

Mitraspera e.V.

Hintergrund-Ordnung

Fassung vom 20. November 2022

Die Hintergrund-Ordnung gliedert sich wie folgt:

1. Allgemein
2. Leitlinien des Mitraspera e.V.
3. Inhalte und Nutzungsrechte
4. Das Team Hintergrund
5. Arbeitsgruppen
6. Orgas

1. Allgemein

Die Hintergrund-Ordnung regelt, wie der Verein operativ mit Inhalten und Hintergründen umgeht, die seiner Verwaltung und Verantwortung obliegen. Die Ordnung nimmt dabei Bezug auf den Vereinszweck und die §§ 12 und 15 der Satzung. In den besagten Abschnitten geht es um den pfleglichen und respektvollen Umgang mit den Inhalten, den damit einhergehenden Nutzungsrechten und die Bereitstellung der Inhalte. Über die Satzung hinausgehende Details regelt die Hintergrund-Ordnung. Diese definiert auch Details zum Team Hintergrund, welches als satzungsgemäßes Organ des Vereins die Koordination von Inhalten, Kreativschaffenden und Veranstaltungen unterstützt. In diesem Kontext findet die Hintergrund-Ordnung auch Festlegungen für zur Erfüllung des Vereinszwecks erforderlichen Arbeitsgruppen und die durch den Verein betreuten Orgas.

2. Leitlinien des Mitraspera e.V.

Die Leitlinien des Mitraspera e.V. beschreiben unseren Umgang mit Inhalten und Hintergründen, aber auch, wie wir innerhalb und außerhalb des Vereins miteinander umgehen wollen.

2.1 Die Leitlinien des Mitraspera e.V.

Spielwelten erschaffen. Im Mitraspera e.V. bündelt sich unglaublich viel Erfahrung in der Gestaltung, Weiterentwicklung, Belegung und Verwaltung von Liverollenspielwelten, die wir in unserem Hauptprojekt Athyria verwirklichen. Der Verein kann und will Plattform für weitere spannende Spielweltentwicklungs-Projekte sein und seine Infrastruktur dafür zur Verfügung stellen.

Offenheit & Kollaboration. Wir setzen uns dafür ein, dass alle bisher erstellten Inhalte der vom Verein betreuten Spielwelten auch weiterhin allen, insbesondere Orgas und Veranstalter*innen, uneingeschränkt zur nichtkommerziellen Nutzung zur Verfügung stehen. Nutzung und Weiterentwicklungen für eigene Projekte müssen unkompliziert und rechtssicher möglich sein.

Orga-Unterstützung. Der Mitraspera e.V. fördert und unterstützt Veranstalter:innen bei der Ausrichtung von Liverollenspiel-Veranstaltungen. Dies kann beispielsweise durch

Vernetzung, weitreichenden Austausch mit den Mitgliedern, aber auch durch konkrete Hilfestellung, Beratung und Bereitstellung von Leitfäden geschehen

Lebendiger Verein. Der Mitraspera e.V. hat ein gemeinschaftliches, unterstützendes und aktives Vereinsleben Neben persönlichen Treffen dient vor allem der Discord-Server des Vereins als Plattform für den Austausch der Mitglieder, die Arbeit der AGs und als Informationsmedium.

Veranstaltungen. Der Mitraspera e.V. bietet Veranstaltungen öffentlicher und nichtöffentlicher Art an, die der Kreativarbeit, dem Austausch, der Geselligkeit und der Förderung des Liverollenspiels dienen.

Werteorientiert. Jede Person kann beim Mitraspera e.V. mitmachen. Das Handeln des Vereins ist nach innen und außen transparent, wertschätzend und basisdemokratisch. Der Verein ist nachhaltig und zukunftsorientiert organisiert und geprägt von ehrenamtlichem Engagement aus Überzeugung.

Mythopedia erhalten & schützen. Der Verein verwaltet im Rahmen des Mythopedia-Projekts die von den Kreativschaffenden bereitgestellten Inhalte der Spielwelt Mitraspera, die der Allgemeinheit weiterhin zur nichtkommerziellen, freien Nutzung zur Verfügung gestellt werden sollen.

3. Inhalte und Nutzungsbedingungen

Als Inhalte verstehen wir alle Werke, die durch ein oder mehrere Contentschaffende erstellt wurden und damit unter den Werksbegriff des Urheberrechtsgesetzes fallen. Dies können Texte, Weltenmechaniken, Figuren, Lieder, Veranstaltungskonzepte, Plotlinien, Kunstwerke, Gruppenkonzepte und vieles mehr sein.

Um die verwalteten Inhalte für eine uneingeschränkte und unbürokratische Nutzung zur Verfügung zu stellen, werden diese vom Verein in öffentlich zugänglichen Wiki-Plattformen bereitgestellt. Je nach Spielwelt sind genaue Nutzungsbedingungen sowie Lizenzmodelle definiert, welche die konkreten Nutzungsrechte regeln. Demnach können die Inhalte für die Spielwelten Athyria und Mitraspera für den privaten, nichtkommerziellen Gebrauch verwendet werden.

Die Nutzungsbedingungen erlauben die Bereitstellung von Inhalten durch die Contentschaffenden genauso wie eine Vervielfältigung, Ergänzung und Erweiterung der Inhalte. Neu geschaffene Inhalte in den beiden Spielwelten können dann ebenfalls in den Wiki-Plattformen veröffentlicht werden, wodurch sie ebenfalls dem Nutzungsmodell unterliegen. Dadurch sind einzelvertragliche Regelungen zur Übertragung von Nutzungsrechten an den Verein nicht erforderlich.

Nutzungsbedingungen Athyria: <https://wiki.athyria.de/index.php/Nutzungsbedingungen>

Nutzungsbedingungen Mitraspera: <https://mythopedia.de/index.php/Nutzungsbedingungen>

4. Das Team Hintergrund

4.1 Definition des Teams Hintergrund

- 4.1.1 Das Team Hintergrund besteht aus drei durch die Mitgliederversammlung gewählten Personen. Durch Kooptation kann das Team Hintergrund auf bis zu fünf Personen anwachsen. Diese müssen Mitglieder des Vereins sein.
- 4.1.2 Die Aufgaben des Teams Hintergrund ist die Koordination von Inhalten, Kreativschaffenden und Veranstaltungen. Es begleitet alle damit einhergehenden Prozesse und betreut die involvierten Personen. Außerdem hat es die Aufgabe, die dem Verein zur Verfügung gestellten Inhalte in den Katalog des Vereins aufzunehmen, zu verwalten und der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen.
- 4.1.3 Das Team Hintergrund entwickelt und aktualisiert die grundlegende Vision für die betreuten Spielwelten und macht sie den Kreativschaffenden zugänglich. Es legt außerdem kanonische Inhalte fest und nimmt gegebenenfalls neue, erprobte und geeignete Inhalte in den jeweiligen Kanon auf. Bestimmte, essentielle Inhalte der Spielwelt können vom Team Hintergrund direkt verwaltet und weiterentwickelt werden. Alle andere Kreativarbeit geschieht in den Kreativ-AGs (Punkt 4.3) und Orgas (Punkt 5.)
- 4.1.4 Das THG trifft sich mindestens einmal monatlich zu einer gemeinsamen Sitzung mit einem*r Vertreter*in des Vorstandes. Diese Sitzungen können auch für weitere Vereinsmitglieder offen sein. In den Sitzungen werden mit angemessenem Vorlauf eingereichte Konzepte zur Ergänzung der Inhaltssammlungen geprüft und über ihre Verwendung entschieden.
- 4.1.5 Das Team Hintergrund entwickelt interne Arbeitsstrukturen, kommuniziert diese dem Verein (z.B. Ansprechpartner, Sitzungs-Turnus,...) und wählt eine*n Vorsitzende*n. Zur Erfüllung seiner Aufgaben bedient sich das Team Hintergrund der Zuarbeit der Mitglieder und beantragt beim Vorstand die Berufung von Arbeitsgruppen (AGs). Das Team Hintergrund kann bei erhöhten Arbeitsaufwand je nach Bedarf 1-2 weitere Vereinsmitglieder in das THG kooptieren.
- 4.1.6 Das Team Hintergrund koordiniert, erstellt und betreut übergreifende Inhalte der jeweiligen Spielwelten, z.B. Kampagnen und übergreifende Fraktionen. Hierüber gibt das Team Hintergrund auch Impulse für die Spielwelten an die AGs und Orgas.
- 4.1.7 Die Vernetzung der Kreativschaffenden, Kreativ-AGs und Orgas der jeweiligen Spielwelt, sowie die Betreuung und Förderung der Zusammenarbeit gehören zu den Kernaufgaben des Team Hintergrund.

4.2 Wahl des Teams Hintergrund

- 4.2.1 Die drei Mitglieder des Teams Hintergrund werden bei der ordentlichen Mitgliederversammlung, üblicherweise in einem zweijährigen Turnus, in einer Listenwahl bestimmt. Dafür treten aus drei Mitgliedern bestehende Kandidat:innengruppen an, über die abgestimmt wird. Findet abweichend zum zweijährigen Turnus der ordentlichen Mitgliederversammlung eine solche jährlich statt, kann die Mitgliederversammlung die Amtszeit auf ein Jahr verkürzen.
- 4.2.2 Das Team Hintergrund kann nach eigenem Ermessen bis zu einer Zahl von fünf Personen weitere Vereinsmitglieder kooptieren.
- 4.2.3 Die Mitglieder des Teams Hintergrund sind angehalten unter sich eine*n Vorsitzende*n zu bestimmen und nach eigenem Ermessen diesen Sitz auch rotieren zu lassen. Ist dieser Posten unbesetzt, führt der*die Vorstandsvertreter*in den Vorsitz der gemeinsamen Sitzungen.

4.2.4 Scheiden vor der nächsten regulären Neuwahl einzelne Mitglieder aus dem Team Hintergrund aus, können die verbliebenen Mitglieder neue Vereinsmitglieder in das THG kooptieren. Der Vorstand kann hier in begründeten Fällen Widerspruch einlegen und eine Kooptation verhindern. Wird das Team Hintergrund vollständig aufgelöst, muss eine außerordentliche Mitgliederversammlung mit Neuwahl des Teams Hintergrund erfolgen.

4.3 Zusammenarbeit mit dem Vorstand

4.3.1 Das Team Hintergrund trifft sich zu monatlichen, gemeinsamen Sitzungen mit einem*r Vertreter*in des Vorstandes. Darüber hinaus berichtet es dem Vorstand regelmäßig über den Stand der aktuellen Arbeit.

4.3.2 Das Team Hintergrund tauscht sich mit dem Vorstand über den aktuellen Bestands von Kreativ-AGs aus und bittet diesen bei Bedarf um Unterstützung bei der Organisation der AGs.

4.4 Zusammenarbeit mit der Mitgliederversammlung / den Mitgliedern

4.4.1 Das Team Hintergrund ist der ordentlichen Mitgliederversammlung über seine Tätigkeiten Rechenschaft pflichtig. Dazu bestimmt das Team Hintergrund aus den eigenen Reihen eine*n Sprecher*in für die Mitgliederversammlung, die*der die wesentlichen Projekte der Amtsperiode zusammenfasst.

4.4.2 Mitglieder und Arbeitsgruppen können Anfragen an das THG stellen oder Konzepte zur inhaltlichen Prüfung vor der Aufnahme in eine der Spielwelten vorlegen. Das Team Hintergrund entscheidet, ob eine Einreichung rechtzeitig vor der nächsten Sitzung erfolgt ist, oder ob eine Rückmeldung erst nach der nachfolgenden Sitzung erfolgen kann. Anfragen können jederzeit auch an dafür zuständige AGs weitergegeben werden.

4.4.3 Nach den monatlichen Sitzungen des THG erfolgt ein kurzer Bericht mit den behandelten Themen an die Mitglieder des Vereins.

5. Arbeitsgruppen (AGs)

Arbeitsgruppen (AGs) arbeiten unabhängig und eigenständig innerhalb dem durch ihr übergeordnetes Organ vorgegebenen Rahmen.

5.1 Definition von Arbeitsgruppen

- 5.1.1 Arbeitsgruppen sind ein Instrument der Partizipation der Vereinsmitglieder und weiterer interessierter Personen. Jede Arbeitsgruppe ist entweder dem Team Hintergrund (Kreativ-AGs) oder dem Vorstand (Organisations-AGs) zu- und untergeordnet.
- 5.1.2 Arbeitsgruppen arbeiten ihrem zugehörigen Vereinsorgan zu und entwerfen Entscheidungsgrundlagen. Über die Annahme bzw. Umsetzung der erarbeiteten Konzepte entscheidet eben jenes Organ unterjährig und im Streitfall die Mitgliederversammlung.
- 5.1.3 Arbeitsergebnisse werden auf der Mitgliederversammlung vorgestellt. Die Weiterführung der Arbeit im Rahmen einer neuen Arbeitsgruppe ist auch nach Auflösung möglich.

5.2 Organisations-AGs

- 5.2.1 Organisations-AGs werden vom Vorstand einberufen und aufgelöst. Alle Mitglieder der Organisations-AGs sind Mitglieder im Mitraspera e.V.
- 5.2.2 Vorstands-AGs schlagen eine*n AG-Leiter*in vor, die*der vom Vorstand eingesetzt oder mit triftigem Grund abgelehnt werden kann. Diese*r berichtet dem Vorstand regelmäßig.
- 5.2.3 Die Auflösung einer Arbeitsgruppe erfolgt durch den Vorstand nach eigenem Ermessen oder durch die Mitgliederversammlung, spätestens aber nach 12 Monaten. Vor Ablauf des genannten Zeitraums kann die Auflösung durch Neuberufung verhindert werden. Konkret sollte der Vorstand einmal jährlich, spätestens vor einer Mitgliederversammlung prüfen, ob noch existente AGs weiterhin benötigt werden.

5.3 Kreativ-AGs

- 5.3.1 Kreativ-AGs können sich selbst konstituieren und an das Team Hintergrund herantreten, um Unterstützung zu erhalten und als Kreativ-AG in den Kreis der AGs aufgenommen zu werden. Sowohl Vereinsmitglieder als auch Nicht-Mitglieder können in einer Kreativ-AG aktiv sein.
- 5.3.2 Bei Bedarf kann das Team Hintergrund auch zusammen mit interessierten Personen selbst eine Kreativ-AG gründen und eine AG Leitung einsetzen.
- 5.3.3 Kreativ-AGs wählen einen eigenen Vorsitz und setzen sich selbst, in Absprache mit dem Team Hintergrund, klare AG Ziele und Zeiträume für ihre Tätigkeiten.
- 5.3.4 Das Team Hintergrund beruft in angemessenem Zeitraum (Empfehlung: vierteljährlich) ein Treffen aller Kreativ-AG-Leitungen ein. Hier wird über den Status der AGs gesprochen und entschieden, ob eine Weiterführung sinnvoll ist, oder ob die Aufgabe der AG abgeschlossen ist.
- 5.3.5 Kreativ-AGs sind das Kernelement der Kreativ-Arbeit der jeweiligen Spielwelt und können in ihrem Bereich eigenständig neue Konzepte definieren, entwickeln und zur Verfügung stellen. Das Team Hintergrund überprüft, mit mindestens zwei Wochen Vorlauf zur nächstmöglichen Sitzung, neue Inhalte gemäß den Vorgaben der Spielwelt, um letztendlich über die Aufnahme zu entscheiden.

6. Orgas

6.1 Definition von Orgas

- 6.1.1 Orgas sind Gruppierungen von Menschen, unabhängig von ihrer Zugehörigkeit zum Verein, die sich durch die Organisation von Veranstaltungen in einer vom Mitraspera e.V. betreuten Spielwelt engagieren.
- 6.1.2 Orgas sind keine offiziellen Vereinsorgane und somit in ihrer Arbeitsweise, Struktur und Zusammenstellung frei.

6.2. Zusammenarbeit mit dem Team Hintergrund

- 6.2.1 Orgas, die die vom Team Hintergrund betreuten Spielwelt(en) für Veranstaltungen nutzen möchten, verpflichten sich zur Einhaltung der Nutzungsbedingungen der jeweiligen Spielwelt(en), unterstützen die Weiterentwicklung der Spielwelt und tragen dazu bei, diese zum Leben zu erwecken.
- 6.2.2 Orgas informieren das Team Hintergrund rechtzeitig über ihre Veranstaltungspläne und lassen relevante Inhalte (Plot, Hintergrund, Kampagnenpläne) vorab lose durch das Team Hintergrund prüfen.
- 6.2.3 Orgas haben auf Wunsch auch die Möglichkeit, Ideen und Konzepte vorab mit dem Team Hintergrund zu besprechen und sich kreativ beraten zu lassen.

6.3 Team Hintergrund und Orga-Betreuung

- 6.3.1 Das Team Hintergrund kann eine AG berufen, die Orgas in Hinblick auf Konzepte, Hintergrund, Kampagne und Plot betreut.
- 6.3.2 Das THG berichtet im Rahmen der Mitgliederversammlung dem Verein über die Arbeit der Orgas.