

Leanie Simon, Sophie Linse, Lea Kinkler, Farina Runge, Peter Kube

Redaktion & Gestaltung: Zebralog GmbH

Fotos und Abbildungen

© Franjoli Productions
© Stefan Simonides-Noack
© Zebralog GmbH

Ein herzlicher Dank an dieser Stelle an alle Akteure und Institutionen, sowie an alle Kinder und Jugendlichen, die sich bei der Beteiligung engagiert und eingebracht haben.

Dieses Handbuch wurde im Rahmen des Beteiligungsvorhabens „Dein Cottbus/Chósebuz der Zukunft“ erarbeitet, welches vom Ministerium für Infrastruktur und Landesplanung (MIL) des Landes Brandenburg im Rahmen der Landesinitiative „Meine Stadt der Zukunft“ gefördert wurde.

Das Handbuch stellt der Fachbereich Stadtentwicklung online zur Verfügung unter:
www.cottbus-stadtentwicklung.de/minecraft

Cottbus/Chósebuz 2022

