

## Anwendungsbeispiel Gaming: Spiele im Gesundheitswesen (354 Wörter / 2.798 Zeichen)

Das Nerd-Image ist passé: Gaming ist in der Gesellschaft angekommen! Über zwei Milliarden Gamer beschenken der Branche weltweit Umsätze in Milliardenhöhe. Auch in Deutschland boomt das Games-Geschäft. Im letzten Jahr knackte der deutsche Markt für Computer- und Videospiele die Drei-Milliardenmarke und gehört mit seinen rund 650 meist mittelständischen Unternehmen zu den umsatzstärksten Medienbranchen. Zudem zählt Deutschland nach China, USA und Japan zu den größten Games-Absatzmärkten der Welt.

Intel hat das wirtschaftliche Potenzial der Branche frühzeitig erkannt und gehört mit seinem Engagement zu den Gaming-Förderern der ersten Stunde – sei es als Hersteller für Gaming-Hardware und -Software, eSports-Sponsor oder Kooperationspartner von deutschen Entwicklerstudios wie Crytek oder Bluebyte. Die hohe Innovationskraft der Branche fließt dabei nicht nur in die verschiedenen Subsparten wie PC-Gaming, eSports oder Mobile Gaming. Auch andere Wirtschaftsbereiche – seien es Marketing, Medizin, Bildung oder auch Mode – haben das Potenzial der Spieleindustrie für sich entdeckt und übertragen Techniken aus der Gaming-Welt in die reale Welt (Gamification):

In puncto Gesundheitsförderung hatten Videospiele lange Zeit nicht unbedingt den besten Ruf. Doch richtig eingesetzt, können Games über den Unterhaltungsfaktor hinaus dazu beitragen, z.B. Koordination, Geschicklichkeit sowie Kombinations- und Konzentrationsfähigkeit zu fördern oder kognitive Fähigkeiten zu verbessern. Zielgruppen sind dabei sowohl Ärzte oder Therapeuten, die Spiele in der Behandlung, Fortbildung und Forschung nutzen, als auch Patienten, für die sie zur Gesundheitserhaltung oder therapiebegleitend hilfreich sein können. Um die tatsächliche Auswirkung von Spielen zu untersuchen, gibt es zahlreiche Projekte und wissenschaftliche Langzeitstudien. An der Universität Bremen hat die Forschungsgruppe „Creative Unit: Intra-operative Information“ einen virtuellen OP entwickelt, in dem Ärzte beispielsweise den Umgang mit neuen virtuellen Techniken trainieren können. Das Spiel Pulse!! basiert auf Ego-Shooter-Computerspielen und simuliert die Notfallaufnahme in einem Krankenhaus. Damit können zukünftige Krankenpfleger/-innen die gelernte Theorie praktisch umsetzen und Erfahrungen in „realen“ Situationen sammeln. Im Rahmen des Forschungsprojektes „Motivotion 60+“ finden Games darüber hinaus Einsatz, um die Motorik bei älteren Patienten zu verbessern oder zur Aufmerksamkeitsschulung. In Sidney kamen Neuropsychologen der Macquarie Universität auf die Idee, Action-Videospiele (u.a. Halo, Call of Duty oder Destiny) im Rahmen einer Pilotstudie zur

Rehabilitation von Patienten mit Schädel-Hirn-Traumata einzusetzen. Das Spielen bewirkte tatsächlich, dass sich die kognitiven Defizite der Patienten verringerten.

Intel und das Intel Logo sind Eigentum der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

\*Andere Marken oder Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.