

Spielen und Forschen

GAMEDAYS Neues „Serious-Games“-Netz will Wissenschaft und Wirtschaft zusammenbringen / Rallye am 10. Juni

Von Sabine Schiner

DARMSTADT. Serious Games sind Computerspiele, bei denen es nicht nur ums Spielen geht, sondern auch darum, ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Um zum Beispiel etwas dabei zu lernen. Was es Neues auf diesem Gebiet gibt, darüber informieren Wissenschaftler auf den „GameDays“, die am 9. und 10. Juni zum 13. Mal an der Technischen Universität stattfinden.

In Darmstadt wird seit 2005 zu diesem Thema am Multimedia Communications Lab, kurz KOM, geforscht. Neu ist, dass nun ein neues Netzwerk namens „Serious Games Technologies“ Wissenschaft und Wirtschaft stärker zusammenbringen und allgemein das Thema Serious Games weiter voranbringen soll. Am Freitag, 9. Juni, wird es Wissenschaftlern, Entwicklern und Anwendern auf dem „GameDays“-Workshop an der TU vorgestellt. Am Samstag, 10. Juni, ist Besuchertag. Dort können Spielbegeisterte aller Altersklassen die Spiele erkunden.

Piloten und Mediziner trainieren bereits mit Hilfe von 3D-Simulationen ihre Fertigkeiten, Schüler lernen mit digitalen Programmen auf spielerische Weise Fremdsprachen. Wie seriös diese Online-Spiele sein können, zeigt das Verbundprojekt „PDEXergames“ für Parkinsonpatienten, das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung von 2017 bis 2020 unterstützt



Ein Quiz mit Fragen zur Raumfahrtagentur ESA und dem Darmstädter Kontrollzentrum Esoc hat die „Serious Games“-Gruppe der TU Darmstadt 2015 vorgestellt.

Archivfoto: Guido Schiek

wird. Ziel ist, das therapeutische Potenzial der Spiele-Kombination aus Physiotherapie und kognitivem Training für die Therapie zu nutzen.

„Serious Games finden viele gut“, sagt Dr. Stefan Göbel vom KOM. Seien es nun Trainingsprogramme, die zu mehr Bewegung animieren oder Spiele, die dabei helfen, die Umgebung zu erkunden. Das Thema sei auch ganz im Sinne des Bitkom-Wettbewerbs „Digitale Stadt“, bei dem Darmstadt gute Chancen auf den Sieg habe, und in den auch das Fachgebiet Multimedia

Kommunikation eingebunden ist. „Möglich wären Bewegungsspiele“, erzählt Göbel. Beispielsweise Spiele, die gleichermaßen die Fitness stärken, etwas über Kultur und Geschichte vermitteln und zur Bürgerbeteiligung beitragen, indem Bürger beim Spaziergang oder einer Stadt-Rallye das Umfeld und die Aufenthaltsqualität von bestimmten Orten bewerten, Mängel melden oder Gestaltungsvorschläge einbringen können.

Das Problem der Serious Games: Bislang wird nicht über-

prüft, ob diese Spiele auch wirklich etwas taugen. „Es gibt viel auf dem Markt, aber nicht alle Spiele sind so richtig überzeugend“, so Göbel. Das neue Netzwerk soll das ändern. Gemeinsam soll unter anderem überlegt werden, wie man, technisch gesehen, die Qualität und die Effizienz der Spiele verbessern kann. „Und es geht darum, die Spieleproduktion einfacher, schneller und besser zu machen“, erklärt der Ingenieur. Dem Netzwerk selbst gehören neben dem KOM unter anderem Spieleentwickler, Anbieter von

PROGRAMM

- ▶ Am Samstag, 10. Juni, kann auf dem **Publikumstag der „GameDays“** jeder, der möchte, selbst einmal Serious Games ausprobieren. Im Angebot sind vor allem Wissens- und Gesundheitsspiele.
- ▶ Um **9.30 Uhr** startet eine **Rallye** mit mehreren Stationen an der Technischen Universität und am Marktplatz. Eine Anmeldung ist erwünscht. An allen Stationen können die Spiele bis 14.30 Uhr auch live ausprobiert werden.
- ▶ Zusätzlich sind **zwei Workshops** im Angebot, bei denen Kinder und Jugendliche, aber auch ältere Semester zum Beispiel gemeinsam ein eigenes Spiel entwickeln können. Weitere Infos unter: www.gamedays2017.de. (ine)

Lern- und Gesundheitsanwendungen und Technologie-Provider an.

Ein Ziel ist auch, Ideen zu entwickeln, um Serious Games individuell an die Anforderungen ihrer Nutzer anzupassen. „Bei einem Ausdauer-Spiel auf einem Ergometer wäre beispielsweise denkbar, dass die Software automatisch anhand von Pulsmessungen feststellt, ob die Belastung für die jeweilige Person zu hoch ist und sich daraufhin dem Leistungslevel des Patienten anpasst“, erklärt Göbel.