

Der Robin Hood der ernstesten Computerspiele

Warum man mit Serious Games die Welt verbessern kann und Geld nicht alles ist. Dr. Stefan Göbel und seine Leidenschaft für Computerspiele

Grüne, eng anliegende Hosen trägt er nicht. Privat wie auch im Arbeitsalltag sind ihm da Jeans lieber. Doch hin und wieder läuft Dr. Stefan Göbel, Leiter der Gruppe Serious Games an der Technischen Universität Darmstadt, seinen Mitarbeitern auch im Anzug und mit Krawatte geschnürt über den Flur. Fördermittel vom Land Hessen erhält man nicht in Jeans und Turnschuhen. Auch Pfeil und Bogen gehören nicht zu seinen ständigen Begleitern. Der Laptop ist jedoch für den 42-Jährigen unverzichtbar.

Sein Sherwood-Forest ist ein mit Klinkersteinen versehener Bau auf dem Darmstädter Innenstadtcampus. Eine weiße, unscheinbare Tür und ein gradliniges Namensschild weisen auf den Leiter für Serious Games am Multimedia Communications Lab (KOM) hin.

Ein bescheidenes Büro mit funktionaler Einrichtung und nur wenig persönlichen Gegenständen verbirgt sich dahinter. Gäste nimmt Stefan Göbel lieber in den offenen Besprechungsraum mit, liegt dieser doch in Nähe der Kaffeemaschine. Während unseres Gesprächs kommen und gehen seine Mitarbeiter, grüßen freundlich und tauschen sich kurz mit dem Chef aus. Es herrscht ein entspanntes Miteinander in dem Stefan Göbel und seine sieben wissenschaftlichen Mitarbeiter an neuen Spielen tüfteln. Einen Hang zu Computerspielen kann der Darmstädter mit den grauen Haarsträhnen, die sich durch das ehemals dunkle Haar ziehen, nicht abstreiten.

„Früher habe ich am liebsten Boulderdash auf meinem C 64 gespielt. Das ist aber kein Ballerspiel, sondern es geht in erster Linie um Geschicklichkeit.“

Als Robin Hood der Serious Games hat sich Stefan Göbel auf die Fahne geschrieben, ein positives Image dieser ernstesten Computerspiele in die Welt zu tragen. Denn große Teile der Bevölkerung setzten

Computerspiele immer noch mit Kriegsspielen, Morden und Töten gleich. Es ist nicht von der Hand zu weisen, dass Serious Games in den USA zur Rekrutierung und Ausbildung von Soldaten ihre Anwendung findet. Doch das ist nur ein kleiner Teilaspekt im großen Land der ernstesten Spiele. Mit der „Killerspieldebatte“ sieht sich Stefan Göbel heute nur noch wenig konfrontiert.

„Als es die Amokläufe in Erfurt und Winnenden gab, standen bei mir die Telefone nicht mehr still, weil die Presse gerne eine Bestätigung zum negativen Einfluss von Computerspielen und den Geschehnissen wollte.“

Mittlerweile hat sich dieses Vorurteil jedoch gelegt, da der Einsatz von Serious Games in der Medizin oder auch der Gerontologie auf dem Vormarsch sind. So haben Forscher wissenschaftlich nachgewiesen, dass das Computerspiel „Re-Mission“, bei dem krebskranke Kinder bösartige Tumorzellen abschießen, den Heilungsprozess fördern.

Auch Stefan Göbel und sein Mitarbeiter Sandro Hardy haben unter anderem ein Bewegungsspiel für übergewichtige Kinder entwickelt.

„Taubenflug“ lautet der Name des Serious Game. Die Kinder sitzen dabei auf einem speziellen Hometrainer und treten kräftig in die Pedale. Je kräftiger getreten wird, desto höher fliegt die Taube und ist dadurch in der Lage Hindernisse zu überwinden. Ein spielerischer Bewegungsspaß mit hohem Motivationsfaktor.

Oft sind es Minderheiten, die von den entwickelten Spielen profitieren. Daher kommen die Serious Games von Stefan Göbel für eine kommerzielle Vermarktung nicht in Betracht. Doch einen Robin Hood kümmern die Marktchancen eines Produktes wenig, wenn er die Welt ein kleines Stück verbessern kann.

In die freie Wirtschaft hat es Stefan Göbel daher nie gezogen. Als er 1997 sein Studium beendete, lockten große Softwarefirmen mit hohen Einstiegsgehältern und schnellen Autos die jungen Informatiker in ihre Unternehmen. Auch Stefan Göbel hatte Angebote von zwei Firmen. Aber Geld allein ist nicht alles.

„Während meines Studiums war ich als Hiwi beim Fraunhofer und habe dort die Möglichkeiten der angewandten Forschung kennengelernt. Ich bin da ein bisschen idealistisch.“

Ein Idealist, der lieber seinem Forscherdrang nachgibt, anstatt dem Geld hinter her zurennen? Voller Enthusiasmus spricht der Darmstädter von seiner Arbeit und der Faszination Serious Games. Es sind die verschiedenen Forschungsaspekte, die den 42-Jährigen in seinen Bann ziehen. Zum einen wäre da der enge Kontakt zum Anwender, wenn es um die Konzeption und die realistische Darstellung der Spielumgebung handelt. Stefan Göbel trifft auf viele interessante Menschen wie Mediziner, Architekten oder Psychologen.

Seine Arbeit ist kein Tüfteln im engen Kämmerlein, sondern ein praxisorientiertes Miteinander. Voller Elan gehen ihm Wörter wie Personalisierung und Adaption über die Lippen und fast schon schwärmerisch geht der Darmstädter auf die Möglichkeit ein, dass während eines Serious Game auf das Verhalten des Anwenders sofort reagiert werden kann. Ein Lernspiel ist dazu nicht in der Lage.

Mit ausladenden Gestiken spricht er von den zahlreichen Möglichkeiten den Lerneffekt von Serious Games zu messen. Anhand von verbesserten Vitalkurven oder EKG Messungen. Selbst der Spielspaß kann mit Hilfe von Mimikerkennung oder Stressmessung nachgewiesen werden. Diese Methoden sind es, die für den 1,85 Meter Mann das Sahnehäubchen an seine Arbeit darstellen. Denn von der Methodik versteht Stefan Göbel etwas. Schließlich studierte er im Nebenfach Berufspädagoge. Der Lehrerberuf wäre eine Alternative zur Informatik gewesen. Doch heute fühlt sich der Leiter der Serious Games an der Universität bestens aufgehoben.

Angst um seinen Job muss der Familienvater nicht haben. Serious Games sind auf dem Vormarsch. Bereits in einigen Jahren kommen die ernstesten Computerspiele auch an Schulen oder Universitäten verstärkt zum Einsatz.

Obwohl sein Arbeitsalltag aus Spiel, Spaß, Spannung und Action besteht, ist es ein Job, der viel Zeit in Anspruch nimmt. Stefan Göbels

Maid Marian hat nicht immer Verständnis dafür. Doch zum Ausgleich für lange Arbeitstage gehört die Freizeit seiner Familie. Dann erobert der Robin Hood der Serious Games mit seinem sechsjährigen Sohn Florian die Spielplätze in Darmstadt. Oder sie kicken sich auf dem Bolzplatz die Pässe zu. Bevorzugt in Jeans und nicht in grünen Strumpfhosen. Robin Hood war zwar kein Einzelkämpfer, konnte aber selber entscheiden, wem er das Geld nahm und wem er es gab. So einfach hat es Stefan Göbel nicht. Im Auftrag von Kooperationspartner entwickelt der Familienvater mit seinem Team die unterschiedlichsten Computerspiele. Das eigene Serious Game kreist jedoch schon seit längerer Zeit in Stefan Göbels Kopf herum.

„Bisher fehlen mir noch die nötigen finanziellen Mittel, um das Spiel umzusetzen.“

Er verschränkt die Arme hinter dem Kopf und beginnt ein wenig verlegen von seiner Idee zu erzählen.

„Es ist ein Spiel, in dem Bildung und Gesundheit miteinander verbunden sind. Die Spielsimulation findet in der Natur statt und es soll alle Generationen ansprechen. Von der Oma bis zum Enkel. Und bezahlbar muss es sein.“

Ganz im Sinne von Robin Hood.