

Computerspiele und interaktive Simulationen - Wirkungen auf Menschen und Wissenschaften

Prof. Michael Hauhs und Prof. Niels Gottschalk-Mazouz

Menschen verbringen heute einen erheblichen Teil ihrer Lebenszeit in simulierten Wirklichkeiten. Unter diesen virtuellen Welten können im weiteren Sinne nicht nur interaktive Computerspiele (z.B. World of Warcraft, Nintendo Wii, Counterstrike), sondern auch Rollenspiele (LARP, P&P, Managertraining), die Jagd oder eine Ausbildung angesehen werden. Viele virtuelle Welten besitzen einen klaren Übergang zwischen einer Außen- und Innensicht. Im Innern bieten sie die Gelegenheit einer interaktiven Teilnahme am Geschehen. Das kann auch die sozialen Bindungen zu anderen Aktionsteilnehmern umfassen. Während des Zeitraums einer Teilnahme setzen diese Welten für alle Beteiligte einen klaren Sinnbezug voraus. Wer auf der Jagd, in der Ausbildung oder in einem Spiel die Sinnfrage stellt, hat damit den jeweiligen Kontext bereits verlassen. Er nimmt nicht mehr teil, sondern ist zum externen Beobachter geworden. Je nach Kontext kann sich diese Außenperspektive als ein Vorteil oder Nachteil erweisen. Darüber hinaus gibt es Simulationen, bei denen die Übergänge zwischen Wirklichkeit und Simulation fließend sind. Beispiele sind soziale Internetnetzwerke (z.B. StudiVZ, Facebook, Twitter) und Informationsaufbereitung (Nachrichten, Printmedien, Werbung). In dieser Kategorie sind die Grenzen zwischen Simulation und Realität von besonderem Interesse. Computer haben die technischen Möglichkeiten immens erweitert. Heute können für viele technische und soziale Kontexte virtuelle Welten angeboten werden, für die das vor wenigen Jahren noch nicht vorstellbar war. Die scheinbare(?) Inflation virtueller Welten steht im Ruf ein „kulturveränderndes“ (-gefährdendes) Potenzial zu besitzen. Im Film wird dieses Thema wiederholt aufbereitet (z.B. Matrix). An Universitäten wird dagegen die interaktive Simulation nur punktuell thematisiert. Sie kommt bisher als Methode in Forschung und Lehre kaum vor, allenfalls als ein Zeitgeist-Phänomen. Dieses interdisziplinäre Seminar will zum einen Grenzen virtueller Welten diskutieren, als auch die Analogie und Unterschiede zwischen virtuellen Welten aus theoretischer Sicht und an Beispielen untersuchen. Welche anderen und welche wissenschaftliche Inhalte lassen sich hier vermitteln? Wie kann das häufige Eintauchen in eine Simulation die Wahrnehmung und den Umgang mit Raum und Zeit, mit Umwelt und Geschichte verändern? Welche Strategien gibt es in virtuellen Umgebungen. Inwieweit lassen sich diese simulieren (Beispiel: Schach-Engines, brute force und mögliche Alternativen). Warum wird die Simulation von Wirklichkeit in der Wissenschaft bisher so wenig diskutiert?



Vorbesprechung: 27.10.09, S 106/FAN B

Blocksitzung: 08.-10.01.2010, Wallenfels