

Medienmitteilung

7. Mai 2019

Videogame «The Journey of Europe» zum Europatag

PH Luzern spannt mit Game-Produzenten zusammen

Die Pädagogische Hochschule Luzern (PH Luzern) und das Zürcher Studio Inlusio Interactive produzieren gemeinsam das Videogame «The Journey of Europe». Das auf historischen Tatsachen basierende Spiel zum Thema Flucht soll unterhalten, visuell bestechen und gleichzeitig Wissen vermitteln – ein schweizweit einzigartiges Projekt, für das Fachleute der Game-Entwicklung, des Storytellings, der Geschichtsdidaktik und der Schulpraxis eng zusammenarbeiten. Unterstützt und gefördert wird es unter anderem von der Gebert Rüt Stiftung und vom Bundesamt für Kultur.

Interaktive Formate wie Games eignen sich ausgezeichnet, um einen neuen Zugang zu Geschichte zu ermöglichen. Das haben Mitarbeitende des Instituts für Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen (IGE) der PH Luzern und die Produzenten von Inlusio Interactive erkannt und sich Anfang 2018 dazu entschieden, gemeinsam die Entwicklung des Computerspiels «The Journey of Europe» (siehe Box) anzugehen. An der Schnittstelle von Unterhaltung und Bildung – dem sogenannten «Histotainment» – sollen Schülerinnen und Schüler dort abgeholt werden, wo sie sich auch in ihrer Freizeit gerne bewegen: in ihrem Medium, ihrem Game-Universum. «Das Spiel hat das Potenzial, der Geschichtsvermittlung in Schule und Öffentlichkeit im digitalen Zeitalter neue Impulse zu geben und im Unterricht historisches Lernen zu ermöglichen», erklärt Peter Gautschi, Leiter des IGE. «Diese Formate wollen wir entwickeln und erforschen, um Geschichtsvermittlung zu verbessern.»

Ein Schweizer Leuchtturm-Projekt

Die grosse Stärke des Projekts: wissenschaftliche Erkenntnisse der Geschichtsdidaktik werden mit Erfahrungen der Film- und Game-Industrie zusammengebracht, und so wird attraktives «Histotainment» überhaupt erst ermöglicht – basierend auf historischen Tatsachen, gegenwartsbezogen, bildend und unterhaltend. Zudem leistet es einen wichtigen Beitrag zur Zusammenarbeit von Hochschule und Öffentlichkeit. Robbert van Rooden, einer der beiden Gründer von Inlusio Interactive, ist vom Leuchtturm-Charakter des Projekts überzeugt: «In konstanter Abstimmung mit den Expertinnen und Experten der PH Luzern wollen wir eine bewegende Geschichte erzählen, die inhaltlich nah an der Realität ist und visuell besticht. Eine schweizweit einzigartige Zusammenarbeit zwischen Wissenschaft und Wirtschaft.»

Das Spiel macht den geistigen Ursprung und das Kulturerbe Europas in einem Game erfahrbar und stellt aktuelle Herausforderungen Vergangenheit gegenüber. «Damit gelingt es uns, Unterhaltung und Wissensvermittlung sinnvoll miteinander zu verschmelzen und unsere Verantwortung als Teil der grössten und innovativsten Unterhaltungsbranchen weltweit nachzukommen», beschreibt Robin Burgauer, der zweite Inlusio-Interactive-Gründer, die Motivation hinter dem Projekt.

Von der Gebert Rüt Stiftung und vom Bundesamt für Kultur gefördert

Finanziell unterstützt wird das Projekt von der Gebert Rüt Stiftung und vom Bundesamt für Kultur (BAK). Zudem haben Pro Helvetia und der FilmFernsehFonds Bayern Förderungsbeiträge gesprochen. Das erste Kapitel von «The Journey of Europe» wird am Europatag im Mai 2020 für Schulen vorveröffentlicht, mit dem Ziel, anlässlich des 70. Jahrestags von Frieden und Einheit in Europa einen Schwerpunkttag zum digitalen Wandel in der Geschichtsvermittlung zum Thema «Europa in Schweizer Schulen» zu veranstalten.

Die Projektverantwortlichen suchen bereits jetzt Lehrpersonen der Sekundarstufen I und II, die motiviert sind, das Spiel in ihrem Unterricht auszuprobieren und zu evaluieren. Interessentinnen und Interessenten melden sich beim ige@phlu.ch.

«The Journey of Europe»

Im Game steuern die Spielerinnen und Spieler zwei Mädchen während des Zweiten Weltkrieges und in der Gegenwart durch Europa. Die beiden Flüchtenden treffen immer wieder auf Menschen, die sie auf ihrem Weg unterstützen oder auch behindern.

Der Fluchtweg des Mädchens im **Zweiten Weltkrieg** führt sie von Nordeuropa bis in den Süden des Kontinents. Die Geschichte ist eine potentiell wahre: sie verwendet als Grundlage Biographien vertriebener, geflüchteter und deportierter Europäerinnen und Europäer. Anhand eines möglichen Einzelschicksals thematisiert das Spiel die Ausgrenzung, welche Millionen von Menschen erleiden mussten.

Als Rahmenhandlung dient die Erzählung eines zweiten Mädchens in der **Gegenwart**. Hier spielt sich die Ausgrenzung aber nicht innerhalb, sondern an einer der Küsten Europas ab. So werden die Ausgrenzungen der Vergangenheit, welche in letzter Konsequenz zur Entstehung eines friedlich geeinten Europas führten, denjenigen der Gegenwart gegenübergestellt.

Die Spielerinnen und Spieler begleiten beide Mädchen und lernen die jeweiligen Fluchtgeschichten kennen. Auf diese Weise beschäftigen sich die Spielenden mit Grundwerten der europäischen Aufklärung wie Toleranz, Respekt und Solidarität. Jedes Jahr bieten die Europatage im Mai eine gute Gelegenheit, daran zu erinnern.

Über Inlusio Interactive: Als Produktions-Studio fokussiert sich Inlusio Interactive auf die Konzeption und Produktion von interaktiven Geschichten und Storytelling-Formaten für den internationalen Markt. Dafür werden Expertisen aus der Film- und Game-Industrie zusammengeführt und neuartige Kooperationen lanciert. <https://www.inlusio.com/>

Über das Institut Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen der PH Luzern (IGE): Das Institut erforscht den Umgang von Menschen mit dem Universum des Historischen. Es verfolgt das Ziel, Interesse für Vergangenheit zu wecken und das aufgeklärte Lernen aus der Geschichte für die Gegenwart und die Zukunft zu ermöglichen. <https://www.phlu.ch/ige>

Kontakt

PH Luzern

Peter Gautschi
Leiter Institut Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen
Tel. +41 41 203 03 40 (erreichbar am 7.5.2019 bis 17.30 Uhr)
peter.gautschi@phlu.ch

Inlusio Interactive

Robin Burgauer
Gründer
Tel. +49 152 089 27 380
hello@inlusio.com