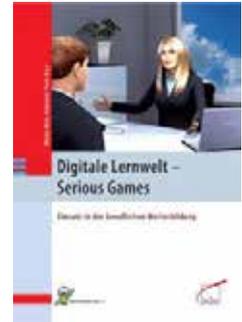


# Für Sie gelesen

Aktuelle Bücher für Leadership, Personalmanagement und Training

Autor: **Maren Metz, Fabienne Theis (Hrsg.)**  
Titel: Digitale Lernwelt – Serious Games  
Jahr: 2011  
Verlag: Bertelsmann  
Umfang: 212 Seiten  
ISBN: 978-3-7639-4807-9  
Web: www.wbv.de



## Flow!

«Ich hab' dich!» höre ich es aus dem angrenzenden Waldstück rufen, gefolgt von einem ausgelassenen Lachen und Jauchzen. Die Kinder spielen Räuber und Gendarm. Sie sind so in dieses Spiel versunken, dass sie alles um sich herum vergessen, auch die heranbrechende Nacht, die Kälte, den Hunger: Flow-Erlebnis! Ich beobachte das gerne, wehmütig und dankbar. Wenn wir uns nur auch wieder auf etwas so einlassen, völlig in uns aufgehen könnten! Ich rufe in den Wald zum Abendessen. Einer der Kinder kommt und beknielt mich, noch etwas länger spielen zu dürfen. Natürlich lasse ich Sie, sie sind Kinder und sollen spielen!

Szenenwechsel: «Ich hab' dich!» höre ich es aus dem angrenzenden Raum rufen, gefolgt von einem ausgelassenen Lachen und Jauchzen. Die Kinder spielen ein Videogame. Sie vergessen dabei auch alles um sich herum: Flow-Erlebnis! Ich breche das Spiel ab und schicke sie hinaus. Einer der Kinder beknielt mich, weiterspielen zu dürfen. Ich bleibe hart.

Eine völlig andere Reaktion auf eine nahezu identische Situation. Wo liegt der Unterschied? Computergames haben einen schlechten Ruf: Killerspiele, Fettleibigkeit durch zu wenig Bewegung, Spielsucht mit Verwahrlosung haben viele abweisend gegenüber dem Medium werden lassen. Und die Dinger haben eine magische Anziehungskraft vor allem auf (jüngere und ältere) Jungs. Was wäre, wenn man die positiven Eigenschaften, die Anziehungskraft, die Flow-Erlebnisse mit wertvollen Inhalten paaren könnte? Dann hatte man «dä Füüfer unds Weggli» wie wir in der Schweiz sagen. Damit ist das Wortpaar «Serious Games»

geboren: Wertvoller Inhalt in attraktiver Form. Wie das geht und was es dazu alles braucht wollte ich vom vorliegenden Buch wissen und erhielt eine Fülle unterschiedlicher Antworten.

## Zu Struktur und Inhalt

Das Buch «Digitale Lernwelt-Serious Games» geht das Thema nüchtern ohne Pathos an. 26 hochkarätige Autoren aus Wissenschaft und Praxis greifen die Bedenken ebenso auf, wie pädagogische und andragogische Anforderungen, beleuchten technische Aspekte ebenso wie psychologische und gruppendynamische. Das Werk ist in Konzeption und Praxis aufgeteilt. «Serious Games in der Konzeption» wird weiter in einen technischen und einen didaktischen Teil untergliedert, «Serious Games in der Praxis» in Ausbildung und Weiterbildung. So findet der Leser schnell zu seinem Interessenfeld, von dem er sich dann weiterarbeiten kann.

*«Das Buch «Digitale Lernwelt-Serious Games» geht das Thema nüchtern ohne Pathos an.»*

Wo immer Sie auch einsteigen, überall erwarten Sie Artikel mit rund 10 gut recherchierten Seiten, die nach einem eher allgemeinen Intro zum Thema Serious Games in das jeweilige Thema unterschiedlich tief eintauchen. Grafiken unterstützen das Geschriebene wirkungsvoll, Zitate und Verweise sind sauber gesetzt und zum Teil umfassende Literaturverzeichnisse runden die Artikel ab. Auch der Stil

mutet vor allem im ersten Teil wissenschaftlich an: Die Aufsätze sind kompakt und anspruchsvoll, Vorverständnis in technischer und didaktisch-methodischer Hinsicht ist für die meisten Artikel von Vorteil. Da jeder für sich alleine steht, kreisen die meisten Einleitungen um dasselbe und können ab dem dritten Aufsatz ohne Erkenntnisverlust weggelassen werden.

Die ersten Beiträge befassen sich mit den Chancen und Gefahren von Serious Games, insbesondere der Frage, ob denn Spiele immer noch wirken, wenn sie vorsätzlich gespielt werden (müssen). «Tatsächlich bemerken... schon Kinder, wenn ihnen im Spiel plötzliche eine Mathematikaufgabe untergeschoben wird, und «haben dann keine Lust mehr»». Einig sind sich die Autoren darin, dass gute Serious Games schon als solche konzipiert werden müssen. Kernthemen dabei sind neben dem Spiele-Design Überlegungen zu dynamischen, vom Lernenden mitgestalteten Inhalten (Stichwort Web 2.0) zur richtigen Hilfestellung und zur Weiterführung des Games in der realen Welt (z.B. mittels Rollenspielen oder der Integration echter Webinhalte in das Spielegeschehen). Lässt man die Gedanken zu (auch wenn einige im ersten Moment fremd anmuten), lassen sich viele Impulse auch für das «konventionelle» Kursdesign gewinnen.

Viele meiner Fragen werden geklärt, einige bleiben noch offen. So scheint zum Beispiel die Frage, wann genau ein

Game serious ist von der Betrachtungsweise abzuhängen. Für einige der Autoren hat es mit dem Design zu tun, für andere nur mit dem Einsatz oder dem Vorsatz. «Jedes Spiel ist damit ein Serious Game im geeigneten Kontext» bringt die Schwierigkeit der Abgrenzung auf den Punkt. Die Fülle der von im Buch dargestellten Spielmöglichkeiten lassen den hoffnungsvollen Schluss zu, dass Serious Games unser Lehr- und Lernverhalten bereichern werden, so wie das jetzt schon Unternehmenssimulationen und gutes Blended Learning tun.

### **Zusammengefasst**

Die Attraktivität des Lernens zu steigern ist zentral für jeden, der in der Aus- und Weiterbildung tätig ist. Ganz gleich, ob als Lehrperson, Trainer, Dozent oder Professor. Dass Computerspiele attraktiv sind, ist auch nicht neu. Was liegt also näher, als die magische Anziehungskraft des Computerspiels in den Dienst der Lehre zu stellen? Simulationen sind schon ziemlich attraktiv, aber das ist erst der Anfang. Serious Games gewähren einen Blick in die mögliche Zukunft des Lernens: lustvoll und effizient. Es tut dies in einem nüchternen, kompakten Stil, der konzentriert gelesen werden sollte. Als Herausgeberbuch ist es so ausgelegt, dass jeder Artikel für sich alleine steht und daher Überschneidungen kaum vermeidbar sind.

---

## Gelesen von:

Dr. oec. HSG Philipp Mähr  
Goethestrasse 70  
9008 St. Gallen  
philipp.maehr@maehrconsulting.ch  
0041 71 244 95 09

