

TECHNISCHE  
UNIVERSITÄT  
DARMSTADT

KOM



htcc



KIMK

## Serious Games – quo vadis?

### Auf den 5. Darmstädter GameDays wurden die neuesten Trends und zukünftige Entwicklungsmöglichkeiten von Serious Games diskutiert

Schon seit einigen Jahren dienen Computerspiele nicht mehr nur der reinen Unterhaltung und dem Zeitvertreib. Zunehmend kommen spielerische Methoden und Konzepte sowie Game-Technologien auch in gesellschaftlich relevanten, „seriösen“ Anwendungsgebieten wie etwa der Aus-, Weiter- und Fortbildung, dem Kulturbereich und dem Gesundheitssektor zum Einsatz. In Darmstadt traf sich in diesem Jahr nun bereits zum fünften Mal die Fachwelt aus Industrie und Forschung, um über die Potenziale dieser sogenannten Serious Games zu diskutieren. Drei Tage lang, vom 28. bis 30. Mai, wurden in Fachvorträgen und Demonstrationen die neuesten Trends aus dem Bereich der Serious Games präsentiert. Organisiert wurde die Veranstaltung am Fachgebiet Multimedia Kommunikation (KOM) der Technischen Universität Darmstadt in Kooperation mit dem InnoGames Forum – Informations- und Kooperationsforum für Bildung, Gesundheit und Sport.

Mit Hilfe von Game Konzepten ist es möglich, Wissen und Fähigkeiten auf spannende Art und Weise zu vermitteln. „Serious Games bieten vollkommen neue Modelle des Lehrens und Lernens“, erklärt Dr. Stefan Göbel, der bei KOM die Serious Gaming Gruppe leitet. Auf den GameDays wurden verschiedene Beispiele hierzu vorgestellt, wie etwa das Geographie-Lernspiel 80Days, dessen Name von dem Buch „In 80 Tagen um die Welt“ von Jules Verne abgeleitet wurde. Während der Spieler verschiedene Aufgaben löst, erlangt er Wissen über die Erde, die fünf Kontinente und einzelne Länder.

Der Einsatz von Serious Games beschränkt sich jedoch nicht auf den Bereich des Lernens. Mit Beispielen aus der Prävention, Therapie und Rehabilitation etwa bei Rauchern, Diabetes- und Krebspatienten sowie aus dem Katastrophenschutz wurde das breite Spektrum der Anwendung von Serious Games aufgezeigt. „Es gibt keinen Bereich, der nicht spielerisch aufbereitet werden kann“, stellt Göbel als These auf. Motorik und Koordination, Wissen und Kognitionen, Emotionen und Sozialkompetenz – all das könne mit spielerischen Methoden trainiert und verbessert werden. Studien belegen, dass die Motivation am Lernen durch den spielerischen Effekt steigt.

„In den kommenden zehn Jahren werden Serious Games an Relevanz gewinnen“, glaubt auch Professor Ralf Steinmetz, Leiter von KOM. So meldeten zunehmend mehr Schulen aber auch Firmen Bedarf an Planspielen und Simulationen. Allerdings seien größere Investitionen als bisher in die Entwicklung von Serious Game nötig. Heute müssen die Entwickler von Serious Games mit einem Bruchteil des Etats auskommen, der für ein Unterhaltungsspiel wie etwa World of Warcraft zur Verfügung steht. „Hier muss sich etwas ändern, um die Qualität von Serious Games und damit auch deren gesellschaftliches Potenzial nicht zu gefährden“, gibt Göbel zu bedenken.

#### Kontakt:

Dr.-Ing. Stefan Göbel  
Technische Universität Darmstadt, Fachgebiet Multimedia Kommunikation  
Hessisches Telemedia Technologie Kompetenz-Center  
Merckstraße 25, 64283 Darmstadt  
Telefon: 06151 16-6149  
Fax: 06151 16-6152  
E-Mail: [Stefan.Goebel@kom.tu-darmstadt.de](mailto:Stefan.Goebel@kom.tu-darmstadt.de)