



DIN SPEC 91380

Serious Games Metadata Format

DIN SPEC 91380
PRAXISBEISPIEL

Themenvielfalt einheitlich beschreiben

Der Hintergrund

Videospiele erfreuen sich großer Beliebtheit – allein die deutsche Gaming-Branche verzeichnete 2017 einen Umsatz von rund 3,4 Milliarden Euro. Während oft die Unterhaltung im Vordergrund steht, verfolgt das Genre der sogenannten „Serious Games“ (deutsch: „ernsthafte Spiele“) noch ein anderes Ziel. Sie sollen spielerisch bestimmte Inhalte vermitteln oder für gesellschaftlich relevante Themen wie Sicherheit, Gesundheit oder Klima sensibilisieren. Dabei ist die Themenvielfalt groß: Von Spielen, die im Bildungsbereich Fähigkeiten vermitteln, über gesellschaftliche Themen bis hin zu Serious Games, die in Therapien eingesetzt werden, bietet der Markt vieles. Für Anwender und Anbieter liegt die Herausforderung aktuell darin, dass die erhältlichen Serious Games weder in einer zentralen Datenbank verzeichnet, noch einheitlich beschrieben sind, was die Suche nach der passenden Lösung erschwert.

Die DIN SPEC

Die Initiatoren der DIN SPEC 91380 haben im Sommer 2018 das digitale „Serious Games Information Center“ (SG-IC) veröffentlicht, das künftig als zentrales Verzeichnis alle erhältlichen Serious Games auflisten soll. Anhand einheitlicher Beschreibungen der Spiele sollen Anbieter ihre Videospiele passend verschlagworten können und Anwender leichter die Serious Games finden, die ihren Bedürfnissen entsprechen. Hier setzt die DIN SPEC 91380 an: Sie definiert die semantischen Grundlagen zur einheitlichen Beschreibung von Serious Games und fasst diese im „Serious Games Metadatenformat“ (SG-MDF) zusammen. Das hierarchisch aufgebaute, erweiterbare Format kategorisiert die Beschreibungselemente anhand verschiedener „Level“:

- **SG-MDF „Core“ oder „Level 1“** bezeichnet Beschreibungselemente, die für alle Sparten von Serious Games gelten und entsprechend für jedes Spiel ausgefüllt werden müssen, beispielsweise Titel, Zielbeschreibung, Zusammenfassung, Spielmodus, Sprache etc.
- **SG-MDF „Detail“ oder „Level 2“** bezeichnet weitere, optionale Elemente, die für alle Sparten von Serious Games gelten.
- **SG-MDF „Application Profiles“ oder „Level 3“** erweitern Level 1 und 2 um weitere Beschreibungselemente, die nur für das jeweilige Anwendungsfeld relevant sind. Hierfür legt die DIN SPEC einen Mechanismus fest, wie solche Application Profiles aufgebaut und als Erweiterung des SG-MDF eingesetzt werden können.

Für die einzelnen Beschreibungselemente des SG-MDF gibt das Dokument Attributlisten zur Auswahl vor, mit denen sich die Spiele kategorisieren und beschreiben lassen. Die DIN SPEC 91380 richtet sich sowohl an die Anbieter von Serious Games wie Verlage oder Spieleentwickler, als auch an Anwender solcher Spiele, etwa Privatpersonen, Lehrer oder Ausbilder, Ärzte oder Therapeuten.

Der Nutzen

Das Metadatenformat der DIN SPEC 91380 ermöglicht es, Serious Games verschiedener Genres zentral in entsprechenden Auskunftssystemen zu speichern, zu verschlagworten und miteinander zu vergleichen. Die einheitliche Beschreibung der Spiele erleichtert die Suche nach passenden Spielen für verschiedene Anwendungsbereiche – davon profitieren sowohl die Anwender, die danach suchen, als auch die Anbieter, die ihre Serious Games publik machen



„Eine einheitliche Terminologie ist nötig, um die Spiele zu beschreiben und zu kategorisieren. Die Basis dafür sind die einheitlichen Beschreibungen gemäß des Metadatenformats, das wir in der DIN SPEC 91380 erarbeitet haben.“

möchten. „Damit ein solches Auskunftssystem ähnlich dem Bücherverzeichnis einer Bibliothek funktionieren kann, ist eine einheitliche Terminologie nötig, um die Spiele zu beschreiben und zu kategorisieren. Die Basis dafür sind die einheitlichen Beschreibungen gemäß des Metadatenformats, das wir in der DIN SPEC 91380 erarbeitet haben“, fasst Dr.-Ing. Stefan Göbel, Akademischer Rat an der TU Darmstadt und Bereichsleiter Serious Games beim Hessischen Telemedia Technologie Kompetenz-Center und Initiator der DIN SPEC, zusammen.

Die Zusammenarbeit

„Unser Ziel war es, die Suche nach Serious Games für alle Beteiligten übersichtlich zu gestalten“, so Göbel. „Deswegen haben wir zusammen mit DIN verschiedene Experten aus den Bereichen Medien, Bildung, Forschung und Spieleentwicklung an den Tisch geholt.“ Die DIN SPEC 91380 wurde in acht Monaten im PAS-Verfahren (Publicly Available Specification) erarbeitet. Insgesamt waren 42 Organisationen beteiligt. Die DIN SPEC kann kostenlos beim Beuth Verlag (www.beuth.de) heruntergeladen werden.

Über DIN SPEC

Für den Erfolg einer Idee ist häufig entscheidend, wie schnell sie im Markt verbreitet wird. Die DIN SPEC ist der kürzeste Weg von der Forschung zum Produkt. Keine Konsenspflicht und kleinere agile Arbeitsgruppen ermöglichen es, eine DIN SPEC innerhalb weniger Monate zu erarbeiten. Die DIN SPEC ist ein hochwirksames Marketinginstrument, das dank der anerkannten Marke DIN für eine große Akzeptanz bei Kunden und Partnern sorgt. DIN sorgt dafür, dass die DIN SPEC nicht mit bestehenden Normen kollidiert, und veröffentlicht die Standards, auch international. Eine DIN SPEC kann die Basis für eine DIN-Norm sein. Weitere Publikationsformen der DIN SPEC sind Fachbericht und Vornorm.

Fünf Gründe für DIN SPEC

- Netzwerk: Der DIN SPEC-Prozess fördert den Austausch mit relevanten Marktteilnehmern. Das führt zu weiteren Netzwerken mit Key-Playern: Die Anforderungen von Herstellern und Kunden fließen in den gemeinsamen Standard ein.
- Anerkannt: Weltweit bestens etabliert, sichert die Marke DIN maximales Vertrauen am Markt. Die Innovation genießt somit Akzeptanz bei potenziellen Anwendern und Investoren.
- Plug & Play: Durch den DIN SPEC-Prozess wird die Innovation mit dem aktuellen Stand der Technik abgestimmt. Anwender können somit ohne Hürden mit der Innovation arbeiten.
- Einfach: DIN organisiert das gesamte DIN SPEC-Projekt. Das spart Zeit, um sich auf die Inhalte und das Netzwerken zu konzentrieren.
- Schnell: DIN SPEC lassen sich innerhalb weniger Monate erstellen und veröffentlichen.