

ECO HOME

VR-Spiel mit Fokus auf Umweltbewusstsein

Written by

Malte Ostermann, Yasin Erkol, Sebastian Feichtenschlager, Tuana
Sevik

5BHITM

SZENE 1

Ein Jugendlicher sitzt im Videoschnittraum, im Bunker der HTL Leonding. Der Raum ist zugemüllt, da der Schüler bereits mehrere Wochen lang arbeitet, ohne dabei auf Müll oder Stromverbrauch zu achten.

SZENE 2

Ein Klassenkollege des Schülers öffnet die Tür und sieht den furchtbaren Raum. Er sieht seinen Freund völlig entgeistert an, und er hält ihm eine kurze Standpauke. Der Schüler schaut sich selbst merklich enttäuscht im Raum um. Man merkt wie unangenehm es ihm ist, jedoch findet er keine Motivation um dem Chaos entgegen zu treten.

SZENE 3

Der Klassenkollege verlässt den Raum und kommt kurz darauf mit einer VR-Brille zurück. Der andere Junge sieht ihn komisch an.

Was soll ich denn mit dem?

Mit einem Grinsen wird ihm die Brille überreicht und er setzt sie auf.

SZENE 4

Man sieht nun das Spiel Eco Home, und begleitet den Jungen dabei wie er es durchspielt. Immer wieder wechselt die Ansicht von der VR-Brille in die Realität zum Schüler zurück. Es macht ihm offensichtlich viel Spaß, und man merkt wie sein Körper von neuer Energie durchströmt wird.

SZENE 5

Nachdem er das Spiel durchgespielt hat, kommt ein jüngerer Schüler zu ihm und fragt ihn ob er auch spielen könne. Nun spielt der jüngere Schüler, und der Ältere hilft ihm dabei. Jedoch braucht er nicht viel Hilfe, er kommt schnell von selbst in die Spielmechanik hinein.

SZENE 6

Nachdem die beiden Jungs das Spiel gespielt haben, sind sie vollstens motiviert und räumen nun den Videoschnitt-Raum auf. Sie haben während dem Spielen gelernt auf was sie achten müssen und wurden gleichzeitig dazu ermutigt, dass Umweltbewusstsein auch Spaß machen kann.