

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)
Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten
Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte
Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Obernstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
André Weßel
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2025
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-770-0

Game Jam als Methode für Demokratiebildung und Medienpädagogik

Das Format Game Jam

Ein Game Jam ist ein temporäres, meist auf einen Tag oder ein Wochenende begrenztes Ereignis, welches für Jugendarbeit und Medienpädagogik eine tiefgründige Auseinandersetzung mit einem Thema leisten kann. Ursprünglich kommt das Format aus der Game-Entwicklung von kleinen Studios. Dort sollten auf diese Weise kollaborative und schnelle Arbeit gefördert und sowohl der Austausch zwischen Entwickler*innen als auch neue, originelle Spielkonzepte forciert werden.

Digitale Spiele sind ein wichtiger Teil der Lebenswelten vieler Jugendlicher. Doch wer hat schon mal ein eigenes Game entwickelt? Dazu gibt es beim Format Game Jam die Chance. Große Games brauchen in der Entwicklung nicht selten mehrere Jahre. Ein Game Jam ist dagegen ein zeitbegrenztes Event, mit dem Ziel, ein eigenes Spiel zu einem bestimmten Thema zu konzipieren. So können Nachwuchsentwickler*innen in kleinen Teams eigene Spielkonzepte ausarbeiten und tiefgehende Diskussionen über Spieldesign führen. Ob Pixel-Game oder Textabenteuer: Egal, wie die Teilnehmenden das Thema verarbeiten wollen, ihnen bleiben nur knapp 48 Stunden. Professionelle Modelling-Tools sind nicht empfohlen. Oft ist die Game-Idee mit einfachen Tools (siehe unten) besser dargestellt. Da die Teams interdisziplinär zusammengesetzt werden, können auch Personen mit verschiedenen Vorkenntnissen zusammenarbeiten. Eine Person hat Ideen für die Story des Spiels, die zweite kann programmieren, die dritte zeichnen und die vierte Person minimalistische Musik kreieren. Nach der Arbeitsphase werden die Spielideen vorgestellt, gemeinsam getestet und natürlich gespielt. Es müssen keine fertigen

Spiele entstehen, auch Prototypen vermitteln die Ideen der Entwicklungsgruppen. Ein Game Jam ist ein freies Format. Die Teilnehmenden machen ihre eigenen Regeln.

Choose Your Player – Elemente der Sozialen- und Demokratiebildung

Das Erfurter Institut für Spiel- und Medienkultur Spawnpoint führte im Juni 2024 einen Game Jam zur politischen Bildung durch. Dieser richtete sich im Vorfeld der Landtagswahl in Thüringen an Menschen zwischen 16 und 27 Jahren. Der Game Jam *Choose Your Player* hatte dementsprechend das Themenfeld „Demokratie und Wahlen“ zur Grundlage. Dieses wurde auch transparent in der Bewerbung zum Event kommuniziert.

Die Veranstaltung wurde gemeinsam mit Arbeit und Leben Thüringen, der Landeszentrale Politische Bildung Thüringen und der bauhaus Gamesfabrik durchgeführt.

Zum Ablauf

Ein Game Jam ist eine soziale Veranstaltung, die traditionell meist an einem Wochenende oder außerhalb von Arbeits- oder Schulzeiten veranstaltet wird. Bei *Choose Your Player* sieht das wie folgt aus:

1. (1/2) Tag: Anreise, gemeinsames Essen, Kennenlernen, Gruppenfindung, Ideenfindung, gemeinsam Gameskultur erleben
2. Tag: Frühstück, Fragerunde mit politischen Bildner*innen, Game-Jam-Phase, Essen, Game-Jam-Phase, Feedbackmöglichkeit mit Community des parallel stattfindenden *Gamescamp*¹, Essen, Game-Jam-Phase
3. (1/2) Tag: Frühstück, Game-Jam-Phase, Präsentation der Games-Prototypen, Abreise

Folgende Aspekte des Programms bedienen neben der inhaltlichen Arbeit für die Spielentwicklung auch noch soziale und politische Bildung.

Die Themenfindung

Die Themenfindung geschieht nach der Veröffentlichung des Oberthemas, meist am ersten Tag des Game Jams. Danach finden sich Kleingruppen und bringen eigene Einfälle für eine konkrete Spielidee oder -mechanik in die Gruppe ein. Hierbei ist die Auseinandersetzung mit dem Oberthema sehr frei wählbar. Es kann das Offensichtliche am Thema in den Vordergrund gerückt oder auch erst durch Interpretationen in Aushandlung gegangen und sich auf bestimmte Aspekte festgelegt werden.

Ein Beispiel aus dem Thema „Demokratie und Wahlen“: Eine Gruppe wählte eine offensichtliche Aushandlung mit dem Prozess der Stimmenauszählung bei der Wahl. Bei *Ballots please* (Choose Your Player 2024a) spielen wir eine Person, die bei der Stimmenauszählung hilft, und müssen möglichst effizient auszählen, dabei nicht betrügen und Fälschungen aufdecken. Eine eher unterschwellige Behandlung des Überthemas hat das Spiel *Kantinen Tiere – Mahlzeit Wahlzeit* (Choose Your Player 2024b) als Prämisse. In einer Kantine speisen verschiedene Tiere mit unterschiedlichen Geschmäckern. Um der Standard-Schlotze zu entgehen, die niemandem richtig schmeckt, gründen sie Interessensvertretungen. Im Laufe des Spiels zeigt sich, dass eine einseitige Ausrichtung des Speiseplans zwar einige Parteien sehr zufriedenstellt, aber nur eine gute Mischung alle Tiere wenigstens ein bisschen anspricht. Hier werden auf einfache Weise mithilfe von Tieren und ihren Speisevorlieben u.a. die Themen Konsensfindung und Meinungsvielfalt verhandelt.

Die Arbeit in multidisziplinären Kleingruppen

Ein Hauptaspekt von Game Jams ist das multidisziplinäre Team. Zwar können sich Teams gemeinsam zum Game Jam anmelden, jedoch ist Teil des Konzeptes, dass sich Gruppen erst vor Ort spontan und themenorientiert zu-

sammenschließen. Dabei ist nicht wichtig, ob alle Programmiererfahrungen haben. Eine bunte Mischung aus Kompetenzen macht die Arbeit im Team produktiver. So können Programmiererfahrene mit Menschen, die spannende Charaktere oder Geschichten gestalten möchten, ebenso mit Illustrator*innen oder Musikenthusiast*innen zusammenwirken. Diese Verbindung unterschiedlicher Perspektiven und Vorerfahrungen zeigt, dass Vielfalt ein Innovationstreiber ist und Projekte mit einem multidisziplinären Team spannende Perspektiven einbinden. Die eigenverantwortliche Strukturierung und Verteilung von Aufgaben ermöglichen auch Neulingen, am Prozess teilzuhaben. So können Bilder- oder Musik-Assets gesammelt, probegespield, Fortschritt sichtbar gemacht oder mit ChatBot-Unterstützung gearbeitet werden.

Nachhaltigkeit von Game-Jam-Ergebnissen: Vom Prototyp zum nachhaltigen Einsatz

Der Game Jam *Choose Your Player* zeigt eindrucksvoll, wie Spiele nicht nur als kreative Projekte in einem geschützten Raum entstehen, sondern langfristig Wirkung entfalten können. Ein zentrales Anliegen medienpädagogischer Arbeit ist es, diese Spiele und ihre Konzepte über den Rahmen der Veranstaltung hinaus für Bildung und Gesellschaft nutzbar zu machen. Im Folgenden werden einige Ansätze vorgestellt, wie Game-Jam-Ergebnisse nachhaltig weiterentwickelt und verbreitet werden können.

Spiele auf Messen und Veranstaltungen vorstellen

Die öffentliche Präsentation der während eines Game Jams entstandenen Spiele ist ein wirkungsvoller Weg, um die kreative Arbeit der Teilnehmenden zu würdigen und gleichzeitig neue Zielgruppen zu inspirieren. Auf Messen und anderen (medien-)pädagogischen Fachveranstaltungen können diese Spiele in interaktiven Formaten vorgestellt werden. Solche Präsentationen fördern den Austausch zwischen Akteur*innen aus der Bildung, der Kultur und der Spieleentwicklung. Dabei ist es

nicht immer zwingend notwendig, ein fertiges Spiel darzustellen. Auch die Vorstellung eines Konzeptes oder die Einsicht in einen unfertigen Prototyp kann entsprechende Impulse liefern. So wurde das Spiel *Kantinen Tiere – Mahlzeit Wahlzeit* auf der gamescom 2024 im Rahmen des Jugendforum NRW vorgestellt. Das Game wurde dabei auf der Bühne gemeinsam mit dem Publikum interaktiv gespielt und durch das Publikum live vertont.

Als ein besonders gelungenes Beispiel für den nachhaltigen Einsatz sei an dieser Stelle das Tool *Wahl-O-Memory* (Choose Your Player 2024c) erwähnt. Es wurde im Rahmen des Game Jams *Choose Your Player* konzipiert und durch die Förderung von Arbeit und Leben Thüringen final produziert und veröffentlicht. Das Spiel illustriert, wie politische Bildung und Information zu Parteien im Wahlkampf spielerisch aufgegriffen und in unterschiedlichen Bildungskontexten eingesetzt werden können. In diesem Memory-Spiel müssen isolierte Aussagen zu Parteien zugeordnet werden. Jede Zuordnung kann in der Gruppe diskutiert oder einzeln entschieden werden. Technisch lässt sich *Wahl-O-Memory* für kommende Ereignisse und Wahlen adaptieren. Damit greift es auf den zweiten wichtigen Punkt für eine nachhaltige Nutzung von Game-Jam-Ergebnissen zurück, auf welchen wir nun eingehen möchten.

Veröffentlichung als Open Source und Open Educational Resources

Um die Wirkung von Game-Jam-Spielen in Bildungskontexten zu maximieren, sollten diese idealerweise als Open Source und Open Educational Resources (OER) bereitgestellt werden. Ein offener Zugang ermöglicht es anderen Bildungseinrichtungen und Entwickler*innen, die Spiele anzupassen und für ihre spezifischen Zielgruppen weiterzuentwickeln. Dies stärkt nicht nur die demokratische Teilhabe, sondern regt auch dazu an, kreative Prozesse in neue Richtungen zu lenken.

Prominente Beispiele dafür sind die Plattformen *GitHub.com* und *itch.io*, die für die Ergebnisse (Choose Your Player 2024d), die im Rahmen von *Choose Your Player* entstanden

sind, genutzt wurden. Durch ihre Offenheit bieten sie unzählige Möglichkeiten, Spiele weiterzuentwickeln oder als Inspiration für neue Projekte zu verwenden. Eine vergleichbare Strategie sollte schon bei der Konzeption eines Game Jams konsequent verfolgt werden.

Fördermöglichkeiten und Partnerschaften

Nachhaltigkeit erfordert oft Ressourcen, sowohl finanzieller als auch organisatorischer Art. Eine enge Zusammenarbeit mit Partnern, wie zum Beispiel Stiftungen oder geförderten Bildungsinstitutionen, kann den Weg zur Weiterentwicklung und Verbreitung der Spiele ebnen. Dabei sollten Zielsetzungen klar definiert sein: Geht es um die technische Weiterentwicklung eines Prototyps? Oder steht der Einsatz des Spiels in Bildungskontexten im Vordergrund?

Die Initiative rund um das Spiel *Wahl-O-Memory* verdeutlicht, wie gezielte Fördermittel die Überführung eines Game-Jam-Prototyps in ein vollständig produziertes und einsatzbereites Spiel ermöglichen. Solche Erfolgsgeschichten können als Vorbild dienen, um weitere Projekte zu initiieren und eine nachhaltige Wirkung zu erzielen.

Die nachhaltige Weiterentwicklung von Spielen, die während eines Game Jams wie *Choose Your Player* entstehen, bietet nicht nur großes Potenzial für die medienpädagogische Arbeit, sondern auch für die langfristige Stärkung von Bildung und kultureller Teilhabe. Durch öffentliche Präsentationen, die Veröffentlichung als OER und die Zusammenarbeit mit Förderpartner*innen können diese Spiele über den ursprünglichen Entstehungskontext hinaus eine nachhaltige Wirkung entfalten.

Skalierbarkeit nach unten: Game Jam im kleinen Rahmen umsetzen

Die Methode Game Jam lässt sich nicht nur für große Veranstaltungen mit vielen Teilnehmenden und umfangreicher Infrastruktur nutzen. Gerade in kleinerem Maßstab – etwa in Jugendzentren, Schulprojektwochen oder als regelmäßiges Angebot – kann der Ansatz eine niedrigschwellige und dennoch wirkungsvolle

le Möglichkeit bieten, Kreativität, Teamarbeit und Medienkompetenz zu fördern.

Temporäre Mini-Game-Jams oder regelmäßig Gamedesign-Angebote

Ein Mini-Game-Jam kann über ein bis drei Tage als Projekteinheit, z.B. in einer Schulprojektwoche, durchgeführt und mit einer kleineren Anzahl an Teilnehmenden umgesetzt werden. „Mini“ steht hierbei eher für den organisatorischen und verwaltungstechnischen Aufwand, der betrieben werden muss.

Alternativ lassen sich auch wöchentliche bzw. monatliche Angebote als Arbeitsgemeinschaft (AG) oder Projektgruppe in Schulen oder Jugendzentren etablieren. Auch wenn der ursprüngliche Gedanke, unter Crunchtime-Bedingungen Games zu entwickeln, hier ausgehebelt wird, ermöglichen solche Formate, die Methode flexibel an die Bedürfnisse der Einrichtung und der Zielgruppe anzupassen. Der Vorteil: Die kontinuierliche Beschäftigung mit der Erstellung von Spielen bietet mehr Zeit für Reflexion und Vertiefung von Kompetenzen und verringert den Aufwand, kurzfristig ein aktuelles Thema zu bearbeiten.

Niedrigschwellige Umsetzung mit weniger Technik

Nicht jede Einrichtung verfügt über High-End-Hardware oder spezialisierte Software und nicht jede*r Teilnehmende hat Zugang zu entsprechender Technik, um einen *Bring-Your-Own-Device*-Ansatz (BYOD) umzusetzen. Die gute Nachricht: Ein Mini-Game-Jam kann auch mit minimalem technischem Aufwand erfolgreich durchgeführt werden.

Eine einfache und bewährte Methode ist die Arbeit mit Papier und Stift. Spiele lassen sich zunächst als analoge Prototypen entwickeln, bevor sie digital umgesetzt werden. Diese Herangehensweise senkt die Einstiegshürde erheblich und fördert kreative Ideenfindung, ohne dass technische Vorkenntnisse erforderlich sind.

Für die digitale Umsetzung bieten sich einfache Tools wie *Scratch*, *Bitsy* oder *Twine* an. Diese Plattformen sind browserbasiert, kostenlos und speziell für Einsteiger*innen konzipiert.

Falls keine PCs zur Verfügung stehen, können auch mobile Lösungen eine Alternative sein. Smartphones und Tablets lassen sich gut in Mini-Game-Jams integrieren, beispielsweise mit Apps wie *Pocket Code*, die einfache Programmierumgebungen für mobile Endgeräte bieten. Auf diese Weise bleibt der Zugang zur kreativen Spielentwicklung offen, unabhängig von der vorhandenen technischen Ausstattung.

Tool-Tipps für den Einstieg

Um sowohl Anfänger*innen als auch fachfremden Betreuenden den Einstieg zu erleichtern, sollten intuitive und leicht zugängliche Tools im Vordergrund stehen. Erfahrenere Teilnehmer*innen bringen erfahrungsgemäß ihre Lieblingsprogrammierumgebung und ihre Technik mit, hier ist eher inhaltliche und strukturelle Betreuung gefragt. Zu den empfohlenen Tools gehören:

- *RPG Paper Maker*: Ideal für Rollenspiele im Retro-Look. Ermöglicht die Erstellung von 3D-Welten im Pixelstil und ist auch für Anfänger*innen ohne Programmierkenntnisse geeignet.
- *Scratch*: Ideal für jüngere Teilnehmende und absolute Einsteiger*innen. Visuelle Blockprogrammierung ermöglicht erste Erfolgserlebnisse innerhalb kürzester Zeit.
- *Twine*: Für narrative Spiele und interaktive Geschichten, keine Programmierkenntnisse erforderlich.
- *Bitsy*: Für minimalistische Pixelspiele mit einer einfachen Oberfläche und vielen kreativen Möglichkeiten.
- *GDevelop*: Für komplexere Spiele, aber dennoch einsteigerfreundlich und ohne Programmiererfahrung nutzbar.
- *CoSpaces EDU*: In *CoSpaces* können 3D-Umgebungen inklusive physikalischer Bedingungen per Drag'n'Drop gestaltet werden und sowohl per *Blocks* (ähnlich zu *Scratch*) als auch per *TypeScript* und *python* gecodet werden.

Verbündete suchen: Netzwerke und Unterstützung

Auch bei der Durchführung kleiner Game-Jam-Formate ist es hilfreich, Verbündete

zu suchen, die bei der Planung und Umsetzung unterstützend mitwirken. Kolleg*innen innerhalb der eigenen Einrichtung oder Schule können wertvolle Mitstreiter*innen sein. Ebenso können Medienpädagog*innen aus dem regionalen Umfeld eine wichtige Rolle übernehmen, sei es als Referent*innen oder Mentor*innen, die mit ihrem Fachwissen Orientierung bieten. Auch lokale Initiativen, Bibliotheken oder Maker Spaces sind oft wertvolle Partnerorganisationen, da sie nicht nur technisches Equipment zur Verfügung stellen, sondern praktische Erfahrungen und Know-how in den kreativen Prozess einbringen.

Auf fachfremde Menschen und Zielgruppen ohne Vorkenntnisse vorbereitet sein

Gerade bei Mini-Game-Jams kann es vorkommen, dass sowohl die Leitung als auch die Teilnehmenden wenig Erfahrung in der Spieleentwicklung haben. Ein klar strukturiertes Workshopkonzept senkt hier die Hemmschwelle und vermittelt Sicherheit. Zu Beginn eignet sich eine Warm-up-Phase, um den Game-Jam-Gedanken spielerisch zu verdeutlichen und erste Teamdynamiken anzustoßen. Anschließend folgt eine Einführung in die gewählte Software, die schrittweise an die grundlegenden Funktionen heranführt. Beim Prototyping können erste Ideen – gegebenenfalls auch analog mit Stift und Papier – entwickelt und getestet werden. Eine abschließende Präsentationsrunde mit wertschätzendem Feedback fördert den Austausch und motiviert für weitere Schritte. Wichtig ist dabei, den Fokus weniger auf technische Perfektion als auf kreativen Ausdruck zu legen. Klare, einfach formulierte Aufgabenstellungen und der Einsatz niedrigschwelliger Tools, wie bereits vorgestellt, ermöglichen schnelle Erfolgserlebnisse und unterstützen sowohl fachfremde Personen als auch Teilnehmende ohne Vorkenntnisse.

Fazit

Game Jams haben sich im Kontext der Demokratiebildung und medienpädagogischen Arbeit als vielseitiges und nachhaltiges Format

etabliert. Durch die zeitbegrenzte Entwicklung von Spielen zu relevanten Themen wie „Wahlen und Demokratie“ können Teilnehmende nicht nur Kreativität und Teamgeist fördern, sondern auch einen direkten Bezug zu gesellschaftspolitischen Inhalten herstellen. Das Beispiel *Choose Your Player* zeigt, wie sich Game-Jam-Ergebnisse, etwa Prototypen oder fertige Spiele, langfristig in Bildungskontexte einbinden lassen – sei es durch öffentliche Präsentationen, Open-Source-Veröffentlichungen oder die Zusammenarbeit mit Förderpartner*innen. Nicht immer braucht es die großen Ansätze wie bei *Choose Your Player* oder den *bpb:game jams* (Bundeszentrale für politische Bildung 2024): Auch Mini-Formate bieten eine niedrigschwellige Möglichkeit, erste Schritte in der Spieleentwicklung zu gehen und unterschiedliche Zielgruppen einzubeziehen. Die Bandbreite an Methoden und Werkzeugen ermöglicht es, Teilnehmende mit unterschiedlichen Vorkenntnissen gleichermaßen abzuholen. Entscheidend sind eine klare Workshopstruktur, wertschätzendes Feedback und die Offenheit, auf das jeweilige Setting zu reagieren. So können Game Jams nachhaltig zur spielerischen Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Fragestellungen beitragen und junge Menschen motivieren, sich aktiv mit Themen wie Demokratie und Menschenrechten zu beschäftigen.

Autor*innen

Marie Bielefeld: Studierte Lehr-, Lern- und Trainingspsychologie sowie Kinder- und Jugendmedien an der Universität Erfurt; war erst selbstständig in der Aktiven Medienarbeit in ganz Deutschland unterwegs und später aktiv in Thüringen bei Trägern der Sozialen Arbeit und Medienbildung; führt bei Spawnpoint Fortbildungen, Kunst- und Kulturformate durch und setzt innovative Methoden ein, um Spielkultur in Bildung und Soziale Arbeit zu bringen.

Gerrit Neundorf: Seit 2002 medienpädagogisch aktiv und gestaltet seit 2008 Spawn-

point – Institut für Spiel- und Medienkultur e.V. als Medienpädagoge und Vorstand mit; seit 2011 für das Land Thüringen als Jugendschutzsachverständiger bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) tätig; Dozent und Koordinator im Masterstudiengang „Spiel- und Medienpädagogik“ an der Ernst-Abbe-Hochschule Jena.

Anmerkung

- 1 Das *Gamescamp* ist ein Barcamp der Bundeszentrale für politische Bildung gemeinsam mit Akteur*innen der Medienbildung zum Thema Gaming. Feste Programmpunkte und Angebote, um mit der *Gamescamp*-Community in den Austausch zu kommen, wechselten sich ab. So konnte ein Community- und Kongress-Charakter forciert und aufrechterhalten werden.

Quellen

- Choose Your Player (2024a): Ballots please. Abrufbar unter: <https://institut-spawnpoint.itch.io/ballots-please> [Stand: 21.02.2025].
- Choose Your Player (2024b): Kantinen Tiere – Mahlzeit Wahlzeit. Abrufbar unter: https://itch.io/queue/c/4513917/game-jam-choose-your-player?game_id=2800678 [Stand: 21.02.2025].
- Choose Your Player (2024c): Wahl-O-Memory. Abrufbar unter: <https://wahl-o-memory.arbeitundleben-thueringen.de/> [Stand: 21.02.2025].
- Choose Your Player (2024d): Ergebnisse. Abrufbar unter: <https://itch.io/c/4513917/game-jam-choose-your-player> [Stand: 21.02.2025].
- Bundeszentrale für politische Bildung (2024): bpb: game jam 2024. Abrufbar unter: www.bpb.de/veranstaltungen/veranstaltungskalender/548345/bpb-game-jam-2024/ [Stand: 21.02.2025].

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.