

INTERVIEW MIT DR. STEFAN GÖBEL

Interview mit Dr. Stefan Göbel

Herr Göbel, können Sie uns erklären was hinter dem viel zitierten Begriff "Serious Games" steckt?

Der Begriff "Serious Games" ist in aller Munde und ein beliebtes Thema sowohl in der Gesellschaft, Industrie und Bildung. Leider wird er oftmals mit „Lernsoftware“ gleichgesetzt, jedoch stimmt das nicht ganz, wenngleich Lernspiele und spielerische Trainingsumgebungen den Großteil dieses Genres ausmachen. Der Ansatz von Serious Games besteht darin, spielerische Konzepte bzw. Game-Technologien für „ernsthafte Anwendungsbereiche“ nutzbar zu machen – also z.B. in der Bildung, in der Sicherheits- und Tourismusbranche oder im medizinischen Sektor. Meine These ist, dass Serious Games in allen denkbaren Anwendungsbereichen sinnvoll eingesetzt werden können.

Computerspiele und Lernen - für viele Menschen eine undenkbare Kombination. Fangen wir vielleicht damit an, was Computerspiele als Lernwerkzeuge nicht leisten können...

Spielen und Lernen gehört unmittelbar zusammen. Ein schönes Zitat hierzu stammt vom deutschen Biochemiker Frederic Vester: "Spielen ist die einzige Art, richtig zu lernen". Spiele können durchaus als Motivationsfaktor dienen und zum Lernen animieren. Studien haben bereits gezeigt, dass dadurch zumindest länger gelernt wird. Ob auch "besser" gelernt wird, muss wissenschaftlich weiter analysiert und letztlich bewiesen werden. Mit Sicherheit können (und sollen auch nicht!) Spiele Lehrer oder den Schul-/Hochschulunterricht ersetzen. Vielmehr können Sie als Ergänzung zum Präsenzunterricht eingesetzt werden. Im industriellen Umfeld, wo Serious Games als ergänzendes Instrument zur Durchführung von Trainings bereits zum Einsatz kommen, sind z.B. Multiplayer-Online-Rollenspiele sinnvoll, da die Teilnehmer hier nicht physikalisch an einen Ort zusammen kommen müssen.

Viele Serious Games werden an Hochschulen entwickelt. In welchen Disziplinen bietet sich der Einsatz von Computerspielen im Unterricht an?

Das nahe liegende Beispiel ist die Informatik - hier wird beispielsweise das von Mark Overmars entwickelte Tool "Game Maker" an Schulen und Hochschulen als spielerischer Zugang zum Erlernen der objektorientierten Programmierung eingesetzt. Jedoch können auch andere Disziplinen von Serious Games profitieren: In der Sportwissenschaft sind sie als Instrument zur Trainingsanalyse und Taktikschulung denkbar, in den Wirtschaftswissenschaften zur Unternehmenssimulationen oder als Planspiel und in den Natur- und Ingenieurwissenschaften können sie helfen, natürliche Gesetzmäßigkeiten und Handlungsabläufe spielerisch zu erkunden.

Welche deutschen Einrichtungen arbeiten bereits heute mit solchen Spielen?

Im universitären Umfeld gibt es (noch) keine spezialisierten Studiengänge für Games und Serious Games – jedoch werden vor allem in der Informatik, Pädagogik und Psychologie immer mehr Veranstaltungen angeboten, die Games als Instrument zur Lehre einsetzen. Am Lehrstuhl „Multimedia Kommunikation“ der TU Darmstadt erforschen wir aktuell im EU-geförderten Forschungsprojekt „80Days“ die Nutzung von spielerischen Methoden und Konzepten zur Entwicklung Geo-Lernspiels. In einem vom Hessischen Wissenschaftsministerium geförderten Projekt entwickeln und erproben wir den Einsatz von Serious Games für die Lehre an hessischen Hochschulen.

Wie sieht es im Ausland aus?

Speziell in den USA, aber auch in England, Skandinavien oder Frankreich ist die Forschung und Lehre im Bereich Games schon wesentlich weiter verbreitet. Dort existieren Förderprogramme, die nicht nur die Entwicklung von Spielen, sondern auch den Aufbau von entsprechenden Forschungszentren und Ausbildungseinrichtungen unterstützen. Ein gutes Beispiel ist das in Utrecht angesiedelte "Center for Advanced Gaming and Simulation": Hier werden im interdisziplinären Zusammenschluss Computerspiele erforscht und Lern- und Trainingsanwendungen entwickelt.

Gibt es Hinweise die mir helfen zu erkennen, ob ein Spiel lehrreich ist oder nicht?

Nein, leider nicht. Es gibt einerseits Spielebewertungen in Fachzeitschriften und viele prämierte Spiele, ausgezeichnet mit Preisen wie dem Deutschen Computerspielpreis, Serious Game Award, European Innovative Games Award, Comenius, oder TOMMI. Andererseits existiert jedoch keine offizielle "Zertifizierungsstelle", die ähnlich zu Gütesiegeln im Bereich E-Learning Serious Games nach fest definierten und allgemein anerkannten Kriterien auszeichnet.

Sie beobachten die Entwicklung von Serious Games seit vielen Jahren. Was gilt

Ihnen als Paradebeispiel für dieses noch junge Genre?

Ein meiner Ansicht nach zu Recht vielfach ausgezeichnetes Spiel ist „Re-Mission“, in dem ein sehr ernstes Thema sehr schön und in guter Qualität umgesetzt wurde. Das Spiel hilft nachweislich krebskranken Kindern dabei, etwas über ihre Krankheit zu lernen und diese zu bekämpfen.

Warum sehen wir nicht mehr „ernsthafte“ Spiele?

An diesem mit über 4,5 Millionen US-Dollar finanzierten „Re-Mission“ zeigt sich, dass es sich durchaus lohnt, in die Entwicklung von qualitativ hochwertigen Serious Games zu investieren. Leider müssen die Entwickler von typischen Lernspielen für den Schul- oder Nachmittagsmarkt aber oftmals mit viel geringeren Entwicklungsbudgets auskommen. Solche kommerziellen Gesichtspunkte verhindern dann häufig, dass pädagogisch wertvolle, fachlich fundierte und gleichzeitig grafisch ansprechende Spiele den Weg auf unsere Rechner finden.

URL:

<http://www.spielen-verbindet.de/top-thema/interview-mit-dr-stefan-goebel.html>

© BIU ONLINE 2009
Alle Rechte vorbehalten