

nordmedia -
Die 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

PRESSEINFORMATION

13. März 2013

Serious Games Conference 2013 **Erfolgreiches Comeback nach einjähriger Pause**

Mit etwa 150 Vertretern aus Bildung, Wissenschaft und Wirtschaft meldete sich die sechste Serious Games Conference nach einjähriger Pause zurück. Die Serious Games Conference 2013 wurde am 8. März im Rahmen der CeBIT C³ Conferences gemeinsam veranstaltet von [nordmedia](#), dem [BIU - Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.](#), [Hessen IT](#), der [Niedersächsischen Landesmedienanstalt](#) (NLM) sowie der [CeBIT](#).

In diesem Jahr lag der Fokus der Fachkonferenz neben dem Thema Serious Games auf dem Aspekt Gamification. Mit hochkarätigen Referenten und innovativen Best Practice-Beispielen gestaltete sich die Konferenz spannend und vielseitig. Die Teilnehmer konnten sich in diesem Jahr erneut über aktuelle Trends und künftige Einsatzmöglichkeiten von Serious Games informieren und diskutieren. Positive Resonanz gibt es laut Thomas Schäffer, Geschäftsführer der nordmedia, auch seitens der Veranstaltungspartner: „Alle sind der Meinung, dass die Veranstaltung auch im nächsten Jahr wieder stattfinden sollte. Möglicherweise wird dann sogar der Serious Games Award ein Revival erleben. Das würden wir uns sehr wünschen.“ Durch den Tag führte Prof. Dr. Linda Breitlauch, Professorin für Gamedesign an der Mediadesign Hochschule Düsseldorf, die auch die abschließende Podiumsdiskussion moderierte.

Die eröffnenden Grußworte hielten Thomas Schäffer und Dr. Maximilian Schenk, Geschäftsführer des BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.. In seiner Keynote „Serious Games und Gamification: Herausforderungen und Chancen für Industrie, Produzenten und Nutzer“ be-

zeichnete Dr. Schenk Serious Games als Leitmedium der digitalen Kultur, denn Spielen sei Lernen, Wissen und Können. Durch Technologie-Transfers aus der Games-Industrie in andere Wirtschaftsbereiche ließen sich mannigfaltige Felder und Möglichkeiten erschließen. Er appellierte an Produzenten, Politiker und Anwender, die Potenziale des Leitmediums digitale Spiele insbesondere von Serious Games und Gamification zu erkennen und einzulösen. Ein wichtiger und richtiger Schritt hierzu die Serious Games Conference auf der CeBIT, da so das Thema in das Zentrum der ITK-Industrie gestellt werden könne.

Im Anschluss sprach Silja Gülicher, Bildungsreferentin von Nintendo of Europe GmbH, über „Lebenslanges Lernen mit Videospiele“. Lebenslanges Lernen sei die Schlüsselqualifikation der Selbstkompetenz und sichere Konkurrenzfähigkeit. Der Trend „Lernen ist Arbeit, Freizeit ist Spielen“ sollte ihrer Ansicht nach umgekehrt werden, eine Verknüpfung beider Bereiche wird angestrebt. Das Ziel: effizienteres Arbeiten und Lernen.

Von einer besonderen Erfolgsstory berichtete Jörg Engster von „die InformationsGesellschaft mbH“. Während der Umbauarbeiten an der Kunsthalle in Bremen sollte die Webseite mithilfe eines kleinen Online-Spiels im Adventure-Stil attraktiv bleiben. Heraus kam das mit dem Deutschen Computerspielpreis 2012 ausgezeichnete Spiel für Schulkinder „Vom fehlenden Fisch“. In diesem sind die Kunstwerke der Bremer Kunsthalle in eine Geschichte eingeflochten, in der die Kinder Rätsel lösen und dabei die Kunstwerke kennenlernen.

Der Vormittag der Konferenz endete nach einem Vortrag von Simon Liepold, Microsoft Deutschland GmbH. Er ging auf das erfolgreiche Projekt „Schlaumäuse“ ein, das auf die frühkindliche Bildung im Sprachbereich abzielt. „Schlaumäuse“ gewann 2013 den Deutschen Bildungsmedienpreis, Schirmherrschaft über das Projekt hat das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Das Spiel ist kostenlos erhältlich und wird in mittlerweile 8.000 Kindergärten unter pädagogischer Aufsicht eingesetzt.

Der zweite Programmteil der SGC 2013 fokussierte auf das Thema „Gamification“. Prof. Mathias Fuchs vom Centre for Digital Cultures der Leuphana Universität Lüneburg startete die Diskussion mit einer definitorischen Fassung des Themas: „Gamification ist die Durchdringung unserer Gesellschaft mit Methoden, Metaphern, Werten und Attributen der Computerspiele.“ Gleichwohl Prof. Fuchs mögliche Risiken wie das Verschleiern von Ideologien und Machtverhältnissen erwähnte unterstrich er aber insbesondere, dass der Spaßfaktor, der den Gamification-Prozessen inhärent ist, weitreichende Vorteile bietet.

Im direkten Anschluss folgte der Vortrag von Arne Gels von „Zone 2 Connect GmbH. Für Gels sei Gamification als „Transfer von Spielmechanismen in Nicht-Spiel-Zusammenhängen zur Generierung eines gewünschten Nutzer-



verhaltens“ zu verstehen. Darüber hinaus präsentierte Gels das Facebook-Spiel „GreenSight City“, welches in Zusammenarbeit mit der Daimler AG entstand und die Nutzer für nachhaltiges, umweltbewusstes Denken sensibilisiert.

Der letzte Vortrag befasste sich mit dem Thema „Wissensmanagement meets social game“. Marcel Yon von Experience Network erläuterte das Projekt, das sich zum Ziel gesetzt hat, im Rahmen interner Unternehmenskommunikation „schneller als bislang möglich den richtigen Ansprechpartner zu einer konkreten Fragestellung“ zu vermitteln. Game-Mechanismen wie ein Reputationsindex sollen als Belohnungsmechanismus genutzt werden und so das Mitmachen fördern.

Nachdem aktuelle Trends und zahlreiche Best Practice-Beispiele vorgestellt wurden, bildete eine Podiumsdiskussion den Abschluss. Moderiert von Prof. Dr. Linda Breitlauch präzisierten Dr. Stefan Göbel (TU Darmstadt), Ruth Lemmen (BIU), Steffen Schwabe (Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung) und Thorsten Unger (G.A.M.E.-Bundesverband der Computerspielindustrie e.V.) die „Perspektive lebenslanges Lernen“ sowie die aktuellen Anforderungen an Serious Games und Gamification-Prozesse. Die Diskussionsteilnehmer stellten die Problematik von Budgets und Wirtschaftlichkeit heraus, betonten aber gleichzeitig auch die zunehmende Verbreitung von Serious Games und die stärker werdende Präsenz von Gamification-Elemente im Alltag der Menschen. Dennoch sei eine nachhaltige Entwicklung weiterhin eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Politik, Förderung und Fachkräfte müssten für diese enger zusammenarbeiten, so die geteilte Forderung der Diskussionsteilnehmer.

www.seriousgamesconference.de.

