

Jürgen Ziegler

Liebe Leserinnen und Leser

die vorliegende Ausgabe der i-com stellt das Thema "Serious Games" in den Mittelpunkt, ein Thema, das in den letzten Jahren zunehmend an Interesse gewinnt. Ziel dieses Forschungsfeldes ist es, die motivierenden und unterhaltenden Charakteristika von Computerspielen auf Anwendungen zu übertragen, die einen „ernsthaften“, pragmatischen Zweck verfolgen. Anwendungsbereiche finden sich unter anderem im e-Learning, dem professionellen Training, der Medizin oder bei kooperativen Aufgabenstellungen.

Die Zusammenstellung und Begutachtung der Beiträge in diesem Heft wurde größtenteils von Maik Masuch (Uni Duisburg-Essen) und Jörg Niesenhaus (Centigrade GmbH) organisiert, denen ich dafür sehr herzlich danken möchte. Der sehr breit gefächerte Forschungsbereich wird in vier Beiträgen aus ganz unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet. So geht es um spielerische Interaktionsmöglichkeiten für Senioren und virtuelle Lernumgebungen, aber auch um Spiele, die nicht die volle Aufmerksamkeit des Nutzers fordern („Calm Gaming“) sowie Spiele mit Lerncharakter.

Der Beitrag von Franziska Hauser, Annika Leich und Kerstin Schiffer gibt einen Überblick über den aktuellen Forschungsstand im Bereich der Serious Games. Es werden Anwendungen aus unterschiedlichen Bereichen vorgestellt sowie Trends aufgezeigt. Weiterhin diskutieren die Autoren die Auswirkungen von Serious Games auf die persönliche Entwicklung der Spieler und wie diese evaluiert werden können.

Im darauf folgenden Artikel beschreiben Tim Dutz, Martin Knöll, Sandro Hardy und Stefan Göbel das Prinzip des „Calm Gaming“. Dieser Begriff bezeichnet Spiele, welche im Gegensatz zu konventionellen Ansätzen nicht ständig die volle Aufmerksamkeit des Nutzers erfordern. Calm Gaming wird insbesondere durch den wachsenden Anteil von Smartphone-basierten Spielen vorangetrieben.

Sabrina Ziebarth, Nils Malzahn und Heinz Ulrich Hoppe diskutieren anschließend aktuelle Entwicklungen beim Einsatz von virtuellen Lernumgebungen in dialogzentrierten Szenarien vor. Dabei werden insbesondere Vorteile bei der Nachbereitung und Reflexion gesehen. Andererseits zeigen die Autoren aber auch, dass der oftmals erhoffte Mehrwert durch den Einsatz von 3D-Umgebungen eher gering ausfällt.

Bewegungsbasierte Video- und Computerspiele bieten im Gegensatz zu Spielen, bei denen die Nutzer mit Hilfe von Maus oder Gamepad interagieren, die Möglichkeit der gleichzeitigen körperlichen Aktivität. Dies kann gerade älteren Menschen helfen, ein gewisses Maß an körperlicher Aktivität aufrecht zu erhalten. Der Artikel von Kathrin Gerling gibt einen Überblick über traditionelle und bewegungsbasierte Interaktion bei Spielen für Senioren und zeigt Möglichkeiten auf, wie ältere Menschen auch bei eingeschränkter Beweglichkeit mit Spielen interagieren können.

Neben dem Schwerpunktthema enthält die vorliegende Ausgabe der i-com wie gewohnt eine Reihe weiterer einge-

reicher Beiträge. So diskutieren Annika Steinert, Marten Haesner, Elisabeth Steinhagen-Thiessen und Mehmet Gövercin Einflussfaktoren auf die Nutzung von Internetkommunikation älterer Menschen. Norman Geißler, Liane Schönwald, Gero Strauß, Jürgen Meixensberger, Werner Korb und Dirk Bartz präsentieren anschließend eine Studie zu chirurgischen Assistenzsystemen. Dabei steht insbesondere die Art der Präsentation von Statusinformationen oder Warnungen im Vordergrund, welche einerseits die Aufmerksamkeit des Chirurgen erregen, ihn andererseits aber nicht vom Operationsgeschehen ablenken sollen.

Die Usability Professionals sind in diesem Heft mit zwei Beiträgen vertreten: Im ersten Beitrag stellen Diana Löffler, Anne Hess, Jörn Hurtienne, Kristin Lange, Andreas Maier und Hartmut Schmitt die IBIS Methode vor. Dies ist ein Ansatz, welcher es erlaubt, Benutzeranforderungen systematisch ins Design zu überführen, ohne dabei stark von der Erfahrung und den Fähigkeiten der Designer und Entwickler abhängig zu sein. Abschließend beschreibt Manuel Panzirsch Möglichkeiten zur Verbesserung der Akzeptanz von Usability und User Experience in Unternehmen auf Basis der Erfahrungen bei der STRATO AG.

Ich möchte mich an dieser Stelle bei allen Autoren für ihre lesenswerten Beiträge bedanken. Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, wünsche ich viel Vergnügen und Inspiration beim Lesen.

Ihr
Jürgen Ziegler