

Pressemitteilung**Hessisches Telemedia Technologie Kompetenz-Center e.V.****Thomas Lenz M.A.**

29.05.2018

<http://idw-online.de/de/news696502>

Forschungs- / Wissenstransfer, Wissenschaftliche Tagungen
Informationstechnik, Medien- und Kommunikationswissenschaften, Pädagogik / Bildung, Psychologie, Sportwissenschaft
überregional

**Genormte, ernsthafte Spiele im Überblick: Eröffnung des Serious Games Information Center**

Am 8. Juni 2018 wird im Rahmen des 14. Science meets Business Workshops an der Technischen Universität Darmstadt das Serious Games Information Center eröffnet und freigeschaltet. Serious Games sind "ernsthafte Spiele", die einen Zweck verfolgen: beispielsweise für Sport, Medizin oder Bildung. Die unüberschaubare Fülle an Spielen wurde nun in eine eigene DIN-Norm gepackt. Das "Serious Games Information Center" ist eine standardisierte Online-Plattform, die alle vorhandenen Spiele sammeln will und erleichtert damit Entwicklern und Benutzern den Zugriff auf die vielfältigen Angebote an Serious Games für ihre jeweiligen Anwendungsgebiete.

Ernsthafte Spiele: bisher ohne Überblick

Serious Games sind Spiele, die nicht nur zum Spaß da sind. Sie haben mindestens ein weiteres Ziel: beispielsweise einen Lerneffekt, eine Verhaltensänderung oder eine Aufklärungsfunktion. Die Anwendungen finden sich in Bereichen wie Gesundheit, Ernährung, Mobilitätsverhalten, Sicherheit, Klima oder auch Energie und vielem mehr. Doch das Feld der ernsthaften Spiele ist mittlerweile kaum noch überschaubar. Deswegen hat sich das Hessische Telemedia Technologie Kompetenz-Center e.V. in Kooperation mit dem Fachgebiet Multimedia Kommunikation an der Technischen Universität Darmstadt Gedanken gemacht und das Serious Games Information Center entwickelt. Das Center dient als Auskunftssystem zur Beschreibung und zum Auffinden von Serious Games aller Art. So kann jede Institution oder jedes Unternehmen seine Serious Games nach gewissen Standards veröffentlichen und andere Serious Games für deren individuelle Bedürfnisse komfortabel auffinden.

Eigene DIN-Norm für die Serious Games

Die Grundlage zur Beschreibung von Serious Games bildet das Serious Games Meta-datenformat, das unter der Leitung von Dr. Stefan Göbel entwickelt wurde, der eine eigene Forschungsgruppe zum Thema Serious Games am Fachgebiet Multimedia Kommunikation leitet. In Kooperation mit dem Deutschen Institut für Normung (DIN) und über 40 Institutionen aus Forschung und Industrie wurde die Norm im vergangenen Jahr erarbeitet und steht seit dieser Woche über den Beuth Verlag kostenlos zur Verfügung. Die Entwicklung des Serious Games Information Center als auch die Standardisierung des Serious Games Metadatenformats wurde von der Initiative Digitales Hessen des Hessischen Wirtschaftsministeriums als Sponsor finanziell unterstützt.

Workshop für Industrie und Forschung

Im weiteren Programmverlauf des Workshops werden best-practice Beispiele von Serious Games aus den Bereichen Gesundheitsförderung, spielerisches Lernen und spielerisches Training für Einsatzkräfte unter Nutzung von 3D Geodaten vorgestellt.

Die Sieger des Deutschen Computerspielpreises quantumfrog und Spiderwork Games aus 2018 und 2017, Kategorie Serious Games, präsentieren die Spiele „Vocabicar – Spielerisch Englisch Lernen“ und „Debugger 3.16 – Zocken und dabei Programmieren lernen“.

In einer abschließenden Podiumsdiskussion unter Beteiligung von Vertretern aus Forschung und Industrie werden unter dem Motto „Quo Vadis Serious Games – Trends und Herausforderungen“ diskutiert.

Die Teilnahme an der Veranstaltung ist kostenfrei. Den Link zur Anmeldung sowie genaue Daten zur Agenda und den Örtlichkeiten finden Sie hier: <http://www.gamedays2018.de/index.php?id=1021>

Die GameDays 2018 sind nur möglich dank der großzügigen Unterstützung durch die Partner und Förderer. Das Fachgebiet Multimedia Kommunikation der TU Darmstadt und das htcc bedanken sich bei:
Aktionslinie Digitales Hessen des Hessischen Wirtschaftsministeriums, Forum interdisziplinäre Forschung (fif) und Profildereich Internet und Digitalisierung der TU Darmstadt, Wissenschaftsstadt Darmstadt Marketing GmbH, gamearea FRANKFURTRHEINMAIN, Gesellschaft für Informatik und game Verband der deutschen Games-Branche.

URL zur Pressemitteilung: <https://seriousgames-portal.org/>

URL zur Pressemitteilung: <http://www.gamedays2018.de>



Serious Games Information Center

D



Hessisches Telemedia Technologie Kompetenz-Center e.V.