

Ernste Spiele

Im Darmstadtium werden „Serious Games“ präsentiert / Mehrwert auch für Schulunterricht

Manche Schulstunde sei noch nicht einmal so pädagogisch wie ein altes Super-Mario-Spiel, findet Robert Konrad. „In der Schule werden Fehler bestraft, Computerspiele funktionieren nach der Methode Versuch und Irrtum“, sagt der ehemalige Informatik-Student und jetzige Mitbesitzer der Softwarefirma KTX. Er

will aber nicht auf Konfrontationskurs zur analogen Lehrwelt gehen, sondern zeigen, dass Computerspiele den Unterricht verbessern können. So wie die gut 30 anderen Aussteller, die bei den „Game Days 2011“ im Darmstadtium vertreten sind.

Die zweitägige Veranstaltung im Darmstadtium ist nichts für

hirnloses Daddeln – es geht um Serious Games. In diesem Genre dient der Spielspaß als Brücke, um ein übergeordnetes Ziel zu erreichen. Wissen vermitteln zum Beispiel. Oder Gesundheit fördern durch ein Sportprogramm. Marketing kann auch eines der ernsthaften Ziele sein. Den gestrigen Tag dominierten internatio-

nale Gesprächsrunden, heute stehen gelungene Beispiele im Rampenlicht.

Im Fachbereich Multimedia Kommunikation an der Technischen Universität Darmstadt gibt es sogar eine eigene Abteilung Serious Games. Das Land Hessen fördert diese mit gut 300 000 Euro im Jahr. (ers.)