



Abschlussbericht

Fellowship für Innovationen in der Hochschullehre

Medizin und Medizinethik im Digitalen Spiel

Universität Ulm / Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Arno Görgen

Juni 2018

1. Beschreibung der Lehrinnovation

Das Seminarprojekt ergänzte die medizinethische und medizinhistorische Lehre im humanmedizinischen Studium an der Universität Ulm sowie der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf um das Seminar "Medizin und Medizinethik im digitalen Spiel". Im Seminar wurden Studierenden anhand von kommerziellen Computerspielen für medizin- ethische und medizinhistorische Themen sensibilisiert. Schwerpunktmäßig haben Studenten dabei erstens analytisch die Spielinhalte in einem kulturwissenschaftlichen, zweitens selbstreflexiv die eigenen Spielhandlungen der Studierenden in einem medizinethischen Rahmen verortet.

In jeweils 4-5 Blockseminaren wurden die Studenten an die Themen Ethik/Bioethik, Ärztebild, Tod, Sterben und Krankheit, Enhancement und schließlich Citizen Science/Games for Health herangeführt. Nach einer Einführung in medienwissenschaftliche Analyseansätze sowie die jeweiligen ethischen und medizinhistorischen Spezialthemen spielten die Studenten (selbst-)ausgesuchte Spiele an vier Gaming-Laptops und verorteten diese nach selbsterarbeiteten (Kurz-)Vorträgen in einem Rahmen der *Medical Humanities*, der Medizinethik oder der Medizingeschichte. Zusätzlich wurden diese Themenschwerpunkte anhand von Spielungen mit anschließender Diskussion im Seminar selbst vertieft.

Ergänzend dazu wurden durch externe Referenten Impulse eingebracht und Tagesausflüge zu Entwicklern von *Games for Health*-Applikationen im Raum Düsseldorf durchgeführt. Bei diesen Ausflügen konnten sowohl Einblicke in die Arbeitsweise und ökonomische Infrastruktur der Entwicklerstudios und der Branche der *Games for Health*-Branche gewonnen werden, wie auch Funktionsweisen von Serious Games zur Diagnose und Therapie von Krankheiten am Objekt und vor Ort vermittelt werden.

2. Inwieweit wurden die mit der Lehrinnovation verfolgten Ziele erreicht? Welche Probleme haben dazu geführt, dass Ziele nicht wie geplant erreicht wurden?

Das Hauptziel dieses Seminars ist zum einen gewesen, kritische Selbstreflektion der Studenten zu der Rolle ihres Faches in der Gesellschaft zu entwickeln, zum anderen Basisbegriffe der Medizinethik und -geschichte zu vermitteln. Beides wurde vollumfänglich erreicht.

3. Was sind die „lessons learnt“ (nicht intendierte positive/negative Effekte, unabdingbare Voraussetzungen etc.)?

Positiv zu bewerten ist, dass in allen durchgeführten Seminaren die Bereitschaft der Studenten zum selbstständigen Lernen und zum Denken außerhalb eingetretener Pfade sehr hoch war. Ausnahmslos gab es hochmotivierte Studenten, die sich aufgeschlossen gegenüber dem neuen Medium zeigten und die Transferleistung von den im Spiel gezeigten Inhalten zur eigenen akademischen Ausbildung nachvollziehen konnten.

Der Projektleiter konnte durch einen beruflichen Wechsel von der Universität Ulm an die Heinrich-Heine-Universität Erfahrungen aus zwei institutionellen Kontexten und Rahmenbedingungen sammeln. Grundsätzlich muss gesagt werden, dass beide Universitäten sehr an der Lehrinnovation interessiert waren und bemüht waren, diese effektiv umzusetzen. An der Universität Ulm gab es jedoch, im Gegensatz zur Düsseldorfer Umsetzung, trotz universitätsinterner „Marketingmaßnahmen“, wie Blogbeiträgen etc. stets Probleme, die Mindestteilnehmerzahl zur Durchführung des Seminars zu erreichen.

Eventuell lässt sich diese Diskrepanz auf das universitäre Umfeld zurückführen: Ulm hat als kleinere Universität grundsätzlich a) weniger Studenten, die an einem solchen Seminar interessiert sind, und b) durch die Präsenz der medien- geistes- und kulturwissenschaftlichen Fächer an der Düsseldorfer Universität ist dort möglicherweise eine größere Offenheit gegenüber interdisziplinären Ansätzen vorhanden.

Schließlich wurden die Anforderungen, besonders hinsichtlich autonomen Lernens im Vorfeld transparent kommuniziert – möglicherweise wirkte auch dies auf den ersten Blick abschreckend.

4. Inwieweit wurde die Lehrinnovation verstetigt?

Etwas ambivalent stellt sich das Verstetigungspotential dar. Wie bei solchen innovativen Formaten sind zum einen die Seminare sehr von der Motivation und der Begeisterung des durchführenden Personals abhängig. Leider ist es derzeit noch so, dass die Anzahl von Dozenten, die sich im Querschnittsbereich *Game Studies/Medical Humanities* bewegen, kaum festzustellen ist, zum einen, weil das Feld in den *Medical Humanities* in Deutschland noch am Anfang seiner Erforschung steht, zum anderen, weil digitalen Spielen im Bereich der

Medizingeschichte und -ethik auch noch etwas Anrühiges anhaftet. D.h. es besteht ein Wahrnehmungsproblem dieses Themas, hinsichtlich der Relevanz, die v.a. auf dem Entertainmentcharakter des Mediums fußt.

Zum anderen ist der technische Aufwand neben den üblichen Seminarvorbereitungen leider dauerhaft sehr hoch. D.h. es müssten regelmäßig Updates installiert, neue Spiele gekauft, letztlich auch mit den Lebenskreisläufen der Spielsysteme immer wieder neue Hardware beschafft werden. Während zwar einerseits die beteiligten Institute einer Verstetigung nicht abgeneigt sind, verhindert im Endeffekt dieser obligatorisch und konstant zu leistende personelle, technische und finanzielle Aufwand eine sinnvolle Verstetigung.

5. Auf welche Lehr-/Lernsituationen - auch in anderen Disziplinen - kann die Lehrinnovation übertragen werden?

Prinzipiell kann die Lehrinnovation auf alle Bereiche übertragen werden, in welchen es um ethische Fragestellungen, oder um Fragen des Geschichts- Gesellschafts- und Politikbewusstseins und -bezuges der jeweiligen Disziplinen in Spielen geht. In kleinen Gruppen können so intensiv Aspekte der kritischen Auseinandersetzung mit der eigenen Disziplin erarbeitet werden. D.h. für eine Schärfung des Blickes für normative, identitätsstiftende Implementationen und Wissenstraditionen der jeweiligen Fächer in der Populärkultur ist die Innovation sehr gut geeignet.

6. Inwieweit haben der Fachbereich/die Fakultät und die Hochschule Sie bei der Durchführung des Lehrvorhabens unterstützt (beispielsweise eingeladen, darüber zu berichten)?

Während die administrative Unterstützung an beiden Universität gut war, gab es lediglich an der Universität Ulm ein darüber hinausgehendes Interesse, dass sich vor allem in einem Beitrag der Universitätszeitschrift der Universität Ulm sowie einem Vortrag am Zentrum Medizin und Gesellschaft geäußert hat. Darüber hinaus war jedoch auch hier kaum inhaltliches Interesse von Seiten der Universität zu spüren.

7. Wie haben Sie von den Fellowtreffen, der Lehr-/Lernkonferenz und der Begleitforschung profitiert?

Die Fellowtreffen haben insbesondere inhaltlich durch ihre jeweilige ausgezeichnete Themenwahl und ihre sehr guten Workshops nicht nur zur Eigenreflektion des Dozenten/Projektleiters beigetragen, sondern auch zu inhaltlichen Anpassungen in den Seminaren geführt, etwa was die Dauer und Art von Lehreinheiten angeht.