

## **Duckboat, Lobster und natürlich ganz viel (serious) Gaming –**

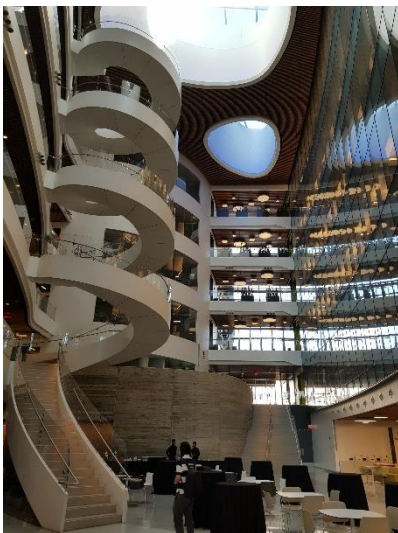
### **Ein Reisebericht zur ISAGA-Conference aus SAGSAGA-Perspektive**

Endlich! Drei Jahre nach Warschau konnte wieder eine ISAGA-Conference in Präsenz live und vor Ort stattfinden. Viele SAGSAGA-Mitglieder machten sich auf den Weg über den großen Teich nach Boston zur Northeastern University. Dort fand die 53. ISAGA-Konferenz statt, gehostet von Dr. Casper Hartevelde und seinem Team.



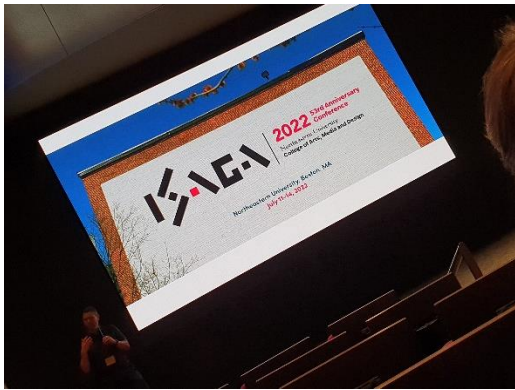
Impression des Campus (Foto: Maria Freese)

Thema der Tagung war “Simulation and Gaming for Social Impact”, jeder Tag stand unter einem anderen programmatischen Schwerpunkt: Education and Training, Resilience and Sustainability, Health und Social Justice und an jedem Tag gab es ein vielseitiges Programm. Als hybrid geplante Konferenz blieb die Anzahl der Teilnehmenden in Präsenz bei ca. 65 Personen. Dazu kamen in einigen Sessions online zugeschaltete Teilnehmende. Verschiedenste Tools wurden eingesetzt, um die Kommunikation zwischen online- und offline-Teilnehmenden zu ermöglichen.



Eingangsbereich des Interdisciplinary Science & Engineering Complex an der Northeastern University (Foto: Birgit Zürn)

Die Eröffnung der Konferenz hielt viele Überraschungen bereit. So wurden verschiedenste Herausforderungen angekündigt (z.B. Kunstobjekte auf dem Campus identifizieren und fotografieren), die im Laufe der kommenden Tage von den Teilnehmenden gelöst werden sollten. Auch wurde ein kurzes Kennenlernspiel organisiert, um aktiv den Tag zu beginnen.



Impressionen der Eröffnung der Konferenz (Fotos: Maria Freese)

Jeder Tag begann mit einer inspirierenden Keynote, so z.B. von Prof. Dr. Igor Mayer aus den Niederlanden, der in Kooperation mit seinem digitalen Zwilling einen beeindruckenden Einblick in die Thematik des digitalen Zwillings gab. Oder Kimberly Hieftje, PhD, von der Yale Universität, die uns über den aktuellen Stand von VR und den Gebrauch von VR für Kinder berichtete.



Keynote Prof. Dr. Igor Mayer (Foto: Birgit Zürn)

Nach den Keynote-Sessions musste man sich für einen der Parallel-Tracks entscheiden. Das Programm selbst bestand aus wissenschaftlichen Fachvorträgen, Workshops und Poster- und Gaming-Sessions, die in bis zu vier parallelen Tracks angeboten wurden.

Uns hat sehr gefreut, dass sich so viele SAGSAGAs aus Deutschland, Österreich, Polen und den Niederlanden auf den Weg nach Boston gemacht haben und wir entsprechend gut auf der Konferenz vertreten waren. Es waren sogar noch mehr als auf dem Bild, zumal einige auch online zugeschaltet waren. Auf dem Bild fehlen noch Susann Zeiner-Fink und Martin Wolf, zugeschaltet waren Markus Ulrich, Eric Treske und einige mehr. Auch trug die SAGSAGA-Crew ganz erheblich zum Programm teil.

Insgesamt waren wir bei 15 (!) Programmpunkten beteiligt – Vorträge, Workshops und auch Poster. Beispielhaft möchten wir einige erwähnen.



Ein Teil der SAGSAGA-Crew in Boston (v.l.n.r.: Friedrich Trautwein, Helmut Wittenzellner, Marcin Wardaszko, Tobias Alf, Thomas Eberle, Birgit Zürn, Maria Freese und Willy Kriz)

Friedrich Trautwein und Tobias Alf stellten das am ZMS entwickelte Tool zur Evaluation von planspielbasierten Lehrveranstaltungen vor (ZMS-Inventory), wofür sie den Best-Paper-Award der Tagung erhielten – eine schöne Anerkennung! Helmut Wittenzellner thematisierte in einem hybriden Vortrag zusammen mit Antonia Bartning und Caroline Frumert die nachhaltige Entwicklung eines Brettspiels zum Thema Nachhaltigkeit. In ihrem Workshop haben Willy Kriz und Thomas Eberle ihr für den Kinderkanal KiKA mit Kindern gemeinsam entwickeltes Planspiel vorgestellt und den Entwicklungsprozess beleuchtet.

Ein Workshop wurde von Tobias Alf, Birgit Zürn und Maria Freese moderiert. Sie hatten kurz vor der Reise in einer fantastischen Kooperation des Zentrums für Managementsimulation (ZMS) an der DHBW Stuttgart (Deutschland), Raccoon Serious Games sowie dem Gamelab an der TU Delft (beides Niederlande) das Planspiel „Cards for Facilitation“ fertig gestellt und konnten es vor Ort mit an dieser Thematik Interessierten spielen und diskutieren. Es geht um die Identifikation und Bewertung von Risiken, die bei der Facilitation von Planspielen auftauchen können. Diese werden zunächst individuell gewichtet und dann an die anderen in einem Pitch „verkauft“, um nach einem Scoring ein für die Runde geltendes Hauptrisiko zu identifizieren. Anschließend sucht man auf gleichem Weg Maßnahmen zur Lösung dieses Hauptrisikos. Ein informatives kurzweiliges und schönes Spielsetting, das bei den Teilnehmenden sehr gut ankam und es möglich machte, sich über spannende Facilitation-Anekdoten auszutauschen.



Teilnehmende des Cards for Facilitation Workshops (ganz hinten Birgit Zürn, Tobias Alf und Maria Freese)

Birgit Zürn nahm zudem noch an einem weiteren spannenden Workshop zum Sealife teil, bei dem man für das eigene Team eine stimmige Umgebung am Meer schafft, dann aber die Folgen für Wirtschaft und Umwelt einbauen muss. Veranstalter war Nicolas Becu, der die nächste ISAGA Conference 2023 in La Rochelle veranstalten wird. Herzliche Einladung an alle Interessierten, dort hinzukommen – es wird sich lohnen!

Abendliche Aktivitäten, wie in Boston z.B. der Empfang am Eröffnungstag, eine Gaming Night in einer Spiele-Bar und das Gala-Dinner in einer Lokalbrauerei mit dem typischem New-England-Essen aus Lobster, Muscheln und Gemüse sind auf jeder Konferenz wichtig, da dort der soziale Austausch stattfindet. Ein kleiner Höhepunkt war der Ausflug am Mittwochnachmittag, bei dem zwei Angebote vorhanden waren: Ein Walk auf dem Freedom-Trail oder der legendäre Duckboat-Trip, den wir uns ausgesucht hatten: Aus einem Amphibienfahrzeug konnten wir uns zu Land und zu Wasser von Boston begeistern lassen.



Duckboat (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 - ein Event, das man nicht hätte missen wollen.

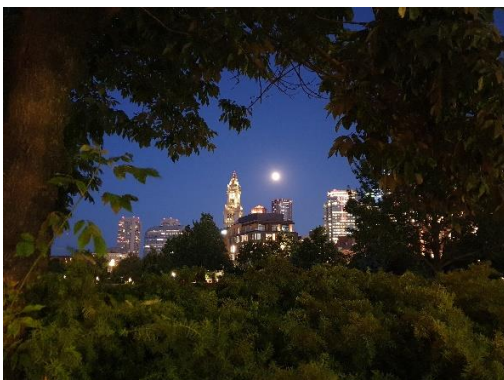




Der neue ISAGA-Baum (Foto: Maria Freese)

Was bleibt als Fazit? Nach der langen Pandemie tat es so gut, sich mal wieder „in echt“ auf einer "echten Konferenz“ zu treffen und sich auszutauschen. Es ist insbesondere für die Workshops so viel einfacher, in die Interaktion zu kommen und entsprechend herausfordernd vor offline und online-Teilnehmenden zu gleichem Zeitpunkt spannende Vorträge zu geben. An der Northeastern Universität selbst liegt der Fokus sehr stark auf digitalen Tools, wie VR oder digitalen Serious Games. Inhaltlich gab es einige neue Themen und Impulse, die wir mitnehmen konnten. Erwähnt sei hier die Diskussion zur Thematik, inwieweit man in Planspielen manipulieren kann/ manipuliert wird, das Spiel selbst ggf. schon manipuliert und wie man damit umgeht, die Willy Kriz in einem Workshop adressierte.

Und was wäre ein Besuch in Boston, ohne am MIT und in Harvard gewesen zu sein? Dies haben wir am Abend natürlich auch eingebaut. Boston ist eine sehr schöne, lebhaft und fast etwas europäische Stadt, die wir uns erlauben haben.



Vor dem MIT, Abendstimmung in Boston (Foto: Birgit Zürn, Maria Freese)

Wir haben viel gelernt und nehmen viele Impulse mit nach Europa. Wir danken den diesjährigen Organisatoren und natürlich auch allen, die dazu beigetragen haben, dass die Woche in Boston zu einer lohnenden Veranstaltung wurde! Wir freuen uns schon jetzt auf die kommende ISAGA-Konferenz in

Frankreich und sagen: Rendez-vous l'année prochaine à La Rochelle pour la conférence ISAGA 2023. A bientôt !



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

Ein Bericht von Maria Freese und Birgit Zürn