



Dr.-Ing. Stefan Göbel

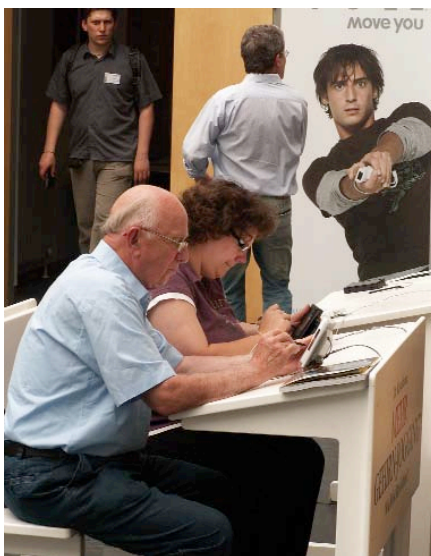
## Serios Games -quo vadis?



Head of Serious Games  
Multimedia Communications Lab (KOM)  
Technische Universität Darmstadt  
Dept. of Electrical Engineering &  
Information Technology

### Auf den 5. Darmstädter GameDays wurde über 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.

Unter dem Motto „Science meets Business“ demonstrierten Fachvertreter aus Forschung und Industrie an den ersten beiden Tagen der Veranstaltung in zahlreichen Vorträgen und Best-Practice Vorführungen Anwendungsbereiche von Serious Games. Ein Schwerpunkt lag dabei auf dem Aspekt des Lehrens und Lernens. Game Konzepte werden hier eingesetzt, um Wissen und Fähigkeiten auf spannende Art und Weise zu vermitteln. Ein Beispiel ist das Geographie-Lernspiel 80Days, dessen Name von dem Buch „In 80 Tagen um die Welt“ von Jules Verne abgeleitet

Am zweiten Tag der Veranstaltung, waren interessierte Schüler und Nachwuchstalente zu einem Einblick in die wirtschaftlich kontinuierlich florierende Games-Branche eingeladen. Hierbei bestand die Möglichkeit, an den Vorträgen und Demonstrationen teilzunehmen, sich mit Fachvertretern aus Forschung und Industrie auszutauschen und so zum Beispiel auch erste Kontakte mit potentiellen Arbeitgebern zu knüpfen.

Auf der parallel stattfindenden Ausstellung stellten 15 Aussteller über 30 Exponate vor, darunter auch das Serious Game „TechForce“, das beim Deutschen Computerspielpreis 2009 als „Best Serious Game“ prämierte wurde. Das Spiel gibt Jugendlichen einen unterhaltsamen Einblick in die Hightech-Branche der Metall- und Elektroindustrie, schult analytisches Denken, Kombinationsfähigkeit und räumliche Vorstellungskraft und



wurde. Während der Spieler verschiedene Aufgaben löst, erlangt er Wissens über die Erde, die fünf Kontinente und einzelne Länder.

Der Einsatz von Serious Games beschränkt sich jedoch nicht nur 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. Motorik und Koordination, Wissen und Kognitionen, Emotionen und Sozialkompetenz – all das kann mit spielerischen Methoden trainiert und verbessert werden. Studien belegen, dass die Motivation am Lernen durch den spielerischen Effekt steigt.

stellt gleichzeitig unterschiedliche Berufsinformationen und Bewerbungstipps bereit. In einer dafür eingerichteten „Spielhöhle“ konnten verschiedene Spiele aktiv ausprobiert werden.

Zum Abschluss der Veranstaltung fand am Samstag, den 30. Mai, ein Familientag als Tag der offenen Tür statt: Während Eltern hier erfahren durften, dass „nicht alle Spiele böse sind und dumm machen“, sondern das Lernen und die Kommunikation fördern oder Anreize zur sportlichen Betätigung bieten können, hatten die Kinder die Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen zu werfen oder selbst in die Rolle eines Game-Designers zu schlüpfen und in kürzester Zeit ein eigenes kleines Spiel zu entwickeln.