

# Spielend lernen im „Studiport“

## Komplexität von Serious Games

Computerspiele führen schon längst kein Nischendasein mehr. Auch im Aus- und Weiterbildungssektor haben Spiele mittlerweile Eingang gefunden, um auf motivierende Weise relevantes Wissen zu vermitteln und Lernprozesse anzuregen. Das Zauberwort lautet „Serious Games“. Dabei sind die Erwartungen an solche Computerspiele groß: Die unterhaltsamen Elemente sollen eine Verbindung mit den Lerninhalten eingehen, sodass deren Integration in die Spielmechanik die größte Herausforderung an die didaktische Konzeption und das Spieldesign darstellt.

## Point-and-Click-Adventure

Für das Online-Portal „Studiport“ ([www.studiport.de](http://www.studiport.de)) nimmt man sich dieser Herausforderung an, indem ein Lernspiel inhouse entwickelt wird. Als Point-and-Click-Adventure umgesetzt, greift das deutschsprachige Spiel auf ein Genre zurück, das sich in eine 30-jährige Tradition einreicht und sich nach wie vor großer Beliebtheit erfreut. Es basiert somit auf einer bewährten Spielmechanik, die durch ihre nicht-lineare Erzählweise und die umfassenden Interaktionsmöglichkeiten ein hohes Maß an Handlungsfreiheit ermöglicht.

## Als Außerirdischer an der Hochschule

Die Userin bzw. der User über-

nimmt in der Third-Person-Perspektive die Rolle eines außerirdischen Wesens, das auf der post-apokalyptischen Erde in einer Hochschule gestrandet ist, in der es diverse Abenteuer mit anderen Figuren bestehen muss. Der Charakter ist zwar anthropomorph gestaltet, verzichtet jedoch auf bekannte Differenzlinien, wie z. B. Geschlecht oder Ethnie, und eröffnet dadurch ein größeres Identifikationspotenzial.

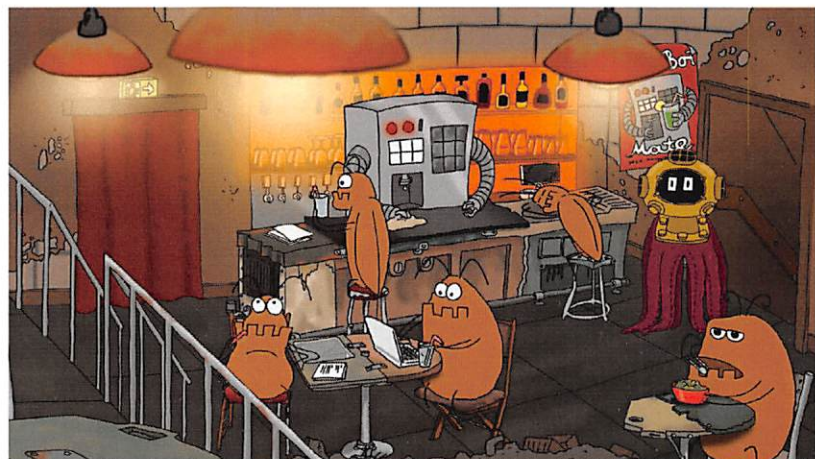
## Lernrätsel zu Sprach- und Textverständnis

Die Lernrätsel, die es zu lösen gilt, stammen aus dem Online-Kurs „Sprach- und Textver-

ständnis“ und sind narrativ in das Geschehen eingebunden, sodass der Spielfluss nicht unterbrochen wird. Sollte ein Rätsel nach mehreren Versuchen nicht gelöst werden können, wird auf die entsprechenden Erläuterungen des Online-Kurses hingewiesen. Bei der Weiterentwicklung des Spiels sollen künftig auch Inhalte anderer Online-Kurse berücksichtigt werden.

## Verfügbarkeit

Als niederschwelliger Zugang zu den Lerninhalten soll das Spiel als kostenloser Download Ende des Jahres im „Studiport“ verfügbar sein.



Das „Kulturcafé“ der Hochschule

### Nähere Informationen und Kontakt

**Fachliche Rahmung und Spielidee:**  
Frank Wistuba ([Frank.Wistuba@rub.de](mailto:Frank.Wistuba@rub.de))

**Konzeption, Umsetzung und Gestaltung:**  
Lukas Jötten ([Lukas.Joetten@rub.de](mailto:Lukas.Joetten@rub.de))

[www.studiport.de](http://www.studiport.de)