

Thema: Computerspiele/Internet

Schreibauftrag 1

Im Angesicht des Spielerschweißes

Verfassen Sie eine Zusammenfassung.

Situation: In Ihrer Klasse wird heftig über neue Entwicklungen auf dem Sektor Computerspiele diskutiert. Um Ihre Mitschüler/innen auf den neuesten Wissensstand zu bringen, beschließen Sie, den Zeitungsartikel „*Im Angesicht des Spielerschweißes*“ zur Information für Ihre Kolleginnen und Kollegen zusammenzufassen und in der Klasse sichtbar zu veröffentlichen.

Lesen Sie den Zeitungsartikel „*Im Angesicht des Spielerschweißes*“ aus der Tageszeitung *Die Presse* vom 12. 5. 2013 (Textbeilage 1).

Verfassen Sie nun die **Zusammenfassung** und bearbeiten Sie die folgenden Arbeitsaufträge:

- Beschreiben Sie die wesentlichsten geplanten Neuerungen bei Computerspielen.
- Erläutern Sie anhand der Informationen in der Textbeilage, inwieweit persönliche Daten und Körperreaktionen der Spieler/innen zukünftig vermehrt in die Spieleentwicklung einfließen sollen.
- Vergleichen Sie aktuelle Computerspiele mit zukünftigen Modellen, wie sie im Text angesprochen werden, hinsichtlich neuer Spielmöglichkeiten und möglicher Auswirkungen auf die Spieler/innen.

Schreiben Sie zwischen 180 und 220 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen!

Schreibauftrag 1/Textbeilage 1

Im Angesicht des Spielerschweißes

Neuartige Eingabemethoden und Biofeedback sollen neue Dimensionen der Videospieldentwicklung eröffnen. Augensteuerung und Schweißsensoren gehören dazu.

Von Daniel Breuss

Wer heutzutage online spielt, gibt den Herstellern schon jede Menge Informationen über sich selbst. Angefangen von der E-Mail-Adresse bei der Registrierung hin über Altersangaben bis zu vollem Namen, Adresse und Kreditkartennummer bei Bezahldiensten. Eines wissen die Betreiber von Rollenspielen wie „World of Warcraft“ oder Shootern wie der „Call of Duty“-Reihe aber nicht: ob jemand während des Spielens tatsächlich Spaß an ihrem Produkt hat. Das könnte sich in Zukunft dank Biofeedback ändern.

Valve, Spielehersteller und Betreiber des größten legalen Spieleverkaufsportals Steam, beschäftigt nicht nur Software-Spezialisten, sondern auch experimentelle Psychologen. Ein solcher ist Mike Ambinder. Er sprach anlässlich der Neurogaming Conference und Expo über Möglichkeiten, den emotionalen Status von Spielern zu überwachen. Hier nutzten sie Sensoren, die die Schweißproduktion der Teilnehmer des Experiments überwachten, um herauszufinden, ob die präsentierten Situationen Stress oder Erregung bei den Spielern hervorriefen. Basierend auf den Daten veränderte sich der Lauf des Spieles auch,

um ein potenzielles Maximum an Unterhaltung zu bieten.

Da schau her! Ein weiteres Experiment betraf Augensteuerung. Musste man sich in der Urzeit der digitalen Spiele noch mit Eingabegeräten wie Trackball, Joystick, Maus und Tastatur abgeben, so gibt es heutzutage schon Mittel, um Bewegungen der Spieler in virtuelle Aktionen umzusetzen. Vorreiter war Nintendos Wii, Sony folgte mit Playstation Move, und Microsoft schuf mit Kinect gleich ein System, das komplett auf Eingabegeräte verzichtete und die Bewegungen der Spieler mittels hochsensibler Kameras aufzeichnete. Doch all diese Erfindungen waren noch recht unpräzise. Inzwischen lassen sich aber kleinste Augenbewegungen per Kamera überwachen und in Spiele-Eingaben umsetzen. Darauf ist auch die Handybranche aufmerksam geworden. Samsung hat eine entsprechende Funktion in sein aktuelles Smartphone Galaxy S4 eingebaut.

Noch immersiver geht es Oculus Rift an. Im Grunde erinnert das Gerät an die Virtual-Reality-Helme, die bereits seit Jahrzehnten immer wieder auftauchen. Erstmals scheint ein solches Gerät aber breitere Unterstützung zu

genießen. Doch hier werden nur die Kopfbewegungen registriert. Die Augenbewegungen werden außer Acht gelassen.

Der „Heilige Gral“ für die Entwickler solcher Systeme wäre eine Variante, die Kopf- und Augenbewegungen getrennt auswertet. Hinzu müssten noch Eingaben, etwa für das Zielen mit einer Waffe in einem Actionspiel, kommen, die von Blick- und Bewegungsrichtung getrennt funktionieren. Derzeit sind Spielfiguren starre Geschöpfe, deren gesamter Oberkörper inklusive Augen wie eine Einheit immer in dieselbe Richtung blicken.

Eintauchen. Spannend könnte es in zwei Wochen werden, wenn Microsoft seine neue Spielkonsole vorstellt. Als Name kursiert derzeit Xbox Infinity. Sie soll eine Erweiterung der Kinect-Steuerung mitbringen. Manche vermuten sogar eine Art Miniprojektor, der die Darstellung auf dem Fernseher erweitert und damit den ganzen Raum zur Spielfläche macht. Eine entsprechende Technologie entwickelt der Hersteller unter dem Namen „Illumiroom“. Ob diese aber schon marktreif ist, lässt sich noch nicht sagen. ■

Quelle: Die Presse, Print-Ausgabe, 12.05.2013

INFOBOX

immersiv: beschreibt das Eintauchen in eine künstliche, virtuelle Welt und die dabei stattfindende Ausblendung der eigenen (physischen) Realität.

Thema: Computerspiele/Internet

Schreibauftrag 2

Was der Verzicht auf das Internet bringt

Verfassen Sie einen offenen Brief.

Situation: Immer wieder wird von Eltern sowie Lehrerinnen und Lehrern der Vorwurf erhoben, Jugendliche säßen zu lange vor dem Internet. Da Sie sich zu diesem Thema Gedanken machen, verfassen Sie einen offenen Brief an die Schulgemeinschaft Ihrer Schule, in dem Sie sich dazu äußern. Der offene Brief wird auf Ihrer Schulhomepage online gestellt, um Leserinnen und Lesern Blogkommentare zu ermöglichen. Als Grundlage für Ihren Brief ziehen Sie den Zeitungskommentar „Was der Verzicht auf das Internet bringt“ (Textbeilage 1) heran.

Lesen Sie den Kommentar „Was der Verzicht auf das Internet bringt“ aus der Tageszeitung *Die Presse* vom 11. 5. 2013 (Textbeilage 1).

Verfassen Sie nun den **offenen Brief** und bearbeiten Sie dabei die folgenden Arbeitsaufträge:

- Geben Sie die im Text beschriebene Ausgangssituation wieder.
- Erläutern Sie jene im Text beschriebenen Auswirkungen der Internetabstinenz auf die Versuchsperson, die Ihnen persönlich als besonders interessant bzw. überraschend erscheinen.
- Setzen Sie sich mit möglichen Vor- und Nachteilen, die ein Leben ohne Internet für Ihre Altersgruppe haben kann, auseinander.
- Entwerfen Sie einen Appell an die Mitglieder Ihrer Schulgemeinde.

Schreiben Sie zwischen 360 und 440 Wörter. Markieren Sie Absätze mittels Leerzeilen.

Schreibauftrag 2/Textbeilage 1

Was der Verzicht auf das Internet bringt

US-Journalist Paul Miller lebte ein Jahr in Internetabstinenz - glücklich wurde er dabei nicht.

Es ist ein Klassiker des Selbstversuchsjournalismus: Eine Zeit lang auf etwas Wesentliches verzichten und am Ende die Erfahrungen zu einem Buch machen – oder zumindest zu einem längeren Artikel. Wie sich der Verzicht auf E-Mails, Google und Wikipedia auswirkt, haben unter anderem schon „Neon“-Redakteur Christoph Koch („Ich bin dann mal offline“, Blanvalet Verlag 2010) und „SZ“-Redakteur Alex Rühle („Ohne Netz“, Klett-Cotta Verlag 2010) ergründet. Das Resümee fällt bei beiden ähnlich aus – sie haben durchaus Gefallen an der Abstinenz gefunden.

Zuletzt hat aber vor allem der freiwillige Verzicht von Paul Miller für Aufruhr gesorgt. Der US-Journalist legte seinen Selbstversuch nämlich noch deutlich radikaler an. Während etwa Koch einen Monat und ein paar Tage mehr ohne Internet lebte und Rühle sogar ein halbes Jahr abstinent war, versuchte es der 26-jährige Blogger ein ganzes Jahr lang. Und vermutlich machte genau die Länge einiges für das Resümee aus. Denn das Urteil, wie sich das Leben offline so anfühlte, änderte sich mit der Zeit doch deutlich.

„Ich wollte eine Pause vom modernen Leben“, schreibt Miller in seinem Erfahrungsbericht. Raus aus dem Hamsterrad seiner Mailbox, weg von der ständig fließenden Information, in der er zu ertrinken drohte. „Ich wollte fliehen.“ Kurz vor seiner Abstinenz sah er das Internet nur noch als unnatürliches Werkzeug an, das Menschen von all den wirklich wichtigen Dingen des Lebens abhält. „Ich dachte, dass es mich unproduktiv macht. Ich dachte, es korrumpiert meine Seele.“

Der echte Paul. Als er seinen Versuch im Frühjahr 2012 startete, war da zunächst auch dieses Gefühl der Entspannung. Er begann wieder, Gefallen an den Dingen da draußen zu finden. Er schrieb einen halben Roman, konnte plötzlich 100 Seiten eines Buches in einem Zug lesen, fuhr mit dem Rad, nahm so ganz nebenbei 15 Kilo ab, ohne irgendetwas dafür zu tun. Und freute sich über die Menschen, die ihm sagten, wie gut er plötzlich aussah – und wie glücklich. Fast schien, als hätte er sein Selbst, den „echten“ Paul, gefunden, der vom Internet so lange unter Verschluss gehalten worden war. Doch als die Freude am Exo-

tentum des Internetverweigerers langsam nachließ, begannen die Probleme.

Er langweilte sich, spielte stundenlang Offlinegames auf seiner Spielekonsole, ging kaum mehr außer Haus, achtete nicht mehr auf sein Äußeres – und verlor komplett den Kontakt zu seinen Freunden. Viel, schreibt er, wird über das Konzept von „Facebook-Freunden“ gelästert – aber „ein Facebook-Freund ist besser als nichts“. Immer mehr kam er dahinter, wie sehr das Internet schon zu seinem Leben gehört hatte. Und zu dem der Gesellschaft. Als er seine Nichte bei einem Besuch in Colorado fragte, ob sie sich wundert, dass er nie auf Skype mit ihr chattet, antwortete sie: „Ich dachte, es ist, weil du nicht mit mir reden willst.“ Mit Tränen in den Augen sagte er ihr, dass er bald wieder mit ihr skypen würde. Und kurz vor Ende seiner Abstinenz schrieb er, dass er nun wohl wieder viel Zeit im Internet verschwenden, auf falsche Links klicken und weniger Zeit zum Lesen haben würde. „Aber wenigstens bin ich verbunden.“ (eko) ■

Quelle: Die Presse, Print-Ausgabe, 12.05.2013