

PRESSEMITTEILUNG

Nachhaltiges Lernen, das motiviert: Serious Games erstmals auf der didacta

- **Beteiligung von Serious-Games-Unternehmen und Experten am Gemeinschaftsstand weiterhin möglich**

Berlin, 29. Januar 2016: Auf der didacta Bildungsmesse vom 16. bis 20. Februar in Köln gibt es erstmals einen Gemeinschaftsstand von Spieleentwicklern aus Deutschland. Schwerpunkt dabei sind sogenannte Serious Games, also Spiele die im Bereich Aus- und Weiterbildung zum Einsatz kommen. Auf dem Messestand können aktuelle Serious Games getestet und Hintergrundgespräche mit Experten geführt werden. Die Besucher erwartet in Halle 9 am Stand E 16/F 19 zudem ein umfangreiches Workshop- und Vortragsprogramm. Initiiert wurde die Kooperation mit der didacta vom BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, der mit der gamescom den weltgrößten Event für Computer- und Videospiele ausrichtet. Fachlich betreut wird der Gemeinschaftsstand von der Stiftung Digitale Spielekultur und dem BIU.

Interaktive Wissensvermittlung die gleichzeitig motiviert: Das ist die Grundidee von Serious Games. Serious Games Solutions aus Potsdam und Mobile Learning Labs aus Berlin zeigen auf dem Gemeinschaftsstand wie es geht. Ob mit einem spielerischen Einsatzkräftetraining für Feuerwehr, Polizei und Rettungswesen oder einer Quiz-App, die mittels Highscores das Abfragen von Fachwissen in Unternehmen zum spielerischen Wettstreit macht. Serious Games aus Deutschland bieten zahlreiche Anwendungen, welche die Möglichkeiten für die Lehre in Schulen und Unternehmen bereichern. Weiterhin möchte die gamescom im Rahmen dieses Engagements den didacta-Besuchern den gamescom congress vorstellen. Der Kongress, der zeitgleich zum weltweit größten Event für Computer- und Videospiele in Köln stattfindet, ist Deutschlands größter Kongress rund um digitale Spiele und ist Schnittstelle zu anderen Kultur- und Kreativbranchen und der Digitalwirtschaft.

„Serious Games und andere sogenannte Applied Interactive Technologies sind mit dem Gemeinschaftsstand und der Einbindung in das Vortragsprogramm so sichtbar wie noch nie zuvor auf der didacta“, sagt Dr. Maximilian Schenk, BIU-Geschäftsführer. „Gemeinsam mit dem Didacta Verband und der Stiftung Digitale Spielekultur schlagen wir damit endlich eine Brücke zwischen Europas wichtigster Bildungsmesse und Serious Games und Co., die künftig bei der

Wissensvermittlung in Schule, Studium und Beruf stetig an Bedeutung gewinnen werden.“

„Der Gemeinschaftsstand Serious Games bietet den Besuchern einen spannenden Einblick in neue Lehr- und Lernformen, die sowohl in der Erwachsenenbildung als auch in der Allgemeinbildung eingesetzt werden können. So trägt der BIU dazu bei, den Bereich der digitalen Bildung auf der didacta weiterzuentwickeln“, sagt Reinhard Koslitz, Didacta-Geschäftsführer.

Über Erfolgsgeschichten und Potentiale von Serious Games im Schul- und Bildungskontext wird ebenfalls im offiziellen didacta Programm gesprochen. Ralph Stock, Geschäftsführer von Serious Games Solutions, wird am 18. Februar um 10 Uhr den Vortrag „Mitarbeiter spielend weiterbilden: Corporate Educational Games sind erfolgreich“ im Forum didacta aktuell halten. Im eLearning-Forum werden zahlreiche weitere Vorträge zu dem Themenkomplex angeboten. Unter anderem „Gamification und Serious Games für Lernen, Information und Kommunikation“ von Maximilian Schenk, Geschäftsführer BIU, und der Stiftung Digitale Spielekultur. Interessierte Besucherinnen und Besucher der didacta haben die Möglichkeit, sich intensiv und aus erster Hand im Workshop-Bereich des Gemeinschaftsstandes zu verschiedenen Themen aus dem Bereich Serious Games zu informieren.

Am Serious-Games-Gemeinschaftsstand gibt die Stiftung Digitale Spielekultur zudem Einblicke in weitere aktuelle Projekte zur Förderung der Akzeptanz von Computerspielen in der Gesellschaft, wie bei der Präsentation der Ergebnisse der Fachkonferenz „Digitale Spiele in Kinderhänden“ und der Plattform „Digitale Spielewelten“. Serious-Games-Unternehmen und Experten können sich im Vorfeld der didacta bei der Stiftung Digitale Spielekultur melden, um sich mit einer Präsentation aktueller Projekte oder einem fachlichen Beitrag am Gemeinschaftsstand auf Deutschlands größter Bildungsmesse zu beteiligen.

Vorträge zum Thema Serious Games auf der didacta 2016 im Überblick:

Forum didacta aktuell:

„Mitarbeiter spielend weiterbilden: Corporate Educational Games sind erfolgreich“, Ralph Stock, Geschäftsführer von Serious Games Solutions

eLearning-Forum

„Gamification und Serious Games für Lernen, Information und Kommunikation“, Maximilian Schenk, Geschäftsführer BIU, und die Stiftung Digitale Spielekultur

„Spiele und Gesundheit: Therapietreue lernbar machen durch Spaß“, Marc Kamps, Gründer Birds & Trees

„Sie heißt jetzt Lotte! – Lernspiele zur Vermittlung der jüngeren Geschichte Deutschlands“, Michael Geidel, Geschäftsführer Miriquidi

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung ist eine gemeinsame Initiative des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur und der Branchenverbände BIU und GAME. Ziel der Stiftung ist es, die Akzeptanz und Relevanz digitaler Spiele in der Gesellschaft zu steigern. Zu diesem Zweck initiiert, unterstützt und fördert sie Projekte aus den Bereichen Kultur, Bildung, Ausbildung, Medienkompetenz, Jugendschutz und Games-Forschung. Weitere Informationen im Internet unter www.stiftung-digitale-spielekultur.de.

Informationen zum BIU

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospieleindustrie. Seine 25 Mitglieder sind Entwickler, Publisher und Anbieter von digitalen Spielen und repräsentieren über 85 Prozent des deutschen Marktes. Der BIU ist beispielsweise Veranstalter der gamescom. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema digitale Spiele. Weitere Informationen auf www.biu-online.de.

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur
Niels Boehnke
Torstraße 6
10119 Berlin
Tel: +49/30/29 04 92 90
boehnke@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

Quinke Networks GmbH
Dennis Schoubye
Bei den Mühlen 70
20457 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
ds@quinke.com
www.quinke.com