Magazin 01

März 2026

DKKV
Deutsches Komitee Katastrophenvorsorge e.V.

Serious Games

Liebe Kolleginnen und Kollegen, liebe Leserinnen und Leser,

Serious Games – also „ernsthafte Spiele“ – basieren auf der Idee, dass sich komplexe oder ernste Inhalte besonders einprägsam in einer spielerischen Form vermitteln lassen. Anstelle konventioneller Methoden der Wissensvermittlung, wie Vorträge oder Flyer, sollen Spiele das Interesse der Teilnehmer:innen wecken und ihre Aufmerksamkeit erhöhen.
Obwohl es sich um Spiele handelt, wird die Sensibilisierung für ernste Themen dabei keineswegs vernachlässigt. Für Spieleentwickler:innen besteht daher eine zentrale Herausforderung darin, die richtige Balance zwischen Wissensvermittlung und Spielfreude zu finden[1].

In dieser Ausgabe des DKKV-Magazins geben wir einen Überblick über Serious Games – von unterschiedlichen Formaten bis hin zu ihrer praktischen Anwendung, etwa in Workshops. Drei Interviews mit Till Meyer (Spieleentwickler), Dr. Nadja Thiessen (TU Darmstadt) und Sven Kannenberg (HAW Hamburg) ergänzen das Thema mit Perspektiven aus Spieleentwicklung und Wissenschaft.
Zudem enthält die Ausgabe zwei Gastbeiträge: zur medizinischen Versorgung nach der Flutkatastrophe im Ahrtal 2021 sowie zu Ergebnissen einer Umfrage zur privaten Krisenvorsorge in Deutschland. Mit der neuen Rubrik „Historische Ereignisse“ erweitern wir das Magazin um einen weiteren Schwerpunkt. Aktuelle Neuigkeiten und Literaturempfehlungen runden die Ausgabe ab.

Unser herzlicher Dank gilt allen, die mit ihrer Expertise dieses Magazin bereichert haben .

Inhalt

Serious Games 1
Interviews 6
Gastbeiträge 14
Neues von den YPs 19
Lesenswertes 20
Sehens– und Hörenswertes 22
Historische Ereignisse 23
Literaturempfehlungen 25
DKKV Intern 28

[1] Umweltbundesamt (UBA). (o. J.). Serious Gaming – Potenziale für Wissensvermittlung. Umweltbundesamt. Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/serious-gaming-potenziale-fuer-wissensvermittlung

Was ist ein Serious Game?

Eine einheitliche Definition von Serious Games gibt es nicht, da sie stets an den jeweiligen Kontext angepasst sind, in dem sie eingesetzt werden. Eine häufig verwendete, eher offene Definition beschreibt Serious Games als Spiele, die im Gegensatz zu Spielen, die primär der Unterhaltung oder dem Wettbewerb dienen, den Spieler:innen Möglichkeiten zum aktiven Lernen bieten[1,2]. Die Lerninhalte können dabei sehr unterschiedlich sein.

Im Kontext der Katastrophenvorsorge heben Meesters und Van de Walle[3] den Nutzen von Serious Games als methodisches Instrument zur Untersuchung und nutzerzentrierten Weiterentwicklung von Informationssystemen in der Katastrophenhilfe hervor. Sie argumentieren, dass Serious Games eine Forschungsumgebung schaffen können, die zentrale Merkmale realer Einsatzsituationen abbildet und gleichzeitig eine kontrollierte und effiziente Durchführung empirischer Studien ermöglicht.

In der Arbeit des DKKV werden Serious Games als Ansätze verstanden, die komplexe Inhalte auf spielerische Weise vermitteln, Perspektivwechsel ermöglichen und neue Sichtweisen eröffnen. Gleichzeitig schaffen sie einen Rahmen, in dem Menschen in einer entspannten Atmosphäre miteinander in Austausch treten können[4].

Im breiteren Kontext können Serious Games als Teil der Risikokommunikation verstanden werden[2,5], da sie zur Sensibilisierung und Vorbereitung der Bevölkerung beitragen können. Sie unterstützen die individuelle Notfallvorsorge und stellen damit einen klassischen Ansatz dar – sowohl in der Risikokommunikation als auch in der Bevölkerungsschutzpädagogik[5]. Dabei erleichtern Sie zusätzlich die Wissensvermittlung ohne qualifizierte pädagogische Begleitung und werden aufgrund dieser Eigenschaften zunehmend eingesetzt[6].

Abb. 1: Extremwetterkongress 2025: Spielen von „Für Alle Fälle“ | ©DKKV

Aktuelle Studien zeigen, dass Serious Games insbesondere dort Potenziale entfalten, wo klassische Kommunikationsformate an ihre Grenzen stoßen. Durch interaktive und partizipative Ansätze können sie komplexe Zusammenhänge verständlicher machen und gleichzeitig den Austausch zwischen unterschiedlichen Akteur:innen fördern[7,8]. Insbesondere im Kontext des Katastrophenrisikomanagements tragen sie dazu bei, Entscheidungsprozesse unter Unsicherheit erfahrbar zu machen und gemeinsame Problemlösungen zu entwickeln[7,9].

Darüber hinaus zeigen Untersuchungen, dass Serious Games nicht nur Wissen vermitteln, sondern auch die Risikowahrnehmung und Handlungskompetenz stärken können[10]. Entscheidend ist dabei die Verbindung von Interaktion, emotionaler Beteiligung und Reflexion, durch die Lernprozesse nachhaltiger verankert werden[8]. Gleichzeitig hängt ihre Wirksamkeit maßgeblich

[2] Solinska-Nowak, A., et al. (2018). An overview of serious games for disaster risk management – prospects and limitations for informing actions to arrest increasing risk. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 31, 1013–1029. https://doi.org/10.1016/j.ijdrr.2018.09.001
[3] Meesters, K., & Van de Walle, B. (2015). Serious gaming for user centered innovation and adoption of disaster response information systems. In *Gamification* (pp. 1–16). https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8200-9.ch061
[4] Deutsches Komitee Katastrophenvorsorge e. V. (DKKV). (o. J.). Serious Games. Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. https://dkkv.org/themenseiten/serious-games-de/
[5] Mitschke, T., & Karutz, H. (2018). Bevölkerungsschutzpädagogik. Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. https://www.bbk.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/Mediathek/Publikationen/BSMAG/bsmag_18_4.pdf?__blob=publicationFile&v=4
[6] Blötz, U. (Hrsg.). (2015). *Planspiele und Serious Games in der beruflichen Bildung: Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen – Aktueller Katalog für Planspiele und Serious Games*. Bielefeld: W. Bertelsmann Verlag. ISBN: 978-3-7639-1168-4.
[7] Fleming, K., Abad, J., Booth, L., Schueller, L., Bailis, A., Scolobig, A., Petrovic, B., Zuccaro, G., & Leone, M. F. (2020). The use of serious games in engaging stakeholders for disaster risk reduction, management and climate change adaptation information elicitation. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 49, 101669. https://doi.org/10.1016/j.ijdrr.2020.101669
[8] Vázquez-Vílchez, M., Carmona-Molero, R., & Ouariachi-Peralta, T. (2025). How to communicate and educate more effectively on natural risk issues to improve disaster risk management through serious games. *Natural Hazards and Earth System Sciences,* 25, 3939–3966. https://doi.org/10.5194/nhess-25-3939-2025
[9] Persson, T. (2025). Training for uncertainty: Using games to improve disaster risk management skills (Masterarbeit, Lund University). Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/9206286
[10] International Journal of Serious Games. (2021). A review of digital serious games for tsunami risk communication. *International Journal of Serious Games*, 8(2), 21–47. https://doi.org/10.17083/ijsg.v8i2.411

vom didaktischen Design und der Zielgruppenorientierung ab[7,10].
Insgesamt können Serious Games damit als ergänzendes Instrument verstanden werden, das insbesondere bei der Vermittlung komplexer, systemischer Risiken sowie bei der Einbindung verschiedener Stakeholder einen Mehrwert bietet. Sie ersetzen klassische Formate nicht, erweitern jedoch das Spektrum der Risikokommunikation um interaktive und erfahrungsbasierte Ansätze.

Zusätzlich zum inhaltlichen Lerneffekt können Serious Games, die gemeinsam vor Ort gespielt werden, eine Plattform schaffen, auf der sich die Spielenden austauschen und Erfahrungen sowie Wissen teilen. Eine Übersicht über bestehende Serious Games im Katastrophenrisikomanagement (Disaster Risk Management, DRM) zeigt, dass es sich bei den meisten Spielen in diesem Bereich um Multiplayer-Spiele mit lebhaften Interaktionen zwischen den Spielenden handelt, die sich auf die Katastrophenvorsorge konzentrieren[2].

Welche Serious Games gibt es?

Serious Games lassen sich in der Literatur und Praxis nach unterschiedlichen Ansätzen einteilen. Eine grundsätzliche Unterscheidung besteht zwischen Simulationen, die häufig komplexe Systeme und Entscheidungsprozesse nachstellen und in einem strukturierten Ablauf durchgespielt werden, und interaktionsorientierten Spielen, bei denen Austausch, Zusammenarbeit oder auch Wettbewerb zwischen den Spieler:innen im Vordergrund stehen. Beide Ansätze verfolgen unterschiedliche Schwerpunkte, leisten jedoch jeweils einen Beitrag zur Vermittlung komplexer Inhalte und zur Förderung von Verständnis und Zusammenarbeit[2].

Eine weitere wichtige Unterscheidung besteht zwischen analogen und digitalen Serious Games, die unterschiedliche Vor- und Nachteile haben. Zu den Vorteilen digitaler Spiele gehört, dass sie oft allein gespielt werden können und kaum oder gar keine Vorbereitungszeit und Material erfordern. Neueste Techniken, wie virtuelle oder augmented reality bieten Spieler:innen zudem ganz neue Möglichkeiten immersiv ins Geschehen einzutauchen.

Digitale Spiele können sehr effektiv sein. Beispielsweise wurde in einer Vergleichsstudie festgestellt, dass Wissen zu vulkanischen Gefahren mit einem interaktiven und immersiven Videospiel besser vermittelt werden konnte als durch Fachvorträge von Expert:innen[11]. Durch die große Bandbreite an Möglichkeiten der Gestaltung ist die Zielgruppe von digitalen Serious Games sehr breit. So bietet das Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe (BBK) ein Spiel für Kinder an welches sich unter anderem mit Erster Hilfe sowie dem richtigen Verhalten bei Hochwasser, Gewitter oder Feuer spielerisch und altersgerecht auseinandersetzt[12]. Weitere Beispiele für digitale Serious Games zum direkten Ausprobieren finden Sie in der Infobox:

HQ50—Hochwasser in Ihrer Gemeinde

Im Rahmen des Projektes HoWa-PRO[13] wurde das Serious Game „HQ50—Hochwasser in Ihrer Gemeinde“ entwickelt. Das Ziel des Spiels ist die Sensibilisierung für das Thema Hochwasser und den Umgang mit Unsicherheiten in den Vorhersagen von Niederschlag und Abfluss. Das Spiel simuliert aus verschiedenen Erzählperspektiven (Feuerwehrmann, Bürgermeisterin, Kommunalverwaltung) ein realistisches Hochwasser Szenario für eine kleine Gemeinde und dauert etwa 5-10 Minuten.

MurGame

„MurGame“ wurde u.a. vom WSL-Institut für Schnee und Lawinenforschung SLF[14] entwickelt. Hierbei müssen Spieler:innen ein Alpendorf vor gravitativen Massenbewegungen schützen. Das Spiel basiert auf der in der Praxis weit verbreite-

[11] Mani, L., Cole, P. D., & Stewart, I. (2016). Using video games for volcanic hazard education and communication: An assessment of the method and preliminary results. Natural Hazards and Earth System Sciences, 16, 1673–1689. https://doi.org/10.5194/nhess-16-1673-2016
[12] Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe (BBK). (o. J.). Max und Flocke – Helferland. Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. https://www.max-und-flocke-helferland.de
[13] Sächsisches Landesamt für Umwelt, Landwirtschaft und Geologie (LfULG). (o. J.). HoWa-PRO – Verbesserte Hochwasserfrühwarnung. Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. https://www.wasser.sachsen.de/howa-pro.html
[14] WSL-Institut für Schnee- und Lawinenforschung SLF. (o. J.). WSL-Institut für Schnee- und Lawinenforschung SLF. Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. https://www.slf.ch

ten Simulationssoftware für Murgangmodellierungen „RAMMS: Debrisflow“ und die Spieler:innen müssen neben der Schadensverhütung auch die Wirtschaftlichkeit der Maßnahmen im Auge behalten[15].

Stop Disasters

Das Online-Spiel „Stop Disasters“[16] der UNDRR zeigt spielerisch, wie sich durch geeignete Standorte, Baumaterialien und Frühwarnsysteme sicherere Gemeinschaften gegen Naturgefahren aufbauen lassen. Fünf Szenarien verdeutlichen, wie Risiken verringert und Leben geschützt werden können.

Analoge Spiele hingegen fördern die persönliche Kommunikation und schaffen einen physischen Treffpunkt, an dem die Spieler:innen rund um das Serious Game interagieren, Erfahrungen Austauschen oder sich vernetzten können. Gerade in einem Land wie Deutschland, in dem 29 % der Bevölkerung regelmäßig Gesellschaftsspiele spielen[17], stellen solche Spiele eine gute Möglichkeit dar, Menschen zum Austausch zu motivieren und gleichzeitig neues Wissen zu vermitteln. Auch im Bereich analoger Serious Games ist die Bandbreite möglicher Spielansätze groß. Eine zentrale Form stellen Planspiele dar, bei denen konkrete Szenarien in einem strukturierten Rahmen simuliert und Entscheidungsprozesse realitätsnah „durchgespielt“ werden. Daneben gibt es analoge Spiele, die stärker auf Interaktion und Kommunikation ausgerichtet sind, wobei insbesondere die Gruppendynamik und der Austausch zwischen den Spieler:innen im Vordergrund stehen und gezielt zur Reflexion beitragen. Beide Ansätze leisten auf unterschiedliche Weise einen Beitrag zur Risikokommunikation und zum gemeinsamen Verständnis komplexer Zusammenhänge. In der folgenden Infobox finden Sie beispielhaft zwei analoge Serious Games mit einem Fokus auf Simulation.

Hazagora: will you survive the next disaster?

Bürger:innen, Schüler:innen und Wissenschaftler:innen sollen einen tieferen Einblick in die Entstehung von Katastrophen erfahren und für Gefahren und risikominimierende Maßnahmen sensibilisiert werden. Durch Umfragen nach dem Spiel wurde gezeigt, dass die Spieler:innen nicht nur Spaß hatten das Spiel zu spielen, sondern auch Inhalte effektiv vermittelt werden konnten[18].

Neustart

Dieses Spiel versetzt die Teilnehmer:innen in die Rolle von Führungskräften, welche auftretende Probleme im Rahmen eines überregionalen Strom-, Infrastruktur- und Versorgungsausfalls („Blackout“) in einer Kleinstadt bewältigen müssen[19].

Serious Games beim DKKV

Auch das DKKV beschäftigt sich seit vielen Jahren intensiv mit dem Einsatz von Serious Games und nutzt diese regelmäßig in Workshops sowie im Rahmen eigener Projektarbeiten. So entstanden im Projekt ESPREssO drei Spiele, die zentrale Fragestellungen des Vorhabens aufgreifen und gezielt in begleitenden Workshops eingesetzt wurden[4,7]. Die Spiele RAMSETE I, II und III behandeln unter anderem die Integration von Katastrophenvorsorge (Disaster Risk Reduction – DRR) und Klimaanpassung (Climate Change Adaptation – CCA) auf nationaler Ebene, die grenzüberschreitende Zusammenarbeit im Katastrophenfall sowie Herausforderungen der Entscheidungsfindung im Krisenmanagement. Damit leisten sie einen praxisnahen Beitrag zur Vermittlung komplexer Zusammenhänge und fördern den interdisziplinären Austausch zwischen verschiedenen Akteur:innen.

[15] Geo7 AG, Koboldgames GmbH, & WSL-Institut für Schnee- und Lawinenforschung SLF. (o. J.). MurGame. Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. https://murgame.ch/
[16] United Nations Office for Disaster Risk Reduction (UNDRR). (o. J.). Stop Disasters!. Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. https://www.stopdisastersgame.org/game/
[17] Splendid Research GmbH. (2017). Umfrage zur Beliebtheit von Gesellschaftsspielen. Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. https://www.splendid-research.com/de/statistik/studie-beliebtheit-gesellschaftsspiele/
[18] Mossoux, S., Delcamp, A., Poppe, S., Michellier, C., Canters, F., & Kervyn, M. (2016). Hazagora: Will you survive the next disaster? – A serious game to raise awareness about geohazards and disaster risk reduction. *Natural Hazards and Earth System Sciences*, 16, 135–153. https://doi.org/10.5194/nhess-16-135-2016
[19] Gesellschaft für Krisenvorsorge (GfKV). (2022). „Neustart“ – Die Krisensimulation für Gemeinden und Krisenstäbe. Zuletzt aufgerufen am: 24.03.2026. https://gfkv.at/neustart/

Abb. 2: Spielen von „RAMSETE III“ | ©DKKV

Ein weiteres Spiel, welches die Interaktion in den Vordergrund stellt ist das „Prevention Game“, ein einfaches Würfelspiel, welches im Kontext von Starkregenereignissen die Bedeutsamkeit von Prävention und Ressourcenmanagement behandelt[4]. Im Spielverlauf werden komplexere Entscheidungsfindungen eingeführt. So ändern sich durch den Klimawandel die Auftretenswahrscheinlichkeiten von Hochwassern, lokale Adaption kann das Risiko senken und Frühwarnsysteme die Entscheidungsfindung vereinfachen. Dieser Ice-Breaker hat sich bereits in zahlreichen Workshops als effektives Instrument erwiesen, um einen niedrigschwelligen Einstieg in die Themen Katastrophenvorsorge, Klimawandel und Prävention zu ermöglichen und zugleich eine gelöste und angenehme Workshopatmosphäre zu schaffen. Der Fokus des Spiels liegt dabei weniger auf inhaltlicher Tiefe, sondern vielmehr darauf, soziale Interaktionen zu fördern und die Teilnehmenden auf spielerische Weise an die Thematik heranzuführen.

Abb. 3: Spielen des „Prevention Game“ | ©DKKV

Fazit & Ausblick

Ob als digitale Simulation oder als analoges Brettspiel: Die Vielfalt moderner Serious Games unterstreicht ihren Wert für die Wissensvermittlung. Sie sind mehr als bloße Unterhaltung – vielmehr haben sich Serious Games als methodischer Ansatz etabliert, um die Grenzen passiver Risikokommunikation zu überwinden. Indem sie Nutzer:innen aktiv in Lernprozesse, Entscheidungsszenarien und Verhaltensübungen einbinden, machen sie abstrakte Gefahren greifbar und fördern ein vertieftes Verständnis komplexer Zusammenhänge[20.21].

Auch in der Praxis zeigt sich eine zunehmende Relevanz: Serious Games werden verstärkt in Projekten entwickelt und im Rahmen von Workshops eingesetzt – sowohl als Instrument der Risikokommunikation als auch als niedrigschwelliger Einstieg in komplexe Themen. Die steigende Nachfrage nach solchen Formaten verdeutlicht, dass interaktive und partizipative Ansätze zunehmend an Bedeutung gewinnen[20].

Die Aussichten für diese Form der Risikokommunikation sind entsprechend vielversprechend. Da die Grenzen klassischer Informationsvermittlung immer deutlicher werden, wächst das Interesse an Formaten, die unterschiedliche Zielgruppen gezielt ansprechen und aktives Lernen ermöglichen. Serious Games bieten hierfür eine geeignete Schnittstelle, um ein tieferes Verständnis für komplexe Risikosysteme zu fördern und Individuen wie Gemeinschaften zu fundierten Entscheidungen zu befähigen[21].

Die nachfolgenden Interviews geben einen vertiefenden Einblick in aktuelle Entwicklungen und Perspektiven. Till Meyer zeigt durch seine Erfahrung in der Entwicklung verschiedener didaktischer Spiele die Vielfalt analoger Ansätze auf, während Nadja Thiessen mit dem digitalen Spiel „Krisopolis“ eine besonders zugängliche Anwendung vorstellt. Sven Kannenberg ergänzt diese Perspektiven und beleuchtet unter anderem den Einfluss neuer Technologien wie Künstlicher Intelligenz auf die Weiterentwicklung von Serious Games.

[20] Boyle, E. A.; Connolly, T. M.; Hainey, T.; Boyle, J. M. (2016). Engagement in digital entertainment games: A systematic review. *Computers in Human Behavior* , 28(3), 771–780. https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.11.020
[21] Ouariachi, T.; Olvera-Lobo, M. D.; Gutiérrez-Perez, J. (2018). Serious Games and Sustainability. In W. Leal Filho (Hrsg.), *Encyclopedia of Sustainability in Higher Education*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-63951-2_326-1

Interview mit Till Meyer

Till Meyer wurde 1958 geboren und arbeitet seit Mitte der 80er Jahre mit didaktischen Spielen in der Bildungsarbeit. 1998 gründete er zusammen mit Nicole Stiehl „Spielbetrieb“. Das Unternehmen entwickelt seither didaktische Spiele in Auftragsarbeit zu den unterschiedlichsten Themen. Von den mittlerweile über 140 realisierten Spielen sind die weitaus meisten didaktische Spiele.

Abb. 4: Till Meyer | ©T. Meyer

Sie entwickeln seit über 20 Jahren Spiele. Was sind für Sie die größten Unterschiede zwischen klassischen Spielen und Serious Games, und wie wirkt sich Ihre Erfahrung auf die Entwicklung verschiedener Spielarten aus?

Ich schätze den Begriff „Serious Games“ nicht sonderlich, da er suggeriert, dass diese Spiele „ernsthaft“ seien – im Gegensatz zu spaßigen „Mainstream-Spielen“. Viele Mainstreamspiele sind aber hochkomplexe Systeme, die sich ohne weiteres auch in der politischen und ökologischen Bildungsarbeit einsetzen lassen: „Weimar“ (Skellig Games), „Ebert“ (Ostia Spiele) oder „Dindex“ (Demokratie-Index) (Averunde). Eine genaue Trennung ist also nicht immer möglich. Zudem wird oft vergessen, dass auch didaktische Spiele Spaß machen und spannend sein müssen, wenn sie ein erfolgreicher Teil der Bildungsarbeit sein sollen.

Der grundsätzliche Unterschied zwischen beiden Kategorien macht aber vielleicht der Vergleich zwischen einem Sportwagen und einem Transporter deutlich: Der Sportwagen wird nur dafür konstruiert, dass die Fahrer:innen Spaß damit haben. Bei der Konstruktion eines Transporters muss man sich als erstes fragen: Was soll damit eigentlich transportiert werden? In diesem Fall muss das Fahrzeug also gewissermaßen um die zukünftige Ladung herum konstruiert werden. Die Zielsetzung bei der Konstruktion eines guten Transporters ist also eine völlig andere, als für einen guten Sportwagen.
Trotzdem haben beide Fahrzeuge sehr viel Ähnlichkeiten: jedes hat Motor und Getriebe, Rückspiegel, Bremsen, ein Rad an jeder Ecke, Sitze und so weiter. Und natürlich muss es auch Spaß machen, mit dem Transporter zu fahren, auch wenn die Arbeit im Vordergrund steht.

Entsprechend müssen didaktische Spiele den Kriterien guter Spiele entsprechen: sie müssen Spaß machen und „packen“, sie müssen gut ausbalanciert sein, Entscheidungsmöglichkeiten in den Vordergrund stellen, die Spieler*innen am Spielablauf beteiligen, Interaktion und Austausch fördern.

Insofern: es gibt nicht so viele Unterschiede zwischen Mainstream- und didaktischen Spielen.
Daher lassen sich viele Mainstream-Spiele – wie oben gesagt – hervorragend in der Bildungsarbeit einsetzen etwa in den Bereichen Kommunikation, Teambuilding oder Kooperation versus Wettbewerb – auch wenn das nicht die Intention der Autor*innen war. Diese Mainstream-Spiele werden durch diesen Einsatz und die damit verbundene pädagogische Zielsetzung zu didaktischen Spielen. Einfach dadurch, dass sie für den gewünschten „Transport“ zum optimalen „Fahrzeug“ werden. Wie etwa, wenn es darum ginge, wichtige Dokumente schnellstens von Hamburg nach München zu bringen: dann ist ein Sportwagen vielleicht die erste Wahl und wird dadurch zum „Transporter“.
Ein wichtiges Kriterium bei der Entwicklung eines didaktischen Spiele ist, dass das Spielprinzip zum Thema passen muss.
Ein Spiel zu ökologischen Themen sollte wesentliche kooperative Anteile haben – denn wer könnte Einzelgewinner sein bei der Lösung ökologischer Probleme?
Auch unser Spiel „Neustart“ ist aus naheliegenden Gründen ein kooperatives Spiel; eine Krise kann nur dann erfolgreich bewältigt werden,

wenn alle Verantwortlichen an einem Strang ziehen.
Das wäre bei einem Spiel über Rohstoffhandel ganz anders.
Allerdings war es Herbert Saurugg und mir wichtig, darauf hinzuweisen, dass Kommunikationsprobleme im Krisenstab die Aufgaben erheblich erschweren können. Zudem wünschten sich einige Mainstream-Spieler*innen einen Modus, in dem man als Individuum gewinnen konnte. „Neustart“ liegt daher eine optionale Spielerweiterung bei, bei der alle Spieler*innen geheime Ziele haben, die sie bei aller Kooperation versuchen zu erreichen.
Des Weiteren muss das Spiel der Zielgruppe und dem Einsatzrahmen entsprechen.
Ein Spiel mit dem Thema „Flutkatastrophe“, das gerade bei uns in der Entstehung begriffen ist, wendet sich an Jugendliche und soll in einer Schulstunde eingesetzt werden können. Hier muss das Spielekonzept deutlich niedrigschwelliger gestaltet werden, als ein anderes unserer Spiele mit dem Schwerpunkt „Business Continuity Management“ das in entsprechenden Fortbildungen von angehenden Fachkräften über mehrere Stunden hinweg gespielt werden soll. Hier können Vorinformationen vorausgesetzt werden, was bei Fachfremden nicht der Fall ist.

Abb. 5: DKKV-Werkstatt 2025 in der DWD Zentrale Offenbach: 2. Tag, Spielen von Serious Games (Hier: „Neustart“) | ©DKKV

Wie vermitteln Sie komplexe Strukturen oder Entscheidungen spielerisch, und welche Inhalte lassen sich besonders gut über ein Spiel vermitteln?

Wir versuchen in unserer Arbeit, das Spiel an sich so einfach, wie möglich zu halten. Der große Wert – und das größte Potential – didaktischer Spiele liegt in der Vereinfachung des jeweiligen Themas, um es so „begreifbar“ zu machen. Das ist, wie oben schon gesagt, immer abhängig von der Zielgruppe; ein Spiel für Fachkräfte darf schon erheblich detailreicher in der Darstellung der Inhalte sein.
Die Darstellung der Komplexität von Entscheidungen sollte immer von der Interaktion der Spieler*innen geprägt sein, d.h., wir versuchen, Spiele zu schaffen, denen die Spieler*innen „ihren Stempel aufdrücken“ können.
Zudem sollte man nie aus dem Blick verlieren, dass didaktische Spiele ohne inhaltliche Nachbereitung oft wertlos sind. Die Spielleitung sollte in jedem Fall nach dem Spiel den Transfer zwischen Spiel und Realität herstellen können.
Aus der beschriebenen Vereinfachung des Themas wird sich meist ergeben, dass die Wirklichkeit in Teilen verfälscht oder unvollständig dargestellt wird.
Aus diesem Grund liegen fast allen unseren Spielen Begleitmaterialien bei, die für die Nachbereitung genutzt werden können.

Grundsätzlich sollte man sich bewusst sein, dass Spiele nur sehr mangelhaft Fakten vermitteln können; um sich Jahreszahlen, Namen, reale Rohstoffpreise oder ähnliches einzuprägen, sollte man lieber zu einem Buch greifen oder ein kompetentes Referat hören.
Der unschlagbare Wert didaktischer Spiele liegt darin, dass sie „Systeminformationen“ vermitteln, d.h., Einblick in und Verständnis für Konsequenzen, Abläufe, Wechselwirkungen, Abhängigkeiten, oder langfristigen Folgewirkungen ermöglichen. Fakten sind dafür eher hinderlich und müssen eben in der Nachbereitung vermittelt werden.

Verglichen mit klassischen Gesellschaftsspielen: Wo liegen Ihrer Erfahrung nach die größten Herausforderungen bei der Entwicklung eines Serious Games?

Eine der meiner Ansicht nach wichtigsten Aufgaben bei der Spieleentwicklung liegt darin, dass das Spiel Spaß machen – oder eben „packen“ muss.
Wenn ein Spiel keine Spannung erzeugen kann, wird der Lerneffekt fraglich sein.

Des Weiteren ist, wie oben schon gesagt – die Vereinfachung des Themas und die Schaffung eines Modells der Realität existenziell. Wenn die

Spielgruppe vor dem Spiel 50 Seiten mit Spielregeln, Aktionsmöglichkeiten und Hintergrundinformationen lesen muss, um überhaupt mit dem Spiel anfangen zu können, wird ein Großteil der Motivation, ein didaktisches Spiel zu spielen, verpufft sein.
Es muss also schon im Vorfeld der Spieleentwicklung überlegt werden, welche Aspekte sind wichtig für das Spiel, und welche sollten besser in die Nachbereitung übertragen werden?
Hier haben viele Fachkräfte massive Probleme zwischen – für das Spiel selbst – relevanten und irrelevanten Informationen zu unterscheiden. Für Fachkräfte ist alles wichtig.
Das stimmt natürlich auch, nur passiert es schnell, dass ein didaktisches Spiel überfrachtet wird und den Spieler*innen Steine in den Weg legt, das zu tun, was man von ihnen möchte: zu spielen und zu lernen.
Der erste Prototyp von „Neustart“ lief zuerst genau in diese Falle: es gab drei Sorten von Wasser, Medikamente, Verbandsmaterial und zwei, bzw. drei Sorten Treibstoff. Man musste sehr viel im Kopf behalten, oder immer wieder nachschlagen – wodurch die Spieler*innen dann aus dem Spiel herausgerissen wurden.
Im finalen Spielekonzept gab es dann nur noch „Versorgungsgüter“ für Wasser, Nahrung und medizinische Versorgung, und eine Sorte „Treibstoff“. Damit wurde „Neustart“ mit vergleichsweise wenigen Spielregeln spielbar, und die Spieler*innen blieben die ganze Spieldauer über „im“ Spiel.
Die herausgelassenen Details wurden in die Materialien der Nachbereitung verlegt.

Wo liegen Ihrer Einschätzung nach die größten Stärken und die Grenzen von Serious Games?

Die größten Stärken liegen zweifellos in der Vereinfachung um das Thema leicht zugänglich zu machen – das betrifft auch komplexere Themen für etwa militärische und unternehmerische Planspiele.
Dann ganz sicher die Vermittlung der o.g. „Systeminformationen“. Wenn die Spieler*innen verstanden haben, wie alles zusammenhängt, welche Umstände vielleicht nicht bedachte Änderungen der Situation verursachen können, dann können sie das Erlernte auf die Wirklichkeit übertragen. Und eben auch – bei „Neustart“ z.B. – überlegen, wo sich das Spiel mit ihrer eigenen Kommune deckt, oder wo Unterschiede zu berücksichtigen sind.
Und ganz wichtig ist meiner Ansicht nach, dass das Spiel eines der sehr wenigen Medien ist, bei denen gemeinsam gelernt wird. Ein Film oder ein Buch verändern sich nicht – egal, ob sie angesehen werden oder nicht. Ein – didaktisches – Spiel kann nur durch die Spielgruppe funktionieren, die zusammen Handlungsmöglichkeiten simulieren, vielleicht kreative Lösungen diskutieren und realisieren und sich allgemein über Situation und die Notwendigkeiten austauschen.
Daher sollten bei der Spieleentwicklung immer die zukünftigen Spieler*innen als unabdingbarer Bestandteil des Spiels im Blick behalten werden.

Grenzen für didaktische Spiele gibt es meiner Einschätzung nach nicht. Wenn etwas real ist, kann es auch in einem Spiel umgesetzt und veranschaulicht werden.
Grenzen könnten allenfalls dort gesehen werden, wo das Spiel persönliche Befindlichkeiten verletzen könnte, oder wo der Spielablauf einzelne Spieler*innen über ihre eigenen Grenzen führen würde. „Neustart“ kann in dieser Hinsicht vielleicht kritisch sein – wenn Entscheidungen getroffen werden müssen, die einem nicht gefallen.
Aber „Neustart“ ist schließlich für die Ausbildung von Krisenstäben gedacht, und es war uns wichtig, deutlich zu machen, dass es, so gut die Krisenbewältigung auch sein mag, unwahrscheinlich ist, dass es keine Opfer und Verluste geben wird.

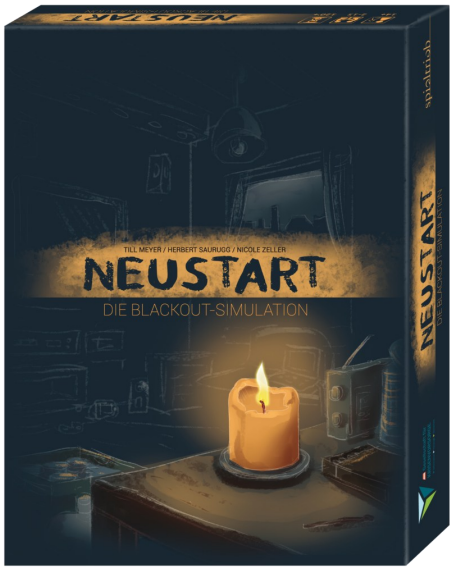

Abb. 6: Werbefoto „NEUSTART“ | ©GfKV

Interview mit Dr. Nadja Thiessen

Dr. Nadja Thiessen ist seit 2020 Historikerin am LOEWE-Zentrum emergenCITY. Zuvor forschte sie am Graduiertenkolleg KRITIS an der TU Darmstadt. Ihre Schwerpunkte sind (historische) Katastrophenforschung, Kritische Infrastrukturen, urbane Resilienz und Vorsorgestrategien.

Abb. 8: Dr. Nadja Thiessen | ©N. Thiessen

Sie sind Mitentwicklerin des digitalen Serious Games „Krisopolis“. Welche Idee stand am Anfang der Entwicklung, welche Zielgruppe wollen Sie erreichen und welchen Bildungs- oder Sensibilisierungsanspruch verfolgen Sie mit dem Spiel?

Am Anfang stand die Idee, einen spielerischen Ansatz zu entwickeln, um die Sensibilität für Krisen und insbesondere für die persönliche Vorsorge zu erhöhen. Wir wollten ein Angebot für Menschen schaffen, die sich von klassischen Informationsformaten, etwa Broschüren oder Leitfäden, nicht unbedingt angesprochen fühlen. Ein Serious Game bietet hier die Möglichkeit, Information mit Spielspaß zu verbinden. Dadurch kann Aufmerksamkeit für das Thema Krisenvorsorge entstehen und die Spielenden werden angeregt, auch im realen Leben über ihre eigene Vorsorge nachzudenken.

Entwickelt haben wir „Krisopolis“ gemeinsam mit einer Gruppe sehr engagierter Studierender, die viele kreative Ideen und Perspektiven in den Entwicklungsprozess eingebracht haben. Als inhaltliche Grundlage haben wir Empfehlungen und Tipps des Bundesamtes für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe (BBK) herangezogen und diese für das Spiel adaptiert.
Besonders interessant finde ich außerdem das Potenzial, über den spielerischen Ansatz Kinder und Jugendliche zu erreichen. Sie können das Gelernte dann auch in ihre Familien hineintragen, gewissermaßen als Multiplikator:innen für das Thema Krisenvorsorge.

Abb. 7: Werbefoto „Krisopolis“ | ©TU Darmstadt | emergenCITY

„Krisopolis“ ist bewusst als digitales, mobiles Format konzipiert. Was denken Sie sind die größten Unterschiede zwischen digitalen Serious Games und analogen Serious Games? Und welche Vorteile bietet ein digitales?

Auch im analogen Bereich gibt es sehr überzeugende Serious Games. Ein Beispiel ist das Spiel „Neustart“, das von Herbert Saurugg und Till Meyer entwickelt wurde. Darin übernehmen die Spielenden unterschiedliche professionelle Rollen innerhalb einer Kommune während eines Stromausfalls. Ich selbst habe „Neustart“ schon mehrfach in verschiedenen Konstellationen gespielt und dabei viel gelernt – und auch viel Spaß gehabt.

Für „Krisopolis“ haben wir uns dennoch bewusst für ein digitales, mobiles Format entschieden, das wir kostenlos zur Verfügung stellen. Von Beginn an hatten wir die Vision eines Spiels, das sich gut zwischendurch spielen lässt - etwa beim Warten auf die Tram, im Wartezimmer oder auf einer kurzen Busfahrt. Wir vermitteln Inhalte in kurzen Spielsequenzen von wenigen Minuten und so wird (Wissen über) Krisenvorsorge auch Teil des Alltags. Gleichzeitig gibt es bei einer mobilen App kaum technische Hürden: Das Smartphone hat man meist ohnehin dabei, und eine Internetverbindung ist während des Spielens nicht erforderlich.

Ein entscheidender Vorteil des digitalen Formats ist außerdem, dass wir relativ schnell Updates entwickeln und veröffentlichen können. Neue Inhalte oder verbesserte Spieleerlebnisse gelangen so direkt zu den Spieler:innen.

Welches Feedback haben Sie zu dem Spiel bekommen? Gab es Rückmeldungen bezüglich des Lerneffektes?

Besonders spannend ist es für uns, wenn wir „Krisopolis“ auf Veranstaltungen und Messen präsentieren und Besucher:innen das Spiel direkt vor Ort ausprobieren können. In solchen Situationen erhalten wir oft sehr unmittelbares Feedback.
Eine häufige Frage ist zum Beispiel: „Was ist eigentlich ein Kurbelradio? Und wofür braucht man das?“ Solche Fragen bieten einen guten Einstieg, um mit Interessierten über konkrete Aspekte der Krisenvorsorge ins Gespräch zu kommen. Viele Spielende beginnen außerdem schon nach wenigen Minuten darüber nachzudenken, wie es um ihre eigene Vorsorge steht: Habe ich eigentlich genug Trinkwasser zu Hause? Sind die Batterien in meiner Taschenlampe noch voll? Andere stellen fest, dass sie bereits einiges besitzen, etwa weil sie gerne campen und deshalb einen Gaskocher haben und bereits stromloses Kochen aus solchen Situationen kennen.
Besonders freut uns auch das positive Feedback zu den Spielcharakteren. In ihre Entwicklung ist von Anfang an sehr viel Herzblut geflossen, und es ist schön zu sehen, dass das bei den Spielenden ankommt.

Abb. 9: Dr. Nadja Thiessen | ©N. Thiessen

Wie haben Sie bei „Krisopolis“ die Balance zwischen inhaltlicher Komplexität und motivierender Spielmechanik/Spielspaß gestaltet?

Diese Balance zu finden war tatsächlich eine spannende Herausforderung. Im Entwickler:innenteam haben wir viel diskutiert und verschiedene Spielmechaniken ausprobiert. Unser Anspruch war immer gesicherte und sinnvolle Informationen als Grundlage zunehmen. Gleichzeitig setzt das Medium Spiel natürlich auch Grenzen und durch unsere Umsetzung in Pixelart müssen manche Aspekte vereinfacht dargestellt werden.

Uns war aber wichtig, grundlegende Zusammenhänge sichtbar zu machen, etwa sogenannte Ausfallkaskaden. Wenn es zu einem Stromausfall kommt, ist es sehr wahrscheinlich, dass in der Folge auch andere Infrastrukturen beeinträchtigt werden, zum Beispiel Mobilfunk oder Wasserversorgung. Das konnten wir auch im Spiel abbilden. Der Spielspaß entsteht vor allem durch die Interaktion mit der Nachbarschaft im Spiel. Dort kann man Gegenstände tauschen, Gespräche führen oder kleinere Aufgaben - sogenannte Side-Quests - erledigen. Einige Figuren haben außerdem eigene Hintergrundgeschichten, die sich den Spieler:innen erst nach und nach erschließen. Diese Interaktionen haben aber auch eine inhaltliche Funktion: Sie zeigen, wie wichtig nachbarschaftliche Unterstützung und gesellschaftliches Miteinander für die Resilienz im Quartier sein können.

Sehr hilfreich waren in diesem Prozess außerdem Playtests. Wir haben verschiedene Personen frühere Versionen von „Krisopolis“ spielen lassen und sie anschließend interviewt. Das Feedback daraus ist dann wiederum in die nächste Version des Spiels eingeflossen.

Wie geht es mit „Krisopolis“ weiter? Gibt es Pläne für die Zukunft?

„Krisopolis“ wurde vor etwa drei Monaten im Apple App Store und im Google Play Store veröffentlicht. Nun wollen wir erst einmal Erfahrungen mit dem Spiel sammeln. Ein nächster Schritt ist die Entwicklung von Materialien, die das gemeinsame Spielen begleiten können - etwa in Schulen, Jugendgruppen oder auch in Familien. Dadurch kann der Austausch über das Spiel und

Interview mit Dr. Nadja Thiessen

die damit verbundenen Themen noch stärker angeregt werden. Darüber hinaus haben wir auch noch einige inhaltliche Ideen auf unserer Liste, die wir bislang noch nicht umsetzen konnten und die wir in Zukunft gerne in das Spiel integrieren würden. Mehr Informationen zu Krisopolis gibt es unter www.krisopolis.de.

Abb. 10 + 11: Appstore-Werbebilder „Krisopolis“ | ©TU Darmstadt | emergenCITY

Interview mit Sven Kannenberg

Sven Kannenberg, Medizintechnik-Ingenieur (M.Sc.), arbeitet seit fünf Jahren an der Hochschule für angewandte Wissenschaften (HAW) Hamburg im Forschungs– und Transferzentrum „Nachhaltigkeit und Klimafolgenmanagement“. Fragestellungen zur Technologiebewertung, zu Umweltauswirkungen und der Anpassung an den Klimawandel haben früh zu einem Interesse an ziviler Sicherheit und Katastrophenvorsorge geführt. Durch den Wissenstransfer in die Praxis ist er geschult im Bereich Wissenschaftskommunikation, und interaktiven Medien, insbesondere Serious Gaming.

Abb. 12: Sven Kannenberg | ©S. Kannenberg

Wie sind Sie zur Entwicklung von Serious Games gekommen und was waren wichtige Schritte auf dem Weg dorthin, welche Sie jetzt in der Spieleentwicklung beeinflussen?

Am Anfang stand das vom Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit und Verbraucherschutz (BMUV) geförderte Bildungsmodul „Klima-ROBUST“, mit dem Studierende aus Natur- und Ingenieurswissenschaften Klimawandel-Auswirkungen auf Infrastrukturen, deren Auslegung und Wartung kennenlernen konnten. Wir wollten hiermit nicht nur den Frontalunterricht im Studium fördern, sondern auch die Möglichkeit geben, sich im sogenannten Flipped-Classroom Ansatz Wissen zur Vorbereitung auf die Vorlesung Zuhause anzueignen, um die gemeinsame Zeit mit der Lehrkraft und Kommiliton:innen besser zum Diskutieren nutzen zu können. Bei 36 Bausteinen zum (eigenständigen) Lernen stellte sich schnell die Frage, wie man Studierende mit Vorwissen an für sie weniger relevanten Inhalten vorbei auf die noch vorhandenen Wissenslücken hinleiten konnte. Der erste Ansatz für das Serious Game war daher ein Einzelspieler – Online-Assessment, um das eigene Vorwissen einschätzen zu können und bei falschen bzw. unsicheren Antworten gleich einen Verweis auf das konkrete Modul zu bekommen, das das (noch) fehlende Wissen behandelt. Angespornt durch die Begeisterung der Studierenden während der ersten Testungen wurde die Situationsbeschreibung immer konkreter und dichter, es konnte eine Lernatmosphäre erzeugt werden, die den Studierenden sichtlich Spaß machte. Hieraus entstand letztendlich die Idee, aus dem Online-Einzel-Spieler-Konzept ein Offline-Multiplayer-Kartenspiel zu entwickeln, damit Stu-

dierende auch in der Vorlesung in Teams quasi gegen das Regelwerk die Krisensituation bewältigen können. Hier fließen dann zusätzliche wissenschaftliche Erkenntnisse zur Spieltheorie, zum iterativen Design und zur Kommunikation mit ein, zusammen mit der Frage, wieviel Detailtiefe aus der Situationsbeschreibung entfernt werden kann, um den Spielfluss zu verbessern, ohne dass dabei das zu vermittelnde Wissen darunter leidet.

Abb. 13: Klima ROBUST | ©DKKV

„Klima-ROBUST“ ist mit „Hitze“ gestartet und hat mit „Starkregen“ eine Zweite Case Study dazu gewonnen. Welche Erkenntnisse und welches Feedback gab es aus der Praxiserprobung und dem Spielen mit diversen Zielgruppen und wie sind diese in die neue Case Study eingeflossen?

Wir hatten am Ende von „Klima-ROBUST“ das Konzept für die zweite Case Study fertig, aber nicht mehr die Zeit, es im Rahmen des Projekts umzusetzen. Eine Verlängerung des Projekts haben wir dann vorwiegend für eine Feedback-Schleife zur ersten Case-Studie genutzt, um Anpassungen in Text und Entscheidungs-Möglichkeiten vorzunehmen. Es war die Fachtagung Katastrophenvorsorge, die uns mit dem vom Bundesministerium für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen (BMWSB) geförderten Projekt „KRITIS-Dialog“ in Kontakt brachte und dadurch die Realisierung der zweiten Case Study ermöglichte. Deren Projekt im Rahmen der Förderlinie „Resiliente Regionen“ suchte nach Wegen zur Wissensvermittlung im Bereich der Aus- und Weiterbildung von Fachkräften, die bereits mit kritischen Infrastrukturen arbeiten. Änderungen im Spielprinzip sind Ausdruck einer veränderten Dynamik des Szenarios: Während die Hitzewelle über 8 Tage hinweg ein Maximum aufbaut, ist das Starkregen-Szenario mit geringer Vorwarnzeit und der Bewältigung der Flutschäden nur 4 Tage lang, dafür mit mehr Zwischensequenzen, auf die eingegangen werden muss. Eine Lagekarte konnte in diese Case-Study eingebaut werden, genauso liegt hier der Fokus auf der Frage, ob Probleme tatsächlich gelöst werden, oder nur in andere Zuständigkeitsbereiche verschoben werden: Kaskadeneffekte sind in der zweiten Case Study viel stärker präsent, Problemtoken können die Entscheidungsmöglichkeiten einzelner Infrastrukturen einschränken bis hin zum Worst Case Szenario.

Neue digitale Technologien, vor allem KI-gestützte Systeme, verändern derzeit viele Formen interaktiver Anwendungen. Welche Rolle könnten solche Technologien für die nächste Generation von Serious Games spielen?

Offline-Serious Games haben einen ganz eigenen Charme, wenn sich unterschiedlichste Personen in Präsenz treffen und durch den spielerischen Ansatz auch bei einander vorher nicht bekannten Spielenden das Eis sehr schnell bricht und der interdisziplinäre Austausch dadurch gefördert wird. Dem gegenüber steht der Nachteil, dass einmal gedrucktes Material nicht mehr verändert, sondern nur noch ersetzt werden kann. Wir versuchen im EU geförderten Projekt „Europe-LAND“ zum Thema Landnutzung, Klimawandel und Biodiversität aktuell das Beste aus beiden Welten zu verbinden, durch einen hybriden Spielansatz, der off- und online-Nutzung ermöglichen wird. Zur Anwendung kommt hierbei ein Brettspielformat nach dem „Scenario Exploration System“, bei dem Situationskarten nicht festgeschrieben und final gedruckt sind, sondern auf die im Projekt entwickelte digitale Europe-LAND-Toolbox verweisen, die regelmäßig automatisiert mit aktuellen GIS-Daten, z.B. COPERNICUS, aktualisiert wird. Neben „historischen“ Szenarien lassen sich dadurch auch 5-10 Jahre nach Veröffentlichung noch aktuelle Szenarien mit dem Serious Game bearbeiten. Auch das Thema

„Sprache“ wird mittels digitaler Technologien einfacher, es bedarf keiner separaten Kartensets für jede Sprache mehr, wenn ein Display die entsprechende Karte in der gewünschten Sprache anzeigen kann (vor allem hier ist KI ein belastbares Mittel zur Spielegestaltung). Bei der Erstellung von Spielen ist immer noch viel Handarbeit notwendig, eine KI kann einer kundigen Person bei der Recherche helfen und Vorschläge für Kaskadeneffekte liefern, sollte aber meiner Meinung nach nie ohne eine fachkundige Überprüfung für sich stehen bleiben. Auch zeigt sich an aktuellen Beispielen, dass KI-Systeme zwar gut rekombinieren können (durch Aneignung fremden Eigentums), aber aus künstlerischer Sicht nichts neues erschaffen können.

Gab es Rückmeldungen zu Lern- und Sensibilisierungseffekten? Wie sind diese nach der Durchführung von Serious Games messbar?

Seit der Vorstellung des ersten Serious Games habe ich immer wieder Personen (Spieler:innen) getroffen, die sich an das Spiel erinnern und davon sprechen, wie es das eigene Denken beeinflusst hat: Dass Infrastrukturen vorher nur für sich gedacht worden sind und weniger als untereinander vernetzte und voneinander abhängige Teile der Daseinsvorsorge. Ein wirkliches Messen solcher Effekte ist jedoch kompliziert, da man den Einfluss auf die Spielenden Wochen bis Monate später evaluieren müsste. Im damals noch vom BMBF geförderten Projekt „Klima-ACT!“ zur Motivationsbildung zum Klimahandeln haben wir durch Vorher- Nachher- Gespräche versucht, den Impact von Serious Games zu erfassen. Im Ergebnis war ganz klar, dass direkt nach dem Spielen die Erkenntnisse frisch sind und das eigene Denken und Handeln beeinflussen können. Ob von diesem Impact aber Tage oder Wochen später noch etwas vorhanden ist, ließ sich jedoch nicht eindeutig bestimmen, da das Projekt zuvor endete. Das zum Nachdenken anregen und Anstoß zur Beschäftigung mit der Materie geben ist an sich aber schon ein großer Erfolg, unabhängig davon wie viele Details aus dem Spiel konkret in Erinnerung geblieben sind.

Wo sehen Sie aktuell noch die größten Forschungslücken und Entwicklungsbedarfe von Serious Games und woran arbeiten Sie derzeit?

Ich denke das Thema Kommunikation, konkret die Förderung des Problembewusstseins, ist in diesem Themenfeld ganz entscheidend. Dazu gehört auch der Bereich der Sozialforschung: Wer fälschlicherweise annimmt, er sei gut auf eine Krise vorbereitet, oder eine Gefahr drohe gar nicht, ist weniger empfänglich für von uns kommunizierte Informationen zur Katastrophen-Vorsorge. Und selbst wenn die Person empfänglich ist, kann es durch das Medium, die Wortwahl oder Sprache zu Missverständnissen kommen, die den Erfolg der Kommunikation beeinträchtigen. Auch in der Spieltheorie sind weiterhin Forschungslücken vorhanden, die an verschiedenen Stellen zu Problemen führen können: Es sind die Fälle der kompetitiven und der kooperativen Spieltheorie gut erforscht, aber definitionsbedingt klafft eine Lücke zwischen beiden Theorien, wenn zuvor kooperative Partner plötzlich aus der Zusammenarbeit ausbrechen. Diese Thematiken fließen auch in unsere aktuellen Projekte mit ein, z.B. dem SIFO-Projekt „CritSupPort“ zu Lieferkettenrisiken an Knotenpunkten wie dem Hamburger Hafen oder dem EIG CONCERT Japan geförderten Projekt „Coast-Blue-Green Protect“, wo wir Szenarien naturbasierter Lösungen der blau-grünen Infrastruktur entwickeln, die zusätzlich zum Küstenschutz auch marine Ökosysteme und maritimes Leben mitdenken.

Abb. 14: Workshop von Sven Kannenberg zu Klima ROBUST (2. Nationales Fachforum: Wasserextreme als Folge des Klimawandels) | ©Klimahaus Bremerhaven

Gastbeitrag:
Medizinische Realität in der Flutkatastrophe 2021

Dr. med. Natalia Stollfuß ist Notfall– und Katastrophenmedizinerin aus dem Ahrtal. Sie beschäftigt sich mit dem präklinischen Management bei außergewöhnlichen Einsatzlagen.

Abb. 15: Natalie Stollfuß | ©N. Stollfuß

Stollfuß, N.; Caviglia, M.; Ragazzoni, L.; Valente, M. (2025). Die schweren Überschwemmungen 2021 im Ahrtal, Deutschland: Lehren für die medizinische Katastrophenvorsorge. *Intensiv- und Notfallbehandlung*, 50, 171–176. https://doi.org/10.5414/IBX00683

Erfahrungen aus der ersten Woche auf Basis von Interviews mit lokalem medizinischem Personal aus Bad Neuenahr-Ahrweiler

Die Flutkatastrophe im Ahrtal hat eine intensive gesellschaftliche und politische Aufarbeitung ausgelöst. Fragen zu Zuständigkeiten, Entscheidungswegen und strukturellen Rahmenbedingungen standen dabei früh im Fokus und lieferten wichtige Impulse für Diskussionen und Reformprozesse. Diese Auseinandersetzung ist ein wesentlicher Bestandteil des Umgangs mit einer Katastrophe dieses Ausmaßes.
Gleichzeitig wurde die Perspektive des lokalen medizinischen Personals bislang vergleichsweise selten systematisch betrachtet. Mitarbeitende des Rettungsdienstes, Pflegekräfte sowie Ärztinnen und Ärzte aus Bad Neuenahr-Ahrweiler waren nicht nur an der medizinischen Bewältigung beteiligt, sondern häufig selbst unmittelbar von den Auswirkungen der Katastrophe betroffen.

Der vorliegende Beitrag versteht sich als praxisorientierter Bericht aus der ersten Woche der Flut aus Sicht des medizinischen Personals vor Ort. Grundlage sind leitfadengestützte Interviews mit Einsatzkräften, die in der Akutphase und in den Tagen danach medizinisch tätig waren. An der Studie nahmen Angehörige des Rettungsdienstes, Ärztinnen und Ärzte sowie Pflegefachpersonen teil. Ziel ist es, beobachtete Entwicklungen darzustellen und praxisnahe Erkenntnisse für den medizinischen Bevölkerungsschutz abzuleiten, ohne einzelne Organisationen oder Entscheidungen zu bewerten.

Medizinische Lage in den ersten 48 Stunden

In den ersten Stunden nach dem Starkregen bestand für das lokale medizinische Personal keine verlässliche Lageübersicht. Der Ausfall digitaler Kommunikationsmittel führte dazu, dass Informationen nur eingeschränkt und zeitverzögert verfügbar waren. Unklar blieb insbesondere, in welchem Umfang medizinische Hilfe benötigt wurde und welche Teile des Stadtgebiets erreichbar waren. Diese Unsicherheit prägte die medizinische Entscheidungsfindung maßgeblich.
Die präklinische Handlungsfähigkeit war zunächst erheblich eingeschränkt. Zerstörte Verkehrswege, überflutete Straßen und fehlende Kommunikationsmöglichkeiten erschwerten eine zielgerichtete Einsatzsteuerung. Medizinische Bedarfe konnten nicht systematisch erfasst werden, was zu einer teilweise ungleichmäßigen Verteilung medizinischer Ressourcen führte.

In den Interviews wurde beschrieben, dass es zeitweise Situationen gab, in denen in einzelnen Ortschaften oder Straßenzügen keine medizinische Hilfe verfügbar war, während sich an anderer Stelle mehrere Rettungsmittel gleichzeitig um einzelne, medizinisch weniger schwerwiegende Fälle kümmerten. So wurde beispielsweise eine Lage geschildert, in der sich zeitweise bis zu acht Rettungswagen um einen Patienten mit einer vergleichsweise leichten Verletzung versammelten, wobei ein Großteil dieser Kräfte als überregionale Unterstützung aus verschiedenen Regionen Deutschlands eingetroffen war. Unter den Bedingungen fehlender Lageübersicht und eingeschränkter Führungsstrukturen waren solche Konstellationen kaum zu vermeiden. Nach außen konnte dadurch jedoch der Eindruck entstehen, es gebe entweder keine Hilfe oder einen Überfluss an Einsatzkräften, obwohl tatsächlich eine

schwer steuerbare Gesamtlage und eine Verteilungsproblematik vorlagen.

Doppelalarmierung und eingeschränkte Erreichbarkeit

Darüber hinaus berichteten mehrere Befragte von einer erhöhten Zahl an Fehlfahrten und Doppelalarmierungen in der Frühphase der Katastrophe. Ursächlich waren neben der eingeschränkten Erreichbarkeit der Einsatzstellen insbesondere Kommunikationsprobleme innerhalb der Leitstellen sowie zwischen den verschiedenen Leitstellen und eingesetzten Organisationen.
Ein weiterer Faktor, der die medizinische Lage in der Frühphase beeinflusste, war die eingeschränkte Erreichbarkeit medizinischer Einrichtungen. Ein Großteil der medizinischen Versorgungsstrukturen war infolge der Flutkatastrophe zerstört, überflutet oder nur eingeschränkt zugänglich; insbesondere das Krankenhaus in Bad Neuenahr war initial für viele Betroffene nicht erreichbar. Dies trug dazu bei, dass der erwartete Zustrom von Patientinnen und Patienten in der Frühphase ausblieb. Zusätzlich verbreitete sich via Google zeitweise die Fehlinformation, dass das Krankenhaus nicht mehr in Betrieb sei, was die Inanspruchnahme der vorhandenen Versorgungsstrukturen weiter reduzierte.
Ab dem zweiten Tag zeigte sich ein klareres medizinisches Versorgungsprofil. Die Mehrzahl der Patientinnen und Patienten suchte innerhalb der ersten 48 Stunden medizinische Hilfe auf. Das Verletzungsspektrum war überwiegend leicht und geprägt von kontaminierten Wunden der Extremitäten, häufig im Zusammenhang mit Aufräumarbeiten im unmittelbaren Wohnumfeld.

Abb. 16: 15. Juli 2021 im Ahrtal. Das rot eingekreiste Gebäude ist das Maria Hilf Krankenhaus. | ©Thomas Noellgen

Präklinische Versorgung: Regelbetrieb und Katastrophensituation parallel

Ein zentrales Problem aus Sicht des lokalen Rettungsdienstes war die gleichzeitige Aufrechterhaltung des Regelbetriebs während der sich entwickelnden Katastrophensituation. Auch nach Eintritt der Flut wurden weiterhin Krankentransporte durchgeführt, etwa zu ambulanten Terminen oder in weiter entfernte Kliniken.
In den Interviews wurde eine Situation beschrieben, in der ein Rettungsmittel für einen geplanten Transport gebunden war, während zeitgleich ein Patient versorgt werden musste, der zuvor aus dem Wasser gerettet worden war.

Alarmierungen in der Ausnahmesituation

Alarmierungen erfolgten in dieser Phase aus unterschiedlichen Gründen. In mehreren Fällen waren sie Ausdruck akuter Panikreaktionen bei Betroffenen oder Angehörigen. Die Kombination aus unmittelbarer Gefährdung, fehlender Orientierung, zerstörter Infrastruktur und eingeschränkten Kommunikationsmöglichkeiten führte dazu, dass der Rettungsdienst häufig als einzige erreichbare Hilfe wahrgenommen wurde.
Daneben erfolgten Alarmierungen auch ohne medizinische Notwendigkeit, etwa weil reguläre Transportmöglichkeiten vollständig weggefallen waren. Der Rettungsdienst wurde durch Übernahme fachfremder Aufgaben zusätzlich belastet.

Hohe Belastung bei gleichzeitiger persönlicher Betroffenheit

Die präklinische Arbeit war durch eine besondere Nähe zum Geschehen geprägt. Viele Einsatzkräfte arbeiteten im eigenen Wohnumfeld und waren parallel mit persönlichen Betroffenheiten konfrontiert.
In den ersten 24 bis 48 Stunden kam es zu sehr langen Einsatzzeiten einzelner lokaler Rettungskräfte, teilweise ohne ausreichende Ablöse. Die Belastung resultierte weniger aus der medizinischen Komplexität der Einsätze als aus der Dauer der Einsätze, der fehlenden Übersicht und der emotionalen Nähe zur Katastrophe.

Gastbeitrag:
Medizinische Realität in der Flutkatastrophe 2021

Fazit

Die Erfahrungen des lokalen medizinischen Personals aus Bad Neuenahr-Ahrweiler zeigen, dass die medizinische Versorgung während der Flutkatastrophe 2021 nicht an fehlendem Material oder mangelndem medizinischem Fachwissen scheiterte. Medizinisches Equipment war grundsätzlich verfügbar, und das fachliche Know-how der eingesetzten Kräfte erwies sich als belastbar und situationsangemessen.
Die zentralen Herausforderungen lagen vielmehr in den strukturellen und kommunikativen Rahmenbedingungen. Eingeschränkte Lageübersicht, unklare Priorisierung und erschwerte Erreichbarkeit von Versorgungseinrichtungen erschwerten eine zielgerichtete Steuerung der vorhandenen Ressourcen. Daraus entstanden zeitweise Versorgungsunterschiede, die nach außen entweder wie ein Mangel oder ein Übermaß an Hilfe wirkten, tatsächlich jedoch Ausdruck einer schwer steuerbaren Gesamtlage waren.
Die Erfahrungen legen nahe, dass die Weiterentwicklung von Strukturen, Entscheidungswegen, Kommunikation und realitätsnahen Übungen – insbesondere unter Einbezug eines fortbestehenden Regelbetriebs – entscheidend ist, um die medizinische Versorgung in zukünftigen Katastrophenlagen resilienter zu gestalten.

Diese Studie wurde im Rahmen einer Masterarbeit im European Master in Disaster Medicine (EMDM) am CRIMEDIM – Center for Research and Training in Disaster Medicine, Humanitarian Aid and Global Health – durchgeführt. Die Autorin dankt herzlich Martina Valente und Marta Caviglia für ihre Betreuung und Unterstützung.

Gastbeitrag: Private Krisenvorsorge in Deutschland

Fabian Schmidt ist Assistenzarzt für Anästhesie am Bundeswehrkrankenhaus Berlin, Notarzt in Berlin und Brandenburg und studiert den Masterstudiengang Krisen– und Notfallmanagement. Erfahrungen im Katastrophenschutz konnte er u.a. als ärztlicher Leiter im Fluteinsatz im Ahrtal sammeln.

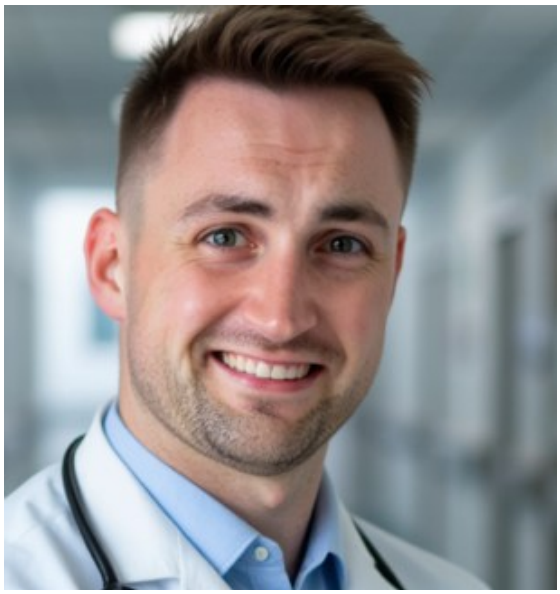

Abb. 17: Fabian Schmidt | ©F. Schmidt

Private Krisenvorsorge in Deutschland: Wahrnehmung, Realität und ihre Ursache

Ergebnisse der PREPARE25 Studie zu Determinanten individueller Preparedness

Großschadenslagen, Pandemien und regionale Infrastrukturausfälle haben in den vergangenen Jahren deutlich gemacht, dass staatliche Strukturen im Krisenfall nicht überall gleichzeitig und unmittelbar helfen können. Private Vorsorge ist daher kein Zusatz, sondern eine notwendige Ergänzung staatlicher Krisenbewältigung.
Entscheidend ist dabei jedoch nicht allein, ob Haushalte vorsorgen, sondern wie realistisch sie ihre eigene Vorbereitung einschätzen. Genau hier zeigt sich eine zentrale Schwachstelle: Zwischen wahrgenommener und tatsächlicher Krisenvorsorge bestehen erhebliche Abweichungen. Ein relevanter Anteil der Haushalte hält sich für gut vorbereitet, ohne objektiv über ein entsprechendes Vorsorgeniveau zu verfügen.
Diese Diskrepanz ist für den Bevölkerungsschutz besonders bedeutsam. Ein trügerisches Sicherheitsgefühl reduziert die Bereitschaft, Vorsorgemaßnahmen zu beginnen oder fortzuführen – und erhöht damit die Verwundbarkeit im Ernstfall. De-

fizite privater Krisenvorsorge sind damit weniger Ausdruck fehlenden Problembewusstseins als Ergebnis einer systematischen Differenz zwischen Selbstwahrnehmung und tatsächlicher Vorbereitung.

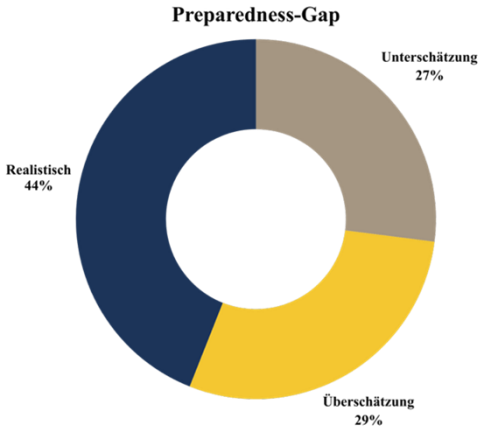

Abb. 18: Selbsteinschätzung vs. tatsächliche Vorsorge | ©F. Schmidt

An diesem Punkt enden viele Untersuchungen. Sie beschreiben Defizite, verweisen auf fehlende Vorräte oder unzureichende Ausstattung. Die entscheidende Frage bleibt jedoch häufig unbeantwortet: Warum bleibt die private Krisenvorsorge trotz jahrelanger Empfehlungen, Informationskampagnen und des Engagements staatlicher und zivilgesellschaftlicher Akteure begrenzt?

Determinanten individueller Krisenvorsorge

Die Analysen zeigen, dass klassische soziodemografische Faktoren wie Alter, Bildung oder Einkommen zwar mit dem Vorsorgeniveau zusammenhängen, die beobachteten Unterschiede jedoch nur begrenzt erklären. Auch Haushalte mit vergleichbaren materiellen Voraussetzungen unterscheiden sich teils deutlich in ihrer tatsächlichen Vorbereitung. Deutlich erklärungskräftiger sind psychologische und handlungsbezogene Faktoren. Haushalte mit hoher Selbstwirksamkeit und Problemlösezuversicht verfügen über ein signifikant höheres objektives Vorsorgeniveau. Wer Vorsorge als eigene Verantwortung begreift und davon ausgeht, im Krisenfall selbst handlungsfähig bleiben zu müssen, setzt Maßnahmen häufiger und vollständiger um. Umgekehrt geht eine starke Erwartung staatlicher Vollversorgung mit geringerer privater Vorsorge einher.

Diese Muster spiegeln sich auch in den von den Befragten genannten Gründen für fehlende oder unzureichende Vorsorge wider. Am häufigsten wurde mangelnde Orientierung genannt: Viele gaben an, nicht zu wissen, wo sie beginnen sollen, oder sich bislang noch nicht mit dem Thema beschäftigt zu haben. Zeitliche und finanzielle Einschränkungen spielten ebenfalls eine Rolle. Deutlich seltener wurden geringe Risikowahrnehmung oder ein ausgeprägtes Vertrauen in staatliche Vollversorgung genannt. Insgesamt zeigen die Angaben, dass Vorsorgedefizite weniger auf fehlendes Problembewusstsein zurückzuführen sind als auf Orientierungslosigkeit, begrenzte Ressourcen und eine geringe subjektive Handlungszuversicht. Die zentrale Hürde liegt damit nicht im Wissen über Risiken, sondern in der Umsetzung.

Objektiver Versorgungsstand

Der Blick auf den objektiven Versorgungsstand ergänzt dieses Bild. Viele Haushalte haben einzelne Vorsorgemaßnahmen umgesetzt, zentrale Elemente für länger andauernde Störungen fehlen jedoch häufig. Vorsorge ist damit nicht grundsätzlich abwesend, sondern fragmentarisch ausgeprägt: in Teilen vorhanden, aber selten vollständig. Besonders alltagsnahe Maßnahmen sind verbreitet, während spezifische Ressourcen für länger andauern-de Krisen deutlich seltener vorgehalten werden.

Was die Befragten konkret erwarten

Die offenen Antworten der Befragten zeichnen ein bemerkenswert konsistentes Bild. Gefordert werden weniger abstrakte Appelle oder weitere Risikohinweise, sondern vor allem Orientierung und Umsetzbarkeit.
Besonders häufig genannt werden verständliche, kontinuierliche Informationen, praktische Schulungen und regelmäßige Übungen – vergleichbar mit dem etablierten Erste-Hilfe-Unterricht. Ebenso deutlich formuliert wird der Wunsch nach einer ehrlicheren Risikokommunikation, die die Grenzen staatlicher Hilfe benennt, ohne zu dramatisieren. Sichtbare staatliche Vorsorgestrukturen – von funktionierender Infrastruktur bis zu Schutzräumen – werden dabei als Voraussetzung für Vertrauen und eigenes Handeln verstanden.

Abb. 19: Zentrale Erwartungen der Bevölkerung an Krisenvorsorge | ©F. Schmidt

Fazit

Die Ergebnisse zeigen, dass Defizite in der privaten Krisenvorsorge kein Randphänomen sind, sondern strukturell verbreitet auftreten. Entscheidend ist dabei weniger das Vorhandensein einzelner Vorräte als die Diskrepanz zwischen wahrgenommener und tatsächlicher Vorbereitung. Ein erheblicher Teil der Haushalte fühlt sich ausreichend vorbereitet, ohne objektiv über die notwendigen Voraussetzungen zu verfügen – mit potenziell gravierenden Folgen für die Handlungsfähigkeit im Ernstfall.
Zugleich wird deutlich, dass unzureichende Vorsorge nicht primär auf mangelnde Risikowahrnehmung zurückzuführen ist. Der zentrale Engpass liegt vielmehr in fehlender Orientierung, begrenzter Umsetzungskompetenz und einer geringen subjektiven Handlungszuversicht. Klassische Informationskampagnen stoßen hier an ihre Grenzen. Wirksame Vorsorgepolitik muss daher über reine Wissensvermittlung hinausgehen und gezielt Selbstwirksamkeit, Verantwortungsübernahme und konkrete Handlungsschritte fördern.

Private Vorsorge ist damit weniger eine Frage des Wollens als des Könnens. Wer die Resilienz der Bevölkerung stärken will, muss Menschen nicht nur informieren, sondern befähigen, Vorsorge als umsetzbare, realistische und eigenverantwortliche Aufgabe zu begreifen.

Infobox: Zentrale Ergebnisse der PREPARE25–Studie

Studiendesign: Quantitative Online-Befragung

Stichprobe: 266 Teilnehmende aus Deutschland

Zentrale Befunde

Mehr als die Hälfte der Haushalte schätzt die eigene Krisenvorsorge nicht realistisch ein.

⇒ Vorsorge ist häufig fragmentarisch: Alltagsnahe Maßnahmen sind verbreitet, zentrale Ressourcen für länger andauernde Krisen fehlen oft.

⇒ Stadt– und Landunterschiede spielen für das tatsächliche Vorsorgeniveau kaum eine Rolle.

⇒ Soziodemographische Faktoren erklären Vorsorgeunterschiede nur begrenzt.

⇒ Psychologische Faktoren wie Selbstwirksamkeit, Problemlösezuversicht und Verantwortungszuschreibung sind deutlich erklärungskräftiger.

⇒ Häufigste Hürden: Fehlende Orientierung, mangelnde Auseinandersetzung, begrenzte Zeit und finanzielle Ressourcen — nicht fehlendes Problembewusstsein.

Neues von den Young Professionals

Lehrgang zum Fachberater Hochwasser in Frankfurt am Main

Wie schützt man Deiche im Ernstfall und erkennt kritische Schadensbilder frühzeitig? Antworten darauf liefert der Lehrgang „Fachberater Hochwasser“ der Akademie Hochwasserschutz, der theoretisches Wissen mit praxisnahen Übungen verbindet. Der dreitägige Lehrgang fand im November 2025 in Frankfurt am Main statt, an dem auch Young Professionals vergünstigt teilnehmen konnten.
Im Fokus standen Grundlagen des Hochwasserrisikomanagements sowie insbesondere die Deichverteidigung – von der Erkennung von Schadensbildern bis zu geeigneten Gegenmaßnahmen. Fachberater:innen übernehmen im Einsatz eine zentrale Schnittstellenfunktion zwischen Stab und Einsatzkräften, bewerten die Lage und unterstützen bei Entscheidungen. Ein wesentlicher Bestandteil waren praktische Übungen, etwa zur Sandsackbefüllung und Deichsicherung. Abbildung 20 zeigt eine Qualmkade zum kontrollierten Fassen von Sickerwasser hinter dem Deich, Abbildung 21 eine Auflast zur Stabilisierung des Deiches. Aufbauend auf dem Lehrgang kann die Qualifikation durch den Kurs „Fachberater Starkregen“ erweitert werden.

Abb. 20: Qualmkade | ©Akademie Hochwasserschutz

Abb. 21: Auflast | ©Akademie Hochwasserschutz

Young Professionals Versammlung 2026

Am 24. Februar 2026 fand die diesjährige Versammlung der Young Professionals statt. Im Mittelpunkt standen der Rückblick auf 2025 sowie die Planung für das kommende Jahr.
Im vergangenen Jahr wurden verschiedene eigene Formate umgesetzt, darunter Veranstaltungen zur Studien- und Berufsorientierung sowie ein Workshop zu Serious Games beim ExtremWetterKongress. Ergänzt wurden diese durch regelmäßige Treffen des Orga-Teams und einzelne Fortbildungsangebote, etwa im Bereich Hochwasser.
Ein weiterer Schwerpunkt der Versammlung lag auf dem finanziellen Rückblick sowie der inhaltlichen Ausrichtung für 2026. Ziel ist es, das Netzwerk weiter zu stärken, die Vernetzung auszubauen und bewährte Formate fortzuführen. Gleichzeitig sollen neue Angebote entstehen, insbesondere im Bereich Exkursionen. Zudem ist vorgesehen, wieder ein gemeinsames Jahrestreffen zu organisieren.
Im Rahmen der Versammlung wurden außerdem die Rollen für das Jahr 2026 festgelegt.

DKKV-Förderpreis 2026

Das DKKV schreibt auch 2026 wieder seinen Förderpreis aus. Dieses Jahr wird er von der DRF Luftrettung unterstützt. Ausgezeichnet werden herausragende Bachelor- und Masterarbeiten im Bereich Katastrophenvorsorge und Katastrophenrisikomanagement.
Der Preis ist mit 500 € (Bachelor) bzw. 1.000 € (Master) dotiert und umfasst zusätzlich eine zweijährige Mitgliedschaft als Young Professional im DKKV. Gesucht werden dieses Jahr insbesondere innovative und zukunftsweisende Ansätze im operativen Katastrophenschutz (z.B. Notfallmedizinische Versorgung oder Luftrettung).
Bewerbungen sind ab jetzt geöffnet und bis zum 30. April 2026 möglich. Voraussetzung ist eine bereits bewertete Abschlussarbeit, die nicht älter als zwei Jahre ist.

Abb. 22: DKKV-Förderpreis 2026 | ©DKKV

JETZT BEWERBEN!

Lesenswertes

AHEAD-Halbzeit-Meeting in Brüssel

Abb. 23: AHEAD-Halbzeit-Meeting | ©DKKV

Vom 26. bis 28. Januar 2026 traf sich das AHEAD-Konsortium in Brüssel zum Midterm-Meeting.
Das Horizon-Europe-Projekt entwickelt ein europaweites Informationssystem zur Erfassung und Analyse von Schadens- und Verlustdaten nach Katastrophen, um Risikoanalysen, Berichterstattung und evidenzbasierte Entscheidungen zu verbessern.
Beim Treffen wurden erste Ergebnisse vorgestellt, darunter eine Demonstration des Informationssystems sowie Ansätze zur Harmonisierung von Katastrophendaten.
Ein gemeinsamer Open Day mit dem Projekt SOTERIA brachte Expert:innen aus Forschung, Politik und Praxis zusammen, um Fragen des Datenmanagements, der Risikomodellierung und Governance im Kontext von Katastrophenrisiken und Klimaanpassung zu diskutieren.

Bachelorarbeit zu Serious Games

Das DKKV hat im Januar das neu entwickelte Serious Game „Breaking Silos“ erfolgreich erprobt. Das Spiel entstand im Zuge der Abschlussarbeit von Noel Perera mit dem Titel „From gaming to collaboration – a serious game approach for creating a space for conversation in German DRR“ und wurde im Rahmen dieser Arbeit konzipiert und entwickelt.
Im Zentrum steht der sektorübergreifende Austausch im Katastrophenrisikomanagement in Deutschland. „Breaking Silos“ bietet einen strukturierten Rahmen, um unterschiedliche Perspektiven sichtbar zu machen und den Dialog zwischen relevanten Akteur:innen gezielt zu fördern. In einem begleitenden Workshop, der zugleich die Verteidigung der Arbeit umfasste, wurde das Spiel gemeinsam mit Vertreter:innen der Feuerwehr, des THW, des BBK, des DRK und ADRA erprobt und evaluiert.

Abb. 24: Bachelorverteidigung Noel Perera | ©DKKV

Masterstudiengang „International Disaster Management and Civil Protection“

Abb. 25: Participants during a group work at the Specialised Workshop held within the EUMA project in Dublin on 10.-11. April, 2025. ©Sophia Sternath

Vor dem Hintergrund zunehmender Risiken durch Klimawandel, geopolitische Instabilität und Urbanisierung wurde im Rahmen des EU-geförderten Projekts EUMA – Creating a European Higher Education Network for Master’s Programmes in Disaster Risk Management der postgraduale Masterstudiengang „International Disaster Management and Civil Protection“ entwickelt.
Das Programm wird vom Postgraduate Center der Universität Wien in Kooperation mit mehreren europäischen Partneruniversitäten angeboten, darunter die Universität Bonn, die University of Twente, die Dublin City University, die Scuola Superiore Sant’Anna und die Estonian Academy for Security Sciences. Der berufsbegleitende Studiengang kombiniert Online-Lehre mit Präsenzmodulen in Wien, Pisa, Dublin und Enschede und vermittelt praxisnah Kompetenzen im Katastrophenmanagement; einzelne Module können auch über Micro-Credentials belegt werden.

Online-Tool „Blackoutplaner“

Mit der Plattform „blackoutplaner.de“ wurde ein frei zugängliches Online-Tool entwickelt, mit dem private Haushalte ihre Vorsorge für länger andauernde Stromausfälle anhand einer kurzen Abfrage strukturiert einschätzen können. Die Ergebnisse werden anonym erhoben, aggregiert ausgewertet und sind in Echtzeit einsehbar.

Die Auswertungen basieren aktuell auf über 1.000 vollständig ausgefüllten Fragebögen; die Datenbasis wächst kontinuierlich weiter. Es ist zu beachten, dass es sich hierbei nicht um eine repräsentative Stichprobe der Gesamtbevölkerung handelt, sondern um eine selbstselektierte Teilnahme. Die Ergebnisse liefern dennoch wertvolle Hinweise auf typische Vorsorgelücken und Verhaltensmuster.

Die bisherigen Auswertungen zeigen deutliche Defizite bei grundlegenden Versorgungselementen. Insbesondere beim Trinkwasservorrat, bei Kochmöglichkeiten ohne Strom sowie bei alternativen Wärmequellen bestehen häufig Lücken – gemessen an den Empfehlungen des Bundesamts für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe (BBK) zur Eigenvorsorge für mindestens zehn Tage (s. Abb. 26).

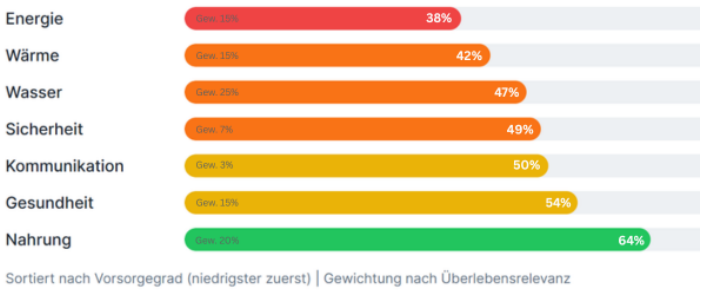

Abb. 26: Vorsorge nach Dimension | ©blackoutplaner

Auffällig ist zudem eine systematische Überschätzung der eigenen Vorsorgefähigkeit: Ein Teil der Befragten bewertet den eigenen Vorbereitungsgrad höher, als es die tatsächlich vorhandenen Ressourcen nahelegen.

Die Kernergebnisse zeigen, dass der durchschnittliche Vorsorgegrad bei rund 40 % liegt. Etwa 29 % der Haushalte weisen eine kritische Vorsorgelücke auf und wären bei einem länger andauernden Stromausfall potenziell akut betroffen. Gleichzeitig erreichen nur rund 10 % einen hohen Vorsorgegrad im Sinne einer belastbaren Krisenfestigkeit (s. Abb. 27).

Abb. 27: Score-Verteilung: So vorbereitet sind die Teilnehmer:innen | ©blackoutplaner

Der Blackoutplaner bietet damit einen niedrigschwelligen Zugang zur individuellen Standortbestimmung und liefert gleichzeitig eine datenbasierte Grundlage, um typische Schwachstellen in der privaten Krisenvorsorge sichtbar zu machen. Für die Bevölkerungsschutzpraxis können daraus wichtige Impulse für zielgerichtete Informations- und Sensibilisierungsmaßnahmen abgeleitet werden.

Weiterführende Ergebnisse (z.B. Abb. 28.) und detaillierte Auswertungen sind im vollständigen Vorsorge-Report abrufbar.

Abb. 28: Auffällige Muster in den Nutzerdaten | ©blackoutplaner

Sehens– und Hörenswertes

Pixi-Wissen zu Starkregen und Dürre jetzt als YouTube-Video

Das Pixi-Wissen zum Thema „Starkregen und Dürre“ ist ab sofort auch als animiertes Video verfügbar. Im Mittelpunkt steht die Geschichte von drei Schulkindern, die während einer sommerlichen Trockenperiode plötzlich mit einem Starkregenereignis konfrontiert werden. Auf ihrem Weg lernen sie zentrale Begriffe und Prozesse rund um Wasserextreme kennen— darunter Verdunstung, den Einfluss des Klimawandels sowie das Konzept der Schwammstadt.
Das Pixi-Wissen ist zugleich Teil der abschließenden Phase des WaX-Forschungsprogramms, in dem über mehrere Jahre hinweg gemeinsam mit zahlreichen Partnerorganisationen aus Wissenschaft und Praxis an Lösungen zum Umgang mit Wasserextremen gearbeitet wurde. Damit wird ein zentrales Produkt was dem WaX-Umfeld für Kinder und pädagogische Fachkräfte zugänglich gemacht und ergänzt das Pixi-Buch um eine visuelle, leicht verständliche Vermittlungsform.
Das Video wurde auf dem YouTube-Kanal „Bilderbuch TV | Carlsen“ veröffentlicht und richtet sich insbesondere an Grundschulkinder sowie pädagogische Fachkräfte in Bildungseinrichtungen.

Abb. 29: Pixi-Wissen: „Starkregen und Dürre“ | ©Carlsen

Podcast „GradWandel“

Abb. 30: GradWandel | ©Klimahaus Bremerhaven

Das Klimahaus Bremerhaven ist eine international bekannte Wissens- und Erlebniswelt rund um Klima, Klimawandel und globale Zusammenhänge. Neben Ausstellungen und Bildungsangeboten greift das Klimahaus aktuelle Fragen auch im hauseigenen Podcast auf. Staffel 2 legt dabei einen besonderen Schwerpunkt auf Klimarisiken, Anpassung und gesellschaftliche Resilienz.
In der vierten Folge der zweiten Staffel des Klimahaus-Podcasts ist unser Geschäftsführer als Gesprächsgast zu hören. Unter dem Titel „Extremwetter – gemeinsam vorbereitet, gemeinsam geschützt“ widmet sich die Folge der Frage, wie Gesellschaft, Institutionen und Einzelne besser mit den zunehmenden Risiken durch Extremwetterereignisse umgehen können.

Kinderbuch „Alle zusammen nach der Flut“

Das Kinderbuch ist im Rahmen der Projekte „Hochwasser in Süddeutschland“ und „Horizont International“ entstanden und wurde vom DKKV in seiner Entstehung aktiv begleitet. Ausgangspunkt waren die schweren Überschwemmungen im Jahr 2024 in Süddeutschland und Valencia. Bei Workshops in den Gemeinden Rudersberg und Sedaví teilten Kinder und ihre Familien ihre Erfahrungen mit Flutereignissen. Diese wurden in Geschichten, Zeichnungen und Lerninhalte übersetzt. Das daraus entstandene Buch verbindet persönliche Erfahrungen mit altersgerechten Erklärungen zu Hochwasser.
Das Projekt wurde von OlamAid in Zusammenarbeit mit Partnern, wie der Zentralwohlfahrtstelle der Juden in Deutschland (ZWST) oder Aktion Deutschland Hilft umgesetzt.

Abb. 31: „Alle zusammen nach der Flut - Ein interaktives Kinderbuch“ | ©DKKV | OlamAid

Historische Ereignisse

Mit dieser Ausgabe führt das Magazin eine neue Rubrik ein, die historische Katastrophenereignisse in den Blick nimmt. Ziel ist es, vergangene Ereignisse einzuordnen und zu zeigen, welche Lehren sich daraus für den heutigen Umgang mit Risiken und Katastrophen ziehen lassen. Gleichzeitig stellt sich die Frage, welche Dynamiken und Kaskadeneffekte vergleichbare Ereignisse heute in einer deutlich stärker vernetzten und komplexeren Gesellschaft entfalten würden.

Für kommende Ausgaben werden insbesondere Ereignisse, deren Jahrestage Anlass für eine erneute Betrachtung bieten.

Winterhochwasser von 1784

Im Winter 1783/84 führten extreme Kälte, starke Schneefälle und ein plötzlich einsetzendes Tauwetter zu einem der schwersten Hochwasserereignisse der mitteleuropäischen Geschichte. Entlang großer Flüsse wie Rhein, Main und Donau kam es zu massiven Eisgängen und Überschwemmungen[1,2]. Zeitgenössische Darstellungen (z.B. Abb. 32) zeigen eindrucksvoll, wie das Zusammenspiel meteorologischer und hydrologischer Prozesse zu komplexen und dynamischen Gefahrenlagen führen kann und welches Schadenspotenzial dahinter steckt.

Abb. 32: Gemälde—Neckarhausen—zerstörte Mühle nach Eisgang | ©Ferdinand Kobell | Wikipedia

Ursachen: Extremwinter und klimatische Anomalien

Der Winter war von langanhaltendem Frost geprägt, der vielerorts über Wochen anhielt und nahezu alle größeren Gewässer zufrieren ließ. In Teilen Mitteleuropas wurden Temperaturen unter −20 °C gemessen, Flüsse wie die Elbe waren über längere Zeit vollständig vereist[3,4]. Gleichzeitig kam es immer wieder zu kurzfristigen Tauphasen, die das Eis auflockerten und instabil machten. Als im Februar 1784 schließlich ein plötzlicher Warmlufteinbruch mit starken Niederschlägen einsetzte, taute die Schneedecke rasch ab. Die aufbrechenden Eisdecken stauten sich an Engstellen, türmten sich teils meterhoch auf und behinderten den Abfluss. Beim Durchbruch dieser Barrieren entstanden dynamische Flutwellen mit erheblichem Schadenspotenzial[1,2].

Als wichtiger Hintergrundfaktor gilt der Ausbruch des isländischen Vulkansystems Laki im Jahr 1783, bei dem über Monate hinweg große Mengen Lava und Aerosole freigesetzt wurden. Diese beeinflussten die atmosphärische Zirkulation und führten in Europa zu außergewöhnlichen Witterungsbedingungen: Auf einen extrem heißen Sommer folgte ein ungewöhnlich kalter Winter mit starken Temperaturschwankungen[3,4]. Abbildung 33 zeigt die Ausdehnung des Eruptionsgebietes, während Abbildung 34 die heute sichtbaren Krater und damit die Dimension des Ausbruchs verdeutlicht.

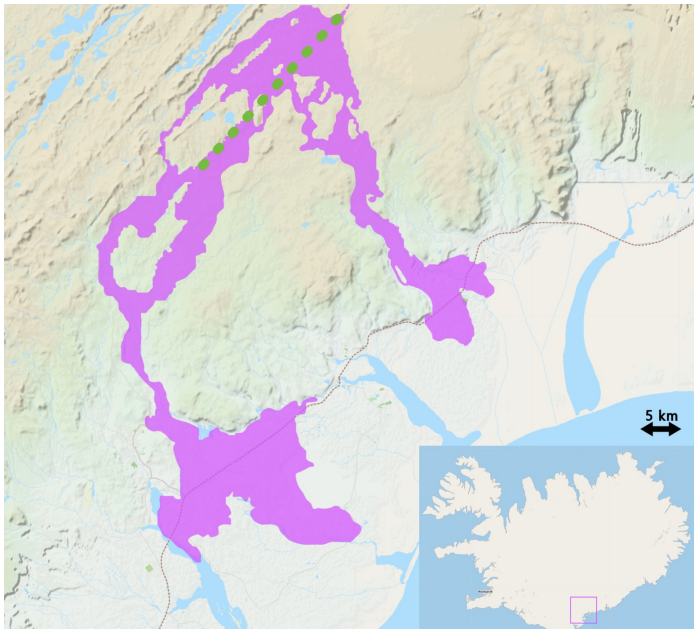

Abb. 33: Laki-Ausbruch 1783 | ©Islandzauber

[1] Hochschule Trier (2010). *Das Hochwasser von 1784*. Zuletzt aufgerufen am: 25.03.2026. https://www.hochschule-trier.de/fileadmin/Hauptcampus/Fachbereich_BL/BI/Personen/Sartor/Veroeffentlichungen/Fachzeitschriften/17_KJB2010-HW1784.pdf
[2] Bundesanstalt für Gewässerkunde (BfG) (o. J.). *Rhein-Hochwasser 1784*. Zuletzt aufgerufen am: 25.03.2026. https://undine.bafg.de/rhein/extremereignisse/rhein_hw1784.html
[3] Thordarson, T.; Self, S. (2003). Atmospheric and environmental effects of the 1783–1784 Laki eruption: A review and reassessment. *Journal of Geophysical Research*. https://doi.org/10.1029/2001JD002042
[4] Brázdil, R.; Pfister, C.; Wanner, H.; von Storch, H. (2005). Historical Climatology in Europe – The State of the Art. *Climatic Change*, 70(3), 363–430. https://doi.org/10.1007/s10584-005-5924-1

Abb. 34: Sight to the central fissure of Laki volcano, Iceland | ©Chmee2/ Valtameri | Wikipedia

Auswirkungen: Zerstörung und weitreichende Schäden

Die Folgen des Eishochwassers waren erheblich. Zahlreiche Siedlungen wurden überflutet, Brücken zerstört und landwirtschaftliche Flächen verwüstet. Besonders prägend war die Geschwindigkeit der Ereignisse: Durch das plötzliche Brechen von Eisbarrieren kam es lokal zu abrupten Wasseranstiegen, die kaum vorhersehbar waren und die Bevölkerung weitgehend unvorbereitet trafen[1,2].

In Köln wurde mit rund 13,5 Metern der höchste jemals gemessene Rheinpegel erreicht – fast das Vierfache des Normalstands[5]. Treibende Eisschollen zerstörten Uferbebauung, Schiffe und Brücken; ganze Siedlungsbereiche wurden schwer beschädigt oder vollständig zerstört. Auch an anderen Flüssen kam es zu vergleichbaren Schäden, etwa durch Eisstau und gleichzeitigen Abfluss großer Schmelzwassermengen[6,7]. Neben den direkten Zerstörungen entstanden Versorgungsengpässe und wirtschaftliche Verluste, da Verkehrswege unterbrochen und Ernten vernichtet wurden[2,7].

Aufgrund fehlender Frühwarnsysteme und begrenzter organisatorischer Strukturen im Katastrophenmanagement waren viele Regionen nur eingeschränkt handlungsfähig. Die Bewältigung lag weitgehend bei lokalen Gemeinschaften und improvisierten Maßnahmen[2,7].

Kaskadeneffekte und gesellschaftliche Reaktionen

Das Ereignis kann als frühes Beispiel für Kaskadeneffekte verstanden werden. Klimatische Extrembedingungen, hydrologische Prozesse und infrastrukturelle Schwächen wirkten zusammen und verstärkten sich gegenseitig: Eisstau führte zu Überschwemmungen, diese zerstörten Verkehrs- und Versorgungsstrukturen und erschwerten dadurch wiederum Hilfsmaßnahmen.

Gleichzeitig zeigen sich erste Ansätze organisierter Reaktion. Lokale Gemeinschaften übernahmen zentrale Aufgaben, während staatliche Akteure begannen, Hochwasserschutz und Flussregulierung systematischer zu betrachten. In den folgenden Jahrzehnten wurden entsprechende Maßnahmen verstärkt entwickelt – ein früher Schritt hin zu einem institutionelleren Umgang mit Naturgefahren[2,7].

Einordnung und Relevanz für die Gegenwart

Das Winterhochwasser von 1784 verdeutlicht, dass Naturgefahren häufig aus dem Zusammenspiel mehrerer Faktoren entstehen und sich dynamisch entwickeln. Solche Mehrfachbelastungen prägen auch heutige Risikolagen.

Auch wenn sich die Rahmenbedingungen seit dem 18. Jahrhundert verändert haben, bleiben vergleichbare Prozesse möglich. Im Kontext des Klimawandels wird diskutiert, inwiefern sich Extremereignisse in Intensität und Häufigkeit verschieben können[3,4].

Gleichzeitig hat sich die gesellschaftliche Ausgangslage gewandelt: Fortschritte in Vorhersage, Modellierung und Bevölkerungsschutz verbessern die Vorbereitung. Dem steht eine hohe Abhängigkeit von kritischen Infrastrukturen gegenüber, wodurch sich Schäden schneller ausbreiten und neue systemische Risiken entstehen können. Historische Ereignisse liefern wichtige Erkenntnisse für die heutige Risikovorsorge und unterstreichen die Bedeutung von Prävention und resilienten Strukturen.

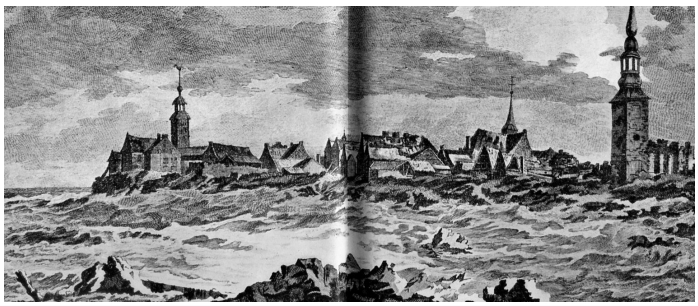

Abb. 35: Stahlstich der Eisflut des Jahres 1784 in Mühlheim am Rhein | ©Steven Goblé | Wikipedia

[5] Spata, M. (2017). Das Jahrtausendhochwasser von 1784 in Bonn und Beuel. *Kleine Beiträge zu Denkmal und Geschichte im rechtsrheinischen Bonn* (Band 4). Bonn: Denkmal - und Geschichtsverein Bonn-Rechtsrheinisch e. V.
[6] Schneiders, W. (2003). Außergewöhnliche Naturereignisse und Witterungsanomalien der Jahre 1783 und 1784. *Kreisjahrbuch Bernkastel-Wittlich*, 46–47.
[7] Westermann, W. (1994). Das Jahrtausendhochwasser von 1784. *Jahreszeitschrift des Arbeitskreises für Heimatkunde Mittelmosel*.

Literaturempfehlungen

Kompetenzorientierung im Katastrophenschutz: Entwicklung eines organisationsübergreifenden Kompetenzrahmens am Beispiel von Hochwassereinsätzen

Autor: Karl, Christian K.

Download

Zusammenfassung: Dieser Forschungsbericht präsentiert einen organisationsübergreifenden Kompetenzrahmen für den operativen Katastrophenschutz in Deutschland am Beispiel von Hochwassereinsätzen. Grundlage ist eine systematische Inhaltsanalyse von 332 Lernzielen aus Ausbildungscurricula der Deutschen Lebens-Rettungs-Gesellschaft (DLRG), des Technischen Hilfswerks (THW), der Feuerwehren, des Wasserbaus sowie des Rettungsdienstes. Die Lernziele wurden taxonomisch entlang der revidierten Lernzieltaxonomie nach Anderson und Krathwohl (2001) eingeordnet und in einer phasenorientierten Struktur (Vorsorge, Einsatz, Nachsorge) konsolidiert.

Katalog der Gefährdungen — Katastrophen und Notlagen Schweiz 2025

Herausgeber: Bundesamt für Bevölkerungsschutz BABS

Download

Zusammenfassung: Der Gefährdungskatalog listet für den Bevölkerungsschutz relevante Gefährdungen auf, die in der Schweiz möglich sind oder erhebliche Auswirkungen haben können und sich von Alltagsereignissen zu Katastrophen und Notlagen entwickeln können. Der Katalog wurde 2013 erstmals als Teil der nationalen Risikoanalyse "Katastrophen und Notlagen Schweiz" (KNS) publiziert. Im Jahr 2019 folgte die 2. Auflage. Die vorliegende 3. Auflage wurde unter Einbezug verschiedener Fachstellen des Bundes sowie Vertreter:innen aus Wirtschaft und Wissenschaft überarbeitet. Dabei wurde der Anpassungsbedarf in Gruppenworkshops, Fachgesprächen sowie mittels schriftlicher Umfrage bei einem breiten Publikum (Bund, Kantone, Gemeinden, Betreiberinnen kritischer Infrastrukturen, Einsatzorganisationen, Führungsstäben und Non-Profit-Organisationen) abgeholt.

Attributionsstudie zum Schneeereignis in Norddeutschland im Januar 2026

Autoren: Schröter, J.; Wagner-Jacht, M.; Drüke, M.; Wichura, B.; Fischer-Frenzel, P.; Sauerbrei, R.; Lorenz, P.; Castino, F.; Künzel, A.; Kreienkamp, F.

Herausgeber: Deutscher Wetterdienst (DWD)

Download

Zusammenfassung: Am 9. und 10. Januar 2026 brachte das Tiefdruckgebiet ELLI starke Schneefälle in einem Streifen von der Nordsee bis ins Erzgebirge, mit Schneehöhne von teils bis zu 30 cm, insbesondere im Nordwesten Deutschlands. Eine Attributionsstudie zeigt, dass ein vergleichbares Ereignis mit einer regionalen Schneehöhe von etwa 12,2 cm unter heutigen Klimabedingungen im Durchschnitt nur etwa einmal in 52 Jahren auftritt und durch den Klimawandel deutlich seltener geworden ist. In einem kühleren Klima wäre ein solches Ereignis etwa achtmal häufiger gewesen, während es bei weiterer Erwärmung künftig noch seltener und schwächer ausfallen dürfte.

Literaturempfehlungen

CEDIM Forensic Disaster Analysis (FDA) Group: Wildfires January 2026 — South-Central Chile

Authors: Brandenstein, L.; Mühr, B.; Schäfer, A.; Mohr, S.; Kunz, M.

Download

Summary: During the summer months, wildfires are common in Chile's Mediterranean climate zones, varying considerably in size, speed of spread and impact. In January 2026, despite prior warnings from national authorities about exceptionally high temperatures between the 16th and 18th of January and the associated elevated wildfire risk, multiple fires broke out in the regions of Biobío, Ñuble and La Araucanía during and after this period. Between the 17th and 21st of January 2026, wildfires near Concepción in Chile burned about 40,000 hectares, destroyed over 2,000 homes, displaced more than 20,000 people and caused 21 fatalities.

Navigating Urban Development: Learnings from East and Southeast Asia

Editors: Mayer, V.; Slawski, A.; Schwartze, F.

Download

Summary: With rapid urbanisation and the escalating climate crisis, it is expected that around 70% of the world's population will live in cities by 2050, placing significant pressure on infrastructure, resources, and the environment. The book explores how sustainable urban transformation can be achieved through international collaboration, research, and practical implementation, and was developed within the SURE Facilitation & Synthesis research project. Drawing on ten projects in East and Southeast Asia, it presents case studies and practical insights on how diverse actors are working together to foster more resilient and inclusive urban development.

Global Risks Report 2026

Publisher: World Economic Forum (WEF)

Download

Summary: The World Economic Forum (WEF) published the Global Risks Report 2026, analysing major global risks across different time horizons based on surveys of experts and business leaders worldwide. The report highlights an emerging "Age of Competition" marked by geopolitical tensions and societal polarization, with geoeconomic confrontation and armed conflict identified as key short-term risks alongside longer-term environmental and technological challenges.

Township-level governance in disaster preparedness in Yangon, Myanmar, during the period of transformation from April 2011 to January 2021

Authors: Than, Z.M.; Oo, H.M.; Heinkel, SB. et al.

Download

Summary: Since Cyclone Nargis in 2008, Myanmar has developed a disaster risk management system during a broader political transition from military to civilian rule (2011-2021). Based on interviews, surveys and document analysis, the study finds that although governance structures for disaster risk management were formally established, their practical implementation at the local level remains challenging.

Literaturempfehlungen

Informationen zur politischen Bildung: Bevölkerungsschutz

Herausgeber: Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)

Download

Zusammenfassung: Der Bevölkerungsschutz ist eine zentrale Säule der staatlichen Sicherheitsarchitektur in Deutschland und umfasst sowohl den Katastrophenschutz als auch den Zivilschutz. Er wird von verschiedenen staatlichen und gesellschaftlichen Akteur:innen getragen und stützt sich in hohem Maße auf ehrenamtliches Engagement sowie auf die Eigenvorsorge der Bevölkerung. Vor dem Hintergrund aktueller Krisen bietet die Publikation einen Überblick über Strukturen, Herausforderungen und Entwicklungen des Bevölkerungsschutzes in Deutschland.

---

iTEK — Innovative Technologies for European Disaster Response

Within the project iTEK, two white papers were published that examine both the operational needs of first responders and technological developments relevant to disaster response in Europe.

Authors: von Stietencron, M.; Azimian, A.; Lewandowski, M.; Gust, J.; Hribernik, K.

Triage: What First Responders Really Need

Download

Escape Route: Technologies for First Responders

Download

Summary: The first whitepaper analyses the practical operational needs of first responders in disaster management. Based on field exercises, surveys and validation events across Europe, it identifies key information and technology requirements and highlights the importance of situational awareness, intuitive digital tools and resilient communication systems.

The second white paper examines technological developments that can support first responders, including data acquisition and processing, automation, infrastructure and communication technologies. It emphasises the importance of interoperability, harmonised data formats and resilient data spaces for effective information exchange in disaster management.

Handbuch Umweltkosten — Methodenkonvention 4.0

Autoren: Eser, N.; Matthey, A.; Bünger, B.

Download

Zusammenfassung: Mit dem Handbuch stellt das Umweltbundesamt aktualisierte Umweltkostensätze für Treibhausgase, Schadstoffe und verschiedene wirtschaftliche Aktivitäten bereit und ersetzt damit die bisherige Methodological Convention 3.2. Die Publikation zeigt, wie Umweltauswirkungen in monetäre Werte übersetzt werden können, um Management- und Investitionsentscheidungen, Nachhaltigkeitsberichterstattung sowie politische Bewertungen von Maßnahmen und Infrastrukturprojekten zu unterstützen.

Mitgliederentwicklung - Neueintritte

Dr. Henri Paletta (pMi) hat neben medizinischen Ausbildungen auch Sozialwissenschaften studiert. Ergänzend qualifizierte er sich unter anderem als Therapeut, in der psychologischen Fachberatung, sowie in der Kinder- und Jugendpsychologie. Beruflich war er viele Jahre bei der Bundeswehr tätig, unter anderem in leitenden Funktionen im Sanitätsdienst und in Auslandseinsätzen. Anschließend arbeitete er im Bereich der Justiz und ist heute im Ministerium des Inneren des Landes Nordrhein-Westfalen, wo er unter anderem im Bereich der Kriminalprävention und im Krisenmanagement tätig ist. Ehrenamtlich engagiert er sich seit vielen Jahren im nationalen und internationalen Katastrophenschutz, mit Schwerpunkten in Einsatzleitung, psychosozialer Notfallversorgung (als Leiter PSNV) medizinischer Führung und im Präsidium des BRH.

Katja Stein (YP) betreut bei der Berufsfeuerwehr Mainz (Sachgebiet: Information und Kommunikation) das Einsatzleitsystem der Integrierten Leitstelle. Berufsbegleitend studiert sie im 6. Semester Management in der Gefahrenabwehr. Nach dem Bachelor plant sie ein Masterstudium im Katastrophenmanagement mit dem Ziel, sich künftig verstärkt für die Resilienz der Bevölkerung einzusetzen.

Franziska Schmitz (YP) studiert seit Oktober 2021 Humanmedizin an der Universität zu Köln und engagiert sich seit vielen Jahren ehrenamtlich als Mitglied verschiedener Hilfsorganisationen im Bevölkerungsschutz. Im Herbst 2025 hat Sie ihre Promotion an der Stabsstelle Krisen- und Katastrophenmanagement des Universitätsklinikums Heidelberg begonnen und beschäftigt sich mit der Frage, wie Kinder und Jugendliche mit ihren spezifischen Bedürfnissen und Bedarfen besser in bestehende Strukturen des Katastrophenschutzes integriert werden können. Besonders freut sie sich auf den interdisziplinären und fachlichen Austausch im DKKV.

Gustav Leinen (YP) studiert Rettungsingenieurwesen (B.Eng.) an der Technischen Hochschule Köln. In seiner Bachelorarbeit untersucht er die Voraussetzungen von Bereitstellungsräumen im Katastrophenschutz und entwickelt anhand einer Bombenentschärfung in Köln ein GIS-basiertes Modell zur automatisierten Suche geeigneter Bereitstellungsräume außerhalb von Evakuierungsbereichen. Neben dem Studium arbeitet er im Rettungsdienst und beschäftigt sich fachlich mit QGIS, Geodaten und kritischen Infrastrukturen (KRITIS). Im Praxissemester setzte er sich vertieft mit der Trinkwassernotversorgung auseinander und engagiert sich darüber hinaus im Bevölkerungsschutz.

Neues aus der Geschäftsstelle

Noel Perera, ehemalig studentische Hilfskraft, arbeitet nun als wissenschaftlicher Mitarbeiter beim DKKV. Er ist neben der Projektarbeit, insbesondere für die Bereiche Administration und Mitgliederverwaltung zuständig.

Paul Hoffmeister unterstützt die Geschäftsstelle zwischen dem 01. Januar - 31. März 2026 als studentischer Praktikant. Er studiert Geographie im 7. Bachelorsemester an der Universität Bonn.

Laura Peters unterstützt die Geschäftsstelle zwischen dem 01. März 2026 - 31. Mai 2026 als studentische Praktikantin. Sie studiert Geographie im 5. Bachelorsemester an der Universität Bonn.

Institutionelle Mitglieder des DKKV

GFZ Helmholtz-Zentrum für Geoforschung

Umwelt Bundesamt

ADAC Luftrettung

Akademie Hochwasserschutz

Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe

Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung

EDIM

giz Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Deutscher Wetterdienst
Wetter und Klima aus einer Hand

DWD

Deutsches Rotes Kreuz

DLR

DRF Luftrettung

UFZ HELMHOLTZ Zentrum für Umweltforschung

StEB Köln

Technisches Hilfswerk

UNU EHS

Impressum

Deutsches Komitee
Katastrophenvorsorge e.V.
Kaiser-Friedrich-Str. 13
53113 Bonn

0228/26 199 570
info@dkkv.org
www.dkkv.org
@dkkv.bsky.social
@dkkv_germandrr
deutsches-komitee-katastrophenvorsorge-e-v
@germancommitteefordisaster4635

Editing und Layout:
Geschäftsstelle DKKV

Das DKKV ist...

...Plattform für Katastrophenvorsorge in Deutschland.

...Mittler zu internationalen, auf dem Gebiet der Katastrophenvorsorge tätigen Organisationen und Initiativen.

...Kompetenzzentrum für alle Fragen der nationalen und internationalen Katastrophenvorsorge.

unterstützt...

...Fachübergreifende Forschungsansätze zur Katastrophenvorsorge in anderen Fachsektoren sowie in Politik und Wirtschaft.

...die Verbreitung der Erkenntnisse der Katastrophenvorsorge auf allen Ebenen des Bildungsbereichs.

empfiehlt...

...die Umsetzung der vorhandenen Erkenntnisse zur Katastrophenvorsorge in Politik, Wirtschaft und Verwaltung.

...die Weiterentwicklung einer fach- und länderübergreifenden Kooperation in der operativen Katastrophenvorsorge.

...die Entwicklung medialer Strategien zur Förderung und Stärkung des Vorsorgebewusstseins in der Gesellschaft.