

nordmedia -
Film- und Mediengesellschaft
Niedersachsen/Bremen mbH

Expo Plaza 1
30539 Hannover

www.nordmedia.de
info@nordmedia.de

Tel. +49 511/123 456-0
Fax +49 511/123 456-29

Presse: Wibke Schimpf
Tel. +49 511/123 456-22
w.schimpf@nordmedia.de

21.03.2016

PRESSEINFORMATION

Serious Games Conference 2016 zeigt das vielfältige Potential von Virtual-Reality-Technologien auf

Serious Games Conference endet mit neuem Besucherrekord. Mit über 370 Teilnehmern lockte die Konferenz mehr Teilnehmer als im Vorjahr. Damit unterstreicht die Serious Games Conference ihren Status als führende Plattform für Serious Games, Gamification und weitere Games-basierte Technologien zur Wissensvermittlung, die unter Applied Interactive Technologies (APITs) zusammengefasst werden. Unter dem Thema "Virtual and other Realities" sprachen zwölf hochkarätige, internationale Referenten aus Wirtschaft und Wissenschaft auf der diesjährigen Fachtagung über das Potential von digitalen Anwendungsumgebungen. Dem Publikum wurde ein spannender Ausblick auf die vielfältigen Möglichkeiten von Virtual und Augmented Reality gewährt, die 2016 mit der Veröffentlichung diverser VR-Systeme erstmals in greifbare Nähe rücken. Im Anschluss an das Programm konnten Konferenzbesucher an diversen Stationen die virtuelle Realität auch selbst ausprobieren.

Bereits am Vorabend konnten die Referenten und interessierte Branchenvertreter sich während des Serious Games Networks in der „Funky Kitchen“ intensiv austauschen. Die Reden von Pascal Tonecker (Pixomondo Studios) und Dr. Christopher Shaw (Simon Fraser University in Canada) lieferten durch Best-Practice-Beispiele interessante Denkanstöße für die folgende Konferenz. Interdisziplinäre Zusammenarbeit und innovative Möglichkeiten durch APITs wurden als sinnvolle Werkzeuge für viele Wirtschafts- und Wissenschaftsbereiche in den Fokus genommen.

Die Konferenz wurde durch die niedersächsische Staatssekretärin im Wirtschaftsministerium Daniela Behrens und nordmedia-Geschäftsführer Thomas Schäffer eröffnet. Beide betonten die Bedeutung des Austausches zwischen Kultur- und Kreativwirtschaft und der technologisch getriebenen Gamesbranche: APITs seien mittlerweile wichtiger Bestandteil einer zukunftsweisenden Wirtschaft. Moderiert wurde der Tag von Gamedesign-Dozent Uke Bosse von der Mediadesign Hochschule Berlin.

Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. erläuterte in seiner Keynote wie Virtual Reality mit ihren immersiven und intuitiven Qualitäten Vorreiter der Digitalisierung von Prozessen und Erfahrungen werden könne. Schenk zeigte sich zudem erfreut über das vielfältige Programm der diesjährigen Konferenz, das eindrucksvoll verdeutliche, dass Virtual Reality aktuell das Trendthema in allen Medienbranchen und auch darüber hinaus sei. Das diesjährige Konferenzprogramm spiegelte diese Vielseitigkeit und Innovationskraft hervorragend wieder, betonte der BIU-Geschäftsführer. Danach anknüpfend analysierte Gray van Broekhoven (Health Mavericks) sieben unterschiedliche Gemütsverfassungen, die das Nutzerverhalten beeinflussen. Ein bewusster Umgang und Einsatz gebe die Möglichkeit den „Monkey Within“ der potenziellen Kunden erfolgreich beeinflussen und lenken zu können. Auch Folker Schamel, Geschäftsführer des Entwicklerstudios Spinor, ist von den langfristigen Effekten und Vorzügen von VR überzeugt: Die Anwendungen könnten durch Interaktion, Handhabbarkeit und Engagement Narration und Botschaften stützen.

Engagement müsse allerdings im Design-Prozess bewusst forciert werden, warnte Referent Roman Rackwitz von der Engaginglab GmbH die Zuhörerschaft – da es keine Erfindung der Unterhaltungsindustrie sei. In seinem Vortrag zu Human Performance Design appellierte Rackwitz an das Potential von Gamification zur spielerischen Leistungssteigerung über die Schaffung persönlicher Motivationsmomente. Das kommerzielle Potenzial von APITs diskutierten Roman Rackwitz, Gary van Broekhoven, Pascal Tonecker und Folker Schamel in einer anschließenden Panel Diskussion. Individualisiertes Echtzeit-Feedback und Informations-Transparenz waren Gamification-Buzzwords, deren Adaption einen hohen Nutzwert in der Realität darstellen könnte.

Parallel zu den Vorträgen konnten Besucher der Serious Games Conference Hands-on Erfahrungen der unterschiedlichen digitalen Realitäten erleben. Beispielsweise wurde das Game „Call Her Lotte“ wurde von Michael Geidel (MiriquidiFilm) und Frank Sennholz (Soulpix) vorgestellt, das im Anschluss mit der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift ausprobiert werden konnte. Was VR als innovativer Ansatz in der Schmerztherapie leisten kann, erklärte Prof. Dr. Diane Gromala (Simon Fraser University in Canada): Schmerzempfinden kann nachweislich reduziert werden! Auch Uwe Cremering von Sennheiser Electro-

nics sprach über die immersiven Qualitäten von Virtual und Augmented Reality-, allerdings das Audiodesign betreffend. Das Virtual Reality auch im Bereich E-Learning emotionales Engagement provoziert, konnte Referent Alex Taube (EX-UP Luxemburg) verdeutlichen: Durch Interaktion werde Immersion geschaffen, die zu einer Verstärkung des Lerneffektes beitragen kann. Abschließend gab Daniel Schiffner (Ernst & Young) interessante Ausblicke auf das Potenzial von APITs.

Die Serious Games Conference wird von der nordmedia - Film- und Medien-gesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH im Auftrag des Niedersächsischen Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Verkehr durchgeführt. Neben den langjährigen Partnern, dem BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware und der Deutschen Messe AG, wird die Konferenz vom Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. GAME unterstützt.

