



1. April 2009

MUNICH GAMING 2009 vom 1. bis 3. April

Panel 1.1 Mehr als nur Unterhaltung: Serious Games

„Spiel Dich schlau“ – Lernen und Spaß sind keine Gegensätze

München – Spiele sind ursprünglich zu Unterhaltungszwecken gedacht. Daher mag der Begriff der „Serious Games“ auf den ersten Blick widersprüchlich klingen, müsste doch der Spaß des Spielens jegliche Ernsthaftigkeit von vornherein ausschließen. Dass Spiele allerdings auch in hohem Maße Wissen und Bildung vermitteln können, wurde bei einer Expertenrunde im Panel „Mehr als nur Unterhaltung: Serious Games“ im Rahmen des Fachkongresses der Munich Gaming deutlich.

Kinder lernen – vor allem, solange sie noch klein sind – auf spielerische Art und Weise. Diesen Ansatz versuchen die Entwickler von Serious Games zu nutzen. Welche qualitativen Kriterien für den Erfolg von Serious Games erfüllt sein sollten, stellte Prof. Dr. Ute Ritterfeld vom Lehrstuhl für Medienpsychologie der Freien Universität Amsterdam in einem Eingangsreferat vor. „Lernen muss Spaß machen“, forderte Ritterfeld und verwies zugleich darauf, dass das Spiel für die Spielenden immer auch eine persönliche Relevanz haben müsse. Mikkel Lucas Overby, Commercial Director, Serious Games Interactive (SGI), Kopenhagen, umschrieb das große Bildungspotenzial des Spielens mit dem Begriff des „learning 3.0“. Das spielerische Lernen folge auf alte Lernmodelle durch Lehrer (learning 1.0) und die moderne Informationsvermittlung (learning 2.0). In der Forschung zu Spielen, zu ihrer Wirkung wie zu ihren Geschäftsmodellen, gebe es allerdings noch viele unbekanntes Variablen. Dennoch zeigte sich Overby überzeugt: „Serious Games haben ein hohes unerforschtes Potenzial, das die Welt verändern kann“.

Ein Spiel, das jugendlichen Zielgruppen die Auseinandersetzung mit Politik näher bringen soll, stellte Arne Busse, Referent bei der Bundeszentrale für politische Bildung in Bonn, vor. Serious Games können laut Busse in Ergänzung zu der reinen Vermittlung von „hard science“ auch die Gelegenheit zum handlungsorientierten Lernen geben. Es wäre optimal, wenn Lernziel und Spielziel – wie der Highscore – zusammen fallen, meinte Busse.

Nach dem Motto „Spiel Dich schlau und entdecke, was in Dir steckt“ hat der Hamburger Spielehersteller Scoyo curriculums-basierte Lernmodule entwickelt. Dr. Daniel Staemmler, Produkt Manager bei Scoyo, verdeutlichte, dass Serious Games nicht allein reines Fachwissen, sondern auch Kompetenzen wie logisches Denken, Rechenfähigkeit oder das Gedächtnis trainieren könnten.

In der von Christian Spanik, TV-Journalist und Geschäftsführer Netproducer, Moosdorf, moderierten Expertenrunde wurde insgesamt deutlich, dass spielerischer Spaß und die Ernsthaftigkeit des Lernens keine Gegensätze sind. Im Gegenteil: Lernen, so ein Fazit, kann Spaß machen, Lernen muss Spaß machen.

Weitere Informationen unter www.munich-gaming.com