

Navigation

GameDev:

- ▶ [Post Mortem](#)
- ▶ [Gamedesign](#)
- ▶ [2D/3D Grafik](#)
- ▶ [Coding](#)
- ▶ [Game Audio](#)
- ▶ [Storytelling](#)

GameCulture:

- ▶ [Juristisches](#)
- ▶ [Industrywatch](#)
- ▶ [Game Kultur](#)
- ▶ [Forschung](#)
- ▶ [Education](#)
- ▶ [Mobile Gaming](#)
- ▶ [Games](#)
- ▶ [Software](#)
- ▶ [Hardware](#)
- ▶ [Literatur](#)
- ▶ [Diverses](#)

GameReport:

- ▶ [Game Reviews](#)
- ▶ [Interviews](#)
- ▶ [Events](#)

Audio:

- ▶ [Musikreviews](#)
- ▶ [Musikinterviews](#)
- ▶ [Musiksoftware](#)

GameFace:

- ▶ [Impressum](#)
- ▶ [Disclaimer](#)
- ▶ [Print-Vorschau](#)

Search

[Archiv durchsuchen](#)

[Outlets](#)

[An diesen Orten](#)

GAME FACE



WWW.GAME-FACE-SHOP.DE

Artikel: Gamedesign am Media Lab Europe vom MIT

Gamedesign am Media Lab Europe vom MIT

[27 . Dezember . 2003]

VON MICHAEL LEW

Eine digitale Version von Calders Zirkus. Ein Simulator von H. Hesses Glasperlenspiel.



Das ist meine Idee für ein Computerspiel. Jedoch wenn ich zur Game Convention gehe: Kids schießen reihenweise mit Maschinengewehren um sich und werfen Granaten, während kleine Mädchen, überschminkte und in Miniröcken, versuchen, Dir 'nen Flyer in die Hand zu drücken. Die gähnende Monotonie des kommerziellen

Computerspielmarktes von heute, in Struktur und Inhalt der Blockbuster-Filmindustrie vergleichbar, kann einen zum Glauben verleiten, das einzig mögliche Computerspiel sei ein First-person-shooter.

Sicher, der Computer als Medium bietet unzählige Möglichkeiten sich auszudrücken, seit der Mensch sprechen gelernt und die Schrift erfunden hat. Und Spielen ist eine grundlegende soziale sowie erzieherisch-pädagogische Tätigkeit. Wie Geschichtenerzählen eine wesentliche Form ist, Erfahrungen zu ver- bzw. übermitteln und zu interpretieren, ist der Umgang mit Computerspielen eine kreative Tätigkeit, die etwas Intelligenz und Denkvermögen fordert. In einer simulierten Welt mit erfundenen Regeln erlauben sie einem, gewisse abstrakte Situationen auszuprobieren und auf diese Weise etwas mehr über sich und die Welt zu lernen.

Die Rolle des Spiels in Erziehung, Forschung und jeder anderen kreativen Praxis ist seit langen an Orten wie dem MIT Media Lab in Boston sowie seinem europäischen Ableger, das Media Lab Europe in Dublin, erkannt worden. Seit den 60er Jahren vertrat Prof. Seymour Papert die Idee, daß Computer revolutionäre Erziehungs-Tools seien, und seitdem ist sein Motto gewesen, in jedem Klassenzimmer solle ein Computer stehen.

Und nach seiner Entwicklung der Programmiersprache Logo fühlten sich viele Forscherkollektive des Media Lab dadurch angeregt und stellten Konstruktivität fördernde Toolkits her, die Kindern gestatten, im spielerischen Umgang Programmieren zu lernen (Logo) und mit elektronischen Sensoren als auch Motoren (Mitchel Resnick's „Mindstorms“) sowie Computergraphiken (John Maedal's „Design by

Drucken



Druckansicht

Artikel

▶ [Oktober - 2006]
GDC London 2006

▶ [Oktober - 2006]
GDC London: We went on a field trip to find out more

▶ [September - 2006]
Interview mit Svetlana Gorobets (1C)

▶ [September - 2006]
Geschichte der IGDA

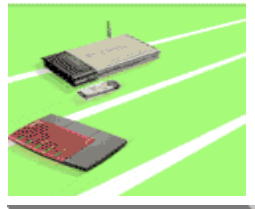
▶ [September - 2006]
TGC Interview

▶ [September - 2006]
Förderung jetzt auch in Berlin!

▶ [August - 2006]
storno GAME FACE TV Nr.2

▶ [August - 2006]
Neues von IGA Worldwide

Preiskampfsommer bei freenetDSL



Numbers") sich spielend auseinanderzusetzen. Programmieren sowie einen Fehler in einem Programm zu beheben gilt als wesentlicher Erkenntnisschritt in der Entwicklung eines Kindes. Wie Media Lab-Gründer Nicholas Negroponte festgestellt hat, sei es „besser, einen Frosch zusammenzubauen anstatt an ihm eine Vivisektion vorzunehmen.“

Eine andere Initiative ist es gewesen, die digitale Kluft zu überbrücken und unterprivilegierten Kindern den Zugang zum Computer zu ermöglichen als auch sie zu lehren, damit umzugehen. Dies geschah durch die Schaffung von Häusern mit Computerclubs rund um den Globus, zu denen Kinder freien Zutritt hatten und wo sie spielen und lernen konnten, einen Computer zu benutzen.

Im Media Lab Europe in Dublin sind verschiedenste Projekte dabei, neue Wege zu erkunden und über Computerspiele für Erziehungs- und Bildungszwecke nachzudenken: Dinostable z.B. ermöglicht Kindern zu verstehen, was es mit Balance und Gravitationszentrum auf sich hat, indem sie Dinosaurier aus imaginären Skeletten bauen, und zwar auf ähnliche Weise, wie Nutzer mit Sodaplay's hervorragendem Toolkit Kreaturen entstehen lassen, eigentlich aber mit den Newtonschen Grundgesetzen der Mechanik herumexperimentieren.

Gary McDarby's „Relax to Win“ ist ein bemerkenswertes Spiel für zwei Spieler: Jeder der beiden erhält einen Sensor, der seine galvanische Reaktion der Haut mißt, und, wenn er gewinnen möchte, muß er sich entspannen. Im Gegensatz zu den meisten Spielen, die schnelle Reaktionen und rohe Gewalt erfordern, ist dieses ein Beispiel für neue Spiele, die auf einer biologischen Rückkopplung basieren und Selbstkontrolle sowie Nachdenken fördern.

Andere Forscher wie Catherine Vaucelle haben Toolkits zum Improvisieren entwickelt, anhand deren Teenager ihr eigenes Videospiel aus ihren eigenen DV-Aufnahmen herstellen können.

Ob wir aus Spaß spielen oder wegen sozialer Bindungen, Spiele machen einen wesentlichen Teil des Menschseins aus, auch um zu lernen oder zu üben in Hinsicht auf Erfahrungen, auf die wir im Alltag stoßen könnten. Als Pong, PacMan, Space Invaders und Donkey Kong aufgetaucht sind, war es nicht einfach sich vorzustellen, wie sie in der Realität unsere Kräfte überfordern würden. Jedoch als Tetris herauskam, wurde klar, daß sie uns helfen würden, z.B. beim Packen des Kofferraumes ... Und Flugsimulatoren könnten für den 11. September die Verantwortung tragen.

Wir haben gerade begriffen, welche Möglichkeiten in diesen neuen Medien stecken. Der heutige Überfluß an Kriegs- und Simulationsspielen läßt deren militärische Herkunft erkennen, und zwar für den Großteil dieser Technologie. Die meisten Spiele begannen als Versuche, die vom US-Verteidigungsministerium angeregt wurden.

Und ‚Amerikas Armee‘ beweist, wie sie zu einem überaus wirksamen Massenmedium zu Propagandazwecken werden, etwa auf gleiche Weise, wie in Europa die Filmbranche gefördert wurde zu Beginn der einzelnen Regimes, seien es die Kommunisten oder Goebbels und Mussolini. Auch die Zustimmung, welche die Spieler zu Hause zu Machinima-Filmen als auch dem syrischen Computerspiel „Under Ash“ ausdrückten, erweist solche Spiele als ernstzunehmendes kulturelles Medium.

In der Unterhaltungsbranche bescheren sie sehr häufig Einnahmen, die genauso hoch wie die der Kinobranche sind. Auch gibt es bereits Produkte, die in Computerspielen plaziert und vertrieben werden, wie Sie z.B. einen Hamburger von Mac Do' in den Sims essen können, um übermenschliche Stärke und übernatürliche Kräfte zu erlangen.

Sobald die Grenze zwischen Computerspiel, Kino und interaktiver Erzählung zu verschwimmen beginnt, machen wir uns auf die Suche nach neuen Formeln, diese Genres zu beschreiben. Es ist eine Aufgabe, Spiele zu kreieren, die noch künstlerischer sind, die weiterbilden und eine noch größere erzieherische Wirkung entfalten.

Die Zukunft der Computerspiele ist weniger finster und nicht ganz so

unintelligent, wie es manchem scheinen mag.
Es besteht ein Bedarf an unabhängigen Programmierern und Software-Firmen, um intelligente Spiele zu entwickeln. Spiele mit dem Reichtum und der erzählerischen Dichte eines Romans ...

Michael Lew
Media Lab Europe.



Aus dem Amerikanischen von C. Schmieder (www.DerLektor.net)

Links :

MIT Media Laboratory - <http://www.media.mit.edu>

Media Lab Europe - <http://www.medialabeurope.org>

Prof. Mitchel Resnick - <http://web.media.mit.edu/mres/>

Prof. Seymour Papert - <http://www.papert.org/>

Design by Numbers - <http://dbn.media.mit.edu/>

Computer Clubhouse - <http://www.computerclubhouse.org/>

America1s Army - <http://www.americasarmy.com>

gepostet von Peter Krell



Copyright: Content by Game Face, Suct - Design by Dezernat030
Further details: Disclaimer & Impressum