



RUB

RUHR-UNIVERSITÄT BOCHUM

Game Based Learning

Storytelling

- Geschichten zur Unterhaltung, aber auch zur Vermittlung von Informationen
- Umwandlung komplexer Inhalte in eine leichter verständliche und insbesondere einprägsame Form
- Storytelling zielt auf eine (emotionale) Verbindung zwischen dem Inhalt und der Zuhörerschaft ab



Interactive Storytelling

- Geschichten sind beeinflussbar
- keine klassische Storyline, sondern diverse Erzählstränge
- Zuhörerschaft wird aktiviert und aus der passiven Rezipienten-Rolle geholt
- kann die Motivation durch Selbstwirksamkeit erhöhen



Escape Rooms

- Übertragung einer digitalen Spielidee in die reale Welt
- Räume sind nach einem Thema gestaltet
- Rätsel werden unter Zeitdruck in einer Gruppe gelöst
- Spieler sind meist “eingeschlossen”
- Rätsel können mittels Hinweisen im Raum erschlossen werden



Escape Rooms in der Lehre

- Szenario ist oft eher „Breakout Box“, an der diverse Schlösser geöffnet werden müssen
- Rätsel unterscheiden sich von der „Fun-Variante“ meist dadurch, dass zum Lösen Vorwissen benötigt wird
- gut geeignet als kreative Gruppenarbeit



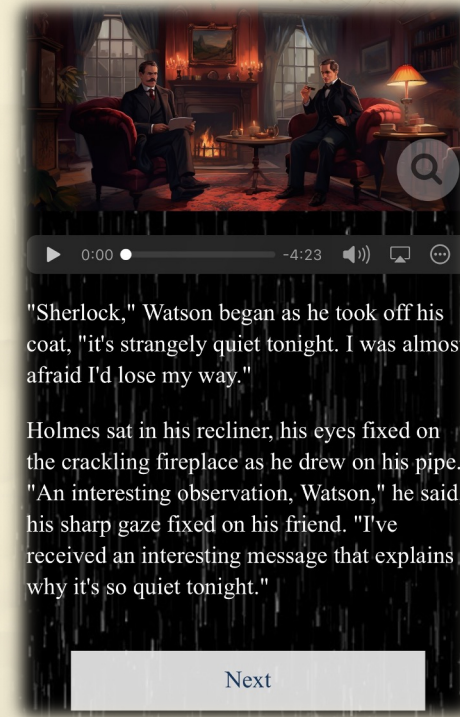
Beispiele aus der Lehre: Kurse bei OpenRUB



- Online Escape Room "Mittelalter"
- Digital Escapes. The Importance of Spatiality in Game Design
- eExkursion: Das Handy als Exkursionsführer
- INTERdisciPLAYnarity

**Was erwartet
Sie heute?**

Virtuelle Story (mit KI): Actionbound (+ ChatGPT/Midjourney)



Virtual Escape Room: Thinglink (+ Skybox AI)



Live Escape Room



Was finden Sie wo?

Foyer: Actionbound Interactive Story, Poster, allg. Infos

FNO 02/40: Live Escape Room

FNO 02/73: Virtual Escape



**Zeit zum
Ausprobieren!**

Kontakt



Sabine Römer
sabine.roemer@rub.de



Sarah Görlich
Sarah.goerlich@rub.de