

Hintergrundinformationen

Serious Games

Der Computer ist für die „Digital Natives“, Jugendliche, die mit PC und Internet aufwachsen, ein selbstverständlicher Bestandteil ihres Lebens. Vor allem Computerspiele sind bei Kindern und Jugendlichen beliebt. Laut einer Untersuchung des Bitkom nutzen 60 Prozent der 14- bis 29-jährigen Menschen in Deutschland digitale Spiele. Unter den zehn- bis 15-jährigen spielt jeder Dritte. Sie spielen durchschnittlich 7,5 Stunden pro Woche. Das breite Angebot beschränkt sich jedoch nicht nur auf jugendliche Zielgruppen. 25 Prozent aller Spieler weltweit sind heute inzwischen älter als 50 Jahre. Das Durchschnittsalter der Spieler liegt bei etwa 30 Jahren.

Um das große Interesse an Games für ernsthafte Wissensvermittlung zu nutzen, werden vor allem in den USA seit kurzem verstärkt sogenannte „Serious Games“ entwickelt, die Spaß, Spiel und Lernen verbinden. Das primäre Ziel von Serious Games, also „ernsthafte Spiele“ oder „Edutainment Games“, ist der Erwerb von Wissen ohne (schulischen) Leistungsdruck.

Bildungspolitische Relevanz von Serious Games

Games sind generationsübergreifend zu einem Teil der sozialen Lernkultur geworden. Laut der Nielsen-Studie „Video Gamers“ (Stand 2007) ist jeder dritte befragte Computerspieler davon überzeugt, mit Spielen mehr lernen zu können als über andere Wege. Serious Games bauen auf diesem generationsübergreifenden großen Interesse an Computerspielen auf, vermitteln Kompetenzen mithilfe vertrauter Spielwelten und -mechanismen.

Serious Games stehen dabei für innovatives Lernen und den gezielten Einsatz von PC und Internet, um wichtige Kenntnisse zu vermitteln. Sie erlauben individuelle Lernkurven, fördern durch die Interaktion zwischen Spielern die soziale Kompetenz und vermitteln IT-Kenntnisse durch die aktive Nutzung neuer Medien.

Weltweit wurden über 600 englischsprachige Serious Games¹ entwickelt (Stand 2007). Zwei Drittel dieser frei zugänglichen Lernspiele setzen sich mit schulischen Themen auseinander, 14 Prozent beschäftigen sich mit Gesellschaftsthemen. Nur jedes zehnte Spiel adressiert berufsrelevante Kompetenzen und wird in der Weiterbildung eingesetzt. Dies wird sich jedoch in den nächsten Jahren ändern. Marktforscher und Experten wie das US-Forschungsunternehmen Apply Group prognostizieren, dass bis 2012 mehr als 130 der weltweit größten Unternehmen Serious Games für die Weiterbildung ihrer Mitarbeiter nutzen werden. Computerspiele entwickeln sich von Unterhaltungs- zu intelligenten und vielfältig einsetzbaren Trainingsinstrumenten.

Serious Games – Motor für die Computerspiele-Industrie

Deutschland ist nach Angaben des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) mit rund 1,36 Milliarden Euro Umsatz in 2007 der drittgrößte Markt für Unterhaltungssoftware in Europa. Etwa 5.000 bis 10.000 Menschen arbeiten in Deutschland in der Spielebranche. Das schließt angegliederte Berufsfelder in Handel, Presse und Beratungsunternehmen mit ein. Neben der bildungspolitischen Bedeutung hat der Trend zu Serious Games auch positive Auswirkungen auf den Markt für Computer- und Videospiele, da Lernspiele vielfältig einsetzbar sind und neue Märkte und Zielgruppen ansprechen: Universitäten schulen ihre Studenten, die Feuerwehr simuliert Katastrophenszenarien, die Polizei trainiert Anwärter, medizinisches Fachpersonal übt für die Trauma-Behandlung, Spieltechnologien helfen bei der Maschinensteuerung oder Anlagenplanung, Unternehmen trainieren ihre Mitarbeiter mit Hilfe von Lernspielen. Auch im Bereich der politischen Bildung sind die Serious Games angekommen. Didaktisch aufbereitete Lernspiele sind derzeit ein großer Wachstumsbereich der Gamesbranche.

¹ Studie „Serious Games: Mechanisms and Effects“ von Dr. Ute Ritterfeld, Lehrstuhlinhaberin