

## Inhaltsverzeichnis

<b>Profile</b>	<b>8</b>
<b>Kurzfassung</b>	<b>7</b>
<b>Abstract</b>	<b>7</b>
<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>9</b>
<b>Einleitung</b>	<b>12</b>
<b>1 Begriffsklärungen</b>	<b>14</b>
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
<b>2 Forschungsmethodik</b>	<b>20</b>
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
<b>3 Entwicklungsgeschichte der Serious Games</b>	<b>28</b>
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
<b>4 Lernen durch Spiele</b>	<b>36</b>
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
<b>5 Einsatzbereiche von Serious Games</b>	<b>45</b>
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
<b>6 Potentiale von Serious Games</b>	<b>87</b>
6.1 Chancen und Möglichkeiten	87
6.2 Grenzen	91
<b>7 Serious Games in Bibliotheken</b>	<b>93</b>
7.1 Auswertung 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
<b>Exkurs Spieleentwicklung von RONALD KAISER</b>	<b>107</b>
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
<b>8 Zukunftsaussichten und Trends</b>	<b>115</b>
<b>9 Fazit</b>	<b>121</b>
<b>Anhang A: Online-Fragebogen für Bibliotheken</b>	<b>124</b>
A.1 Ablauf der Befragung	124
A.2 Online-Fragebogen: Screenshots	125
A.3 Variablenübersicht	134
<b>Anhang B: Ergebnisse der Expertenbefragung</b>	<b>136</b>
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
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>142</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>152</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>153</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>154</b>