

SERIOUS PLAY FOR SERIOUS CHALLENGES

Das Potenzial von Spielen für die
Epidemievorsorge und den Klimaschutz



**HBK
ES
SEN**

BNITM
Bernhard Nocht Institute for Tropical Medicine

iACE
Interdisciplinary Academy
of Competence & Education for Global Health



Maik Helfrich

Hochschule der
Bildenden Künste Essen, DE

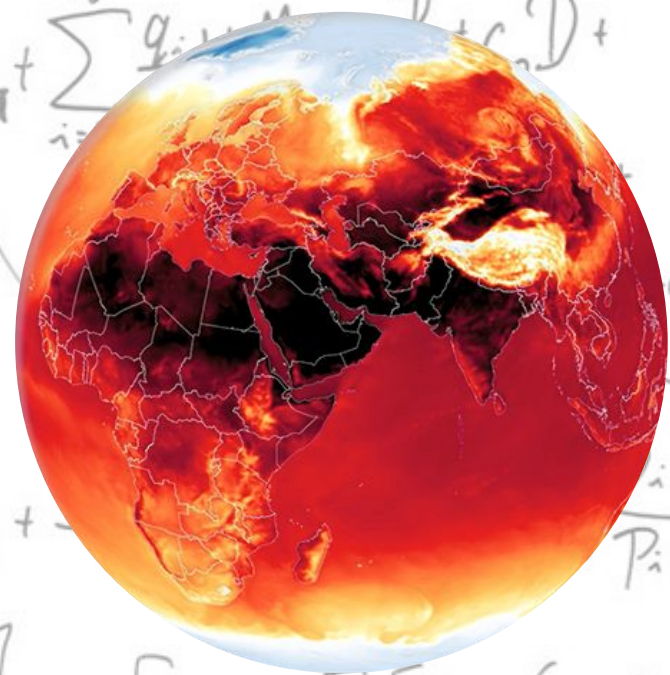
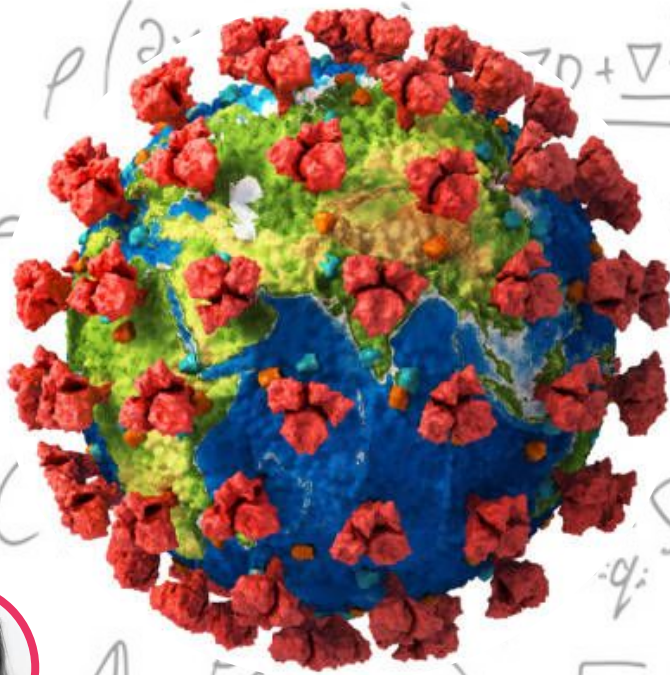


Juliane Bönecke

Bernhard-Nocht-Institut
für Tropenmedizin, Hamburg, DE

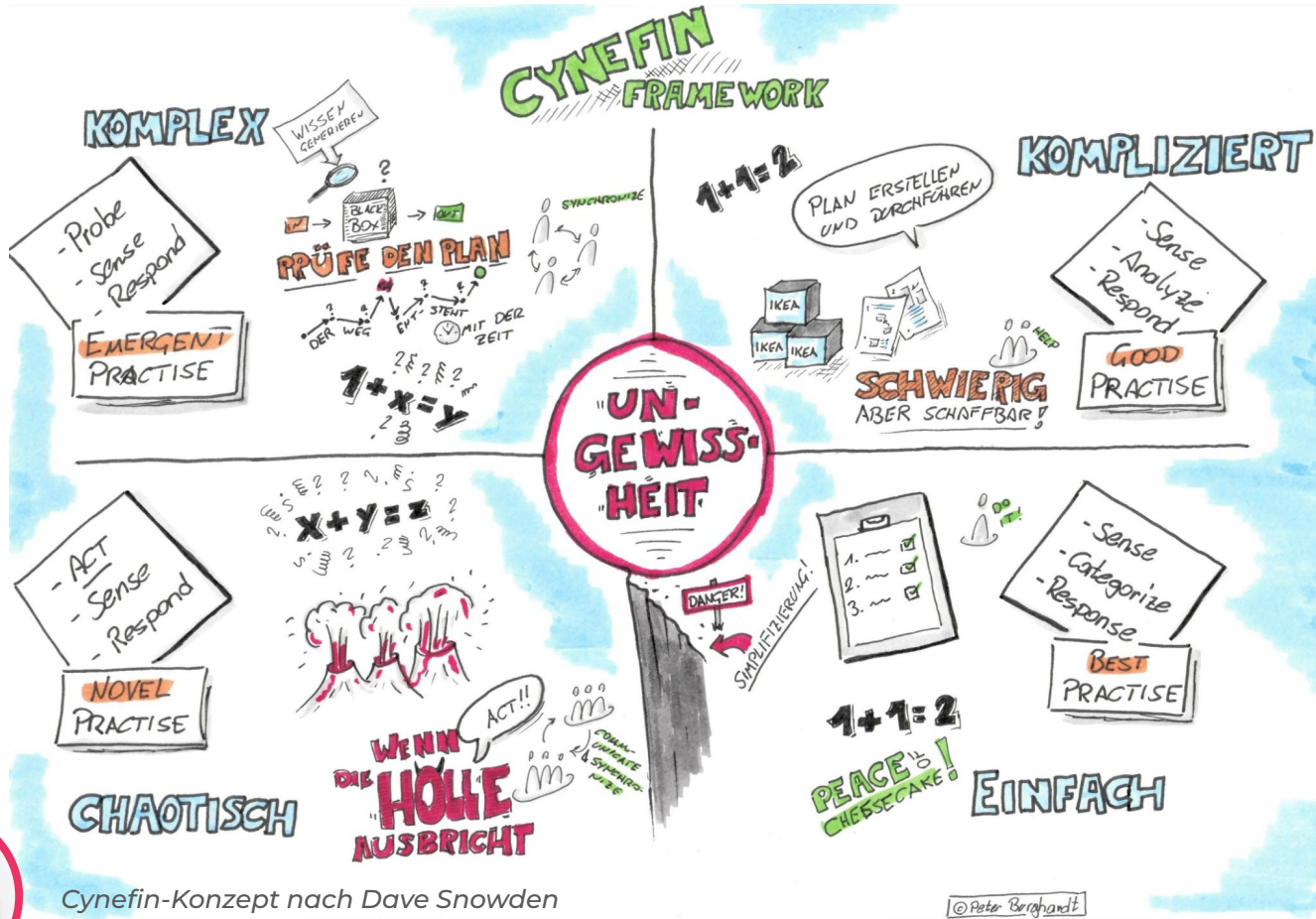
SERIOUS CHALLENGES

Globale Krisen hoher Komplexität



15.11.25

Serious Challenges



Cynefin-Konzept nach Dave Snowden

Einfach

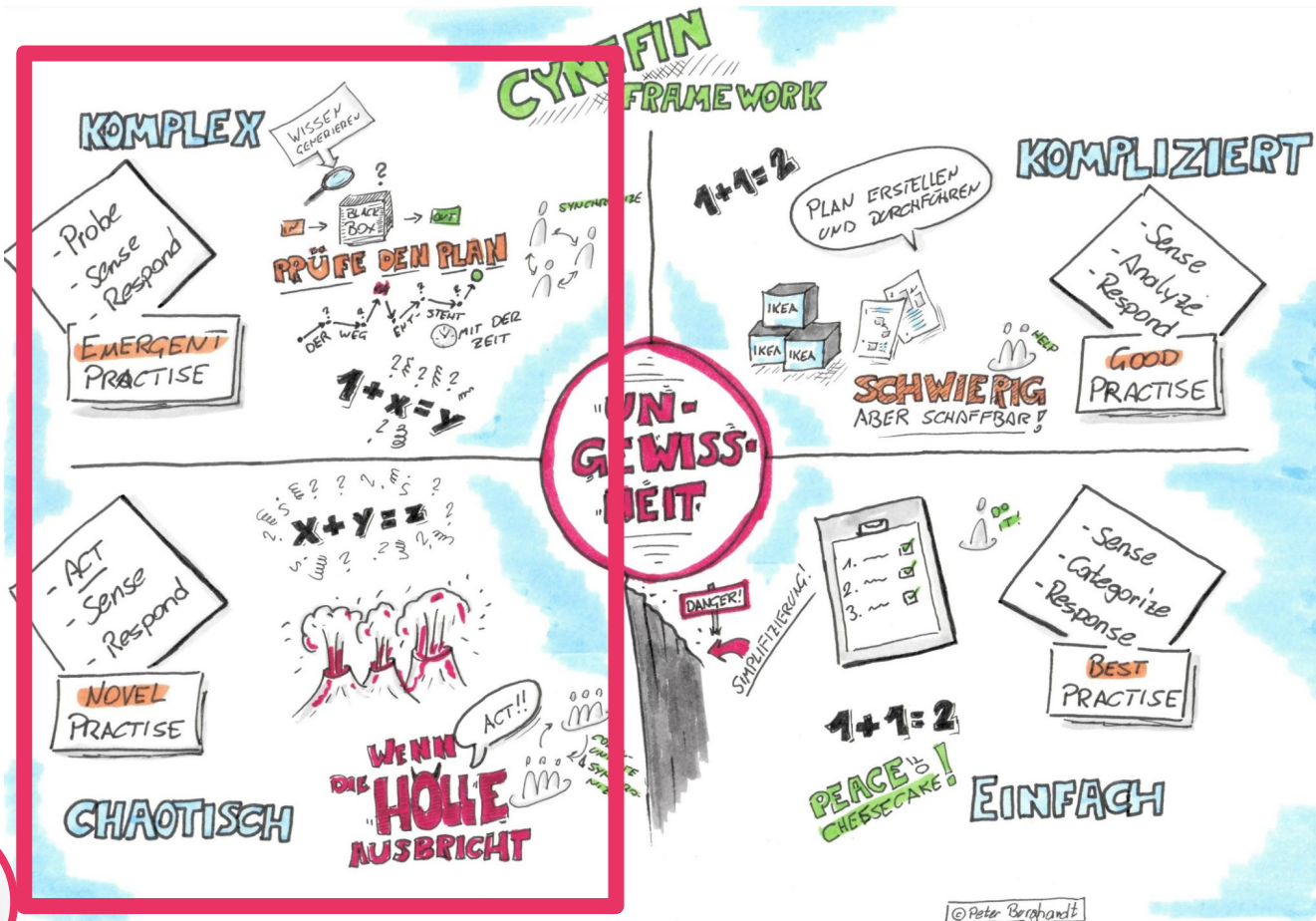
Kompliziert

Komplex

Chaotisch



Serious Challenges



Einfach

Kompliziert

Komplex

Chaotisch



SERIOUS PLAY

Und was hat das mit Spielen zu tun?



Quelle: DKKV

SERIOUS PLAY

Und was hat das mit Spielen zu tun?



15.11.25

SERIOUS PLAY

Und was hat das mit Spielen zu tun?



[1378 \(km\) Website](#)

[Der Spiegel, 29.9.2010](#)



15.11.25

SERIOUS PLAY

Und was hat das mit Spielen zu tun?



[Kotaku, 25.12.2017](#)

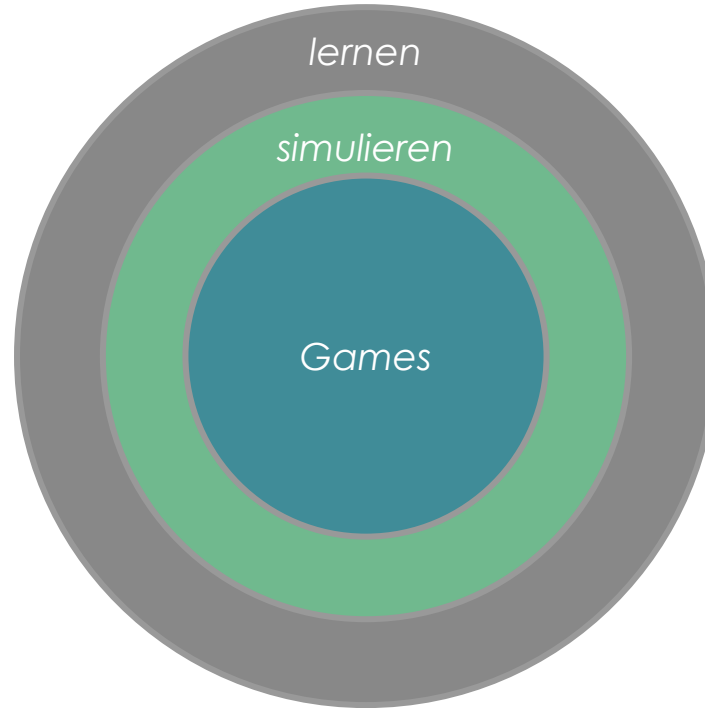
[Wikipedia](#)



15.11.25

SERIOUS PLAY

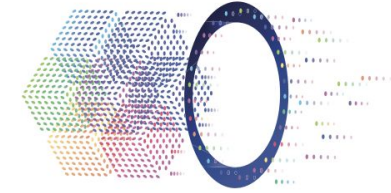
Und was hat das mit Spielen zu tun?



15.11.25

VON DER SIMULATION BIS ZUM SPIEL

Quelle: Plague Inc: Evolved



Decision Support
Simulator for Epidemics
and Pandemics



Simulationsplattform



15.11.25

VON DER SIMULATION BIS ZUM SPIEL

Quelle: WHO Hub Pandemic and Epidemic Intelligence

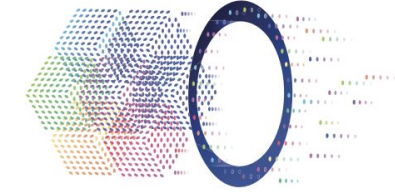
Realistic Simulations: Enables users to compare outcomes of real-world scenarios involving multiple interventions, aiding in policy-setting and resource allocation decisions.

Data Integration: Incorporates relevant synthetic, historical, and dynamic data, including demographic data, contact matrices, geographic data, and health system capacity data, across scales local to global.

User-Centric Design: Designed to reduce the cognitive load on decision-makers, presenting complex scientific modeling in a direct, policy relevant manner.

Collaborative Platform: Allows for collaborative use cases over time, ensuring that the simulator remains relevant and adaptable to emerging public health threats.

Contact us
pandemichub@who.int



Decision Support Simulator for Epidemics and Pandemics



15.11.25

VON DER SIMULATION BIS ZUM SPIEL



Quelle: BNITM / EMLab

eveer

Educational Virtual Environment
for Epidemic Response

*Bringing the lab to
the sample, not the
sample to the lab –
Labordiagnostik in
ungewöhnlichen Setting*

Immersive Simulation (VR)



15.11.25

VON DER SIMULATION BIS ZUM SPIEL

Quelle: Studio Monstrum / eVeeR

e'v'eeR
Educational Virtual Environment
for Epidemic Response

e'v'eeR
Educational Virtual Environment
for Epidemic Response



German
Biosecurity Programme

MONSTRUM

Immersive Simulation (VR)



15.11.25

VON DER SIMULATION BIS ZUM SPIEL

Quelle: Studio Monstrum / Klima-ACT!



**HAW
HAMBURG**

photon

MONSTRUM

 **Bundesministerium
für Bildung
und Forschung**



Immersive Multi-Player Experience

15.11.25

PLAY Festival 2025 – Take Care!
Serious Play for Serious Challenges

14

VON DER SIMULATION BIS ZUM SPIEL



Quelle: DKKV



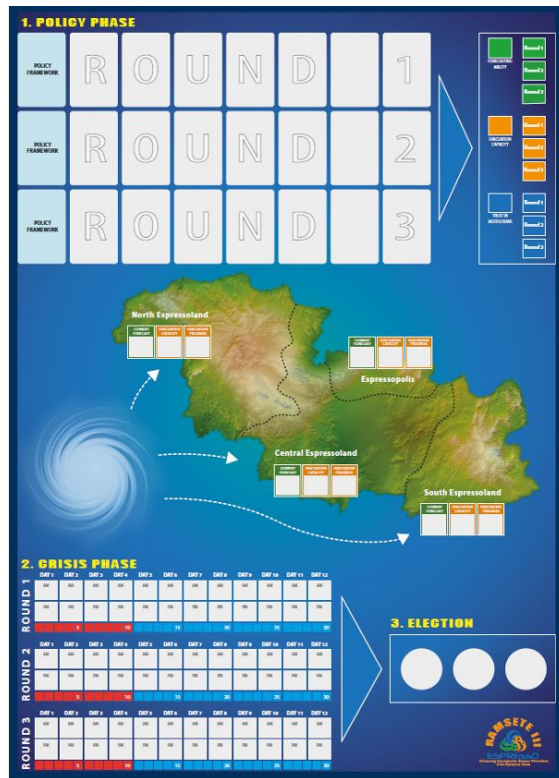
Enhancing Synergies for disaster PRevention
in the EurOpean Union

Risk Assessment
Model Simulation
for Emergency
Training Exercise



Kollaboratives Brettspiel

VON DER SIMULATION BIS ZUM SPIEL



Kollaboratives Brettspiel

Quelle: DKKV

LET'S PLAY, SERIOUSLY!

- 5 verschiedene Spiele
- 20 Minuten Spiel, 10 Minuten Austausch
- 30 Minuten geführte Diskussion

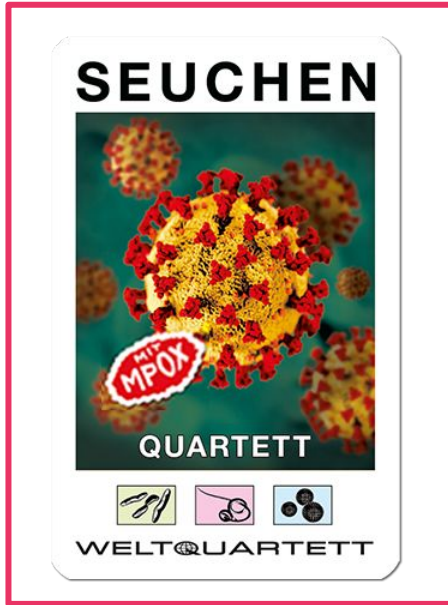
... leider können nicht alle Spiele bis zum Ende gespielt werden

LET'S PLAY, SERIOUSLY!

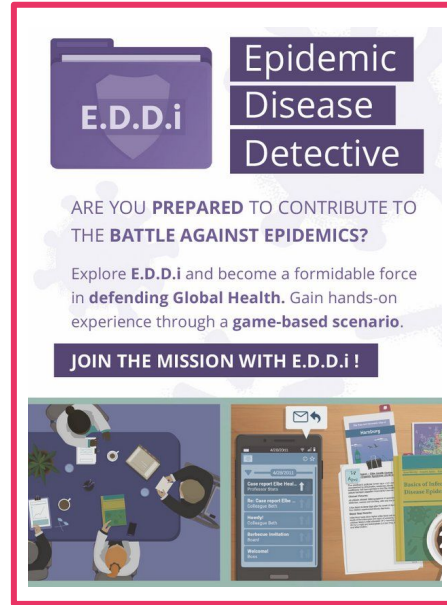
3-4 Personen
1 Station

2-4 Personen
1 Station

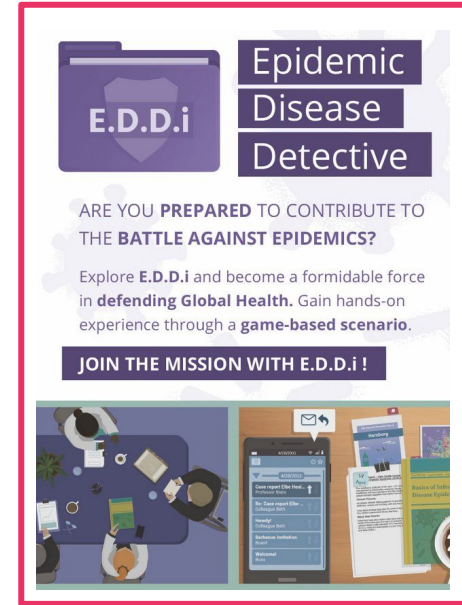
2 Personen
1 Station



Seuchen-Quartettspiel



EDDi Tabletop-Übung



EDDi Computerspiel

LET'S PLAY, SERIOUSLY!

2 Personen
1 Station

eveer

Educational Virtual Environment
for Epidemic Response



VR-Simulation

4-6 Personen
1 Station

**Prevention
Game**



DKKV

Krisen-Würfelspiel

2-4 Personen
1 Station

Klima-ACT!



Klima-ACT! Kartenspiel

LET'S PLAY, SERIOUSLY!

Seuchenquartett:

<https://www.weltquartett.de/site/seuchen.html>

EDDi (Tabletop-Exercise / Computerspiel):

<https://linktr.ee/e.d.d.i>

eVeeR - VR for Epidemic Response (nicht öffentlich):

https://linktr.ee/eVeeR_EpidemicResponse

DKKV Prevention Game:

<https://dkkv.org/themenseiten/serious-games-de/>

Klima-ACT! Kartenspiel (noch nicht öffentlich):

<https://tinyurl.com/5dz7kt27>

Was hat das Spiel in DIR ausgelöst (Gedanken, Bedürfnisse, Ideen, ...)?

z. B.: Hattest Du Spaß?

Gab es Momente, in denen Du überrascht warst -
von eigenen Entscheidungen oder vom Spielverlauf?

Hast Du etwas für Euch mitgenommen?

Welche Interaktionen hat das Spiel ZWISCHEN EUCH hervorgerufen?

z. B.: Über was habt ihr diskutiert?

Wie habt ihr Entscheidungen getroffen?

Gab es Konflikte oder unterschiedliche Strategien?

Was macht Eurer Meinung nach ein “ernstes Spiel” wirksam?

Was braucht es, damit Simulationen und Spiele zu echten Erkenntnissen oder sogar Handeln führen?

GEDANKENSTÜTZE ABLAUF

14.00 - 14.30 Uhr - Intro:

- Intro wie in der Schweiz
Serious Challenges: Bedarf aus Anwendungsfeldern Epidemie-Management und Klima-Handeln (mit Slides, aber eher Bilder/Filme, nicht Text)
- Serious Play: Stärken von Simulationen und Gamification
- praktische Beispiele von reine Simulation bis Spiel mit Simulation:
 - Pandemic Simulator (primär Simulation)
 - eVeER + Klima-ACT (Mischung aus Spiel und Simulation)
 - RAMSETE (viel Spiel mit simulierten Szenarien)

-> Zielgruppenorientiert

- sehr wahrscheinlich keine Personen aus der (Klima-/Gesundheits-)Wissenschaft
- eher allg. Bevölkerung
- vlt. aus der Pädagogik (Schule, Medien etc.)

14.30 - 15.00 Uhr - Spiel:

- Gemeinsames Spielen:
 - Seuchenquartett (2 Personen, ggf. 2faches Set)
 - eVeER - Modul 2 (2-3 Personen, brauchen aber je eine Brille)
 - RAMSETE III (4 Personen, ggf. 2x)
 - Klima-ACT - das Kartenspiel (2+ Personen)
 - EDDi Computerspiel (2-3 Spielende)

15.00 - 15.30 Uhr - Diskussion:

Abschlussdiskussion mit 3 Leitfragen zum Serious Play:

Ideen:

- Was hat das Spiel in Euch ausgelöst (Gedanken, Bedürfnisse, Ideen, ...)?
Follow-Up: Hattet ihr Spaß? Was habt ihr gelernt? Über was habt ihr diskutiert?
- ... zweite Frage: irgendwas zu Interaktion rund ums Spiel/Simulation (Hybrid-Hypothese) ...
 - reicht die Experience/das Spiel aus, um einen bleibenden (positiven) Eindruck zu hinterlassen bzw. das eigene Verhalten zu ändern?
 -
- Teilnehmende schlagen Themen vor, die sie interessant für einen Transfer in ein Spiel oder eine Simulationsanwendung finden (= schlagen Themenpotenziale vor)