

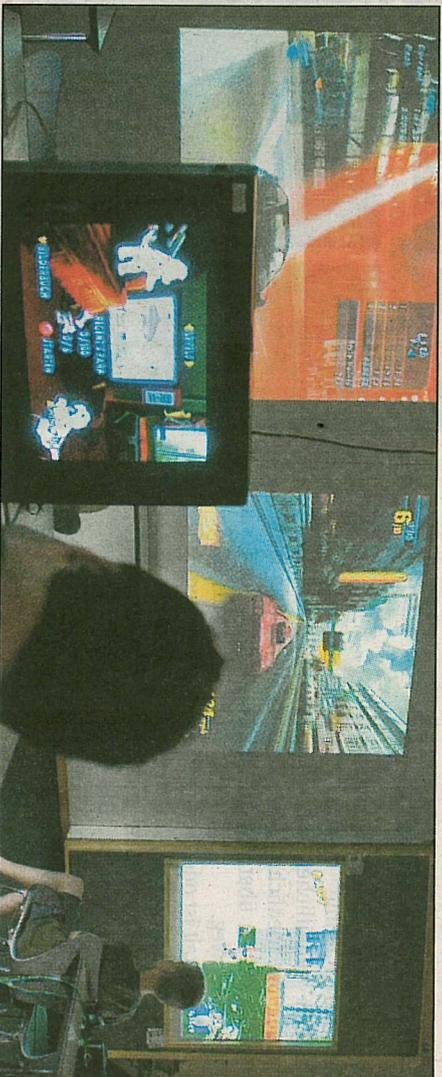
Virtuelle Welten: Aus Spiel wird Ernst

Game Days – Bei Fraunhofer dreht sich drei Tage lang alles um Computerspiele – Familientag zum Mimmachen

Fußballer besser trainieren als Jo-
gi Löw, ferne Welten geschickter
erobern als Alexander der Große,
Drachen eleganter erlegen als
Siegfried – solche PC-Spielweisen
sind für viele Computertans
längst Alltag und für die Wirt-
schaft ein lukrativer Markt. Doch
Computerspiele dienen mittler-
weile nicht mehr alleine dem Zeit-
vertreib, Industrie und Forschung
entdecken zunehmend das Poten-
zial für „Serious Games“. Genau sie
stehen diesmal im Mittelpunkt
der jährlichen „Game Days“, die
am kommenden Donnerstag (31.)
beim Darmstädter Fraunhofer-In-
stitut für Grafische Datenverarbei-
tung (IGD) beginnen.

Drei Tage dreht sich dabei al-
les um das Thema Spiele und die
dahinter steckenden Technolo-
gien. Ausgerichtet werden die
„Game Days“ vom Zentrum für
Grafische Datenverarbeitung
(ZGDV) unter anderem in Zusam-
menarbeit mit dem Fraunhofer
IGD und der Technischen Univer-
sität. An den ersten beiden Tagen
(31. Mai/1. Juni) gibt es eine
Fachtagung, am Samstag (2.) ei-
nen Familientag für die breite Öf-
fentlichkeit.

Von 10 bis etwa 17 Uhr kön-



Temporeiche Fahrt: Auch in diesem Jahr können Eltern und Kinder während des Familientags der „Game Days“ neue Spiele in virtuellen Welten ausprobieren. Hauptthema der Tagung sind diesmal aber ernsthaftere Anwendungs-
felder von Computerspielen, etwa für Ausbildung, Tourismus und Gesundheit.

nen Kinder und Erwachsene an
diesen Tag in einer „Spielhöhle“
aktuelle Computer- und Konso-
lenspiele ausprobieren, auf einer
überdimensionalen Projektions-
wand für virtuelle Welten Dino-
sauriern in den Rachen schauen
und hinter die Kulissen der For-
schungseinrichtungen in der
Fraunhoferstraße/Ecke Runder-
Turm-Straße blicken. Der Eintritt
ist frei, geboten werden Live-De-
mos und Vorträge rund um virtu-
elle Spielwelten, parallel dazu
können Kinder und Jugendliche

in Workshops (kostenpflichtig)
ihr eigenes Spiel entwickeln.
Zusätzlich können Eltern und
Kinder auch gemeinsam an „Fa-
milien-Workshops“ teilnehmen,
die sich unter anderem um Chan-
cen, Gefahren und den richtigen
Umgang mit Online-Spielen dre-
hen und um die virtuelle Welt
„Second Life“, die seit einigen
Jahren im weltweiten Netz aufge-
baut wird. Außerdem gibt es ein
Zusammenarbeit mit „Jeos Spiel-
park“. Ein kostenloser Shuttle-
Service pendelt zu dem Spiele-

park mit seinen verschiedenen
Spielangebote von der Minikart-
bahn bis zur MiniGolfanlage.

ARCHIVFOTO: CLAUDIUS VÖLKER

Aus Spiel wird Ernst – um die-
sen Kern dreht sich die Fachta-
gung am Donnerstag und Freitag,
die vor allem ein Forum für Vertre-
ter aus Wirtschaft, Wissenschaft
und Politik sein soll. Denn „Se-
rious Games“ haben das Potenzial
zum Milliardenmarkt. Ob bei Aus-
und Weiterbildung, Katastrophen-
training, Marketing oder Werbung
– die Industrie setzt zunehmend
auf spielerische Ansätze.

PROGRAMM

Weitere Informationen zum Pro-
gramm gibt es im Internet unter
www.zgdv.de/GameDays2007.
Auch Anmeldeformulare sind
dort erhältlich. Für den Familien-
tag (2.) ist der Eintritt frei, für die
kostenpflichtigen Workshops
wird allerdings eine Anmeldung
vorab empfohlen.