Internationales Networking und Serious Gaming trifft französische Lebensart –

Ein Reisebericht zur ISAGA-Conference 2023 in La Rochelle aus SAGSAGA-Perspektive

Nach der im letzten Jahr noch hybrid-organisierten Konferenz in Boston (USA), fand die ISAGA-Konferenz in diesem Jahr endlich wieder komplett in Präsenz im wunderschönen La Rochelle in Frankreich statt, wobei selbst ein paar Tage vor Beginn der Konferenz noch zwei Online-Sessions im Rahmen einer Pre-Konferenz mit zahlreichen Beiträgen und Teilnehmenden aus der ganzen Welt organisiert wurden. Aus aller Welt haben auch Planspielbegeisterte den Weg nach Frankreich auf sich genommen. Gemischt mit der französischen Community nahmen so ca. 200 Teilnehmende an der diesjährigen 54. ISAGA-Konferenz teil. Diese wurde durch Nicolas Becu (CNRS-La Rochelle University) und Team gehostet.

Bahnhof von La Rochelle (Foto: Maria Freese)

Das Thema der Konferenz war “Simulation and Gaming for social and environmental transitions”. Entsprechend gab es ein bunt gemischtes und vor allem vielseitiges Programm.

Bereits am Montagabend wurde zu einer Cocktail Reception eingeladen. Viele Teilnehmende, die bereits vor Ort waren, haben von dieser großartigen Möglichkeit des Kennenlernens und Wiedersehens Gebrauch gemacht. Das Event fand auf einem Schiff statt und bot mit dem gleichzeitigen Sonnenuntergang einen perfekten Raum zum Verweilen.

Location der Cocktail Reception (Foto: Maria Freese)

Die Eröffnung der Konferenz hielt viele inhaltliche und organisatorische Informationen bereit.

Impressionen der Eröffnung der Konferenz (Fotos: Maria Freese)

Jeder Tag begann mit einer inspirierenden Keynote. Auch wurde eine Panel Diskussion durch die ISAGA organisiert, um Richard Duke und Cathy Greenblat zu ehren, die leider im letzten Jahr von uns gegangen sind. Dabei haben FreundInnen und KollegInnen aus der Community ihre Errungenschaften gewürdigt, aber auch den Blick in die Zukunft gerichtet.

Panel Diskussion durch die ISAGA für Richard Duke und Cathy Greenblat (Foto: Maria Freese)

Nach den Keynote-Sessions und erfrischenden Pausen musste man sich für einen der Tracks entscheiden. Dabei hatte man die Wahl zwischen Paper- oder Workshop-Sessions. Das Programm selbst bestand aus wissenschaftlichen Fachvorträgen, Workshops, Poster- und Gaming-Sessions, die in bis zu vier parallelen Tracks angeboten wurden. Ein spezieller Programmpunkt war eine Ausstellung von Spiele-Anbietern, bei der die breite Öffentlichkeit von La Rochelle eingeladen war, diese auszuprobieren. Eine schöne Möglichkeit, die Planspielmethode in die Welt zu tragen.

Uns hat sehr gefreut, dass sich so viele SAGSAGAs aus Deutschland, Österreich, Polen und den Niederlanden auf den Weg nach La Rochelle gemacht haben und wir entsprechend gut auf der Konferenz vertreten waren.

Gruppenfoto der SAGSAGA-Crew (Foto: Maria Freese)

Auch trug die SAGSAGA-Crew ganz erheblich zum Programm teil. Insgesamt waren wir bei mehr als 12 Programmpunkten beteiligt – Vorträge, Workshops und auch als Track Chairs. Beispielhaft

möchten wir einige erwähnen. Friedrich Trautwein in Zusammenarbeit mit Tobias Alf stellte gleich zwei Beiträge des Zentrums für Managementsimulation (ZMS) aus Stuttgart vor. In einem ersten Paper widmeten sie sich der Rolle des Facilitators für das Lernen und die Zufriedenheit von Studierenden in Planspielkursen. In ihrem zweiten Beitrag ging es um den Übergang vom Präsenz- zum Online-Unterricht. Marcin Wardaszko und Helmut Wittenzellner haben in ihrem Vortrag die Rolle von Komplexität und Zeit bei der wirtschaftlichen Modellierung von Planspielen thematisiert. Martin Gerner hat sich der Thematik rundum Nachhaltigkeit durch Planspiele angenommen und sich auf die Gestaltung einer Forschungsagenda für Transformatives Lernen fokussiert. Maria Freese und KollegInnen widmeten sich dem Design von Rollen in Simulation Games am Beispiel eines Planspiels für die Campusentwicklung der Technischen Universität Delft. Isabella Fischer vom ZMS hat die Ergebnisse ihrer Masterarbeit vorgestellt und einen spannenden Vortrag gehalten zum Thema aktuelle und künftige Kompetenzen von Game Facilitatoren. Ein Paper, welches einen von vier Best Paper Awards (Kategorie: andere Themen) erhalten hat. Wir sagen herzlichen Glückwunsch! Auch hat Francien Baijanova (und KollegInnen), eine der PreisträgerInnen des Deutschen Planspielpreises, eine Präsentation basierend auf ihrer Masterarbeit (Talk That Talk - Design and evaluation of a persuasive card game against sexually transgressive behaviour) gehalten und dafür ebenso einen Best Paper Award erhalten. Die Summer School der ISAGA fand im letzten Jahr am ZMS statt. Darauf aufbauend hat sich eine Gruppe von enthusiastischen Planspiel-ForscherInnen (David Luidold, Meike Belter, Éléonore Sas, Weronika Szatkowska) aus unterschiedlichen Ländern zusammengeschlossen, eine Publikation über die Evaluierung eines Games über Nachhaltigkeit und Zusammenarbeit mit deutschen Logistikstudenten geschrieben und diese vorgestellt.

Die KollegInnen aus der SAGSAGA waren auch in zahlreichen Workshops vertreten. So haben Andreas Gerber und Markus Ulrich (und Kollegin) ihr Game postfossilCities – The Game for a Post-fossile Future vorgestellt und sich in einem weiteren Workshop der Frage gewidmet, wie man mit Nachhaltigkeitsspielen Impact erzielen kann. Ein Workshop wurde auch von Maria Freese, Birgit Zürn, Simon Hahn und Isabella Fischer moderiert, bei welchem gemeinsam mit den Teilnehmenden analoge Spiele basierend auf einem Rapid Prototyping Ansatz entwickelt wurden. Thematisch ging es u.a. um Künstliche Intelligenz (Gebrauch von ChatGPT). Der Workshop hat am Ende der Konferenz den Best Workshop Award gewonnen. Auch hierfür sagen wir herzlichen Glückwunsch!

Am Mittwochabend fand das Gala-Dinner im Restaurant des Aquariums in La Rochelle statt. Eine tolle Location, die einlud, um gemeinsam einen hervorragenden Abend zu erleben. Neben einem 3-Gänge-Menu aus der französischen Küche wurden die Best Paper Awards verliehen. Zudem gab es einen Ausblick auf die Konferenz 2024, welche in Christchurch / Neuseeland stattfinden wird. Und: das neue Maskottchen der ISAGA in Form eines Oktopusses wurde vorgestellt. Der Oktopus sollte nicht namenslos bleiben, daher wurden während des Gala-Abends Namensvorschläge gesammelt. Ein weiterer Höhepunkt waren die Social Events am Donnerstag. Hier konnte man zwischen einer geführten Tour durch La Rochelle, einer Bootsfahrt rund um Fort Boyard sowie einer Bustour zur Ré Island wählen.

Maskottchen der ISAGA (Foto: Maria Freese)

Impression Ré Island (Foto: Maria Freese)

Und wie bei jeder ISAGA-Konferenz durfte natürlich auch DIE ISAGA-Tradition schlechthin nicht fehlen. Am letzten Tag und als krönender Abschluss fand die „Tree planting ceremony“ statt. Da dies in La Rochelle zu dieser Jahreszeit nicht zu realisieren war, wurde ein entsprechend großer Betrag gespendet, um zahlreiche Bäume, also einen ganzen ISAGA-Wald, pflanzen zu lassen.

Und natürlich hat die ISAGA-Community gemeinschaftlich abgestimmt für den Namen des neuen ISAGA-Maskottchens. Wir dürfen Frau (mind. Dr.) Oktoludus vorstellen.

La Rochelle hat viel zu bieten. Auch wenn die Zeit für den Besuch der Städte auf den Konferenzen selbst immer wieder zu kurz kommt, das eine oder andere Foto war schon drin.

Hafen in La Rochelle (Foto: Maria Freese)

Was bleibt als Fazit? Nach der hybriden Konferenz in Boston war es prima, wieder so viele ISAGAs aus aller Welt in La Rochelle persönlich zu treffen. Durch den Austausch mit der französischen Gaming-Community kam es zu gelungenen Synergien. Wir hoffen sehr, auch künftig die französische Community auf ISAGA-Konferenzen wieder zu treffen.

Der Nachhaltigkeitsgedanke war in zahlreichen Beiträgen eindeutig zu spüren. Wir haben viel gelernt und nehmen viele Impulse mit nach Hause. Wir danken den diesjährigen Organisatoren und natürlich auch allen, die dazu beigetragen haben, dass die Woche in La Rochelle zu einer lohnenden Veranstaltung wurde! Wir freuen uns schon jetzt auf die kommende ISAGA-Konferenz in Neuseeland und sagen: Kia Ora!

Ankündigung der nächsten ISAGA-Konferenz (Foto: Maria Freese)