Bericht zum Workshop „Serious Games“ im Rahmen der CODE-Jahrestagung 2025

Am 09. Juli 2025 fand während der Jahrestagung des Forschungsinstituts CODE ein Workshop zum Thema *Serious Games* statt. Der folgende Bericht soll einen kurzen Überblick über den Workshop und seine Ergebnisse geben.

Die meisten der Serious Games des Workshops sind in einer Broschüre zusammengefasst und publiziert. Der Stand der Forschung kann wie folgt zusammengefasst werden: Es werden Serious Games im Rahmen der Forschung entwickelt und validiert. Allerdings werden – anders als bei den Serious Games im Workshop – Validierungen häufig nur mit Studierenden durchgeführt, was die externe Validität der Forschungsresultate limitiert. Viele der Serious Games bleiben auf die akademische Welt und einen engen Spielerkreis beschränkt und erreichen kein professionelles Level in puncto Qualität des Spielmaterials und der Spielelogik. Neben der „akademischen Welt“ der Spieleentwicklung zum Thema Cybersicherheit werden in der Praxis, speziell von Beratungsunternehmen, ebenfalls Serious Games als Instrumente für Beratung und Schulung entwickelt – diese sind aber kaum dokumentiert. Auch die Bundeswehr entwickelt eigene Wargames. Weitere akademische Communities, die sich mit Spieleentwicklung befassen, thematisierten Computerspiele und haben dann eher „Spiel“ und weniger den ersten Hintergrund als Spielzweck.

Serious Games sind eine gute Methode, Themen der IT-Sicherheit zu adressieren und in einem „sicheren Raum“ tentatives Handeln auf diesem Gebiet zu erproben. In einem Format auf der Code-Jahreskonferenz wirken „analoge“ Tabletop-Spiele attraktiver. Mitarbeitende von Sicherheitsbehörden im Themenfeld der Cybersecurity benötigen speziell auf ihre Situation zugeschnittene Szenare für die Spiele. Serious Games werden als Format weiter an Bedeutung gewinnen.

Die Ausgangsthese: Serious Games funktionieren gut als Methode, das IT-Sicherheitsbewusstsein zu stärken und werden gerne als Format für IT-Sicherheitsschulungen angenommen.

Im Workshop wurden aus den Forschungsprojekten folgende Serious Games präsentiert: Eine Frage der Sicherheit, DuckDebugger, CopyCats, The Hidden Threat, Operation Raven und Hack Dich Nicht! Die Moderatorinnen haben das Format kurz eingeführt. Die praktische Erprobung der Serious Games hat den Hauptteil des Workshops ausgemacht. Die Teilnehmenden konnten sich für ein Serious Game entscheiden, zur Halbzeit konnten die Teilnehmenden

das Spiel wechseln. Die Spielstände wurden zum Ende des Workshops durch die Facilitator kurz zusammengefasst. In der Einführung wurden weitere Spiele vorgestellt, die aber nicht vor Ort gespielt werden konnten: Das Escape Room Game count2zero und Operation Butterfly.

Folgende Handlungsempfehlungen lassen sich für Forschung, Industrie, Behörden und Bundeswehr aus dem Workshop ableiten.

- Für die Forschung: Es besteht Bedarf an validierten Rahmenwerken oder Methoden, um Serious Games zu designen und zu entwickeln.
- Für die Bundeswehr/andere Behörden: Die präsentierten Serious Games können in aktueller Form oder mit leicht modifizierten Szenaren im Rahmen der Bundeswehr eingesetzt werden, wurden teils auch bereits eingesetzt oder zusammen mit Dienststellen entwickelt.