

Zweite Serious Games Conference von BIU und nordmedia

In Deutschland noch in den Kinderschuhen

Hannover (jl) – Mit Erfolg haben nordmedia und BIU im Rahmen der CeBIT die zweite Auflage ihrer Serious Games Conference veranstaltet. Rund 200 Teilnehmer zählte der eintägige Kongress, der sich mit dem Einsatz von Games im Gesundheitswesen befasste.

Am Anfang der Serious Games Conference 2008 stand zunächst der Blick ins Ausland. Nicht ohne Grund, denn in vielen Ländern hat der Bereich der edukativen Spiele bereits eine wesentlich größere Bedeutung als hierzulande. „In Deutschland steckt die gesamte Thematik noch in den Kinderschuhen, während in Großbritannien und den USA Serious-Games-Projekte finanzielle und politische Unterstützung erhalten“, sagt Ruth Lemmen vom BIU, die auch die Tagungsmoderation übernommen hatte. „Da könnte in Deutschland in der Tat noch Einiges passieren.“ Nachdem die Leiterin der Forschungsabteilung des Serious Games Institute im britischen Coventry, Dr. Sara de Freitas, einen Überblick über Spiele gegeben hatte, die im Gesundheitswesen bereits zum Einsatz kommen, richtete sich das Augenmerk aus-

führlicher auf „Re-Mission“. Ellen LaPointe von der kalifornischen HopeLab Foundation stellte diesen sehr speziellen Egoshooter vor, bei dem der Spieler mit der Figur des Nanobots „Roxxi“ Krebszellen zerstören muss. Das Game wird zur Therapieunterstützung bei krebserkrankten Kindern und Jugendlichen eingesetzt. „Wir wollen damit Verständnis für den Sinn von Therapien wecken“, erläuterte LaPointe. Das Spiel stößt offenbar auf gute Resonanz: Laut Angaben der HopeLab Foundation sind bislang 112.000 Exemplare in 79 Ländern verteilt worden; zuletzt seien auch in Deutschland 200 „Re-Mission“-Spiele an die Deutsche Kinderkrebsstiftung gegangen. Auch



Lea Treese von Nintendo



Prof. Ute Ritterfeld (Uni Amsterdam)

Prof. Dr. Ute Ritterfeld vom Forschungszentrum CAMErA an der Vrije Universiteit Amsterdam lobte in ihrem anschließenden Vortrag „Re-Mission“ als besonders gelungenes Beispiel für ein edukatives Spiel. „Serious Games müssen Emotionen vermitteln, dürfen die Inhalte aber nicht trivialisieren“, gab sie zu bedenken. Im zweiten Teil der Serious Games Conference richteten die Teilnehmer den Blick vorwiegend nach Deutschland. Diplompsychologe Ralf Heindorf vom Neurologi-

Nachgefragt bei Ruth Lemmen (BIU)

„Impulse liefern und vernetzen“

Zum zweiten Mal haben der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und nordmedia die Serious Games Conference (SGC) in Hannover veranstaltet. GamesMarkt sprach mit Ruth Lemmen, Referentin für Medienkompetenz und Projektmanagement beim BIU und Moderatorin der SGC, über die diesjährige Veranstaltung und die weiteren Planungen.

Wie war der BIU mit der zweiten Serious Games Conference zufrieden?

Die zweite Serious Games Conference mit dem Fokus „Serious Games im Gesundheitsbereich“ war aus unserer Sicht ein voller Erfolg. Das Veranstaltungsformat hat sich somit etabliert. Mit circa 200 Teilnehmern gegenüber 130 im Vorjahr hat sich der Teilnehmerkreis stark erweitert. Wir können daraus schließen, dass die Thematik der Serious Games auch in Deutschland auf wachsendes Interesse stößt.

Sind Serious Games auch im deutschen Gesundheitswesen ein Zukunftsmodell?

Bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Es ging uns maßgeblich darum, dieses Thema einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen und neue Impulse zu liefern, aber auch die verschiedenen Bereiche, die normalerweise nur wenige Berührungspunkte miteinander haben, untereinander zu vernetzen. Das ist uns mit der Serious Games Conference erneut gelungen. Unter den Teilnehmern der Konferenz waren Vertreter aus Wissenschaft, Industrie, Politik, Medizin, aber auch Entwickler, Ingenieure und Vertreter von Krankenkassen. Neue, innovative Projekte in diesem Bereich können nur entstehen, wenn sich die Akteure miteinander auseinandersetzen und gemeinsam Ideen entwickeln.

Die SGC soll jährlich wechselnde Themenschwerpunkte behandeln. Gibt es bereits Ideen für das Thema im Jahr 2009?

Gemeinsam mit dem Team der nordmedia, das die Serious Games Conference mit uns veranstaltet hat – und dem unser Dank für die konstruktive Zusammenarbeit gilt –, sind wir derzeit noch mit der Auswertung der vergangenen Veranstaltung befasst. Wir werden uns aber zeitnah beraten, welche thematischen Schwerpunkt die nächste Serious Games Conference haben wird und dies dann auch mit dem entsprechenden Vorlauf kommunizieren.





Bruno Kollhorst (Techniker Krankenkasse, l.) und Brendan Ludden (New Concept Gaming)



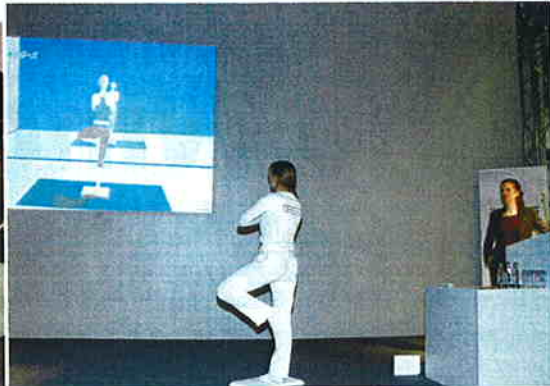
Prof. Ulrich Götz von der Zürcher Hochschule der Künste hielt einen fesselnden Vortrag



Paneldiskussion mit Olaf Wolters, dem Geschäftsführer des BIU (r.)



nordmedia-GF Thomas Schäffer (l.)



Auch Nintendos Wii Fit kam bei der SGC zum Einsatz

schen Rehazentrum Friedehorst und Oliver J. Wächter, Geschäftsführer des Bremer Spieleentwicklers Abraxas Medien, stellten exemplarische ihre Zusammenarbeit im Bereich der therapeutischen Spiele vor. Dabei wurden auch die Probleme aufgezeigt, die es bei der Zusammenführung der beiden Bereiche gab. „Wir als Agentur wollen vor allem Spiele entwickeln, die Spaß machen“, sagte Wächter. „In diesem Fall mussten wir uns aber auch danach richten, welche Inhalte für die Therapie sinnvoll sind.“ Entwickelt wurde eine Kollektion von Wortfindungs- und Bildersuchspielen für unterschiedliche Altersgruppen, bei denen die Therapeuten in Friedehorst die Fortschritte der Patienten anhand der erfassten Daten fortlaufend beobachten können. Eine gezielte, computergestützte neuropsychologische Therapie ist machbar, sinnvoll und effektiv“, erklärte Heindorf. „Leider gibt es bislang noch keine Strukturen oder Finanzierungsmöglichkeiten für solche Projekte.“ Nachdem Prof. Ulrich Götz von der Zürcher Hochschule der Künste über den Einsatz von Spielen in der Psychotherapie für Kinder und Jugendliche referiert hatte, erläuterte Bruno Kollhorst von der Techniker Krankenkasse in einem weiteren Vortrag die Relevanz von edukativen Computerspielen aus Sicht einer gesetzlichen Krankenversicherung. „Botschaften zur nachhaltigen Verhaltensänderung können auf diesem Weg effizient und unauffällig mit Spaßfaktor vermittelt werden“, sagte er. Voraussetzung für einen wirklichen Durchbruch der Serious Games im Bereich

Gesundheit seien aber unter anderem wissenschaftliche Studien zu Wirkung und Nachhaltigkeit der Spiele, die Förderung der Medienkompetenz von Eltern und Lehrern und eine stärkeres Engagement der Spielebranche. „Computerspiele, Fitness und Gesundheit müssen sich nicht ausschließen“, bilanzierte Kollhorst und leitete damit zu zwei konkreten Beispielen für die körperliche Betätigung beim Videospiele über. Zunächst demonstrierte Brendan Ludden vom britischen Unternehmen New Concept Gaming die Eigenentwicklung „Jog“. Dieses Gerät, das in diesem Jahr zu einem Preis von rund 30 Euro auf den Markt kommen soll, ermöglicht es dem Spieler, z. B. bei „Fifa Soccer“ die Fußballer durch eigene Laufbewegungen zu steuern. Lea Treese von Nintendo Deutschland hatte zuvor bereits einen ersten Einblick in das neue Fitnesskonsolenspiel „Wii Fit“ gewährt, das in Deutschland Ende April veröffentlicht wird. „Wii Fit allein macht sicherlich nicht fit, kann aber den Spaß an der kör-

perlichen Aktivität fördern“, erläuterte Treese. Ob der Einsatz von Serious Games auch im deutschen Gesundheitswesen ein Zukunftsmodell ist, muss sich noch zeigen. „Bis dahin ist es sicherlich noch ein weiter Weg“, sagt Ruth Lemmen (siehe auch „Nachgefragt“). Prof. Dr. Peter Vorderer, Wissenschaftlicher Direktor des Forschungszentrums CAMErA an der Vrije Universiteit Amsterdam, der in Hannover auch an der abschließenden Podiumsdiskussion teilnahm, sieht Serious Games generell in Bereichen wie Schule, Fortbildung und Medizin als äußerst relevant an. Es sei wichtig, auch in Deutschland entsprechende Projekte auszusuchen und zu fördern. „Hier hat man allerdings die Zeichen der Zeit noch nicht erkannt“, kritisierte er. Dies führe er vor allem darauf zurück, dass die Diskussion um Computerspiele hierzulande „völlig falsch“ geführt werde. „Man konzentriert sich hierbei vor allem auf die problematischen Aspekte von Games und verkennt dabei deren Potenzial“, erklärte Vorderer. Auch wenn die Frage nach den Zukunftsaussichten der „Serious Games for Health“ für Deutschland noch offen gelassen werden musste, zeigten sich die Veranstalter der Konferenz in Hannover voll und ganz zufrieden. „Die Serious Games Conference hat sich als erfolgreiche Veranstaltung etabliert, die wir gern weiterführen wollen“, erklärte BIU-Geschäftsführer Olaf Wolters. Schon jetzt steht der Termin fürs nächste Jahr fest: Am 4. März 2009 laden nordmedia und BIU wiederum im Rahmen der CeBIT in Hannover zur dritten Serious Games Conference ein.



Rund 200 Personen nahmen an der zweiten Serious Games Conference während der CeBIT teil