

Mission possible: Mit „Agent Attack IT“ spielerisch zu mehr IT-Kompetenz

Initiative IT-Fitness startet neues kostenloses Lernspiel, denn jeder zweite Jugendliche würde mit Computerspielen besser lernen

München, 16. Februar 2009. Einmal James Bond oder ein Engel für Charlie sein: In „Agent Attack IT“, dem neuen kostenlosen Browsergame der Initiative IT-Fitness von Microsoft Deutschland und Partnern, wird jeder Spieler zum Top-Agenten und lernt gleichzeitig wichtige IT-Kenntnisse für Schule, Ausbildung und Job. Mit dem Trainingstool setzt die Qualifizierungsinitiative auf den neuen Trend Serious Gaming, also die spielerische Wissensvermittlung mit Hilfe von Computergames. Eine aktuelle Online-Umfrage unter 500 Jugendlichen anlässlich des Starts von „Agent Attack IT“ belegt: Jeder zweite Jugendliche würde mit Serious Games in der Schule und zu Hause besser lernen.

Im Browsergame „Agent Attack IT“ schlüpft der Spieler in die Rolle eines Agenten, der als IT-Experte getarnt in der geheimnisvollen Stadt SerioCity seine Agentenqualitäten beweisen muss. Auf seinem Weg trifft er Mitarbeiter, denen er bei IT-Problemen hilft. Jede richtige Antwort der im Spiel eingebundenen IT-Fitness-Fragen bringt ihm Punkte und die Chance auf ein Super-Gadget. Im obersten Level kann er sich in einer Multiplayer-Phase in Mini-Games wie dem LiveBattleQuiz oder dem Bürostuhlrennen mit den Mitspielern messen. Die Wissensfragen des Games basieren dabei auf dem Online-Test der Initiative IT-Fitness, mit dem man die eigene IT-Kompetenz prüfen und trainieren kann.

Serious Games vermitteln Wissen ohne Zeigefinger

Serious Games, auch Lernspiele oder Educational Games genannt, bauen auf dem generationsübergreifenden großen Interesse an Computerspielen auf und vermitteln Kompetenzen mithilfe vertrauter Spielewelten und -mechanismen.

„In Deutschland spielen zwei Drittel der 14- bis 29-Jährigen am PC. Games sind zu einem wichtigen Teil des Alltags geworden. Mit ‚Agent Attack IT‘ verknüpfen wir daher gezielt Spaß und Wissensvermittlung ohne Zeigefinger, in einer für Jugendlichen vertrauten Spielewelt“, erläutert Achim Berg, Beiratsvorsitzender der Initiative IT-Fitness und Vorsitzender der Geschäftsführung von Microsoft Deutschland. „So können wir wichtige IT-Kenntnisse für Schule, Ausbildung und Beruf nachhaltig vermitteln.“

Jeder zweite Jugendliche würde mit einem Serious Game besser lernen

Zum Start des Serious Games „Agent Attack IT“ veröffentlichte die Initiative IT-Fitness von Microsoft Deutschland und Partnern eine Online-Studie zum Thema. Befragt wurden über 500 Jugendliche im Alter von 14 bis 19 Jahren. Fast jeder dritte Jugendliche spielt demnach schon jetzt Rate- und Wissensspiele. Sie sind vor allem bei Mädchen beliebt. Serious Games spielen bereits 40 Prozent der Befragten bis zu einmal im Monat. Jeder zweite Jugendliche ist überzeugt, mit Serious Games in der Schule oder zu Hause besser lernen zu können.

„Serious Games wie ‚Agent Attack IT‘ von IT-Fitness mit Multiplayer-Funktion und vielen interaktiven Elementen ermöglichen gemeinsames Lernen. Die Jugendlichen sitzen zwar vor dem PC, sind aber in Kontakt mit Freunden und spornen sich gegenseitig zu Höchstleistungen an, um beispielsweise ein Top-Agent zu werden. Das erhöht natürlich den Lerneffekt“, erläutert Ruth Lemmen, Projektmanagerin und Referentin Medienkompetenz des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.

Serious Games – Motor für die Computerspiele-Industrie

Neben der bildungspolitischen Bedeutung hat der Trend zu Lernspielen auch positive Auswirkungen auf den Markt für Computer- und Videospiele. Die gesamte Branche ist ein wichtiger Wirtschaftszweig in Deutschland mit einem Umsatz von 1,36 Milliarden Euro in 2007 und etwa 10.000 Mitarbeitern. Didaktisch aufbereitete Lernspiele sind derzeit einer der größten Innovationstreiber, denn sie sind vielfältig einsetzbar und sprechen neue Märkte und Zielgruppen an: Universitäten schulen ihre Studenten, die Feuerwehr simuliert Rettungseinsätze, die Polizei bildet Anwärter damit aus, Unternehmen setzen Serious Games für die Weiterbildung ein.

Die Initiative IT-Fitness

Die Initiative IT-Fitness wurde im November 2006 ins Leben gerufen. Bis 2010 sollen vier Millionen Menschen in Deutschland durch den Online-Test und kostenlose Trainings fit im Umgang mit PC und Internet gemacht werden. Über eine Million Menschen haben die kostenlosen Schulungsangebote bisher absolviert. Partner der Initiative sind neben Microsoft Deutschland die Deutsche Bahn, die Bundesagentur für Arbeit, Cisco, Randstad, die Signal Iduna Gruppe, State Street, der Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM) sowie der Zentralverband des Deutschen Handwerks (ZDH).

Textlänge: 4.746 Zeichen

Den Text und weiteres Bildmaterial finden Sie unter: <http://www.it-fitness.de>
und in der digitalen Pressemappe unter: <http://www.microsoft.de/presse>

Ansprechpartner Initiative IT-Fitness

Microsoft Deutschland GmbH

Katrin Pommer

Communications Manager Corporate Citizenship

Microsoft Presseservice

Fink & Fuchs Public Relations AG

Paul-Heyse-Straße 29

D-80336 München

Tel.: 0 89 - 3176-5000

Fax: 0 89 - 3176-5111

E-Mail: prserv@microsoft.com

<http://www.microsoft.de/presse>

Vorstand: Dipl.-Kfm. Stephan Fink | Dipl.-Ing. Martin Fuchs

Vorsitzender des Aufsichtsrats: Thomas Weidmann

Amtsgericht Wiesbaden, HRB 7013

Servicepartner der Microsoft Deutschland GmbH

E-Mail: prserv@microsoft.com

<http://www.microsoft.de/presse>