

Konzeption eines Videospieles zur Unterstützung des Ethikunterrichts im Medizinstudium – Vorstellung, Test und Diskussion

Tobias Eichinger, Johannes Katsarov, Markus Christen

Institut für Biomedizinische Ethik und Medizingeschichte, Universität Zürich

eichinger@ibme.uzh.ch

Wir entwickeln derzeit ein Videospiele, das im Medizin-Kernstudium an der Universität Zürich eingesetzt werden soll, um die Qualität des Ethikunterrichts zu steigern. Auf der AEM-Jahrestagung möchten wir einen ersten Prototyp dieses Spiels präsentieren und diskutieren.

Nach einer kurzen Einführung können bis zu 30 Personen das Lernspiel selbständig ausprobieren, wofür wir Tablets bereitstellen (ca. 60 min). Anschließend möchten wir mit den Teilnehmenden die Spielerfahrung reflektieren sowie mögliche Chancen und Risiken des Spiels für die Ethikausbildung in Kleingruppen und im Plenum diskutieren (ca. 90 min).

Zurzeit werden die moralischen Kompetenzen von Studierenden und Praktizierenden der Medizin vor allem anhand der Reflexion und Diskussion dilemmatischer Fälle trainiert. Zwar erzielen Bemühungen des Ethiktrainings mit konventionellen Methoden gemeinhin positive Wirkungen, es bestehen jedoch auch Zweifel an ihrer Effektivität. Von einem Lernspiel zur Medizinethik, einem sog. *Serious Moral Game* zur Entwicklung moralischer Kompetenzen, das wir derzeit an der Universität Zürich entwickeln, erhoffen wir uns eine Qualitätssteigerung in der Lehre. Videospiele haben sich bereits als Instrumente erwiesen, welche Motivation und Lernerfolg von Lernenden steigern können. Darüber hinaus versprechen wir uns von moralpädagogischen Videospiele weitere Vorteile: Sie können komplexe Situationen modellieren, in denen Spielende Entscheidungen unter Unsicherheit und Zeitdruck treffen müssen. Sie erlauben es Lernenden, verschiedene Verhaltensweisen auszuprobieren, woraufhin diese sofort oder später Feedback in Form spielerischer Konsequenzen bekommen – z.B. Lob/Kritik durch eine Vorgesetzte oder Heilung/Tod eines Patienten. Zudem generiert das Spiel Daten über Verhaltensweisen (Entscheidungen etc.), die ausgewertet und im Plenum besprochen werden können. Dies alles findet in einer virtuellen Umgebung statt, in der niemand geschädigt wird und Lernende sich keinem Druck von Mitstudierenden oder Lehrenden ausgesetzt sehen, während sie neue Handlungsweisen ausprobieren, scheitern, und ihre Strategien optimieren können.

Das von uns konzipierte Spiel soll zur Erreichung folgender Lernziele beitragen: (1) Empathische Wahrnehmung der Bedürfnisse und Interessen von verschiedenen Gruppen (auch unter Druck), (2) ethischer Umgang mit Interessenskonflikten, (3) Bewusstsein für die menschliche Anfälligkeit zu egoistischem Handeln, (4) Kompetenz und Mut zur Intervention bei moralischen Problemen oder Fehlverhalten und (5) Bewusstsein für die eigene Werte-Orientierung. Zum Training dieser Fähigkeiten durchlaufen Spielende „Schlüsseltage“ eines fiktiven Medizinpraktikums. Hier sehen sie sich mit diversen ethischen, sozial-kommunikativen und leistungsbezogenen Herausforderungen konfrontiert, mit denen sie auf verschiedene Weise umgehen können. Die Spielkonzeption beruht auf der Theorie moralischer Intelligenz sowie einschlägigen Theorien des Ethiktrainings mit Videospiele.