

Pressemitteilung

Nr. 35 vom: 28. April 2009

TU Ilmenau startet umfassende Erforschung von Computerspielen

Die Technische Universität Ilmenau startet die umfassende Erforschung von Computerspielen. Bereits zum 1. April hatte die Universität eine Junior-Professur eingerichtet, die die sozialwissenschaftlichen Aspekte digitaler Spiele beleuchtet, ab Mai werden Computerspiele mit einer weiteren Professur auch hinsichtlich neuer Technologien erforscht. Diese Verquickung ist an deutschsprachigen Universitäten bislang einzigartig. Die Forschung der TU Ilmenau umfasst die Entwicklung von Computerspielen, die Produktion, die Verteilung und die Anwendung durch die Nutzer.

Computerspiele werden zunehmend auch im Internet genutzt, dem Leitmedium von Kindern und Jugendlichen. Täglich sind in Deutschland Hunderttausende von Menschen online, um zu spielen – nicht nur junge Menschen, sondern auch Erwachsene. „Digitale Spiele sind also durchaus dazu geeignet zu untersuchen, wie sich die Mediatisierung der Gesellschaft entwickelt“, sagt Jeffrey Wimmer, Inhaber der Junior-Professur ‚Sozialwissenschaftliche Aspekte von Computerspielen‘. Über die Gefahren der sogenannten Killerspiele wird hinlänglich diskutiert: Gewaltbereitschaft, Suchtgefährdung, soziale Isolation bis hin zu totaler Vereinsamung sind Schlagworte der aktuellen Diskussion. Prof. Wimmer will sich in seiner Forschung aber nicht nur auf unmittelbare Wirkungen von Computerspielen auf die Nutzer beschränken, also etwa eventuelle psychische Schädigungen Jugendlicher. Er wird auch die Integration der Computerspiele in das Alltagsleben der Spieler in den Blick nehmen, das heißt auch langfristige Chancen und Risiken für die ganze Gesellschaft. Der Wissenschaftler erkennt in Computerspielen so durchaus auch positive Auswirkungen: „Sie könnten Lernprozesse stimulieren oder neue Formen von Gruppenaktivitäten in sogenannten Communities, Clans und Gilden fördern und helfen, soziale, aber auch technische Kompetenzen zu erwerben“.

Prof. Wolfgang Broll, Leiter des Fachgebiets ‚Virtuelle Welten und Digitale Spiele‘ erforscht Spiele in technischer Hinsicht. Er stellt fest: „Die Entwicklung im Bereich der PC- und Konsolenspiele stagniert bereits. Damit können kaum noch neue Nutzergruppen erschlossen werden. Die Zukunft liegt in den Bereichen ‚Serious Games‘ und mobile Spiele“. Schwerpunkt seiner Forschung werden daher Technologien für sogenannte ‚Pervasive Games‘ sein, also Spiele, die man an jedem beliebigen Ort spielen kann, und bei denen Elemente der jeweiligen Umgebung so in das Spiel einbezogen werden, dass der Spieler in eine real-fiktive Welt eintaucht. Gerade hierbei sei die Zusammenarbeit mit der Sozialwissenschaft sehr vorteilhaft: „Nur so erfahre ich etwas darüber, wie solche Technologien von den Anwendern angenommen und genutzt werden. Dies wiederum ist die Grundlage für die Erforschung der nächsten Generation digitaler Spiele“, sagt Prof. Broll.

Mit den beiden Computerspiel-Professuren sucht die TU Ilmenau den direkten Dialog mit der Industrie. „Wissenschaftliche Erkenntnisse können bei der Entwicklung und Ausrichtung neuer Spiele konkret weiter helfen und sicher auch ihre Verkaufszahlen steigern“, sagt Prof. Wimmer. Die beiden Wissenschaftler wollen daher künftig gezielt untersuchen, wie sich einzelne Technologien auf den Verkauf auswirken, welche Games die Internetspieler gut und welche sie schlecht finden. Ilmenauer Studenten der Medien- und Kommunikationswissenschaften, die sich in Computerspielen spezialisieren werden, könnten für die Industrie als Mitarbeiter von größtem Interesse sein. Insbesondere in konzeptionellen Berufen im Medienbereich, in denen fundierte Kenntnisse sowohl technischer als auch sozialer Aspekte nötig sind.