



1.KONGRESS FÜR KINDER- UND JUGENDFÖRDERUNG
FÜR DAS LEBEN LERNEN, ENGELBERG, 14.-17. JULI 2008

SERIOUS GAMES – LERNEN IM COMPUTERSPIEL (SUMMARY)

Mela Kocher, Schweizerisches Institut für Kinder- und Jugendmedien SIKJM

SERIOUS GAMES – LERNEN IM COMPUTERSPIEL (SUMMARY)

„Junge Medien Schweiz“ untersuchen die verschiedenen Medien im Internet.

Die verschiedenen vorgestellten Spiele erfüllen in irgendeiner Art einen erzieherischen Wert. Die Spiele sollen einen gewissen Inhalt übermitteln, entgegen den „normalen“ Spielen, welche nur als Unterhaltung dienen. Das bedeutet, dass diese den Benutzer gewisse Dinge beibringen sollen, so zum Beispiel Food Force von der UNO welches den Umgang mit Nahrung lernen soll, die Addi Reihe, welche spielerisch Schulstoff vermittelte oder auch das US Army Game, das den jungen Soldaten das Töten und die richtigen Reaktionen vermitteln will, aber auch älteren Soldaten helfen soll, mit dem Erlebten umzugehen.

Leider existieren für solche Spiele keine Richtlinien, was erfüllt sein muss, damit das Spiel das Prädikat „Serious Game“ erhält. Ebenfalls existieren keine aktuellen Datenbanken über Spiele mit seriösem erzieherischem Wert, dies weil so viele Games auf den Markt kommen, dass es fast unmöglich ist, Datenbanken aktuell zu halten. Jedoch ist es auch so, dass solche Spiele keinen Kleber auf der Verpackung haben, auf dem steht „Serious Game“ - vielmehr werden die Spiele in Presstexten als Serious Game angepriesen.

Grundsätzlich wird das Label „Serious Game“ häufig zur Imageaufbesserung eines Games oder der gesamten Spielindustrie verwendet.