

SERIOUS GAMES FOR HEALTH

Serious Games sind (digitale) Angebote, die ein gesellschaftlich relevantes Thema aufgreifen und zum Gegenstand einer spielerischen Auseinandersetzung machen. Nach einer engen Definition verfolgen Serious Games „einen ausdrücklichen und sorgfältig durchdachten Bildungszweck [...] und [sind] nicht in erster Linie zur Unterhaltung gemacht“ (Abt et al. 1971, S. 26). Es handelt sich insofern um pädagogische Angebote mit vorab festgelegten Lernzielen (vgl. Tolks et al. 2020). Inzwischen gibt es verschiedene Taxonomien, die unterhaltsame Spiele mit Bildungsanspruch nach verschiedenen Kategorien differenzieren (vgl. z. B. Breuer/Bente 2010; Sawyer/Smith 2008). Entsprechend vielfältig sind auch die Formen der Umsetzung und Spielvarianten. Positive Auswirkungen von Serious Games for Health wurden unter anderem in Bezug auf den emotionalen Status, die Zufriedenheit und das persönliche Selbstwertgefühl festgestellt (vgl. Baranowski et al. 2008). Allerdings können sich Serious Games – nicht zuletzt auch aufgrund ihres pädagogischen Bezuges – auf dem Markt der kommerziellen Games nur schwer behaupten.

Als prominentes Serious Game for Health wird zumeist das Spiel *Re-Mission* angeführt, ein Ego-Shooter für krebskranke Kinder, in dem die Spieler*innen zum Beispiel Tumorzellen abschießen mussten und dabei Informationen über die Erkrankung und verschiedene Behandlungen erhielten. Das Spiel wurde 2006 von der Non-Profit-Organisation *HopeLab* entwickelt und ist eines der wenigen Serious Games for Health, das auch wissenschaftlich evaluiert wurde. Interessant ist, dass das Spiel in der Neuauflage gänzlich neu aufgesetzt und ausschließlich auf die motivierende Funktion von digitalen Spielen (ohne Gesundheitsbezug) gesetzt wurde. *Re-Mission 2* lässt sich entsprechend nicht mehr der Kategorie Serious Games zurechnen.

Neben der Genre-Gattung Serious Games wird inzwischen auch der Begriff des Serious Gaming verwendet, um herauszustellen, dass auch Spiele ohne expliziten Gesundheitsbezug geeignet sind, gesundheitsbezogene Bildungsprozesse zu initiieren (vgl. Djaouti et al. 2011).

Literatur

- Abt, Clark C., (1971). *Ernste Spiele: Lernen durch gespielte Wirklichkeit*. Köln: Kiepenheuer & Witsch.
- Baranowski, Tom/Buday, Richard/Thompson, Debbie L./Baranowski, Janice (2008). Playing for Real: Video Games and Stories for Health-Related Behavior Change. In: *American Journal of Preventive Medicine*, 34 (1), S. 74–82.
- Breuer, Johannes/Bente, Gary (2010). Why so serious? On the relation of Serious Games and Learning. In: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4 (1), S. 7–24.
- Djaouti, Damian/Alvarez, Julian/Jessel, Jean-Pierre (2011). Classifying serious games: The G/P/S model. In: Felicia, Patrick (Hrsg.), *Handbook of research on improving learning and motivation through educational games: Multidisciplinary Approaches*. Hershey: Information Science Reference, S. 118–136.
- Sawyer, Ben/Smith, Peter (2008). *Serious Games Taxonomy: PowerPoint-Präsentation zum Vortrag*. <https://thedigitalentertainmentalliance.files.wordpress.com/2011/08/serious-games-taxonomy.pdf> [Zugriff: 21.12.2021]
- Tolks, Daniel/Lampert, Claudia/Dadaczynski, Kevin/Maslon, Eveline/Paulus, Peter/Sailer, Michael (2020). Spielerische Ansätze in Prävention und Gesundheitsförderung: Serious Games und Gamification. *Bundesgesundheitsblatt – Gesundheitsforschung – Gesundheitsschutz*, 63 (6), S. 698–707.