

Pressemitteilung

Nr. 70 vom 8. September 2016

Sprachlernspiel für syrische Flüchtlingskinder

Cologne Game Lab der TH Köln ist gemeinsam mit internationalen Partnern Finalist des Innovationswettbewerbs „EduApp4Syria“

Das Cologne Game Lab (CGL) der TH Köln, das libanesische Entwicklerstudio Wixel Studios und die NGO Video Games Without Borders aus Spanien zählen zu den drei Finalisten des Innovations-Wettbewerbs „EduApp4Syria“. Ziel ist, eine Smartphone-App zu entwickeln, mit deren Hilfe syrische Flüchtlingskinder gleichzeitig arabisch lernen und ihre psychische Verfassung verbessern können. Um den Prototypen „Antura and the Letters“ zum ausgereiften Spiel weiterzuentwickeln erhält die Projektgruppe jetzt eine Fördersumme in Höhe von 270.000 Euro.

Über 2,8 Millionen syrische Kinder gehen aufgrund von Krieg und Verfolgung nicht zur Schule. Nicht nur das Fehlen einer Bildungsinfrastruktur, sondern auch Traumata und großer emotionaler Stress setzen die Lernfähigkeit der Kinder deutlich herab. Neben dem persönlichen Leid und den tragischen Einzelschicksalen geht ein Reichtum an potentiellen Ressourcen, Kreativität und Leistung einer ganzen Generation für immer verloren.

Die Initiative „EduApp4Syria“ entstand unter Federführung der Norwegischen Behörde für Entwicklungszusammenarbeit (NORAD), der norwegischen Regierung und verschiedenen internationalen Partnern. Aus 78 Wettbewerbseinreichungen wurden nun die drei Finalisten ausgewählt. In „Antura and the Letters“ sollen die Spieler einem alten Schäfer zu helfen, über seine Herde lebender Buchstaben zu wachen – doch die sind wilde kleine Kreaturen, die ihm das Leben manchmal schwermachen. Mit der Unterstützung des Hütehundes Antura begibt sich der Spieler auf eine Reise durch verschiedene Kurzspiele, die den Inhalten des syrischen Schulcurriculums im Fach Arabisch entsprechen.

„Wir sind sehr glücklich, dass unser Spiel ‚Antura and the Letters‘ unter den Finalisten ist“, freut sich Prof. Emmanuel Guardiola, Teamleiter und Initiator des Projekts am CGL der TH Köln. „Es ist erstaunlich zu sehen, was Menschen aus dem Nahen Osten, Nord Afrika und Europa in so kurzer Zeit mit vereinten Kräften erreichen konnten. Die syrischen Kinder sind unsere Energie und Motivation: Wir haben das Spiel bereits mehrere Male mit ihnen getestet, sowohl in Deutschland als auch im Libanon. Wir freuen uns schon sehr, das fertige Spiel im Nahen Osten und in Europa herauszubringen und hoffen, den Kindern neben der Fähigkeit zu lesen und zu schreiben, auch eine Freude zu bereiten.“

Um sowohl inhaltlich als auch technisch höchste Qualität gewährleisten zu können, wurden von Seiten der Wettbewerbsorganisatoren verschiedene externe Experten eingeladen, an der Entstehung des Spiels mitzuwirken: Ein internationaler Beirat unterstützte die Entwicklerteams bei allen Fragen rund um die Vermittlung der arabischen Sprache, psychologischer Expertise und bei wissenschaftlichen Standards. Die drei Finalisten müssen nun bis Dezember ihre Anwendungen fertigstellen. Dann wird NORAD die zwei Gewinner bekannt gegeben, die eine weitere Förderung für Playtesting und Verbreitung unter syrischen Flüchtlingsfamilien im kommenden Jahr erhalten. Die Gesamtfördersumme des Wettbewerbs beträgt ca. 1,7 Millionen US-Dollar.

„Dieses Projekt zeigt das enorme Potential digitaler Spiele, die Welt zu einem besseren Ort zu machen“, sagt Prof. Gundolf S. Freyermuth, Co-Direktor des CGL der TH Köln: „Es hilft,

Referat Kommunikation und Marketing
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Monika Probst
0221-8275-3948
pressestelle@th-koeln.de

Technische Hochschule Köln

Postanschrift:
Gustav-Heinemann-Ufer 54
50968 Köln

Sitz des Präsidiums:
Claudiusstraße 1
50678 Köln

Pressemitteilung Nr. 70 vom 8. September 2016
EduApp4Syria

Kindern in Not Zugang zu Bildung zu verschaffen. Darüber hinaus begründete es die neue internationale Partnerschaft zwischen CGL, Wixel und VGWB. Ein starkes Band über Grenzen und Kulturen hinweg!“ Unabhängig vom weiteren Wettbewerbserfolg planen CGL, Wixel Studios und Video Games Without Brothers auch in Zukunft gemeinsame Projekte.

Die **TH Köln** bietet Studierenden sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus dem In- und Ausland ein inspirierendes Lern-, Arbeits- und Forschungsumfeld in den Sozial-, Kultur-, Gesellschafts-, Ingenieur- und Naturwissenschaften. Zurzeit sind mehr als 24.000 Studierende in über 90 Bachelor- und Masterstudiengängen eingeschrieben. Die TH Köln gestaltet Soziale Innovation – mit diesem Anspruch begegnen wir den Herausforderungen der Gesellschaft. Unser interdisziplinäres Denken und Handeln, unsere regionalen, nationalen und internationalen Aktivitäten machen uns in vielen Bereichen zur geschätzten Kooperationspartnerin und Wegbereiterin. Die TH Köln wurde 1971 als Fachhochschule Köln gegründet und zählt zu den innovativsten Hochschulen für Angewandte Wissenschaften.

Das **Cologne Game Lab (CGL)** der TH Köln ist ein Institut zur Erforschung und Entwicklung interaktiver Inhalte wie digitale Spiele, interaktive Film- und TV-Formate und ortsgebundenen Installationen. Mit den Studiengängen Digital Games (B.A.), Game Development and Research (M.A.) sowie einer breiten Palette von Workshopangeboten bietet das CGL eine fundierte Aus- und Weiterbildung in den Bereichen Game Design und Interaction Design. Durch die Auseinandersetzung mit Fragestellungen zu Autorenschaft und audiovisueller Gestaltung im Kontext zeitgenössischer Technologien schlägt das CGL die Brücke zwischen interaktiver Kunst, Unterhaltung und Bildung. In anderen Forschungsprojekten konnte das CGL bereits Erfahrungen im Bereich erzieherischer, augmented reality-based Mobile Games sammeln. Darüber hinaus ist das CGL der deutsche Satellit von „Games for Change Europe“ und bemüht sich als solcher um die Verknüpfung von experimenteller und angewandter Forschung im Bereich Transformational Game Design. www.colognegamelab.de

Weitere Informationen zu den Projektpartnern:
Wixel Studios: www.wixelstudios.com
NGO Video Games Without Borders: vgwb.org