

Pressemitteilung

Nürnberg, 15. September 2008

Serious Boardgames – der Branchenverband SpieleGilde verknüpft klassische Spieltechniken mit ernsthaften Themen

Längst zählen ernsthafte Spiele, sogenannte „Serious Games“, in der Video- und Computerspielindustrie zu den kommenden Trends auf dem Markt. Unter Serious Games versteht man landläufig Spielsoftware und -technologien, die nicht vorrangig der Unterhaltung dienen, sondern beispielsweise in Bildung und Weiterbildung, Medizin, im Militär oder für Werbezwecke eingesetzt werden.

Oftmals kann man aber entsprechende Lernziele und Erfahrungen auch ohne teure und aufwendige technische Entwicklungen erreichen. Gerade wenn es um die menschliche Interaktion und persönlichen Austausch geht, sind klassische Spielmedien wie Brett- und Kartenspiele ein exzellenter Wissensvermittler.

Aus diesem Grund hat der Branchenverband SpieleGilde eine Initiative für Forschung und Entwicklung von ernsthaften Brettspiele gestartet. In Zusammenarbeit mit anderen Fachverbänden und Instituten entwickeln erfahrene Spieleautoren Spiele für Unternehmen und Organisationen, die individuell auf die jeweiligen Anforderungen zugeschnitten sind.

„Über die Mitgliedschaft im Dachverband leadventures können wir ein interdisziplinäres und internationales Netzwerk unterschiedlichster Fachbereiche nutzen“, so Jürgen Behm, Vorstandsvorsitzender der SpieleGilde. „Damit können wir nicht nur ein kompetentes Game Design gewährleisten, sondern auch qualitativ hochwertiges Fach- und Marktwissen aus der Praxis in die Spielentwicklungen einbringen“.

Erste Projekte umfassen ein Lernkartenspiel zu englischen Grammatik, ein Trainingsspiel für Sicherheitskräfte im Sportstadion oder ein Brettspiel über die Rettung der Sozialsysteme in Deutschland, welches gemeinsam mit dem renommierten Zukunftsforscher Horst W. Opaschowski entwickelt wurde.

Das Vorstandsmitglied Roland Weiniger merkt hierzu an „Durch den großen Erfahrungsschatz unserer Spieleautoren enthalten unsere ernsthaften Spiele natürlich viele Elemente unterhaltender Gesellschaftsspiele. Lerneffekte werden über spielerische Mittel wie Wettbewerb und Spannung vermittelt und deshalb können wir uns vorstellen die Entwicklungen auch einem breiteren Markt zugänglich zu machen.“ Der Verband sucht deshalb Kontakt zu den großen Buch- und Spielverlagen.

Der 1995 gegründete Verband SpieleGilde ist eine Interessenvertretung, Netzwerk und Dienstleister für kleine und mittlere Unternehmen in der Spieleindustrie und verwandter Branchen.

Weitere Informationen unter www.spielegilde.de

Verantwortlich für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:

Roland Weiniger
www.pr-politics.com