



PRESSEMITTEILUNG

Spielend lernen: Serious Game vermittelt Studierenden interkulturelle Kompetenz

Mit dem Serious Game „Moving Tomorrow – An Intercultural Journey“ verknüpft die ESCP Europe klassische Bildung mit modernsten Lernmethoden

Berlin, 17. Dezember 2018. Wie müssen wir Studierende ausbilden, damit sie bei fortschreitender Digitalisierung einer sich ständig wandelnden und komplexen Arbeitswelt gewachsen sind? Die Frage umfasst nicht nur zu vermittelnde Inhalte und Fertigkeiten. Es geht auch um geeignete Lernmethoden. An der ESCP Europe wird nun erstmals ein Serious Game zur Kompetenzerweiterung eingesetzt. Mit dem Serious Game „[Moving Tomorrow – An Intercultural Journey](#)“ vertiefen Studierende auf spielerische Art, eingebettet in eine interaktive Geschichte, ihr interkulturelles Verständnis.

Entwickelt wurde das Lernspiel am ESCP Europe Renault Stiftungslehrstuhl für Interkulturelles Management unter der Leitung der Lehrstuhlinhaberin Prof. Dr. Marion Festing und dem Doktoranden Tobias Schumacher. „Mit dem Serious Game ist es uns gelungen, den aktuellen Stand der interkulturellen Managementforschung mit zeitgemäßen digitalen Lernmethoden zu verbinden“, sagt Lehrstuhlinhaberin Festing und ergänzt: „In der Forschung wird das Konstrukt der ‚Nationalkultur‘ sehr kritisch hinterfragt. Stattdessen wird die kulturelle Diversität auch innerhalb eines Landes wissenschaftlich begründet und adressiert. Dieser Ansatz findet sich in unserem Lernspiel.“ Die ESCP Europe stärkt mit dem Serious Game auf innovative Weise ihre Strategie „Culture for Business“. Diese ist darauf ausgerichtet, eine neue Generation von Managerinnen und Managern sowie Führungsverantwortlichen auszubilden, die die Chancen der kulturellen Vielfalt in Unternehmen auch in einer digitalisierten und globalisierten Welt verstehen und nutzen.

„Moving Tomorrow – An Intercultural Journey“ ist im Stil klassischer Videospiele aufgebaut. Die Studierenden schlüpfen in die Rolle von Lucy, einer ambitionierten jungen Frau mit großem Interesse an Technologien und sozialem Unternehmertum. Sie arbeitet für das Berliner Start-up „Runergy“, ein fiktives Unternehmen, das sich unter anderem durch ein ausgeprägtes Engagement



im Bereich Corporate Social Responsibility (CSR) und Nachhaltigkeit von seinen Wettbewerbern unterscheidet.

Im Spielverlauf arbeitet Lucy in verschiedenen Ländern und lernt dort die Landeskultur sowie bestimmte Organisations- und Gruppenkulturen kennen. Lucy führt Dialoge mit anderen Charakteren (Non-Player Characters) und muss wichtige Entscheidungen treffen, die den Fortgang der Geschichte maßgeblich beeinflussen: Kommuniziert sie wichtige Informationen an Fremde und erhält dafür möglicherweise weitere Informationen – oder ist es besser zu schweigen? Wird sie ihr Kollegium davon überzeugen, dass sie für die Arbeit bei „Runergy“ geeignet ist, oder muss sie das Start-up verlassen? Und was ist wichtiger: das Privatleben oder das Arbeitsleben? „Wir haben großen Wert auf die Vielfalt und Komplexität der Charaktere gelegt“, erläutert Marion Festing.

Das Spiel geht zudem deutlich über eine simulierte Gruppendiskussion hinaus: Die Studierenden werden mit schwierigen Entscheidungen konfrontiert, die sich auf den Verlauf der Geschichte und Ereignisse auswirken. Sie müssen sich mit den Konsequenzen ihres Handelns auseinandersetzen. Die praktische Erfahrung im Spiel wird mit Hilfe von sogenannten Insights mit aktuellen Konstrukten und Theorien der interkulturellen Managementforschung verbunden. „Unsere Studierenden können dadurch die Brücke zwischen theoretischen Erkenntnissen und realitätsnahen Situationen schlagen“, so die Professorin. Nach jeder gespielten Episode wird im Kurs, der als Blended-Learning-Format angeboten wird, über die gesammelten Lernerfahrungen reflektiert und diskutiert. Erste Eindrücke zeigen: Die Studierenden sind hochgradig involviert und haben viel Spaß an der neuen Lernform.

„Die Digitalisierung wird die Lehre grundlegend verändern, der Unterricht wird nicht mehr nur im klassischen Vorlesungsformat stattfinden. Heute tritt neben dem Wissenserwerb die Entwicklung von interkulturellen Fähigkeiten und digitalen Kompetenzen in den Vordergrund“, sagt Prof. Dr. Andreas Kaplan, Rektor der ESCP Europe Berlin und Spezialist für digitale Themen. Die europäische Business School nutzt das technologische Potenzial, um ihre Bildungsangebote zu bereichern.

>> Hier das Video anschauen: <https://youtu.be/xpuqqe-CMSo>



Über die ESCP Europe

Die ESCP Europe, die weltweit älteste Wirtschaftshochschule (gegründet 1819), mit ihrem seit 1973 bestehenden Multi-Campus Modell in Berlin, London, Madrid, Paris, Turin und Warschau „lebt“ und fördert aktiv den europäischen Gedanken. Heute beginnen jährlich mehr als 5.000 Studierende an der ESCP Europe ihr Bachelor- oder Masterprogramm. Mehr als 5.000 Manager und Führungskräfte nutzen jährlich das Seminar- und Weiterbildungsangebot der Business School. Über 100 Nationen sind in den verschiedenen Kursen und Programmen vertreten. Die ESCP Europe Berlin ist als wissenschaftliche Hochschule staatlich anerkannt und bundesweit die erste Hochschule, die von allen drei wichtigen internationalen Akkreditierungsagenturen – AACSB, EQUIS, AMBA – ausgezeichnet wurde. Sie gehört damit zu dem einen Prozent aller Business Schools weltweit, die die so genannte „Triple Crown“ erhalten hat. Weitere Informationen zur ESCP Europe Business School Berlin: www.escpeurope.eu/de

Pressekontakt

Marleen Kort
Mann beißt Hund – Agentur für Kommunikation GmbH
Stresemannstraße 374, 22761 Hamburg
Telefon: 040- 890 696 -12
E-Mail: mk@mann-beisst-hund.de

Dr. Claudia Rudisch
Presseverantwortliche ESCP Europe
Heubnerweg 8-10
D-14059 Berlin
Telefon: 030- 32007 -145
E-Mail: presse@escpeurope.de
www.escpeurope.eu/press-room