

Von Gamification bis Serious-Games

Begrifflichkeiten und wissenschaftlicher Hintergrund

SERIOUS GAMES

WAS VERSTEHT MAN UNTER *SERIOUS GAMES*?

Autorin: Darya Frantskevich

Zu dem Begriff Serious Games lassen sich in der Literatur unterschiedliche Definitionen finden, so z. B. Serious Games als „Spiele mit einem Lernhintergrund, bei denen spieltypische Elemente eingesetzt werden“ (Eckardt 2017: 139); „Spiele, deren Intention einen realen Zweck verfolgt und die somit oftmals ernsthafte Inhalte implizieren“ (Mitgutsch 2015: 23f); oder „ein Oberbegriff für alle nicht primär der Unterhaltung dienenden Einsatzszenarien von Spielen“ (Wagner 2011: 298). So lassen sich **Serious Games** als Spiele bzw. spielbasierte Ansätze verstehen, die ein **Lernziel** wie z. B. die Wissensvermittlung, die Änderung der Verhaltensweise, des Kompetenzerwerbs bzw. Kompetenzzuwachs verfolgen.

Der Begriff Serious Games wurde noch in den 70er Jahren von Abt verwendet, um dominierende Rolle der Ernsthaftigkeit dieser Art der Spiele zu betonen. Einen neuen Schwung erlebte dieser Begriff im Jahr 2002 in den USA mit dem Start der Serious Games Initiative von Rejeski und Sawyer. Ursprünglich wurden Serious Games zum Training in bestimmten Bereichen wie z. B. bei der Ausbildung in den kaufmännischen Berufen eingesetzt. Mit der Entwicklung von Technologien hat sich die Anwendung auf verschiedene Gruppen und Einsatzfelder verbreitet. Serious Games können unterschiedlich klassifiziert werden, z. B. das Modell von Sawyer, die Klassifikation von Kickmeier-Rust oder das Paderborner Zwei-Stufen-Modell von Müller-Lietzkow und Jacobs. Die Spiele im Bildungsbereich werden oft als Educational Games bezeichnet.

Serious Games finden heutzutage eine aktive **Verwendung** auch **im Hochschulbereich**. Die Vielfalt der Angebote breitet sich von einem digitalen Escape-Room über Simulationen zu den interaktiven Filmen, wo man in einer sicheren virtuellen Umgebung eigene Kenntnisse und Kompetenzen überprüfen und verbessern kann. Die Beispiele der umgesetzten Projekte aus unterschiedlichen Fachbereichen lassen sich in der Methodenbox finden.

Mit einem Serious Game können bekannte Inhalte auf eine neue Art und Weise vorgestellt werden, um die Motivation der Studierenden zu erhöhen sowie das Fachwissen interaktiv zu vermitteln. Die Produktion von solchen Angeboten kann sowohl von den einzelnen Personen als auch von größeren Teams umgesetzt werden. Wie man ernsthafte Inhalte in eine spielerische Umgebung einbinden kann, lässt sich bei der „immersiven Didaktik“ von Bopp finden. Zu betonen wäre auch die Möglichkeit, Studierende in den Entwicklungsprozess zu involvieren, damit nicht nur das Fachwissen vertieft werden kann, sondern auch die soziale Kompetenz über die konstruktiv-kollaborative Teilnahme gefördert wird.

Serious Games können in der Lehrveranstaltung unterschiedlich integriert werden, z. B. als ein Anreicherungsangebot und eine Grundlage für die vertiefte inhaltliche Diskussion in der Präsenzphase.

Ein Serious Game kann von den Studierenden unterschiedlich wahrgenommen werden: neue Darstellungsform kann einerseits das Interesse und Neugier wecken, andererseits unterhaltsam und leicht wirken. Das hängt oft mit dem Vorwissen, Spielerfahrungen, Motivation der Studierenden zusammen. Damit das Angebot möglichst effektiv genutzt wird, sollte die methodisch-didaktische Einbettung berücksichtigt werden. So ist beim Einsatz von Serious Games nicht nur die Durchführungs- sondern vor allem die Auswertungsphase von großer Bedeutung. In der Debriefing-Phase findet oft der meiste Kompetenzzuwachs statt und der Wissenstransfer wird ermöglicht. In der anschließenden Diskussion können Spieler zusätzliches Wissen mitbringen, das in einem Spiel nicht abgebildet werden kann.

Serious Games bieten eine Möglichkeit, bekannte Inhalte aus einer neuen Perspektive darzustellen und dadurch neue Erkenntnisse zu gewinnen.

Stand: 28.09.2023

Literatur

- Bopp, Matthias (2006): Immersive Didaktik und Framingprozesse in Computerspielen. Ein handlungstheoretischer Ansatz. In: Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium Partizipation-Immersion-Interaktion. Marburg: Schüren 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 14), S. 169–185.
- Bopp, Matthias (2008): Storytelling und Parasoziales Design Als Motivationshilfen in Computerlernspielen. Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie Und Praxis Der Medienbildung 15 (Computerspiele und Videogames): S. 1-20.
- De Gloria, Alessandro/ Bellotti, Francesco/Berta, Riccardo/Lavagnino, Elisa (2014): Serious Games for education and training. In: International Journal of Serious Games 1 (1).
- Eckardt, Linda/ Körber, Steffen/ Becht, Eva Johanna/ Plath, Alexandra/ Al Falah, Sharaf/ Robra-Bissantz, Susanne (2017): Führen Serious Games zu Lernerfolg? – Ein Vergleich zum Frontalunterricht. In: Strahringer, Susanne/ Leyh, Christian: Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 139-150.
- Fischer Helge, Heinz Matthias, Schlenker Lars, Münster Sander, Follert Fabiane, Köhler Thomas (2017): Die Gamifizierung der Hochschullehre - Potenziale und Herausforderungen. In: S.Strahringer, C. Leyh: Gamification und Serious Games. Wiesbaden: Springer Fachmedien S. 113-125.
- Hoblitz, Anna (2015): Spielend Lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht. Springer Fachmedien: Wiesbaden. 294 S.
- Jacob, Axel/ Teuteberg, Frank (2017): Game-Based Learning, Serious Games, Business Games und Gamification – Lernförderliche Anwendungsszenarien, gewonnene Erkenntnisse und Handlungsempfehlungen. In: In: Strahringer, Susanne/ Leyh, Christian: Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer Fachmedien. S. 97-112.
- Mitgutsch, Konstantin (2015): Serious Games und weniger ernsthafte digitale Spiele und ihr didaktischer Einsatz. Fremdsprache Deutsch 53, S. 20-24.
- Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, John Burton (2018): Gamification Cases in Education. In: Gamification in Learning and Education. Cham: Springer: International Publishing S. 117-123.
- Wagner M. (2011): Serious Games: Spielerische Lernumgebungen und deren Design. In: Online-Lernen. Handbuch für Wissenschaft und Praxis. Klimsa P. (Hrsg.), J. Issing. (Hrsg.) München: Oldenbourg. S. 297-305.
- Wannemacher, K., Jungermann, I. Scholz, J., Tercanli, H. & Villiez, A. (2016). Digitale Lernszenarien im Hochschulbereich. Arbeitspapier Nr. 15. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung. 114 S.

IMPRESSUM

HMWK-Projekt HessenHub

AG Gamification und Serious Games

<https://www.hessenhub.de/netzwerk-und-news/gamification/>

Kontakt: julia.geissler@hs-rm.de

Das Dokument ist veröffentlicht unter CC-Lizenz:

CC BY-NC-ND 2.0 DE