

## Anwendungsbeispiel Gaming: Serious Games in der Wissensvermittlung (369 Wörter / 2.688 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):

Die Lufthansa\* bereitet mit dem Spiel ROCE (Return in Capital Employed) ihre Nachwuchskräfte auf Managementaufgaben vor, die Polizei lässt ihre Einsatzkräfte Großbeinsätze in virtuellen Trainingsräumen planen und Chirurgen üben in Online-OPs mit Handgesten zu steuern. Spielbasiertes Lernen (Game-Based-Learning) hat sich in den letzten Jahren zu einem wichtigen Trend in der (Weiter-) Bildung entwickelt – sei es in Form von Gamification (Rankings, Bonusse, Badges und Punktsysteme) oder als Serious Games, die dem Lernen bzw. dem Anwenden des Gelernten dienen. Laut einer Studie, die auf der Serious Play Conference 2017 vorgestellt wurde, wird der globale Markt für Videospiele zu Lernzwecken bis 2022 um 20,2 % wachsen. Demnach verdoppeln sich die Umsätze und steigen weltweit auf 8,2 Milliarden Dollar an. Die positiven Effekte digitaler Spiele sollen dabei gezielt für die Wissensvermittlung eingesetzt werden: von intrinsischer Motivation, über Ausdauer und Frustrationstoleranz bis hin zur Stärkung der Problemlösungskompetenz. Wichtige Treiber für die Entwicklung von spielbasiertem Lernen sind zudem die Fortschritte im Bereich Augmented und Virtual Reality, die immer stärkere Anwendung sowohl im privaten Umfeld (z.B. im Bereich Home Entertainment) als auch in der Wirtschaft (z.B. in Logistik oder Produktion) finden.

Damit wächst die Akzeptanz dieser neuen Formate und Medien als auch die Verbreitung des technischen Equipments und lassen die enormen Potenziale erkennen, die AR und VR für das digitale Lernen bieten.

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.