

# How to be serious in Gaming?

Markolf Heimann, Braingame, für X-Innovations, Berlin 15.09.2009

# Braingame im Überblick

- + Intelligenter Spielen. Spielend Lernen. Braingame Publishing produziert und verlegt gewaltfreie Computerspiele und Lernsoftware, die medienübergreifend entwickelt werden.
- + Einzigartig ist die Verbindung von didaktisch/pädagogischer und technologisch/gestalterischer Kompetenz in der Softwareentwicklung.
- + Die Produkte von Braingame haben über 40 nationale und internationale Auszeichnungen erhalten.

# Historie

- + 1996: Gründung der Ruske & Pühretmaier Edutainment GmbH. Seit dieser Zeit werden zahlreiche Titel und Projekte für Heureka Klett und andere Verlage sowie Industriekunden entwickelt und produziert und das Genre „Lernadventure“ erfunden.
- + 2004: Umfirmierung in Braingame Publishing GmbH. Aufnahme der Verlagstätigkeit.
- + 2005: Übernahme der nicht Schulbezogenen Software des Ernst Klett Verlags, erstes Industrieprojekt für den deutschen Energieverlag
- + 2006: Erste Anwendungen für mobile Spielkonsolen
- + 2009: Erste Anwendungen für interaktive Whiteboards, erstes Forschungsprojekt

# Serious Games - Versuch einer Definition

Der Begriff **digitales Lernspiel** (engl. *Serious Game*) bezieht sich auf Spiele, die in einer hard- und softwarebasierten virtuellen Umgebung stattfinden und die erwünschtes Lernen anregen wollen. Digitale Lernspiele werden typischerweise im Bildungs- und Ausbildungssystem eingesetzt. Sie sollen zwar, wie unterhaltungsorientierte Computerspiele auch, "Spaß machen", ihr primäres Ziel ist aber der Erwerb von Wissen und Können.

A **serious game** is a game designed for a primary purpose other than pure entertainment.

Im Sprachgebrauch durchaus auch mal **Game Based Learning** oder **Edutainment** oder **Infotainment** oder auch **E-learning** und **Stealth Learning** genannt.

# Serious Games - Kurzeinstieg

- + In der Regel Simulation oder Rollenspiel
- + Es geht um Motivation
- + Um selbstbestimmtes Lernen
- + Ausprobieren - Fehler machen sollen und dürfen
- + Gelegentliche Belohnung

# Serious Games - Stimmen, Meinungen, Beispiele

+ **“Ich bin immer bereit zu lernen, aber ich werde nicht gerne belehrt.“**

**Winston Churchill**

# MacArthur Foundation - Prof. Jim Gee

Zur Anzeige wird der QuickTime™  
Dekompressor „  
benötigt.

# Euronews über Serious Games

Zur Anzeige wird der QuickTime™  
Dekompressor „  
benötigt.



# Mario teaches typing 1992

Zur Anzeige wird der QuickTime™  
Dekompressor „H.264“  
benötigt.

# Darfur is dying

Zur Anzeige wird der QuickTime™  
Dekompressor „  
benötigt.

# Re-Mission

Zur Anzeige wird der QuickTime™  
Dekompressor „  
benötigt.

# Peacemaker

Zur Anzeige wird der QuickTime™  
Dekompressor „  
benötigt.

# Physicus

Zur Anzeige wird der QuickTime™  
Dekompressor „H.264“  
benötigt.

**„Was du mir sagst, das vergesse ich. Was du mir zeigst, daran  
erinnere ich mich. Was du mich tun lässt, das verstehe ich.“**

**Konfuzius**

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

# Kontakt

- + **Braingame Gruppe**

- + Sonnenberger Strasse 14

- + D-65193 Wiesbaden, Germany

- + Phone: +49 (611) 950 400

- + Fax: +49 (611) 950 4016

- + Internet: [www.braingame.de](http://www.braingame.de)

- + Mail: [info@braingame.de](mailto:info@braingame.de)

- + **Ansprechpartner**

- + Markolf Heimann: [markolf.heimann@braingame.de](mailto:markolf.heimann@braingame.de)