



Mark Buzinkay und Jin Tan

<http://www.buzinkay.net> | <http://jintan.wordpress.com/>

Einführender Ratgeber

eGaming in Bibliotheken Praxis 2008

Donau-Universität Krems

Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien
Fachbereich Applied Game Studies



Digitale Spiele verstehen, entwickeln und pädagogisch nutzen

- >> Applied Game Studies, Master of Arts
- >> Independent Game Development, Master of Science
- >> MedienSpielPädagogik, Master of Arts

Berufsbegleitende Universitätslehrgänge mit Zukunftsrelevanz

www.donau-uni.ac.at/ags

Mit freundlicher Unterstützung durch die **Donau-Universität Krems, Department für Interaktive Medien und Bildungstechnologien**, [<http://www.donau-uni.ac.at/wuk/ags>].

Inhalt

E-Book 2008

In dieser Ausgabe:
Die wichtigsten Kapitel

Status Quo

Die Einführung: S 3
eGaming und
Bibliothek

Game Studies

Hintergrundwissen: S 25
Sinn und Unsinn von
Spielen

Konsolen

PS3, XBOX und Wii: S 29
Die Spiele-Klassiker

Online / PC

Weitere eGaming-Genres S 46
Noch mehr Games...

Mehr

Zum Nachschlagen: S64
Literatur, Events &
Websites

Ein besonderes Dankeschön geht an Up2Games für die Möglichkeit, Xbox und PS3-Spiele auszutesten!



www.up2games.at

Mark Buzinkay

Status Quo

eine Frage der Ausrichtung:
eGaming & Bibliotheken

Die neue Bibliothek

Dieses eBook möchte die aktuelle Diskussion um eGaming in Bibliotheken bereichern und gleichzeitig auf bereits bestehenden Debatten, die um die Neu-Ausrichtung von Bibliotheken geführt werden, verweisen. Es kommt nicht von ungefähr, dass die Bibliothekswelt nach neuen Rezepten sucht, die Zukunft zu gestalten, scheinen doch die Tage der „alten Bibliothek“ längst vorüber: Suchmaschinen, digitaler Volltext, Multimedia, Nutzer-generierte Inhalte, aber auch die veränderte Erwartungshaltung von LeserInnen haben die Welt der klassischen Bibliothek verändert.

Wenn die neue Bibliothek als Antwort auf eine veränderte Umwelt zu werten ist, dann geht es primär um die Frage: „Was will der Kunde?“ Die sehr unterschiedlichen Antworten, Meinungen und Strategien hängen nicht nur (sehr stark) von der eigenen Position der Bibliothek, sondern auch von ihrem Umfeld und ihren Zielsetzungen ab.

Neben den Kundenbedürfnissen schließt jedes Bibliothek 2.0 – Konzept auch die internen Prozesse, die Unternehmenskultur und das Agieren in einem Umfeld ständigen Wandels mit ein. Sie merken, Bibliothek 2.0 ist nicht unmittelbar eine technische Antwort bestehend aus Blogs, Wikis und RSS, sondern vielmehr eine übergreifende Veränderung der Organisation „Bibliothek“.

Die Bibliothek ist ein sozialer Raum

Antworten?

Die Antwort auf die künftige Ausrichtung von Bibliotheken lässt sich nicht pauschal geben. Und dennoch gibt es zahlreiche

Wege, die Bibliotheken eingeschlagen haben, ihren Platz in der Informationswelt zu behaupten: Teaching Library, virtuelle Bibliotheken, 3D-Web Präsenz, die Bibliothek als Interaktionsraum u.a. sind nur wenige Schlagwörter, die in Diskussionen um zukunftssträchtige Bibliothekskonzepte immer wieder genannt werden.



Mit den veränderten Bedürfnissen der Leserschaft wird die eine oder andere oder gar mehrere Konzepte hier und dort Einzug halten. In diesem eBook geht es um ein spezielles Segment von Angeboten: eGaming als Bestandteil einer veränderten Kulturwelt, in der sich Bibliotheken positionieren müssen.

Bibliothek als neutraler Boden

Die „Krise“ der öffentlichen Bibliotheken in den USA – sprich die sich verändernde Zusammensetzung des Publikums und der Verlust früherer Bedeutung – brachte eine

sehr konstruktive und dynamische Diskussion über die Zukunft der öffentlichen Bibliothek mit sich. Die Frage lautet daher: wie können öffentliche Bibliotheken ihre Position halten bzw. wieder stärken? Ein Konzept der Zukunft ist die Bibliothek als soziale Lernstätte. Dieses Konzept hat verschiedene Namen („third place“, „collective intelligence center“, „teaching library“) erhalten, und ich nenne es „die Bibliothek als Interaktionsraum“. Diese Bibliothek hat vor allem eines: es ist ein Ort, der wieder im Zentrum sozialer Aktivitäten steht.

Die Bibliothek wird dabei als neutraler Boden verstanden, abseits vom Arbeitsplatz und privatem Wohnraum. Dort können Begegnungen stattfinden, soziale Austauschprozesse vor dem Hintergrund gemeinsamen Lernens. Die Auseinandersetzung mit Sprache und Wissen war und ist immer schon das wichtigste Anliegen von Bibliotheken, und das gilt es weiterhin zu pflegen. Aber anstatt Zwang („Arbeit“, „Schule“) kann hier nur Freiwilligkeit der richtige Weg sein, Freude an der Kultur zu vermitteln. Das Konzept der Bibliothek als 3rd Place oder Interaktionsraum ermöglicht verschiedenen sozialen Gruppen eine Begegnung mit anderen und anderem, welches im Normalfall ungleich schwerer zu realisieren wäre.

Beispiele dafür finden sich genug: ob zur Integration und Informationsversorgung von Einwanderern in Kanada, als kombinierte Einheit aus Informationszentrum und Volkshochschule in London („idea stores“), zur Integration und Zusammenführung von Bevölkerungsteilen unterschiedlichen ethnischen Hintergrunds (Bibliothek Dornbirn), oder auch schlichtweg um Kindern die Bibliothek wieder schmackhaft zu machen.

Zielgruppen

Das Konzept des 3rdPlace wendet sich an viele verschiedene BibliotheksnutzerInnen – an Männer, an MigrantInnen, an Jugendliche und vielen anderen Gruppen. Wenn eGaming in Bibliotheken angeboten werden will, so hängt dies sehr stark mit einer oder mehreren dieser Zielgruppen zusammen. Die Frage lautet also: „Wer spielt denn eigentlich Computerspiele?“

Eine erste Antwort auf diese Frage liefern Untersuchungen, wie sie u. a. Quandt, Wimmer und Wolling in ihrem Band „Die Computerspieler“ (siehe unter Literatur,

am Ende des Abschnitts) veröffentlicht haben.

Wer spielt denn eigentlich Computerspiele?

Die wichtigsten Aussagen dieser Studien, die einen Beobachtungszeitraum von 1998 bis 2005 unterliegen, sind:

- Der Anteil der jugendlichen Computerspieler, gemessen an der Gesamtheit der jugendlichen Computernutzer, ist über Jahre konstant geblieben: rund 36%.
- Der Anteil bei Jungen liegt konstant bei über 60%, bei Mädchen bei 15% (1998 waren es noch 37%).
- Unter 15jährige spielen häufiger als Ältere (45% zu 32%).
- HauptschülerInnen spielen mehr als RealschülerInnen und diese mehr als Gymnasiasten.
- Es besteht auch eine Tendenz, eher alleine zu spielen als gemeinsam.
- Das beliebteste Genre bei Mädchen ist das Strategiespiel (rund 70% Anteil), bei den Jungen Action-Games (rund 55%).
- Die Anzahl der Konsolen-Besitzer ist sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen stark angestiegen. Ebenfalls angestiegen ist die Nutzung von Online-Games bei beiden Gruppen.
- Ähnliche Zuwachsraten an Computer-spielenden Altersgenossen unter den Computernutzern findet sich auch in der Gruppe der Kinder (6–13J).
- Bei Erwachsenen ist der Grad der Nutzung bei den jüngeren höher als bei den älteren Kohorten.
- Generell kann sich hier feststellen lassen: Personen mit höherer Bildung und Singles spielen öfters und intensiver.

Auf den nächsten Seiten werde ich mir, basierend auf diesen Daten, die Frage nach der möglichen Rolle von Spielen in der Bibliothek stellen.

Status Quo

Bibliotheken im 21. Jahrhundert: Die Rolle von Games

Das digitale Zeitalter

Unser Zeitalter kann durchaus auch als digital bezeichnet werden: nicht nur dass sehr viel und immer mehr Information digital zur Verfügung steht, auch Teile unseres Leben werden zunehmend digital beherrscht oder wechseln gar in die digitale Sphäre über. Beispiele wie virtuelle Welten, virtuelle Bibliotheken oder soziale Netzwerke im Internet sind nur allzu gut bekannt.

Wer bestimmt über das Produkt- und Dienstleistungsangebot einer Bibliothek?

Die Hauptrolle von Bibliotheken liegt wohl in der Zurverfügungstellung eines demokratischen Zugangs zu Information. Das muss heute also auch für digitale Information gelten. Mit Datenbanken, eJournals und Web-Portalen haben Bibliotheken hier einen ersten Schritt gesetzt, und machen Pioniere sind gar in SecondLife, Facebook oder mit Blogs unterwegs.



Bild: Die Bibliothek wird durch zahlreiche Web 2.0 Dienste unterstützt.

Was erwarten sich LeserInnen vom Bibliothekspersonal? Ich meine, das ist zumindest eines: ein Expertenwissen um

das Medium. War es und ist es noch das Buch, so werden das in Zukunft alle Formen digitaler Information sein.

Die Zukunft ist digital

Sobald das digitale Leben einen noch stärkeren Aspekt unserer Alltagswelt eingenommen haben wird, dann werden wir auch von einer Bibliothek (und ihrem Personal) erwarten, dass sie uns in allen Aspekten der Informationsversorgung (im Rahmen des digitalen Lebens) unterstützen und beraten kann. Doch ohne, dass BibliothekarInnen sich mit diesem Aspekt der Kultur beschäftigen, wird daraus wohl nichts werden. Oder kennen Sie eine/n BibliothekarIn, die/der kein Buch liest?

Die grundlegende Voraussetzung für die Überlebensfähigkeit einer Bibliothek ist deren Know-How des digitalen Lebens. Und das heißt: BibliothekarInnen müssen sich damit auseinandersetzen.

Eine Form des digitalen Lebens sind Computerspiele. Wir betrachten hier Computerspiele also nicht nur, weil sich ein Teil unserer Zielgruppe(n) damit intensiv auseinandersetzt (sie spielt), sondern weil eGaming zu einem natürlichen Akt des digitalen Lebens und damit Bestandteil der digitalen Informationsversorgung werden wird.

eGaming ist mehr als Spiel

Die Rolle von eGaming

Alle Formen von Computerspielen können und werden zu didaktischen Zwecken eingesetzt (siehe dazu den 2. Abschnitt).

Spiele auf diese Funktion einzuschränken, greift allerdings zu kurz: eGaming ist eine Quelle neuer sozialer Kontakte, eine neue Form von Kreativität und des Austauschs. Bibliotheken können dadurch nur profitieren, z.B. als Plattform für Events und soziale Netzwerke.

Bibliotheken als neutraler Boden, der für Verlässlichkeit und Sicherheit steht und welche mit guten Gewissen Spiele zum Gebrauch in den eigenen Räumen freigibt, sind in der Tat ein höchst vertrauenswürdiger Partner, wenn es darum geht, Kindern ein gemeinschaftliches Spielerlebnis zu verschaffen.



*Bild: eGaming als Event in der Bibliothek.
Quelle: ALA TechSource*

Bibliotheken positionieren sich somit nicht nur als innovative Einrichtung, als sichere Umgebung für die Nutzung von eGames, sondern auch als erste Adresse für die Informationsversorgung im digitalen Leben.

eGames als eine andere Form von Inhalten

eGames basieren auf Geschichten, die teils von den Spielern entworfen, und teils von den SpielerInnen selbst weiterentwickelt werden. Spiele sind eine Form von Content, der aber im Gegensatz

zum Buch im Rahmen des Spiels unterschiedlich gestaltet werden kann. Jeder Spieler und jede Spielerin erzählen ihre Geschichte immer wieder neu und anders, und tragen hiermit auch wieder zur neuen Vielfalt des digitalen Lebens bei.

Auch wenn Spiele Simulationen sind und stets klar durch die Definition von Spielräumen vom „Ernst des Lebens“ abgegrenzt sind, so verschwimmen diese Grenzen im digitalen Leben zusehends. Das digitale Leben ist eine Mischung aus „Realität“ und „Simulation“, und es wird eine Hauptaufgabe der Informations-expertInnen sein, hier für Aufklärung und Rat zu sorgen. Nochmals: Erfahrung in diesem Medium ist unersetzlich, wollen BibliothekarInnen diese Expertise besitzen.

Kulturschock ‚Gamer‘

Die Gamer Generation

John Beck und Mitchell Wade beleuchten in ihrem Buch „Got Game: How a New Gamer Generation Is Reshaping Business Forever“ die Art und Weise, wie Videospiele die Einstellungen und Fähigkeiten einer neuen Generation von Angestellten und Selbständigen prägen. Sie argumentieren, dass durch die hohe Verbreitung von Videospiele und damit das „Hineinwachsen“ dieser Generation in die Berufswelt auch die Art und Weise, wie Geschäftspraktiken gelebt werden, sich verändern und weiter verändern werden. Solche Veränderungen sehen die Autoren besonders im Bereich der offenen Kommunikation und der Fähigkeit zur kreativen Problemlösung.

Diese Veränderungen führen auch zu Spannungen – nennen wir sie schlicht Kulturschock – zwischen der jetzt im Berufsleben dominierenden 50er und 60er Jahrgänge und der Gamer-Generation. Die Bibliothek könnte hier natürlich auch wieder eine Brückenfunktion innehaben – nicht nur die einen an die Welt der Gamer heranführen, sondern auch beide Gruppen verbinden.

Ein schönes Beispiel schildert Allan M. Kleiman in einer Case Study im Technology Report der ALA (April 2008). Über Spieleabende wurden Senioren wie

Teenager zusammengebracht und die einen erklärten den anderen, wie die Spiele funktionierten. Das Programm wurde ein voller Erfolg, weitere Events wurden veranstaltet und ein Technology Thursday für Senioren eingerichtet.



Bild: eine durch Videospiele Generationen- verbindende Bibliothekswelt. Quelle: ALA Tech Source

Ausblick

Die Bibliothek des 21. Jahrhunderts steht im Spannungsfeld zwischen Tradition und der Herausforderung eines digitalen Zeitalters. Neue Generationen an LeserInnen bewerten die Leistungen von Bibliotheken neu und übertragen ihre individuellen Bedürfnisse aus ihrem Privat- und Berufsalltag auf das Serviceangebot der jeweiligen Informationseinrichtung. Durch die Vielfalt an Quellen sind neue Kunden nicht mehr an einen Informationsversorger gebunden und können ihren Informationsbedarf wo auch immer decken.

Die Aufgabe von Bibliotheken wird es sein, sich diesen neuen Wünschen anzupassen, und dabei ihre besondere Stärke (Qualität der Information, sozialer Raum und persönliche Beratung) auszuspielen.

Die Medien-Realität der Wohnzimmer wird sich in der Bibliothek widerspiegeln

Was die Medien selbst betrifft, so wird nicht die Bibliothek darüber entscheiden, welche Formate im Regal stehen, sondern die Medien-Realität der Wohnzimmer und Arbeitsplätze. Was dort Platz hat und

genutzt wird, das wird auch in der Bibliothek nachgefragt werden.

In diesem Sinne ist die Beschäftigung mit Videospiele auch für die Bibliothek eine wichtige, wenn nicht zukunftsweisende Richtung – als ergänzendes Angebot zum bestehenden Medienangebot oder als Beratungskompetenz und Veranstaltungsmöglichkeit.

Ein gutes Beispiel für das Mischen von traditionellen Medien und allen Arten von Computerspielen bietet die Fallstudie der Orange County Libraries, Florida (siehe ALA Library Tech Report, 44:3, Seiten 24 ff.). Konsolenspiele wurden mit dem Ziel aufgestellt, Jugendlichen nicht nur Spiele innerhalb der Bibliothek anzubieten, sondern auch Möglichkeiten aufzuzeigen, welche beruflichen Karrieremöglichkeiten die Spieleindustrie bietet. Dies inkludiert nicht nur Berufsprofile, sondern auch die Diskussion der dazu notwendigen Fähigkeiten und schulischer Ausbildungswege. Zusätzlich wurde ein Game-Kreativ-Wettbewerb ausgerufen, der Jugendliche aufforderte Spielideen zu skizzieren und Storyboards zu entwerfen.

Videogames markieren im Jahr 2008 in Nordamerika einen Themenschwerpunkt. Die American Library Association setzt hier besondere Akzente (Veröffentlichungen, Konferenzen), z.B. den nationalen „gaming @ your library“ Event im Rahmen der National Library Week.

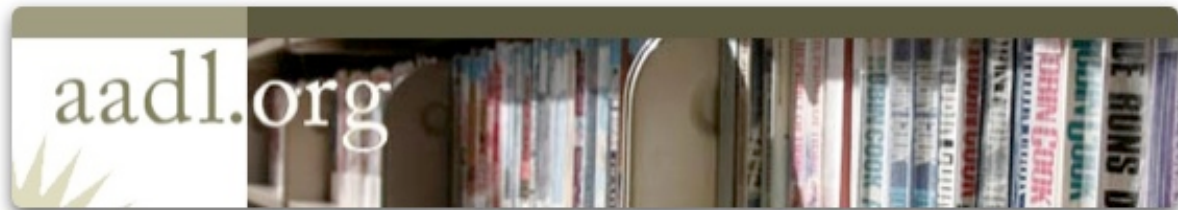
Eine ganz besondere Initiative kommt von der für seine technischen Innovationen bekannten Ann Arbor District Library, Illinois: ein über das Web ermöglichter Zugang zu Online Turnier Software, so dass Bibliotheken auch ohne großen technischen und finanziellen Aufwand (es werden keine Kosten für die Teilnahme eingehoben) Spielkultur in ihre Bibliotheksdienste einbringen können.

Das GT System genannte Partizipationsprogramm ermöglicht für die TeilnehmerInnen das Antreten in Online Turnieren über die physischen Grenzen der eigenen Bibliothek hinweg. Mehr dazu auf dem GT System Wiki (siehe nächste Seite).

Alles in allem scheinen die nächsten Jahre der Bibliothekswelt sehr spannend zu werden. In diesem Sinne: Game on!

Status Quo

Expertenwissen
F&A mit Eli Neiburger



Interview mit Eli Neiburger

Für das „eGaming und Bibliothek“ eBook stand uns Eli Neiburger als Interviewpartner zur Verfügung. Eli Neiburger ist Eli Neiburger Associate Director, IT & Product Development an der Ann Arbor District Library, Michigan und Gaming-Experte. Er organisierte zahlreiche Gaming-Events und gilt nicht zu Unrecht als eGaming-Guru in der amerikanischen Bibliotheksszene.

„I'm fascinated by fun“

Mark Buzinkay: You have a long personal history of dealing with games. What is so fascinating about eGaming, especially for a successful librarian and person like you?

Eli Neiburger: It's pretty simple, games are fun, and I'm fascinated by fun! Going a little deeper, if you look at the history of media consumption in our culture, it only very recently that the consumer of the media has had the ability to alter the experience of consuming the content in meaningful ways.

Interactive media – usually called games – is a huge part of the modern media appetite, and it's likely to keep growing for many years to come. Libraries need to have videogame experts just like they need to have book experts, movies experts, and music experts.

Personally, I was just in the right place at the right time. I'm a lifelong gamer, but I

didn't think it would ever intersect with the library career I had walked into.

Mark Buzinkay: You could be considered an "eGaming in Libraries Evangelist". Why should libraries think of eGaming?. Could you present us your main arguments here?

Eli Neiburger: Games are content too. Libraries are content aggregators. Library events revolve around the social consumption of content; take storytime, a cherished library activity that we forget was controversial barely over 100 years ago. In storytime, you take a piece of content that would normally be consumed individually, like a picturebook, and you make a social event out of the act of consuming that content.



Bild: Eli Neiburger interviewt Kids während eines Gaming-Events.

The library is adding value to the content through a high-quality storyteller, adding excitement and related activities, plus the value of the audience to the audience; the kids have more fun together, and the adults have more fun with their kids, plus

they get to meet other adults with similar interests.

A videogame event is no different; you're taking content that would normally be consumed individually or in small groups and adding social value to it.

„Game events bring in a new audience that we otherwise struggle to reach“

However, videogames belong in libraries because our users want them, and it's our job to deliver access to the content that our communities are interested in.

Even more importantly, as your next questions recognizes, gaming events give libraries an opportunity to connect with and prove our value to groups of users who would otherwise have very little use for their library.

Mark Buzinkay. One aspect to offer eGames in libraries is to attract certain groups of patrons. What is your experience in achieving this objective – is this a realistic goal?

Eli Neiburger. Absolutely. My experience with gaming events and the stories I've heard as I've traveled to other libraries are all the same: gaming events bring in a new audience that we otherwise struggle to reach, and turns them into lovers of the library and explorers of our services.

Service für Bibliotheken



freestyle – die neue Jugendbibliothek. Zieht junge Nutzer an.

Macht Lust auf music + movies, comics + games. Deckt alle Themen ab bis hin zu jobs + help.

Mit einem frech präsentierten Medienmix aus Büchern, CDs, CD-/DVD-ROMs, DVDs und PlayStation 2. Wo gibt es das? Bei der ekz.

Alles aus einer Hand - als individuelle Komplettlösung oder als Einzelbausteine.

Mit Medienauswahl, ausleihfertiger Bearbeitung, Präsentations- und Einrichtungssystem inklusive Aufbau. Das spart Zeit und schafft ein junges, dynamisches Image. Da frage ich mal nach.

Deutschland

ekz.bibliotheksservice GmbH, Reutlingen

+49 (0) 7121 144-137

www.ekz.de

Österreich

ekz.bibliotheksservice GmbH, Salzburg

+43 (0) 662 844699-13

www.ekz.at



Alternately, look at it this way: if a young person in your community doesn't like to read for fun (like most teenagers), can download any music and movies they want at home (like most teenagers) and thinks that Google can answer any questions they would ever have (like most teenagers), what use do they have for their library?

Of course, they may learn to read for fun, realize that finding good music is harder than getting good music, or want to know more than the first page of Google hits can deliver later in life, but if the library was irrelevant to them during their formative years, or even worse, if the library was seen as a representative for the old way of doing things, they're not going to think of the library even when they have needs we could meet!



Bild: Poster für die Game-Event Ankündigung zum PokéMonday.

Mark Buzinkay: What kind of services could you think of as a combination of traditional library offerings and eGames? Is there a potential for an In-Game-Library service or an In-Library-Game culture?

Eli Neiburger: I believe this is a mistake. Teenagers can smell the bait-and-switch a mile away. Have gaming events at the library just for fun; don't push other services. The new users who come to the events will discover the other services of the library as they go.

„Academic libraries should absolutely think about archival game collections”

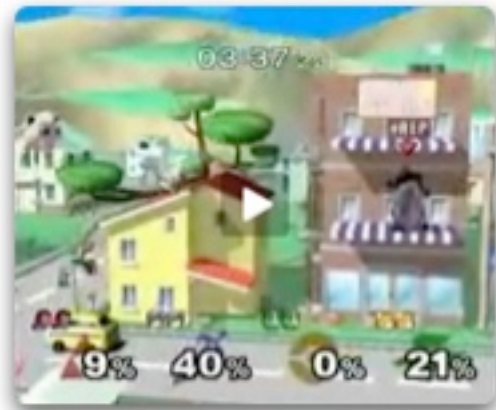


Bild: Ausschnitt aus einem Live-Bewerb

I think the question is not how can games help us provide old library service to a new audience, but how can games push our library services to evolve to meet the needs of new audience? Second life cannot answer that question.

Mark Buzinkay: eGames include always some sort of a narrative, and we consider it therefore as a form of content. In your opinion, should libraries see games also as something worth to archive?

Eli Neiburger: Sure, if the library has an archival role. Not all libraries are archives, and I don't think that circulating game collections are always a good use of library funds.

However, academic libraries should absolutely think about archival game collections. For example, our Engineering library here at the University of Michigan in Ann Arbor is building a playable archive of video game history! See here:

<http://www.lib.umich.edu/aael/article.php?articleID=297>

Incidentally, I don't think that presence of narrative is an acid test for content. Tetris is certainly content, and there's no narrative there... or Pachelbel's canon for that matter.

You may also like to see some video of our tournaments; you can see some of that here:

<http://www.aadl.org/video/view/5>
<http://www.aadl.org/video/view/1053>
<http://www.aadl.org/video/view/1054>

We also have a short documentary about our events and how they have changed the minds of our players here:

<http://media.aadl.org/aadlgt/GTroughcut.mp4>

Mark Buzinkay: Thank you very much for your time and sharing your knowledge and experience with us!

Status Quo

Literatur, Websites
Weitere Quellen

Bücher, eBooks, Journale

- Buzinkay, Mark (2007): *Bibliotheksmarketing*. <http://www.buzinkay.net/bib-marketing.html>
- Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling (Hrg.) (2008): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. VS Verlag für Sozialwissenschaften
- Beck, John & Wade, Mitchell (2004): *Got Game: how a New Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*. Boston: Harvard Business School Press.
- Levine, Jenny (2006): Gaming & Libraries: Intersection of Services, In: *Library Technology Reports*, 42/5
- Levine, Jenny (2008): Gaming & Libraries: Broadening the Intersections, In: *Library Technology Reports*, 44/3

Online

- Game On: Gaming in Libraries Blog <http://libgaming.blogspot.com>
- Nicholson, Scott: Who Else is Playing? The Current State of Gaming in Libraries http://gaming.techsource.ala.org/index.php/Who_Else_Is_Playing%3F_The_Current_State_of_Gaming_in_Libraries
- Squire, Kurt & Steinkuehler, Constance: Meet the Gamers <http://www.libraryjournal.com/article/CA516033.html>
- Gaming @ your library: <http://ilovelibraries.org/gaming>
- Gaming & Libraries Konferenz „U Game U Learn“: <http://ugame-ulearn.com>
- GT System Wiki: <http://gtsystem.org>
- Interaktionsraum Bibliothek – Dornbirner Stadtbücherei: <http://www.buzinkay.net/blog-de/2006/07/interaktionsraum-bibliothek/>
- Idea Stores: <http://www.buzinkay.net/blog-de/2007/01/idea-stores-aus-der-nahe/>

Anzeige

Web 2.0 Surf Camp

- die virtuelle Dimension gestalten

Im Internet, und nun?
Die Realität der Informationssuche schaut so aus: Mühsal, keine Zugänge und zuviel Zeitaufwand.



Die Lösung:
Informationskompetenz aufbauen, Web 2.0 Dienste für sich arbeiten lassen und nichts Wichtiges verpassen.



Das **Web 2.0 Surf Camp** vermittelt das **Know-How** für das **Web der Gegenwart.**



Alle Vorteile auf einen Blick:

- :: umfassendes Training zu:
- :: Blogs, Suchmaschinen, virtuellen Welten
- :: örtlich ungebunden - Lernen im Web
- :: Learning by doing - im Team und einzeln
- :: laufender Kontakt mit dem Trainer
- :: lange Übungsphasen
- :: Zeit selbst einteilbar
- :: Individuelles Lerntempo



Programm-Ausschnitte:

- :: mit Blogs arbeiten
- :: News-Alerts einrichten
- :: virtuelle Teamarbeit verrichten
- :: Suchmaschinen adjustieren
- :: und vieles mehr!



Termine und **Detail-Info** unter:
MB Informationsdesign
www.buzinkay.net/web2.0.surfcamp/

Wer das **Web** für sich nutzen will, der kommt ins **Web 2.0 Surf Camp.**



MBi

Link: <http://www.buzinkay.net/web2.0.surfcamp/>

Game Studies

Michael Wagner:
**Die Zukunft liegt im
Spiel**

Univ.-Prof. Mag. Dr. Michael Wagner,
MBA
Department für Interaktive Medien und
Bildungstechnologien
Donau-Universität Krems

Die Zukunft liegt im Spiel

Es gibt wahrscheinlich ebenso viele Zugänge zum Thema Spiel wie es Personen gibt, die sich damit beschäftigen. Dies hat in erster Linie mit der umgangssprachlichen Vielfalt zu tun, mit der wir den Begriff „Spiel“ im Alltag verwenden. Wir sprechen vom Spiel des Windes, dem Liebespiel oder dem Spiel der Wiener Philharmoniker. Wir sehen Kindern beim Spielen zu oder besuchen das Spiel des lokalen Fußballvereins. Wir spielen Karten oder Roulette und nicht zuletzt spielen wir seit einiger Zeit am Computer oder mit der Spielkonsole. Diese sprachliche Vielfalt weist uns darauf hin, dass es sich beim Spiel um eine der zentralsten Aktivitäten des Menschen handelt mit der er sich weite Bereiche der Welt zugänglich macht.

Spiel produziert etwas Wichtigeres als Güter: Kultur

Nach der auf der psychoanalytischen Theorie Freuds aufbauenden Theorie der Übergangsphänomene von D.W. Winnicott bildet das Spiel einen Übergangsraum zwischen der Realität des Ichs und jener des Nicht-Ichs. Über das Spiel gelingt es bereits dem Kleinkind, diese Realitäten voneinander zu trennen und damit die Außenwelt zu objektivieren und für sich nutzbar zu machen. Diese Bedeutung des Spiels als Vermittler zwischen Subjekt und Objekt bleibt nach Winnicott auch im

erwachsenen Menschen unverändert erhalten. Geht diese Bedeutung verloren, so muss sie über psychotherapeutische Intervention wieder hergestellt werden.

Umso mehr erscheint es bemerkenswert, dass die moderne Gesellschaft das Erwachsenwerden in gewisser Weise auch mit einem als gesund angesehenen Verlust des Spiels gleichsetzt. Spielen wird zumeist als rein kindliche Aktivität interpretiert und bei Erwachsenen oftmals als kindisch abqualifiziert. Einer der Hauptgründe für diese Sichtweise dürfte in der historischen Entwicklung der auf Produktion und Konsum von Gütern ausgelegten Industriegesellschaft liegen. Das wahre Leben ist nun einmal kein Spiel und wir dürfen die Möglichkeiten, die sich uns bieten nicht achtlos verspielen. Im Übergangsraum zwischen Subjekt und Objekt bleibt das Spiel objektiv scheinbar unproduktiv und daher gesellschaftlich unbrauchbar. Tatsächlich handelt es sich dabei aber nur um einen Schein, das Spiel produziert zwar keine realen Güter, es produziert aber etwas viel Wichtigeres: es produziert Kultur.

Nach Edward Burnett Tylor, dem Begründer der Kulturanthropologie, versteht man unter Kultur den „Komplex von Kenntnissen, Glaubensvorstellungen, Kunst, Moralauffassung, Recht, Bräuchen und allen anderen Fähigkeiten und Sitten, die der Mensch als Mitglied einer Gesellschaft erworben hat“. Nachdem sich die Rahmenbedingungen der Gesellschaft kontinuierlich ändern, ist auch unsere Kultur einer konstanten Weiterentwicklung unterworfen. Was in einem Jahrhundert gesellschaftlich wichtig galt, kann sich im nächsten Jahrhundert als überholt und unwichtig darstellen.

Zur Beschreibung dieser Entwicklungsprozesse postulierte Johan Huizinga in der ersten Hälfte des

zwanzigsten Jahrhunderts die so genannte kulturanthropologische Spieltheorie. Nach dieser Theorie entsteht Kultur über die gesellschaftliche Instrumentalisierung von spielerischen Aktivitäten. Damit ist das Spiel Voraussetzung für die Entwicklung von Kultur. Diese Betonung einer engen Beziehung zwischen Spiel und Kultur deckt sich insbesondere auch mit den psychoanalytischen Ansichten von Winnicott, der seinen Übergangsraum zwischen Subjekt und Objekt auch als jenen Raum beschreibt, in dem kreatives Spiel und kulturelle Erfahrung stattfinden. Kreatives Spiel hat somit in gewisser Weise die Funktion des Kulturproduzenten, Kultur ist erst mit und durch das Spiel möglich.

Die plötzlich aufflammende Bedeutung von digitalen Spielen, oder allgemeiner von spielerischen Aktivitäten im Umgang mit digitalen Technologien, ist somit eine logische Konsequenz des menschlichen Verlangens nach kultureller Weiterentwicklung. Es handelt sich um nichts mehr oder weniger als jenen Prozess, mit dem sich die Gesellschaft neue Technologien kulturell integriert. Dieser Prozess verläuft in gleicher Weise ab wie der Lernprozess eines Kleinkinds, dem von der Mutter oder dem Vater ein neues, bis lang unbekanntes, Objekt präsentiert wird.

Das kreative Spielen im Übergangsraum nach Winnicott und das kulturproduzierende Spiel nach Huizinga haben

somit denselben Zweck. Sie dienen dazu, dass sich das einzelne Individuum auf der einen Seite beziehungsweise die Gesellschaft auf der anderen Seite neue Dinge als Teil der objektiven Welt nutzbar machen kann. Fehlt diese Fähigkeit des Spiels, so ist eine Weiterentwicklung des Einzelnen oder der Gesellschaft behindert. Gleichzeitig liegt in der Beobachtung des Spiels der Schlüssel zu einem besseren Verständnis der persönlichen und gesellschaftlichen Entwicklung.

Literatur

- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- Tylor, E.B. (1871/2005). *Die Anfänge der Cultur : Untersuchungen über die Entwicklung der Mythologie, Philosophie, Religion, Kunst und Sitte*. Hildesheim: Edition Olms.
- Winnicott, D.W. (1974). *Vom Spiel zur Kreativität*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Game Studies

Eine kurze Geschichte des Spiels
Rückblick

Geschichte des Spielens und des Spiels

Nach der Diskussion über die Rolle des Spiels im Rahmen einer Bibliothek / eines Bibliothekskonzepts, möchte ich mich in diesem Abschnitt „Game Studies“ einigen grundlegenden Bereichen des Thema „Spiel“ widmen. Dazu gehört neben der Funktion, dem Sinn und der Wirkung von Spielen auch deren Geschichte. Und um die geht es jetzt, in aller Kürze.

Das Spiel als Ausdruck der Gunst der Götter

Spiele in der Antike

Spiele waren bei den Griechen stets mit der Götterwelt verbunden und überaus beliebt. Besonders der Würfel hat es ihnen angetan: das Würfelglück war ein Wink des Schicksals und daher besonders spannend und eine Möglichkeit, in die Zukunft zu blicken.



Bild: die Spiele in Olympia symbolisieren den Stellenwert des körperlichen Wettkampfs der griechischen Antike. (Matthias Kabel, GNU Lizenz)

Auch die Römer waren Freunde des Glücksspiels, genauso wie die Germanen und die Chinesen, die eine Art Bingo schon vor 5.000 Jahren kannten.

Von den Ägyptern übernahmen die Römer das Schlangenspiel, eine Art Backgammon der Antike. Offensichtlich regten Spiele schon sehr früh zum Einsatz von Geld, Sachmitteln und auch Menschen an.

Neben diesen Glücks- und Brettspielen waren sportliche Wettkämpfe ebenfalls sehr beliebt: als Ball- und Kampfspiele. Bekanntestes Beispiel sind hier wohl die olympischen Spiele im antiken Griechenland. Im nördlichen Europa waren dagegen „Kraftspiele“ beliebt, also die reine körperliche Leistungsmessung.

Spiele des Mittelalters und der Neuzeit

Glücksspiele aller Arten wurden der Kategorie „Gotteslästerung“ zugeordnet. Ihrer Beliebtheit tat das aber keinen Abbruch, auch wenn sie als gesellschaftlich unproduktiv galten.

Auch fand die alte Idee, Kriege und Bauten über staatliche kontrollierte Spiele zu finanzieren, zu alter Ehre. Fürsten, Könige aber auch die Kirche nutzte diverse Formen der Lotterie, um zu Finanzmitteln zu kommen. Gesielt wird in der Öffentlichkeit, oft auch in dafür vorgesehenen Häusern: Spielhäuser, aus denen später Spielbanken und -hallen werden.

Das vergnügliche Spiel als Inbegriff der unproduktiven Tätigkeit



Bild: Würfeln war auch im Mittelalter ein äußerst beliebter Zeitvertreib (aus: Libros de los juegos)

Ritterliche Wettkämpfe, Wettläufe und Kegeln waren beliebte gesellschaftliche Spielformen. Seit dem 11. Jahrhundert war auch das Schachspiel als Denkspiel sehr in Mode.

Während der Zeit des Barock, der Aufklärung und der Restauration gewann das Kartenspiel eine gewisse Oberhand bei den Spielformen der europäischen Kulturen.

Spiele der Gegenwart

Anfang des 19. Jahrhunderts dominierte das Kartenspiel weiterhin die öffentlichen Plätze wie Kaffeehaus, das Hotel-Salon oder die Kneipe.



Bild: das Kartenspiel

Im privaten Raum wurde das Brettspiel in zahlreichen Variationen sehr beliebt: das englische Halma und das „Salta“ sind hier hervorzuheben. In der Zeit der Weltwirtschaftskrise stieg Monopoly zu einem der populärsten Spiele des Jahrhunderts auf.

Das Spiel durfte dort existieren, wo es einen pädagogischen Auftrag erfüllte

In der Nachkriegszeit galt das Spiel wieder als eine Zeitvergeudung, welches man allenfalls Kindern überlassen sollte. Diese Einstellung zum Spiel findet auch seinen wissenschaftlichen Niederschlag: das Spiel als pädagogische „Krücke“ in den ersten Entwicklungsphasen des Kindes. Es entwickelten sich auch zunehmend Spiele, die eine Lernabsicht verfolgten.



Bild: „das Spiel sollte Lernreize bieten und einem höheren Zweck dienen“

Das zweckfreie Spiel kehrt zurück

Erst seit Mitte der 60er kam wieder die Lust am freien Spiel in einer Vielfalt an Spielvarianten zurück auf den Tisch. Strategie- und Denkspiele waren sehr beliebt, und spätestens ab den 80ern die ersten elektronischen Spiele, die später zu Computerspielen und Online-Spielen weiterentwickelt werden. Die Inhalte sind im Wesentlichen aber die Gleichen wie bei den Brettspielen: Strategie, Abenteuer, Denksport und Geschicklichkeit.

Game Studies

Hintergrund:
Was steckt im Spiel?

Funktionen im Spiel

Im vorhergehenden Beitrag habe ich überblicksartig die Geschichte des Spiels und seine Rolle in der menschlichen Kultur und Gesellschaft darzustellen versucht.



Bild: eines der populären Online Games zu Beginn des 21. Jahrhunderts: die Sims

In diesem Abschnitt geht es vielmehr darum aufzuzeigen, welchen Sinn die Forschung im Spiel für die individuelle wie gemeinschaftliche Entwicklung sieht, welche Funktionen sie dem Spiel zuweist und welche Diskurse das Thema „Spiel“ ambivalent besetzen.

Spielen ist von der Gesellschaft stets ambivalent betrachtet worden

Das ist insofern wichtig, weil es uns zum einen aufzeigt, warum manche Spiele in der Gesellschaft eher abschätzig, manche dagegen positiv bewertet werden. Und zum anderen, weil wir daraus Konsequenzen für die Auswahl von Spielen für eine bestimmte Zielgruppe im Rahmen des Bibliothekbetriebs ziehen können.

Spieltheorien

Spiele wurden von recht vielen wissenschaftlichen Richtungen erforscht, und daher bildeten sich auch recht viele verschiedene theoretische Konzepte, die

ich nur ansatzweise hier wiedergeben möchte:

1] **Spieltheorie im Lichte der Psychoanalyse:** hier gibt es wiederum verschiedene Ansätze, die eine gewisse Bedeutung erlangt haben – das Spiel als Trieb- und Phantasiebefriedigung (Freud, Waelder), das Spiel als Verarbeitungsmechanismus für Traumatisches (Flitner), Spiel als Flucht vor der Realität (Wolffheim). Allen diesen Ansätzen ist die Annahme gemeinsam, dass das kindliche Spiel in hohem Maße von der Wirklichkeit der Erwachsenenwelt bestimmt ist.

2] **Kognitive Spieltheorie:** Piaget betont den Zusammenhang zwischen Spiel(typ) und Entwicklungsalter des Individuums (Kindes). Bekannt sind nach ihm das ‚Übungsspiel‘, das ‚Symbolspiel‘ und das ‚Regelspiel‘.



Bild: laut Piaget lassen sich je nach Alterstufe bestimmte Spieltypen zuordnen

3] Spieltheorie vor dem Hintergrund der **Verhaltensforschung:** Beobachtungen aus dem Tierreich (und dessen Formen des Spielens) werden auf den Menschen übertragen. Hier steht jener Aspekt im Vordergrund, der das Spiel als eine wichtige Stufe auf dem Weg ins

Erwachsenendasein sieht – eine Art Training für das spätere Leben.

Spiel-Theorien unterscheiden sich je nach Wissenschaftsdisziplin

4] **Motivationspsychologischer Ansatz:** beschäftigt sich mit der Frage, was eigentlich das Spiel anstößt. Berlyne sieht das Spiel als ein exploratives Verhalten, wobei Neugier eine wesentliche Voraussetzung darstellt.



Bild: Neugierde ist ein wesentlicher Bestandteil von Spielen, aber nicht der einzige.

5] **Sozialisierungstheorien** haben auch im Bereich der Spiele eine gewisse Spur hinterlassen: es geht um (Er-)klärung von sozialen Rollenspielen.

6] Die **Rollentheorie** und das kindliche Spiel verbindet nicht nur der Begriff der ‚Rolle‘, sondern auch die Anschauung, Rollenspiel sei ein Einüben sozialer Rollen der Erwachsenenwelt (Rittner).

7] Die **Phänomenologie** betrachtet das „Was und Wie“ des Spiels (Huizinga). Demnach ist Spiel ein ‚Urphänomen‘.

Das Spiel als freie, im Bezug auf den Ausgang offene Handlung

Was ist das Spiel?

Dieser erste Überblick macht deutlich, wie vielfältig die wissenschaftliche Diskussion um das Thema „Was ist das Spiel?“ eigentlich ist. Daher möchte ich nun mit einer ersten Definition folgen:

„Spiel ist Aktivität, als Bewegung oder Phantasie, und im Mittelpunkt des Interesses steht der Ablauf mehr als das Ziel“ (Miller 1973, 97).

Nach Huizinga weist jedes Spiel folgende Merkmale auf:

1] **Spiel ist freies Handeln.** Das bezieht sich vor allem auf die Tatsache der Zweckfreiheit von Spielen.

2] **Geschlossenheit des Spiels:** es geht hier um den Spielraum.

3] **Nicht-Identität des Spiels mit dem gewöhnlichen Leben:**

4] **Spiele haben eine eigene Ordnung:** siehe auch „Spielregeln“

5] **Spannung des Spiels:** Ausgang eines Spiels ist offen.

6] **Wiederholbarkeit:** ein Spiel wird nie aufgrund von Sättigung beendet, höchstens infolge von Müdigkeit.



Bild: der Spielraum als eindeutiger räumlicher Geltungsbereich des Spiels.

Spielwirkungen

Diese Kurzdarstellung diverser spieltheoretischer Ansätze hat auch die Frage nach Wirkungen von und im Spiel aufgeworfen. Oder übersetzt: „Welche Fähigkeiten des Kindes werden im Spiel trainiert und gefördert?“

Diese Frage widerspricht zunächst der Definition des Spiels von Huizinga vom zweckfreien Spiel. Trotzdem kann Spielen ein gewisser Lerneffekt bescheinigt werden (Flitner) – ob absichtlich oder ‚unabsichtlich‘.



Bild: Welche Wirkung haben Spiele generell auf die Spielenden?

1] Zunächst gilt es **spielimmanente Wirkungen** zu untersuchen. Festgestellt wurde, dass Kinder beim Spielen vor allem eines lernen: spielen. Das beinhaltet das Erlernen und Weitergestalten von Spielregeln, das Abgrenzen des Spielraumes, die Übernahme von Spieltechniken.

2] Funktion der Aufarbeitung: das bezieht sich auf die emotionale Seite des Kindes.

3] Die Förderung der motorischen Entwicklung heißt nicht nur, sensorische Fähigkeiten zu entwickeln, sondern auch die körperliche Selbsterfahrung zu ermöglichen.

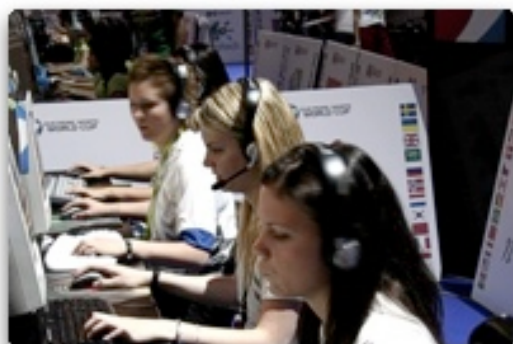


Bild: Fördern LAN-Parties die soziale Kompetenz von Spielern?

4] Förderung der sozialen Kompetenz meint vor allem die Entwicklung der Grundqualifikationen für soziales Handeln: soziale Sensibilität, Fähigkeit zur

Kommunikation, Veränderung vorgegebener Handlungsbedingungen und Umgang mit Regeln sind Aspekte von sozialer Kompetenz.

5] Kognitive Fähigkeiten werden durch das Spiel gefördert, und damit die Entwicklung des Kindes. Aspekte wie Kreativität, Phantasie, abstraktes Denken und Regellernen fallen hier hinein.

Spielräume

Im ersten Abschnitt „Status Quo“ habe ich kurz über die Zielgruppen gesprochen. Interessant wäre es, nun etwas zum Spielraum zu sagen.

Der Spielraum ist eine Grundbedingung des Spiels, ein Platz mit eigenen Regeln. Völlige Offenheit überfordert Kinder (Spieler), deshalb ist es notwendig, Spielräume auch als solche zu deklarieren. Das ist ganz besonders für Bibliotheken wichtig, wo gerade das (laute, chaotische) Spiel befremdlich und störend empfunden wird. Ein klar abgegrenzter Bereich definiert einen Spielraum, und kann mit Hilfe von Spielmaterialien als solcher eindeutig markiert werden.



Bild: Auch ein PC-Spiel muss als Spielraum deklariert sein.

Spielmaterialien

Spielmaterial sind Gegenstände, die sowohl für das Spiel eigens hergestellt als auch dafür zweckentfremdet wurden. Egal aus welchem Material oder für welches Spiel, Spielzeug hat stets stimulierenden Charakter – es regt zum Spiel an.

Je nach Spielzeugtype wird es auch unterschiedliche Bereiche (motorische, emotionale, kommunikative etc.) ansprechen.

Gewaltspiele & Definitionen

Was sind Gewaltspiele? Will man diese Frage beantworten, stößt man schon auf das erste Problem. Eine wissenschaftliche Definition ist sehr schwierig. Rechtlich gesehen existiert ein solche momentan nicht.

Was ist eigentlich Gewalt, was Aggression?

Allein bei der Definition von Gewalt treten schon die ersten Schwierigkeiten auf: „im Prinzip kann jeder unter Gewalt verstehen was er will: der eine offensichtliche Phänomene wie Töten und Schlagen, der andere verbale Phänomene wie beleidigen, der dritte subtile Phänomene wie Missachtung und Manipulation, der vierte schließlich gesellschaftliche Phänomene wie ungleiche Bildungschancen. Die Konsequenz: man redet und denkt aneinander vorbei, da der Begriff Gewalt so vielfältige Phänomene bezeichnen kann, dass ohne weitere Konkretisierung eine gemeinsame Ausgangslage nicht zu erreichen ist.“¹

Eine Definition für Gewalt steht eng in Verbindung mit der Bedeutung „stark sein“ und „beherrschen“.² Die Ausübung von Macht wird durch das Wort impliziert; die Bedeutung von Herrschaft über einen Menschen oder eine Gruppe, die negative Auswirkung auf diese hat. Die ist nur ein Beispiel um sich den Begriff „Gewalt“ zu nähern.

Versucht man dieses Problem zu umgehen und ersetzt man die Definition von Gewalt durch die Definition für Aggression, taucht

ein ähnliches Problem auf. Wiederum existieren mehrere Vorstellungen für den Begriff „Aggression“.

So definierte der amerikanische Psychologe John Dollard (1900 – 1981) um 1939 Aggression "als eine Handlung, deren Zielreaktion die Verletzung eines Organismus (oder Organismus-Ersatzes) ist".³



Bild: Szene aus Quake

Andere Definitionen sind zwar ähnlich aber auch weitergehend, wie zum Beispiel „1: a forceful action or procedure (as an unprovoked attack) especially when intended to dominate or master 2: the practice of making attacks or encroachments; especially : unprovoked violation by one country of the territorial integrity of another 3: hostile, injurious, or destructive behavior or outlook especially when caused by frustration“⁴, oder „Eine Aggression besteht in einem gegen einen

¹Theunert, Helga: Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität, Kopäd Verlag 2006, S.43

²<http://snp.bpb.de/index2.html>

³<http://www.wissenschaft-online.de/abo/lexikon/psycho/337>
19.08.2008

⁴<http://www.merriam-webster.com/dictionary/aggression>
19.08.2008

Organismus oder ein Organismussurrogat gerichteten Austeilen schädigender Reize (‚schädigen‘ meint beschädigen, verletzen, zerstören und vernichten; es impliziert aber auch wie ‚iniuriam facere‘ oder ‚to injure‘ schmerzzufügende, störende, Ärger erregende und beleidigende Verhaltensweisen, welche der direkten Verhaltensbeobachtung schwerer zugänglich sind); eine Aggression kann offen (körperlich, verbal) oder verdeckt (phantasiert), sie kann positiv (von der Kultur gebilligt) oder negativ (missbilligt) sein.“⁵.

Wird der Aggressionsbegriff weiter definiert, so besitzt dieser auch die Bedeutung von „arbeiten“, „wetteifern“ oder „In-Angriff nehmen“. „Wir definieren Aggression als jene dem Menschen innewohnende Disposition und Energie, die sich ursprünglich und später in den verschiedensten individuellen und kollektiven, sozial gelernten und sozial vermittelten Formen von Selbstbehauptung bis zur Grausamkeit ausdrückt“ (Heinelt, 1982).“⁶ sind.⁷

Was ein Gewaltspiel ist, hängt zumeist davon ab, welche Wirkung man mit diesem Etikett erreichen möchte.

Der Begriff Aggression besitzt also eine Vielzahl von unterschiedlichen Definitionen, die meist abhängig von den jeweiligen dahinter stehenden Aggressionstheorien (Trieb–Instinkt–Theorie, Frustrations–Aggressions–These, Lerntheoretischer Ansatz, Motivationstheoretisches Modell)

⁵<http://www.gewalt-online.de/aggression.php> 19.08.2008

⁶<http://de.wikipedia.org/wiki/Aggression>

⁷Trieb–Instinkt–Theorie (Freud: Aggression ist angeboren und folglich unvermeidbar) Frustrations–Aggressions–These (Dollard: Aggression entsteht durch Frustration) Lerntheoretischer Ansatz (Banduras: Menschliche Verhaltensweisen werden allein durch Beobachtung erlernt) Motivationstheoretisches Modell (Konradt: zwei Faktoren, Aggression als Ergebnis einer Wechselwirkung Personenfaktors und einer situativen Bedingung)

Zu dieser Definitions– und Theorievielfalt kommen noch kulturelle Unterschiede und historische Wandlungen hinzu. Was Gewalt und Aggression ist, wird in unterschiedlichen Kulturen unterschiedlich gesehen. Die Todesstrafe zum Beispiel ist in einigen Ländern der Welt erlaubt, eine von der Kultur gebilligte Aggression – in anderen Ländern hingegen verboten, eine von der Kultur missbilligte Aggression. Es gibt zudem auch historische Unterschiede innerhalb der Kulturkreise. Kurz und gut, Aggression und Gewalt sind Begriffe, deren Bedeutung schwer festzulegen ist, da sich deren Verständnis in dauerndem Wandel befindet.

Definition von Gewaltspielen

So vielfältig die Erklärungstheorien und Definitionsarten von Gewalt und Aggression sind, so vielfältig sind daher auch die Definitionen von Gewaltspielen; meist abhängig von der Wirkung, die man mit der Definition erlangen möchte. Medien und Politiker definieren diese grundsätzlich anders als Wissenschaftler. Die Spieler selbst wiederum können mit der gelieferten Definition selten etwas anfangen. Kleinster gemeinsamer Nenner der Definition von Gewaltspielen ist dabei das Töten von feindlichen Organismen⁸ oder Gegnern in einer fiktiven Spielwelt. Eine Beschreibung die zu kurz greift – denn so landen beliebte Brettspiele wie Risiko oder Schach ebenfalls auf dem Index. Zwei weitere Punkte sollten auch noch berücksichtigt werden: die Darstellung der Gewalt und inwieweit die Gewalt ein wesentlicher Bestandteil des Spielverlaufs ist. Mit diesen drei Charakteristika können nun alle Parteien etwas anfangen.

Bei der Diskussion, welche Auswirkungen Gewaltspiele auf Jugendliche und Erwachsene haben, vermischen sich verschiedene Ebenen, und Ideologien. In der Wissenschaft wird schon länger über dieses Thema geforscht, die Ergebnisse werden jedoch bis heute kontrovers diskutiert, denn auch bei den Wissenschaftlern gibt es keine einheitliche Sicht, welche Auswirkungen Gewaltspiele haben. Für einen Teil ist es bewiesen, dass Gewaltspiele nicht nur massiven Einfluss auf die Spieler haben, sondern auch ein

⁸Nicht jedes Spiel beinhaltet menschliche Gegner.

Grund für Jugendkriminalität, Gewalt in Schulen und asoziales Verhalten sind. Dave A. Grossman, ein amerikanischer Professor für Psychologie an der State University of Arkansas, propagiert zum Beispiel einen einfachen Ursachen- und Wirkungs-Zusammenhang:

Computerspiele werden von ihm als „Tötungssimulatoren“ definiert.⁹ Ähnlich naiv handelte die Spielewirtschaft, die Pseudostudien in Auftrag gab, um die gegnerischen Studien zu widerlegen.¹⁰



Bild: Szene aus Doom

Allein die wissenschaftliche Diskussion ist teilweise von Ideologien durchzogen. Es entwickelten sich zwei große Lager, die Gruppe der vehementen Gegner von Gewaltspielen (vgl. die Arbeiten von Graig A. Anderson¹¹) und der Gruppe von Forschern, die die Auswirkungen der Gewaltspiele differenzierter sehen (siehe das Buch von Kutner und Olson¹²). Während der Recherche ist immer wieder

⁹<http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/medien-gewalt-befunde-der-forschung-sachbericht-langfassung.property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf> 22.08.2008

¹⁰<http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/medien-gewalt-befunde-der-forschung-sachbericht-langfassung.property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf>

¹¹<http://www.psychology.iastate.edu/~caa/> 22.08.2008

¹²Kutner, Lawrence & Olson, Cheryl K.: Grand Theft Childhood, The surprising truth about Violent Video games and what parents can do, New York 2008.

aufgefallen, dass Wissenschaftler den Inhalt der Spiele nur fokussiert auf die Gewalt wiedergeben. Außerdem wurden Spiele als Gewaltspiele definiert, zum Beispiel Pac-Man¹³ – dies wurde sogar von anderen Wissenschaftlern kritisiert.

Für einige Wissenschaftler spielt die Zeit, die für Gewaltspiele aufgewendet wird, eine wichtige Rolle, d.h., ob man zehn Minuten oder drei Stunden täglich spielt. Dies hat Einfluss auf den Gewöhnungseffekt: es stellt sich die Frage, ab wann sich der Spieler an die Gewalt gewöhnt, ab wann er keine Empathie mehr für die Opfer empfindet und so sein aggressives Verhalten steigt.

Gleichzeitig betonen viele Arbeiten, auch jene, die von einer ausschließlichen negativen Auswirkung ausgehen, dass Spiele zwar aggressiver machen, aber dass es für dieses Verhalten noch sehr wohl andere Faktoren gibt. Das Zusammenspiel all dieser Faktoren entscheidet letztendlich, ob nun ein Spieler von GTA IV¹⁴ inspiriert einen Taxifahrer tötet¹⁵ oder einfach die Konsole ausschaltet.

Eine häufige Beobachtung der Wissenschaftler ist auch, dass aggressive Kinder vermehrt aggressive Spiele spielen. Eindeutig beantwortet werden konnte hingegen noch nicht, ob nun die Kinder aufgrund der Spiele aggressiv werden oder ob sie selbst schon aggressiv sind und somit aggressive Spiele bevorzugen.

Was war zuerst? Das Gewaltspiel oder der aggressive Spieler, der diese Art von Spielen sucht?

Der Verlust der Empathie, der Verlust des Mitfühlens mit dem Opfer, wird oft auch als Grund für die höhere Gewaltbereitschaft von Konsumenten der Gewaltspiele genannt. Diese These wurde in der letzten Zeit immer wieder in Frage gestellt. Dass

¹³vgl.

<http://www.kindaktuell.at/verschiedenes/gewaltspiele-relevante-studien.html> 22.08.2008

¹⁴wurde am 29. April 2008 veröffentlicht, und erhielt die höchsten Bewertungen der Kritiker

¹⁵<http://www.newstin.de/sim/de/7217164/de-010-001373832> 22.08.2008

der Konsum von Gewaltspielen, vor allem wenn er exzessiv betrieben wird, Auswirkungen hat, ist nicht zu verleugnen. Die Frage stellt sich eher, ob die Art der Auswirkungen, wie sie von einigen Wissenschaftlern propagiert werden, stimmen, und genau darüber wird noch heftig diskutiert.

Ist ein Verbot sinnvoll?

Seit den Massakern von Littleton und Erfurt wurde diese Thema auch für die Medien interessant. Es begann eine endlose Diskussion, ähnlich jener in der Wissenschaft. Die Medien stürzten sich auf dieses Thema und Gewaltspiele mussten schnell als Sündenböcke für vieles herhalten. Schlagzeilen wie „PC-Gewaltspiele wecken kriminelle Energien“¹⁶, „Gewaltspiele fördern unsoziales Verhalten“¹⁷ oder eine sehr bezeichnende Schlagzeile „Gewaltspiele beunruhigen Eltern mehr als Alkohol und Pornos“¹⁸ beherrschen die öffentliche Diskussion.

Die große „Besorgnis“ um unsere Jugend ist auch ein immer wiederkehrendes Thema in wissenschaftlichen, politischen und medialen Diskussionen. Man erinnere sich nur an die Anklage des Sokrates, „er verderbe die Jugend.“ Es entstanden Fernseh-Reportagen, wie zum Beispiel der Beitrag der ZDF Sendung Frontal21 „Videogemetzel im Kinderzimmer“ vom 9. November 2004, in dem teilweise falsche Angaben zu Spielen, vor allem den Spielzielen, gemacht wurden, die ein eindeutig subjektive Position einnahmen. Nachdem die Medien das Potenzial dieses Themas entdeckten, kamen die Politiker. In Deutschland und in einigen Bundesstaaten der USA gibt es eine lebhaft Diskussion über ein Verbot von Gewaltspielen. Interessant wird schlussendlich, wie die Definition von Gewaltspielen aussehen wird, wenn dieses Verbot wirklich kommen sollte. Vor allem in Deutschland wird diese Diskussion lebhaft geführt.

¹⁶http://www.welt.de/muenchen/article1994284/PC-Gewaltspiele_wecken_kriminelle_Energie.html 22.08.2008

¹⁷<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,343696,00.html> 22.08.2008

¹⁸<http://www.presetext.at/pte.mc?pte=080815011> 22.08.2008

Viele sind der Meinung, dass ein Verbot dieser Spiele keine Auswirkung auf deren Konsum und Verbreitung haben werde und keine Lösung des „Problems“ darstellt. Außerdem gibt es in fast allen Ländern der Welt Kontrollinstanzen, die Medien allgemein, begutachten und Altersfreigaben oder Verbote aussprechen.

In Deutschland gibt es einerseits die „Bundesprüfstelle für jugendgefährdenden Medien“, die für die Überprüfung und wenn nötig deren Indizierung verantwortlich ist. Im Jahre 2007 wurden 1305 Medien, darunter 58 Computerspiele, zum Vergleich 265 DVD/Filme und 117 Bücher zur Überprüfung an die Bundesprüfstelle weitergeleitet. Davon gab es für 697 Medien eine Indizierung, darunter 43 Computerspiele.¹⁹ Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), übernimmt die Einteilung der Altersbeschränkungen von Computerspielen.

Im Jahre 2007 wurden 2807 Prüfungsvorgänge registriert. Gereiht nach Genres stehen an der ersten Stelle Spiele in Tradition der Automaten Spiele der 80/90iger Jahre, also Geschicklichkeitsspiele, Beat'em Ups, Shoot'em Ups und Racer; insgesamt 663 Titel, wovon die meisten Geschicklichkeitsspiele (251 Titel) sind. Auf Platz zwei lagen die Spielesammlungen (246 Titel), auf Platz 3 Simulationen (182 Titel), wobei zivile Simulationen die absolute Mehrheit bilden, auf Platz 4 die Shooter (170 Titel). Diese Gruppe umfasst Ego-, 3D-, Online- und Taktikshooter. Auffallend ist, dass Ego-Shooter, also jene Spiele, die in der Diskussion immer wieder als Beispiel für ihre große Beliebtheit und Gefährlichkeit dienen, 3,7% (104 Titel) der gesamt Prüfanträge ausmachten.

Auch ist zu erkennen, dass jene Spiele, die familientauglich und somit ohne Altersfreigabe auf den Markt kommen, 44,9% der gesamten Prüfanträge 2007 betrogen. Ein Trend, der sich durch den Erfolg der „Familien“konsole Wii von Nintendo mit Sicherheit weiter dynamisch entwickeln wird. „Keine Jugendfreigabe“ bekamen hingegen 5,3% der eingereichten

¹⁹<http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/statistik-2007.property=pdf.bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf> 27.08.08

Spiele, „freigegeben ab 16 Jahre“ hatten 17,6% der Spiele.²⁰

Ähnliche Einrichtungen gibt es in Europa wie auch in Amerika, zum Beispiel in England BBFC (British Board Film Classification)²¹. Für gesamt Europa entstand die PEGI (Pan European Game Information)²², welche für den gesamten europäischen Raum die Altersprüfung unternimmt. In Amerika ist für die Überprüfung der Computerspiele die ESRB (Entertainment Software Rating Board) zuständig.²³

So besitzt jedes offiziell vertriebenes Computerspiel eine Altersfreigabe, und somit auch ein äußerliches Zeichen, wer diese Spiel spielen kann und wer nicht. An dieser Stelle sind die Eltern gefordert, sich nicht nur mit den Altersfreigaben, sondern vor allem mit den Spielgewohnheiten ihrer Kinder vertraut zu machen, um so das Spiel und die Situation des Spielers besser einschätzen und verstehen zu können.

Was bringt die Zukunft für Gewaltspiele?

Im Zuge der Recherchen ist aufgefallen, dass bei dieser Diskussion mit sehr viel Angst und auch Unwissen agiert wird. In der wissenschaftlichen Diskussion scheint es zu einer differenzierteren Sichtweise gekommen zu sein, wobei es mittlerweile unmöglich wurde, alle Arbeiten und Meinungen, die vor allem in der Psychologie zu diesen Thema erschienen sind, zu erfassen. Sichtbar ist aber, dass das Computerspiel/Gewaltspiel nicht mehr als eindeutiger Garant für die Gewalt gesehen wird. Die Tatsache, dass ein äußerst komplexes Zusammenspiel von mehreren Faktoren die Aggressivität und die Gewaltbereitschaft eines Menschen ausmachen, bewirkte eine Normalisierung der wissenschaftlichen Sicht auf die Gewaltspiele. Öffentlich ist die

„Angstmache“ und „Hexenjagd“ noch in vollem Gange. Man kann davon ausgehen, dass das Ende der Welt genauso wenig mit den Gewaltspielen kommen wird, wie es mit dem Kino, dem Rock'n'Roll und all den anderen Medien, die in ihrer Zeit der Entwicklung vom fast unbekanntem Medium zum Massenmedium diese Diskussion durchmachen mussten, der Fall war. Die Unkenntnis vieler Menschen bezüglich des Mediums Computerspiel trägt zu der negativen Meinung bei. Momentan befinden wir uns in eine Übergangszeit; viele der älteren Menschen kennen das Computerspiel nicht und können auch nichts damit anfangen. Viele Menschen sehen – wenn man Glück hat – das Spielgeschehen passiv, wenn man Pech hat, plappern sie die letzte Schlagzeile nach. Beides endet meist mit einem vernichtenden Urteil über Spiel und Spieler.

Computerspiele sind Massenmedien, sie sind Realität und es entstehen immer ausgefeiltere Steuerungen wie auch immer realistischere Grafiken. Gewalt wird immer eine Rolle spielen, oder möchte man einen Krimi ohne Mord oder ein Fantasyabenteuer ohne Schwertkampf lesen? Ist ein Shakespeare Drama ohne die vorhandene Gewalt vorstellbar – man denke nur an „Titus“ oder „Hamlet“? Wollte man diese Diskussion überspitzt kommentieren, so müsste man darauf hinweisen, dass es nicht nur allein um Gewaltspiele geht, sondern um die Freiheit der Kultur und der Kunst (sei sie noch so profan) im Allgemeinen.

²⁰http://www.usk.de/105_Statistik_2007.htm 27.08.08

²¹<http://www.bbfc.co.uk/> 27.08.08

²²<http://www.pegi.info/de/> 27.08.08

²³<http://www.esrb.org/index-js.jsp> 27.08.08

Game Studies

Übersicht:
elektronische Spiele

Spiele

Als abschließenden Beitrag dieses Kapitels möchte ich eine kurze Übersicht über unterschiedliche Spiele-Gruppen geben. Diese Übersicht bezieht sich nicht auf alle Arten von Spielzeug, sondern nur auf die so genannten elektronischen Spiele.

Spieler bevorzugen sehr unterschiedliche Hardware

Elektronische Spiele lassen sich grob einteilen in Video-Spiele, Computer-Spiele, Konsolen-Spiele und Online-Spiele, wobei die Grenzen von Spiel zu Spiel fließend sind und Spieltypen sich durch technologische Entwicklungen wieder vereinen.

Video-Spiele

Die so genannten Video-Spiele rühren von den Anfängen der elektronischen Spiele her: sie wurden auf den Fernsehmonitor übertragen (bekanntes Beispiel „Pong“), auf vorgefertigten Heimgeräten gespielt oder in öffentlichen Spielhallen als „Spielautomaten“ angeboten. Solche Spielautomaten gab es früher an sehr vielen Orten, nicht derart konzentriert wie heute. Alle diese Spielvarianten existieren in abgewandelter Form heute noch.

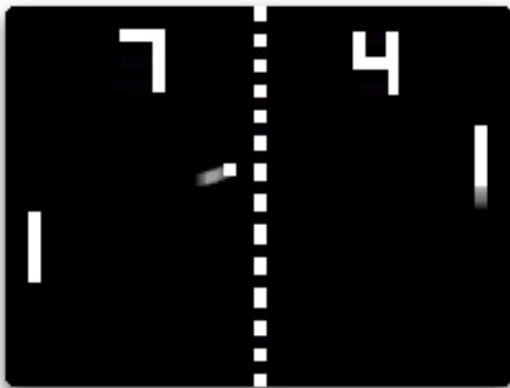


Bild: ‚Pong‘ als eines der ersten zuhause verfügbaren Video-Games.

Populäre Automaten-Spiele wurden auch über Videospielekonsolen in die heimischen Wohnzimmer und Kinderstuben importiert.

Konsolen-Spiele

Mit der Einführung des Computers wandelte sich die Video-Spielkonsole in eine Computer-Spielkonsole. Damit wurde es möglich, mit einer Konsole weit mehr und viel bequemer verschiedene Spiele zu spielen. Stellvertretend für diese Type von Spiele ist der Game Boy von Nintendo.



Die neueren Typen von Konsolen-Spielen sind z.B. Playstation oder die X-Box 360 von Microsoft. Sie verfügen über ein Bedienungselement (meist für beide Hände) und den eigentlichen Rechner (Station oder Konsole genannt). Das Ausgabemedium ist ein externer Monitor wie z.B. ein Fernseher oder Computerbildschirm. Dank ihrer spezialisierten Rechner und Grafikkarten sind sie für beste Spiel-Qualität bekannt.

Computer-Spiele

Konsolen-Spiele sind im Grunde genommen auch Computer-Spiele, da sie sich eines Rechners bedienen. Allerdings verfügen Konsolen-Spiele über eine von einem PC getrennte Rechereinheit. Computer-Spiele sind daher jene Spiele, die sich der CPU des PC bedienen.

Die entsprechende Spiele-Software wird auf einen PC geladen und installiert, dann kann gespielt werden. Wie bei den Konsolen-Spielen interagieren die Spieler meist allein mit dem Computer, in zunehmenden Fällen ist aber auch eine Teilnahme von anderen Spielern in einem Multi-Player-Modus möglich.



Bild: auf LAN-Parties geht es um Spaß aber auch um Wettkampf. (Foto: pl4tine for ESFrance.net)

Hieraus entwickelten sich auch sogenannte LAN-Partys, wo dutzende und mehr Spieler sich an einem gemeinsamen Ort treffen, ihre Rechner vernetzen und zu gemeinsamen Wettkämpfen (e-Sports) antreten.

Am Computer spielen heißt nicht unbedingt, sozial isoliert zu sein

Online-Spiele

Auch Online-Spiele bedienen sich des PC, aber im Unterschied zu Computer-Spielen sind die Spieler über das Internet miteinander vernetzt und können zu Tausenden in einem Spiel miteinander und gegeneinander spielen. Meist stehen einige wenn nicht viele Spielserver auf der Welt als Knotenpunkt zur Verfügung. Diese Spiele kamen fast gleichzeitig mit

der Möglichkeit, sich im Web zu vernetzen, auf.



Bild: in MMOGs geht es um das Spielen mit anderen über das Web.

Zunächst Text-basierend, später als graphische, und zuletzt als 3D Welt werden diese Spiele auch als Massive Multiplayer Online Games bezeichnet. Populäre Spiele dieser Type weisen mehrere Millionen Nutzer auf.

Eine der wesentlichsten Funktionen dieser Spiele ist die Kommunikation unter den Spielenden. Sie wird meist über einen Text-Chat realisiert, der im Spiel inkludiert ist. Neuere Spiele bieten auch Audio-Chat zwischen den Spielern an.

Spiel-Genres

Neben dieser Einteilung nach genutzten Technologien könnte eine Spieltypologie auch nach Genres erfolgen. Die bedeutendsten Spielgenres wären:

- Abenteuerspiele
- Geschicklichkeitsspiele
- Jump ,n' runs
- Lernspiele
- Quizspiele
- Shoot ,em ups
- Ego-Person-Shooter
- Beat' em ups
- Sportspiele
- Strategiespiele
- Rollenspiele

Altersfreigaben von Spielen

Spiele werden auch von nationalen Kontrollbehörden in Altersklassen eingeteilt. Damit sind Spiele erst ab einem bestimmten Alter im Handel erhältlich und dürfen auch nur von der dafür zugelassenen Altersgruppe gespielt werden. Je nach Land kann es sich aber auch um Empfehlungen handeln.

In Europa existiert die **PEGI (Pan European Game Information)** als Plattform für die altersgemäße Beurteilung von Spielen.



Link: <http://www.pegi.info/de/>

Dieses Alterseinstufungssystem richtet sich nicht nur an Eltern und Konsumenten, sondern auch an Erzieher oder Institutionen, die Spiele in irgendwelcher Form einsetzen möchten. Es beantwortet die Frage, inwieweit ein bestimmtes Spiel für eine spezifische Altersgruppe geeignet ist.

Das PEGI-System weist fünf Altersklassen auf (3+, 7+, 12+, 16+ und 18+) sowie zahlreiche Inhaltsbeschreibungen, z.B. ob das Spiel vulgäre Sprache enthält oder ob es sich um ein Glücksspiel handelt. Dieses System wird in Österreich und der Schweiz verwendet.



Bild: vier der insgesamt 14 Icons des PEGI-Systems zur Spiele-Einstufung

PEGI wird in Deutschland nicht verwendet, sondern ein eigenes System genutzt. Die **USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)** ist dort als Organisation zur Alterseinstufung von Spielsoftware etabliert.



Hier gibt es ebenfalls fünf Altersklassen (ohne Beschränkung, ab 6 Jahre, ab 12 Jahre, ab 16 Jahre und ab 18 Jahre). In der Prüfdatenbank können alle Computerspiele und deren Bewertung gesucht werden.



Link: <http://www.usk.de/>

Das US-amerikanische Pendant zu diesen beiden Organisationen ist **ESRB (Entertainment Software Rating Board)**. Diese Organisation empfiehlt die Verwendung von Spielen für bestimmte Altersgruppen nach einem 6stufigen System (EC - early childhood, E - everyone, E10+ - everyone 10 and older, T - teen, M - mature (17 und älter), AO - adults only (ab 18)).



Link: <http://www.esrb.org/>

Game Studies

Abschließend:
Literatur & mehr

Literatur und Online Tips – Geschichte der Spiele:

Erwin Glonnegger: Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt; Herkunft, Regeln und Geschichte. Uehlfeld: Drei-Magier-Verlag, 1999. ISBN 3-9806792-0-9

Internet-Tipps:

Games Museum, University of Waterloo: <http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca>
Deutsche Internetbibliothek: <http://dib1.bsz-bw.de/dib1/>

Literatur Tipps – Was steckt im Spiel?

Berlyne, D.E.: Laughter, Humor and Play, in: Lindzey / Aronson, 1969, 795–852.
Flitner, A.: Lernen, Praxis und Deutung des Kinderspiels, München, 1972.
Hering, W.: Spieltheorie und pädagogische Praxis, Düsseldorf, 1979
Huizinga, J. , Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg, 1971.
Miller, S.: The Psychology of Play, Harmondsworth, 1973.
Waelder, R.: Die psychoanalytische Theorie des Spiels, in: Flitner, A.: Das Kinderspiel, 1974, 60–61.
Prensky, Mark: Don't Bother Me Mom – I'm Learning! Paragon House Publ, 2006.

Jugendschutz und Computerspiele:

Christian Pöhlmann: Computerspiele und Jugendschutz, Magisterarbeit,
http://www.gamesscience.de/wa/Arbeiten/Magisterarbeit_komplett_Poehlmann.pdf

Konsolen Spiele

und jetzt der Spaß:
eine Konsolen / Spiele – Übersicht

Zu diesem Kapitel

In diesem Kapitel geht es um Konsolenspiele, also um eine Möglichkeit von vielen, eGaming in einer Bibliothek zu realisieren. Konsolenspiele bieten sich deshalb für eine Bibliothek an, weil sie für gemeinsames Spielen geeignet und weil sie weit verbreitet sind.

Ich werde beispielhaft drei Konsolen näher vorstellen: Nintendo Wii, Sony Playstation3 und Microsoft Xbox 360. Daneben existieren u.a., die Nintendo GameCube, Dreamcast von Sega oder die Playstation 2 von Sony.

PSP, GameBoy, Nintendo DS oder Nokia N-Gage werden den Handheldkonsolen zugerechnet und werden hier nicht weiter erläutert.

Spielkonsolen – Hardware

Spielkonsolen sind computerähnliche Geräte, die an einen Monitor angeschlossen werden. Geräte mit integriertem Monitor sind die oben erwähnten Handheldkonsolen und sind für den mobilen Einsatz gedacht.

Der große Vorteil von Konsolen gegenüber gewöhnlichen Computern ist nicht nur deren meist höhere Leistung (vor allem der Grafik), sondern auch deren Hardwarehomogenität. Spiele, die für ein bestimmtes System programmiert wurden,

funktionieren dann auch auf jedem dieser Geräte. Das ist bei PCs anders, da jeder PC Hardware- und Software-seitig ein wenig anders konfiguriert sein kann.

Nachteilig wirkt sich aus, dass Spielkonsolen nicht weiter aufgerüstet werden können und deshalb technisch veraltern.

Die neuesten Konsolen wie Wii, PS3 und Xbox 360 sind mittlerweile online-fähig und erlauben auch ein Spielen über die Grenzen eines physischen Raums hinweg.

Konsolenspiele

Zur Hardware benötigt man natürlich auch die Software, die die diversen Spiele bereit hält. Spiele sind mittlerweile überall erhältlich, sogar am Bahnhofskiosk. Spielesoftware wird für jede Konsole separat entwickelt und angeboten und ist manchmal für mehrere Konsolen zu haben (z.B. GuitarHero).

Nach der Präsentation der drei Spielkonsolen möchte ich eine Reihe von Spielen für die jeweilige Konsole besprechen. Dazu gehört nicht nur der Inhalt, sondern auch das empfohlene Alter der SpielerInnen.

Konsolen

Spiele

Konsolen:
Wii von Nintendo

Wii von Nintendo

Die neueste Konsole von Nintendo, Wii, ist seit 2006 auf dem Markt und hat sich rasch etabliert. Sie unterscheidet sich von den anderen Konsolen vor allem durch ihre Handhabung und die damit verbundene Möglichkeit, „mit dem ganzen Körper“ am Spiel teilzunehmen.

Link: <http://de.wii.com/>



Wii-Fakten

Die Wii-Hardware besteht aus einem relativ kleinen Kasten (Konsole) und einem Kontrollgerät, welches mit einem Bewegungs-empfindlichen, kabellosen Sensor ausgestattet ist. Es ist Spielgerät und Fernbedienung in einem. Weitere Controller-Typen existieren für spezielle Spiele.

Mit den eingebauten Wii-Kanälen kann man aber auch im Web surfen und bestimmte Programme abrufen.

Eine Wii-Konsole mit dem Controller und einigen Spielen kostet im Handel derzeit rund 250 Euro.

Weitere interessante Fakten gibt's auf <http://www.wiiwiki.de/wiki/>.



Einsatz

Wii Konsolen werden mit externen Monitoren verbunden, um ein Spiel darstellen zu können. Monitore sollten HD-fähige Fernseher sein. Für größere Darstellungsflächen bieten sich Beamer an. Somit können zahlreiche Zuseher ein Event mitverfolgen. Spiele können sowohl online als auch über DVD eingespielt werden.



Interessantes Feature ist die Virtual Console, die Spiele früherer Konsolen durch Emulation auf dem Wii spielbar macht.

Konsolen

Spiele

Konsolen: XBox 360 von Microsoft

XBox 360 von Microsoft

Einst der Frontrunner bei den Konsolen, wartet die Xbox 360 immer noch mit einer beachtlichen Technik, vielseitigem Spieleangebot und einer großen Popularität auf.

Link: <http://www.xbox.com/de-DE/>



XBox 360 Fakten

Die Xbox besteht auf einer Konsole, die wesentlich größer als die der Wii ist, und einem Game-Controller. Es gibt derzeit drei Ausführungen der Xbox:

- Xbox Elite: Festplatte mit 120GB, ab 370 Euro
- Xbox: Festplatte mit 20GB, ab 270 Euro
- Xbox Arcade: ab 200 Euro, benötigt bei manchen Spielen eine externe Festplatte

Neben der eigentlichen Funktion einer Gamekonsole ist die Xbox 360 aber auch eine Art Media-Center mit Möglichkeiten, hochauflösende Filme abzuspielen, im Internet sich mit anderen auszutauschen (Chat z.B.) und gemeinsam zu spielen, MP3 Player und Digitalkamera anzuschließen und Video-/Foto-/Audio- und Spielesammlungen zu verwalten. Die gerade beschriebene Onlineplattform Xbox

Live als Web-Kommunikationswerkzeug ist vielleicht der größte Vorteil dieser Konsole gegenüber Wii und PS3.



Zur Ausstattung gehören auch Headsets und kabellose Controller. Über 1.000 Spiele existieren derzeit für die Xbox 360-Konsole. Ein interessantes Feature ist die Kindersicherung, die den Zugang zu Nicht-Alters-relevanter Spielesoftware und Webinhalten blockieren kann.



Einsatz der Xbox 360

Wie bei Wii wird die Xbox 360 an einen hochauflösenden Fernseher angeschlossen. Will man mit der Xbox ins Web, so muss klarerweise ein Zugang zum Internet bereitstehen. Webcams können angeschlossen werden und erlauben auf diese Weise Video-Konferenzen über die Xbox 360.

Konsolen

Spiele

Konsolen: Playstation 3 von Sony

Playstation 3 von Sony

Die Playstation 3 ist das erfolgreiche Nachfolgemodell der Playstation 2 und damit eine der populärsten Konsolen überhaupt. Sie ist seit März 2007 auch in Europa zu haben.

Link: <http://at.playstation.com/>

PLAYSTATION 3



PS 3 – Fakten

Die Playstation 3 ist ähnlich wie die Xbox 360 von Microsoft nicht nur eine Spiele-Konsole, sondern ein Entertainment-Center mit der Möglichkeit zur Verwaltung und Austausch von Filmen, Musik, Spielen und Fotos.

Zusätzlich ermöglicht die PS 3 auch einen online-Zugriff auf Spiele und ein weltweites Netzwerk von PS 3 – NutzerInnen. In Zukunft sollen auch alle PS 3

SpielerInnen in einer eigenen virtuellen Welt („Home“) eine Art SecondLife Pendant erhalten, allerdings mit einer weit besseren grafischen Auflösung und Gestaltung.

Der Preis einer Playstation 3 ist mit rund 370 Euro höher als die einer Wii oder Xbox 360 Konsole.



Einsatz

PS3 – Spiele können sowohl lokal oder auch online gespielt werden. In beiden Fällen wird ein hochauflösender Monitor verlangt, aber auch ein Einsatz von Beamern ist möglich.

Das Abspielen von Blue-Ray Disc – Videos ist ein weiteres Leistungsmerkmal von PS 3 und ermöglicht eine sehr gute und gestochen scharfe Filmdarstellung.

Die Spiele der früheren PS-Versionen sind mit der Playstation 3 kompatibel.

Konsolen

Spiele

XBox 360 Konsole:
Beijing 2008

Beijing 2008

In diesem Spiel geht es um olympische Sportwettkämpfe.

PEGI-Info: ab 3 Jahre

Link:

<http://www.lucasarts.com/games/legoindi-anajones/>

Ein Klassiker der Computer-
Unterhaltung



Spielinhalt

Insgesamt stehen 38 Sportarten zur Verfügung, die auf der Xbox gespielt werden können. Neben Leichtathletik finden sich aber auch Schwimmen, Schießen,

Die Spiel-Charaktere können zwar aus verschiedensten Ländern ausgewählt werden, sind aber „namenlos“, im Gegensatz zum Spiel Pro Evolution Soccer

2008 auf PS3, wo es lebende Fußballstars zu spielen gibt.



Spielbewertung

Manche Disziplinen sind mit dem Controller recht einfach zu bedienen, und manche wie das Speerwerfen ein wahrer Krampf gegen die Konsole. Hier braucht es doch einiges an Übung, bis man eine Disziplin auch gut beherrscht.

Neben dem üblichen Modus, sich mit dem Computer zu messen, gibt es auch einen Multiplayer-Modus, der bis zu 3 TeilnehmerInnen zum Wettkampf zulässt.



Konsolen

Spiele

XBox 360 Konsole:
Kung Fu Panda

Kung Fu Panda

Kung Fu Panda ist ein sehr actionreiches und witziges Spiel für alle Martial Arts Fans, die auch Humor verstehen.

PEGI-Info: ab 7 Jahre

Link:

<http://www.activision.com/index.html>

Humor und Witz bestechen in diesem Action-Game



Spielinhalt

Basierend auf der Trickfilm-Komödie Kung Fu Panda wurde dieses Spiel entwickelt.

Unser Panda hat das Ziel, eines Tages der legendäre Drachen-Krieger zu werden. Dabei muss Panda Po auf 13 Leveln zahlreiche Abenteuer auf seiner Reise bestehen, und das zu Land, zu Wasser und in der Luft.



Spielbewertung

Das Spiel ist recht leicht zu spielen und ist vor allem für die Jüngeren unter uns bestimmt. Lachen werden aber alle, denn Humor ist eigentlich das bestimmende Thema dieses Spiels.

Es gibt auch Möglichkeiten, das Spiel zeitweise in einem Multiplayer-Modus zu spielen.

Alternativen

Ähnliches gibt es auch mit „Asterix bei den Olympischen Spielen“.

Link: <http://www.atari.de>

Konsolen Spiele

XBox 360 Konsole:
Guitar Hero

Guitar Hero

Guitar Hero gehört zu einem der bekanntesten Musikvideospiele. Ziel des Spieles ist mit einem gitarrenähnlichen Controller den Rhythmus der laufenden Musik zu treffen.

PEGI-Info: ab 12 Jahre

USK: ohne Altersbeschränkung

Link: <http://www.guitarhero.com/>

**Musik hören – und noch mehr
Spaß haben.**



Spielinhalt

Das Spiel wird hauptsächlich mit einem Gitarren-Controller gesteuert, der quasi eine echte E-Gitarre simuliert. Am Hals des Controllers befinden sich fünf Knöpfe in verschiedenen Farben, welche das Nachspielen erleichtern sollen.

Gleichzeitig muss man auch auf dem „Strum Bar“ schlagen (die je nach Länge einer Note entsprechend lang gehalten werden muss). Das heißt die Spieler sollen die richtigen Knöpfe drücken und

gleichzeitig die Strum Bar zum richtigen Zeitpunkt und mit genauer Dauer halten. Im Karrieremodus spielt man zuerst mit einfachen Liedern, erst später kommt dann die schnelle bzw. schwierige Musik.

Mit der neuen Generation Guitar-Hero IV können die Spieler auch noch Mikrophon und andere Instrumente anschließen.



Spielbewertung

Der erste Einstieg bei Guitar-Hero ist nicht einfach, da man ein bisschen Zeit braucht, um sich an den Gitarren-Controller zu gewöhnen.

Wenn man der Gitarren-Controller gut beherrschen kann und auch bekannte Melodien zu spielen bekommt, fängt es so richtig an Spaß zu haben.

Guitar-Hero gibt der Musik eine völlig andere Bedeutung, durch die Simulation von Gitarren-Controller, Avatar (Simulierte Spieler), Bewertung vom „Publikum“ und verschiedenen Körperbewegung haben die Spieler oft das Gefühl, dass man die Musik wirklich selbst erzeugt und ein Rockstar geworden ist.

Alternativen

Ein anderer vergleichbarer Musikspiel ist „Taiko Drum Master“. Es ist eine Simulation japanischer Taikotrommeln.

Link: <http://www.tombrainer.com/>

Konsolen Spiele

XBox 360 Konsole:
Halo 3

Halo 3

Halo 3 ist eines der erfolgreichsten Spiele der Xbox überhaupt. Mit der 3. Auflage gibt's noch mehr Action.

USK-Einstufung: nicht für Jugendliche
Link: <http://www.xbox.com>

Action ohne Ende: der Shooter-Klassiker auf Xbox



Spielinhalt

Für alle Nicht-Gamer ist Halo 3 wahrscheinlich Sinnbild für Gewaltspiele. Es ist ein Shooter-Game, bei dem die Hauptfigur (Master Chief) die Erde vor der Vernichtung bewahren muss. Es geht also gegen Aliens, und das ununterbrochen. Im Spiel selbst kann man verschiedene Schwierigkeitsstufen wählen, so dass

Durchschnittsspieler als auch Vollprofis auf ihre Kosten kommen können.



Spielbewertung

Das Spiel ist sehr aufwändig gestaltet, mit ausgezeichneter Grafik und komplexen Aufgaben. Durch die Möglichkeit, gemeinsam zu spielen, können ganze Teams gegen den Computer antreten.

Eine Facette von Halo 3 ist die Lernfähigkeit der Gegner. Sie entwickeln ein Gespür für die Strategien der Spieler und passen ihre eigenen Aktionen darauf an. Ein vom Spielmodus her intelligent gemachtes Spiel.



Konsolen Spiele

Wii Konsole:
Call of Duty 3

Call of Duty 3

Call of Duty ist eines der populärsten Shooter-Games auf Konsolen. Es gibt mehrere Versionen, die auch auf Wii gespielt werden können.

USK-Info: ab 18 Jahre

Link: <http://www.callofduty.com/hub>

3. Teil der Kriegssimulation, diesmal auch für Wii



Spielinhalt

Call of Duty 3 spielt in der Normandie 1944: es geht um den Ausbruch in die Tiefe des französischen Hinterlandes. Als Spieler kann man sich in einer der vier beteiligten alliierten Armeen versetzen und dort die Perspektiven verschiedenster Akteure (Infanterist, Panzerfahrer, etc.) einnehmen.

Das Besondere an Call of Duty 3 ist die Art, wie das Spiel mit der Wii Console gespielt wird. Beispielsweise kann das

Lenkrad mit Hilfe der zwei Controller wie in echt „gedreht“ werden, so dass das zu manövrierende Fahrzeuge entsprechend die Richtung ändert.



Spielbewertung

Call of Duty 3 ist ein Kriegsspiel mit historischem Hintergrund. Aufgrund der massiv dargestellten Gewalt eignet es sich nicht für Kinder und Jugendliche unter 18. Für diejenigen aber, die das Genre über alles lieben, ist Call of Duty das Pflichtspiel. Durch Wii bekommt es das gewisse Etwas. Der Breitwand-Modus und Dolby-Surround Sound bringen auch so etwas wie Kino-Feeling in die Wohnzimmer bzw. Spielräume.



Konsolen Spiele

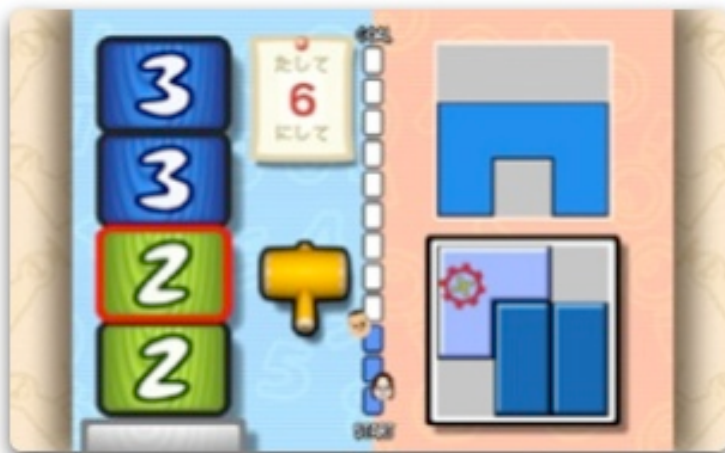
Wii Konsole:
Big Brain Academy

Big Brain Academy

Ein Intelligenzspiel mit viel Witz und Spaß. Für alle Generationen ein Spiel, dass verbindet.

USK-Info: ohne Alterseinschränkung
Link: <http://de.wii.com/software/16/>

**Gehirn-Jogging für
zwischendurch oder Team-
Bewerbe mit bis zu 8 Spielern**



Spielinhalt

Big Brain Academy bietet sehr viele Denksportaufgaben aus fünf Kategorien: Merken, Analysieren, Visualisieren, Identifizieren und Rechnen. Die Steuerung ist mit der Wii-Fernbedienung sehr einfach zu handhaben.



Spielbewertung

Das Spiel eignet sich für ein gemeinsames Spiel im Team oder gegeneinander. Bis zu acht Spieler können in der gleichen Session antreten.

Durch die einfache Handhabung und Steuerung muss man nicht lange trainieren, um das Spiel spielen zu können, sondern kann eigentlich gleich loslegen.



Konsolen Spiele

Wii Konsole: Wii Sports

Wii Sports

Wii Sports ist eine Sammlung an Sportarten, die mit dem einzigartigen Wii-Controller so realitätsnah wie noch nie gespielt werden können.

USK-Info: ohne Altersbeschränkung
Link: <http://de.wii.com/software/02/>

Die Event-Software für Bibliotheken



Spielinhalt

Wii Sports bietet fünf Sportspiele, die allesamt mit dem Wii-Controller sehr einfühlsam und bewegungsgetreu gespielt werden. Tennis, Baseball, Gold, Bowling und Boxen sind sowohl einzeln als auch zu zweit zu spielen.

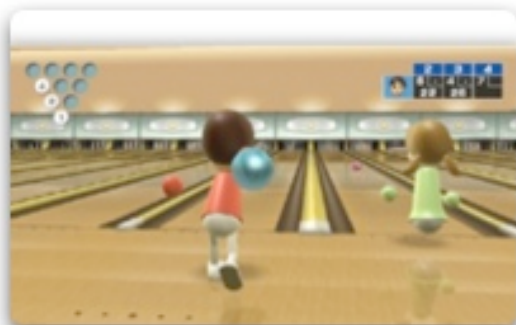
Die Spieler sehen Ihre Spielfigur am Monitor, während die Spielfigur die Bewegungen der Spieler nachahmt.

Wii Sports wird mit der Wii Konsole mitausgeliefert, d.h. sie braucht nicht extra gekauft zu werden.



Spielbewertung

Wii Sports hat besonders in den Bibliotheken Nordamerikas für einige Furore gesorgt. Bowling und Tennis war nun auch wieder für das ältere Publikum verfügbar. Die Spiele waren so populär, dass die Teilnehmer die Events nicht mehr verlassen wollten.



Konsolen Spiele

Wii Konsole:
Mario Kart

Mario Kart

Mario Kart ist ein Dauerbrenner aus dem Hause Nintendo. Mit Wii ist es noch witziger zu spielen.

USK-Info: ohne Altersbeschränkung

Link: <http://de.wii.com/software/27/>

Racing-Spaß für alle!



Spielinhalt

Mario Kart ist ein Racing-Spiel mit viel Action und Stunts. Das Spiel selbst kann mit der Wii-Fernbedienung und dem Nunchuck gespielt werden, oder auch mit dem Wii Wheel (welches separat zu beziehen ist). Mit dem Wii Wheel kann man Marios Kart so steuern, wie man es von einem Auto gewohnt ist.

Mario Kart für Wii kann aber auch über das Web gespielt werden. Dann können zahlreiche Spieler gleichzeitig auf die Piste gehen und um die Wette düsen.



Spielbewertung

Im Mehr-Spieler Modus eignet sich das Spiel gut für Bibliothek-Events, da regelrecht Turniere ausgetragen werden können. Mario Kart ist für alle Altersklassen geeignet und zudem eines der meistverkauften Spiele überhaupt.



Konsolen

Spiele

PS 3 Konsole:
Lego Indiana Jones

Lego Indiana Jones

Dieses Spiel ist dem Kinofilmhelden Indiana Jones nachempfunden – es handelt sich daher um ein abenteuerreiches Actionspiel. Die Darstellung der Akteure ist in den bekannten Lego-Figuren gehalten.

PEGI-Info: ab 7 Jahre

Link:

<http://www.lucasarts.com/games/legoindianajones/>

**Für Kinder ein Adventure-Game
 der Extra-Klasse**



Spielinhalt

Der Mann mit dem Hut ist wieder zurück, diesmal in Form eines Lego-Männchens und erlebt zahlreiche Abenteuer an den Originalschauplätzen der Filmtrilogie („Jäger des verlorenen Schatzes“, „Tempel des Todes“ und „Der letzte Kreuzzug“).

India Jones muss zahlreiche Aufgaben bewältigen und hat zahlreiche Hilfsmittel, wie die sehr brauchbare Peitsche, immer dabei.

Auch muss unser Archäologe nicht alleine durch den Dschungel wandern, sondern kann sich auf die Mithilfe seiner treuen Gefährten verlassen. Mehr als 60 Charaktere aus den Filmen können für verschiedene Aufgaben eingesetzt werden.



Spielbewertung

Indiana Jones zu spielen hat sehr viel Spaß gemacht, und es ist bei Kindern auch recht beliebt. Für alle Indiana Jones – Fans ist ein Muss, dieses Spiel zu spielen und alle Abenteuer neu zu erleben.

Auch eignet es sich sehr gut, auf einem großen Monitor oder über einen Beamer gespielt zu werden. Die Grafiken sind sehr schön, die Bewegungen der Figuren sind flüssig und mitreißend.

Die Darstellung der Figuren in Lego-Mannier macht das Spiel witziger und gibt ihm einen lustigen Unterton.

Alternativen

Ein sehr ähnliches Spiel, allerdings erst ab 16 Jahren freigegeben, ist Tomb Raider. Die Abenteuer der Lara Croft sind weltberühmt, die Darstellungen aber sehr real.

Link: <http://www.tombraider.com/>

Konsolen Spiele

PS 3 Konsole:
Pro Evolution Soccer 2008

Pro Evolution Soccer 2008

Das Genre „Sport“ wird durch zahlreiche Spiele auf PS 3 abgedeckt und ist eines der beliebtesten Genres überhaupt. Pro Evolution Soccer 2008 ist dabei eines der fortschrittlichsten Spiele derzeit.

PEGI-Info: ab 3 Jahre

Link: <http://www.konami-pes2008.com/>

**Spaß für alle Altersgruppen
garantiert!**



Spielinhalt

Das Spiel ist schnell erklärt: es geht um Fußball. Dabei können zwei Spieler gegeneinander antreten oder Spieler gegen Computer.

Jeder Spieler hat dabei für Angriff und Verteidigung unterschiedliche Techniken und kann laufend zwischen den Spielern seiner Mannschaft passen oder aufs Tor des Gegners schießen.

Mannschaften können als Nationalteams oder als Vereinsmannschaften ausgewählt werden. Die Abbildungen der Spieler sind dabei dem Original sehr ähnlich gut nachempfunden, auch was ihre Bewegungsabläufe und Gesten betrifft.



Spielbewertung

Bei Pro Evolution Soccer brauchte nicht allzu lange, damit ich recht schnell die unterschiedlichen Pässe und Verteidigungsbewegungen spielen konnte. Aber erst ab einer höheren „Spielstufe“ merkt man, dass der Computer sich an die eigene Spielweise anpasst, Schwächen ausnutzt und man daher ständig seine Strategie verändern muss. Insgesamt ein fantastisches Spiel, das wohl alle Altersklassen anspricht.

Alternativen

Im Bereich des Sports gibt es sehr viele Alternativen auf PS3 zu Soccer. Da sind:

1] Top Spin (Tennis)

Link: <http://www.topspin3thegame.com/>

2] Everybody's Golf Game

Link:

<http://www.everybodysgolfgame.com/>

Konsolen Spiele

PS 3 Konsole:
Metal Gear Solid 4

Metal Gear Solid 4

„Shooter“ Games sind der absolute Renner bei den Konsolenspielen. Metal Gear Solid 4 ist ein sehr neues Spiel, das wohl aber bald eine große Fangemeinde haben wird.

PEGI-Info: ab 18 Jahre

Link: <http://www.konami.jp/mgs4/jp/>

**Wer Spionage und Action liebt,
der kommt an Metal Gear Solid 4
nicht vorbei**



Spielinhalt

Der Held dieses Spieles ist Solid Snake, ein alternder Söldner, der auch im fortgeschrittenen Alter zu einem der besten seiner Zunft zählt. Daher wird er immer wieder für Spezialeinsätze beauftragt und darf weltweit Gebiete infiltrieren.

Das Spiel selbst spielt in einer von Kriegen zerstörten Welt, wo es großen Multis um die Vorherrschaft geht, auch mit ‚unerlaubten‘ Mitteln.



Spielbewertung

Aufgrund seiner sehr realistischen Darstellungen, oft mit expliziter Gewalt gepaart, ist das Spiel erst ab 18 Jahren freigegeben.

Das Spionage-Genre unter den Ego-Shootern zeichnet sich durch mehr Taktik-Elemente aus als reine Ego-Shooter und folgt oft einer bestimmten Geschichte.

Das Spiel kann gleichzeitig von bis zu 16 Spielern gespielt werden, was einen richtigen Team-Event aus einem Spiel macht.

Alternativen

Im Bereich der Spionage-Games gibt es einiges an Alternativen. Da sind beispielsweise:

1] Das Bourne-Komplott

Link: <http://www.bournethegame.com/>

2] Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Link: <http://splintercell.de.ubi.com/>

Konsolen

Spiele

PS 3 Konsole:
Warhawk

Warhawk

Warhawk ist kein Shooter-Game, sondern ein Strategie-Spiel mit Elementen der Flug- und Panzersimulation.

PEGI-Info: ab 16 Jahre

Link: <http://www.warhawk.com/>

Warhawk ist eine Kombination aus Flugsimulator, Strategie und Bodenkampf



Spielinhalt

Jeder Spieler ist Dirigent seiner Armee, die gegen andere Spieler oder den Computer antritt. Sowohl am Boden als auch in der Luft geht es gleich zur Sache. Mit einer guten Strategie, einer raffinierten Taktik bei bestimmten Spielsituationen, Geschick und Einsatz kann man bald seine ersten Ziele erreichen.

Das Spiel handelt in einer fiktiven Welt in der Zukunft. Es geht um die Eroberung vorgegebener Gebiete.



Spielbewertung

Mehrspieler-Games eignen sich sehr für die Abhaltung von LAN-Parties. Dabei werden die Computer miteinander vernetzt, oder mehrere Controller an eine Konsole gehängt.

Krieg als Spiel-Thema ist ein beliebtes Genre, allerdings mit sehr viel strategischem Potential versehen und mehr als nur ein reines Baller-Spiel.



Konsolen

Spiele

PS 3 Konsole:
SingStar Vol. 2

SingStar Vol. 2

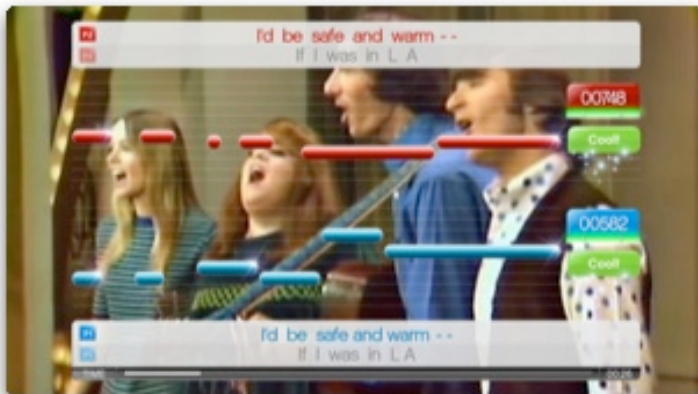
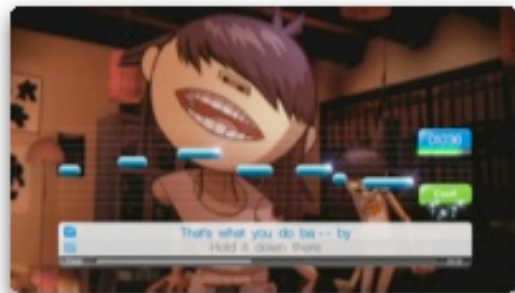
SingStar ist ein Partyhit: Karaoke für das Wohnzimmer sozusagen. Oder für ein Bibliotheksevent?

PEGI-Info: ab 12 Jahre

Link: <http://singstargame.com/>

SingStar kann man durchaus als Eventhöhepunkt bezeichnen

Gewinner sind jene, die die meisten richtigen Töne treffen.



Spielbewertung

SingStar Vol. 1 und 2 sind zwei gute Beispiele, wie eGames, öffentliche Veranstaltungen und eine anerkannte Kunstrichtung (Popmusik) zusammenspielen können.

Für alle Musikbegeisterte ist es leicht, das Mikrofon aufzunehmen und loszulegen. Für alle anderen ein Spaß zuzusehen und vor allem zuzuhören.



Spielinhalt

SingStar enthält eine Vielzahl an aktuellen und populären Songs, die mit Hilfe von Textzeilen zum Nachsingen animieren sollen. Spieler können dabei über ein Mikro ihr Gesangstalent zum Besten geben.

Neu zur 1. Version von SingStar ist der Hoarmonie-Duett Modus, der es zwei Sängern ermöglicht, abwechselnd Teile eines Songs zu singen.

Konsolen Spiele

PS 3 Konsole:
Gran Turismo 5

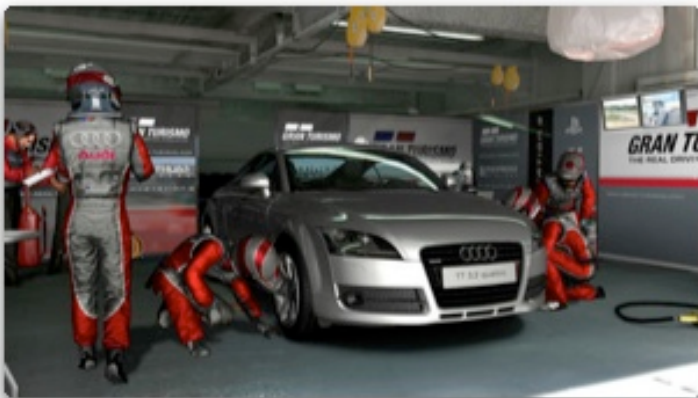
Gran Turismo 5

Gran Turismo 5 ist die 5. Ausgabe des erfolgreichen Renn-Simulationsspiels. Wieder einmal gibt es reichlich rassistige Autos und Strecken auszuwählen.

PEGI-Info: ab 3 Jahre

Link: <http://www.granturismoworld.com/>

SingStar kann man durchaus als Eventhöhepunkt bezeichnen



Spielinhalt

Für alle Autofans ist dieses Spiel ein Muss: großartige Grafik, einfaches Spielkonzept, tolle Wagen und kurvenreiche Strecken warten auf die Hobby-Piloten.

Die Darstellung der Autos und der Landschaften ist sehr realitätsgetreu, und auch die Bedienung und das Lenken der Fahrzeuge über die Controller ist ein wirklicher Spaß.

Mit über 70 Wagentypen, sechs Rennstrecken und einem Spielmodus mit

bis zu 16 Fahrern gleichzeitig kommt keine Langeweile auf.



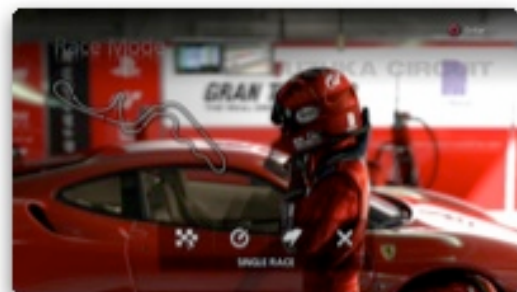
Spielbewertung

Gran Turismo ist ein Familienspaß, der mit Liebe zum Detail glänzt. Eigentlich ein Spiel, dass für Veranstaltungen quer durch alle Generationen gut geeignet ist.

Alternativen

Neben den früheren Varianten von Gran Turismo 5 ist auch Sega Rally ein beliebtes Auto-Rennen-Simulationsspiel.

Link: <http://www.segarally.com/>



Online / PC Spiele

zum Nachschlagen:
Ein Überblick zu

Zu diesem Kapitel

In diesem Abschnitt erhalten Sie einen Überblick zum Thema Online Spiele und PC-Games. Wir haben diese beiden Arten von Videospiele in dieses eBook genommen, weil wir der Meinung sind, eine Bibliothek könnte nicht nur mit Konsolenspielen die schon öfters beschriebene Effekte erzielen, sondern eben auch mit Online / PC Spielen.

Ein Wort zur Hardware

Beide Spielvariationen benötigen als Grundbaustein einen PC, der gewisse Leistungsmerkmale aufweisen sollte. Diese Computer werden aufgrund der besonderen an sie gestellten Anforderungen auch als Gamer-PC bezeichnet.



Das Innenleben eines Computers muss mit der dynamischen Weiterentwicklung der Spielesoftware mithalten, und so gilt es, den Computer auch fortlaufend aufrüsten zu können. Das ist bei Desktop-PC leicht möglich, bei Notebooks schwer und in einzelnen Bereichen eigentlich gar nicht möglich.

Die Leistungsstärke eines Spiel-Computers wird an mehreren Faktoren gemessen. Wichtig ist zunächst einmal das Herz, die CPU: Dual-Core Prozessoren mit

2GB RAM sind heute notwendig, um flüssigen Spielverlauf zu garantieren. Daneben ist auch die Grafikkarte wichtig: NVIDIA GeForce der 8000er Reihe und ähnliche sind sehr gut und bei modernen Spielen unumgänglich.

Zusammengefasst soll unsere Empfehlung lauten: schauen sie sich die empfohlenen, nicht die minimalen Anforderungen jedes Spiels, das auf einem PC laufen soll, an. Diese geben den besten Hinweis darauf, welche Hardware-Konfiguration Sie benötigen werden.

Neben dem PC werden sie aber auch einen PC-Monitor benötigen. PC-Monitoren sind in ihrer Leistung ebenfalls sehr unterschiedlich, nicht nur in ihrer Größe. Wichtig für PC-Games ist die Reaktionszeit des Monitors. Sie sollte nicht über 25Msekunden liegen, da sonst der Schlieren-Effekt eintritt. Viele PC-Magazine führen häufig Monitor-Tests durch und messen diesen Wert. Farbechtheit und Helligkeitsverteilung sind aber ebenso wichtige Auswahlkriterien. Ein weiteres Hardware-Feature für PC-Spieler sind Eingabegeräte wie Gamer-Tastatur (mit besonderen Shortcuts), eine entsprechende Spiel-Maus und auch ein besonders gestaltetes Touchpad.



Online / PC Spiele

Online spielen: Ein Überblick

Online Games

Online Games sind die neueste Art und Weise, Spiele am / über den Computer zu spielen. Online Games heißt, dass die Spiele in Verbindung mit dem Internet gespielt werden müssen.

Diese grundsätzliche Tatsache hat einige wichtige Konsequenzen:

- es muss eine Breitband-Internet-Verbindung verfügbar sein
- je nach Spiel ist auch eine Client-seitige Software-Installation in z.T. beträchtlichem Umfang notwendig.

Sind diese Voraussetzungen einmal erfüllt, werden Zugangsdaten zum Spiel benötigt. Dann kann ein Spiel von überall auf der Welt, wo die ersten beiden Punkte gegeben sind, gespielt werden. Das ist vor allem bei Spielen interessant, die auf das Zusammentreffen von vielen Tausend Spielern aufgebaut sind, so genannte Massive Multiplayer Online Games (MMOGs).

Der größte Unterschied im Bereich des Gamedesign besteht vor allem in der Konzeption einer sich ständig weiter entwickelnden, beständigen virtuellen Welt. Für die Spieler bedeutet das, dass sich ihre Spielwelt auch in ihrer Abwesenheit weiterentwickelt, nämlich durch die anderen Akteure, die in MMOGs agieren.

Dadurch wird auch das Spielverhalten vieler MMOG-User erklärbarer: Spiele dieser Art verlangen nach einer regelmäßigen Aktivität, ansonsten findet sich der Spieler bald in einer völlig veränderten Spiel-Realität wieder.

Genres

MMOGs gibt es in vielen verschiedenen Variationen, und am bekanntesten sind wohl die so genannten Rollenspiele (MMORPGs), wo User mit Hilfe von Avataren unterschiedlichste Rollen wahrnehmen können.



Bild: eine Szene aus dem populären World of Warcraft; Quelle:

<http://www.koinup.com/Maiyya/work/54191/>

Die Spielthemen reichen von Abenteuer, Fantasy, Sci-Fiction, Mystery, Sport, Virtual Life, Simulatoren und viele mehr. Eine Übersicht zu den Genres sowie zu entsprechenden MMORPGs habe ich unter <http://www.buzinkay.net/research/classification/classification.html> gesammelt.

Einige von diesen Spielen sind historisch besetzt und ahmen gewissen Kulturen, Zeitalter oder spezifische geschichtliche Ereignisse nach.

Einsatz in Bibliotheken

MMOGs können und werden zumeist von Zuhause aus gespielt. Das bedeutet aber nicht, dass die Spieler isoliert zu Werke gehen, sondern oft gemeinsam Spiele dieser Art spielen.

In Bibliotheken böte sich nicht nur eine Art Live-Meeting an, um sich auch in Natura zu sehen und treffen, sondern auch eine entsprechende Informationsstelle zu MMOGs aufzubauen. Beratung von Eltern, Treffpunkt für Spieler, Newsboards und eigene Spielgruppen könnten hier soziale Akzente setzen.

Online / PC Spiele

der Klassiker:
Computerspiele am PC

PC Games

PC Games sind die Klassiker der Computerspiele. Sie werden über auf PCs installierte Spielesoftware gespielt, ein Internet-Zugang ist nicht notwendig. Ein entsprechend Leistungs-starker PC ist wie bei den Online Games aber notwendig, um ein aufregendes Spielerlebnis zu bieten. PC Games gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, und vor dem Kauf müssen nicht nur die Hardware-Anforderungen geprüft, sondern auch passende Betriebssysteme abgeklärt werden.



PC Games gibt es aber auch in einer Installationsfreien Version, und zwar als Flash-Games. Diese bedürfen zwar keiner Installation, aber dafür das Web. Sie werden direkt im Browser gespielt, haben keinen Mehrspieler-Modus, sind fast immer kostenlos und in ihrer Welt nicht beständig, d.h. ist das Spiel einmal zu Ende, fängt man wieder von vorne an.

Genres

Wie die MMOs decken PC-Games so jedes Genre ab, das es gibt. Eine der Domänen der PC Games sind die Ego Shooter, aber auch die beliebten Flugsimulatoren (welche fast nur ausschließlich als PC Games gespielt werden).



Wie Konsolenspiele sind auch PC Spiele mit Altersempfehlungen (USK u.ä.) versehen.

Einsatz in Bibliotheken

PC Games sind eine kostengünstige Alternative zu Konsolenspielen, denn man kann mit (leistungsstärkeren) Büro-Computern einen hohen Spaßfaktor erreichen. Auch die Vielfalt der Spiele selbst lässt nichts zu wünschen übrig. In Bibliotheken können Game-PCs mit einem Menü an Spielen eingerichtet werden, die Spielzeit begrenzt und so auch den Spielkonsum (qualitativ wie quantitativ) Schranken gesetzt werden. Wie auch bei Konsolenspielen bietet sich hier verschiedene öffentliche Events wie Turniere, Spielvorstellungen und Kreativworkshops an.



Online / PC

Spiele

PC Games:
Test Drive Unlimited

Test Drive Unlimited

Dieses Sport Simulationsspiel ist, was das Genre und die Liebe zum Detail betrifft, Gran Turismo nicht unähnlich.

USK-Info: ohne Altersbeschränkung

Link: <http://www.atari.com/>

Einfache, aber action-reiche PC-Unterhaltung



Spielbewertung

Ein sehr einfach gestricktes Spiel mit hohem Unterhaltungs- und Wettbewerbswert. Spieler können auch in einem Mehrspielermodus gegeneinander antreten.

Die Grafik ist hervorragend und auch die Steuerung der Autos macht Spaß.



Spielinhalt

Im Test Drive Unlimited geht es um Autorennen, so wie es die Spieler lieben: neben rasanter Action stehen detaillreiche Streckenverläufe und eine ganze Menge verschiedener Fahrzeugtypen zur Auswahl: Ferraris, Ford Mustangs und alle Arten US-amerikanischer Kraftschlitten.

Online / PC

Spiele

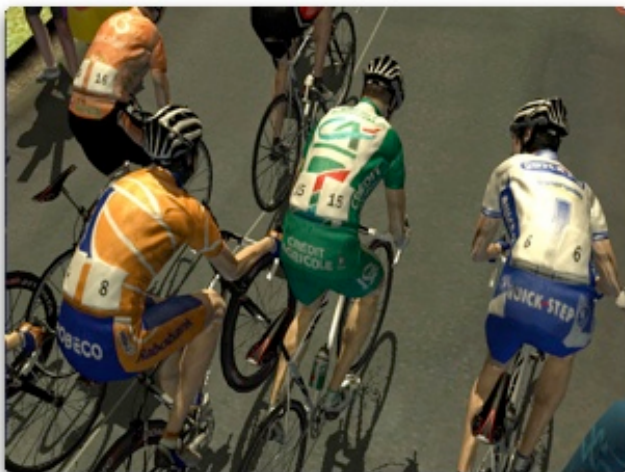
PC Games:
Tour de France 2008

Tour de France 2008

Das Spektakel Tour de France wird zwar im Spiel nicht ganz erreicht, aber trotzdem eine schöne Art, auch vor dem PC Radrennsportgeschichte zu schreiben.

USK-Info: ohne Altersbeschränkung
Link: <http://www.focus-home.com/>

Einmal Radteam-ManagerIn sein!



Spielbewertung

Neben der verbesserten Grafik und der umfangreichen Manager-Funktionen ist das Spiel sicherlich nicht die Sache eines Nachmittags. Über's Internet können sogar bis zu 20 Spieler sich im virtuellen Radrennen messen.



Spielinhalt

Tour de France 2008 dreht sich, wie sollte es anders sein, um Radsport. Doch steht nicht der einzelne Radrennfahrer der Tour im Mittelpunkt, sondern der Radteam-Manager. Insgesamt stehen 65 originale Radteams zur Auswahl.

Die Manager-Rolle beschränkt sich aber nicht nur auf das Rennen selbst, sondern umfasst das Training, die Renntaktik, die Aufstellung, ja sogar die Finanzen. D.h., dass wir neben den Rennen der Tour de France viele andere Rennen erleben dürfen, nämlich als Trainingsvorbereitung. Bahnrennen sind diesmal auch dabei!

Online / PC

Spiele

PC Games:
Sherlock Holmes 4

Sherlock Holmes 4

Der englische Meisterdetektiv Sherlock Holmes hat es diesmal mit einem raffinierten Dieb zu tun.

USK-Info: ab 6 Jahre

Link: <http://www.focus-home.com/>

**Sherlock Holmes macht Lust auf
Rätsel und mehr!**



Spielinhalt

Sherlock Holmes muss in dieser Episode der bekannten Spielreihe gegen den französischen Meisterdieb Arsène Lupin antreten, der angekündigt hat, innerhalb von wenigen Tagen 5 wertvolle Gegenstände aus den besten Adressen Londons unerlaubterweise an sich zu nehmen.

Sherlock Holmes hat diesmal einen äußerst gleichwertigen Gegner, der zudem die Ehre Englands anzugreifen droht.

Die Schauplätze dieses recht intelligenten Spieles sind die bekanntesten Gebäude Londons, die mit zahlreichen Kunstwerken ausgestattet sind. Somit wird Sherlock

Holmes 4 auch zu einer Art Kultur-entdeckungsreise.



Spielbewertung

Der / die SpielerIn können abwechslungsweise in die Rollen von Sherlock und seinem Assistent, Dr. Watson, schlüpfen. Die vielen Details und Informationen zu Kunstwerken machen nicht nur Kunsthistorikern Spaß, sondern sind eine Gaudi für alle Hobby-Detektive und Rätsel-Fans.



Online / PC

Spiele

PC Games:
Dr. Daisy Pet Vet

Dr. Daisy Pet Vet

Spieler schlüpfen in die Rolle einer Veterinärmedizinerin und erleben, was der Alltag so alles mit sich bringt.

USK-Info: ohne Altersbeschränkung

Link: <http://www.valusoft.com/>

Glatzköpfige Adler und rettende Impfstoffe – nur eine Facette aus dem Leben von Dr. Daisy



Spielbewertung

Die 2D Grafik ist nicht umwerfend, aber für den rasanten Spielschnitt durchaus nützlich. Witzige Elemente und viele Spielstufen machen das Game für die Kleinsten zu einem Spaßfaktor.



Spielinhalt

Dr. Daisy ist Tierärztin und ziemlich beschäftigt. Bevor sie eine eigene Praxis aufmachen darf, muss sie ihr Können unter Beweis stellen und fünf Praktika absolvieren.

Nun geht es darum, dass Daisy die richtige Diagnose stellt und an zahlreichen Ort der Stadt ihre Frau stehen muss.

Online / PC

Spiele

Online Games:
Need for Speed: Pro Street

Need for Speed: Pro Street

Seit 1994 ist Need for Speed eines der beliebtesten Auto-Rennspiele. Im Laufe der Zeit sind schon mehrere Generationen von Need for Speed entstanden. 2007 bringt der Hersteller „Electronic Arts“ wieder eine erneute Version „Need for Speed: Pro Street“ auf den Markt.

PEGI-Info: ab 3 Jahre

USK: ab 6 Jahre

Link: <http://www.needforspeed.de/>

**Fahrspaß und
Geschwindigkeitsgefühl
– Ohne Risiko**



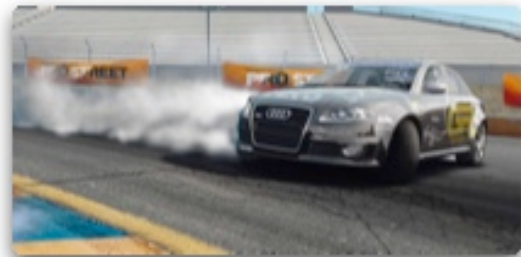
Spielinhalt

Wie bei fast allen Generationen von „Need für Speed“ ist der Turnier-Modus bei Pro Street das Highlight. Die Spieler müssen bei mehreren Rennserien („Challenges“) teilnehmen, und eine Rennserie enthält verschiedene einzelne Rennstrecken. Nach Gewinn einer Rennserie wird dann der nächste Turnier-Teil, bessere Autos und Autoteile frei geschaltet, die man auswählen oder auf dem eigenen Auto installieren kann. Die Turniere fordern von Level zu Level eine immer höhere

Erfahrung und, klarerweise, auch bessere Fahrzeuge.

Die Spieler sind dabei aber auch als Mechaniker tätig, sollen sie doch das Auto (Bremse, Motor, Reifen usw.) an die verschiedenen Strecken anpassen, um eine bessere Leistung zu schaffen.

Einzelne Rennserien sind aber genauso möglich wie der Jagdmodus mit dem Polizeiauto, welcher von vielen gerne gespielt wird. In Pro Street fehlt dieses letzte Feature allerdings, da das Spiel aufgrund möglicher „Lerneffekte“ im Zentrum der Kritik stand.



Spielbewertung

Need for Speed Pro Street erzeugt ein unglaubliches Realitätsgefühl. Auf diversen Rennstrecken werden unterschiedliche Landschaften gezeigt, von kleinen Plakaten bis zum Asphalt versucht das Spiel jedes Detail der Realität nachzubilden.

Lenkrad und Pedal kann man auch ans Spiel anschließen, und somit sogar das Brems- und Lenkgefühl vom Spiel spüren.

Alternativen

Mario Kart ist ein sehr spaßhaftes Rennspiel, die Mario-Brüder fahren in einer Comic-Welt, und es gibt viele Überraschungen in der Umgebung der Rennstrecke zu entdecken.

Link: <http://www.mariokart.com/>

Online / PC

Spiele

Online Games: Stargate

Stargate

Das Online-Game der berühmten Sci-Fi TV-Reihe Stargate. Neue und alte Abenteuer gilt es mit SG1 zu erleben.

USK-Info: noch keine Einstufung vorhanden

Link: <http://www.stargateworlds.com/>

Mit dem Team SG1 geht es durch das Stargate in das virtuelle Sci-Fi Universum



Spielinhalt

Offizieller Spielstart ist 2009, aber ein Testlauf gibt es bereits. Der Erfolg ist fast schon garantiert, gehen die tausenden Test-Accounts weg wie warme Semmeln. Alleine oder in Teams geht es durch das Weltall und zu allen Aufgaben, die das Stargate Commando sich für die Spieler ausgedacht hat.

Stargate ist ein Rollenspiel, d.h. man kann sich seine Avatare selbst zusammenstellen und so seine Skills und Styles selbst zusammenstellen. Ebenso kommt es beim Spiel sehr darauf an, wie und welche Teams für welche Aufgaben zusammengestellt werden.



Spielbewertung

Das Stargate Spiel ist kein Ego-Shooter, sondern ein intelligentes Team-Spiel mit laufenden Aufgabenstellungen, die Taktik und Überlegung erfordern.

Die Anforderungen an den PC sind noch nicht bekannt, aber eine gute Grafikkarte wird wohl notwendig sein.

Auch ist noch keine Altersempfehlung vorhanden, wird aber aufgrund von Schlachtszenen und Schießereien wohl erst ab 16 oder 18 Jahren empfohlen werden.



Online / PC

Spiele

Online Games: Age of Conan

Age of Conan

Age of Conan ist ein Multi-Player Online Game, das eine eigene Welt abbildet: das Zeitalter Conans, des Barbaren. Arnold Schwarzenegger lässt grüßen.

USK-Info: ab 18 Jahre

Link: <http://www.ageofconan.com/>



Age of Conan hegt hohe Erwartungen, die nicht ganz erfüllt werden können

Spielbewertung

Dank der sehr realistischen Grafik und zahlreicher Details ist das Erlebnis am Bildschirm sehr überzeugend. Auch die Charaktere sind gänzlich neu animiert und versprechen mehr Action.

Das Spiel ist eines der meisterwarteten Spiele des Jahres 2008 und hat zahlreiche Preise gewonnen. Über 400.000 Spieler hat die Online-Welt schon für sich gewonnen.

Trotzdem gibt es auch noch zahlreiche Kinderkrankheiten, an denen die Produzenten weiterarbeiten werden müssen.



Spielinhalt

Die Welt von Age of Conan ist eine Weiterentwicklung klassischer Fantasy-Welten wie World of Warcraft oder Dark Age of Camelot. Gilden, Monster und diverse klassische Charaktere treffen aufeinander und ringen um die Vorherrschaft in einer wilden Welt.



Online / PC

Spiele

Online Games:
Power Up

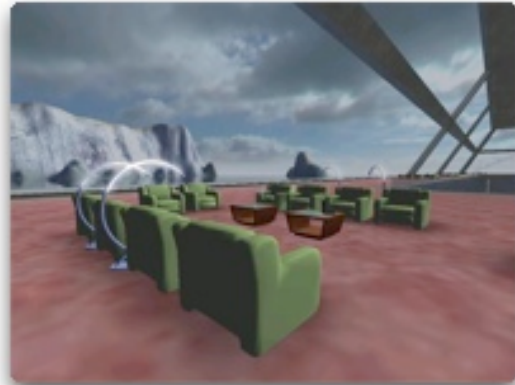
Power Up

Bei PowerUp handelt es sich um eine ferne Welt in der Zukunft, wo es um alternative Energien geht, will der Planet gerettet werden.

USK-Info: keine Altersempfehlung

Link: <http://www.powerupthegame.org/>

PowerUp kombiniert Spaß und Lernen in Sachen Umwelt



Spielbewertung

Die Welt von PowerUp ist eine Welt ohne Gewalt und eignet sich deshalb für Kinder aller Altersstufen.

Spezielle Lernprogramme gibt es auch für Lehrpersonen, die das Spiel in ihren Unterricht einbauen können.

Insgesamt ein sicherlich sehr interessantes und pädagogisch wichtiges Spiel.



Spielinhalt

Planet Helios benötigt unsere Hilfe: die Umwelt ist verschmutzt, die Luft giftig und das Wasser ungenießbar. Der Hunger nach Energie hat fossile Brennstoffe wieder zur Mode gemacht. Nun muss eine alternative Energieversorgung eingeführt und die Umwelt wieder gesäubert werden.

Online / PC

Spiele

Online Games: Eve Online

Eve Online

Eve Online ist eine Weltraum-Welt der Zukunft ohne jegliches Storyboard und offenem Ausgang.

USK-Info: ab 18 Jahre

Link: <http://www.eve-online.de/>

Wer Abenteuer im Weltraum liebt und Strategiespiel sein Genre ist, der ist bei Eve Online richtig



Spielinhalt

In Eve Online geht es um die Vorherrschaft in den vielen Quadranten des Universums. Dabei schließen sich die Spieler zu Allianzen und führen einzelne Schiffe und ganze Flotten. Zu Beginn des Spiels kann man sich seine Herkunft aussuchen und bekommt damit automatisch gewisse Fähigkeiten und Standorte im Universum zugewiesen.

Das Ziel des Spiels ist die Dominanz in einem Bereich, z.B. des Marktes, der

Politik oder eben militärische Dominanz in einem Sektor.



Spielbewertung

In der Welt von EVE gibt es für jeden Spielcharakter unterschiedliche Möglichkeiten, Geld zu verdienen.



Online / PC Spiele

Online Games / Browsergame: Elite Forces: Conquest

Elite Forces: Conquest

Elite Forces ist eine Spielserie, die jeweils ein bestimmtes Land zum Mittelpunkt hat, das befreit werden soll.

Früher erschienene Elite Forces Folgen wie Elite Forces: Jungle Mission, Elite Forces: Afghan und Elite Forces: Pakistan gehören zu jenen Action-Spielen, bei denen die Avatare einen bestimmten Raum kämpfend durchqueren müssen. Das neue Elite Forces: Conquest ist hingegen eine Mischung aus Action- und Strategiespiel.

Link: <http://www.elite-games.net/games/160/elite-forces-conquest.html>

Strategiespiel auch im Browser



Spielinhalt

Das futuristische Szenario ist ein Kampf zwischen der Menschheit und von Menschen entwickelten Robotern. Der Spieler wird nun versuchen, die letzten Bastionen menschlicher Kultur vor dem Untergang zu retten.

Im Spiel müssen die Spieler erst die so genannten Türme aufstellen. Diese sorgen dafür, dass die Roboter aufgehalten und

nicht an deren Zielort ankommen. Dadurch wachsen nicht nur der Highscore, sondern auch die Widerstandskraft der Türme selbst. Die Spieler sollen selbst entscheiden, welche Türme sie benutzen und wo sie die Türme positionieren, um die beste Wirkung zu erzielen.



Der Spieler steuert gleichzeitig auch eine Figur, er hat eine Waffe in der Hand und kann sich im Spiel frei bewegen. Nach einem Kampf werden zusätzliche Waffen und Türme frei geschaltet, die von den Spielern genutzt werden können.

Spielbewertung

Im Spiel müssen die erfolgreichen Spieler nicht nur über die Wirkung der Türme und der eigenen Waffen bescheid wissen und auch ihre Feinde gut kennen, sondern auch die Türme strategisch immer gut positionieren. Große Entscheidungsfreiheit macht das Spiel sehr aufregend.

Alternativen

Ähnlich ist das Strategie-Spiel „Desktop Tower Defence“.

Link:

<http://www.kongregate.com/games/precep/desktop-tower-defense>

Online / PC Spiele

Online Games / Browsergame: Understanding Games

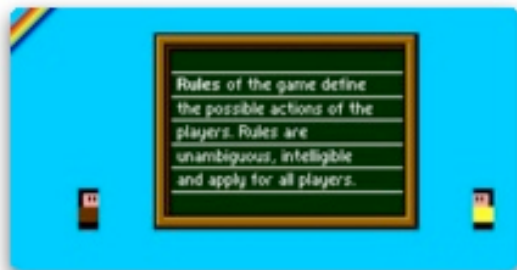
Understanding Games

Das Browser Spiel „Understanding Game“ kann man nicht als ein einfaches Spiel bezeichnen. Das Spiel entstand als ein Projekt im Rahmen einer Diplomararbeit. In Understanding Game lernen die Spieler, was die grundlegenden Prinzipien von Spielen sind. Das Spiel gibt es in vier Teilen bzw. Episode, die über Regel, Motivation, Lerneffekt und Identität vom Spiel informiert.

Link:

<http://www.pixelate.de/games/understanding-games>

Spiel verstehen im Spiel.



Spielinhalt

Das Spiel bezieht sich auf viele Unterhaltungen zwischen zwei Spielfiguren und den Spielern. Bub und Bob heißen die zwei Spielfiguren. Bub weiß ziemlich viel über Computerspiele und kann sehr gut erklären, was ein (Computer)spiel ist. Bob hat nicht so viele Ahnung aber er stellt gerne Fragen.

In der ersten Episode erklären die zwei Spielfiguren den Sinn und die Formulierung von Spielregeln.

In der zweiten Episode erklärt Bub die Motivation der Spieler, welche oft durch das Angebot eines Ziels und eines Wettbewerbs entsteht. Der Schwierigkeits-

grad soll auch an das Können der Spieler angepasst werden können.



Die dritte Episode thematisiert den Lerneffekt im Spiel: Bub zeigt ein Spiel und der Spieler muss ohne Anleitung das Ziel und Spielinhalt verstehen. Durch Beobachtung und Hypothese können die Spieler langsam verstehen.

Die vierte Episode erklärt das wichtige Element der Identität im Spiel. „Je abstrakter eine Spielfigur dargestellt ist, umso mehr Spieler können sich mit ihr identifizieren.“ sagt Bub. Welche Spielfigur die Spieler auswählen, das entscheidet nicht nur die Ausgestaltung der Spielfigur-Leistung, sondern auch deren „Persönlichkeit“.

Spielbewertung

Aus pädagogischer Sicht ist Understanding Game ein sehr gelungenes Spiel: Spieler sind nicht nur einfach Zuschauer der beiden Spielfiguren, sie können immer bei den Beispielen selbst testen. Durch so eine Mischform kann man viel lernen und viel Spaß haben.

Alternativen

Ein ähnliches Lernspiel für Kinder ist Panfu. Kinder können in der virtuellen Welt Freunde treffen und Englisch lernen.

Link: <http://www.panfu.de/>

Special...

Computerspiele

Jin Tan:
Computer spielen in China

Chinas Computerspielmarkt ist auf Expansionskurs

Mit der Internet-Entwicklung in den letzten zehn Jahren ist auch der Markt in China für Computerspiele förmlich explodiert. Allein im Bereich der Online-Spiele ist der gesamte Umsatz im Jahre 2007 auf 10,57 Billionen CNY (ca. 10 Milliarden Euro) gestiegen, im Vergleich zum Vorjahr ist das ein Zuwachs um 61,5 Prozent.

Im internationalen Vergleich belegt der chinesische Computerspielmarkt mit 20 Prozent den dritten Platz weltweit und liegt somit hinter Korea (23%) und den USA (31%).

Das Computerspiel wird vor allem in der Öffentlichkeit zelebriert.

Die historische Entwicklung des chinesischen Computerspielmarkts

Der Auftritt Chinas auf dem Computerspielmarkt erfolgte sehr spät. Erst in den 90er Jahren in Folge der Entwicklung der Computer-Hardware war der chinesische Markt reif für 2D-Spiele. In dieser Zeit wurde der größte Teil der Spiele aus dem Ausland importiert. Besonders nachgefragt waren Spiele aus Korea. Der Grund war darin zu suchen, dass viele Strategiespiele einen starken Bezug zur chinesischen bzw. koreanischen Geschichte hatten und das Spielinterface in chinesischer Sprache angeboten wurde.

Mit der schnellen Entwicklung der Breitbandverbindungen (ab dem Jahre 2000) und der verfügbaren Hardware in

China sind die dreidimensionalen Massen-Mehrspieler-Online-Gemeinschaftsspiele (MMOG) sehr populär geworden. Ende 2007 gibt es bereits über 40 Millionen Online-ComputerspielerInnen in China. Das durchschnittliche Alter der chinesischen ComputerspielerInnen liegt dabei unter 21 Jahren. Kinder und Jugendliche sind also die größte Gruppe der ComputerspielerInnen.



Im Bereich der MMOGs liegt das weltweit bekannte Spiel „World of Warcraft“ seit Jahren auf dem ersten Platz der Rankingliste in China. Generell dominieren noch importierte Computerspiele auf dem chinesischen Markt. Allerdings nimmt der Anteil chinesischer Computerspielhersteller, die eigene mehr am chinesischen Markt orientierte Spiele entwickeln, zu.

Spiele im Internetcafé

Computerspiele finden in China überwiegend im Internetcafé statt. Ein Grund für dieses Phänomen ist in den hohen Anschaffungskosten für die Hard- und Software zu suchen, dass besonders junge Leute für wenig Geld viel Zeit im Internetcafé verbringen.

Im Jahre 2001 und 2002 gab es in China über 200.000 Internetcafés. 60 Prozent der ComputerspielerInnen gehen gerne ins Internetcafé, um dort mit anderen Leuten zusammen zu spielen. In dieser Zeit

wurden die Internetcafés zum neuen Treffpunkt für Jugendliche, wo sie sowohl in realer Welt miteinander kommunizieren, als auch in der Spielwelt zusammen kämpfen konnten.

2003 kam es zu einer Neustrukturierung der Internetcafé-Szene. Anlass waren mehrere verheerende Lokal-Brände als auch das (unerlaubte) Angebot von Spielen mit Gewalt- und Sex-Hintergrund. Die neu eingeführte und vom Staat zu erwerbende Konzession für den Betrieb eines Internetcafés hatte schließlich zur Folge, dass nicht nur Kinder und Jugendliche keinen Zutritt mehr hatten, sondern auch rund 40% der Lokale schließen mussten.



Internetcafé in China

Gesellschaftliche Akzeptanz der Computerspiele

Obwohl es in China ein sehr breites Publikum gibt und der Computerspielmarkt sehr schnell wächst, finden Computerspiele als neues Medium und Lerninstrument noch keine große Akzeptanz. Im Jahre 2005 hat die Regierung zur Entwicklung des Computerspielmarkts ein Gesetz erlassen, in dem Computerspiele als eine Art von neuem Entertainment definiert werden. Die Computerspiele dienen somit per Definition ausschließlich der Unterhaltung.

Einerseits wird in den Massenmedien ein negatives Bild über die Computerspiele verbreitet, andererseits übt der Staat per Gesetzgebung starken Einfluss auf den Computerspielmarkt aus. Seit 2002 wurden mehrere Gesetze erlassen, um den Computerspielmarkt noch stärker zu kontrollieren. Die Gesetze sorgen dafür, dass Kinder und Jugendliche vor Porno- und Gewaltspielen geschützt werden

sollen (ohne Auflistung bzw. der genauen Definition der kinder- und jugendgefährdenden Spiele). Interessant dabei ist, dass Computerspiele als eine Erwachsenenendomäne installiert wird, denn Jugendliche unter 18 Jahren dürfen in der Öffentlichkeit keinerlei Computerspiele spielen, egal ob Super Mario Bros oder Call of Duty 3. Ein Mitgrund für dieses Überden-Kamm-Scheren mag auch darin zu sehen sein, dass im Vergleich zum europäischen und deutschen Computerspielmarkt in China entsprechende Instanzen und Forschungseinrichtungen, die den Nutzen der Computerspiele untersuchen und eine Altersempfehlung abgeben, vollkommen fehlen.

Computerspiele als Bibliotheksangebot: noch ein langer Weg

Am chinesischen Computerspielmarkt zeichnet sich das Verschmelzen der beiden Sphären „Lernen“ und „Spielen“ immer mehr ab. Die starke Zunahme des Angebots neuer Lernsoftware mit spielerischen Elementen ist dabei ein Indiz. Der große Lerneffekt bei diesen Spielen hat zu einer Meinungsänderung der Eltern und Pädagogen geführt. Sowohl Eltern als auch Pädagogen holen sich Informationen über Computerspiele aus verschiedenen Quellen, um eine Auswahl der Spiele zu treffen und sie gezielt für das Lernen einzusetzen. Dabei greifen die Eltern und Pädagogen auf Studien über Lernen im Spielen aus den USA zurück, die sie veranlasst ihre negative Einstellung zu Computerspielen zumindest neu zu überdenken.

Diese Marktlücke hat auch die chinesische Computerspielindustrie entdeckt und beginnt mit Bildungseinrichtungen zu kooperieren, lernfördernde Spiele zu entwickeln. Es wird nur eine Frage der Zeit sein, bis Computerspiele nicht nur als Unterhaltungsspiele, sondern auch als neue Lerninstrumente in China eingesetzt werden.

Die positive Reaktion von Eltern und Pädagogen ist leider noch nicht in der chinesischen Bibliothekslandschaft angekommen: einerseits hat die Gesellschaft immer noch das alte Klischee einer Bibliothek, dass dort nur Bücher gesammelt werden. Solange sich dieses Bibliotheksimage als Bücherhaus oder Büchersammlung nicht ändert, werden

Computerspiele als neuer Bibliothekservice nur schwer angeboten werden können.

Andererseits sind es Bibliothekare in China selbst, die ihr Berufsethos eng mit der Verwaltung von Buchsammlungen verbunden sehen. Die Neupositionierung des Berufsbildes als Informationsspezialisten ist noch kein (in der Öffentlichkeit) diskutiertes Thema, sodass dem möglichen Angebot von

Computerspielen in einer Bibliothek auch derzeit jegliche Argumentationsgrundlage fehlt. Aber vielleicht ist gerade in China das Computerspiel ein Türöffner zu einer Medienfreundlicheren Bibliothekspolitik, betrachtet man die restriktiven Gesetze zur Nutzung des Internets im Reich der Mitte.

Mehr Literatur

Quellen im Web:
Portale und Websites zum Thema ‚Games‘



Online Quellen zu ‚Games‘

Auf den nächsten zwei Seiten möchte ich mich Quellen im Web widmen. Quellen, die sich mit PC-, Konsolen- und Online Games beschäftigen. Diese Webseiten und Portale können sowohl zum eigenen Nachschlagen dienen als auch zur Trend-Info, Kaufempfehlung, als Community für die eigenen LeserInnen und für Support-Anfragen (Foren) herhalten.

Offensichtlich existieren sehr viele Webseiten, die sich dem Thema „Games“ widmen. Aus Platzgründen möchte ich Ihnen lediglich die im deutschsprachigen Raum populärsten Seiten präsentieren. Aber machen Sie sich selbst ein Bild!

Und noch ein **Hinweis**: Da es sich bei Game-Websites / Portalen um ein recht dynamisches Feld handelt, sind die folgenden Angaben auch mit einer gewissen Lebensdauer behaftet: der eine oder andere Link könnte schon in wenigen Monaten nicht mehr aktuell sein. Die Reihenfolge der Quellenangaben erfolgt ohne jegliche Wertung oder Bedeutung.

Web-Portale, die alles abdecken

Diese Portale bieten sehr viel Information zu allerlei Computerspielen, meist in

Verbindung mit Foren, Eventankündigungen und Spieletest.

1] Videogames Zone.de



Es werden vor allem Konsolen-Spiele berücksichtigt.

<http://www.videogameszone.de/>

2] PC-Games.de



Alles rund um PC-Games, eine eigene Zeitschrift beschäftigt sich auch mit den Hardware-Anforderungen.

<http://www.pcgames.de/>

<http://www.pcgameshardware.de>

3] PC-Action



Mit vielen Besprechungen und aktuellen Infos zu allen Genres des Computerspiels.

<http://www.pcaction.de/>

4] Weitere Portale:

- <http://www.gamestar.de/>
- <http://www.playvanilla.de/>
- <http://playart3.gamesplanet.com/>
- <http://www.spieletipps.de/>
- <http://www.gamezone.de/>
- <http://bgs.gamaxx.de/>

Spezialisierte Web-Quellen

Und hier noch eine Aufstellung an Quellen, die jeweils ein spezifisches Publikum oder ein spezielles Genre an-/besprechen.

1] Kinder-Portale:

- <http://www.kidszone.de/>
- <http://www.play.de/kinder/2.html>



2] Online-Games:

- <http://www.buffed.de/>
- <http://www.mmplay.de/>
- <http://www.mmorpg.com>
- <http://www.mmosite.com/>

3] Konsolen-Games:

- <http://www.cynamite.de/>
- <http://www.sqoops.de/>
- <http://www.consol.at/>
- <http://www.gamepro.de/>
- <http://www.nintendofront.de/>
- <http://www.playstationfront.de/>
- <http://www.xboxfront.de/>

4] Browser-Games:

- <http://www.browsergame-world.de/>
- <http://www.browsergames24.de/>

Spiele News

- <http://www.sftlive.de/>
- <http://www.n4g.com/>
- <http://www.spiele-news.net/>
- <http://www.games-news.de/>

5] Ableger von Zeitschriften

- <http://www.maniac.de/>
- <http://www.edge-online.co.uk/>
- <http://www.geemag.de/>
- <http://www.play-magazin.de/>
- <http://www.famitsu.com/>



6] eSports

- <http://www.readmore.de/>

Game-Downloads

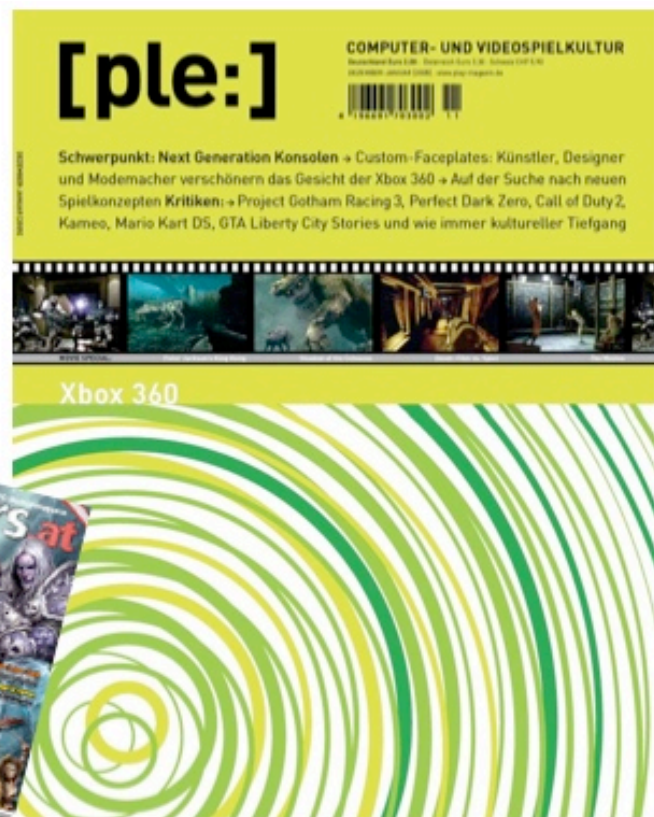
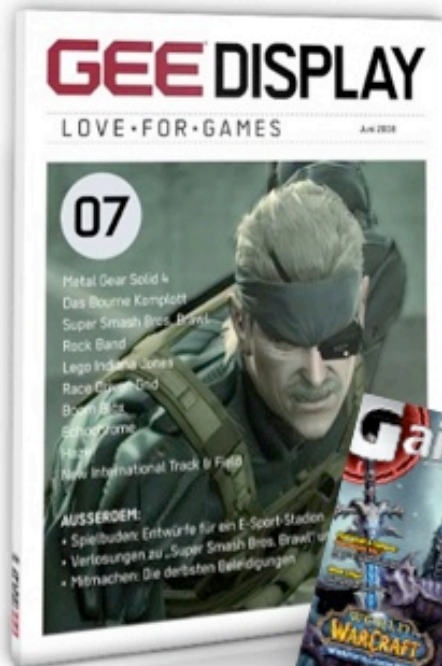
Eine Reihe von Websites bieten auch den direkten Download von Spielen an:

- 1] <http://www.gamer-unlimited.de/>
- 2] <http://playart3.metaboli.de/>



Mehr Literatur

Print-Information:
Deutsch-sprachige Spiele-Magazine



Ein Wort zu Fachmagazinen

Journale und Fachmagazine, die sich mit dem Thema ‚Computerspiel‘ auseinandersetzen, haben ein breites Publikum und sind daher beinahe ebenso zahlreich wie online-Portale. Seit den 80er Jahren existieren auch im deutsch-sprachigen Raum unzählbare Print-Angebote, die aber was ihre Qualität angeht, sehr unterschiedlich ausfallen können.

Den Hauptanteil dieser Zeitschriften nehmen Produkte ein, die zumeist als Rezensionsorgane von Mainstream-Spielen fungieren. Dabei werden oftmals Independent-Produkte völlig außer Acht gelassen. In diesen Heften sind sehr oft Tips & Tricks sowie Gratis-Spiele auf DVD/CD beigelegt.

Sehr wenige Zeitschriften setzen sich mit der Videospieldkultur in der Tiefe auseinander. Diese möchte ich als erstes präsentieren.

Magazine der Spielkultur

Wer sich gerne eingehend mit der Videogames-Spielkultur beschäftigen möchte, der ist mit folgenden Zeitschriften gut beraten:

1] Gee

Gee ist das deutschsprachige Magazin zur Spielkultur. Neben einem Web-Portal existiert auch noch ein eHeft, also eine Mischung aus Print-Ausgabe und Online-Blättern.



Das Heft erscheint 8x im Jahr und kann über die Webseite <http://www.geemag.de/> bestellt werden.

2] Edge

Edge ist ein englisch-sprachiges Magazin (eine dt. Version existiert, allerdings als Zwei-Monats-Ausgabe), welches die Spielindustrie beobachtet, Trends aufspürt und interessante Interviews anbietet. Spielrezensionen und zahlreiches Bildmaterial sowie ein sehr schönes Layouting runden dieses empfehlenswerte Produkt ab.



Die englische Version erscheint 13x im Jahr und kann über <http://www.edge-online.co.uk> bestellt werden.

3] Ple

Dieses Magazin war ein Highlight der Computergames-Literatur in Deutschland. „War“ deshalb, weil es seit 2006 nicht mehr erscheint. Ich möchte es aber trotzdem hier auflisten, weil es erstens eine Menge an interessanten Ausgaben gab (für das Archiv?), und zweitens die Artikel zur Spielkultur zumeist auch weiterhin ihre Gültigkeit haben.



Weitere Infos dazu finden sich auf der Webseite <http://www.play-magazin.de/>.

Magazine für Gamer

Und nun zu jenen Magazinen, die gewöhnlich an jeder gut sortierten Bahnhofsbuchhandlung zu finden sind. Sie repräsentieren die Spielerszene mit ihren schrillen Covers und hohen Auflagen. Die Hauptleserschaft bilden die Intensivspieler, wobei es auch außerhalb dieser Gruppe eine beträchtliche Anzahl an Gewohnheitsspielern gibt.

Leichte Schwerpunktunterschiede werden von den Magazinen gesetzt, um auch Randgruppen wie Senioren oder Frauen anzusprechen.

Anmerkung: Die folgende Reihung der Magazine ist völlig willkürlich, ohne jegliche Wertung und ist keineswegs vollständig.

1] Gamestar

Erscheint monatlich, Abo über <http://www.gamestar.de> möglich. Im Mittelpunkt stehen wie bei den anderen Magazinen Spiele-Besprechungen,

Illustrationen und Screenshots, Event-Ankündigungen, aber auch Hardware-Infos, Spiele-Tests und ein Einkaufsführer.



2] PC Games

Abo: <http://www.pcgames.de/>

3] GamePro

Abo: <http://www.gamepro.de/>

4] PC Action

Abo: <http://www.pcaction.de/>

5] Games Aktuell

Abo: <http://www.cynamite.de/>

6] Play3

Abo: <http://abo-p3.computec.de/>

7] Computerbild Spiele

Abo: <http://www.computerbild.de>



8] Gamers.at

Abo: <http://www.gamers.at/>

9] Maniac

Abo: <http://www.maniac.de/>

10] Xbox Games

Abo: <http://www.live-emotion.de/>

11] Wii Magazine

Abo: <http://www.live-emotion.de/>



12] Consol.at

Abo: <http://www.consol.at>



Mehr Literatur

Gebundene Information: Buchempfehlungen zum Thema

Spielkonsolen und Heimcomputer



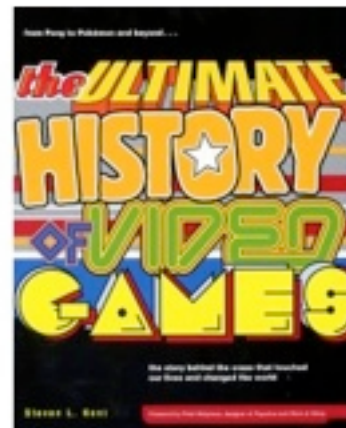
Dieses Buch kann gut und gerne als das Nachschlagewerk für Spielkonsolen gelten. Allerdings sind nur jene Spielkonsolen berücksichtigt, die zwischen 1972 und 2005 auf den Markt gekommen sind.

Bibliographische Angaben:

Winnie Foster: Spielkonsolen und Heimcomputer. Gameplan Verlag, 2002, ISBN-13: 978-3000106583, Preis ca. 20 Euro (neu)

The Ultimate History of Video Games

Das rund 600 Seiten starke Werk beschäftigt sich, wie der Titel schon sagt, mit der Geschichte der Videospiele. Die illustrierte Entwicklung vom Ping-Pong Spiel über Pac-Man bis zu modernen Konsolen und PC-Spielen wird mit zahlreichen Insider-Geschichten gewürzt, so dass die Lektüre sehr angenehm und beschwingt anmutet. In Englisch.



Bibliographische Angaben:

Steve L. Kent: The Ultimate History of Video Games. Prima Pub Verlag, 2002, ISBN-13: 978-0761536437, Preis ca. 13 Euro (neu)

Das inoffizielle XBOX-Buch



Das Buch zur erfolgreichen Konsole liefert zusätzliches Wissen um die Xbox - zum Betriebssystem, zur Leistungserweiterung und zum Einsatz als Media Player. Mit zahlreichen Abbildungen und sehr vielen Erklärungen. Wichtiges Kapitel: das Zusammenspiel zwischen Xbox und PC / Netzwerk.

Bibliographische Angaben:

Erich F. Engelhardt: Das inoffizielle XBOX-Buch. Francis Verlag, 2006, ISBN-13: 978-3772370984, Preis ca. 15 Euro (neu)

Mehr Seminare

Interaktives Lernen :
eGaming Seminar mit Spaßfaktor

eGaming in Bibliotheken – Seminar und Workshop

Auf Wunsch kann der Inhalt dieses eBooks auch in Form eines Seminars vermittelt werden. Die Aufbereitung des Themas erfolgt in Form eines Workshops, in dem die Teilnehmer auch die einen oder anderen Spiele selbst ausprobieren können. Fallstudien erweitern den Praxisbezug.

Kontakt:

Mark Buzinkay, <http://www.buzinkay.net/training.html>, via mail unter office@buzinkay.net

Mehr

Tagung

Vorschau: Zukunftswerkstatt 2009

Zukunftswerkstatt 2009

Neue Medien in Form von Computerspielen und Angeboten des Web 2.0 finden in immer mehr Gesellschaftsgebieten Anwendung; Anwendungen, die z.T. ganz anders sind als die Macher dieser Medien es sich bei der Schaffung erdacht hatten. Die Online-Ausgabe der FAZ vom 11.06.2008 schreibt in einem Artikel²⁴ über die zunehmende Relevanz von strategischen Computerspielen für die Managerausbildung. Eine der größten amerikanischen Computerdienstleister regelt die Kommunikation seiner 12.000 Mitarbeiter in zahlreichen Außenstellen über ein Computerspiel (Battlefield 2), in dem bis zu 128 Personen gleichzeitig auf einem Server miteinander spielen können. Hier finden die Mitarbeiter kurze Erholung, kommunizieren zugleich die wichtigsten Neuerungen und diskutieren knifflige Fragen mit den Mitspielern/Kollegen²⁵.

Kinder nutzen zunehmend Lernprogramme, weil sie das spielerische Lernen dem „trockenen“ Lesen von Lehrbüchern vorziehen. Die Zukunft wird in einer Vermischung der Lerninhalte mit dem Gaming bestehen. Schon heute wird das Know How von Bibliothekaren in der Entwicklung von äußerst erfolgreichen Spielen genutzt.

Auch die Angebote des Web 2.0 sind in Wirtschaft und Gesellschaft zunehmend Teil der Kommunikation, dienen als Werkzeug für einfachere und bessere Zusammenarbeit, als Wissensspeicher (Wikipedia) und eröffnen neue Wege zu Netzwerken und Zielgruppen.

Die Grenzen zwischen Lernen und Spielen, zwischen Edutainment und Entertainment beginnen zu zerfließen. Es entstehen nicht nur neue virtuelle Welten oder neue Freizeitoptionen es geht um neue interaktive, multioptionale individuelle und globale Kommunikationssysteme die für die Vermittlung und Verwertung wissenschaftlicher und kultureller Inhalte von zentraler Bedeutung sein werden. Akzeptiert man diese Zusammenhänge entsteht ein neuer Kreislauf der Kommunikation mit neuen Netzwerken und neuen einzigartigen Kooperationsmöglichkeiten. Für die User bedeutet dies globalen Zugang zu kulturellen und wissenschaftlichen Inhalten. Für Unternehmen und Institutionen – wenn Sie eng kooperieren – bedeutet es ebenfalls Zugang, nämlich zu Millionen an interessierten, kreativen und offenen Usern bzw. Kunden. Nie zuvor bestand die Möglichkeit einer derart komplexen Zusammenarbeit zwischen öffentlichen Institutionen wie den Bibliotheken und privatwirtschaftlichen Unternehmen wie der Gamesindustrie. Und nie zuvor war die Verwirklichung der Wissensgesellschaft unter Beibehaltung der jeweiligen Interessen der Kooperationspartner zu nah wie heute.

Stellt man sich also die Frage, was Bibliotheken und Bibliothekare der Zukunft leisten sollten, ist ein zentraler Punkt sicherlich die Kenntnis dieser Medien und die Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten, die in diesen neuen Medien stecken. Definiert man die Aufgabe von Bibliotheken als Mediendienstleister, die der Gesellschaft helfen das neue Überangebot an Informationen und Medien zu ihrem Vorteil zu nutzen und beherrschen zu lernen, dann gehört die permanente Beobachtung neuer Entwicklungen und das Ausprobieren dieser Medien zum zukünftigen Bibliotheksalltag. Bibliotheken werden sich in Zukunft nicht mehr allein über die Wissensbereitstellung definieren können, denn dies bieten inzwischen auch viele andere Anbieter. Die Bibliothek bezieht ihre Daseinsberechtigung aus dem Nutzen, den sie der Gesellschaft bringt, die sie bezahlt: Nutzen in Form von Kulturbewahrern, Leseförderern und Dienstleistern in Sachen Medien

²⁴ Donkor, Charles: Talentkrieg 2.0: Neue Generation der klugen Köpfe in: F.A.Z.net vom 11.07.2008 <http://sgrl.it/?q67om> <zuletzt aufgesucht am 01.09.2008>

²⁵ Tapscott, Don; Williams, Anthony D. (2007): Wikinomics. Die Revolution im Netz. München: Hanser, S. 244 ff

und Informationshandling. Wobei die zwei letzten Punkte in Zukunft sicher zunehmend bedeutender werden.

Der amerikanische Bibliotheksverband ALA reagiert auf diese neuen Herausforderungen mit einem \$1 Mio. schweren Projekt, in dem untersucht wird, welchen Nutzen Computerspiele für das Lernverhalten haben. Auch in Deutschland muss die ernsthafte Auseinandersetzung mit diesem Thema nicht nur in Hinblick auf Suchtgefahren, sondern auch hinsichtlich der Potentiale stärker werden.

Die Zukunftswerkstatt auf dem Bibliothekartag 2009 möchte Ihnen als Spielwiese dienen, sich diesen Medien spielerisch und mit Unterstützung von kundigen Kollegen zu nähern. Kommen Sie und probieren Sie aus wie man Wikis, Weblogs, RSS, Second Life, cafesonique.com und Wii-Playstations bedient und nutzt. Lernen Sie Best-Practice-Lösungen zur Anwendung und Einbindung dieser Medien aus Bibliotheken weltweit kennen. Entwickeln Sie im Gespräch mit Kollegen neue Ideen für die Zukunft der Bibliotheken in Deutschland. Kommen Sie zu unseren weiteren Vorträgen und zur Podiumsdiskussion mit Vertretern der Bibliotheken, der Gamesindustrie und der Kulturwirtschaft. Entspannen Sie bei einer kleinen Runde Tennis an der Wii-Station. Oder wie das Motto der Zukunftswerkstatt lautet: die Bibliotheken gehen spielen, spielen Sie mit...

Projektteam:

Jin Tan, Staatsbibliothek zu Berlin, jintan@gmail.com

Julia Bergmann, Trainerin für Informationskompetenz, the-librarian@gmx.de

Christoph Deeg, Editura GmbH, christoph.deeg@editura.de

Über

Ratgeber 2008

noch ein paar Notizen:

Impressum, Kontakt und Copyright

Impressum, Kontakt und Copyright

Mark Buzinkay, Grabenweg 4b, 6850 Dornbirn, Österreich
www.buzinkay.net office@buzinkay.net



Bei Fragen, Anregungen oder Wünschen wenden Sie sich bitte unter obiger e-Mail Adresse direkt an den Autor. Er wird sich so schnell wie möglich bei Ihnen melden. Vielen Dank!

Zum Copyright: Sie können dieses Dokument unter Angabe des Urhebers und der folgenden URL (<http://www.buzinkay.net/egaming.html>) als Quelle gerne vervielfältigen, ausdrucken und weitergeben.