



Darmstadt, 09. Juni 2017

## Innovationsnetzwerk für Serious Games gegründet

Unter der Führung des htcc e.V. hat sich das ZIM geförderte Innovationsnetzwerk Serious Games Technologies („SGT“) formiert. Es soll als unabhängige Instanz dazu beitragen, das Potential von „ernsthaften Spielen“ für Nutzer und Gesellschaft durch qualitativ hochwertige Serious Games besser zu nutzen, Forschung zu unterstützen und die Akzeptanz in Wirtschaft und Gesellschaft zu steigern.

Serious Games vereinen die Charakteristik von (Unterhaltungs-)Spielen mit der Vermittlung von Information oder gewünschtem Verhalten außerhalb des spielerischen Erlebens. Die neue Initiative möchte im Hinblick auf das Kosten-Nutzenverhältnis, den notwendigen Entwicklungsbudgets sowie dem Anspruch an Qualität, Einbettung in Anwendungsszenarien informieren und einen Beitrag zur Etablierung dieser effizienten und nachhaltigen Wissensvermittlungsmethode liefern.

Dabei sollen innovative Methoden, Konzepte und Technologien identifiziert und im Rahmen von im Netzwerk initiierten Einzel- und Kooperationsprojekten umgesetzt werden. Diese sollen signifikant zur Qualitätssteigerung und der erfolgreichen Verbreitung von Serious Games beitragen.

Des Weiteren sollen Informationsangebote lanciert werden. So sollen im Netzwerk Publikationen entstehen, welche beispielsweise anhand von Best-Practice erfolgreiche und etablierte Anwendungen auf wissenschaftliche Basis validiert und zur Inspiration vorgestellt werden. Das Netzwerk wird auch in Veranstaltungen zu ausgewählte Anwendungsbereichen zum Verständnis von Serious Games beitragen und damit den Marktzugang für Anbieter und Entwickler von spielerischen Anwendungen forcieren.

Initial werden die Anwendungsbereiche betriebliche Bildung, und Gesundheit („eHealth“) adressiert; im weiteren Verlauf ist der Ausbau auf sozioökonomisch relevante Bereiche wie Marketing, Werbung und Recruiting, Kultur und Tourismus, Religion, Sicherheit, Klima, Energie oder Planung und Bürgerbeteiligung angedacht.

Im Fokus des Netzwerkes stehen die wissenschaftlich-technischen Aspekte zur Erstellung, Steuerung und Evaluation von Serious Games. Für diese Entwicklungslinien sollen eine Technologie-Roadmap entwickelt und darauf basierend Forschungs- und Entwicklungsprojektorhaben (als Einzel- und Kooperationsprojekte) initiiert und umgesetzt werden.

Dabei werden die komplementären Kompetenzbereiche der Netzwerkpartner genutzt (Gametechnologie und -konzepte, Serious Games Know-how in den Domänen Bildung und Gesundheit, Informations- und Kommunikationstechnologien) und mit weiteren aktuellen Technologien (beispielsweise VR/AR, Vitalsensorik) kombiniert.

Netzwerkinterne Qualifizierungsmaßnahmen in den Bereichen Innovation und Innovationsförderung, Projektierung von Förderprojekten und deren Verwertung (auch im Hinblick auf die damit verbundene Rechtssituation) liefern den Teilnehmern zudem wichtigen Input bei der Planung und Umsetzung von Forschungs- und Innovationsprojekten und deren späteren erfolgreichen Vermarktung.



Das SGT-Netzwerk wird am 9. und 10. Juni auf den GameDays ([www.gamedays2017.de](http://www.gamedays2017.de)) erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Es wird vom Hessischen Telemedia Technologie Kompetenz-Center e.V. (htcc) koordiniert und im wissenschaftlich-technischen Bereich durch die Serious Games Gruppe am Lehrstuhl Multimedia Kommunikation der TU Darmstadt unterstützt. Die politische Kommunikation unterstützt Thorsten Unger, Geschäftsführer von IJsfontein Interactive Media sowie ehemaliger Geschäftsführer des Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. (GAME). Die Initiative wird im Rahmen des „Zentrales Innovationsprogramm Mittelstand – ZIM“ vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) gefördert.

Gründungsmitglieder des vom BMWI geförderten ZIM Netzwerkes sind Deck 13 Interactive GmbH (Frankfurt), Quantumfrog GmbH (Oldenburg), M.I.T e-Solutions GmbH (Friedrichsdorf), Szenaris GmbH (Bremen), smart medication™ Rösch & Associates GmbH (Frankfurt), m2m Germany GmbH (Werheim) und IJsfontein Interactive Media GmbH (Mönchengladbach).

Interessierte Unternehmen, aber auch Forschungseinrichtungen oder Anwender von Serious Games sind eingeladen, sich dem Netzwerk anzuschließen.

## Kontakt

Dr. Stefan Göbel, Kay Löscher, Polona Caserman, Jan Hansen: [sgt-mgr@htcc.de](mailto:sgt-mgr@htcc.de)

Hessisches Telemedia Technologie Kompetenz-Center e.V.  
Rundeturmstr. 10  
64283 Darmstadt  
Telefon: (+49) 6151/16 20390  
Fax: (+49) 6151/ 16 29109