merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Maic Masuch, Johannes Fromme: Computerspiele in der universitären Ausbildung

Beitrag aus Heft »2003/01: Actionwelten«

Noch in den 80er Jahren konnte ein Computerspiel von einem einzelnen Spiele-Entwickler konzipiert und programmiert werden, wenn er genügend Motivation, Pro-grammierkenntnisse und Zeit mit- bzw. aufbrachte. Inzwischen sieht der Entwick-lungsprozess völlig anders aus, denn zeitgemäße Computerspiele stellen hochgradig komplexe Softwareprojekte dar, in die z.T. mehrere Millionen Euro investiert und die unter Hochdruck von Teams mit oft mehreren Dutzend Spezialisten entwickelt werden. Diese Veränderungen im Bereich der Spiele-Entwicklung deuten auf einen Prozess der Professionalisierung hin, denn die verschiedenen Aufgaben, die früher von einer Person bewältigt wurden, werden in den Entwicklungs-Teams heute arbeitsteilig angegangen.

Doch ist der Professionalisierungsgrad insofern noch gering, als viele dieser Software-Entwickler bisher Quereinsteiger oder Autodidakten sind. Kaum jemand scheint über eine speziell auf den Bereich der Computerspiel-Entwicklung ausgerichtete Ausbildung zu verfügen, obwohl oftmals sehr spezifische Kenntnisse erforderlich sind. Es ist also ein deutliches Defizit zu konstatieren: Trotz des immensen Wachstums der Spiele-Industrie gibt es erst sehr wenige Bildungseinrichtungen, die sich um eine gezielte und systematische Aus- oder Weiterbildung für den Bereich des Entwurfs und der Programmierung von Computerspielen bemühen.Die Situation scheint sich jedoch zu ändern. Seit kurzem genießt das Thema Computerspiel-Entwicklung eine stark zunehmende Aufmerksamkeit, insbesondere in den USA und in Großbritannien. Eine Reihe von Hochschulen und Colleges bieten Kurse und Abschlüsse im Bereich Game-Design an.

Diese Institutionen konzentrieren sich hauptsächlich auf die Vermittlung von Anwenderfertigkeiten, d.h. die Bedienung bestimmter Programme und Entwicklerwerkzeuge. Vereinzelt haben auch Universitäten begonnen, sich in Forschung und Lehre mit Computerspielen und ihrer Entwicklung zu beschäftigen. Zu verzeichnen sind weiterhin erste internationale Konferenzen und Tagungen, die sich der Thematik annehmen , sowie die Gründung einer internationalen Digital Games Research Association.In Deutschland kann eine ähnliche Entwicklung verzeichnet werden. Allerdings be-schränkt sich das Engagement der Universitäten und Fachhochschulen bisher über-wiegend darauf, dass einzelne Wissenschaftler Lehrveranstaltungen zu Computer-spielen anbieten oder Forschungsprojekte durchführen ...(den vollständigen Artikel finden Sie in merz 2003/01 S. 35-40)

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de