

„Virtuell ist längst Realität“

Dr. Johanna Pirker
www.jpinker.com

Österreich wird europaweit als führende Region für Innovation angesehen. Eine der Branchen allerdings, die weltweit als Vorreiter vieler technologischer Innovationen gilt, ist in ganz Österreich, noch unterrepräsentiert und wird oftmals unterschätzt: die Spieleindustrie. Mit einem Umsatz von etwa 6 Milliarden Dollar zählt beispielsweise das Videospiel GTA V zu den erfolgreichsten Medienprodukten weltweit und lässt damit auch Hollywood-Blockbuster wie Star Wars bezüglich Umsatz weit hinter sich. Im Zuge des digitalen Wandels ist es essentiell, Branchen wie dieser mehr Beachtung zu schenken, Ideen und Methoden dieser Branche aufzugreifen und auch die heimischen Entwicklungen vermehrt wahrzunehmen und zu unterstützen. Die Spieleindustrie ist aber nicht nur essentiell für den Entertainmentbereich. Zahlreiche Tools und Technologien, die oftmals in diesem Segment ihren Ursprung haben oder durch dieses wesentlich weiterentwickelt wurden, wie beispielsweise virtuelle Räume und virtuelle Realitäten, werden auch vermehrt unterstützend in Bereichen wie Gesundheit, Wissenschaft, Bildung oder Industrie eingesetzt. Dass zum Beispiel spielerische und virtuelle Lernerfahrungen als essentielles Tool für das Klassenzimmer der Zukunft gesehen werden können, um auch die Lehre von MINT Fächern interessanter zu gestalten, ist hinlänglich bekannt. Es muss uns also ein Ziel sein, diese Branche, sowie Lehre und Forschung in diesem Bereich zu stärken und die technologischen Eckpfeiler dieser Industrie als Potential für Entwicklungen in verschiedenen Unternehmens-, Forschungs- und Bildungsbereichen zu nutzen.



Eckdaten zur Spieleindustrie:

Folgende Daten sind von der ESA (Entertainment Software Association) und sind auf den amerikanischen Markt bezogen:

- 64% der US Haushalte besitzen ein Gerät um Videospiele zu spielen.
- Im Durchschnitt sind es sogar 2 SpielerInnen pro game-playing US Haushalt
- Die durchschnittliche weibliche Spielerin ist 36.
- Der durchschnittliche männliche Spieler ist 32.
- 45% der amerikanischen Gamer sind weiblich

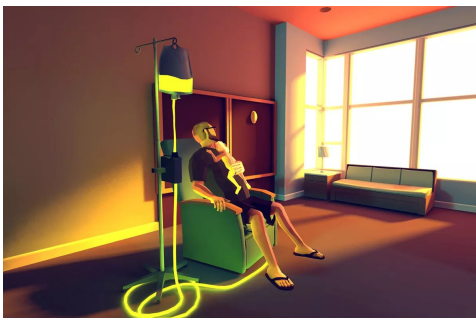
<http://www.theesa.com/about-esa/essential-facts-computer-video-game-industry>

Die "neuen" Spielerfahrungen

Spiele haben sich verändert. Durch das sogenannte "Indie-Movement" ist es für ein breiteres Publikum möglich Spiele zu entwickeln und zu designen. Spiele sind schon lange nicht mehr nur klassische Shooter, sondern oft emotional sehr bewegende Geschichten - oft nur zwei Stunden lang - und werden genossen und erlebt, wie wir auch verschiedene Genres von Filmen genießen.

Empfehlungen:

- Path Out (österreichische Produktion!): https://store.steampowered.com/app/725980/Path_Out/ (a Syrian refugee tells his story)
- That Dragon Cancer: <http://www.thatdragoncancer.com/> (tells the story of cancer)
- This War of Mine: https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/ (tells the story of war from a different perspective)
- Gorogoa: <http://gorogoa.com> (very artistic puzzle game)



Links zu einigen österreichischen “Keyplayern”:

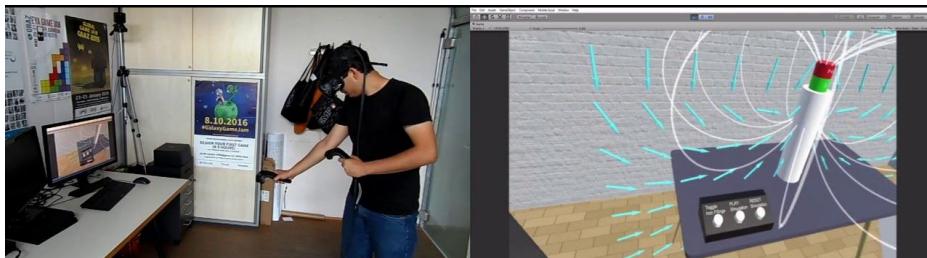
Die österreichische Szene wächst und viele Organisationen und Events bemühen sich die österreichische Industrie zu stärken und dem Wachstum zu helfen. Eine kleine Auswahl von Links:

- Pioneers of Game Developers Austria - Verband österreichischer SpieleentwicklerInnen: <http://www.pgda.at/>
- Größte österreichische Spieleentwickler-Konferenz: <http://gamedevdays.com/>
- Steirische Repräsentation von SpieleentwicklerInnen: <http://gamedevgraz.at/>
- Wien SUBOTRON ist Anlaufstelle und Treffpunkt zur Förderung des theoretischen und praktischen Diskurses zum Themenkreis „digitale Spiele“: <http://subotron.com/>

Maroon Virtual Reality als neue Art zu lernen:

Maroon ist ein preisgekröntes interaktives virtuelles Physiklabor, in welchem verschiedene Experimente und Simulationen in einem immersiven und realistischen Setup durchgeführt werden können.

Details: <https://jpirker.com/maroon/>

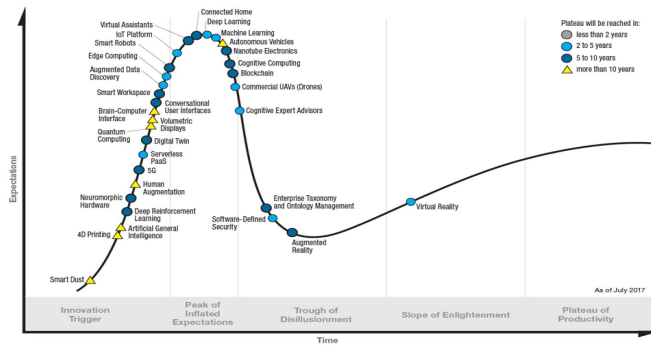


Weiterführende Links zu Virtual Reality Anwendungen (auch in Unternehmen):

- VR Walmart Academies: <https://www.youtube.com/watch?v=oRbmLBWdEol>
- Audi VR Showroom: <https://www.youtube.com/watch?v=fvQS8lMnSsw>
- VR Therapie für Veteranen: <https://www.youtube.com/watch?v=Ht5JK-U1oL4>

Gartner's Hype Cycle of Emerging Technologies 2017

Gartner Hype Cycle for Emerging Technologies, 2017



Für Anfragen und weitere Informationen:

Dr. Johanna Pirker

jpirker@iicm.edu

www.jpirker.com