

CEBIT 2010

Fahnder, Wikinger und Azubis

Training für die Polizei, Bildung für Kinder oder Auszubildende: Das Feld von digitalen Lernspielen ist groß. Auf der Cebit wurde nun der "Serious Games Award" vergeben.

von Achim Fehrenbach | 06. März 2010 - 13:18 Uhr



Ein Ausschnitt aus dem Simulationsprogramm für Polizeikräfte

Das Fluchtauto am Straßenrand ist leer, die beiden Verdächtigen sind wie vom Erdboden verschluckt. Während Polizeibeamte den Wagen untersuchen, scannt ein Polizeihubschrauber das angrenzende Maisfeld. Die Suche mit der Infrarotkamera hat schließlich Erfolg: Die mutmaßlichen Bankräuber haben sich hinter einem Geräteschuppen versteckt. Aus dem Hubschrauber koordiniert der Einsatzleiter nun den Zugriff, lässt die Einsatzkräfte am Boden ausschwärmen und den Schuppen umstellen. Schon bald klicken die Handschellen.

© Sean Gallup/Getty Images



Alle Berichte zur Computermesse

Ein schöner Fahndungserfolg, möchte man meinen. Allerdings fand der Einsatz nur am Computer statt. " Virtuelles Training für Polizeieinsatzkräfte " heißt das Simulationsprogramm, mit dem die Gesetzeshüter des Landes Baden-Württemberg künftig für die Verbrecherjagd geschult werden. ViPol ist einer der Preisträger des diesjährigen Serious Games Award . "Serious Games" lassen sich wohl am besten als digitale Lernspiele beschreiben: Software, die Spaß macht, aber vor allem Wissen vermitteln soll.

Wie weitreichend diese Definition ist, zeigt schon die Zusammenschau der drei Preisträger: eine auf größtmöglichen Realismus bedachte Polizeisimulation, ein Geschichtsspiel für Kinder (" Willi wills wissen : Bei den Wikingern", und ein Point-and-Click-Abenteuer, das die "fachliche und interkulturelle Kompetenz junger Auszubildender" stärken soll (Team Player).

Bildung und Ausbildung, Gesundheitswesen und Management sind nur einige der Bereiche, in denen Serious Games mittlerweile zum Einsatz kommen. Aber ist es sinnvoll, für die Auszeichnung alle Sparten in einen Topf zu werfen? Die Wertungskategorien aus dem Vorjahr wurden jedenfalls wieder abgeschafft: Man wolle damit "eine größere öffentliche Wahrnehmung" und "mehr Transparenz" erreichen, sagt Olaf Wolters vom Branchenverband BIU , neben Nordmedia ein Mitveranstalter des Awards. Mehr Aufmerksamkeit haben Serious Games tatsächlich nötig: Noch immer stehen sie im Schatten der rein unterhaltungsorientierten, mit dicken Produktions- und Werbebudgets ausgestatteten Spiele-Blockbuster.

Die Randständigkeit der Lernspiele ist aber zum Teil selbst verschuldet. Didaktisch minderwertig und lieblos präsentiert, ähneln viele der Angebote immer noch dem berüchtigten Nürnberger Trichter : Das Wissen soll, oben eingefüllt, geradewegs in den Kopf des Schülers gelangen – Motivation: Fehlanzeige. "Bislang existieren eher wenige

Beispiele, in denen eine Integration von Spielen und Lernen überzeugend umgesetzt ist", bilanzierte kürzlich der Mediendidaktiker Michael Kerres .

Auch in der Forschung zu möglichen Lerneffekten sieht er Defizite: "Viele Studien helfen eher begrenzt weiter, weil sie auf Vergleichen basieren, die eine Gruppe 'mit Spiel' einer Gruppe 'ohne Spiel' gegenüberstellen." Wirklich aussagekräftige Befunde lassen sich laut Kerres nur aus dem Vergleich verschiedener didaktischer Konzepte ableiten.

Für potenzielle Käufer – beispielsweise Eltern – ist das derzeitige Angebot an Lernspielen vor allem eines: unübersichtlich. Kommerzielle Erfolge wie *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* haben viele Nachahmer auf den Plan gerufen, die den Markt mit Einbahnstraßen-Wissen überschwemmen. Dass auch Auszeichnungen wie der *Serious Games Award* nur punktuell Orientierung bieten können, räumt Jury-Mitglied Stefan Göbel ein . Der Serious-Gaming-Spezialist von der TU Darmstadt könnte sich aber eine Zertifizierungsstelle vorstellen, die Gütesiegel für wertvolle Lernspiele vergibt.

Was Forschung und Lehre anbetrifft, sieht Göbel die USA ein gutes Stück voraus: "Dort existieren Förderprogramme, die nicht nur die Entwicklung von Spielen, sondern auch den Aufbau von entsprechenden Forschungszentren und Ausbildungseinrichtungen unterstützen." Prominentes Beispiel ist die bereits 2002 am Woodrow Wilson Center in Washington gegründete *Serious Games Initiative* . Wie Europa und die USA voneinander lernen können, diskutierten Experten auf der *Serious Games Conference* , die ebenfalls am Freitag stattfand. Darüber hinaus präsentierten sie einige interessante Forschungsprojekte, zum Beispiel ein Physiotherapie-Spiel oder ein Lernspiel für funktionale Analphabeten . Die Videomitschnitte der Konferenz sind ab kommender Woche abrufbar.

COPYRIGHT: ZEIT ONLINE

ADRESSE: <http://www.zeit.de/digital/games/2010-03/cebit-game-award>