

Diese Meldung kann unter <http://www.presseportal.de/pm/59802/1663635/die-spiele-gesellschaft-spielend-verlieben-lernen-und-geld-sparen> abgerufen werden.

# MEDIADESIGN Hochschule für Design und Informatik

Die Spiele-Gesellschaft: Spielend verlieben, lernen und Geld sparen

12.08.2010 - 14:23 Uhr, MEDIADESIGN Hochschule für Design und Informatik

Berlin (ots) - Der Mensch hat schon immer viel und gern gespielt - ob bei Gesellschaftsspielen, sportlichen Wettkämpfen oder seit rund 30 Jahren bei Computerspielen. Neu ist, dass Spiele seit einigen Jahren in immer mehr und neue Lebensbereiche eindringen. Wir lernen und verlieben uns spielend, manchmal sparen wir spielend sogar Geld. "Meistens wissen wir aber gar nicht, dass wir gerade an einem Spiel teilnehmen", so Prof. Thomas Langhanki in seiner Antrittsvorlesung anlässlich seiner Berufung zum Professor für Gamedesign an der Mediadesign Hochschule in Berlin. Die Allgegenwart und Faszination von Spielen bleibt nicht ohne Folgen für unsere Wahrnehmung und unser Alltagsverhalten.

Wenn sich Singles in Partnerbörsen auf die Suche nach ihrer großen Liebe machen, befinden sie sich bereits mitten in einem Spiel. "In einer Partnerbörse begibt sich der Nutzer freiwillig in eine geschlossene Welt mit klaren, bindenden Regeln, die vergleichbar sind mit einem Spiel", so der 38-Jährige Thomas Langhanki. Mit Simulationen werden "gelungene Mischungen" von Partnern berechnet, in einem Punktesystem sortiert und von Nutzern bewertet. Damit finden sich die drei Wesensbestandteile von Spielen wieder: Freiheit, Scheinhaftigkeit und Geschlossenheit. Ähnlich funktionieren Kundenbindungskarten wie Payback: "Der Kunde wird für richtiges Verhalten belohnt und am Ende erhält er als Preis eine Prämie", erläutert der Diplom-Animator, der als Geschäftsführer eines Spieleentwicklers auch künftig in der Spielebranche tätig sein wird.

Während wir hier nicht einmal merken, dass wir Teil eines Spieles sind, lassen Spiele uns an anderer Stelle vergessen, worum es eigentlich geht: "Lerncomputerspiele bieten ganz neue Möglichkeiten und sind oft so faszinierend, dass wir höchst freiwillig lernen." So gibt es immer mehr berufsbildende und berufsvorbereitende Serious Games - vom Browserspiel bis zur iPhone App. Eine der jüngsten Erfolgsgeschichten ist der "Landwirtschaftssimulator", das in Deutschland eines der meistverkauften Spiele ist.

Selbst wenn wir mal nicht spielen, prägen Spiele unser Verhalten und unsere Wahrnehmung. "Jeder hat es im privaten Umfeld schon erlebt, dass er gefragt wird, ob er 'A' ein Bier, 'B' ein Weizen, 'C' einen Wein oder 'D' einen Orangensaft trinken möchte", so Langhanki. Und aus dem profanen Wegwerfen einer Getränkedose wird ein erfolgreicher Dreipunkte-Wurf im Basketball. "Dies alles zeigt, wie sehr uns Spiele faszinieren und beschäftigen. Die Grenzen der spielenden Gesellschaft sind daher noch lange nicht erreicht", ist Prof. Langhanki überzeugt. Während die Spielesucht davon die dunkle Seite ist, beweisen die vielen positiven Seiten, welcher Gewinn für eine spielende Gesellschaft darin steckt.

MEDIADESIGN HOCHSCHULE:

Die Mediadesign Hochschule ist eine der führenden Hochschulen für Medien in Deutschland. Sie bildet in allen relevanten Medienbereichen den Nachwuchs von morgen aus. Im Sommersemester 2010 sind mehr als 1.300 Studierende in den Bachelor- und Master-Studiengängen Mediadesign, Gamedesign, Medien- und Kommunikationsmanagement, Modedesign und Digital Film Design an den Standorten München, Düsseldorf und Berlin immatrikuliert. Die kleinen Seminar-Gruppen ermöglichen eine enge Zusammenarbeit mit den Professoren und Lehrenden und gewährleisten so eine kurze und praxisorientierte Studienzzeit.

Pressekontakt:

Dr. Olaf Hoffjann  
Lindenstr. 20-25  
10969 Berlin  
Tel. 030/399 266 -17  
[o.hoffjann@mediadesign-fh.de](mailto:o.hoffjann@mediadesign-fh.de)  
[www.mediadesign.de](http://www.mediadesign.de)

Originaltext: MEDIADESIGN Hochschule für Design und Informatik  
Pressemappe: <http://www.presseportal.de/pm/59802/mediadesign-hochschule-fuer-design-und-informatik>  
Pressemappe als RSS: [http://presseportal.de/rss/pm\\_59802.rss2](http://presseportal.de/rss/pm_59802.rss2)