

Hybride Schnitzeljagden - Ausloten der Potentiale für die Hochschullehre

Einleitung

Zusammen mit der Ferdinand Porsche FernFH hat die FH St. Pölten eine hybride⁶⁹ Schnitzeljagd entwickelt, die im Rahmen von zwei Didaktik-Konferenzen in Österreich direkt mit deren TeilnehmerInnen erprobt wurden. Die hier vorgestellten Ergebnisse dieser Zusammenarbeit setzen sich mit dem als hochgradig positiv angesehenen Potential von (hybriden) Schnitzeljagden in der Hochschullehre auseinander.

Begriffsdefinition

Die Ursprünge der „Schnitzeljagd“ lassen sich in die 1930er Jahre in die USA zurückverfolgen⁷⁰. Bei einer Schnitzeljagd hinterlässt eine Person oder eine Personengruppe an einem vorher vereinbarten und begrenzten Ort Hinweise, denen andere Personen folgen. Diese Hinweise können sehr unterschiedlich aussehen, angefangen von regelmäßig verteilten Papierschnitzeln, denen Teilnehmende nachgehen bzw. -laufen und damit an bestimmte Orte kommen, bis hin zu multimedial und dialogisch gestalteten Stationen. Die auffindbaren Anweisungen können dabei einfache Hinweise für den weiteren Weg sein oder komplexe Aufgaben, die dazu führen, dass sich Stationen im Laufe der Zeit weiterentwickeln⁷¹. Ursprünglich wurden Schnitzeljagden kaum für konkrete Bildungsarbeit eingesetzt, sondern eher im großen Bereich des „Entertainment“, wobei diesem Bereich natürlich nach wie vor eine große Bedeutung zukommt und dort mehr oder weniger pädagogisch wertvolle Schnitzeljagden entwickelt und durchgeführt werden. Gute Beispiele sind schon nach einer oberflächlichen (Online-)Suche auch für den österreichischen Bereich zu finden⁷².

Einsatzbeispiele von Schnitzeljagden im Kontext „Bildung“

In den letzten Jahren hat sich besonders die moderne Schnitzeljagd nach dem Grundgedanken des Geocaching im Bildungskontext durchgesetzt. Das Prinzip ist einfach: Mit GPS-Gerät und Koordinaten gehen die Teilnehmenden auf die Suche nach dem Geocache. Die „Spur“ der Teilnehmenden gleicht dabei eher einer Schatzkarte, wo Menschen kleine Schätze (Cache) an verschiedensten Orten verstecken und die GPS-Daten verzeichnen. Wer etwas findet, dokumentiert den Fund vor Ort, entweder durch Ergänzung oder Veränderung des „Schatzes“ anhand eines Logbuchs und/oder durch Online-Dokumentation⁷³. Brombach verwendet darauf aufbauend den Begriff EduCaching, also „die Integration von Geocaching in Bildungsprozessen“ (Hinweis: Brombach hat selbst eigene EduCaches unter Creative Commons Lizenz produziert: <http://www.dotcomblog.de/educaching/>). Dabei spielt etwa die Geschichte eines Ortes, an dem ein Gegenstand versteckt ist, ebenso eine Rolle wie Menschen, die dort geforscht, gearbeitet oder

⁶⁹ Hybrid ist als analoge sowie digitale Ausgestaltung möglichst aller Stationen einer Schnitzeljagd zu verstehen, sodass es immer zwei mögliche Wege zum Ziel gibt.

⁷⁰ "The Press: Elsa at War", Time Magazine. Nov. 7, 1944.

Life Magazine 9 (25), Time, Inc., Dec 16, 1940, p. 53, ISSN 0024-3019

"Elsa Maxwell, The Hostess with the Mostest". Clan Maxwell Society of the USA. Retrieved 11 April 2010.

⁷¹ vgl. Freisleben-Teutscher, C. F. (o. J.); Gruber W. & Freisleben-Teutscher C. F. (2015).

⁷² Verein zur Förderung des Spiels im öffentlichen Raum - play:vienna (2016): Journey to the End of the Night Vienna 2015.

⁷³ vgl. Brombach (2010); Brombach (2010a).

politisch gehandelt haben. EduCaching wird u. a. im Rahmen von Museumspädagogik eingesetzt, wie beispielsweise vom Deutschen Museum Bonn zum Anlass des Wissenschaftsjahres 2015 mit den Themenschwerpunkten „Nachhaltigkeit in der Stadtplanung“ und „Nachhaltigkeit in der Energienutzung“⁷⁴. Teilnehmende sind Spuren mit dem Smartphone gefolgt und haben bei Stationen verschiedene Aufgaben gelöst bzw. Ideen eingebracht⁷⁵.

Ein weiteres Beispiel für EduCaching ist ein Projekt des „Bundesbeauftragten für die Unterlagen des Staatssicherheitsdienstes der ehemaligen Deutschen Demokratischen Republik“ für Schulen: Im ehemaligen Areal des Ministeriums für Staatssicherheit der DDR in Berlin-Lichtenberg wurden Unterlagen versteckt, denen SchülerInnen mit dem Handy und dessen Fotofunktion folgten⁷⁶ (vgl. BStU, o. J.).

Neben dem Geocaching sowie EduCaching erfreut sich auch eine weitere Form der Schnitzeljagd Beliebtheit in der Bildung, nämlich die „QR-Rallye“: Dabei werden in einem definierten Areal QR-Codes angebracht, die Informationen über den Ort sowie Aufgaben und Hinweise enthalten, beispielsweise auch in Form eines dazugehörigen Blogs, der selber kommentiert werden kann⁷⁷. QR-Rallyes verknüpfen somit geografische Inhalte (Fachwissen) mit unterschiedlichem Methodentraining und unterstützen die Fähigkeit der Orientierung sowie die Selbstständigkeit der Teilnehmenden. QR-Code-Rallyes bieten sich auch an, Teilnehmende zu MitgestalterInnen zu machen, indem diese selbst aufgefordert werden, QR-Codes zu produzieren bzw. dahinterliegende Inhalte und Aufgaben zu erfüllen. Ein Beispiel für eine gelungene QR-Code-Rallye ist ein Projekt am Lehrstuhl der Pädagogik der Technischen Universität München, wo QR-Codes zu Informationen und Aufgaben wie etwa der Bibliotheksrecherche führen. Weiters setzen Teilnehmende Straßeninterviews um oder entwickeln Beispiele zum methodischen Einsatz der Neurodidaktik⁷⁸.

Ein weiteres inspirierendes Beispiel, das verschiedene Formen von Schnitzeljagden vereint, ist die MädchenMedienRallyeDresden⁷⁹: Junge Frauen begaben sich dabei auf Spurensuche nach historischen Personen und gestalteten mit den gefundenen Informationen verschiedene Artefakte sowie Stationen in der Stadt, die wiederum von anderen besucht und mitgestaltet werden können.

Zum Zeitpunkt der Schriftlegung dieses Beitrages wurden Elemente der von den AutorInnen entwickelten Schnitzeljagd auch innerhalb einer Lehrveranstaltung an der Technischen Hochschule Amberg-Weiden mit Erfolg eingesetzt⁸⁰ (http://bit.ly/oth_reise01). Lehrveranstaltungsleiter Wolfgang Renninger adaptierte das unter Creative Commons stehende Konzept für seine Lehrveranstaltung zu Handlungs- und Prozesseffizienz. Ein Teil der Learning Outcomes sollte darin bestehen, dass die Studierenden bzw. Teilnehmenden verschiedene Fertigkeiten für ihren Studienalltag im Bereich des persönlichen Wissensmanagements und der eigenen Arbeitsumgebung anwenden sollen. Die Kreierung der eigenen Werkzeugumgebung stand dabei als Metaziel im Hintergrund. Laut Renninger (2015) kam die Schnitzeljagd gut an, obwohl die zeitliche Platzierung im Verlauf des Semesters optimiert werden könnte.

⁷⁴ Deutsches Museum Bonn (2015). <http://openmuseum.de/zukunftsstadt-die-digitale-schnitzeljagd-des-deutschen-museum-bonn-zum-wissenschaftsjahr-2015/>

⁷⁵ vgl. Helge (2015).

⁷⁶ vgl. BStU (o.J.).

⁷⁷ vgl. Frommhold (2012); Risch (2013).

⁷⁸ vgl. Folgmann (2012).

⁷⁹ vgl. Frommhold & Mewes (2011).

⁸⁰ Renninger Wolfgang (2015).

Bei all den genannten Formen der Schnitzeljagd wirkt sich der Einsatz von Smartphones, Notebooks und Tablets positiv auf den Unterricht aus.

Didaktische Überlegungen für hybride Schnitzeljagden

Wie beim E-Learning ist auch bei hybriden Schnitzeljagden zu beachten, wie die Stationen miteinander verzahnt und didaktisch sinnvoll aufgebaut sind. Gerade in punkto Einsatzgebiet können für hybride Schnitzeljagden vielfältige Szenarien in Abstimmung auf den didaktischen Ansatz und die Learning Outcomes vorstellbar sein. So kann eine hybride Schnitzeljagd beispielsweise als Vermittlungsinstrument von Informationen angelegt sein, bei der Lehrende Informationen zur Verfügung stellen, die von Lernenden in einer konsumierenden Haltung wahrgenommen werden. Diese Einsatzart würde jedoch bedeuten, viele Potentiale der Schnitzeljagd nicht zu nutzen.

Daher sehen wir folgende dialogisch orientierte Einsatzformen:

- Stationen, die so gestaltet sind, dass dort ein Dialog geschehen kann, und bei denen Rechercheergebnisse oder Dokumentationen verschiedener Aktivitäten visualisiert werden können
- Die Lieferung von Inhalten von Teilnehmenden zur Gestaltung einzelner Stationen
- Die Gestaltung eigener Teile durch die Teilnehmenden, die dann von der gesamten Gruppe in der Schnitzeljagd aktiv genutzt werden können
- Die Übernahme der gesamten Planung und Umsetzung der Schnitzeljagd inkl. Dokumentation und Auswertung von Ergebnissen durch Teilnehmende. Dabei können jeweils Ergebnisse oder Art und Weise der Gestaltung in Form von Peer Assessments beurteilt werden.

Die Mitgestaltung bzw. das Erlebnis ist bei der Planung des didaktischen Designs nicht außer Acht zu lassen. An Hochschulen, an denen Multimediakompetenzzentren eingerichtet sind, können diese die SchnitzeljagddesignerInnen bei der didaktischen Planung und grafischen Aufbereitung der Stationen unterstützen. Zur Unterstützung der Lehrenden bei der Erstellung der Materialien können auch Templates eingesetzt werden. Diese vermindern den Abstimmungsaufwand und sind ein Beitrag zur Stärkung der Corporate Identity einer Hochschule o. ä.

Wie beim E-Learning darf auch bei Schnitzeljagden in keinem Fall eine qualifizierte und (medien)didaktische Planung unterschätzt werden, da die Erstellung und Umsetzung der Stationen für hybride Schnitzeljagden teils mit einem erheblichen Aufwand verbunden sind und mit ausreichendem zeitlichem Vorlauf angegangen werden müssen. Im Anschluss an die didaktische Planung sollte auch die Inhaltserstellung für die Stationen ansetzen. Besonders im Hinblick auf hybride Schnitzeljagden ist zu berücksichtigen, dass die Stationen sich für eine analoge sowie webbasierte Umsetzung eignen sollten. An dieser Stelle können in hybriden Schnitzeljagden OER-Elemente zum Einsatz kommen.

Gerade dieses Format enthält die Chance, offene Bildungsressourcen nicht nur gezielt einzusetzen, sondern auch dafür zu sorgen, dass Ergebnisse wieder zu Ausgangspunkten und Bausteinen solcher OERs werden.

Stärken, Schwächen, Möglichkeiten und Risiken von hybriden Schnitzeljagden in der Hochschullehre

Stärken	Schwächen
<ul style="list-style-type: none"> • Dialogorientierung • Verbesserung der Medienkompetenz • Spaß • Teilen und Wiederverwenden des Materials • Anregen des Methodenwechsels in der Lehre durch die Vielseitigkeit • Förderung der Selbstständigkeit durch persönliche Einteilung der Stationen, da kein vorgegebener Weg notwendig ist • individuelles Lerntempo innerhalb eines definierten Zeitrahmens • Förderung kommunikativer und sozialer Kompetenzen 	<ul style="list-style-type: none"> • hoher Entwicklungsaufwand • potentiell erhöhter Personalaufwand für die Herstellung von vielen verschiedenen Stationen
Möglichkeiten	Risiken
<ul style="list-style-type: none"> • Stationen können von Studierenden in unterschiedlicher Intensität (mit)gestaltet werden • Chancen zum Peer Assessment bzw. darüber hinausgehend zu kompetenzorientiertem Lernen und Prüfen, Bessere Einprägung der Inhalte durch Konnex zwischen Inhalt und Erlebnissen, Ansprache von unterschiedlichen Lerntypen bzw. Wahrnehmungskanälen (auditiv, visuell, kommunikativ), Leichte Einbindung von Audio- und Videoelementen 	<ul style="list-style-type: none"> • Überlastung der Teilnehmenden durch das dichte Programm der Konferenz • hohe Abbruchquote durch schwache Eigenmotivation der Teilnehmenden, schlechte Zeiteinteilung, fehlender Umgang mit den Werkzeugen • Probleme mit der Technik (App-Verfügbarkeit, Internetverbindung ...)

Umsetzung

In diesem Abschnitt werden Erfahrungen aus dem Einsatz einer hybriden Schnitzeljagd beim E-Learning-Tag der FH Joanneum 2015 und dem Tag der Lehre 2015 der FH St. Pölten zusammengefasst:

a. Grundlegende Gestaltungskriterien für hybride Schnitzeljagden

- Wichtig ist es, einen Überblick über alle Stationen inkl. Lageplan und Kurzbeschreibung (mindestens Überschrift, eventuell ergänzt mit zwei bis drei Sätzen) offline und online zur Verfügung zu stellen.
- Jede Station sollte als solche auch aus einer gewissen Entfernung erkennbar sein (Stationsbezeichnung).
- Bei jeder Station soll es zumindest einen Link zu einer Internetressource, der ebenso dialogisch gestaltet ist, sowie eine Anregung/Möglichkeit für eine analoge Aktivität an der Station selbst geben.
- Auf das Prinzip der Ergänzung sollte eingegangen werden, d. h., dass Teilnehmende Beiträge von anderen weiterentwickeln oder kommentieren können.
- Teilnehmende sollten ihre Aktivität offline und/oder online dokumentieren können („Wo war ich? Wie viele Punkte habe ich dort erworben?“ etc.)
- Es sollte ein praktischer Nutzen für Teilnehmende entstehen, Entweder weil sie als MultiplikatorInnen für ihre Lehrenden wirken oder selber Lehrende sind und manche der Stationen als Werkzeuge für die Lehre einsetzbar machen oder die Schnitzeljagd als Ganzes / in Teilen übernehmen können.

b. Mögliche analoge und digitale Teile

- Orte (wieder)finden anhand von Foto(ausschnitten)
- „Beweis“-Nachrichten z. B. auf Post-its zurücklassen
- Brainstorming und/oder Informationen sammeln
- Plakat (Flipchart, bespannte Pinnwand, Papier auf Tisch / an der Wand)
- „Litfaßsäule“ – eine Säule, die mit Papier umwickelt ist (alternativ: drei – vier schmalere Pinnwände in einer Art Kreis aufgestellt)
- Aussagesätze / Ideen / vorhandenes Wissen in kleinen „Portionen“ visualisieren
- (ausgeschnittene) Sprechblasen
- (ausgeschnittene) Puzzleteile (inkl. (neu) sortieren)
- Wäscheleine, auf die kleine beschriftete Moderationskarten aufgehängt werden (Offline-Social-Media-Tool)
- Zahlen visualisieren (auch als Weg, um etwas einschätzen zu können)
- Materialien, die Zahlen darstellen, die in verschiedener Form kombiniert werden
- Objekte anfertigen, etwa aus Papier und anderen Materialien
- Lebensorte visualisieren
- Landkarte, auf der mit Stecknadeln (evtl. mit Beschriftung) gearbeitet wird
- Perspektivenwechsel
- Orte aus einer neuen Sicht wahrnehmen - z. B. von einer Leiter, einem höher liegenden Stockwerk wahrnehmen und dabei gewonnene Einsichten dokumentieren (Fotos, Texte auf Karten vor Ort ...)
- eigene Station erfinden mit verschiedenen Materialien, die an dieser Station angeboten werden

c. Erkenntnisse aus zwei eigenen Durchführungen

Grundsätzlich wird eine hybride Schnitzeljagd von Teilnehmenden z. B. einer Konferenz durchaus wahrgenommen. Erleichtert haben dies beim E-Learning-Tag in Graz sowie beim Tag der Lehre 2015 sicherlich die Ankündigung im Vorfeld der Konferenz – auch in Form eines eigenen E-Mails sowie als Blogbeitrag⁸¹ –, die Informationen in den Unterlagen zur Konferenz, die Platzierung der „HomeBase“ in unmittelbarer Nähe bei der Anmeldung sowie eine Pecha-Kucha-Präsentation zur Schnitzeljagd im Vorfeld der Keynote. So wurden die GestalterInnen während der Konferenz immer wieder auf die Schnitzeljagd angesprochen und auch nach der Konzeption der Schnitzeljagd befragt.

Schon während der ersten Umsetzung zeigte sich: Obwohl es vor der Konferenz, in den Pausenphasen bzw. nach dem Ende des offiziellen Programms einige Zeiten gab, die für eine Teilnahme an der Schnitzeljagd genutzt hätten werden können, geschah dies in Bezug auf die Zahl der Teilnehmenden in einem eher geringen Ausmaß. Daraus lässt sich schließen, dass es sinnvoll ist, eigene Timeslots zur Verfügung zu stellen, damit die Schnitzeljagd nicht mit einem Hauptmotivator von Konferenzen, der Vernetzung, konkurrieren muss, weil sie nur in Pausen durchgeführt werden kann.

Beteiligung

In Graz haben sich etwa 15 Personen vor Ort und fünf online beteiligt. In St. Pölten blieb die Zahl in etwa auf demselben Niveau, wobei sowohl in Graz⁸² als auch in St. Pölten Beiträge der Teilnehmenden zur hybriden Schnitzeljagd das große Potential dieses Instrumentes zeigen⁸³.

Speziell in Graz meldeten Teilnehmende der Konferenz zurück, dass es unklar war, ob alle Stationen und diese in einer bestimmten Reihenfolge erledigt werden müssen. Daher wurde speziell auf diese beiden Kritikpunkte bei der Vorstellung der Schnitzeljagd im Rahmen einer Pecha-Kucha-Präsentation am Anfang des Tags der Lehre in St. Pölten eingegangen⁸⁴.

Ein nächster Schritt wird die Weiterentwicklung dieser durchgeführten hybriden Schnitzeljagd bei der Konferenz „Inverted Classroom and Beyond“ sein: Bereits beim Vorab-Mailverkehr mit den ReferentInnen wurden diese animiert, darüber nachzudenken, wie sie die Stationen als Teil ihres Beitrags möglichst unmittelbar integrieren können. Weiters wird es eine interaktive Station im Rahmen des „Marktplatzes“ geben, die gleichzeitig Hintergrundinformationen zum Thema vorstellt.

Personalressourcen

Bei der Gestaltung und Durchführung von Schnitzeljagden ist eine starke Dezentralisierung und Arbeitsteilung erforderlich. Die Schnitzeljagd wird nicht wie in der klassischen Lehre durch die/den Hochschullehrenden erstellt, sondern ein ganzes Team oder sogar mehrere Institute und Abteilungen sind mit den verschiedenen Aufgaben beschäftigt: Erstellung der Stationen/Unterlagen, Betreuung der Teilnehmer/innen, Einrichtung der technischen Plattform, Produktion von Aufgaben ...

⁸¹ Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen (2015).

⁸² S. Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen (2015).

⁸³ S. Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen (2015).

⁸⁴ S. Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen (2015).

<https://www.youtube.com/watch?v=pFeZD-x3V4k>

Ausblick und Fazit

Unterschiedliche Formen der Schnitzeljagd wurden schon zahlreich im Bildungsbereich eingesetzt und weiterentwickelt. Es zeigt sich eine große Vielfalt an Einsatzszenarien für die Lehre wie auch für die Umsetzung von Projekten bzw. die Bereicherung von Veranstaltungen wie Tagungen und Kongresse. Es ist erstrebenswert, die klassische Hochschullehre auch mit Schnitzeljagden zu ergänzen. Der Meinungsaustausch und die nötige Kooperation bei Schnitzeljagden fördern nämlich in erheblichem Maße die kommunikativen und sozialen Kompetenzen, die für die Teilnehmer/innen von entscheidender Bedeutung sind.

Literaturverzeichnis

- Brombach G. (2010): Vom Geo- zum Educaching. In: Praxis politische Bildung (2010), 2, S. 93-98.
- Brombach, G. (2010a): Educaching – Lernen wie im echten Leben. Abgerufen am 27. 1. 2016 von <http://pb21.de/2010/11/educaching-lernen-wie-im-echten-leben/>
- BStU. (o. J.): Educaching am Lernort „Stasi-Zentrale“. Abgerufen am 27. 1. 2016 von <http://www.bstu.bund.de/DE/Wissen/Bildung/Lehrer/educaching1.html>
- Deutsches Museum Bonn (2015): Abgerufen am 27. 1. 2016 von <http://openmuseum.de/zukunftsstadt-die-digitale-schnitzeljagd-des-deutschen-museum-bonn-zum-wissenschaftsjahr-2015/>
- Folgmann, M. (2012): iPad-Rallye Neurodidaktik. Abgerufen am 27. 1. 2016 von <https://ipadtum.wordpress.com/2012/10/31/ipad-rallye-neurodidaktik/>
- Freisleben-Teutscher, C. F. (o. J.): Die Schnitzeljagd – Blog mit Hintergründen und Beispielen zum Thema. <http://dieschnitzeljagd.blogspot.co.at/>
- Frommhold, A. (2012): QR-Code-Rallye. Abgerufen am 27. 1. 16 von <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/12/qr-code-rallye/>
- Frommhold, A. & Mewes D. (2011): Mediale Bildungspfade. In Winter A. (2011, Hg.), Spielen und Erleben mit digitalen Medien - Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen. München, Reinhardt.
- Helge, D. (2015): Zukunftsstadt: Die digitale Schnitzeljagd des Deutschen Museums Bonn zum Wissenschaftsjahr 2015. Abgerufen am 27.1.2016 von <http://openmuseum.de/zukunftsstadt-die-digitale-schnitzeljagd-des-deutschen-museum-bonn-zum-wissenschaftsjahr-2015/>
- Gruber W. & Freisleben-Teutscher C. F. (2015): „Mit Game-Based Learning das Eis brechen“ in Sfiri A & Weinzödl J (Hg, 2015): Lernen abseits festgelegter Formen; Tagungsband zum E-Learning-Tag 2015
- Renninger, Wolfgang (2015): Handlungs- und Prozesseffizienz. Abgerufen am 27.1.2016 von http://bit.ly/oth_reise01
- Risch, M. (2013): Mobiles Lernen drinnen und draußen – online und offline – mit QR-Codes. Abgerufen am 27. 1. 2016 von <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2013/01/14/mobiles-lernen-drinnen-und-draussen-online-und-offline-mit-qr-codes/>

- Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen (2015): Tad der Lehre Hybride Schnitzeljagd. Abgerufen am 27. 1. 2016 von <http://skill.fhstp.ac.at/2015/10/tldfhstp-hybride-schnitzeljagd/>
- Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen (2015): Hybride Schnitzeljagd zum E-Learning Tag des Joanneum 2015. Abgerufen am 27. 1. 2016 von <http://skill.fhstp.ac.at/2015/08/hybride-schnitzeljagd-zum-e-learningtag-des-joanneum-2015/>
- Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen (2015): Abgerufen am 27. 1. 2016, von <http://skill.fhstp.ac.at/2015/10/tldfhstp-hybride-schnitzeljagd/>
- Service- und Kompetenzzentrum für Innovatives Lehren und Lernen (2015): Abgerufen am 27. 1. 2016 von <https://www.youtube.com/watch?v=pFeZD-x3V4k>
- Verein zur Förderung des Spiels im öffentlichen Raum - play:vienna (2016): Journey to the End of the Night Vienna 2015. Abgerufen am 27. 1. 2016 von <http://journeyvienna.at/de/>