



Darmstadt, Oktober 2012

„Was wir erleben ist revolutionär“

Auf den GameDays 2012 diskutieren Fachleute zum Thema „Einsatz von Serious Games für die Prävention und Rehabilitation“ und sind sich einig: Serious Games können auf vielen Ebenen Nutzen stiften.

„Gerade für Kinder und Jugendliche müssen wir nützliches Wissen verstärkt über digitale Spiele vermitteln“, sagt Sebastian Becker, Facharzt für Kinder und Jugendmedizin und Oberarzt der Darmstädter Kinderkliniken Prinzessin Margaret. Becker therapiert immer häufiger Kinder, die an starkem Übergewicht leiden, welches in erster Linie auf schlechte Ernährung und eine inaktive Freizeitgestaltung zurückzuführen ist. Anstatt sich sportlich zu betätigen, sitzen viele von Beckers Patienten stundenlang vor dem Fernseher oder dem Computer. Becker glaubt aber nicht daran, dass sich TV und Computer aus dem Kinderzimmer verbannen lassen: „Wir können diese Medien nicht verbieten, aber wir können sie positiv nutzen, beispielsweise durch Serious Games“, erklärt Becker. Auch Josef Wiemeyer vom Institut für Sportwissenschaft der TU Darmstadt sieht Potenzial in der Idee mit „ernsthaften Spielen“ Kinder zu mehr Bewegung zu motivieren: „Der Einsatz des gesamten Körpers in ‚Serious Games‘ bietet eine neue Qualität der Interaktion“, sagt Wiemeyer und ergänzt: „Wir müssen aber weiter daran arbeiten, die Nachhaltigkeit und den Nutzen von ‚Serious Games‘ auch mit wissenschaftlich fundierten Fakten zu hinterlegen.“ Sebastian Becker sieht einen großen Vorteil von „Serious Games“ darin, dass sie übergewichtige Kinder für sportliche Aktivität belohnen und loben. „Im Sportunterricht werden adipöse Kinder häufig nur ausgelacht. Sie können nicht mithalten und sind deshalb frustriert“, erklärt Becker. Dank „Serious Games“ könnten seine Patienten aber Erfolgserlebnisse haben und Selbstvertrauen aufbauen, obwohl sie unспортlich sind. „Das motiviert“, sagt Becker.

Jürgen Richter, Vorsitzender der Liga der Freien Wohlfahrtspflege in Hessen, sieht im Aufbau von Selbstbewusstsein ebenfalls einen wichtigen therapeutischen Ansatz in der Altenpflege. Hier kommen „Serious Games“ unter anderem bei der Sturzprävention zum Einsatz, beispielsweise können Senioren bei dem Spiel „Balance-Fit“, das die Besucher der GameDays ausgiebig testen konnten, ihren Gleichgewichtssinn trainieren. Laut Richter haben „Serious Games“ dabei neben dem therapeutischen Effekt zusätzlich das Potenzial, die Kommunikation der Senioren untereinander zu fördern, die Angst gegenüber neuen Technologien herabzusetzen und so das Selbstvertrauen zu stärken. „Der Enkel mit der Spielekonsole staunt über die Oma, die alle Rekorde beim neuesten Serious Game bricht“, sagt Richter. Außerdem, fügt Richter hinzu, könnten „Serious Games“ den Wettbewerbsgedanken fördern. Dies führe dazu, dass Senioren sich mit mehr Spaß und Engagement an der Therapie beteiligen. Auch Manfred Held vom Klinikum Darmstadt, der das Alten- und Pflegeheim Emilstraße betreut, macht sich für „Serious Games“ stark: „Unsere Senioren kommen zusammen, um gemeinsam zu spielen. Sie feuern sich



gegenseitig an, jubeln sich zu und freuen sich über die eigene Leistung und die Leistung der anderen.“ So könne man nicht nur an der Sturzprävention arbeiten, sondern im gleichen Moment auch das Gruppengefühl stärken. „Was wir erleben ist revolutionär“, sagt Held. Matthias Pfisterer vom Agaplesion Elisabethenstift bestätigt die Einschätzung seiner Kollegen und sieht darüber hinaus noch mehr Potenziale in der Anwendung: „Wir können Serious Games auch in der Diagnostik einsetzen, beispielsweise nach einem Schlaganfall, um so nach und nach die Motorik zu verbessern und gleichzeitig bestehende Defizite eindeutig zu identifizieren“, sagt Pfisterer und fügt hinzu: „Gerade bei längeren Krankenhausaufenthalten ist vielen Patienten oft langweilig. Mit Serious Games können wir sie gleichzeitig unterhalten und therapieren.“

Die Marktsituation sehen alle Experten nach wie vor als Herausforderung. Ruth Lemmen vom Bundesverband für interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) sieht zwar einen Trend zum „Serious Game“, der aktuelle Fokus von Publishern und Entwicklern in der Spieleindustrie liegt aber laut Lemmen noch auf Unterhaltungssoftware. „Was in Deutschland fehlt, sind Studien und Erhebungen, die das wirtschaftliche Potenzial von 'Serious Games', aber auch die positiven Effekte, die durch sie beispielsweise in der Medizin erzielt werden können, wissenschaftlich aufbereiten und darstellen“, sagt Lemmen. Mithilfe dieser Argumente könne eine noch breitere Akzeptanz erzielt werden, denn das Potenzial zum Einsatz von Serious Games sei bei weitem nicht erschöpft, so Lemmen. Auf eine Unterstützung durch die Krankenkassen hoffen die Experten vorerst nicht. „Auf dem Markt erhältliche ‚Serious Games‘ sind bisher nicht speziell auf Therapien zugeschnitten. Es braucht maßgeschneiderte Spiele und Spielkonzepte, die in enger Kooperation zwischen Wissenschaftlern und Anwendern entstehen“, sagt Wiemeyer. Richter fügt hinzu, dass „Serious Games“ ohnehin keine Insel-Lösung seien, sondern in ein therapeutisches System eingebettet werden müssten. „Dafür benötigt es auch klare Richtlinien für Software-Hersteller“, sagt Richter. Auch Wiemeyer ist der Ansicht, dass „Serious Games“ für Therapiezwecke zwar Expertenstandards erfüllen müssten, aber auch ganzheitlich betrachtet werden sollten: „Gesundheit ist ein weiter Begriff und wir dürfen die ‚soziale Gesundheit‘ keinesfalls vergessen. ‚Serious Games‘ haben das Potenzial auf vielen unterschiedlichen Ebenen einen Nutzen zu stiften - und die Patienten haben Spaß dabei.“

Weitere Informationen rund um die GameDays finden Sie unter www.gamedays2012.de.

Kontakt:

Fachgebiet Multimedia Kommunikation, TU Darmstadt:
Dr. Stefan Göbel
Leiter Serious Games
Tel.: 06151/16-6149
Email: stefan.goebel@kom.tu-darmstadt.de