

---

## Game-based Learning

Computer und Videospiele sind weit verbreitet und vor allem bei Jüngeren sehr beliebt. Mit Ansätzen zu Game-based Learning wird versucht, Lernen, das oft als langweilig und träge empfunden wird, mit Spielen zu verknüpfen. Mithilfe von Game-based Learning soll sich der Lernende gut unterhalten fühlen und nebenbei lernen. Dabei gilt es, dem Spielen zugrunde liegende psychologische Mechanismen für das Lernen zu nutzen. Daher haben gut gemachte Spiele z.B. ein enormes Faszinations- und Motivationspotenzial. Beim Spielen vergisst man die Zeit, versinkt in einer anderen Welt, traut sich Ungeahntes zu und blüht in der Konkurrenz mit den Mitspielern auf. Die Komplexität der Spiele hat eine enorme Spannweite. An einem Ende gibt es einfache „Quizshow“-Spiele für den Wissensdrill, am anderen Ende gibt es aufwändige Computersimulationen, in denen jeder Spieler seinen „Avatar“ (das virtuelle Alter Ego) durch eine virtuelle Welt bewegt. Allen Spielen gemeinsam ist der Trend zum Computer. Einfachere Spiele können zunehmend sogar auf dem Mobiltelefon oder PDA („personal digital assistant“) gespielt werden. Manche sehen in „massive multiplayer online roleplaying games“ (MMORPG) die Zukunft des Trainings für global agierende Unternehmen. In der virtuellen Welt dieser Spiele können über das Netz tausende von Spielern unterstützt durch Chats gleichzeitig miteinander interagieren.

Viele Spiele kann man vorgefertigt erwerben. Andere lassen sich durch diverse Einstellungen und durch Ergänzungen der für den Lerninhalt relevanten Fragen an die Bedürfnisse des Unternehmens anpassen, z.B. mit Software zur Spielerstellung wie „LearnWare“. Große Unternehmen lassen sich nach ausführlicher Bedarfsanalyse in enger Zusammenarbeit mit den Entwicklern ein Spiel maßschneidern.

Ist Game-based Learning nur Spielerei oder lässt sich damit tatsächlich effektiv trainieren? Die neuere Forschung zeigt, dass das Spielen lehrreich sein kann. So wurde z.B. gefunden, dass die Operationsleistung von Chirurgen mit dem Spielen bestimmter Computerspiele zusammenhängt. Es gibt Hinweise, dass selbst das Spielen von „serious Games“ wie Warcraft, die gar nicht für Trainings entwickelt wurden, Führungsverhalten fördern könnte (DeMarco et al., 2007). Aus dem Game-based Learning ist ein ernst zu nehmender Markt und Forschungszweig entstanden. Internationale Unternehmen wie IBM („Innov8“) oder das US-amerikanische Militär sind Vorreiter in der Verwendung von Simulationen (DeMarco et al., 2007; Totty, 2005). Jährlich trifft man sich zum Serious Games Summit, um die Entwicklung von Spielen für das Lernen u.a. im Gesundheitswesen, in der Forschung und in kommerziellen Unternehmen voranzutreiben.

## Literatur

DeMarco, Lesser, & O'Driscoll, 2007: s. Links

Kauffeld, S. (2010). *Nachhaltige Weiterbildung. Betriebliche Seminare und Trainings entwickeln, Erfolge messen, Transfer sichern*. Berlin, New York, Tokio, Heidelberg: Springer.

Totty, 2005: s. Links