



Meine Erfahrung bei der ECGBL

IM ZUGE MEINER MASTERARBEIT-RECHERCHEN BIN ICH AUF DIE „EUROPEAN CONFERENCE OF GAME BASED LEARNING“ (ECGBL) GESTOSSEN. DORT TAUSCHEN SICH GAMEDESIGNER_INNEN, PÄDAGOG_INNEN UND FORSCHER_INNEN RUND UM DAS THEMA „SPIELE & LERNEN“ AUS. DA VIELE DER PRÄSENTATIONEN IN MEIN INTERESSEGBIET FALLEN, HABE ICH MICH ENTSCIEDEN DARAN TEILZUNEHMEN.

TU GRAZ



TEXT: STEPHAN KELLER

Am Freitag dem 4.10. startete als Vorevent der Educational GameJam an der FH Joanneum. Aufgabe war es, in Teams einen Spielprototypen zu einem der Sustainable Development Goals der UN zu entwickeln. Nachdem wir das Thema „Life below Water“ ausgesucht hatten, formulierten wir daraus ein konkretes Ziel und eine Botschaft, die wir mit unserem Spiel vermitteln wollten. Die Spieler sollen lernen, dass Müll, der im Meer landet, fatale Folgen hat – in unserem Fall Zombie-Fische. Innerhalb weniger Stunden, hatten wir aus einem Thema ein Konzept erarbeitet und dieses in den spielbaren Prototypen „The Swimming Dead“ verwandelt.

Beim offiziellen Opening am Abend im Rathaus lernte ich noch einige der Speaker kennen und legte mir einen Plan zurecht, welche Präsentationen ich sehen wollte.



“SERIOUS GAMES SIND KEIN MIT SCHOKOLADE ÜBERZOGENER BROKKOLI”.
- JÖRG HOFSTÄTTER

Am Samstag startete der Hauptteil der Konferenz. Den Auftakt gab Jörg Hofstätter (Ovos, Wien) mit seiner Keynote zu Serious Games. Dem folgten Talks die auf verschiedene Schwerpunkt-Gruppen aufgeteilt waren. Ich besuchte Vorträge zum Thema Gamedesign und innovative Lehrmethoden. Besonders beeindruckt hat mich die niederländische Mul-

ti-Choice-Quiz-App Kahoot, da das System relativ simpel und sehr effizient funktioniert. Die App wird außerdem bereits international in vielen Schulen verwendet. Daneben gab es noch Poster Sessions und zwei Wettbewerbe.

Bei dem „Games in Design“-Wettbewerb, an dem ich selbst teilnahm, gab es sehr viele interessante Projekte. Von Anfang an begeisterte mich ein junges Team des Pak Kau Colleges (Hongkong), das ein Kartenspiel entwickelt hat, um Mathematik lernen lustiger zu gestalten. Dieses Team gewann schlussendlich, dank innovativer Gameplay-Elemente und einer tollen Umsetzung, den Wettbewerb.

Den zweiten Platz belegte ein Studententeam aus Japan von der Future University Hakodate. Sie entwickelten ein Spiel um die japanische Geschichte durch eine Zeitmaschine hautnah mitzuerleben.

Dieselben Studenten entwickelten unter der Leitung von Dr. Michael Vallance eine Virtual-Reality-Simulation zum Nuklearunfall in Fukushima um, dem Spieler einen guten Einblick darüber zu verschaffen, warum die Katastrophe passiert ist. Alles in allem war die Konferenz eine sehr gute Erfahrung, da ich neue Perspektiven, viele interessante Projekte und die Menschen dahinter kennenlernen durfte!

