

careum



Digitalisierung Gesundheitskompetenz Selbsthilfe

Spielerisch gesund mit Serious Games?

📅 2020-05-19 👤 Fabian Berger 👁 3323 Views 💬 4 Comments

📌 games in healthcare, Gesundheitsförderung, Videospiele

In Kürze: Videospiele machen dumm, fett und faul? Ganz im Gegenteil: Sie kommen immer mehr auch in der Gesundheitsförderung oder Prävention zum Einsatz. Dieser Blogbeitrag beleuchtet Chancen und Risiken von sogenannten Serious Games im Gesundheitsbereich.

Computerspiele erfreuen sich wachsender Beliebtheit. Fristeten sie in den 70er Jahren noch ein Nischendasein, erlebten Sie in den 80er Jahren und spätestens mit 3D in den 90er Jahren einen enormen Zuwachs. Der Videospiegelmarkt als Entertainmentbereich ist heute grösser als der Film- und Musikmarkt zusammen. Alleine E-Sports erzielte 2019 einen **Gesamtumsatz von 1,65 Milliarden US-Dollar**.



Newsletter

Sie möchten keinen Blogbeitrag verpassen? Dann melden Sie sich für den Careum Newsletter an:

==>

www.careum.ch/newsletter



Kontakt

Sie haben Fragen zum Careum Blog oder möchten als Gastautorin oder Gastautor einen Beitrag verfassen?

Dann schreiben Sie uns eine E-Mail auf blog@careum.ch.

Autorinnen/Autoren

Heute diskutieren Expertinnen und Experten die kulturelle Bedeutung von Videospielen, Firmen gründen E-Sports-Teams, in denen professionelle Spielerinnen und Spieler gegeneinander antreten, und Akteure auf der ganzen Welt versuchen, mithilfe von Serious Games gesellschaftliche Probleme anzugehen.

Serious Games sind mittlerweile auch Gegenstand wissenschaftlicher Forschung geworden. Seit dem Februar 2012 erscheint regelmässig das internationale Journal «Games for Health Journal» und seit dem Januar 2014 auch das Journal «The International Journal of Serious Games».

Mehr als nur Unterhaltung

Serious Games haben im Gegensatz zu rein unterhaltsamen Spielen den allgemeinen Anspruch, über den Unterhaltungswert hinaus nützlich zu sein. Beispielsweise werden Serious Games für Ausbildungs-, Schulungs- oder Trainingszwecken eingesetzt. Trotzdem sollen Serious Games auch unterhalten.

Das Ziel von Serious Games ist es, über Quests (Aufgaben) die Motivation aufrecht zu erhalten. Diese Quests sollen das Kompetenzerleben von Gamerinnen und Gamer unter Wahrung der Autonomie (z. B. durch die freie Gestaltung der Aktivitäten im Spiel) ansprechen und ein Gefühl von sozialer Zugehörigkeit vermitteln – siehe «Self-Determination Theory» (Ryan & Deci, 2000). Die Hoffnung ist, dass durch diese und weitere Vorteile von Games, wie das Einstellen eines Flow-Gefühls (wenn sich die Herausforderungen eines Spiels mit den Fähigkeiten des Spielers im Einklang befinden – ein Konzept von Mihály Csíkszentmihályi) oder Immersion (man taucht in die Spielwelt ein), Lernziele besser übermittelt werden können.

Einige Spiele möchten eine «Message» vermitteln. Sie wollen aufklären, informieren und wirken präventiv, wie beispielsweise Serious Games zur Aufklärung und Vermeidung von sexuellen Belästigungen (Jozkowski & Ekbja, 2015). Andere Spiele haben die Absicht, körperliche oder mentale Vorgänge zu trainieren, wie zum Beispiel die Armfunktion (Kottink, Prange, Krabben, Rietman, & Buurke, 2014).

Auch herkömmliche Action-Videogames können positive Effekte aufweisen – ohne dass diese Effekte bei der Videospieldentwicklung beabsichtigt wurden. Zum Beispiel brauchen gerade Chirurinnen

Bitte anklicken: [Liste von Autorinnen/Autoren mit Link zu deren Beiträgen](#)

Suche



Archiv

Kategorien

Meta

[RSS-Einträge](#)

[RSS Kommentare von Lesern](#)

Veranstaltungen

Die Careum Stiftung bietet mit verschiedenen Veranstaltungen Gelegenheiten, zukunftsweisende Fragen zu diskutieren.

www.careum.ch/events

Careum Verlag

Tipps für die erfolgreiche Spitalführung:

und Chirurgen eine gute Auge-Hand-Koordination. Studien zeigen nun, dass Medizinstudierende, die als Jugendliche regelmässig Action-Videogames spielten, schneller operieren können und weniger Fehler machen.

Wie lassen sich Serious Games definieren?

Doch was sind Serious Games jetzt genau? Eventuell verschaffen wir uns mehr Klarheit, indem wir uns die Definition von Djaouti, Alvarez & Jessel (2011) anschauen:

“

Serious Games: any piece of software that merges a non-entertaining purpose (serious) with a video game structure (game).

Djaouti, Alvarez & Jessel (2011)

Zwei Dinge sind damit nun klar:

- **Erstens:** Serious Games verfügen über eine videobasierte Technik und sind nicht mit herkömmlichen (Brett-)Spielen zu vergleichen. Wenn von Serious Games die Rede ist, dann sind in der Regel PC-Spiele, Konsolenspiele oder neu auch Spiele auf Smartphones gemeint, in denen Gamerinnen und Gamer interaktiv über eine Schnittstelle im Spiel interagieren können.
- **Zweitens:** Serious Games sind mehr als blosser Unterhaltung. Serious Games haben ein Ziel, den sogenannten «non-entertaining-purpose».

Zwei Gesundheitsgames im Vergleich

Im Folgenden möchte ich zwei unterschiedliche Serious Games vergleichen: «Re-Mission» und «Depression The Game».

Das erste Spiel «Re-Mission» hat das Ziel, Kindern und Jugendlichen mit Krebs eine Möglichkeit zu geben, nachvollziehen zu können, was im eigenen Körper passiert. Gleichzeitig wird ein Gefühl entwickelt, den «unsichtbaren Krebszellen» entgegentreten zu können (Disease-Management). Das Game wurde von der Non-Profit-Organisation



Weitere Produkte des Careum Verlags:

- Bücher
- Berufsfachschule
- Höhere Fachschule/Fachhochschule
- Lernkarten

★ Recent

Popular Comment

5 Schritte zum Erfolg

reichen Health Blog

📅 2015-10-04

💬 26 Comments

Was ist Patient Empowerment?

📅 2014-02-24

💬 24 Comments

Empowering Danish

citizens

📅 2015-02-15

💬 23 Comments

Hope Lab 2009 entwickelt. Sie möchte evidenzbasierte Serious Games entwickeln, die in Koproduktion mit Wissenschaftlicherinnen und Wissenschaftlern sowie Game-Entwicklerinnen und -Entwicklern produziert werden.

Social Media Workshop:
Tipps und Tricks

📅 2014-01-27 💬 19 Comments

Aufgrund des Spiels entwickelten Patientinnen und Patienten beispielsweise eine Steigerung des krankheitsrelevanten Wissens und eine krebsbezogene Selbstwirksamkeitserwartung (Tolks, 2019).

Re-Mission Video Game: Lymphoma Miss...



Im zweiten Game «Depression The Game» ist die Spielfigur ein junger Mann mit einer depressiven Erkrankung. Dieses Spiel wird über die weltweit bekannte Vertriebsplattform [Steam](#) für Gamerinnen und Gamer verbreitet. «Depression The Game» ist dabei ohne Altersfreigabe leicht erhältlich. Spielerinnen und Spieler sollen dank des Games depressive Erkrankungen besser nachvollziehen können. DeepWorks Studios UG hat das Spiel mit dem Anspruch entwickelt, «eine akkurate Repräsentation der psychischen Erkrankung Depression» zu kreieren.

Zu Beginn des Spiels wird man auf eine internationale Hotline zur Suizidprävention verwiesen. Trotzdem fällt auf, dass im Unterschied zu «Re-Mission» kaum Informationen über die Entwicklungsfirma vorhanden sind. Es wird auch nicht klar, ob die Spielelemente in Koproduktion mit Expertinnen und Experten auf evidenzbasierten Grundlagen entwickelt wurden, oder ob der eigene Anspruch

vielleicht einfach nur Marketing ist. Zudem dürfte das Aufzeigen von Möglichkeiten, einen Suizid zu begehen, sehr problematisch sein, da Nachahmungseffekte (Werther Effekt) so begünstigt werden könnten.

Depression The Game Gameplay Walkthr...



Chancen und Risiken von Serious Games

Serious Gaming ist ein relativ neues Spielfeld für mögliche Interventionen in verschiedenen Bereichen. Am Beispiel von «Re-Mission» werden die Chancen sichtbar, wenn ein Serious Games evidenzbasiert und in Zusammenarbeit mit verschiedenen Disziplinen entwickelt wird. Jedoch sind viele Serious Games noch in den Kinderschuhen. Es stellt sich zudem die Frage, welche Wirkungen Spiele wie «Depression The Game» auf die unterschiedlichen Zielgruppen haben.

Zurzeit fehlen einschlägige Studien, die einen Effekt wirklich nachweisen können. Viele Systematic Reviews deuten meist in die Richtung, dass erste positive Effekte erahnt werden können. Leider ist die Qualität der Methoden aber oftmals mangelhaft, so dass kaum tieferreichende evidenzbasierte Aussagen getroffen werden können.

Gerade die Spielindustrie ist ein hoch dynamisches Feld, in dem Entwicklungen rasant voranschreiten. Entsprechend ist das Label «Serious Game» ziemlich unscharf definiert, so dass in der Community schnell mal Spiele wie «Depression The Game» als Simulation gehandelt werden.

Hier zeigt sich die Kehrseite der erwünschten Effekte von Games. In seiner Hoffnungslosigkeit überlegt sich der junge Mann (Avatar) in «Depression The Game» sich umzubringen und es werden Suizidmethoden thematisiert. Das Ziel, sich umzubringen, kann dadurch plötzlich im Vordergrund des Spiels sein. Deswegen ist es wichtig, dass die Spielinhalte reflektiert und diskutiert werden – beispielsweise in der Schulklasse, wenn es um Aufklärung geht oder in Behandlungssettings, um die Situation für Angehörige besser nachvollziehbar zu machen.

Nichtsdestotrotz können Serious Games für Patientinnen und Patienten sowie für alle Beteiligte eine hilfreiche Unterstützung darstellen, um Wissen zu vermitteln und Selbstwirksamkeitserlebnisse anzubieten. Games wie «Re-Mission» zeigen, dass insbesondere junge Menschen von den Effekten und Vorteilen von Serious Games profitieren können. Zum Beispiel wenn sie selber erkrankt sind oder als **Young Carers** erkrankte, verunfallte oder beeinträchtigte Angehörige (zum Beispiel Eltern, Grosseltern oder Geschwister) zu Hause pflegen, betreuen oder unterstützen.

Literatur

- Djaouti, Damien; Alvarez, Julian & Jean-Pierre Jessel (2011) Classifying Serious Games: the G/P/S model In. Felicia Patrick (Hg.) *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*. IGI Global; 1. Edition, S. 118-136.
- Kottink, A. I. R., Prange, G. B., Krabben, T., Rietman, J. S., & Buurke, J. H. (2014). Gaming and Conventional Exercises for Improvement of Arm Function After Stroke: A Randomized Controlled Pilot Study. *Games for Health Journal*, 3(3), 184-191. [DOI](#)
- Jozkowski, K. N., & Ekbia, H. R. (2015). «Campus Craft»: A Game for Sexual Assault Prevention in Universities. *Games for Health Journal*, 4(2), 95-106. [DOI](#)
- Leu, A., Martin, A., Wepf, H., Berger, F., Weber, A. & Frech, M. (2018). Serious Games für Young Carers. Digitale Spiele als Mediator

zwischen Patienten, Angehörigen und Fachpersonen.
Workshopleitung. 1. *Nationaler Patientenkongress*. Bern,
14.09.2018.

- Ryan, R. M., Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. [DOI](#)
- Shake, M. C., Crandall, K. J., Mathews, R. P., Falls, D. G., & Dispennette, A. K. (2018). Efficacy of *Bingocize*[®]: A Game-Centered Mobile Application to Improve Physical and Cognitive Performance in Older Adults. *Games for Health Journal*, 7(4), 253-261. [DOI](#)

Diskutieren Sie mit!

- Welche Chancen sehen Sie durch Serious Games für die Gesundheitsförderung?
- Welche Gefahren und Grenzen weisen Serious Games Ihrer Meinung nach auf?
- Inwiefern können auch pflegende und betreuende Angehörige wie Young Carers von Serious Games profitieren?

← [Dementia: innovative care approaches](#)

[Gemeinsam besser werden: Die interprofessionelle Ausbildung vorantreiben](#) →





Fabian Berger



Fabian Berger arbeitet seit Mai 2017 im Forschungsbereich der Careum Hochschule Gesundheit als wissenschaftlicher Mitarbeiter. Er schloss sein Studium der Kulturwissenschaften mit Hauptfach Soziologie an der Universität Luzern mit der Masterarbeit zum Thema «Zur Entwicklung einer Soziologie monetärer Krisen» ab. Anschliessend arbeitete er für drei Jahre an der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit im Kompetenzzentrum Prävention und Gesundheit zu den Themen Gemeinschaftliche Selbsthilfe und Teilhabe von Menschen mit Beeinträchtigungen.

You May Also Like



Viel Lärm auf der Intensiv

 2019-10-02  0

Angehörige betreuen und selber gesund bleiben


 2019-12-04  7


Gesundheitsförderung im Pflegeberuf

 2020-11-18  5

4 thoughts on “Spielerisch gesund mit Serious Games?”



 F. S. aus Z.

 2020-05-20 at 15:55


 Permalink


Fantastischer Artikel: spannend, gut recherchiert und geschrieben. Top! Gerne mehr davon. Grosses Kompliment an den Autor.

Die Einleitung geht aber leider gar nicht. “Videospiele machen nicht nur dumm, fett und faul” – wie bitte? “Videospiele” machen weder dumm, noch fett, noch faul. Wie ein so ausgewogener Artikel zu einer so abstrusen Einleitung kommt, ist mir ein Rätsel.

 Reply



 Fabian Berger

 2020-05-25 at 08:57


 Permalink

Vielen Dank für Ihren Kommentar. Ich habe Ihren Input gleich aufgenommen und die Einleitung leicht angepasst. Zusätzlich habe ich noch recherchiert. Und tatsächlich erschien 2019 im Journal "Social Science & Medicine" eine Metaanalyse zum Thema Übergewicht bei Gamerinnen und Gamern (<https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2019.05.030>). "Gamen" ist mit einem "erhöhten Bodymass-Index" assoziiert. Der Effekt ist marginal - und das nur bei erwachsenen Gamerinnen und Gamer, aber erstaunlicherweise nicht bei Kindern und Jugendlichen. Zudem handelt sich bei den 20 eingeschlossenen Artikeln um Beobachtungsstudien, sodass kein kausaler Zusammenhang geschlossen werden kann. Und beim Bodymass-Index stellt sich dann auch wieder die Frage, ob eventuell nicht auch einfach Body-BUILDER generell mehr Gamen. Dann müsste man den Body-Mass-Index durch einen anderen Messwert für "Übergewicht" ersetzen. Auch beim Thema Games und Aggressivität finden sich je nach methodischem Design unterschiedliche Ergebnisse. Schlussendlich lässt sich also weder das eine noch das andere so einfach bestätigen oder widerlegen.

 Reply



 Sebastian

 2021-05-03 at 09:01

 Permalink

Ich danke Ihnen für den interessanten Artikel. Schön mal eine positive Seite von Videospiele zu beleuchten. Das kommt meiner Meinung nach viel zu kurz.


Mit besten Grüßen

Sebastian

 Reply



 Fabian Berger

 2021-05-05 at 13:03

 Permalink

Lieber Sebastian,

Vielen Dank für deinen wertschätzenden Kommentar. 😊

Beste Grüsse

Fabian

 Reply

Schreiben Sie einen Kommentar

Ihre E-Mail-Adresse wird nicht veröffentlicht. Erforderliche Felder sind mit * markiert.

Kommentar

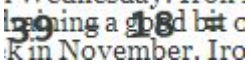
Name *

E-Mail *

Website

Meinen Namen, E-Mail und Website in diesem Browser speichern, bis ich wieder kommentiere.

Notify me of followup comments via e-mail. You can also [subscribe](#) without commenting.

Solve the problem:  39 18
K in November. Iro

[Refresh Quiz](#)

[Kommentar abschicken](#)

Pestalozzistrasse 3

Phone: +41 43 222 50 00

CH-8032 Zürich

Email: blog@careum.ch

Schweiz

© Copyright Careum 2020 | [Impressum](#) | [Über uns](#) | [Datenschutz](#) | [Rechtliche Hinweise](#)

