

Kapitel 1 - Videospiele: Ein Weg zur Veränderung der Kommunikationssprachen

Zusammenfassung

In den letzten zehn Jahren haben sich Videospiele von der Unterhaltungsbranche, hin zu einem effektiven Kommunikationsmittel entwickelt. In diesem Kapitel werden die Gründe untersucht, warum Videospiele bei Jugendlichen fesseln und attraktiv für sie werden. Videospiele sind aus wissenschaftlicher Sicht interaktive Kommunikationsmedien, die aus der Perspektive verschiedener Wissenschaftsdisziplinen analysierbare Einflussfaktoren beeinflussen.

Die potentielle Verbindung mit jungen Menschen wird jedoch als ein Kulturprodukt verstanden, das in einem bestimmten Kontext und einer bestimmten Gesellschaft und mit bestimmten Zielen geboren wird. Ebenso ernähren sich die Technologien der Videospieldarten von einer Kulturindustrie, die nicht nur den Nutzer unterhält, sondern auch eine Reihe von kulturellen und ideologischen Werten vermittelt. Das Spiel gilt als Massenmedium; es "überträgt" und drückt Ideen und Wünsche aus und schafft eine Welt, in der die SpielerInnen und seine Umgebung (virtuell und physisch) kommunizieren. Um das kommunikative Potenzial von Videospiele hervorzuhoben, müssen sie aus drei Perspektiven analysiert werden: als Narrative, als Spiele (Freizeitkomponente) und als Kulturprodukt.

Schlüsselwörter: Videospiegelgeschichte; Kulturindustrie; Bildung; Freizeit; Narrative

Einführung

Die Geschichte und Industrie des Videospiele ist zum einen durch die Entwicklung der Technologie und zum anderen durch eine andere Art des Freizeitkonsums gekennzeichnet, der seit seiner Gründung eine doppelte wirtschaftliche und kulturelle Relevanz verspricht.

Am Vorabend des fünfzigsten Jahrestages des Erscheinens der ersten Heimspielkonsole dürfen wir nicht vergessen, dass die Geburt der Videospiele auf die 1940er Jahre zurückgeht. Obwohl diese Geschichte nicht ohne Nuancen ist, wurden zwei Aspekte beobachtet, die ihre Geburt und Expansion geprägt haben. Auf der einen Seite, in ihrer frühen Geschichte, waren Videospiele mit der Entwicklung von elektronischen Spielen verbunden, die mit den ersten Computern erschienen. In diesem Zusammenhang wird das von William Higginbotham 1958 entwickelte Tennis for Two-Spiel von vielen als das erste Videospiele der Geschichte angesehen. Später folgten Meilenstein-Markierungen von Computerspielen wie Spacewar 1961 und, fast ohne es zu wissen, in den 1970er Jahren (Lopez, 2006), mit legendären Titeln wie Computer Space (1971) oder Pong (1972), den Weg für die Etablierung von Freizeit- (und damit kommerziellen) Arcade-Maschinen.



Während diese erste Entwicklungslinie den Weg für ein neues Modell des sozialen Konsums von Videospiele in Freizeitemgebungen außerhalb des Hauses markieren würde, war der zweite Aspekt der Videospiegeschichte durch ein großes Interesse dadurch gekennzeichnet, Computerspiele mit der Schaffung der ersten Konsolen in die Haushalte zu bringen. Dieses Interesse entsprach der Notwendigkeit eines erschwinglichen Zugangs zu einem Medium, das zu diesem Zeitpunkt nur durch den Kauf von Computern möglich war, die unerschwinglich und daher nur wenigen zugänglich waren. In den späten 1970er Jahren wurde der Zugang zum Heimvideospiel populär und demokratisierte den heimischen Zugang zu Videospiele mit den ersten Heimkonsolen (erste Generation) wie Magnavox Odyssey (1972). Es folgte die zweite Generation, wie der beliebte Atari 2600, Atari VCS, auch bekannt als "Video Computer System" (1977).

Zweifellos erlebte das Jahrzehnt der 1980er Jahre den fortschreitenden Ausbau der Heimkonsolen als Mittel der digitalen Unterhaltung, gefördert durch die "Generation X". Sie hatten die Ankunft von Technologien durchlebt, die die Gesellschaft revolutionierten (Walkmans, die Ankunft der CD und des Desktop-PCs). Der kulturelle Einfluss dieser Geräte prägte die tausendjährige Generation ebenso wie die nachfolgende.

In den 1980er Jahren entstanden 8-Bit-Konsolen oder Konsolen der dritten Generation, mit so bekannten Modellen wie dem NES (Nintendo Entertainment System) und dem Sega Master System. Diese Modelle begleiteten Kinderfeste zu Hause und sorgten für Unterhaltung nach dem Abendessen für viele Familien mit mittlerem Einkommen.

Die Akzeptanz dieser Modelle auf dem Weltmarkt war so groß, dass es Ende der 80er Jahre einen erheblichen Sprung gab, nicht nur technologisch, sondern auch im Konzept der mobilen Nutzung. Die 8-Bit-Konsolen, die Anfang und Mitte der 80er Jahre Trends geprägt hatten, entwickelten sich zu dem 16-Bit-Feature, das ihnen eine bessere Grafik- und Verarbeitungsqualität ermöglichte. Zu diesem Zeitpunkt, zwischen 1988 und 1990, kamen der Sega Mega Drive und Super Nintendo / Famicom an. Diese Modelle sollten bis zur Einführung der Konsolen der fünften Generation gelten, was einen Wandel in der Branche bedeutete.

In dieser Zeit entstanden auch zwei Konsolen, die der Inspiration für die aktuelle Generation mobiler Geräte dienen sollten: die ersten tragbaren Spielekonsolen mit Nintendo's Gameboy und denen der Firma Sega mit Sega Game Gear. Beide Modelle veränderten das Muster des Haushaltskonsums völlig und ermöglichten erstmals in der Geschichte die unabhängige Nutzung eines Videospiele, ohne an das Stromnetz und das Fernsehen angeschlossen zu sein, überall und jederzeit.

Gleichzeitig wurde in den 1980er Jahren auch der persönliche Verbrauchercomputer geboren, vom ersten PC der Welt (Commodore VIC-20) über den ersten IBM-PC, den IBM5150, durch den Apple Macintosh (1984) bis hin zu anderen PC-Plattformen, die auch für ihre Videospielemöglichkeiten wie den Commodore 64, Sinclair ZX Spectrum, Amstrad oder Atari ST CPD bekannt sind.



Die 90er Jahre brachten einen großen Durchbruch mit Technologien, die es ermöglichten, neue Datenspeicherformate für Heimkonsolen wie die CD-ROM hinzuzufügen und auch die ersten 32-Bit-Konsolen zu entwickeln. Dies hat einen Wendepunkt in den Spielmodellen, Plattformen und Grafiken markiert. Diese neue Generation von Konsolen, die fünfte, ermöglichte den Übergang der Spiele in zwei Dimensionen und Perspektiven zu Spielen in drei Dimensionen. Zu den Modellen, die einen Trend markierten, gehörten die erste Sony PlayStation und der Nintendo 64. In den späten 90er Jahren positionierte sich Sony als das führende Unternehmen in der Konsum-Videospielbranche und konnte Titel wie Final Fantasy VII, Resident Evil, Gran Turismo und Metal Gear Solid anbieten. Dreißig Jahre später setzen diese Titel die ursprünglichen Sagen fort und erregen die Aufmerksamkeit sowohl der jungen Menschen der 90er Jahre als auch die heutige Generation von SpielerInnen. Sie sind nun in verschiedenen Verbraucherplattformen verfügbar.

Der Beginn des 21. Jahrhunderts markierte jedoch ein Vorher und Nachher im sozialen Ausflug in Videospiele. Die fortschreitende Demokratisierung des Internets und die Weiterentwicklung der heimischen Technologien brachten PlayStation 2 und Microsoft Xbox hervor. Beide Modelle erlebten die Implementierung von Technologien wie DVD und die ersten Ansätze für Online-Spielmodelle und -märkte und ernteten hervorragende Kritiken für die siebte Generation von Videospielekonsolen, darunter PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii und tragbare Konsolen PlayStation Portable und Nintendo DS. Sie alle hatten eines gemeinsam: den Vertrieb von Spielen über das Internet mit dem Aufkommen des weltweiten Breitband-Internets zu ermöglichen und die Implementierung einer internen Datenspeicherung zu unterstützen.

Diese neuen Konsolengenerationen würden zur Etablierung der aktuellen Videospieleverbrauchsplattformen (Konsolen, PCs, Arcade-Maschinen und tragbare Spielkonsolen) führen, die in den letzten zehn Jahren durch mobile Geräte ergänzt wurden.

Ebenso entstand eine ganze Klassifizierung, Art und Kultur der verschiedenen Spielarten - und SpielerInnen -, einschließlich Action, Shooter, Strategie, Simulation und Konstruktionsgenres, bis hin zu Sport, Rennen, Abenteuer, Rollenspiele usw.

In diesem Sinne sind die aktuellen Eigenschaften der Typen nicht von der Entwicklung ausgenommen, insbesondere mit dem Einfluss von PCs und deren Technologie sowie einem wesentlich anderen Spielmodus von der Konsole über das Gamepad. Die Entwicklung von PCs der FPS (First Person Shooters), RTS (Real Time Strategy) und MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-playing Games) führte unter anderem zur Entstehung von Kultwerken wie Quake, Final Fantasy, Resident Evil, StarCraft und World of Warcraft. Es führte jedoch auch zur Konsolidierung einer wachsenden Unterhaltungsindustrie und zur Entstehung einer wissenschaftlichen Theorie, die die Auswirkungen von Videospiele, der sogenannten Ludologie, untersucht.

Seine Expansion hat Linien der Forschung in verschiedenen Bereichen eröffnet: Bildung, Soziales, Demographie, Wirtschaft, Kultur, etc. angesichts der Notwendigkeit, das Phänomen in verschiedenen Dimensionen zu verstehen und zu analysieren.

Derzeit befinden wir uns in der achten Generation von Konsolen. Die grafischen Möglichkeiten vereinen sich nun mit Multimedia, Konnektivität und Interaktivität. Das zeigt sich vor allem in den unendlichen virtuellen Möglichkeiten von Internet und virtueller Realitäten.

Schlussfolgerung

Videospiele haben sich als kulturelles Element und Branche etabliert und haben in jüngster Zeit begonnen, einen professionellen Markt für Kreative und Akteure zu erobern.

Von Baby Boomers bis Generation Z haben sich der Einfluss von Videospiele, ihre Kultur- und Kommunikationsmuster in den Spielergemeinschaften und der breiten Öffentlichkeit etabliert. Sie werden nicht nur als Freizeitartikel postuliert, sondern bilden auch einen schnell wachsenden globalen Markt mit hohem Marktanteil.

Es ist unbestreitbar, dass Videospiele mit dem Internet ein alltägliches Element für unsere Jugend darstellen, nicht nur als Unterhaltung und ein vertrautes Element bilden, das im Bereich der Kommunikation und Ausbildung erforscht werden kann und sollte.

Der Zweck dieses Buches ist es, eine allgemeine, akademische und pädagogische Reflexion der Nutzung der Bildungskomponenten von Videospiele in jeder Phase der Bildungslandschaft anzubieten. In diesem Zusammenhang bieten wir auch Fallstudien und Aktivitäten an, die Lehrern und Naturwissenschaftlern helfen sollen, Bildung zu implementieren und Videospiele im Bildungsumfeld zu spielen.