

**Prof. Dr. Simone Paganini**  
**Philosophische Fakultät**  
**LuF Biblische Theologie**

Theaterplatz 14  
52062 Aachen  
DEUTSCHLAND  
Telefon: +49 241 80-93553  
Mobil: +43 699 18256125  
Fax: +49 241 80-92605

simone.paganini@kt.rwth-aachen.de  
www.kt.rwth-aachen.de

**Betreff: Abschlussbericht Digi-Fellowship 2016**

**Projektantrag von**  
**Simone Paganini**  
**LuF Biblische Theologie**  
**RWTH-Aachen University**

*Beschrei-  
bung der  
Lehrinnova-  
tion*

Die Zukunft der Hochschullehre ist auch im Bereich der Geisteswissenschaft ganz deutlich von der Digitalisierung geprägt. Das geforderte Projekt sah die inhaltliche Entwicklung und die konkrete Implementierung von einem Serious Game, das als Begleitung von einem ganzen Modul des BA-Studienganges Katholische Theologie (M3 „Welt und Umwelt der Bibel“) und von zwei Modulen des BA-Gesellschaftswissenschaften (M9 „Text und Textverständnis“ und M13 „Globale Prozesse und Kulturen“) dienen sollte, vor. Vor allem zwei Aspekten sollte eine besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden: der graphischen Ebene, die in einem davor entwickelten Text-Adventure Serious Game nicht vorhanden war, und der Möglichkeit durch den ad hoc geschaffenen Background des Game-Plots zusätzliche Fachinformationen zu vermitteln. Ziel des Projektes war die Schaffung eines webbasierten Games im Sinne des Game Based Learning.

Auf der Metaebene ging es außerdem darum, die Herausforderung für die Geisteswissenschaft an einer Technischen Hochschule, Neues auszuprobieren und technisch innovativ zu denken, anzunehmen. Das galt auch für die Idee, Serious Games in der Geisteswissenschaft und insbesondere in der Theologie anzuwenden.

*Inwieweit wurden die mit der Lehrinnovation verfolgten Ziele erreicht?*

Das geplante Single-Game für Studierenden des 2. BA Jahres, das in einem jährlichen Zyklus als Begleitung zu den Veranstaltungen des aus zwei Pflichtvorlesungen mit Übungen bestehenden Moduls M3 (BA-Katholische Theologie) gespielt wird, wurde realisiert. Das Spiel wird außerdem als Ersatz zu einer veranstaltungsbezogenen Aufgabe angeboten und kann auch in anderen bibeltheologischen Modulen angeboten werden (Mastermodul, M17-Gesellschaftswissenschaften).

*Was sind die „lessons learnt“*

Das „Hauptproblem“ bestand darin, die wichtigsten Inhalte zu implementieren, eine ansprechende Grafik zu entwickeln und dabei das veranschlagte Budget nicht zu sprengen. In der Tat musste im Laufe der Arbeiten zur Entwicklung des Spieles auf einige Features verzichtet werden, die zu teuer bzw. auf der Ebene der Programmierung zu aufwändig gewesen wären.

Das Endergebnis ist dennoch sehenswert.

Ein Sample in Videoformat kann unter

<https://www.youtube.com/watch?v=uALDIVJQ1I&feature=youtu.be>

angeschaut werden.

*Inwieweit wurde die Lehrinnovation verstetigt?*

Das fertige Spiel läuft seit dem SS 2018 in Probetrieb und wird ständig aktualisiert. Es ist insofern verstetigt, da das Grundgerüst in den nächsten Jahren gleich bleiben wird. So ist die Startinvestition grundlegend gewesen für die Realisierung des Spiels. Die RWTH stellt außerdem kostenlos ein Studio, um die Videos der Hilfsfunktion, die nach und nach ins Spiel eingebaut werden zu realisieren. In Rahmen von Digitalisierungsmaßnahmen der Philosophischen Fakultät bzw. der RWTH ist es möglich auch Anträge zu stellen, um kleine Software-Aktualisierungen zu finanzieren.

*Auf welche Lehr-/Lernsituationen*

Eine konkrete Übertragbarkeit des Serious Game in andere Module hat sich noch nicht ergeben.

*– auch in  
anderen  
Disziplinen  
- kann die  
Lehrinnovation über-  
tragen werden?*

Wie bereits im Projektantrag betont, übertragbar ist nicht so sehr das Spiel an sich, sondern vor allem die Idee, Serious Games auch in der Geisteswissenschaft und in der Theologie anzuwenden. Innerhalb der RWTH habe ich meinen Ansatz auf unterschiedlichen Ebenen weiterbeworben. Ich war oft Gast der Veranstaltung „Lunch-Lehre“, ich habe das Spiel in unterschiedlichen Fortbildungsveranstaltungen vorgestellt und in mehreren AGs (AG-Digitalisierung, AG-Hochschuldidaktik, AG-Lehre). Diese beiden Aspekte – inhaltliche und technische Verbesserung und Diskussion auf einer Meta-Ebene – sind auch die beiden Elemente, die ich gerne mit anderen Fellows bei unterschiedlichen Treffen bespreche. Innerhalb der Geisteswissenschaft und insbesondere der Theologie ist die Serious-Game-Community praktisch inexistent und so ergibt sich umso mehr die Notwendigkeit, sich mit Kollegen aus anderen Wissenschaften auszutauschen und zu konfrontieren.