

[Nachrichten](#) | [Südhessen aktuell](#) | [Kultur & Freizeit](#) | [Service](#) | [Anzeigenmarkt](#) | [Treffpunkt](#) | [Kundenservice](#) | [Wir über uns](#)

„Nicht alle Computerspiele sind böse“

Medien: Forscher am TU-Fachbereich Informatik beschäftigen sich mit den positiven Effekten beim Umgang mit dem PC

Von Annette Wannemacher-Saal, „Schwuppdwupp Englisch lernen“ – das total verrückte Vokabeltraining, „Crazy machines“ – die Erfinderwerkstatt: Auf dem Tisch von Stefan Göbel liegen Dutzende Computerspiele. Der promovierte Informatiker an der Technischen Universität Darmstadt leitet die Gruppe „Serious Gaming“ (seriöse Spiele). Das sechs Mitarbeiter starke Team von Forschern beschäftigt sich mit dem Einsatz von spielerischen Methoden und Konzepten nicht nur in Bezug auf Unterhaltung, sondern auf seriöse Anwendungen wie etwa Bildung, Gesundheit und Sport.

„Unsere Botschaft lautet: Nicht alle Computerspiele sind böse oder machen dumm“, fasst der 37 Jahre alte Informatiker zusammen, der viele Jahre am Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung gearbeitet hat und im vergangenen Jahr an die TU zurückkehrte, wo er auch studierte. Thema seiner Forschungsgruppe ist nicht die Wirkung von Gewaltspielen auf Kinder. „Wir wollen zeigen, dass Computerspiele, wenn man sie richtig einsetzt, ein großes Potenzial für die Gesellschaft bergen.“ Mit spielerischen Methoden könnten am PC etwa Fertigkeiten trainiert werden, die man später im Beruf oder im Alltag umsetzen kann, so der Ansatz der Forschergruppe.

Lerninhalte und Lernsituationen könne man sehr gut in Spiele verpacken. Das bedeute nicht, dass Lesen oder miteinander Spielen ausfalle. „Lesen, kommunizieren, spielen – das hat nach wie vor Priorität“, betont Göbel. „Was am PC geschieht, sollten Eltern nicht nur kontrollieren. Sie sollten auch mal mitmachen.“

Außerdem gewinnt das so genante „E-Learning“ an Bedeutung. Darunter versteht man klassische Web-basierte Trainingskurse, in denen Inhalte angeboten werden. Es gibt Informationen – an der Universität können das komplette Vorlesungen sein – außerdem auch noch Ergänzungen oder Tests, die das Wissen abfragen. Das Führerschein-Training ist ein Beispiel aus dem Alltag, aber auch andere Prüfungen lassen sich am Computer vorbereiten.

Bei den jüngeren PC-Nutzern spricht man von „Educational games“, bei denen Lerninhalte aus dem Schulsektor in Spiele verpackt und so beispielsweise Sprachen gelernt, physikalische Experimente ausgeführt oder historische Ereignisse nachgespielt werden. Dies muss heute nicht mehr zwangsläufig am PC passieren. Auch auf mobilen Geräten wie iPhone, Blackberry oder einer Konsole können solche Spiele geladen werden.

Aufgabe der TU-Gruppe ist es, die Entwicklung dieser „seriösen Spiele“ wissenschaftlich zu begleiten. Sie arbeiten eng zusammen mit den Autoren, die solche Lernspiele entwickeln und überprüfen, welche positiven Nutzen die Spiele letztlich haben.

Als Beispiel nennt Göbel ein von der EU gefördertes Projekt „80 days“, basierend auf dem Buch „In 80 Tagen um die Welt“ von Jules Verne. Ziel dieses Lernspiels ist es, geographische Inhalte spielerisch und erzählerisch umzusetzen. Länder und deren Hauptstädte, Themen wie Längen- und Breitengrade, Klima- oder Erderwärmung werden aufgegriffen und in das Spiel integriert.

Das bedeute nicht, dass die Kinder den Klassiker nicht mehr lesen sollen, betont Göbel auch hier. „Das Spiel ergänzt, ersetzt aber nicht.“ Viele Computerspiele seien auch für die komplette Familie geeignet, interaktiv und hätten mit einem „Abtauchen in virtuelle Medien“ nichts zu tun. Dass trotz Computer auch ein Würfel- oder Kartenspiel auf dem Familienprogramm stehen sollten, ist für Göbel selbstverständlich.

Generell könne man sich dem Einsatz der neuen Medien nicht entziehen, sagt der Darmstädter Informatiker. „Medienkompetenz ist in der Schule und im Berufsalltag gleichermaßen erforderlich.“ Er betont, dass sich die TU-Gruppe in ihren Forschungsprojekten ausschließlich auf die positiven Effekte des PC-Einsatzes konzentriert. „Was mit Gewalt zu tun hat, lehnen wir kategorisch ab.“

3.4.2009