

Kooperative Spiele

Leonie Schäfer¹, Steffi Beckhaus²

¹EU Commission - DG INFSO, leonie.schaefer@cec.eu.int

²interactive media/ virtual environments, Universität Hamburg, steffi.beckhaus@uni-hamburg.de

1 Thematischer Überblick

Digitale Spiele haben sich zu einem neuen, aktuellen Trend in der weltweiten Forschung im IT-Bereich entwickelt. Neben klassischen Spieltypen wie Shooter Games und Verfolgungsjagden entsteht eine Vielzahl neuer Spielformen.

Diese neuen digitalen Spiele sind vielfach kooperativ, multimodal und haben ihren Handlungsort in einer virtuellen Umgebung. Die Spieler können sich an unterschiedlichen Orten befinden, jedoch auf eine gemeinsame virtuelle Spielplattform zugreifen und so miteinander kooperieren. Anwendung finden solche Spiele nicht nur im Unterhaltungsbereich, wie z.B. in der Form von Rollenspielen, sondern auch im Arbeitsbereich in der Simulation von komplexen Arbeits- und Produktionsprozessen.

Diese neue Generation von digitalen Spielen stellt eine neue Herausforderung dar für das Design von spielgeeigneten Mensch-Computer Schnittstellen, der Nutzung mobiler Endgeräte, sowie der Gestaltung von kooperationsunterstützender Software.

In diesem Workshop wollen wir uns speziell mit der Frage befassen, inwiefern Strukturen aus dem Bereich kooperative Arbeitsumgebungen übertragbar sind auf eine Anwendung im Bereich der digitalen Spiele. Fragen hierzu sind z.B.: Welche Bedeutung haben Kooperation und Communities für den Erfolg eines digitalen Spiels? Welche Funktionalitäten und Ansätze können von kooperative Arbeitsumgebungen übernommen werden? Welche Spieltypen würden davon besonders profitieren?

Ebenso ist die Umkehrung der Frage von Interesse: Wie lassen sich die Erfahrungen in der Gestaltung und Entwicklung von Spielen auf das Design von kooperativen Arbeitsumgebungen übertragen? Viele digitale Spiele haben einen sehr immersiven Charakter. Durch welche Spielstrukturen wird dieser Effekt hervorgerufen? Kann man diese Strukturen auf kooperative Arbeitsumgebungen übertragen und dort einen ähnlichen Effekt erzielen? Welche Art von kooperative Arbeitsumgebungen würde davon profitieren?

Das Ziel des halbtägigen Workshops ist es, für kooperative Spiele und kollaborative Arbeitsumgebungen:

- existierende Strukturen und Erfolgsfaktoren digitaler Spiele und kooperativer Anwendungen zu untersuchen und diese auf ihre gegenseitige Anwendbarkeit zu überprüfen,
- Szenarien zu entwickeln für zukünftige Anwendungen,
- Forschungsziele zu definieren und diese thematisch und zeitlich zu gliedern.

Der Workshop richtet sich an Teilnehmer mit einem Hintergrund beispielsweise in der Entwicklung von Mensch-Computer Schnittstellen, CSCW, VR, Mixed Reality, Design, Usability und der Computerspiel-Entwicklung.