

Jochen Venus

Motion Control - eine neue Dimension für bewegungsbasiertes Spielen?

Munich Gaming 2011

München, Haus der Kunst

30./31.03.2011

Motion Control – eine neue Dimension?

- Machen Bewegungsdetektoren das Gamepad überflüssig?
- Sorgen die Körperbewegungen für vertieftes Involvement?
- Totale Immersion?
- Wird der Spieler zum Schauspieler in einer virtuellen Welt?

Drei Thesen

- Computerspiele sind keine Spiele!
- Immersion macht keinen Spaß!
- Das Gamepad verschwindet nicht, der Spieler selbst wird zum Gamepad!

Computerspiele sind keine Spiele!

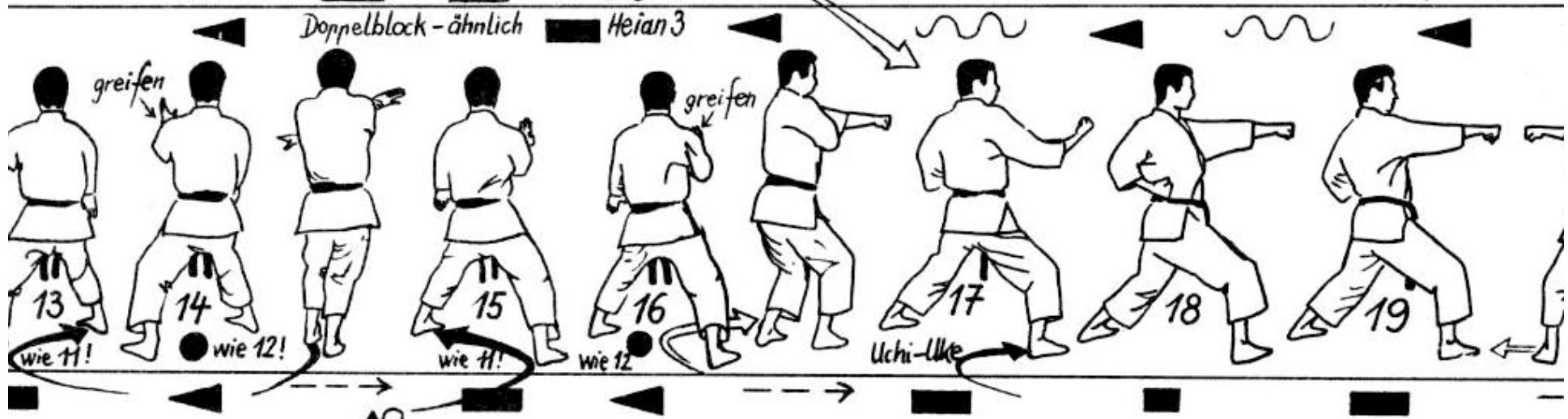
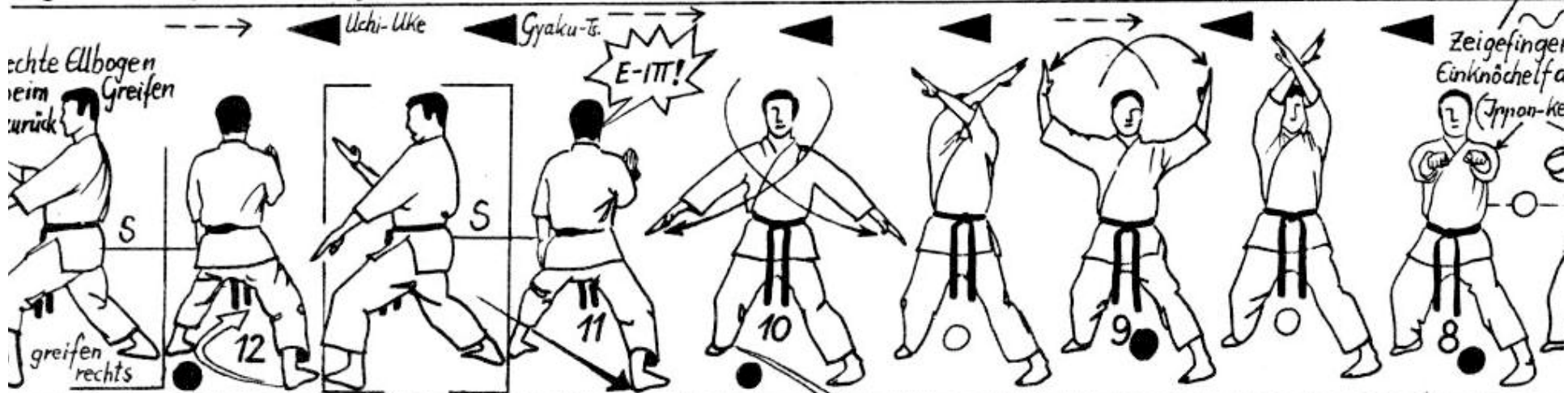
- Die Spielherausforderungen sind in digitalen Spielen nicht Selbstzweck, sondern Darstellungsmittel
- Digitale Spiele ermöglichen die Darstellung von Selbstwahrnehmungen
- Computerspiele zeigen uns auf stilisierte Weise, wie es ist, in einer bestimmten Situation zu handeln

Immersion macht keinen Spaß!

- Das ‚Eintauchen‘ in virtuelle Welten bedeutet Desorientierung und Stress
- Gelungene Computerspiele geben dem Spieler verständliche und ergonomische ‚Schwimmhilfen‘
- Die Qualität eines Computerspiels ist die Qualität der ‚Schwimmhilfen‘, die es anbietet
- Das klassische Gamepad ist eine äußerst effektive ‚Schwimmhilfe‘, da sie sich am Muster der Fernsteuerung orientiert.

Das Gamepad verschwindet nicht!

- Der Spieler wird zum Gamepad!
- Sportspiele als Verlegenheitslösung
- ‚Schauspielen‘: eine problematische Metapher
- Sinnvollere Metaphern: ‚Reiten‘! ‚Tanzen‘!
‚Dirigieren‘!
- Das Beispiel der *Kata* aus den asiatischen
Kampfkünsten



Vielen Dank!

Dr. Jochen Venus

Medienwissenschaftliches Seminar

Philosophische Fakultät

Universität Siegen

57068 Siegen

venus@medienwissenschaft.uni-siegen.de