

MUNICH GAMING 2011 am 30./31. März 2011

Panel 2.3: Bewegungssteuerung: Vom Spieler zum Schauspieler

(e)Motion, oder: Spielen mit Gefühl

Technische Steuerung von Games mit weit reichenden Folgen für das Involvement, neue Zielgruppen durch intuitive Navigation und neue Einsatzmöglichkeiten

München, 30. März 2011 – Was können und sollen neue Formen der Bewegungssteuerung in Games bewirken? Dieser und anderen Fragen hinsichtlich der Navigation in elektronischen Spielen ging das Panel „Bewegungssteuerung: Vom Spieler zum Schauspieler“ während der Munich Gaming am heutigen Mittwoch nach. Im Verlauf der letzten 40 Jahre hatten Hardware-Hersteller verschiedene Möglichkeiten entwickelt, um jeweils einen möglichst hohen Grad der Immersion – also des virtuellen Eintauchens in das Spielgeschehen – zu erzielen. Heute erfolgt diese Steuerung in der Regel über Gamepads. Mit der Vorstellung der Konsole Wii durch Nintendo wurden erstmals reale Bewegungsabläufe und Gesten der Gamer als Steuerungsinstrument eingesetzt.

Dr. Jochen Venus, Games-Forscher an der Universität Siegen, erläuterte in seinem Eingangsstatement, dass es nicht Ziel neuer Steuerungsmethoden sein könne, den Spieler zum Schauspieler zu machen. Er solle vielmehr in seiner realen Person, mit seinen realen Bewegungen und seiner tatsächlichen Gestik bzw. Mimik Teil des Spiels werden, ohne vorher in eine andere Rolle geschlüpft zu sein. Trotz allem soll dabei nie die Unterscheidung zwischen realer und virtueller Welt aufgehoben werden, sondern erkennbar sein, wo sich die Person gerade befinde. Computerspiele allgemein hätten seiner Meinung nach die Aufgabe, zu zeigen, wie es sich anfühlt, zu handeln.

Er, Venus, hielt es deshalb für angemessen, von drei Paradigmen zu sprechen, die für die Bewegungssteuerung von Games sinnvoll wären. Mit den Begriffen „Reiten“, „Tanzen“ und „Dirigieren“ könnten alle körperlichen und mentalen Impulse beschrieben werden, die zum Ablauf eines Games nötig seien. Diese Logik erschließe sich beispielsweise auch aus ostasiatischen Kampftänzen, die ähnliche Bewegungsschemata nutzten.

Silja Gülicher, Leiterin der Pressestelle Nintendo Deutschland, zeigte den überaus großen Erfolg der Wii Plattform auf, den man damit z.B. bei der Erschließung neuer Zielgruppen erreicht habe. „Die Wii hat inzwischen in viele Senioreneinrichtungen Einzug gehalten, weil die Bedienung auf Intuition und nicht auf technisches Verständnis setzt. Auch in den Bereichen Rehabilitation oder Gleichgewichtstraining bei Kindern sind wir erfolgreich.“

Thomas Kowolik, Director Marketing Xbox bei Microsoft Deutschland, fügte an, dass die Gamer seiner Meinung nach letztlich keine technischen Hilfsmittel wie Gamepads benötigten, um in einem Spiel ein Höchstmaß an Immersion zu erreichen – im Gegenteil. Andererseits wolle man den Gamern künftig auch nicht vorschreiben, dass sie auf das vertraute Gamepad verzichten sollen. Neue Möglichkeiten biete zum Beispiel das System Kinect aus seinem Hause. Die Lösung wird darin liegen, dass man beide Systeme zusammenführt. „Die Zukunft der Steuerung von Spielen wird aus einem Mix aus motorischer Steuerung, Gestik bzw. Mimik und Sprache bestehen. Das konkrete Ergebnis ist im Moment aber noch völlig offen.“

Der Fachkongress „Munich Gaming“ wird von der Medientage München GmbH durchgeführt. Die Gesamtveranstaltung ist eine Initiative der Chillingsten GmbH.

Weitere Informationen unter www.munich-gaming.com