

## Edutainment & Gamification

Handelskammer beider Basel. Basel, 30. Juni 2022

Von Christian Aeberli ([www.christianaeberli.ch](http://www.christianaeberli.ch)) (Mundart)

Edutainment und Gamification habe ich vielleicht ein bisschen zu schnell als Titel fürs heutigen Warm up gewählt. Immerhin sind das auch zwei neudeutsche Wörter. Ebenso hätte ich die beiden Begriffe „Serious Games“ oder „Game based learning“ brauchen können. Aber eigentlich geht's einfach darum, dass eine Landesausstellung für Kinder und Jugendliche dann besonders interessant wird, wenn sie sich dort interaktiv, spielerisch, unterhaltsam, analog, digital oder multimedial mit den Themen von der Ausstellung auseinandersetzen können.

Im Kindergarten sagt man dem spielerisches Lernen, spielerisches Erfahren oder spielerisches Handeln. Durch die Kombination vom Lehren beziehungsweise von der Bildung mit dem Spiel beziehungsweise mit der Unterhaltung wird die Lernmotivation gesteigert und das Lehren effizienter und erfolgreicher gestaltet.

An der Landesausstellung Svizra27 sind Unterhaltung, Wissensvermittlung und Zukunftsgestaltung als gleichwertig anzuschauen und, wenn möglich, miteinander zu verbinden. Sie sind heute eingeladen, nachher im Brainstorming ihre Ideen dazu einzubringen.

Ein Ansatz von vielen Ansätzen wie man an der Landesausstellung den Fokus auf die Themen von den Raumzeitkapseln lenken kann, ist eben über Edutainment und Gamification. Also über spielerisches Auseinandersetzen sowohl analog als auch digital und selbstverständlich auch hybrid. Ich versuche, als Anregung für Sie, ein paar nicht ausgegorene Ideen zu den drei Themenschwerpunkten von der Svizra27: der Mensch beziehungsweise das „ich“, der Arbeit und der Zusammenhalt von unserer Gesellschaft ganz kurz auszuführen.

Zum Thema Mensch oder eben „ich“ könnte man mit „Augmented Reality“, sorry schon wieder Neudeutsch, es ist halt manchmal einfach verständlicher, also mit „Augmented Reality“ könnte man beispielsweise das Leben vom Mensch zu den Raumzeitkapseln-Themen Ernährung, Energie oder auch Gesundheit vor zweihundert Jahren, von heute und in

hundert Jahren darstellen. Die Zukunft in hundert Jahren könnte verschiedene Szenarien beinhalten und, das wäre natürlich schick, die Zukunft könnte von den jungen Besucherinnen und Besucher auch noch selber gestaltet und, wenn möglich, irgendwie gesichert beziehungsweise abgelegt und dann vielleicht im Forum in Basel diskutiert werden.

Eine andere Idee zum Thema „ich“ könnte ein generationenübergreifender, naturnaher Park für alle sein, wo Spiel, Spass und Erholung miteinander verbindet tut und auch die Natur hautnah erleben lässt. Stichworte für die Freizeit-Aktivitäten sind: Wasser und Dreck, Holz und Steine, Ballspiele, Bodenschach, Jasstische, Solaranschlüsse für Handys, rollatorgängige Wege und, und, und. Die Stichworte für die Natur sind: Bienenhotels, Teiche, Nistkästen, Holz- und Steinbeigen und auch da: und, und, und.

Zum Thema Arbeit könnte man überlegen, welche Tätigkeiten der Mensch und welche Tätigkeiten der Computer oder Roboter in Zukunft übernehmen sollen. Dazu könnte man zum Beispiel physisch oder auch digital ein Labyrinth erstellen, indem man, je nach Beantwortung von den entsprechenden Frage, Mensch oder Computer, an unterschiedlichen Zielen beziehungsweise in unterschiedlichen Berufswelten landen tut.

Und dann wär's sehr schön, wenn man, besonders für die Jungen, das Verhältnis von Arbeit und Freizeit im Sinne von einer „Life-Domain-Balance“ neu definieren könnte. Wenn es gelingt, sämtliche Lebensbereiche oder Domains ausgeglichen zu gestalten und sowohl die Arbeit und die Freizeit bereichernd, interessant oder anspruchsvoll zu empfinden, dann ist eine wichtige Voraussetzung für ein glückliches Leben erfüllt.

Zur Veranschaulichung, wie die beiden Lebensbereiche Arbeit und Freizeit ausgeglichen gestaltet werden können, könnte man vielleicht eine Waage aufstellen, auch diese physisch oder virtuell, wo man die Kriterien für eine ausgefüllte Arbeit beziehungsweise für eine ausgefüllte Freizeit auf die entsprechenden Waagschalen legen kann.

Zum Thema Zusammenleben gibt's ein wunderschönes und kostenloses Spiel wo von der Stiftung Cerebral entwickelt worden ist. Es heisst, unglaublich aber wahr: „The Unstoppables“. Der Plot, nein die Geschichte

geht ungefähr so: Vier Freunde stehen vor dem Esstisch, wo plötzlich der Blindenhund „Tofu“ entführt wird. Für die Vier ist klar, dass sie den Hund befreien wollen. Obwohl sie sehr unterschiedlich sind, lassen sie sich nicht aufhalten und nur dank dem Teamwork können sie die verschiedenen Hürden überwinden.

Ebenfalls zum Thema Zusammenleben könnte man ein Svizra27-Tinder-App entwickeln, wo zwei Besuchende von der Ausstellung zusammenbringt und ihnen ein gemeinsames Erlebnis ermöglicht. Je nach dem könnte man für die beiden oder für alle Besuchenden an einigen Stationen von der Ausstellung QR-Codes mit Fragen zum Thema Zusammenleben anbringen, wo sie gemeinsam beantworten können.

Als weiteres Thema zum Zusammenleben könnte man das Wohnen in der Zukunft aufnehmen. Dafür könnte man den Kindern und Jugendlichen ermöglichen, beispielsweise mit dem Spiel „Minecraft“, mit einer CAD-Software oder auch mit kleinen oder grossen Legosteinen ihre eigenen Zukunftsszenarien zu gestalten und zu visualisieren.

So, sie haben es sicher gemerkt, fast alle aufgezeigten Umsetzungs-ideen für die verschiedenen Ausstellungsinhalte sind relativ willkürlich den Themen Mensch, Arbeit oder Zusammenhalt zugeordnet worden. Das heisst, dass sich die verschiedenen genannten Formen vom spielerischen Erleben von der Ausstellung auf verschiedene Themen von der Raumzeitkapseln anwenden lassen.

Ein spielerischer Zugang zu den ausserspielerischen Kontexten Mensch, Arbeit und Zusammenhalt ermöglicht, die nichtspielerischen Zusammenhänge innerhalb von den Raumzeitkapseln neu oder anders zu entdecken. Er ist sicher gut geeignet, Kinder und Jugendliche zu motivieren, sich aktiv mit den Themen von der Landesausstellung Svizra27 auseinanderzusetzen.

Trotzdem braucht eine Landesausstellung auch so genannte Leuchttürme. Ein Park für alle könnte vielleicht ein solcher sein. Die Landi 39 hat den Schifflibach gehabt, die Expo 64 das Unterseeboot „Mésoscaphe“ und die Expo 02 ihre Wolke in Biel. Bringen Sie jetzt dann ihre Ideen und

vielleicht auch noch eine Leuchtturmidee zum guten Gelingen von der Svizra27 ein.

Bringen Sie ihre Ideen ein, so wie die 121 Künstlerinnen und Künstler aus der ganzen Welt, wo im Rahmen vom Kunstprojekt vom Maler Bernd Zimmer eine Säule für die offene Halle in Polling in der Nähe von Murnau in Oberbayern gestaltet haben. Alle haben den gleichen Auftrag gehabt und so vielfältig ist das Ergebnis ausgefallen, wunderbar.

Merci vielmals fürs Zuhören.