

Kreativität und Technik im Gamesbereich

The background features a dark blue gradient on the left, transitioning into a complex, glowing blue structure on the right. This structure consists of numerous thin, curved lines that form a grid-like pattern, resembling a tunnel or a futuristic architectural element. The lines are illuminated from within, creating a bright, ethereal glow that fades into the dark background.

Inhalt

- Was ist ein Spiel?
- Einteilung der Digitalen Games
- Ineinandergreifen von Kreativität und Technik im Produktionsprozess
- Kreativität und Videospiele
- Mod's als individuelle und kreative Gestaltungsmöglichkeiten

Was ist ein Spiel?

= schwer zu definieren durch Artenvielfalt

- Meinung oft: soll Spaß machen
- Aber viele Leute nehmen Spiele sehr ernst-> Johan Huizinga bezeichnet das Spiel als „heiligen Ernst“
- Auch heutzutage ist das Spiel nicht mehr nur Spaß, sondern zeichnet auch einige Berufszweige aus: Game Designer, Game Programmierer
- Und wird auch für Ausbildungen benutzt, z.B. Wirtschaftsspiele an der Uni Leipzig z.B. Planspiel BWL/VWL Uni Leipzig auch das ist Spiel so zu tun als sei man Geschäftsinhaber einer Firma so wie Kinder so tun als seien sie Piraten oder Indianer

- Zitat Johan Huizinga: *„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum [dem Spielraum] nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“*
{Rehfeld S.14}
- zu jedem Spiel gehören Regeln und das Spielziel
- Diese unterscheiden das Spiel als geregeltes Spiel vom meditativen Spiel
- Meditativ= sinnieren oder sich in etwas Versenken
- Bsp.: Das (meditative) Spiel der Wellen

Was ist Kreativität?

- Erweiterung des eigenen Horizonts durch Entdeckung und Annahme neuer Denkweisen die eine umfangreichere Sicht auf die Welt und damit das Erkennen mehrerer neuer Perspektiven ermöglichen
- Schaffung von etwas Neuem aus bereits vorhandenen Kenntnissen der Welt, aus denen geschöpft wird und durch deren Veränderung und Vermischung die Entstehung von Neuem möglich ist. (z.B. man hat Kenntnis vom Aufbau von Städten des alten Chinas und der dazugehörigen Fabelwesen und man kennt die Idee von der mechatronischen Zukunft -> Idee: Ein Plot für eine mechatronische Welt die in der Struktur und der Bauweise dem alten China gleicht und in der jemand Roboterdrachen gebaut hat, die dem Nutzen der Bewohner zukommen sollten.)

Arten von Digitalen Spielen

- Computerspiele



Konsolen- und Hand-Held Games



https://www.google.de/search?q=konsolengames&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=oahUKewjzolk47fUAhWHyRoKHRPTD3oO_AUIBygC&biw=1536&bih=685#q=hand+held+games&tbm=isch&tbs=rimg:CcYYdWNOooUlljgCvjVgU4ZVVDzrFwMaldzWi5e7qqP72vhloJnFh5PiqjnodyQZmKBTeWdJqrOp_1k_12gunBL7twXCoSCQK-NX1ThlVUEceOT2rTj8Y3KhIJOsXAxoh3NYRJM CJYaPLICoqEgmLl7uqo_1va-BE51no5zlbaoioSCWWgmcWHk-KqEZKF7Yw-KFPDKhIJOeh3JBMyoFMRrEQzHyLtlGwqEgl5Zomqs6n-TxEgYA3ehhsTgCoSCfb26cEvu3BcEe33bHHKool9&imgcr=YzuCWq3RIhRvpM
https://www.google.de/search?q=konsolengames&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=oahUKewjzolk47fUAhWHyRoKHRPTD3oO_AUIBygC&biw=1536&bih=685#q=hand+held+games&tbm=isch&tbs=rimg:CcYYdWNOooUlljgCvjVgU4ZVVDzrFwMaldzWi5e7qqP72vhloJnFh5PiqjnodyQZmKBTeWdJqrOp_1k_12gunBL7twXCoSCQK-NX1ThlVUEceOT2rTj8Y3KhIJOsXAxoh3NYRJM CJYaPLICoqEgmLl7uqo_1va-BE51no5zlbaoioSCWWgmcWHk-KqEZKF7Yw-KFPDKhIJOeh3JBMyoFMRrEQzHyLtlGwqEgl5Zomqs6n-%20TxEGYA3ehhsTgCoSCfb26cEvu3BcEe33bHHKool9&imgcr=wlOJMw8gVoUQ1M
https://www.google.de/search?q=konsolengames&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=oahUKewjzolk47fUAhWHyRoKHRPTD3oO_AUIBygC&biw=1536&bih=685

MUD (Multi-User-Dungeons)

- Nicht so bekannt
- Schriftbasiertes Rollenspiel mit Chatkomponente



Ineinandergreifen von Kreativität und Technik im Produktionsprozess (Olschewski 2011)

Einteilung der Spieleentwicklung in:

- Game Design: Entwurf des Spiels und Leitung über den Entwicklungsprozess
- Grafik: Erstellung von Oberflächenstrukturen und Modellierung von Spielcharakteren, Welten, Gegenständen usw.
- Level Design: Erstellen und Entwerfen von Spielwelten und Atmosphäre
- Sound: Erstellung von zum Spiel passender Musik und Töne
- Programmierung: Einbau des Spiels in ein Grundgerüst (Game Engine)

Kreativität im Arbeitsprozess:

- Kreativität in der Ideenfindung und Problemlösung
- Dabei Lösung von Problemen in der Programmierung, für zeitliche und finanzielle Hürden
- Umsetzungsprobleme lösen ohne wirtschaftliche und inhaltliche Konzepte zu gefährden
- Zusammenarbeit zwischen Technikern, Künstlern und Managern über lange Zeiträume hinweg

Aber:

- nur eingeschränkter Raum zur Entfaltung, weil Vorgaben vom leitenden Grafiker eingehalten werden müssen

Kreativität und Videospiele

- -geteilte Meinungen im wissenschaftlichen Bereich

Pro:

- Wege finden um Spiele zu hacken
- Problemlösungen in bestimmten Spielabschnitten in bestimmten Spielen z.B. Lösen von Rätseln und bestimmte Wege um Gegner zu umgehen oder zu bekämpfen (Indie Horror Games, Abenteuergames etc.)
- Aufbau eigener Welten (Minecraft, Sims etc.)
- Förderung verschiedener Denkweisen durch große Vielfalt (z.B. Unterschied Mädchen- und Jungenspiele, Genre)

Contra:

- Gruppendiskussion mit 175 Videospielern zeigt, dass Telespiele die kreative Phantasie nicht aktivieren (Ausnahme sind Weltraumspiele) (Studie von 1983)
- Kreativitätspotential abhängig vom medienspezifischen Angebot und damit nicht verallgemeinerbar
- Es gibt Spiele die nur stumpfes Knopfdrücken brauchen (Beat `em Up ´s; Ego Shooter im Stil von Call of Duty usw.) , diese Spiele werden als jugendgefährdend angesehen

Mods als individuelle Gestaltungsmöglichkeiten

Mods= Modifications: (Behr 2008)

- Veränderungen an oder Ergänzungen zu einem Videospiel und gemacht von Spielern für Spieler z.B. Neue Charaktere, Gegenstände, Ausrüstung, bis hin zu komplett neuen Quests die eigene interne Geschichten bilden
- Eingriff in Grundgerüst oder in Software Development Kit mit vom Hersteller speziell zur Entwicklung von Mods ausgewählten Funktionen des Grundgerüsts des Spiels oder in statische Daten mit (von den Herstellern bereitgestellten) Bildbearbeitungsprogrammen

Pro:

- Ermöglicht kreativ-konstruktiven Umgang mit dem Medium
- Ermöglicht den Spielern individuelle Welten aufzubauen
- Kreative Tätigkeit durch Ausdenken neuer Welten, Klassen, Gegenstände etc.
- Auch ausgelegt auf Korrektur von störenden Elementen und Umsetzung eigener Vorstellungen
- Kreative Methoden zur Problemlösung bei der Erstellung von komplexen Mods

Contra:

- Erfordert Programmierkenntnisse
- Nicht für jedes Spiel möglich
- Muss vom Spielehersteller erlaubt und bereitgestellt werden um es legal zu halten

Quellen

- Hess-Lüttich, Ernest W.B. et al. (1990): Code-Wechsel: Texte im Medienvergleich; Opladen: Westdeutscher Verlag GmbH
- Quandt, Thorsten; Wimmer, Jeffrey et al. (2008): Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames; 1. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/ GWV Fachverlage GmbH
- Tapscott, Don (1998): Net Kids: Die digitale Generation erobert Wirtschaft und Gesellschaft; Wiesbaden: Gabler
- Zimmermann, Olaf et al. (2008): Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz; Berlin: Deutscher Kulturrat
- Olschewski, Felix (2011): Mysterium Spieleentwickler: Schritt für Schritt vom Wunsch zur Karriere; Books on Demand (E-Book Leseprobe) : https://books.google.de/books?id=QxHwKDKuhaQC&printsec=frontcover&hl=de&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false (letzter Zugriff 12.06.17)
- <http://gamedevelop.eu/Artikel/Einfuehrung-in-die-Spieleentwicklung.htm> (letzter Zugriff 12.06.17)
- <https://www.ludologie.de/neues-spiel/detailansicht/news/detail/News/ein-spielwissenschaftlicher-neuer-forschungsansatz/> (letzter Zugriff: 13.06.17)
- Rehfeld, Gunther (2013): Game Design und Produktion: Grundlagen, Anwendungen und Beispiele; Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG