



Quelle: A. Martin-Niedecken

Serious Games sind definitiv ein extrem aufstrebendes Themenfeld, in dem es sich definitiv lohnt, Fuß zu fassen – sei es in der interdisziplinären Forschung oder in der Industrie. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass es nicht nur ein Bereich ist, der wahnsinnig viele Möglichkeiten bietet, Neues zu explorieren und was zu bewegen. Es macht auch noch jede Menge Spaß in diesem Gebiet zu arbeiten.

ANNA LISA MARTIN-NIEDECKEN, ZÜRCHER HOCHSCHULE DER KÜNSTE UND CEO UND CO-FOUNDER, SPHERY AG

MIT QUALITÄTSKRITERIEN ERFOLGREICH IN DEN MARKT – RAL GÜTEZEICHEN

Auf der Projekt-Website des WTT Serious Games Vorhabens gibt es ausgewählte Best-Practice-Beispiele, um eine Orientierung zu bekommen, welche Serious Games bereits erfolgreich im Markt sind. Eine fundierte Orientierung bieten die vom WTT Team entwickelten Qualitätskriterien, die in ein RAL Gütezeichen für Serious Games münden sollen. Mit den Qualitätskriterien können Spieleentwickler*innen die Qualität ihres in der Entwicklung stehenden Produkts analysieren und den Entwicklungsprozess frühzeitig anpassen. Ist das Serious Game als Produkt auf dem Markt, kann es nach einem Prüfprozess das geplante RAL-Gütezeichen erhalten und sich als im Markt qualitativ hochwertiges Serious Game etablieren. Das steigert die Glaubwürdigkeit, dass es sich um ein qualitatives Serious Game handelt und damit steigt auch die Chance für Spielentwickler*innen, wirtschaftlich erfolgreich zu sein.

FINANZIERUNG UND FÖRDERUNG – VIELFÄLTIGE OPTIONEN

Serious-Games-Projekte/Titel können in direkter „Auftragsarbeit“ zwischen einem/r Auftraggeber*in und einem/r Spieleentwickler*in erfolgen. Zusätzlich gibt es auf nationaler und regionaler Ebene eine Reihe von Möglichkeiten zur Finanzierung von Games und Serious Games Vorhaben. In erster Linie ist dabei die 2020 gestartete Computerspieleförderung des Bundes/BMVI zu nennen. Hierbei wurden im Rahmen einer ersten Pilotförderung (De-minimis-Beihilfe) bereits über 200 kleine Förderprojekte (max. 200.000 EUR Fördersumme) gefördert. Für die nächsten fünf Jahre werden jährlich 50 Mio. EUR für großvolumige Game Produktionen ausgeschüttet. Während Serious Games bei der de-minimis Förderung eine relativ große Rolle spielen, ist der Fokus bei der großvolumigen Förderung auf Unterhaltungstiteln. Jedoch ist die Fördermöglich-

12 IJsselsteijn, W. A., de Kort, Y. A., & Poels, K. (2013). The game experience questionnaire. Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven, 46(1).

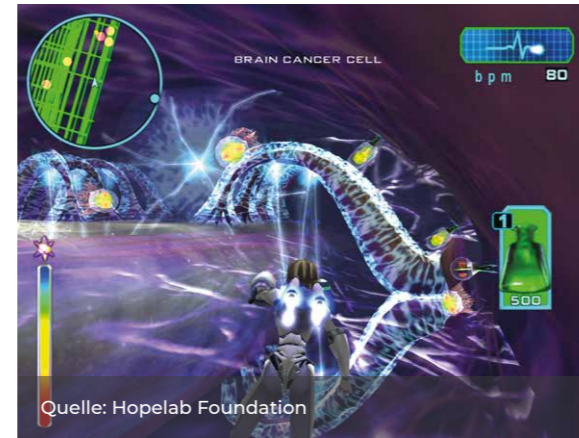
QUALITÄT SETZT SICH DURCH – GESICHERT UND EVALUIERT

Das Motto „Qualität hat ihren Preis“ gilt auch bei Serious Games. Best-Practice Beispiele wie ReMission oder der Exercube (vgl. „Best Practice Beispiele“ auf Seite 14) zeigen, dass ausgereifte Game Konzepte mit ansprechender Präsentation auch die gewünschten Effekte hervorrufen (in den Beispielen Therapie-Compliance oder körperliche Fitness).

Um die Evidenz des entwickelten Serious Games zu überprüfen, sollten möglichst frühzeitig Evaluationskonzepte entwickelt und die Serious Games in der Zielgruppe getestet werden; hier ist ein breites methodisches Spektrum verfügbar, das von einfachen Erkundungsstudien mit kleinen Stichproben bis zu kontrollierten Experimenten (RCT) mit präzise berechneten Stichproben als „Goldstandard“ reicht. Dabei können neben Technologie-gestützten „in Game“-Mess-Methoden (bspw. mittels Sensor-Technologie zur Bestimmung von Vitalparametern) auch Fragebögen (z.B. der Game Experience Questionnaire¹²), Interviews oder Videoanalysen eingesetzt werden.

RE-MISSION

Ein Nano-Roboter namens Roxxy hat die Aufgabe, verschiedene Therapie-Missionen zur Krebsbekämpfung zu erfüllen. Dabei wird sie durch einen „holographic advisor“ gecoacht, der sie in ihre Bewegungsmöglichkeiten, die verschiedenen Funktionen ihrer Waffen und in die medizinischen Hintergründe der Missionen einführt. Im Rahmen ihrer Missionen, die sich durch das Innere des menschlichen Organismus führt, wird ROXXY immer wieder mit überraschenden Herausforderungen konfrontiert, die sie mit Hilfe ihrer Waffen jeweils spezifisch meistern muss. Sie lernt dabei, ihre Waffen richtig einzusetzen (z. B. Chemo- und Strahlentherapie) und zwischen Objekten zu unterscheiden, die bekämpft oder verschont werden müssen.



ORWELL: ÜBERWACHEN UND NACHDENKEN

„Orwell: Keeping an Eye on You“ ist ein ästhetisch ausgefeiltes Serious Game, das faktenreiches Wissen zum Thema Überwachung mit einer extrem spannenden Story verknüpft. Ein Serious Game für Erwachsene, das inhaltlich unter Nutzung von einfacher Technologie voll überzeugt. Durch die ambivalente Zeichnung des Themas ist kein Schwarz-Weiß-Denken möglich. Wie tief darf man Chatverläufe und soziale Netzwerke durchleuchten, um einen Terroranschlag zu verhindern? Genau diese Frage wird in „Orwell“ feinsinnig und trotzdem unterhaltsam beleuchtet. Der Clou: Der Spieler schlüpft selbst in die Rolle des überwachenden „Big Brother“.



THE EXERCUBE: EINTAUCHEN UND SCHWITZEN

Der ExerCube bietet ein ganzheitliches, funktionelles Training in einer immersiven Fitness Game Umgebung. Mit seinem einzigartigen Dual Flow-Algorithmus und seinem forschungsbasierten, nutzerfreundlichen Design, revolutioniert der ExerCube den Fitness Game Markt. Die optimal ausbalancierte motorisch-kognitive Herausforderung maximiert individuelle Trainingserfolge des Spielers, während dieser im Einzelspieler- oder Mehrspielermodus in ein fesselndes, höchst motivierendes Abenteuer abtaucht. „The ExerCube“ wurde so mehrfach ausgezeichnet, u.a. mit dem FIBO Innovation & Trend Award 2020 sowie dem German Innovation Award und dem German Design Award.