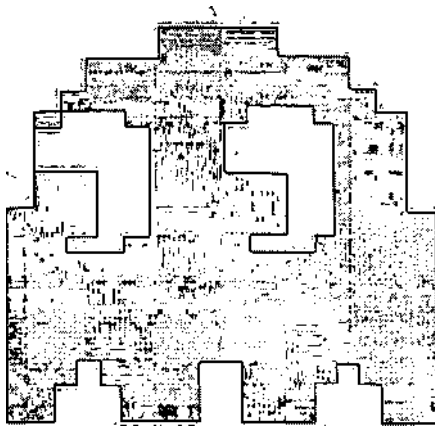


Serious Games für die Informations- und Wissensvermittlung

auf neuen Wegen



„ANN O H

Mit e[hem;~kl,e]pfeJ3.,.Be[r]trag voji R[ö]f[er]s.Ä[us]s[er] KAISER

Profile	8
Kurzfassung	7
Abstract	7
Inhaltsverzeichnis	9
Einleitung	12
1 Begriffsklärungen	14
1.1 Definition Spiel	14
1.2 Definition Serious Game	15
1.3 E-Learning, Edutainment und Game-Based Learning - Abgrenzung zu Serious Games	18
2 Forschungsmethodik	20
2.1 Befragung Bibliotheken - Überblick	20
2.2 Befragung Experten - Überblick	20
2.3 Methode	21
2.4 Erhebungsinstrument	23
2.5 Gestaltung der Fragebögen und Pretest	24
2.6 Durchführung der Befragung	27
2.7 Auswertung der Befragung	27
3 Entwicklungsgeschichte der Serious Games	28
3.1 Military Games - Serious Games im militärischen Umfeld	29
3.2 Health Games - Serious Games in der Medizin	32
3.3 Corporate Games - Serious Games im Unternehmensbereich	33
3.4 Educational Games - Serious Games in Bildungseinrichtungen	34
4 Lernen durch Spiele	36
4.1 Digitale Spiele als kognitive Herausforderung	36
4.2 Funktionsweise von Spielen aus neurowissenschaftlicher Sicht	37
4.3 Lernend spielen - spielend lernen	38
4.4 Wirkungsweise von digitalen Spielen	39
4.5 Lernen durch Serious Games	41
5 Einsatzbereiche von Serious Games	45
5.1 Militär und öffentliche Einrichtungen	46
5.1.1 Militär	46
5.1.2 Öffentliche Einrichtungen	51
5.2 Medizin	53
5.2.1 Selbstmanagement	54
5.2.2 Gesundheitserziehung	56
5.2.3 Training und Simulation	60
5.2.4 Mental Health - Therapie mit digitalen Spielen	61
5.3 Beruf und Arbeitswelt	63
5.4 Schulen, Universitäten und weitere Bildungseinrichtungen	69

5.5 Politik, Gesellschaft, Religion und Kunst	77
5.5.1 Gesellschaftspolitische Spiele	79
5.5.2 Religiöse Spiele	81
5.5.3 Kunstspiele	83
6 Potentiale von Serious Games	87
6.1 Chancen und Möglichkeiten	87
6.2 Grenzen	91
7 Serious Games in Bibliotheken	93
7.1 Ausweitung der Online-Umfrage	93
7.1.1 Begriff „Serious Game“	94
7.1.2 Angebot an digitalen Unterhaltungsspielen in Bibliotheken	95
7.1.3 Angebot an Serious Games in Bibliotheken	95
7.1.4 Planung eines Angebots an Serious Games in Bibliotheken	98
7.1.5 Grundsätzliche Einstellung zu Serious Games	99
7.2 Digitale Unterhaltungsspiele in Bibliotheken - Beispiele aus der Praxis	100
7.3 Einsatzmöglichkeiten für Serious Games in Bibliotheken	105
7.3.1 Verbesserung der Informationskompetenz	106
7.3.2 Erschließen des Bibliotheksangebots	106
Exkurs Spieleentwicklung VON RONALD KAISER	107
7.3.3 Hilfe beim Erschließen von Informationsquellen	110
7.3.4 Aufmerksamkeit für das Angebot erregen	112
7.3.5 Veranstaltungen	112
^7.3.6 Weiterentwicklung vorhandener Serious Games	113
7.3.7 Kooperation	113
7.3.8 Digitales Lernstudio	113
7.3.9 Einsatz von Serious Games für die Bibliotheksmitarbeiter	114
8 Zukunftsaussichten und Trends	115
	*
9 Fazit	121
Anhang A: Online-Fragebogen für Bibliotheken	124
A.1 Ablauf der Befragung	124
A.2 Online-Fragebdgen: Screenshots	125
A.3 Variablenübersicht	134
Anhang B: Ergebnisse der Expertenbefragung	136
Frage 1: Wie definieren Sie den Begriff „Serious Game“?	136
Frage 2: Was lässt sich mit Serious Games vermitteln, was nicht?	137
Frage 3: Welche Vorteile bzw. Nachteile kann der Einsatz von Serious Games mit sich bringen?	138
Frage 4: Funktioniert der Transfer des im Serious Game Gelernten in die reale Welt?	139
Frage 5: Welche Serious Games sind Ihrer Meinung nach empfehlenswert, welche nicht? Warum?	140

Frage 6: Wie werden sich Serious Games Ihrer Meinung nach in Zukunft entwickeln? Gibt es überhaupt noch Entwicklungspotential oder ist der Höhepunkt bereits überschritten?	140
Frage 7: Was sind die Faktoren, die ein gutes Serious Game ausmachen?	141
Literaturverzeichnis •-	142
Abbildungsverzeichnis	152
Tabellenverzeichnis	153
Abkürzungsverzeichnis	154

Titelseite:

Bei den Abbildungen handelt es sich um Screenshots aus den Spielen Sharkworld, Bow Street Runner, Agent Attack IT und "The Information Literacy Game".